



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Relaciones transtextuales en la novela gráfica *The Sandman* y su función en el desarrollo de la trama principal

TESIS

Para optar el título de

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Presenta:

Amézquita Espejel, Fernando Axel

Tutor:

Dr. David Cuenca Orozco



Ciudad de México a de 20 de noviembre de 2019



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.

A mi madre, con cariño

A mi tío Edgar y abuelo Beto, por siempre estar

A la memoria de mis abuelas: Martha y María de los Ángeles, en donde quiera que estén

Agradecimientos:

A mi madre, Dulce María Espejel, por siempre apoyarme, mostrarme mis errores y reforzar mis fortalezas; por darme las herramientas que me llevaron a donde estoy y por enseñarme a ser un buen ser humano.

A mi hermano Yahel Andrés, por enseñarme otras maneras de pensar y aunque no siempre coincidimos, nuestros buenos recuerdos de la infancia perdurarán por siempre; un gusto crecer y compartir a tu lado, espero puedas enderezar tu camino.

Para mi tío Edgar, por siempre llenar el hueco ausente que tuvimos, por el tiempo que siempre tienes para conversar, escuchar y querer, no hay palabras que puedan expresar mi agradecimiento. Como mi héroe favorito, Spiderman, por ti aprendí a afrontar grandes responsabilidades.

Al abuelo Beto por su sabiduría, enseñanzas, paciencia y por compartir conmigo sus recuerdos de oro que se alguna manera u otra, profesionalmente me ayudan a resolver problemas con tal solo pensar “Cómo lo resolvería el abuelo”.

A mi tío Kike, por siempre estar al pendiente de todo y buscar la manera de apoyar sin importar el momento o costo. Te debo mucho a ti.

Para mi padre Fernando y todo el linaje Amézquita por el apoyo moral y creer en mí en todo momento.

Gracias Dr. David Cuenca, por apoyar este trabajo desde sus inicios, sus observaciones y mucha paciencia para asesorar a un tesista que vivía recorriendo la ciudad como loco. Le agradezco infinitamente por aceptar mi tema bastante particular y apoyar mi idea del cómic como objeto de estudio serio.

A mis abuelas, en donde quiera que se encuentren: Mamá Angelita por todo tu cariño durante mi infancia, tus cuidados y paciencia pese a tu avanzada edad. A Martha por darme los mejores años de mi vida, por creer en mí siempre, gracias por enseñarme a crecer, creer y soñar; aun en tu ausencia me sigues enseñando mucho, me gustaría que estuvieras aquí para verme.

A Fernando García, mentor y amigo porque prácticamente por ti estoy en este punto de mi vida. De no ser por haberte conocido, seguro mi vida hubiera tomado un rumbo completamente diferente. Hace años esto parecía utópico ¿no?

A mis amigos, de los más viejos los primeros: Fernando, Andrés, Romero y Agni ¿Han pasado 8 años desde que fuimos parte del grupo 160 en ese salón B9 del CCH Sur ¿Seremos tan insoportables para otras personas que seguimos recurriendo a nosotros para todo?

Gracias Andrés por estar, por acompañarme en mis locuras, aventuras ideas, sueños y esperanzas perdidas. Porque aunque hemos tomado caminos diferentes, de alguna manera u otra vamos encontrándonos; te debo a ti los mejores recuerdos de mi bachillerato, desde asaltos, apagones en la escuela hasta un gran concierto. Sigue haciendo buen arte porque llegarás lejos.

Fernando, con cosas tan simples como evitar que me gaste el aguinaldo en un Xbox hasta sacarme de mi turno en el trabajo sólo para escuchar palabras incoherentes de una mente confundida. No tengo como agradecerte todo lo que has hecho por mí. Junto con Andrés, fuiste lo mejor que me dio el bachillerato de la UNAM, agradezco seguir conservando su amistad, mi querido delincuente fiscal.

Para Agni, la chica con un corazón increíble y gran sonrisa que me recordó por qué la vida puede ser fabulosa. Te debo tanto y creo que nunca podré encontrar el cómo pagarte todos los buenos momentos que pasamos juntos. Sigue adelante como siempre, ahora más que nunca.

A todos los amigos con quienes tuve el placer de compartir las aulas: Marco, Hugo, Juan, quienes desde el grupo 0026 han estado, a los que llegaron después: Daniel, Checo tanto en continuidades y discontinuidades de ideas y pensamientos, hasta las largas noches de videojuegos, debates y reflexiones.

Para Carla, gracias por tu cariño, el tiempo compartido juntos, eres una gran persona con muchas virtudes y fortalezas no dejes nunca que nadie te diga lo contrario y sigue adelante.

Pao y Mari, por ser las mejores amigas y confidentes en todas mis aventuras, desventuras y hacerme evidente cuando me había equivocado, ese viaje a San Luis fue lo mejor de ese año.

No puedo olvidarme tampoco de mis amigos de mi primer trabajo: el cine: Vale, Edgar, Daniel, Adrián “El Jefe”, Billy, Memo, Carlos y Ely, gracias por darme tan gratos recuerdos.

A los profesores que a lo largo de mi trayectoria universitaria, me dieron las herramientas reflexivas para ser buen estudiante: Rodrigo Martínez, con el gran humor e ideas que

encajan con mi pensamiento; gracias a usted y su método *Wiplash* de la disciplina, por sus comentarios y reflexiones que hacen eco más allá de las aulas.

Para Alejandro Vázquez, profesor y amigo quien en CCH me enseñó la importancia de una buena investigación correctamente sustentada y que los profesores también pueden amar y sentir admiración por El Hombre Araña; usted fue de los mejores del bachillerato.

A mis sinodales, Dr. Jessica Conejo, Dr. Ángel Garfias, Mtro. Emmanuel Galicia y Mtro. Adolfo Gracia, cuyas valiosas aportaciones y observaciones, me ayudaron a terminar de pulir una peculiar investigación que, espero haya llenado las exceptivas de un egresado de licenciatura.

Finalmente, agradezco a todos en la familia Onemetro, primeramente a Carmen Ortega, por haberme brindado la oportunidad de formar parte de Publimetro TV, por sus consejos, confianza, jalones de patas y sobre todo enseñanzas que me permitieron estar en el lugar donde estoy actualmente; te debo a ti mi inicio en la vida laboral, gracias, “chiquilla”.

Al equipo de trabajo de TV, Ángel por ser comprensivo, apoyarme y compartir conocimiento y experiencias dentro y fuera del trabajo; eres un gran jefe. Mi agradecimiento a las chicas de Nueva Mujer por ser tan amenas compañeras de trabajo, soportar mi humor poco polémico e invitar a sus tardes de alitas en la “otra oficina” junto con el divertido equipo de IGN Latam.

Y a todo el equipo editorial por ayudarme a crecer profesionalmente día a día, a Daniel y Aabye por enseñarme que el periodismo hecho con pasión y responsabilidad siempre será la mejor herramienta de información y claro pos enseñarme que ser periodista no es sinónimo de ser serio y aburrido.

Gracias, Ruby por enseñarme el sueño, caída y distancia, “Yo siempre me levanto” y, al igual que Peter B. Parker, ya pude dar ese “salto de fe”.

Y gracias, estimados lectores, si es que llegaron hasta acá y leyeron mi largo pergamino de agradecimientos.

A veces es un error trepar, pero siempre es un error no intentarlo

(Neil Gaiman)

Espero que cometas errores. Si estás cometiendo errores, significa que estás haciendo algo, intentando cosas nuevas.

(Neil Gaiman)

Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1: Cómic.....	5
1.1 Definiendo el Cómic.....	5
1.2 Concepción y evolución del cómic.....	11
1.3 Funciones narrativas del lenguaje del cómic.....	15
1.4 Antecedentes de Sandman.....	18
1.5 The Sandman.....	20
1.6 Sandman de Neil Gaiman.....	21
Capítulo 2: Texto y transtextualidad el cómic como texto...24	
2.1 Definiendo texto.....	24
2.2 Transtextualidad.....	28
2.2.1 Intertextualidad.....	29
2.2.2 Paratextualidad.....	31
2.2.3 Metatextualidad.....	32
2.2.4 Architextualidad.....	34
2.2.5 Hipertextualidad.....	35
Capítulo 3: Relaciones transtextuales en The Sandman...38	
3.1 Justificación metodológica.....	38
3.2 Instrumento de medición.....	39
3.2.1 Ejemplificación del instrumento.....	40
3.3 Preludios y Nocturnos.....	41
3.4 La Casa de la Muñeca.....	51
3.5 Estación de Nieblas.....	59
3.6 Vidas Breves.....	68

3.7 Las Benévolas.....	71
3.8 El Velorio.....	80
Conclusiones.....	85
Bibliografía.....	94
Cibergrafía.....	96
Tesis Consultadas.....	97
Referencias de imágenes.....	98

Introducción

El cómic ha sido quizá uno de los productos culturales para el entretenimiento más infravalorado y que no se le ha dado el estudio suficiente o al menos a la par como se le ha dado a otros medios como lo son el cine, literatura o televisión pese a su gran avance e importancia histórica y adaptación que ha tenido a lo largo de las décadas.

En los años 40's, el *Capitán América* fue creado para generar un sentimiento patriótico a la sociedad civil norteamericana y moralizarla ante el conflicto bélico de esos años, pero al acabar la Segunda Guerra Mundial, el personaje fue retomado la década de los sesenta para mostrarlo ahora como un cazador de comunistas; algo que representaba muy bien el conflicto que se suscitaba con Rusia durante la Guerra Fría.

Igual en los 60's otro grupo de superhéroes nacía por parte de *Marvel* Cómics: *Los X Men*, cuyos personajes fueron 4 mutantes rechazados por la sociedad por ser diferentes, algo que se entendió como una alegoría al racismo que se vivía en Estados Unidos y la búsqueda por igualdad de derechos entre la comunidad afroamericana.

Incluso los personajes de Martin Luther King y Malcom X aportaron un poco de la personalidad dos personajes centrales de los hijos del átomo: Profesor X y Magneto. Así, una vez más el cómic mostró que se podría representar algo más allá de una historia de superhéroes, intentando concientizar a los lectores de una manera amena.

Cerca de veinte años más tarde, durante los 80, el reconocido y respetado autor Alan Moore entregó una versión deconstruccionista de *MarvelMan* (Ahora *Miracleman*). La versión de *Miracleman* que se publicó bajo la revista inglesa *Warrior*, mostró por primera vez una enorme violencia gráfica en las viñetas de un cómic de superhéroe.

Sangre por todas partes, cadáveres sobre las calles de Londres e incluso una secuencia de un parto, hicieron que Moore comenzara a darse a notar en el género,

que posteriormente revolucionaría cuando el escritor entró al mundo de *DC Cómics* para escribir *Watchmen*.

En *Watchmen*, Moore logra deconstruir el arquetipo del superhéroe en los impresos, mostró héroes con conflictos y vulnerabilidades demasiado humanas una perfecta adaptación de cómo serían los superhéroes en la realidad, además de tocar temas políticos al representar un nuevo conflicto entre Rusia y Estados Unidos.

La emblemática obra de Moore permitió incluso abrir el campo a diferentes tipos de historias en el cómic alejándose de todo lo que significaba el medio, por ejemplo una de sus obras emblema como la distópica *V for Vendetta* o el cyberpunk *Transmetropolitan* que fue escrita por Warren Ellis.

El éxito y buenas críticas de *Watchmen*, dieron pie a la creación de historias más oscuras para lectores adultos; esos cómics buscaban retratar una realidad más contemporánea, deconstruir personajes olvidados para generar un nuevo interés en ellos, siendo así que aparecieron series de *Enigma*, *Black Orchid* y *The Sandman*.

Un entonces novato, Neil Gaiman obtuvo la titánica tarea de darle un giro refrescante a *Black Orchid*; El autor pudo olvidar toda la mitología previa de la heroína, pero en su lugar, decidió reconocer sus años de historia pero dio un giro de tuerca bastante inesperado pero a la vez innovador: toda la historia previa del personaje "original" la había vivido un clon de la protagonista, el cual muere para dar paso a una nueva encarnación.

En el cómic original, *Black Orchid* era una heroína que apareció sin origen, pero Gaiman decidió que su origen sería más oscuro y melancólico de lo que los lectores pudieran esperar: le anexó el tema de la clonación y dejó mil preguntas de carácter filosófico como el "¿qué soy y de dónde vengo?".

Aunque la historia de Gaiman para *Black Orchid* fuera bastante aplaudida, probablemente no hubiera tenido el mismo peso sin la ilustración de Dave McKean, quien con su arte de carácter onírico, logró cautivar al público y a varios ejecutivos de DC Comics con sus peculiares trazos y portadas.

Gracias al éxito de *Black Orchid*, Gaiman tuvo la oportunidad de hacer una deconstrucción más profunda: *The Sandman*. El autor, quien se alejó completamente del personaje original Wesley Dodds, optó por maquilar la construcción antropomórfica de un concepto tan abstracto como los sueños; el resultado fue impresionante, la calidad de la historia de Gaiman junto con las llamativas portadas de Dave McKean, engancharon a los lectores a lo largo de 75 números.

The Sandman comenzó siendo una serie de terror, pero cambió radicalmente conforme acabó el primer arco de la historia, dejando el género terrorífico atrás y dando paso a una historia trágica con tintes de fantasía mezclándose con una estética oscura junto con mitología y cultura contemporánea que se siente sumamente natural y sin necesidad de forzar algún elemento.

Toda la mezcla de elementos que conforma *The Sandman*, no apareció como generación espontánea, gran parte de los elementos que toma la novela gráfica para su narrativa, existen en otros lenguajes, culturas y textos, por tanto se puede afirmar que la novela gráfica está plagada de relaciones que el escritor *Gérard Génette* define como relaciones transtextuales.

Y es de la idea anterior de donde sale la gran pregunta que generó la presente investigación: **¿Cómo funcionan las relaciones transtextuales para la narrativa de *The Sandman*?** Evidentemente, las relaciones tienen una función narrativa, o sea hacen que la historia avance y no se quede atascada, pero muy probablemente si *The Sandman* se hubiera escrito sin todas las relaciones transtextuales, el resultado hubiera sido muy diferente.

Como en cualquier trabajo de carácter científico social, hay que tener cierto orden y preferentemente holístico, para que la investigación fluya de manera orgánica; eso es algo que busca mostrar esta tesis por lo que a lo largo del desarrollo, se tocarán diversos tópicos y preguntas como: **¿Qué es la novela gráfica, cuáles son los elementos que la caracterizan y cómo funciona su lenguaje? ¿Qué es *The Sandman* y en qué consiste el arco principal? ¿En qué consiste la intertextualidad y qué categorías la conforman?**

Al responder las preguntas mencionadas anteriormente, se puede llegar al objetivo general de la presente investigación el cual es encontrar cuáles son los elementos transtextuales en la novela gráfica *The Sandman* que permiten que avance la historia y a qué nivel funcionan; para lo cual se realizarán varios esquemas analíticos.

A lo largo de tres capítulos, se abordarán diversos tópicos que permitirán responder a las preguntas planteadas anteriormente, contrastando con diversas teorías, investigaciones, momentos históricos, e incluso influencias del cine para llegar al análisis final.

En el primer capítulo se abordará la historia del cómic, la importancia del género superheróico en el mismo y todos los elementos que permiten la existencia del cómic desde elementos tan obvios como la viñeta y onomatopeya hasta encuadres, colores y formas para finalizar en el origen de Sandman y la reinterpretación de Neil Gaiman del personaje.

Al tener en claro qué es el cómic y delimitar el objeto de estudio a la saga original de *The Sandman* de Gaiman, se procederá a definir qué es un texto a partir de las categorías de análisis de Wolfgang Iser. Tras tener en claro aquello que conforma un texto, se abordará en la transtextualidad propuesta por Gerard Genette y una confrontación teórica de dichas categorías con el cómic, para finalmente en el capítulo 3, realizar un análisis exhaustivo de *The Sandman*.

La investigación parte de un gusto personal por el cómic, en especial por *The Sandman* que con su historia llena de simbolismo y re interpretaciones de mitos clásicos, hechos históricos y personajes famosos importantes considero que una obra obligada para eliminar el mito de que todo cómic es infantil o superheróico.

El presente trabajo se está discutiendo ya que es importante ver al cómic no solo como un entretenimiento, si no como un objeto de estudio el cual puede representar cierta época o tener un grado de nivel histórico tal y como otros materiales como películas o series funcionan como referente. También se busca abrir el campo de estudio del cómic, revisar y generar teoría del mismo.

CAPITULO 1 Definiendo el cómic

1.1 Definiendo cómic y elementos que lo caracterizan

En este capítulo se mostrará qué es el cómic, desde los elementos que conforman cada cuadro, viñeta, globos de pensamiento, diálogos, onomatopeyas y otros componentes que permiten la existencia de la narrativa gráfica así como las funciones y por qué todo funciona en unidad como historieta.

Después de definir el cómic se abordará la creación histórica del mismo, así como la evolución a lo largo de las décadas y creación de las casas editoriales más importantes y con los personajes más emblemáticos dentro del medio como lo son *Marvel* o *DC*.

Una vez definido lo anterior se procederá a explicar cuál es la importancia de los elementos gráficos en el cómic para el desarrollo de la trama y por qué funcional a dicho nivel y son necesarios para el dinamismo de cualquier historia que quiera contarse a través de dicho medio.

Como tal el capítulo estará confirmado por 5 sub apartados en los cuales se va a detallar cada punto mencionado anteriormente; los últimos 2 se enfocarán en sentar explicar qué es *Sandman* y la concepción de Neil Gaiman del personaje, para que una vez definido el objeto de estudio, historia y elementos gráficos, se contrastará con elementos de categorías teóricas sobre lo qué conforma a un texto.

A diferencia de otros medios como lo es el cine, literatura y televisión, el cómic no ha tenido un amplio estudio puesto que por mucho tiempo se le considero algo infantil e intrascendente debido a que solo abordaba historias de superhéroes u otros dibujos animados como *Snopy*, *Garfield* entre otros.

Will Eisner fue la primer persona en dar una definición al cómic, designándolo como un arte secuencial, como menciona Scott McCloud en su libro *Entender el Cómic*, obra que también propone una definición más profunda del impreso en la que busca separar forma de contenido y define a la tira cómica como: "Ilustraciones

yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud y Abulí, 2016, p.09).

McCloud también menciona en su obra, que desde la prehistoria el hombre ha tenido contacto con los cómics siendo las pinturas rupestres los primeros cómics que narraban historias. Ya en civilizaciones más avanzadas, los egipcios, mayas y otras culturas usaban secuencias de historias muy parecidas a los cómics para transmitir sus mitos y leyendas.

La intención de que las culturas antiguas tuvieran un soporte para sus mitos y leyendas, era para poder comunicarlas a futuras generaciones y que no se perdieran; así podemos hablar de una de las primeras formas de comunicación con imagen y ciertos elementos gráficos que posteriormente evolucionarían al cómic moderno.

McCloud explica que las imágenes yuxtapuestas en el cómic, no solo están allí de manera casual, tienen como función causar alguna reacción en el espectador ya sea: sorpresa, miedo, asombro etc. Lo anterior da la pauta a que el cómic sea un medio de comunicación: emite determinado mensaje para poder generar una respuesta en el lector (McCloud y Abulí, 2016).

Como todo medio de comunicación, el cómic tiene diversos elementos que lo caracterizan pero también comparte algunos elementos de otros medios comunicativos masivos como lo es el cine y la televisión; pero los usa ajustados a sus propias reglas y lenguaje.

Para poder entender lo anterior, es necesario encontrar todos los elementos que conforman a la novela gráfica o cómic, desde los más básicos como lo son las líneas y formas, hasta algunos como el color o espacio en blanco entre las viñetas que pareciesen no tener importancia.

El elemento que es esencial para que pueda existir imagen en el cómic es la línea, y tiene diversas funciones dentro del cómic: puede ser el límite entre una viñeta y otra, puede aparecer formando parte de alguna extremidad de un personaje

sea pierna, brazo, etc. o finalmente puede ser una línea contorno de algún personaje u objeto dentro de la historia.

Fig 1: Línea como contorno en cuna dentro de *The Sandman* Vol1



(Gaiman y Kieth, 2014, p. 203)

La conformación de varias líneas o una línea contorno, nos da algún personaje, mueble o cosa dentro de la viñeta de cómic, lo cual da paso al siguiente elemento que conforma el impreso: el ícono. McCloud menciona que los íconos nos sirven para representar algo existente en el mundo (McCloud y Abulí, 2016); retomando la semiótica pragmática, el ícono parte de la primeridad (Peirce, C. 1974), el ícono existe porque existe un ente relacionado con el mismo. El autor menciona que los cómics están llenos de íconos ya que sirven para representar cosas, lugares o personas dentro de la novela gráfica.

Fig. 2: Ejemplo de ícono en cómic

En la imagen aparecen íconos tanto de una mujer como del exterior de un bar.



(Gaiman y Kieth, 2014, p.62)

Ahora definidos los elementos anteriores, se puede dar pie a los otros elementos que conforman los cómics, tanto estilísticos como gráficos. El primero

que se abordará será la viñeta, ya que es la unidad mínima de significación dentro del cómic y en dónde los otros elementos logran coexistir.

Fig. 3: Ejemplo de viñeta

La viñeta o también llamada panel, es el espacio donde coexisten las imágenes y texto para representar un momento determinado de la obra. Puede durar segundos, minutos u horas.

Existen viñetas de diferentes tamaños, lo cual da variedad a la lectura.



Fig. 3:(Gaiman y Kieth, 2014 p. 189)

Otro de los elementos clave del cómic es el globo de diálogo, ya que al ser un medio comunicativo cuya principal peculiaridad es narrar conforme a imagen y texto, el globo de diálogo tiene un peso mayúsculo puesto a que en él es donde está el texto o idea que expresa un personaje.

Fig. 4: Globo de diálogo

El globo de texto representa la ejecución del habla



(Gaiman y Kieth, 2014 p. 202)

El siguiente elemento que conforma a la novela gráfica o cómic es el código cinético y como su nombre lo dice, da un dinamismo a la acción en la viñeta, representando los movimientos o trayectorias de personajes, objetos, autos y cualquier ícono en el cómic a partir de un efecto de vibración del mismo.

Fig. 5: Representación del movimiento en un cómic.



(Gaiman y Kieth, 2014, p. 188)

Otro elemento fundamental para el entendimiento del cómic es la onomatopeya, la cual tiene como función, articular los sonidos ambientales dentro de una o más viñetas; éste elemento tiene la peculiaridad de variar tipográficamente conforme a la intensidad del sonido, las letras pueden ser enormes y gruesas para hacer énfasis en el sonido o pueden ser pequeñas y delgadas para una pequeña mención.

Fig.6: La onomatopeya en The Sandman

Onomatopeya para representar el sonido de un auto frenando



(Gaiman y Kieth, 2014 p. 207)

Ya se mencionó anteriormente el uso de los íconos para representación del cómic, los cuales ayudan a la generación del mismo, pero dan mayor peso al siguiente elemento que conforma el impreso: la anatomía expresiva. Este elemento es importante por sus relaciones icónicas ya que las emociones que muestran los personajes son un ícono de las emociones mostradas por el ser humano y

justamente sirven para representar qué siente el personaje y hacerlo más empático para el lector.

<p>Fig.7: La anatomía expresiva en el cómic</p> <p>Anatomía expresiva representando la tristeza</p>	 <p>(Gaiman, Hampel y Case, 2016 p 204)</p>
---	---

Un elemento no menos importante es el uso del color dentro del cómic, que tiene la función de dar un poco más de variedad y vida a la viñeta. Es de gran relevancia recalcar que hay cómics que funcionan muy bien en blanco y negro porque narrativamente es necesario como *Pyongyang* de Guy Delisle, u otros donde el color tiene un valor simbólico como es el caso de *Spiderman Blue* para tocar el tema de la melancolía. Regularmente en los cómics en general, se usa el color para diferenciar o darles un sello exclusivo a los personajes o lugares.

<p>Fig. 8: Uso del color</p> <p>Viñeta cuyo color ayuda a resaltar que el personaje ve una pantalla en la oscuridad</p>	 <p>(Gaiman y Kieth, 2014, p.85)</p>
---	--

Uno de los elementos más ricos en el lenguaje del cómic es la combinación discursiva y gráfica para poder aportar a la historia, siendo algo muy recurrente y que regularmente funciona para abrir los números o historias.

Fig. 9: Combinación gráfico discursiva en el cómic		
Elemento lingüístico usado gráficamente en cómic		
		(Gaiman y Kieth, 2014, p. 89)

Sin bien el cómic se compone de los elementos mencionados en el esquema anterior, uno de sus principales atractivos es la peculiaridad de comunicación visual que evoca al hacer contraste y uso de figuras retóricas de diversos tipos para contar una historia, como lo son: los títulos, colores, caligrafía etc.

Ahora vez definido el origen del cómic, su concepto, y ejemplificar cada una de sus partes, se procederá a analizar la función estética y narrativa del mismo para entender cómo cuenta historias combinando varios elementos presentados en este apartado.

1.2 Cómic: Primeras concepciones y evolución

La historia del cómic es larga y compleja a lo largo de los años, como se mencionó en el apartado anterior, su referente más antiguo recae en los grabados de culturas antiguas en todo el mundo usaban ese soporte comunicativo de imágenes yuxtapuestas para tener referentes históricos, pero no fue hasta la invención de la imprenta que el verdadero catalizador para el cómic apareció, pues en palabras de McCloud: “El arte que fue monopolio de ricos y poderosos, pudo ser disfrutado por todo el mundo” (McCloud y Abulí, 2016, p.16).

Los primeros conceptos de un cómic dentro del medio impreso, se dieron en Estados Unidos durante una guerra de publicaciones donde tanto el *New York World*

como *Morning Journal* tenían suplementos donde varios dibujantes, realizaban diversas creaciones con la intención de generar contenido divertido.

Estas primeras cómicas creaciones tenían la peculiaridad de que eran protagonizadas por niños y tenían una duración de una a tres viñetas, pero con su éxito comenzaron a crecer y como menciona McCloud, su popularidad no se detuvo en las décadas posteriores: “Los cómics que llamamos cómics, comenzaron a tener éxito en una corriente continua de sueños ambulantes y desde allí no han dejado de crecer” (McCloud y Abulí, 2016,p.18).

McCloud en *Entender el Cómic*, detalla mediante una línea de tiempo, los personajes más importantes del cómic desde finales del siglo XVIII con *The Yellow Kid*, pasando por *Tin Tin*, *Flash Gordon*, *Príncipe Valiente*, *Le Journal* de Mickey de Walt Disney, este último publicado en 1934 (McCloud y Abulí, 2016).

En 1938 llega *Action Comics #1* y con él uno de los superhéroes más grandes e importantes de la historia: *Superman* o también conocido como el Hombre de Acero, dando así también inicio a la llamada Era de Oro del cómic, designada así porque de 1938 a 1945 fue el momento en que la popularidad del impreso y ventas del mismo alcanzaron su mayor esplendor.

Lo anterior fue catalizado por los efectos de la Segunda Guerra Mundial, ya que en un conflicto bélico tan importante, la población buscaba un escapate y entretenimiento, aunque claro que el cómic también sirvió para crear ideología y reforzar valores, de allí el nacimiento de Capitán América, en 1941 del sello (*Timely Comics*) quien buscaba moralizar a los norteamericanos. *Timely Comics* fue creada en 1939 y también fue responsable de la creación de personajes como Narmor o la primer Antorcha Humana

La editorial *DC Comics* también buscaba a un personaje femenino para sus tiras de comics, un personaje que involucraría los valores de la mujer, su determinación, su independencia del hombre, que en el futuro se convertiría en parte de los símbolos de la lucha de la mujer por la igualdad, por lo que en diciembre de 1941 aparece Wonder Woman, que si bien, ha pasado por varios cambios a lo

largo de las décadas, pero las bases sobre las cuales se creó permanecen con el personaje en los cómics de hoy día.

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, el mundo encontró la paz y el cómic se fue olvidando poco a poco por lo que el género necesitaba reinventarse al mostrar héroes más vulnerables y humanos, llega la década de los 60's y allí es donde *Timely Comics* cambia de nombre a *Marvel comics*, la cual generó nuevos personajes como: Spiderman, Hulk, X men, Los 4 Fantásticos y surgieron personajes icónicos como Capitán América, quien ahora era un cazador de comunistas o una nueva Antorcha Humana ahora parte de la familia fantástica.

Esa época se le conoce como Edad de Plata del cómic, puesto que significó un renacimiento de personajes ya establecidos y permitió la llegada de muchos otros a las páginas del cómic, aunque no logró tanto éxito y ventas como en los 40.

En los años 80, ocurrió un segundo renacimiento del cómic a partir del nacimiento de más casas editoriales como Imagen Comics, *Dark Horse* e innovaciones de Marvel y DC con nuevas y oscuras historias de personajes clásicos como *Qué Sucedió con el Hombre del Mañana* escrita por Alan Moore o las historias oscuras de Batman y Daredevil concebidas por Frank Miller.

Por otra parte a finales de los 90 y principios del 2000, la era de los cómics fue bastante variada, teniendo contenido de toda índole como historias futuristas bajo el sello de Marvel 2099, reinicios de Marvel para traer al universo *Ultimate* (sin cancelar su sello de antaño), crossovers extraños entre Batman, Superman, Depredador y Alien; parecía que no tenía un rumbo claro salvo contadas excepciones, pero en la década del 2010 todo cambió con el boom de las adaptaciones de superhéroes.

Aunque películas como *Spiderman* de Sam Rami en el 2002 o el *Batman* de Nolan en el 2005 junto con X-Men del 2000 fueron producciones que marcaron un antes y después en el género, no fue hasta el 2008 con la primera cinta de *Ironman* que todo cambió al mostrar indicios de un universo compartido por varios personajes

de Marvel en el cine, algo que antes era impensable: Se empezaba a preparar una película basada en *Los Vengadores* para el 2012.

Cerca de un año antes de su estreno, DC apostó por una jugada arriesgada al decidir re iniciar todas sus décadas de historias y personajes bajo el sello *Los Nuevos 52*, reboot que tenía como fin, traer a los nuevos lectores al mundo del impreso, aunque a diferencia de con *Marvel Ultimate*, la casa de Batman y Superman sí reinició completamente todo su universo a partir del evento *Flashpoint*.

Después del éxito crítico y taquillero de *Los Vengadores* de 2012, Marvel Comics quiso realizar un movimiento similar al reinicio de DC, pero en vez de ser borrón y cuenta nueva de historias, solo reinició la numeración y dejó su historia intacta salvo un pequeño detalle: ahora los personajes con más peso en las historias eran los personajes que habían salido en la cinta coral.

Dicho movimiento fue catalogado como *Marvel Now* oficialmente por la compañía y también destacó por dibujar a los superhéroes con un enorme parecido a los actores que los representaban en pantalla. El punto negativo del evento, fue que la editorial comenzó a dejar de lado a personajes cuyos derechos cinematográficos no le pertenecían, por lo que los 4 Fantásticos y los X-Men poco a poco comenzaron a desaparecer del impreso.

A mediados de la década actual, Marvel y DC optaron por un nuevo movimiento que reiniciaría sus numeraciones: Marvel optó por un cambio radical en sus personajes en *All New All Different*, introduciendo relevos a los personajes clásicos, naciendo así un Thor mujer, Capitan América afroamericano y una Ms Marvel pakistaní.

A diferencia de su competidor, DC optó por realizar un movimiento más radical y ambicioso en todo sentido: Lanzó *Rebirth* en el 2016, un evento en donde el universo canónico de sus personajes, se juntaría con la mitología de la novela gráfica *Watchmen* a manera de secuela y culminaría con *Doomsday Clock*, serie limitada que mostró el enfrentamiento entre Superman y Dr. Manhattan, la entidad más poderosa de *Watchmen*.

Actualmente el evento de *Rebirth* continúa en publicación, mientras que Marvel acaba de re introducir a los personajes olvidados después de que Disney lograra adquirir 20 Century Fox y con el estudio, los derechos cinematográficos de personajes como los X-Men y 4 Fantásticos.

1.3 Lenguaje del cómic: función estética y narrativa

Debido a su naturaleza gráfica y secuencial, el cómic juega con diversos elementos para recalcar o reforzar ciertos tipos de idea dentro de la narrativa, suelen ser conexiones estéticas para reforzar su acción comunicativa, algo que el profesor Andrés Ulpiano llegó a mencionar en su artículo *La estética del cómic no ficcional*.

Para explicar aquellos elementos gráficos, hay que remitirnos a diversas alegorías que han estado presentes a lo largo de la literatura, pero *Rebelión en la Granja* de George Orwell; en la novela, el autor usa la alegoría para contarnos la Revolución Rusa al dar el papel de animales a ciertos sectores de la sociedad.

El cerdo Napoleón cumple el papel de Josep Stalin, mientras que Snowball representa a León Trotski. El cuervo cumple el papel de la iglesia, el caballo y su fuerza de trabajo pasan a tener una relación con el proletariado y finalmente las ovejas, representan a varios campesinos sin acceso a educación que repiten sin cuestionar el juramento de los cerdos.

Como el análisis parte de la estética del cómic, se retomarán algunas ideas expuestas en el artículo *La estética del cómic no ficcional* de Andrés Ulpiano, para poder entender cómo ciertos elementos gráficos, pueden jugar para prestar una función narrativa de la misma historia (Ulpiano, 2013).

Debido a la naturaleza del cómic, en donde el discurso lingüístico se ve reforzado por imágenes para comunicar una historia, los elementos gráficos como función narrativa son más evidentes que en la obra de Orwell, para ejemplificarlo recurriremos a la obra *Maus*, de Art de Spiegelman.

A manera de síntesis, la obra de Spiegelman narra los hechos reales ocurridos durante el holocausto y la segunda guerra mundial desde la perspectiva de su padre Vladek Spiegelman quien fue un superviviente durante el gran conflicto bélico.

El detalle de la estética en *Maus* es muy similar a lo que Orwell planteó en *Rebelión en la Granja*: Poner animales a cumplir el papel de determinada sociedad dentro de la historia. En la obra de Spiegelman, los judíos son representados por ratones, mientras que los nazis tienen el papel del gato, creando así una relación simbólica y estética a partir de una relación de opresor y oprimido.

Pese a jugar con el mismo estilo alegórico de *Rebelión en la Granja* ciertos sectores académicos criticaron la relación estética en *Maus* y por tanto fue catalogado como un relato de ficción debido a que no existen animales antropomórficos. Spiegelman, criticó esa situación argumentando que el cómic se vale de esos recursos estilísticos para poder contar una historia (Ulpiano, 2013).

El problema entre Spiegelman y los sectores académicos, ocurrió en la década de los 80, cuando el cómic y la novela gráfica aún eran vistos como un producto de mero entretenimiento y sin un verdadero valor académico o periodístico y es por eso que querían catalogar a *Maus* como una obra de ficción.

Varios años después, en el 2004, otro autor de nombre Guy Delisle, publicó su obra *Pyongyang*, en la cual narra sus vivencias como animador cuando vivió en Corea del Norte, país gobernado por Kim Jon Un quién es uno de los líderes más volátiles y anti críticos del planeta.

En la obra del caricaturista canadiense, las relaciones estéticas tienen un juego mayor que en *Maus*, si bien no se hace uso de alegorías con personajes, juega con el contexto histórico y social para reforzar las viñetas como por ejemplo: dibujar a Corea del Norte con un muro entre Corea del Sur (obviamente inexistente), números gigantes en llamas, un hombre siendo lanzado al precipicio y arrastrando a su familia gracias a una cuerda etc.

Bajo la misma lógica de la academia que criticó a Spiegelman, la obra de Delisle debería entrar en una ficción por mostrar enormes muros fronterizos inexistentes o la manera gráfica en que un hombre hace que condenen a toda su familia y sean “arrastrados” al precipicio, pero volvemos al inicio del capítulo donde definimos los elementos del cómic, es medio comunicativo visual.

No se está narrado únicamente mediante texto y debido a la característica del cómic en ser una yuxtaposición de imágenes y texto para generar significación, es necesario que esas imágenes condensen elementos de un texto o que funcionen como contexto o breviario cultural.

La lectura de la novela gráfica se hace más dinámica al usar poco texto y un refuerzo de imagen para generar impacto, no es lo mismo ver un cuadro lleno de texto donde se explique cómo la gente en Corea del Norte condena a su familia a ver una viñeta con un hombre cayendo de un precipicio y jalando a su familia por una cuerda.

Lo mismo ocurre con *Maus*, la obra no hubiera tenido el mismo impacto si hubieran usado personas reales en vez de la relación gato ratón, la cual está muy marcada en el imaginario colectivo de las personas; saben quién es el cazador y quién es la víctima.

Por tanto, por su carácter de medio comunicativo visual, el cómic debe hacer uso de los recursos gráficos y estilísticos para contar una historia sea un cómic no ficcional o una historia ficticia; los elementos gráficos y alegorías son un recurso obligado para una narrativa fluida y dinámica.

Fig 10: Ejemplos de elementos gráficos narrativos en *The Sandman*

<p>Las nubes anuncian en qué capítulo se encuentra el lector</p>	<p><i>The Sandman Overture</i> 1 donde Morfeo aparece como una flor.</p>
 <p>(Gaiman, Williams & Stewart, 2018, p.57)</p>	 <p>(Gaiman, Williams & Stewart, 2018, p.4)</p>

Así es como el presente apartado llegó a la misma conclusión que Andrés Ulpiano en *La estética del cómic no ficcional*: Las novelas gráficas tienen un buen valor comunicativo e incluso periodístico (en el caso de *Maus* y *Pyongyang*) ya que el periodismo justo busca reconstruir una realidad y el cómic reconstruye dicha realidad usando su lenguaje que juega con los elementos estéticos de los globos de diálogos y elementos que conforman la viñeta; por otra parte, esos elementos ayudan a comunicar de manera sintética y certera.

1.4 Antecedentes de creación de *The Sandman*

El cómic ha sido un medio que ha sabido evolucionar con los años y adaptándose a diversas épocas. En sus comienzos las historias eran simples y los personajes representaban las mejores aspiraciones de la sociedad civil, generando una gran aceptación y buen porcentaje de ventas al ser un medio de entretenimiento bastante económico.

Durante mediados de los 80's, el cómic comenzó a tener un segundo gran auge muy similar al tenido en sus comienzos, pero ahora con una gran diferencia: muchos de los personajes clásicos de los 30's, 40's y 60's, comenzaron a ser deconstruidos para mostrar historias con un tinte más adulto.

En Marvel, *Daredevil* fue tomando por el escritor Frank Miller y comenzó la época más violenta del personaje y tomando elementos tabús para la sociedad como el hecho de tener a una monja que había pecado al tener un hijo y dando más peso al hecho de que el vigilante se viste de demonio y es gran devoto de la fe católica.

Las editoriales independientes no se quedaron atrás, dando a Alan Moore la oportunidad de deconstruir al personaje *Marvel Man* creado por Mick Anglo. Moore respetó la mitología original y canon del personaje ya que cada elemento tenía ahora un nuevo significado en el relanzamiento el cual tenía una fuerte carga política y filosófica haciendo demasiada alusión al concepto del súper hombre. (Leach, G., Moore, A. and Davis, A. 2012).

Años después de *Marvelman* (quien por problemas de derechos tuvo que ser renombrado como *Miracleman*), sorprendió al mundo con la obra que muchos consideran la cúspide del género de superhéroes y el cómic: *Watchmen*.

En la obra, Moore tuvo una completa libertad creativa y mostró el dilema de lo que representaría ser superhéroe en un mundo más real y moralmente gris a diferencia de la clásica historia de Superman donde Clark Kent busca siempre hacer lo correcto.

Otro gran acierto de *Watchmen* fue la crítica política a la carrera armamentista que Estados Unidos ha tenido con Rusia e incluso se mostró un universo alternativo donde la Guerra Fría no terminó, EUA ganó la guerra en Vietnam y Nixon logró re elegirse varias veces.

La obra de Moore logró un reconocimiento incomparable haciendo notar el cómic como un medio más serio y a los superhéroes, algo diferente a solo personas

que siempre buscarán cumplir con el ideal de la bondad o aquello que universalmente es lo correcto.

Paralelamente al éxito de *Watchmen*, DC Comics quiso dar un giro radical a uno de sus personajes más emblemáticos: Batman y publicó *The Dark Knight Returns*, historia donde un Batman aciano, vuelve a la ciudad para una limpieza final en medio de la Guerra Fría.

La nueva historia del hombre murciélago, fue escrita por Frank Miller (quien también fue responsable de *Daredevil Born Again*) y su versión de Batman probó que los lectores no solo estaban preparados para historias más maduras y complejas, sino también las estaban pidiendo a gritos.

Así DC decidió relanzar a varios de sus personajes de la edad de oro pero con un toque más adulto y le dio la oportunidad a un entonces desconocido Neil Gaiman, quien junto con Dave McKean, hicieron un arco de *Black Orchid*, una superheroína que apareció originalmente en 1973.

Gaiman era gran seguidor y amigo de Moore, por tanto tuvo mucha influencia del escritor al momento de recrear a su *Black Orchid*, creando una deconstrucción con tintes más oscuros y filosóficos sobre lo que significa estar vivo y hasta dónde llega el ser humano para evitar perder a sus seres queridos; todo lo anterior respetando el canon previo del personaje (Gaiman, N., McKean, D. and Klein, T. 2016).

1.5 The Sandman

El personaje original de *Sandman*, apareció por primera vez en *Adventure Comics* número 40 (en julio de 1939), siendo un detective común y corriente llamado Wesley Dodds, quien porta un traje verde y una máscara de gas para dormir a los criminales. Su historia lo muestra al inicio como un personaje solitario y misterioso, pero números posteriores lo reflejan como superhéroe e incluso logra ser parte de *La Sociedad de Justicia de América*.

En 1970, Jack Kirby, escritor conocido por ser co-creador de muchos personajes de Marvel, muestra al mundo su versión de *Sandman*: Garret Sanford. A diferencia de Dodds, el nuevo Sandman tiene una vestimenta que se asemeja más a un superhéroe alejándose del modelo detectivesco e incluso le anexan dos ayudantes y una guarida de sueño.

El personaje de Kirby tuvo un éxito moderado al grado de mezclarlo con más personajes del universo DC como Mujer Maravilla, Steve Trevor, La Liga de la Justicia y el Dr. Destino. La evolución del personaje fue tanta que incluso le dieron la muerte en el impreso, dando pie a un nuevo *Sandman*: Héctor Hall.

Hall llegó a ocupar el traje, guarida y función que su predecesor había tenido: Dos pesadillas como ayudantes, Dr. Destino como enemigo y equilibrar el mundo de los sueños infantiles para evitar pesadillas. A diferencia de sus predecesores, Hall tuvo un papel fundamental en *The Sandman* de Gaiman (Gaiman, N., Kieth, S. and Dringenberger, M. 2014).

1.6 The Sandman de Neil Gaiman.

Los editores de DC quedaron encantados con el trabajo que Gaiman había presentado el *Black Orchid* y viendo el éxito que tenían los cómics oscuros y adultos, le ofrecieron al escritor la oportunidad de tener su primera serie regular poniéndole al personaje Sandman en bandeja de plata para la misma.

Gaiman aceptó al instante la oportunidad y comenzó a trabajar en la historia en cual contemplo meter a los 3 Sandman que habían pasado por las páginas de DC cómics: Wesley Dodds, Garrett Sanford y Hector Hall. De último momento, los editores de DC le pidieron a Gaiman que creara un personaje completamente nuevo, dejando solo el nombre: *The Sandman*.

Fue así como Gaiman creó a Morfeo de los Eternos, la representación antropomórfica del sueño, personaje que comenzó siendo promocionado como el protagonista de una saga de terror. Los primeros 7 números mostraron a un personaje que es capturado por una secta de adoración a la muerte y

posteriormente es liberado para cobrar venganza de sus captores y recuperar los objetos que le fueron robados: su yelmo, su bolsa de arena y el rubí de los sueños.

A partir del número 8, se presentó a uno de los hermanos de Morfeo: Muerte, quien apareció como una chica joven con vestimenta gótica. El número fue un respiro del terror mostrado en los 7 primeros números y la apariencia de la hermana del protagonista logró muchas ventas y que el personaje fuera pasando de boca en boca (Gaiman, N., Kieth, S. and Dringenberger, M. 2014).

Desde ese momento y teniendo en cuenta la temática adulta de *The Sandman*, DC Cómics optó por mudar la serie a su sello de títulos para adultos: *Vertigo Cómics*. Allí la serie tuvo una evolución constante, dejando el terror completamente atrás y comenzando a ser una historia fantástica y atemporal.

Durante el segundo arco *La Casa de Muñecas*, Gaiman sentó las bases de lo que sería todo el universo de Sandman y ya tenía vislumbrado qué rumbo tomaría la serie y en donde acabaría, algo que Vertigo permitió debido al éxito, ventas y aceptación de su historia.

Aunque Gaiman creó un personaje completamente nuevo, él respetó la historia previa del universo DC al retomar Sandmans anteriores como lo es Wesley Dodds quien tiene una breve aparición en el arco *Preludios y Nocturnos* y tiene su historia transcurre durante los 70 años de captura de Morfeo.

Héctor Hall y su mitología es la más aprovechada ya que tiene un papel fundamental en *La Casa de Muñecas*, deconstruyendo su historia de los 60, pasando de un superhéroe a un alma atrapada en la dimensión del sueño bajo el engaño de Brute y Glob, éstas últimas dos pesadillas que escaparon de la ensoñación durante el cautiverio de Morfeo (Gaiman, N., Kieth, S. and Dringenberger, M. 2014).

Posterior a las bases sentadas en el tomo *La Casa de Muñecas*, The Sandman desarrolló un enorme y basto universo equiparable a otros grandes de la

literatura como Tolkien¹; Gaiman sentó las bases y la ruta que seguiría Morfeo hasta su final.

Debido a que en un capítulo posterior, se tocarán temas de la historia general de The Sandman, en el rubro presente se intentará evitar más detalles de la trama general de la novela gráfica, pero si hay alguna manera de sintetizarlo, sería “El rey de los sueños aprende que uno debe cambiar o morir, luego toma su decisión”.

Y es que el cambio es uno de los ejes conductores más fuertes a lo largo de los 75 números: Morfeo un personaje que se resiste al cambio, sus hermanos, Los Eternos no dispuestos a adaptarse al mundo o dejar sus costumbres por algo nuevo, Hipólita Hall que se resiste a la muerte de su marido Héctor.

Una vez que ya se han sentado las bases de lo que es un cómic, funciones narrativas, gráficas y contexto sobre The Sandman, pasaremos al siguiente capítulo en donde se expondrán las categorías de análisis necesarias para encontrar elementos transtextuales que la novela gráfica usa para desarrollarse.

¹ Creador de El Señor de los Anillos y la Tierra Media

CAPÍTULO 2 Texto, Transtextualidad y el cómic como texto

En este capítulo, se explicará teóricamente qué es un texto a partir de las categorías del lingüista Wolfgang Iser, quien en su obra de 2004 *Qué es un texto* propone 6 características esenciales de lo que debe contener un objeto designado como texto; cuando las anteriores estén definidas, entonces se contrastarán las características con un cómic para poder justificarlo como texto.

Lo anterior será necesario puesto que la transtextualidad, es una categoría de análisis que se debe usar con objetos de estudio designados como texto, el no definir qué es un texto generaría un salto metodológico importante y quitaría rigor investigativo a la presente.

El segundo apartado del capítulo definirá a partir de Gérard Genette y su obra de 1982 *Palimpsestos*, lo que es la transtextualidad, pero para aterrizar las categorías de la misma, se recurrirá a la obra *Nuevos Conceptos sobre la Teoría del Cine* de Robert Stam publicada en 1999, puesto a que este último autor logra contrastar los conceptos con textos ajenos a los literarios y similares al cómic.

El capítulo estará conformado de 2 sub apartados, uno donde se define el texto y el otro que explicará la transtextualidad; por tanto ese último sub apartado contará con 5 sub apartados en los cuales se detallará y ejemplificará en cómic qué es la intertextualidad, metatextualidad, hipertextualidad, paratextualidad y architextualidad. Una vez asentado el cómic como texto, y de qué manera entran las categorías transtextuales en el objeto de estudio basado en los ejemplos, se hará en análisis con la obra *The Sandman*.

2.1 Definiendo Texto

Ya que las categorías de análisis son de carácter transtextual, se harán dentro de un texto, pero no es posible realizar análisis de un texto sin antes definir a aquello que consideramos como texto, por lo que el primer apartado de este capítulo está dedicado al concepto de “texto”.

El concepto de “texto” ha estado presente a lo largo de nuestra formación académica tan de cerca, que muchas veces no nos detenemos a pensar qué es un texto, qué lo conforma, caracteriza y en general qué requiere algo para ser considerado texto.

Un buen referente para definir el concepto es *¿Qué es un Texto?* De Wolfgang Raible, lingüista alemán que propone cualidades que caracterizan a los textos para que puedan definirse como tales

Raible comienza hablando de la Gestalt y cómo percibimos las cosas: sensaciones, música e incluso estímulos provocados por escuchar una melodía o leer un texto. Según el lingüista, el ser humano puede comprender los tonos de una melodía, pero no reproducirlos tal cual los escuchó; lo mismo pasa con la comprensión lingüística (Wolfgang, R. 2004).

Retomando lo anterior, el hecho de conocer la tonada de una canción o identificar ciertas ideas centrales de un texto no nos da la totalidad de la esencia, Raible explica que no se puede ser reduccionista o atomista con las partes del texto, ya que las palabras o ideas sueltas sin una sintaxis correcta, genera ideas sueltas que requieren una conexión para explicar un todo.

El lingüista alemán, propone seis técnicas como recursos de cohesión textual, las cuales nos permiten comprender el texto, encontrar los niveles de jerarquía, permitir la sorpresa y localizar la información (Wolfgang, R. 2004).

La primera base de cohesión textual es la enunciación: presupone la existencia de un hablante y un destinatario, es elemental y fundamental como el esquema más básico de la comunicación, por tanto, es la base de las otras cohesiones.

La segunda base son secuencias que nos señalan el carácter conjunto de un texto, lo que podríamos aterrizar como conectores, frases como: “Ahora daremos paso a...” las cuales nos ayudan en el entendimiento de la jerarquía más baja de la información dentro del texto.

La anáfora tiene la tercera base de cohesión textual, hace referencias a cosas ya mencionadas en un texto o discurso por ejemplo: “Ese hombre entró al metro, el policía también lo hizo” en este caso lo que realizó el policía fue entrar al metro, cumpliendo la función de anáfora.

La cuarta base es la cohesión asertoria, que funciona a partir de ciertas frases que generan un vínculo entre los elementos como: “en efecto” “pero” “aún cuando”.

La penúltima base consiste en un elemento de cohesión temporal, supone un campo temporal que marca un antes y un después, por ejemplo: “El hombre entró al metro, al llegar a su destino descendió del vagón”.

La sexta base de relación son las invariabilidades formales o de contenido, por tanto un texto sigue el mismo eje temático: un poema no mete entre sus párrafos información de ensayo académico ni a la inversa; repiten una estructura sintáctica la cual les da una pertenencia a un género textual (Wolfgang, R. 2004).

Una vez definidas las características de lo que confirma un texto, es necesario contrastar las categorías expuestas anteriormente con un cómic, por lo que se tomarán algunas viñetas de *The Sandman* para cumplir el objetivo.

1.- La existencia de un hablante y un destinatario:

Fig. 11: Esquema de comunicación en el cómic



Ejemplificando, Vertigo Cómics/Neil Gaiman cumplen la función de hablante, el cómic es aquello que se envía y el lector cumple el papel de destinatario, por tanto la novela gráfica cumple la primera regla de cohesión textual.

2.-Para la segunda regla de cohesión textual no es necesario realizar un esquema, debido a la facilidad de exponerla. Wolfgang menciona que es la jerarquía más baja y aquella que nos anuncia el tema que tocará el texto, algo que dentro de un cómic se convierte en el prólogo.

A lo largo de los 10 tomos de *The Sandman*, varios autores entre ellos Gaiman o Stephen King hablan de lo que tratará cada tomo, por ejemplo en el tomo 2 *La Casa de Muñecas* hay un prólogo escrito por Clive Baker que textualmente dice “Sus historias (refiriéndose a Gaiman) son perfectamente irrelevantes en su reordenamiento de realidades” (Baker, C. 2014, p.2) haciendo referencia al reordenamiento en la concepción de la realidad que juega un papel importante en el tomo.

Recapitulando, debido a que el cómic o novela gráfica posee esas menciones de jerarquía menor que nos introducen a la temática del texto, podemos afirmar que efectivamente nuestro objeto de estudio, cumple con la segunda regla.

3.- La anáfora en el cómic, es bastante sencilla de explicar, ya que funciona al mismo nivel de la literatura: El uso de menciones implícitas en el cómic, como el hecho de que un personaje haga mención a una acción realizada en números o tomos anteriores.

4.- Los conectores están presentes en el cómic e igual son sencillos de explicar, basta con pensar en las viñetas con texto de contexto: “Mientras tanto en otra parte” “momentos después” “al anochecer”.

5.-La cohesión temporal está presente en un cómic y es muy notoria, en *The Sandman* puede ejemplificarse con el paso de los años en cautiverio de Morfeo y cómo el mundo se sigue moviendo pese a su aprisionamiento o incluso Hob Gadling, personaje que hace pacto con Morfeo para vivir por siempre y cada 100 años beben una copa de vino juntos.

6.-La invariabilidad de la forma en el cómic, sobre todo en *The Sandman* es muy evidente, tiene una temática muy oscura y adulta, alejada del género

superheróico y pese a compartir universo con DC Comics, la narrativa y estética de Sandman nunca se aligera.

Ahora después de contrastar las reglas de cohesión textual con el cómic, se confirma que es compatible y al tener las 6 categorías, se puede afirmar que la novela gráfica funciona como texto, por lo que una vez definido como tal, ya se podrá analizar con las categorías intertextuales.

2.2 Transtextualidad o trascendencia del texto

Una vez definido lo que representa ser texto, podemos entrar en el siguiente rubro teórico metodológico que es la transtextualidad, algo que Gerard Genette explica como “Todo lo que pone al texto en relación, secreta o manifiesta con otros textos” (Genette, 1989, p. 10).

El término Transtextualidad fue pensado para textos literarios, pero es posible aplicarlo a otro tipo de contenidos y discursos tal y como se muestra en la obra *Nuevos Conceptos de la Teoría del Cine* de Robert Stam, en donde el autor explica que la evocación de diversos discursos en el cine está presente en todo momento, por ejemplo cuando en alguna película se cita un párrafo u obra de Shakespeare (Stam, R, 1999).

Por tanto si los conceptos son aplicables a un discurso cinematográfico, es posible aplicar los mismos al rubro del cómic o novela gráfica, entonces también existen las 5 categorías que Gerard Genette propuso para la transtextualidad en “un orden aproximadamente creciente de abstracción, de implicación y de globalidad (Genette, 1989, p.10)

Las 5 categorías que propone Gerard son: intertextualidad, architextualidad, hipertextualidad, metatextualidad, y paratextualidad, las cuales se explicarán y ejemplificarán en los siguientes apartados

2.2.1 Intertextualidad

Genette define ese nivel de intertextualidad como la co-presencia efectiva entre dos textos, literarios, mediante la forma de una cita, alusión e incluso el plagio. La cita efectivamente puede o no estar entre comillas, tal y como varias presentes a lo largo de la presente investigación, la alusión aplica como una breve mención o enunciado a determinada obra o tema.

Aunque Gerard piensa esta categoría con sus niveles únicamente para un texto literario, pueden encontrarse en otro tipo de discursos, como en cine tal cual como lo prueba el autor Robert Stam en su libro *Nuevos Conceptos Sobre la Teoría del Cine*.

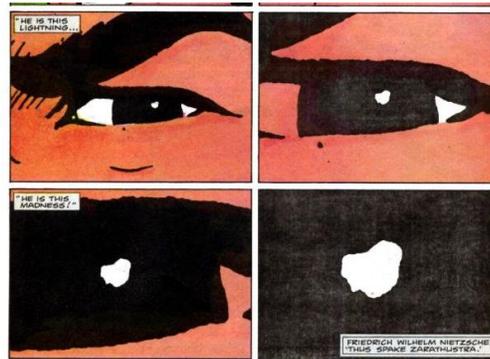
La cita en una película puede ser de manera explícita, cuando algún personaje, menciona el filme o incluso de una manera más implícita con un clip, portada o poster en algún aparador dentro de alguna locación.

La alusión en el cine es definida por Stam como “la forma de una evocación verbal o visual de otra película, con la intención de ser un medio expresivo para hacer observaciones sobre el mundo ficcional de la película aludida” (Stam, R, 1999. p.235). Ejemplificando lo anterior, durante una escena en la película *Rise of The Planet of the Apes* de 2011, un periódico hace mención a una nave llamada Ícaro, que se ha perdido en el espacio; lo cual es una clara alusión a la nave que tripulaban los astronautas en la versión original de *El Planeta de los Simios*.

Finalmente el plagio, puede ocurre cuando una película copia sin citar el argumento general de otra, como fue el caso de *El Rey León* de Disney, película que, según varios fanáticos, es un plagio a la historia japonesa *Kimba*, el León Blanco.

Si esta categoría está presente en el cine y texto lingüístico, claramente tiene cabida dentro del terreno del cómic por lo que a continuación, se mostrará un ejemplo de cada nivel de esta categoría de la transtextualidad aplicada a la novela gráfica.

Fig. 12: Cita en un cómic:



(Leach y Moore, 2012, p.12)

La imagen anterior representa una cita textual entrecomillada dentro de la obra *Miracle Man* de Alan Moore, la cual hace alusión al concepto de *superhombre*, de Nietzsche, concepto que dentro de todo el primer arco de la obra, tiene una gran relevancia y está presente en todo momento.

Pasaremos ahora al momento de la alusión con una viñeta de *The Sandman*

Fig. 13: Alusión en el cómic

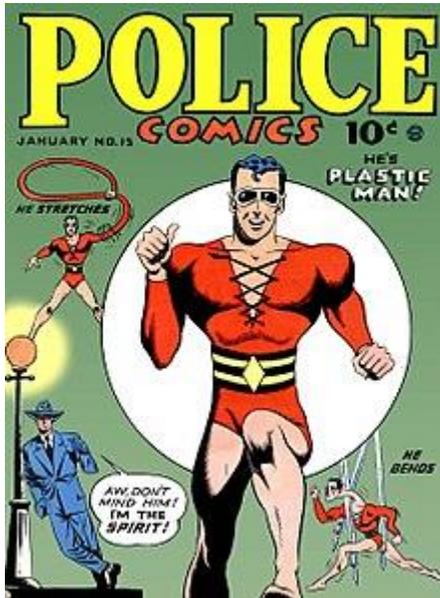


(Gaiman, Zully y Muth, 2017, p.62)

La alusión en la viñeta anterior funciona por la breve aparición de Batman, Clark Kent y el Detective Marciano, se está evocando a personajes del mismo sello editorial pero que se manejan bajo una temática diferente a la vista en *The Sandman*.

El papel del plagio en el cómic es más difícil de encontrar ya que aunque varios personajes tengan poderes o características similares, no se puede hablar abiertamente de un plagio aunque los fanáticos afirman que muchos de esos casos son un plagio.

Fig.14: Posible plagio en personaje de cómic:



(Fox, 1943)



(Kirby, 1961)

La imagen anterior es una comparativa entre Plastic Man (izquierda) que apareció por primera vez en 1941 contra Mr. Fantastic (derecha) cuya aparición ocurrió en 1961, 20 años después.

2.2.2 Paratextualidad

Genette menciona que este nivel es “relación, generalmente menos explícita y más distante, que, en el todo formado por una obra literaria” y él dice que viene en forma de: títulos, prólogos, epígrafes, agradecimientos, nota al pie, portada y otras señales que dotan al texto de un tono variable (Genette, 1989).

El autor ejemplifica lo anterior con la obra *Ulises* de James Joyce, tenía en su primera versión, títulos de capítulos que evocaban a eventos de *La Odisea* de Homero, los cuales funcionaban a un nivel paratextual.

Aterrizando la categoría en el cómic, la portada de cada número o tomo, los epígrafes e incluso agradecimientos al inicio o final de la obra, funcionan a nivel

paratextual y de manera muy natural ya que la naturaleza de esos elementos en la novela gráfica, es la misma que en los textos literarios.

2.2.3 Metatextualidad

El tercer nivel que explica Gerarld funciona como una mención o invocación de un texto a otro, el autor menciona: “es la relación -generalmente denominada «comentario»[...]une un texto a otro texto que habla de él sin citarlo e incluso, en el límite, sin nombrarlo (Genette, 1989: p.13), algo que se puede ejemplificar con la obra *Orgullo y Prejuicio Zombie* de Seth Grahame-Smith, la cual evoca la novela original escrita por Jane Austn.

La metatextualidad incluso posee un carácter crítico, pues usa su propia auto referencialidad para tomar consciencia de sí mismo, algo que en el cómic se puede ejemplificar cuando algún personaje Marvel hace alusión a alguno de DC, como suele ser el caso de Deadpool con Deathstroke y el chiste común del plagio²

Una vez definido el concepto anterior, es pertinente ejemplificarlo con el objeto de estudio de la presente investigación: el cómic; Un ejemplo claro de metatextualidad es *Miracleman*, cuya historia, poderes y transformación evocan al personaje de DC Cómics, *Shazam*.

El personaje de *Shazam* (Antes conocido como *Capitán Marvel*) apareció por primera vez en *Whiz Comics #2*, la historia seguía a Billy Batson, un niño que al pronunciar la palabra Shazam, se convierte en un hombre adulto dotado de poderes como fuerza sobrehumana, gran resistencia y la capacidad de volar.

La mitología de Capitán Marvel, se expandió gradualmente, presentando a otros personajes como al villano Dr Sivana y a otros miembros como Mary Marvel y Capitán Marvel Jr, quienes ayudaban a Batson en su lucha contra el mal.

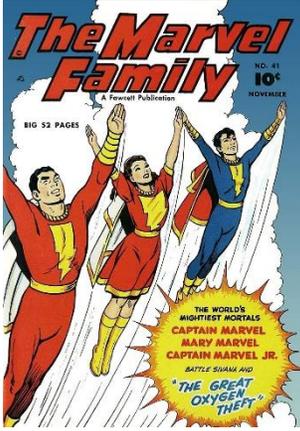
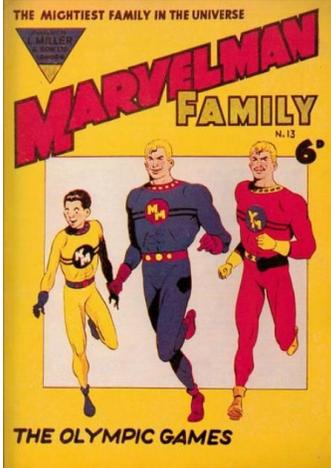
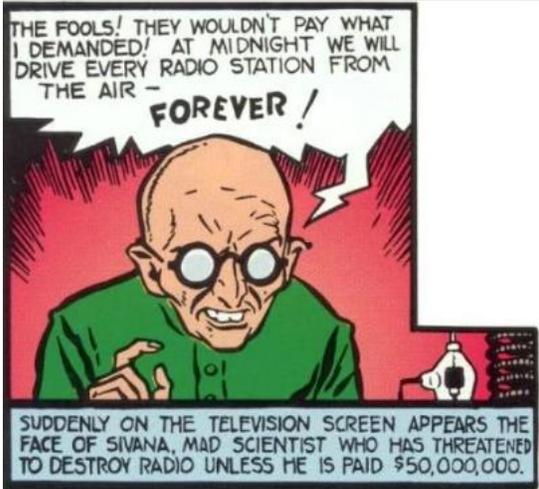
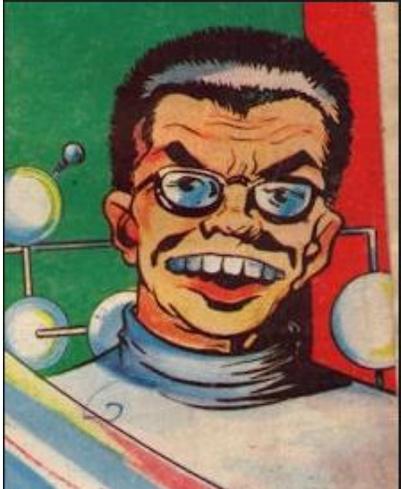
Debido a que la editorial que *Fawcett Comics*, dejó de publicar las aventuras de Capitán Marvel en 1953, otras editoriales necesitaban un personaje que

² Deadpool fue creado a manera de burla para Deathstroke en los 90's

reemplazara a Batson, por lo que Mick Anglo creó para la editorial *L. Miller & Son* a *Marvelman*.

El personaje era muy similar a Capitán Marvel, Micky Moran era un periodista que al decir la palabra “kimota”, se transformaba en Marvelman, el enemigo a vencer era el Dr. Gargunza; también existió la familia Marvelman, conformada por Young Marvelman y Kid Marvelman (Leach, G., Moore, A. and Davis, A. 2012).

Fig. 15: Ejemplo de metatextualidad en el cómic

Capitán Marvel	Marvel man
 <p>(Binder y Crowley, 1949)</p>	 <p>(Miller, 1956)</p>
 <p>(Parker y Beck, 1940)</p>	 <p>(Anglo, 1956)</p>

Así es como la mitología de Marvelman, funciona a nivel de metatextualidad por su relación temática, crítica y de referencialidad a la mitología con Capitán Marvel.

2.2.4 Architextualidad

Genette considera que todo texto es una imitación de un texto ya pre existente que pasa por un proceso de transformación para existir; la Architextualidad, la replicación de un género “La architextualidad genérica se constituye casi siempre, históricamente, por vía de imitación” (Genette, 1989: p.17).

Lo anterior se puede ejemplificar con las fórmulas dramáticas o el teatro clásico, una comedia actual va a imitar ciertos elementos que tiene la comedia clásica griega, lo mismo con otros géneros como la tragedia, tragicomedia e incluso pasa en el cine con los géneros de las películas: acción, drama, terror etc.

Tomando en cuenta la definición anterior, podemos decir que existe una relación architextual o de imitación por parte de la novela gráfica *The Sandman* hacia el género literario clásico de la tragedia; ya que *The Sandman* abiertamente cuenta con todos los elementos necesarios que requiere la tragedia tal como lo ejemplifica la fórmula dramática que expone Virgilio Ariel Rivera en *La Composición Dramática* (Rivera, V. 2004) lo cual se esquematizará a continuación:

Formula Dramática	Ejemplificación en <i>The Sandman</i>
El estado normal parece inalterable	Morfeo se encuentra prisionero por un mortal.
Surge la alternativa que va a crear el conflicto del protagonista	Morfeo escapa y busca recuperar su reino y objetos perdidos durante su tiempo en cautiverio. Durante el viaje, Morfeo recuerda cuando condenó a su amada, la princesa Nada al infierno y a su hijo Orfeo al sufrimiento por desobedecerlo.

El conflicto propone elegir una determinación	Morfeo tiene la oportunidad de poseer el infierno y liberar a su amada, así como de obtener un favor de su hijo a cambio de asesinarlo para terminar su sufrimiento.
Vence a una de las dos fuerzas: pasión e instinto sobre el razonamiento y la agresión sucede	Morfeo libera a su amada y entrega el infierno a varios ángeles, por otra parte, accede a asesinar a su hijo, rompiendo la regla de que el eterno del sueño no puede interferir en los asuntos de su hermana, Muerte
Se cuestiona la agresión	Morfeo se cuestiona y deprime por el asesinato de su hijo
Viene la toma de conciencia del protagonista	Morfeo entiende que Las Benévolas lo deben asesinar por trasgredir las reglas.
Se restablece el orden	Morfeo muere y parte de él renace en un nuevo Señor del Sueño.

El esquema anterior fue tomado conforme a un análisis de la obra y tomando los puntos que se consideraron clave para representar la tragedia, por lo que algunos sucesos presentes en más tomos se dejaron fuera por no aportar nada a la historia principal.

Con lo expuesto anteriormente, se puede afirmar que el cómic, si cuenta con relaciones transtextuales a nivel de architextualidad, por su relación temática con otros géneros.

2.2.5 Hipertextualidad

El último tipo de transtextualidad que presenta Genette, es la hipertextualidad y también es uno de los más completos y complejos, el autor lo define como: "Toda

relación que une un texto B a un texto anterior A en el que se injerta de una manera que no es la del comentario (Genette, 1989: p.14).

Lo anterior quiere decir que todo texto B, es resultado de una transformación de un texto A el cual ya es pre existente. El Texto A pasa a ser nombrado por el autor como hipotexto y su resultante (Texto B) es designado como un hipertexto.

El concepto puede ser explicado de manera más clara a partir de la cinematografía: con las adaptaciones de películas de libros o novelas fantásticas, por ejemplo el caso de El Señor de los Anillos, pasa a ser un hipotexto, cuyo hipertexto es la trilogía cinematográfica dirigida por Peter Jackson.

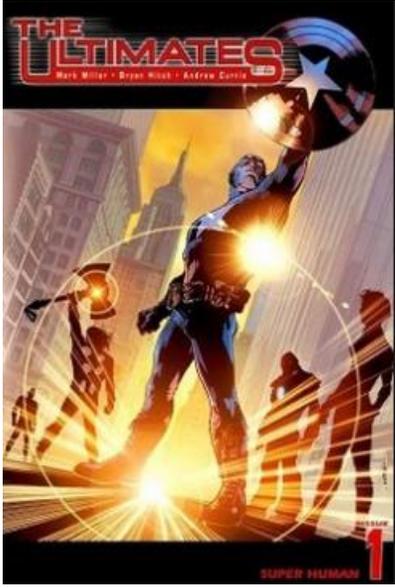
Explicando el concepto en el campo de la novela gráfica, las adaptaciones de películas de cómic, son un excelente ejemplo de relaciones hipertextuales, la primera película de *Spiderman* de Sam Rami, es un hipertexto cuyo hipotexto es el cómic de *Spiderman*.

Incluso dentro del mismo cómic a cómic es posible encontrar relaciones de hipertextualidad: El universo y cronología original de Marvel, pasan a ser el hipotexto del universo Marvel Ultimate, el cual buscó re iniciar las historias y contar todo de 0 para nuevos lectores en el 2000, por tanto este último universo se convierte en un hipertexto

Fig. 16: Ejemplo de hipertextualidad cómic al cine

Hipotexto	Hipertexto
 <p>(Ditko y Lee, 1962)</p>	 <p>(Spiderman, 2002)</p>

Fig 17: Ejemplo de hipertextualidad de cómic a cómic

Hipotexto	Hipertexto
 <p>(Kirby y Lee, 1963)</p>	 <p>(Millar y Hitch, 2002)</p>

Una vez establecido por qué el cómic es considerado texto y como en efecto, se pueden usar las relaciones transtextuales en el mismo, pasaremos al capítulo 3 donde se aplicará la metodología de Genette en los tomos 6 tomos que abarcan la idea central de The Sandman: Preludios y Nocturnos, La Casa de la Muñeca, Estación de Niebla, Vidas Breves, Las Benévolas y El Velatorio, para encontrar las relaciones transtextuales y explicar su ayuda para el desarrollo del arco central.

Capítulo 3: Relaciones transtextuales en el arco principal de *The Sandman*

En este capítulo se realizará la confrontación del objeto de estudio, los tomos de *The Sandman*, con las categorías de transtextualidad revisadas en el capítulo anterior. Para lograrlo, se analizarán los libros de *Sandman* que narran el arco central de la historia de Morfeo los cuales son: *Preludios y Nocturnos*, *La Casa de la Muñeca*, *Estación de Niebla*, *Vidas Breves*, *Las Benévolas* y *El Velorio*.

El capítulo comenzará arrojando una justificación metodológica sobre qué tipo de paradigma se abordará, posteriormente se presentará un instrumento de medición que cuya función principal será el analizar a los diversos personajes de *The Sandman* para encontrar su relación transtextual y qué tipo de relación es; también se ejemplificará con un cómic, la manera en que funciona el instrumento de medición.

El apartado subsecuente comenzará con el análisis formal de *Preludios y Nocturnos*, recorrerá los tomos mencionados anteriormente y finalizará con *El Velorio*. Una vez terminado el análisis de la obra, se tendrán varios resultados que se esquematizarán y analizarán en el apartado de las conclusiones.

El capítulo contará en total con 8 sub capítulos, el primero de la justificación metodológica, el segundo con la presentación del instrumento de medición (que también tendrá su sub apartado para explicar) y los consecuentes, serán el análisis de cada uno de los tomos que conforman a *The Sandman*.

Para el análisis e utilizarán viñetas de varias obras aparte de *The Sandman*, como portadas de personajes clásicos, representaciones pictóricas y menciones a otros personajes de Vertigo Comics.

3.1 Justificación metodológica

La presente investigación será cualitativa debido a que se analizarán diversos personajes, características, formas, historia y contexto de los mismos. De igual

manera las categorías de análisis presentadas en el capítulo anterior, son de carácter cualitativo.

En cuanto al paradigma metodológico para la investigación, se trata de un paradigma híbrido ya que aunque el cómic tiene apartados lingüísticos, cuenta con elementos gráficos que podrían ser analizados mediante el paradigma semiótico y recordando los elementos que conforman al cómic asentados en el primer capítulo, el cómic se caracteriza por elementos gráficos y lingüísticos, los cuales requieren un análisis de ese tipo, de allí la necesidad de utilizar un paradigma híbrido conformado por la semiótica y lingüística.

3.2 Instrumento de medición

Para analizar los personajes que pueden tener una relación transtextual dentro de *The Sandman*, se usará un esquema tipo con 4 cuadrantes como el que se muestra a continuación:

Original o representación	Personaje en <i>The Sandman</i>
Imagen del personaje original	Imagen del personaje en <i>The Sandman</i>

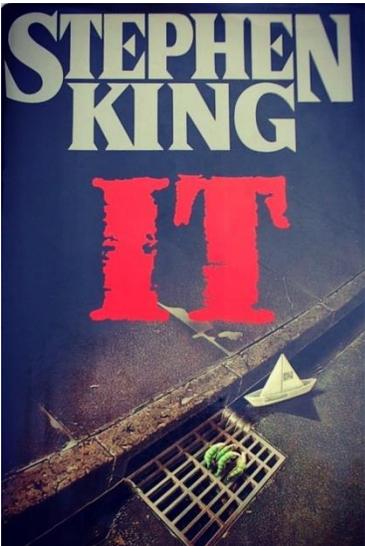
Al final del esquema, se enunciará qué tipo de relación tiene el personaje original sea architextual, metatextual, hipertextual etc, y, la razón de que el personaje funcione de esa manera; todo sustentado en las categorías, conceptos y definiciones que se revisaron en el capítulo 2.

Las imágenes usadas para el análisis en los esquemas, serán mediante un *scan* de mis tomos propios de *The Sandman* publicados por Editorial Televisa de 2014 a 2017, mientras que las imágenes de personajes con aparición previa, se usarán portadas de cómic de donde aparecen y en el caso de personajes bíblicos, mitológicos o fantásticos, se usarán ilustraciones artísticas reconocidas para hacer la comparación.

3.2.1 Ejemplificación del instrumento de medición con objeto de estudio:

La relación del siguiente esquema se muestra de manera reducida e incluso se podría afirmar que ocurre de manera silenciosa, siendo solo la aparición a cuadro de un personaje leyendo la novela *IT* de Stephen King mientras cuida a Morfeo en su cautiverio.

Fig. 18: Ejemplificación del objeto de estudio

Original	The Sandman
 <p>(King, S. 1986)</p>	 <p>(Gaiman, N., y Kieth, S, 2014, p.25)</p>

La anterior relación, puede definirse como una relación transtextual al nivel de **alusión**, ya que ocurre una pequeña mención a la obra *IT*, la cual es solo evocada visualmente.

Ahora una vez definida la metodología, instrumento de medición y ejemplificación del mismo, se procederá al análisis de diversos elementos tomo por tomo. Para lo anterior, se analizará cada tomo de manera cronológica y se ignorarán tomos que traten sobre historias independientes o autoconclusivas, porque no siguen el arco principal de la liberación, redención y tragedia de Morfeo.

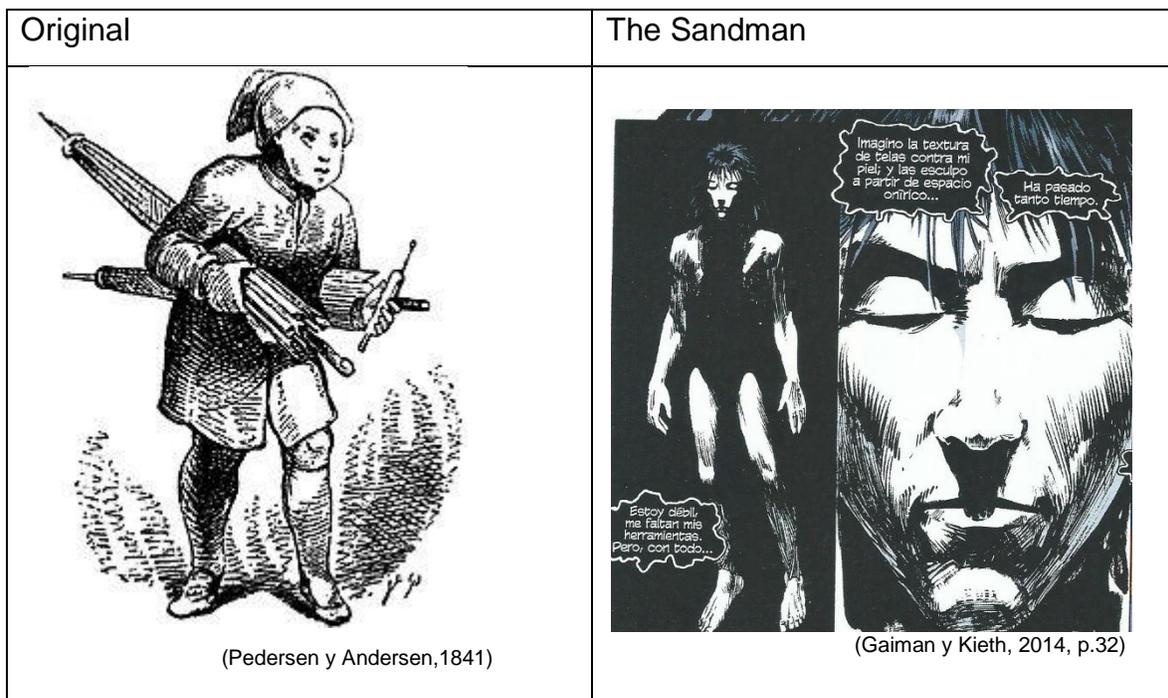
3.3 Preludios y nocturnos

El primer tomo que se analizará es *Preludios y Nocturnos*, el cual trata de la captura de Morfeo a manos de una secta que busca la inmortalidad, el posterior escape del protagonista y su viaje para encontrar sus tres objetos que le brindaban poder: su yelmo, bolsa de arena y rubí de sueños.

Paralelo al escape de Morfeo, el Dr Destino logra escapar del asilo Arkham y busca también la piedra de sueños, la cual estuvo en su poder durante los 70 años en que estuvo en cautiverio el señor del sueño. El villano busca causar demencia mundial obteniendo el rubí de sueños y Morfeo debe detenerlo.

La primera relación transtextual que es pertinente realizar, es la del personaje protagonista Morfeo, debido a que él tiene una relación con otro personaje pre existente al que igual se le conoce como Sandman; es el mito alemán del Arenero, quien llegaba por las noches al cuarto de los niños y esparcía su arena mágica sobre los ojos de los infantes para generarles dulces sueños.

Fig. 19: Relación transtextual de Morfeo



La relación existente entre estos personajes, es una relación transtextual del tipo **hipertextual**. El Sandman del lado izquierdo que es el texto "A" pasa a ser un

hipotexto, ya que se re elabora, modifica e incluso amplia en uno nuevo que es el texto “B” del lado derecho.

La última es una relación hipertextual ya que el personaje de Gaiman, retoma elementos del Sandman original como: su bolsa de arena, el esparcir la misma por los ojos y dar buenos sueños, pero lo amplía al agregarle a su versión un carácter más oscuro y menos amigable, un reino de sueños que gobierna así como una apariencia completamente diferente, siendo un personaje alto, delgado con vestimenta oscura y sumamente pálido.

La siguiente relación que se debe hacer, es la primera aparición de otro personaje de los cómics dentro del universo de *The Sandman*, quien además fue el primer personaje en llevar ese nombre dentro de la línea editorial de DC y fue parte de la llamada “Era Dorada de los cómics”; el personaje es Wesley Dodds, un químico y atleta.

Fig. 20: Relación transtextual de Sandman clásico



La relación transtextual de Wesley Dodds funciona a manera de **alusión**, ya que él no tiene ninguna modificación o intervención directa dentro de todo el arco

principal de *The Sandman*. Desde su primera aparición, el primer Sandman humano fue un superhéroe que vestía con un traje de negocios, sombrero, máscara de gas y un arma que disparaba un gas para dormir a los ladrones y enemigos.

Su aparición en la obra de Gaiman, se limita solamente a un par de cuadros (lado derecho) y su historia nunca es modificada o adecuada a la mitología Gaimaniana ³ por lo que no hay alguna modificación para que se pudiera considerar relación hipertextual.

Como se mencionó antes, *The Sandman* cuenta con muchas relaciones transtextuales basadas en concepciones religiosas, siendo Caín y Abel la relación con más peso en la historia, ya que ambos personajes no sólo se limitan a una mención o aparición; los hermanos aparecen en la mayoría de los tomos apoyando la historia principal.

Se puede afirmar que los personajes tuvieron más de una relación transtextual ya que antes de aparecer en *The Sandman*, Caín y Abel tuvieron su aparición en la serie de cómics antológicos *The House Of Mystery*, también bajo el sello de DC Cómics.

Fig. 21: Relación transtextual de Caín y Abel

Originales	Mystery House
 <p data-bbox="480 1740 656 1766">(Pernicharo, 1754)</p>	 <p data-bbox="1105 1793 1247 1818">(Adams, 1968)</p>

³ Universo donde coexisten todos los personajes de *The Sandman*

Del lado izquierdo del esquema, aparece Caín y Abel representados por Pablo Pernicharo en 1760, en el lado izquierdo aparece Caín (Personaje con el saco verde y cabello café) junto a su hermano Abel (Cabello Negro con traje azul rey); si bien la relación física entre los personajes bíblicos y los del impreso, es muy vaga, su relación transtextual es lo que les dota de personalidad: Caín asesinó a Abel tal y como en La Biblia⁴ e incluso Caín tiene mucho celo y rencor de Abel por ser alguien de buen corazón; la relación del anterior esquema es de hipertextualidad, ya que en los cómics, se amplía la historia bíblica de los personajes para ponerlos como cuenta cuentos.

Es importante mencionar que Caín y Abel tienen una doble **relación hipertextual**, la primera que fue comentada en el párrafo anterior y la segunda, que es retomando los personajes de *The House of Mystery* para anexarlos al universo de *The Sandman*.

Fig. 22: Relación transtextual de Caín y Abel

Mystery House	The Sandman
	 <p data-bbox="821 1404 1170 1430">Fig. 35 (Gaiman y Kieth, 2014, p.41)</p>

Los personajes de *Mystery House* tienen prácticamente todo el físico y personalidad de los personajes en *The Sandman*, aunque la historia se expande un poco más mostrando una interacción familiar más íntima e incluso su relación como

⁴ Capítulo 4 del Génesis

subordinados de Morfeo, dejando de lado su papel de meros presentadores que tuvieron en las antologías de misterio. Por tanto se puede entender que es una **relación hipertextual**, Caín y Abel pasan bíblicos pasan a ser un hipotexto para *Mystery House* y estos últimos, también se convierten en un hipotexto de su extensión en *The Sandman*.

El primer antagonista al que Morfeo se enfrentó durante el tomo 1: *Preludios y Nocturnos*, es un personaje que ya existía en la editorial DC Cómics: Doctor Destino o John Dee, quien es un enemigo recurrente de la Liga de la Justicia. Desde su origen el Dr. Dee, poseía una piedra que le permitía manipular el tejido de los sueños y causar estragos entre los miembros de la JLA.

Neil Gaiman aprovechó el poder onírico del personaje para presentarlo como el primer gran antagonista de Morfeo. En *The Sandman*, se revela que la pérdida de los sueños del Dr. Dee, en realidad es un rubí onírico que Morfeo perdió durante los 70 años que estuvo en cautiverio y por eso tenía tanto poder onírico. El personaje original, cambia mucho respecto a la representación de Gaiman como se mostrará a en el siguiente esquema

Fig. 23: Relación transtextual de John Dee

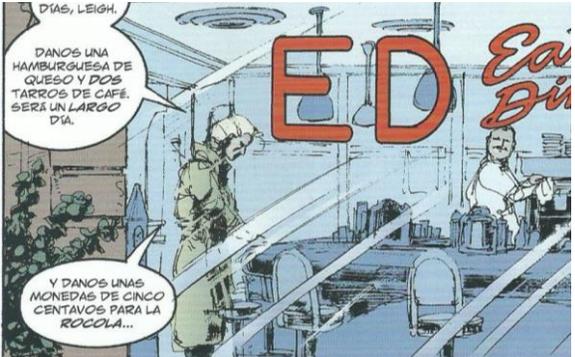
Original	The Sandman
 <p data-bbox="440 1772 656 1793">(Andru, 1980) JLA 176</p>	 <p data-bbox="1037 1745 1328 1766">(Gaiman y Kieth, 2014, p.156)</p>

John Dee tiene la relación **transtextual** que modifica la historia previa del personaje, mencionándose como usó el rubí de Morfeo contra sus enemigos, como Linterna Verde o la Liga de la Justicia. *The Sandman* incluso amplía la historia del Dr. Dee al mostrar las consecuencias físicas y mentales que tuvo al manejar el rubí de los sueños, por tanto Dee pasa a ser un **hipotexto** y la relación del personaje es **hipertextual** al transformar la mitología del villano.

Durante el primer arco argumental, Neil Gaiman tuvo la libertad de seleccionar a varios personajes pre existentes de DC, siendo el demonólogo John Constantine el que protagonizó junto a Morfeo un número entero; probablemente ese personaje sea el que se adapte mejor al mundo de Sandman y su temática adulta y oscura⁵, razón por la cual el personaje migró a Vertigo⁶ unos años más tarde.

En el siguiente esquema se muestra la aparición de Constantine en Sandman junto a una aparición en su serie regular *Hellblazer*.

Fig. 24: Relación transtextual de John Constantine

Hellblazer	The Sandman
 <p data-bbox="521 1703 678 1730">(Simpson, 1992)</p>	 <p data-bbox="1089 1591 1365 1619">(Gaiman y Kieth, 2014, p.68)</p>

⁵ Género detectivesco

⁶ Extensión de DC Cómics dirigida al público adulto

A simple vista, podría parecer que se trata de una relación del tipo hipertextual, pero si nos remitimos a la idea de Genette sobre **metatextualidad**, ésta trata sobre una relación crítica entre un texto y otro. Por tanto la relación ocurre dentro de *The Sandman* de forma muy poco perceptible; el género detectivesco de Constantine, es evocado rompiendo la narración de terror que transcurre en el primer arco argumental de Morfeo y la historia pasa de ser una venganza terrorífica, a ser una narrativa característica de *Hellblazer* con misterios, investigación y diálogos de pensamiento, por tanto, funciona a nivel **metatextual**.

Regresando al ámbito teológico, un personaje bíblico vuelve a hacer aparición en *The Sandman*: Lucifer o el Ángel Caído. Dentro de la novela gráfica, Lucifer primero es conocido únicamente como el señor del infierno, pero conforme avanza la historia se convierte en Lucifer Morning Star.

La historia de Lucifer respeta la mitología católico-cristiana⁷ del personaje, siendo un ángel que perdió las alas por desafiar a Dios y está condenado a ser el amo del infierno, de todo lo malo y de castigar a las almas de los pecadores en sus dominios.

Fig. 25: Relación transtextual de Lucifer

Representación	The Sandman
 <p>(Bellver, R. 1885)</p>	 <p>(Gaiman y Kieth, 2014, p.96)</p>

⁷ Isaías 14:12

La relación anterior es de tipo **hipertextual**, ya que Gaiman toma a un personaje bíblico para dotarlo de más historia e incluso únale brinda una conclusión a la misma, ya que a partir del tomo 4 *Estación de Niebla*, Lucifer renuncia a su deber como el señor del infierno y decide vivir en el plano humano.

Previo a enfrentar al Dr. Dee, Morfeo intenta encontrar el rubí de sueños que le perteneció y se entera que algunos miembros de la Liga de la Justicia, podrían saber dónde encontrarlo; así es como el señor del sueño se encuentra con uno de los más antiguos miembros de la JLA: El Detective Marciano.

El detective, quién también es conocido como J'onn J'onzz, inmediatamente reconoce a Sueño, pero lo ve de una manera diferente, adaptado a la mitología de su planeta, donde es un dios, por lo que inmediatamente le dice dónde está el rubí.

Fig. 26: Relación transtextual de Detective Marciano

Original	The Sandman
 <p>(Hamilton y Moldoff, 1955)</p>	 <p>(Gaiman y Kieth, 2014, p.125)</p>

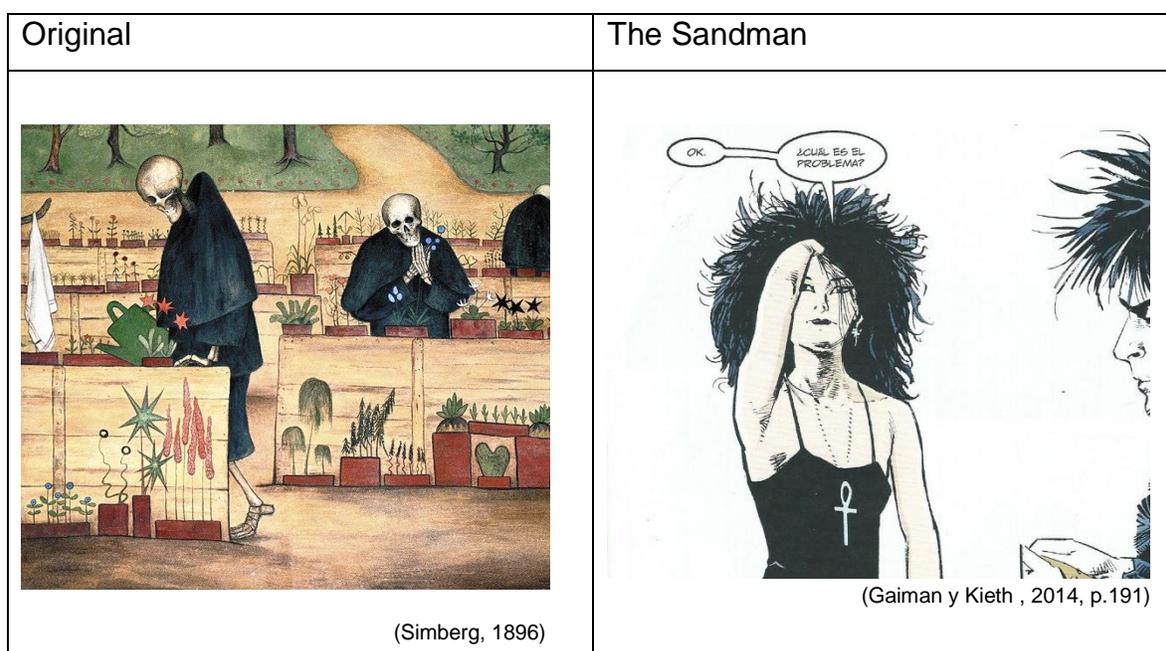
La relación transtextual del Detective Marciano funciona a un nivel de **alusión**, porque el personaje sólo aparece en un par de cuadros y se menciona que Morfeo es una especie de divinidad para su raza. Fuera de ese momento, J'onn no tiene una mayor intervención en el arco ni su historia es modificada para poder considerarse una relación hipertextual.

Como se mencionó en capítulos anteriores, *The Sandman* toma elementos diversos para nutrir su narrativa, como arte, cultura, historia e incluso procesos naturales como la muerte; Allí es cuando aparece Death en la historia del señor del sueño.

La hermana mayor de Morfeo, aparece en el número 8 de la serie y como su nombre lo dice, ella es la representación antropomórfica de la muerte; se encarga de poner fin a todas las criaturas del universo. Esta quizá es la relación transtextual más abstracta hasta el momento, ya que la muerte es un proceso natural y no tiene una representación fija salvo el cráneo⁸.

Para el siguiente esquema se usará la pintura *El Jardín de la Muerte* de Hugo Simberg para compararlo con la versión gaimaniana de la muerte.

Fig. 27: Relación transtextual de Death



La relación transtextual aquí funciona a nivel **Hipertextual** ya que la mitología de la muerte se expande al grado de dotar una situación abstracta de personalidad y forma humana, en este caso una joven y amable chica gótica que visita a todos los que les ha llegado la hora.

⁸ Símbolo universal de la muerte

Los personajes mostrados en los esquemas anteriores, cumplen una importante función narrativa a lo largo de este tomo: **Morfeo** es el principal protagonista en una historia de venganza, redención y búsqueda de sus tres objetos perdidos: Casco, bolsa de arena y rubí.

La historia de **Wesley Dods**, el segundo Sandman ocurre durante el cautiverio de Morfeo, sin él no hubieran ocurrido los arcos clásicos de la edad dorada del cómic. La importancia de los hermanos **Caín y Abel**, radica en dar refugio y aliento a Morfeo luego de que pudiera escapar de su cautiverio.

El papel del **Dr. Dee** en este arco de la historia es fungir como villano, quien incluso fue poseedor del rubí de Morfeo durante su tiempo de enemigo de la Liga de la Justicia. En *Preludios y Nocturnos*, Dee escapa de Arkham, recupera la joya de Morfeo y comienza a perturbar los sueños, mente y realidad de la humanidad.

Gracias a **John Constantine**, Morfeo puede recuperar su preciada bolsa de arena. El objeto del señor del sueño se encontraba en poder de una de las exnovias del exorcista, por lo que John, quien está acostumbrado a lo sobrenatural, guía a Morfeo hacia la bolsa.

Lucifer Morningstar cumple el papel de villano secundario, es uno de los tres gobernantes del infierno y guía a Morfeo hacia un demonio que tiene su casco. Después de que el señor del sueño recupera su objeto, Lucifer jura vengarse por la humillación.

El **Detective Marciano** tiene un papel muy pequeño limitado a pocas viñetas, pero su participación es fundamental; él le indica a Morfeo donde obtener el rubí de sueños decomisado al Dr. Dee, desafortunadamente, el villano llega primero, deja inconsciente a Morfeo y comienza a generar caos en el mundo

Death, la hermana mayor de Morfeo aparece al final de la historia. Cuando el señor del sueño logra vencer al Dr. Dee, pierde la fe en su papel como eterno, no entiende su función en el universo. Es por eso que Death lo lleva por unas horas a recorrer su rutina en donde niños, adultos y jóvenes mueren. Después de ver y

entender el trabajo de su hermana, Morfeo recupera el sentido de su función como eterno.

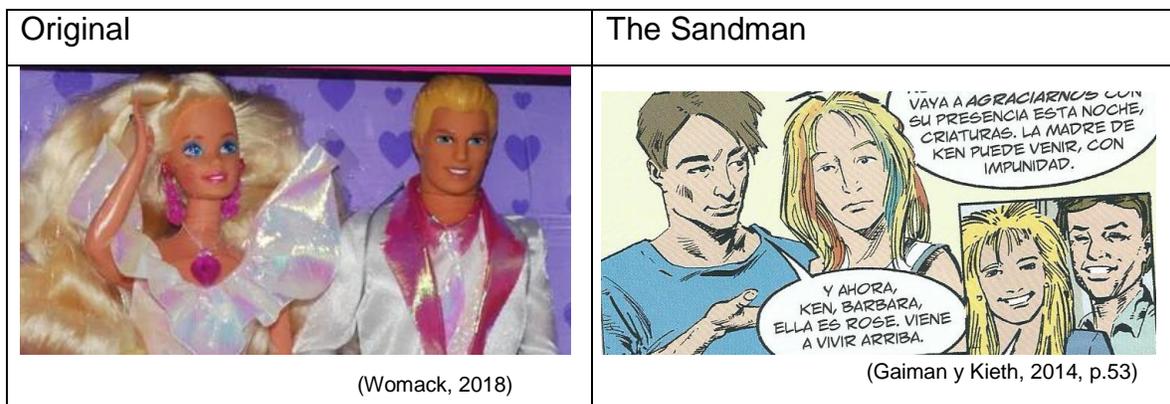
3.4 La Casa de la Muñeca

En el segundo tomo de *The Sandman*, se presentan a varios personajes que tendrán una mayor relevancia a lo largo de toda la trama e incluso se van tejiendo ciertas historias que retoman personajes clásicos de la era plateada del comic cuyo destino cerrará junto con la conclusión de la serie.

La historia sigue nuevamente a Morfeo quien intenta poner su reino en orden luego de entender su papel en el universo gracias a una plática con su hermana Death. Sin embargo, varias pesadillas siguen ausentes y se niegan a volver a la ensoñación y servicio de Sueño: Brute Glob quienes se encuentran siendo “ayudantes” de Héctor Hall, el tercer Sandman humano que vive en una falsa base de sueños.

Paralelamente, otra pesadilla, El Corintio se encuentra causando asesinatos en el mundo de la vigilia y acude a una convención de asesinos seriales, por lo que Morfeo tiene que detenerlo. La primera relación transtextual que se encuentra en la obra, son de dos personajes llamados Ken y Barbie, los cuales físicamente se parecen a los juguetes de la línea Mattel.

Fig. 28: Relación transtextual Barbie y Ken

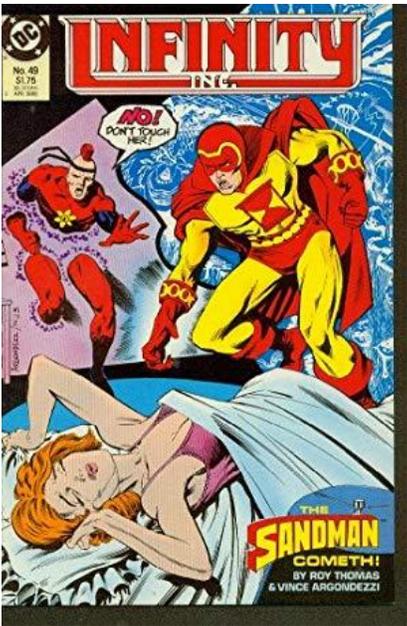


Los personajes tienen una relación **alusión** ya que no se dice abiertamente que son los personajes de Mattel, pero las características físicas y nombres, evocan silenciosamente a los juguetes clásicos.

Uno de los personajes que tiene mayor peso a lo largo de este tomo y cuyas acciones seguirán haciendo eco hasta el final de la historia, es Héctor Hall, el tercer personaje en portar el nombre de *The Sandman*. Este arenero tiene una de las relaciones transtextuales más fuertes en toda la obra, equiparable a la de Morfeo.

Para el siguiente esquema, se usará una portada de Sandman de Jacky Kirby junto a la aparición de Hall en este tomo.

Fig.29: Relación transtextual de Héctor Hall

Original	The Sandman
 <p>(Argondezzi, 1988)</p>	 <p>Gaiman y Kieth, 2014, p.78)</p>

La relación que tiene Héctor Hall es del tipo **Hipertextual**, ya que la historia del personaje se expande a un grado en que toda su faceta como el arenero, fue un simple experimento de dos pesadillas: Brute y Glob.

En su historia de la edad dorada de los cómics, Hall bajo el manto del Escarabajo Plateado muere, pero las Brute y Glob logran canalizar su espíritu a la dimensión del sueño para que tome el lugar del nuevo Sandman, manto que había dejado Garret Sanford tras su muerte.

En la versión de Gaiman, la dimensión del sueño no es más que una parte de los sueños de un chico llamado Jed Walker y todas las aventuras que Hall vivió, no son más que simples simulaciones que hicieron Brute y Glob por diversión.

Explicando teóricamente lo anterior, Héctor Hall y toda su mitología pasa a ser un **hipotexto**, mientras que las revelaciones, explicaciones y destino de los personajes que depende de él, se convierten en un **hipertexto**.

Gran parte de la trama de *La Casa de la Muñeca*, tiene como eje conductor todo lo asentado por la mitología de Hall, entre ellos su esposa, Garret Sanford (segundo Sandman) y su esposa Lytia Hall. Cada uno a su manera, tienen relaciones transtextuales y el siguiente esquema mostrará la comparación entre las pesadillas Brute y Glob.

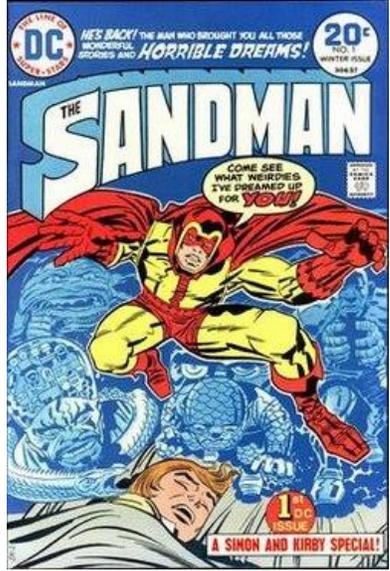
Fig.30: Relación transtextua Brute y Glob

Original	The Sandman
 <p>(Andrivet, 2012)</p>	 <p>.(Gaiman, N., y Kieth, S, 2014, p.92)</p>

Nuevamente, la relación es de tipo **hipertextual**, ya que ambos personajes, tienen una revelación importante que expande su historia: Ellos no son pesadillas que sirven a Héctor Hall, más bien son dos sirvientes de Morfeo que aprovecharon la ausencia de su amo para experimentar con los humanos dentro de imitaciones de La Ensoñación.

Garret Sanford, quien fue el primer Sandman peón de Brute y Glob pero el segundo editorialmente hablando (esquema de relaciones del tomo 1) tiene una pequeña aparición dentro de *La Casa de la Muñeca* e incluso se menciona por qué el personaje decidió quitarse la vida. A continuación se muestra la primera aparición del personaje junto con su versión de la obra de Gaiman.

Fig. 31: Relación transtextual Garret Sanford

Original	The Sandman
 <p>(Kirby, J. 1974)</p>	 <p>(Gaiman y Kieth, 2014, p.96)</p>

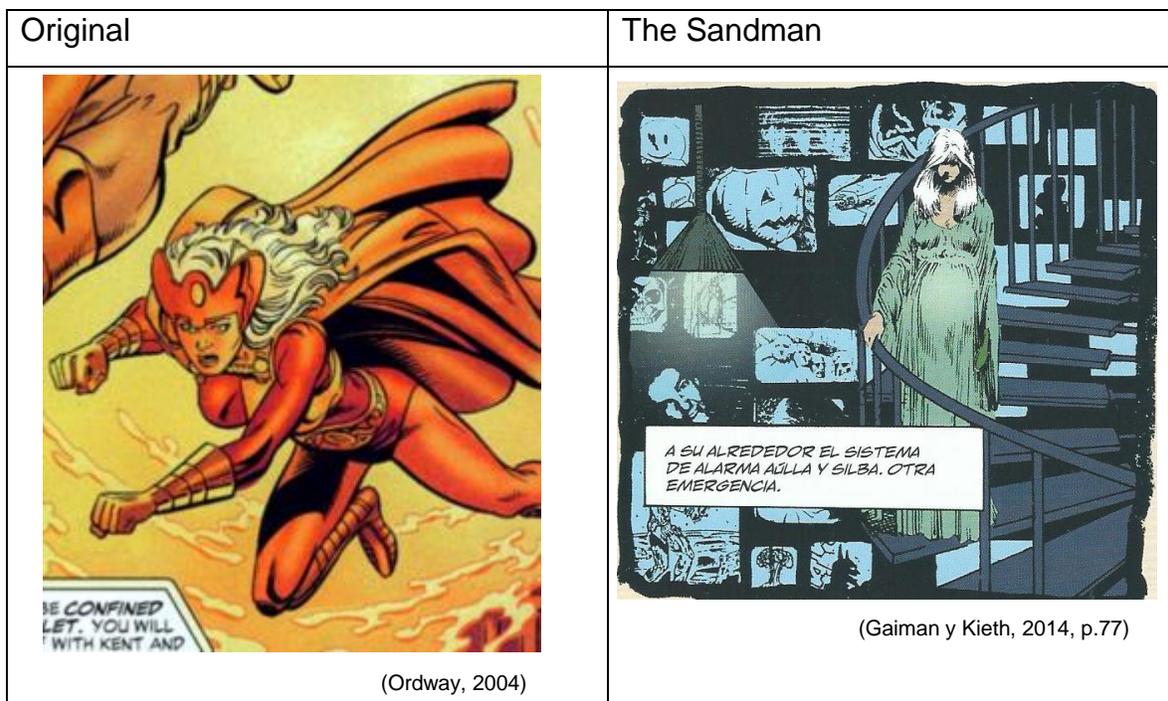
La aparición de Sanford en el tomo se limita sólo a una viñeta y algunas cuantas menciones de diálogo, por lo que su presencia en la historia es una **alusión**. Nada del personaje original cambia, su historia y arco de cómic queda sin modificación, aunque Brute y Globe profundizan más en su suicidio, explicando que

ese Sandman, decidió quitarse la vida al no aguantar la soledad y desesperación a la que se enfrentó en el falso reino del sueño creado por las pesadillas.

El último personaje de la era de del Sandman de Jack Kirby en tener una relación transtextual es la esposa de Héctor Hall: Lyta Hall o también conocida como la superheroína Furia. Ella desde sus años en Infinity Inc.⁹, tuvo una relación con Héctor, quién murió y posteriormente resucitó como el segundo arenero de Kirby.

El personaje, tiene una de las relaciones transtextuales más completas y profundas a lo largo de la trama llegando a ser fundamental para la conclusión de la historia, aunque por el momento solo se abordará su historia y transformación del tomo 2.

Fig.32: Relación transtextual Lyta Hall



El personaje de Lyta tiene una relación de tipo **hipertextual**, ya que su personaje sufre una ampliación de historia enorme. Durante su época en Infinity Inc., Furia es hija de La Mujer Maravilla y Steve Trevor, por lo que hereda la capacidad de lucha

⁹ Equipo de superheroes similar a la liga de la justicia

y aguante de su madre. Ella conoce a Héctor Hall con quien tiene una relación y acaba embarazada del mismo.

Cuando Héctor muere y regresa como Sandman, Lyta acepta ir a vivir con su esposo en la dimensión del sueño mientras espera el nacimiento de su bebé. En la obra de Gaiman, se muestran las consecuencias de que una humana viva, esté tanto tiempo en la ensoñación, ya que ella empieza a sufrir alucinaciones, depresión e incluso confusión ya que su bebé lleva años en el vientre y no ha nacido.

El personaje de Furia, pasa a ser un **hipotexto** mientras que la Lyta embarazada, se convierte en un **hipertexto** por la expansión de la historia.

Aunque en *La Casa de la Muñeca* hay una gran aparición de personajes preexistentes en el sello editorial DC, también llegan a aparecer personajes de la literatura clásica, siendo el primero el dramaturgo inglés Christopher Marlowe.

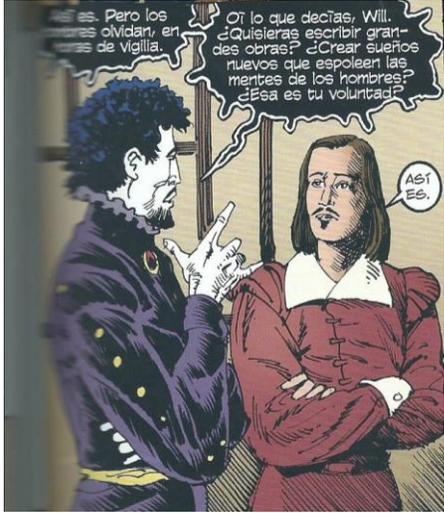
Fig.33: Relación transtextual Christopher Marlowe

Original	The Sandman
 <p>(College, 1584)</p>	 <p>(Gaiman y Kieth, 2014, p.110)</p>

La aparición del escritor es muy breve y nada en su historia se modifica, por tanto su relación funciona a nivel de **alusión** e incluso se podría omitir su participación, sin embargo el personaje sirve como conexión con otra figura literaria importante de la historia universal: William Shakespeare.

A diferencia de Marlowe, Shakespeare tiene un peso más fuerte en la historia, él conoce a Morfeo en una cantina después de que rechazaran sus obras por ser malas. Entonces el señor del sueño le ofrece un pequeño trato: le dará una imaginación de ensueño a cambio de que el escritor termine 3 obras para él.

Fig.34 Relación transtextual Shakespeare

Original	The Sandman
 <p>(Taylor, 1610)</p>	 <p>(Gaiman y Kieth, 2014, p.114)</p>

La relación del famoso escritor inglés, funciona a un nivel **hipertextual**, ya que la historia es modificada ligeramente: Shakespeare era un escritor fracasado que fue dotado por una imaginación onírica por Morfeo. A raíz del trato, William logró destacar y sus obras fueron inmortalizadas por siempre.

Los personajes mencionados en los esquemas anteriores, cuentan con una o más funciones para la narrativa del arco La Casa de la Muñeca:

Barbie y Ken junto con su función a nivel **alusión**, podrían parecer irrelevantes al inicio al sólo ser inquilinos de la casa donde se hospeda Rose Walker, pero durante el clímax de la historia, al revelarse que Walker es un vórtice de sueños y destruirá la barrera de todas las criaturas soñantes, llevándolas a su destrucción, las primeras víctimas son los vecinos de Rose.

Barbie y Ken tienen sueños muy diferentes: ella soñando que es una princesa en un mundo mágico y él soñando con éxito y negocio. La pareja junto con los demás inquilinos se ven afectados por el vórtice y comienzan a unir sus sueños siendo uno solo. Sin esta aparición inspirada en los juguetes de Mattel, no habría seres afectados por el colapso de sueños

La aparición de **Héctor Hall** junto con su **hipertextualidad**, son la parte más importante de este arco de la historia, ya que sin él, simplemente la narrativa no funcionaría; no existiría un personaje cuya mitología es deconstruida no tendría caso que existiría ese impostor de Sandman que motivara a Morfeo a viajar de su reino y por tanto, Jed Walker no se cruzaría con él ni con el villano El Corintio y usar a un personaje nuevo, no tendría el mismo impacto que al usar un personaje de la era plateada del cómic.

Lo mismo ocurre con **Brute y Glob** quienes también funcionan a nivel **hipertextual**. Ellos orquestan todo el plan de un Sandman falso arrastrando a Garret Sanford y posteriormente a Hall; sin este par de pesadillas, no hubiera existido el segundo y tercer arenero, por tanto su aporte para que avance la narrativa de la historia es un pilar fundamental.

Garret Sanford quien funciona a nivel de **alusión**, es necesario *en La Casa de la Muñeca* porque sin su suicidio, Hall no hubiera tomado el mando como nuevo Sandman.

El último de los personajes de la edad de plata, **Lyta Hall** con su relación **hipertextual**, es quizá el personaje cuyo peso es el más importante, no sólo para este arco, sino para toda la historia principal de wSandman. Sin Lyta no hay motivación para Héctor, así como bebé, quien cerca del final de la serie, se convierte en un personaje de gran importancia.

La **alusión** de **Christopher Marlowe** es breve pero contundente, sin él, Morfeo no hubiera conocido a Shakespeare, que adquiere sus dones de escritor gracias a un pacto.

La última relación del tomo que funciona a nivel **hipertextual**, **William Shakespeare**, funciona de dos maneras, dentro de este tomo, él ayuda a expandir y entender la historia del hombre inmortal Hob Garling y en el tomo final de la historia, Shakespeare tiene un pequeño cuento que logra escribir gracias a Morfeo.

3.5 Estación de Niebla

El cuarto tomo de *The Sandman* es el que tiene un mayor número de relaciones ancladas a diversas religiones y el que muestra el primer gran cambio de Morfeo; de ser un ser rencoroso y despiadado a intentar cambiar sus errores del pasado y redimirse.

La historia sigue a Morfeo, que queda encargado del infierno cuando Lucifer renuncia al mismo. Entonces muchos personajes de diversas religiones buscan obtener a toda costa dicha carga. Morfeo no la quiere y está dispuesto a entregarla pero deberá conocer los argumentos de cada entidad para poder decidir.

La primera relación que se presenta en la historia, es de un personaje de la mitología nórdica: Odín el Padre de Todo, quien al enterarse que Lucifer renunció al infierno, quiere obtenerlo.

Fig.35: Relación transtextual Odín

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="380 1818 561 1843">(Von Rosen, 1866)</p>	 <p data-bbox="847 1782 1370 1808">(Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. 2015, p.76)</p>

El personaje de Odín tiene una relación de transtextual a nivel de **alusión**, ya que el personaje es evocado de manera explícita: el Padre de todo solo tiene un ojo y viste de manera muy similar como se retrataba en los relatos nórdicos. Nada de su personalidad es expandida o cambiada, por tanto no puede ser una relación hipertextual.

El segundo personaje en tener una relación transtextual también pertenece a la mitología nórdica: Loki, quien en la mitología griega, es aprisionado en tres rocas y será torturado hasta que ocurran los eventos del Ragnarok.

Fig.36: Relación transtextual Loki

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="464 1241 654 1266">(Brynjúlfsson, 1760)</p>	 <p data-bbox="922 1241 1349 1266">(Gaiman, Jones y Dringenberger, 2015, p.78)</p>

La relación transtextual en Loki, es más compleja que la anterior, él pasa a tener una relación de carácter **hipertextual**, el personaje nórdico se convierte en un hipotexto ya que es liberado por Odín, para que le ayude a convencer a Morfeo de que le entregue el infierno; lo anterior ocurre antes del Ragnarok, expandiéndose así la historia del personaje.

Thor es el último personaje de la mitología nórdica que tiene participación en este arco de *The Sandman* y al igual que los dos anteriores tiene una relación transtextual aunque no tan completa como Loki.

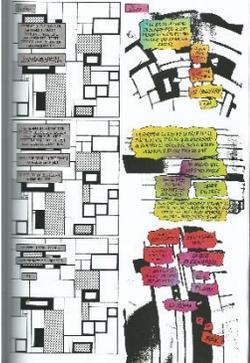
Fig. 37: Relación transtextual Thor

Original	The Sandman
 <p data-bbox="444 848 636 873">(Brynjúlfsson, 1760)</p>	 <p data-bbox="878 758 1305 783">(Gaiman, Jones y Dringenberger, 2015, p.83)</p>

A diferencia de Loki, el personaje de Thor tiene una relación transtextual a nivel de **alusión** porque su historia no es ampliada o modificada como con el Dios del Engaño. La deidad nórdica del trueno es evocada de manera explícita dentro de la narración, sus características de mujeriego, lujurioso y bebedor de la mitología, se representan en la novela gráfica.

Los dioses no son los únicos que buscan el control del infierno, los señores del orden y caos, pertenecientes al universo de DC también buscan el dominio del reino de lucifer y tienen una relación transtextual como se mostrará a continuación.

Fig.38 Relación transtextual Orden y Caos

Original	The Sandman
 <p>(Fox & Sherman, 1975)</p>	 <p>(Gaiman, Jones y Dringenberger 2015, p.86)</p>

Los señores del orden y caos, como su nombre lo dice, son las representaciones de dichos estados en el universo de DC y aunque físicamente, los personajes cambien del canon de DC a su aparición en Sandman, tienen una relación de tipo **alusión**.

Lo anterior se explica porque los personajes son evocados de forma directa, su nombre y lo que representan, son lo que conoce el fan de DC Cómics aunque el físico de ambas entidades sea cambiado para entrar al reino de los sueños; además historia de ambos nunca es cambiada, deconstruida o expandida.

No solo hay personajes nórdicos intentando obtener el control del infierno, Dios envía a dos ángeles para intentar negociar con Morfeo: Duma y Remiel, quienes son personajes importantes en la religión católica al ser arcángeles.

Fig.39: Relación transtextual Duma

Representación	The Sandman
<p>*REPRESENTACIÓN NO DISPONIBLE/ESPECIFICADA</p>	 <p>(Gaiman, Jones y Dringenberger, 2015, p.90)</p>

Duma en la religión católica es mencionado como uno de los hijos de Ismael¹⁰, aunque también tiene importancia en religiones islámicas. Es el ángel de la muerte y la relación en The Sandman es del tipo **hipertextual**. Lo anterior ocurre en que su mención en el antiguo testamento es muy reducida e incluso no existe una representación universal de él.

Cuando Gaiman lo dota de una imagen parecida a la de otros ángeles (rubio, alto y de ojo azul) junto con su ampliación de historia al ser el nuevo señor del infierno ante la renuncia de Lucifer, el personaje bíblico se convierte en un hipotexto, mientras que su resultado en la novela gráfica, pasa a ser hipertexto.

Remiel es otro personaje que acompaña a Duma para la negociación por el infierno, ambos enviados por Dios, quien sabe que dicho lugar no puede desaparecer para el equilibrio universal. Según el antiguo testamento, este arcángel es el encargado de los resucitados.

¹⁰ En Isaías 21:11

Fig.40: Relación transtextual Remiel

Representación	The Sandman
NO DISPONIBLE	 <p>(Gaiman, Jones y Dringenberger, 2015, p.133)</p>

Al igual que el otro arcángel, Remiel no tiene una representación específica y universal que pueda servir para una comparación al nivel de las anteriores, pero la ausencia de dicha representación, permite que la relación de tipo **Hipertextual**, al dotar de una forma física a un personaje con meras descripciones Bíblicas.

Por otra parte, su historia también se expande ya que al igual que Duma, Remiel debe ser custodio del infierno confirmando así el carácter de hipertextualidad en el personaje.

Siguiendo con los personajes bíblicos que buscan el control del infierno, Azazel, otro ángel caído hace su aparición en *Estación de Niebla* con la intención de coronarse como el nuevo señor del infierno ante la partida de Lucifer Estrella de la Mañana. Él en la tradición bíblica, es representado con una cabra, haciendo referencia a su nombre cuyo significado es Chivo Expiatorio.¹¹

¹¹ Levítico 16:8-10

Fig.41: Relación transtextual Azazel

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="500 850 722 877">(Collin de Plancy, 1863)</p>	 <p data-bbox="925 850 1356 877">(Gaiman, Jones y Dringenberger, 2015, p.92)</p>

La relación de este personaje funciona a nivel **hipertextual**, ya que en el antiguo testamento, Azazel sólo es mencionado levemente y nunca más vuelve a tener aparición. El hecho de que el personaje aparezca en *The Sandman*, convierte su historia previa en un hipotexto, mientras que la versión impresa, es el hipertexto.

Físicamente también sufre una transformación, desde su representación en el diccionario de demonología, hasta ser un ser conformado por múltiples rostros desacomodados en una representación del universo, por tanto la hipertextualidad se refuerza.

Un personaje de la mitología japonesa también quiere hacerse con el control del infierno, él es Susano, que en la mitología oriental es el dios de los mares y las tormentas, uno de los más despiadados dentro de la cosmovisión de la que emana.

Fig.42: Relación transtextual Susanoo

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="545 814 716 842">(Kuniyoshi, 1840)</p>	 <p data-bbox="867 779 1297 806">(Gaiman, Jones y Dringenberger, 2015, p.97)</p>

La deidad japonesa tiene una relación de tipo **alusión**, ya que el personaje no es modificado para ampliar su historia. Su mención es breve y los canones mitológicos originales, son los mismos que se respetan en la obra por lo que la relación transtextual no puede ser de otro tipo.

Otro personaje en busca del infierno es Anubis, una deidad egipcia relacionada con la mortalidad y según creencias de esa religión, con una esperanza de la vida después de la muerte.

Fig.43: Relación transtextual Anubis

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="516 814 748 842">(El Juicio de Osiris, n.d.)</p>	 <p data-bbox="865 869 1295 896">(Gaiman, Jones y Dringenberger, 2015, p.97)</p>

Al igual que Susano, Anubis tampoco tiene una gran participación en la historia, limitándose a un par de intervenciones con otros personajes y con Morfeo sin que la historia de la deidad egipcia sea modificada, por tanto se puede afirmar que la relación transtextual es del tipo **alusión**. El personaje no cambia, mantiene su esencia y es evocado explícitamente.

En este tomo, es donde los personajes con relación transtextual tienen un papel mucho más fuerte para el avance de la narrativa; sin los personajes, que por cierto están relacionados en sus respectivas culturas con la muerte y destrucción, no aparecerían en *The Sandman*, no habría quien buscara el infierno.

A partir de lo anterior se puede afirmar que la importancia de los personajes, incluso radica a un nivel simbólico culturalmente hablando. Por otra parte, el tema central del arco *Estación de Niebla* es sobre renunciar y cumplir con responsabilidades relacionadas con el deceso y almas en tormento; todas las deidades que buscan el reino de lucifer, tienen esa responsabilidad.

3.6 Vidas Breves

El séptimo tomo de Sandman cuenta con el menor número de relaciones transtextuales hasta el momento, siendo únicamente dos cuyo aporte a la historia es crucial para el momento del climax y conclusión de la serie. Este tomo es una aventura muy personal de Morfeo y su hermana Delirio en busca de Destrucción, su hermano mayor que desapareció hace 300 años.

Debido a que para este momento de la historia, la trama se acerca a su final, el número de personajes con relaciones transtextuales se reduce notablemente si se compara con los arcos anteriores aunque no por eso dejan de tener relevancia narrativa. El primer personaje que tiene una relación en este tomo es Ishatar, la diosa babilónica del amor y sexualidad.

Fig. 44: Relación transtextual Ishatar

Representación	The Sandman
 <p>(La Reina de la Noche, 2019)</p>	 <p>COMIENZA LA MÚSICA. UN BAJO GRAVE, AMENAZANTE. ISHTAR ASIENTE, APROBÁNDOLO.</p> <p>CALLING SISTER MIDNIGHT. I'M AN IDIOT FOR YOU...*</p> <p>Y COMIENZA SU ÚLTIMO BAILE.</p> <p>(Gaiman, Thompson y Dringenberger, 2016, p.135)</p>

La diosa Ishatar aparece en *The Sandman* con una relación del tipo **hipertextual** ya que la deidad sufre una ampliación de historia, presentando al personaje como una bailarina de un club de caballeros, siendo el deseo que ella provoca en ellos, su fuerza vital ahora que es una diosa olvidada.

La ampliación del personaje ocurre cuando se muestra la ocupación del personaje después de que ya no es adorada por nadie más, cómo es su vida de

una humana normal e incluso hasta mostrar su muerte cuando decide volver a bailar y causar el deseo que generaba cuando era una deidad adorada.

El segundo personaje es el más importante por el lazo sanguíneo que tiene con Morfeo y porque la relación y pacto entre ambos, asienta la ruta para los tomos finales de la saga: Orfeo.

Fig. 45: Relación transtextual Orfeo

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="646 1241 748 1268">(Bin, 1874)</p>	 <p data-bbox="824 1350 1308 1377">(Gaiman, Thompson y Dringenberger, 2016, p.237)</p>

El personaje de Orfeo cuenta con una relación del tipo **hipertextual**, ya que al igual que Ishatar, el cantante griego sufre una ampliación de historia e incluso modificación a su origen, por lo que el personaje mitológico se convierte en un hipotexto, siendo su aparición en *The Sandman* un hipertexto.

Orfeo es Hipertextual ya que se le da un nuevo padre, su historia se amplía hasta mediados de la década de los 90 e incluso se le da un final inesperado.

Estos dos personajes son los únicos en contar con una relación transtextual que ayudan al avance de la historia de *Vidas Breves*. Como se mencionó al principio de este apartado, el tomo es una aventura muy personal de Morfeo quien acompaña a su hermana Delirio en la búsqueda de Destrucción, su hermano mayor que hace años renunció a sus responsabilidades.

Ishatar y su relación del **hipertextual** ayudan en el avance de la trama ya que ella fue una amante de Destrucción hace siglos, razón por la cual Morfeo y Delirio deciden ir a verla; tienen la esperanza de que la deidad pueda tener alguna pista del paradero de su hermano.

Ahora que fue olvidada, la diosa que representó la sexualidad en Babilonia, se dedica a bailar en clubes nocturnos para sentirse deseada. En cuanto Morfeo va a buscarla en busca de información, ella se aterra, pero le dice la verdad que no sabe nada de Destrucción.

Posterior al encuentro, Ishatar baila como nunca antes en milenios y causa la destrucción del club, mandándose a sí misma y a los presentes. Cuando Morfeo se entera del deceso, decide continuar a como dé lugar la búsqueda de su hermano, en honor a los que murieron por el viaje como la diosa babilónica. Sin Ishatar, aparición, relación con Destrucción y sacrificio, no existiría una razón para que Morfeo quisiera seguir y finalizar la búsqueda de su hermano.

El papel de **Orfeo** es incluso con mayor relevancia ya que su relación **hipertextual** no sólo ayuda al avance de la trama en *Vidas Breves*, sino a todo lo que resta de la historia. En la novela gráfica, él es hijo de Morfeo quien en Grecia es la representación de Apolo. La tragedia del cantante griego ocurre igual en la novela gráfica que en la mitología¹², él pierde a su amada y en el inframundo nuevamente vuelve a perderla pero ahora por siempre.

Cuando sus miembros son arrancados por las bacantes, Morfeo encuentra su cabeza y se niega a cumplir el deseo de su hijo de matarlo e incluso jura no volver a buscarlo o verlo como castigo por desobedecer sus órdenes. En *Vidas*

¹² The Sandman Tomo 6: Fábulas y Reflejos “La Canción de Orfeo”

Breves, Orfeo reaparece siendo cuidado en un templo de una isla griega, siendo también un oráculo.

Morfeo, desesperado por terminar de una vez por todas, la búsqueda de su hermano, rompe su promesa de no buscar a su hijo y decide verlo, para que con sus poderes de oráculo, le informe en dónde puede encontrar a Destrucción. Orfeo acepta hacerlo, pero a cambio le pide que termine con su sufrimiento y le conceda la muerte.

Sueño acepta la petición de su hijo, quien le revela que Destrucción se encuentra en una isla cercana. Morfeo promete regresar a cumplir el último deseo de su hijo y parte a la isla de su hermano, donde después de una cena con él, regresa al templo de Orfeo, lo besa en la frente y le concede la muerte.

Orfeo es necesario para el desarrollo de la trama ya que cuando todo está perdido, no hay nadie más quien pueda informar sobre el paradero de Destrucción, sin él no hubiera ocurrido el reencuentro. Por otra parte, su muerte genera un nuevo problema: Los Eternos tienen prohibido derramar sangre de la familia, por lo que cuando Morfeo mata a su hijo, queda marcado y deberá afrontar un castigo.

3.7 Las Benévolas

El noveno arco argumental de *The Sandman* es el más ambicioso, extenso de todos al hilar todas las subtramas de los tomos anteriores tanto del arco central de la historia como de las historias auto conclusivas. La trama general de *Las Benévolas*, está escrita a manera de una tragedia griega clásica e incluso se menciona en el prólogo de la obra, anticipando así el destino de la muerte de Morfeo.

La trama se sitúa inmediatamente después de los eventos de *Vidas Breves* y muestra a las entidades griegas conocidas como *Las Furias*, dispuestas a castigar a Morfeo por haber derramado la sangre de su hijo. Debido a su importancia en la trama, serán las primeras en ser analizadas dentro del siguiente esquema:

Fig. 46: Relación transtextual Las Furias

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="493 785 768 808">(Adolphe Bouguereau, 1862)</p>	 <p data-bbox="1016 758 1377 781">(Gaiman, Hempel y Case, 2016, p.62)</p>

Las Furias son conocidas como *Las Damas Bondadosas* o *Las Benévolas* a lo largo de la trama y su relación transtextual es del tipo **metatextual**, debido a que no pierden ninguna de sus características clásicas. Ellas son conocidas por castigar los crímenes, siendo el asesinato familiar una de las fallas más graves a su juicio. La relación crítica que permite que sean metatextuales, ocurre al momento en que su aparición, alude a las clásicas tragedias griegas (al igual que la estructura del noveno tomo¹³), por tanto esa es la relación crítica entre el texto antiguo y en el texto nuevo que es el cómic.

Al enterarse de la muerte de Orfeo a manos de Morfeo, ellas lo persiguen y acosan dentro de la ensoñación, matando a varios habitantes de su reino con la intención de hacerlo sufrir. Al igual que en los relatos clásicos, los dioses y Eternos les temen y respetan.

El segundo personaje fundamental para el desarrollo de la trama y que tiene una relación transtextual es Loki, el dios de las mentiras perteneciente a la mitología nórdica y a quien ya se analizó en el apartado 3.4 perteneciente al tomo *Estación*

¹³ En el prólogo de *Las Benévolas*, se especifica que la historia se concibió como una clásica tragedia

de *Niebla*. El personaje continúa su relación de hipotextualidad, ya que después de quedar libre, se convierte en un detective como se muestra a continuación:

Fig. 47: Relación transtxtual Loki

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="500 1020 688 1050">(Brynjúlfsson, 1760)</p>	 <p data-bbox="992 1020 1352 1050">(Gaiman, Hampel y Case, 2016, p.49)</p>

La relación que tiene Loki sigue siendo del tipo **hipertextual**, ya que continúa la transformación del personaje e historia que comenzó en *Estación de Niebla*. En este tomo, el dios del engaño es un detective que ayuda a buscar al desaparecido hijo de Lyta, Daniel Hall, aunque en realidad él fue uno de los orquestadores del rapto del menor.

Aunque el personaje ya se analizó y encontró su relación transtextual (la cual también es hipertextual) en un apartado previo, es necesario volverlo a analizar debido al papel que juega dentro de la historia, siendo su acción el catalizador que pone a girar la historia.

Loki no actuó solo en el rapto de Daniel Hall, él fue ayudado por el personaje de Puck, el cual proviene de la obra de Willam Shakespeare, *Sueño de una Noche de Verano*. Debido a su prexistencia en la obra antes mencionada y a su importancia en la trama, será el próximo a analizar:

Fig. 48: Relación transtxtual Puck

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="550 1098 708 1121">(Reynolds, 1789)</p>	 <p data-bbox="889 1045 1260 1068">(Gaiman, Hempel y Case, 2016, p.249)</p>

Puck aparece brevemente en el tomo 3 de *The Sandman: País de Sueños*, dentro del cual hay varias historias auto conclusivas siendo una de ellas *El Sueño de una Noche de Verano*, una re imaginación de Gaiman sobre la clásica obra teatral inglesa de Shakespeare.

El personaje reaparece en *Las Benévolas* y su relación es de tipo **metatextual**, ya que el personaje no dista mucho de la concepción Shakesperiana del mismo, siendo un pequeño duendecillo que únicamente realiza travesuras por diversión, e incluso es inocente, pero la idea de Gaiman del personaje es transformarlo en algo más oscuro (Por ello decide ayudar a Loki con el rapto de Daniel Hall), de allí la relación crítica entre el texto original y versión de Sandman.

Al estar inspirado fuertemente en las clásicas tragedias griegas, *Las Benévolas* cuenta con muchos personajes de la mitología griega, en este caso

Esteno y Euríale, hermanas de Medusa, quienes intentan convertir a Lyta Hall en su nueva hermana.

Fig. 49: Relación transtextual Esteno y Euríale

Representación	The Sandman
 <p data-bbox="570 1058 760 1083">(Gorgons, 530 a.C.)</p>	 <p data-bbox="956 1075 1328 1100">(Gaiman, Hempel y Case, 2016, p.114)</p>

Las hermanas de Medusa aparecen brevemente en una relación del tipo **alusión**, lo que se reafirma al no cambiar nada de ellas, su historia sigue intacta, sus funciones son las mismas que en la mitología griega (Según el prólogo del tomo 9) e incluso mencionan que extrañan a su hermana fallecida, su evocación ocurre de manera verbal cuando ellas se presentan ante Lyta.

Ambas criaturas mitológicas, aparecen brevemente para informar a Lyta Hall sobre las benévolas, sus poderes y todo lo que ellas pueden hacer, razón por la que Hall, quien estaba en un estado de locura, emprenda un viaje para encontrar a las tres damas.

Lyta Hall, quien fue presentada en el tomo 2 y fue una superheroína dentro del sello de DC comics, regresa nuevamente a la conclusión de la historia de Morfeo. Ella ahora aparece como una madre soltera y sobreprotectora que cuida a Daniel

quien fue engendrado y permaneció en un falso reino de los sueños durante varios años en los eventos de *La Casa de la Muñeca*. Él es el catalizador de los eventos de Las Benévolas y la parte más importante en la conclusión.

Fig.51: Relación transtextual Daniel Hall

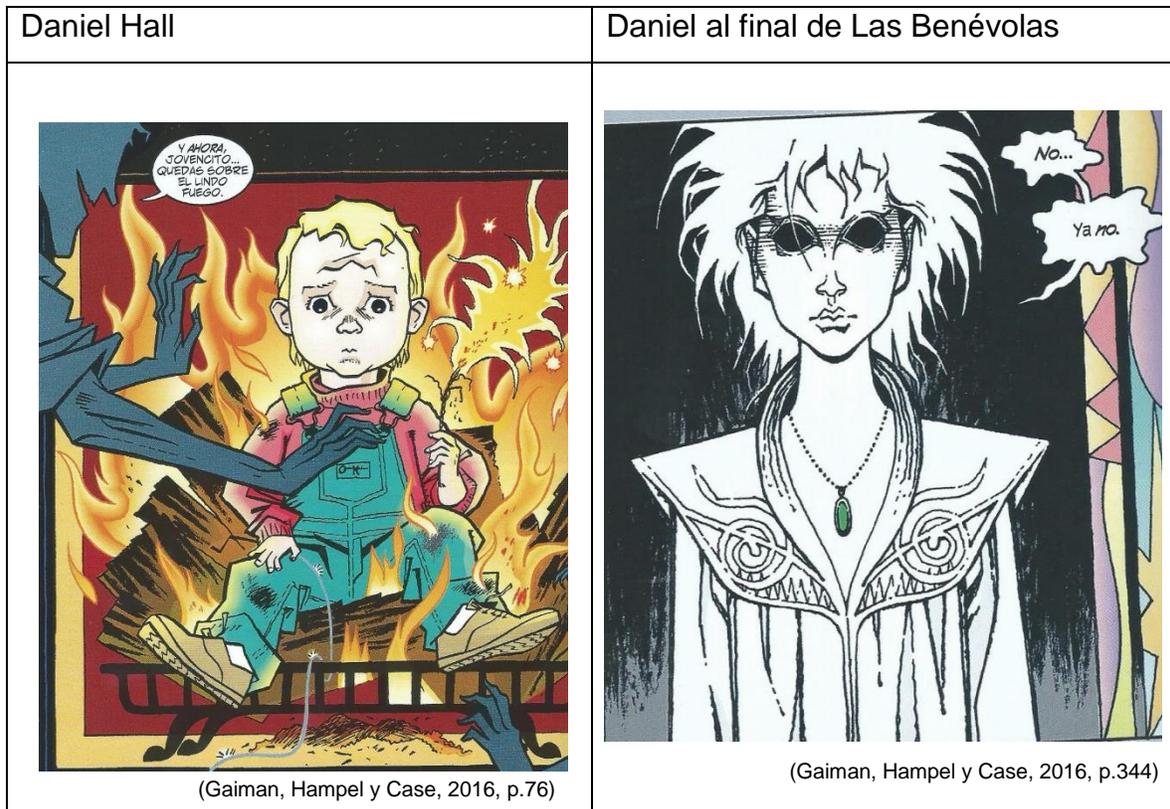
Original	The Sandman
 <p>(Gaiman, Hampel y Case, 2016, p.96)</p>	 <p>(Gaiman, Hampel y Case, 2016, p.76)</p>

El pequeño Daniel Hall, sufre una relación del tipo **hipertextual** pero de una manera muy interesante y compleja. En los cómics de Sandman de la era Kirby, Lyta jamás aparece embarazada notoriamente, pero se hace mención a que tendrá un bebé, no es hasta la era Gaiman en que ella muestra un estado avanzado de embarazo, siendo esa la primera relación, del pasar a una mención a ser mostrado dentro del vientre de su madre.

La segunda relación de Daniel, ocurre al momento en que el autor le da rasgos, una estatura, cabello, edad, personalidad, con lo cual el embarazo pasa a

ser un hipotexto y el niño llega a convertirse en el hipertexto, el cual sufre una última relación de transtextualidad al final de la historia.

Fig. 52: Segunda relación transtextual de Daniel Hall



La última relación que sufre Daniel también es del tipo **hipertextual**, al convertirse de un pequeño niño que no puede hablar a la nueva encarnación del Señor del Sueño, cambiando radicalmente en físico, personalidad, edad y mentalidad, por tanto Daniel niño es un hipotexto y el nuevo Sueño su hipertexto.

La transformación ocurre luego de que el Morfeo original, entiende que no hay nada que hacer para detener a Las Benévolas, por lo que decide aceptar su muerte para que su reino y habitantes del mismo no sigan muriendo. Tras su deceso, Daniel asciende como el nuevo Señor del Sueño.

Todos los personajes analizados en los esquemas previos, tienen una función importante para el desarrollo de Las Benévolas, conclusión de la historia de Morfeo y dejan el hilo conductor para el tomo final *El Velorio*, que cierra completamente la historia de la saga.

Las Furias y su relación **metatextual**, son el eje conductor de la trama, ya que están encargadas de perseguir, acosar, atormentar y finalmente asesinar a Morfeo por su pecado de haber derramado sangre familiar. Sin ellas la historia no se hubiera podido desarrollar ni tener el mismo impacto por la carga mitológica que engloba al trío de personajes.

Al igual que en Estación de Niebla, Loki cuya relación es **hipertextual** y en este tomo es necesario para que orqueste el secuestro de Daniel, lo que desencadena la locura de Lyta Hall. Por otra parte el **metatexto** Puck, es el cómplice de la deidad nórdica en el rapto.

La breve aparición de caso Esteno y Euríale a manera **alusión** es necesaria para que Lyta pueda emprender el camino para encontrar a Las Furias. Sin ellas probablemente la madre de Daniel sólo hubiera caído en la locura.

Lyta Hall es probablemente otro de los personajes más importantes y en continua evolución dentro de la trama. En apartados anteriores, se especificó que ella tenía una relación del tipo **hipertextual**, algo que vuelve a ocurrir en este tomo, cuando su anterior encarnación pasa a ser hipotexto y su conversión en el avatar de Las Furias se convierte en el hipertexto.

Daniel Hall es el personaje que cierra el tomo con su relación **hipertextual**, ya que en el tomo 2, sólo se hizo mención y mostró el vientre de su madre embarazada, por lo que el dotarlo de un físico, sentimientos y personalidad, lo convierte en un hipertexto de su versión dentro del vientre. Finalmente su transformación en el nuevo Morfeo, refuerza la hipertextualidad del personaje, sin él no hay secuestro, no hay Lyta en la locura y no hay renacimiento de Sueño.

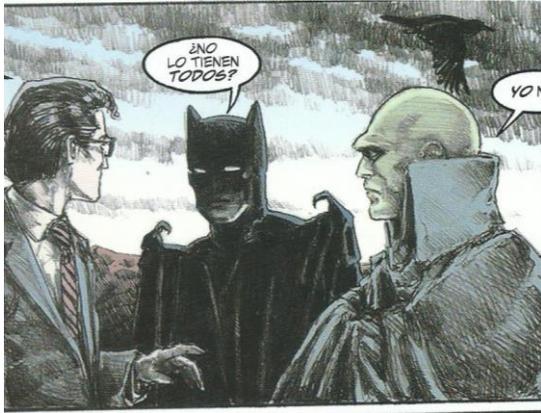
3.8 El Velorio

El tomo 10 de *The Sandman*, retoma la historia luego del ascenso de Daniel Hall como nuevo Sueño y funciona a manera de epílogo y conclusión definitiva a toda la saga creada por Neil Gaiman. Aunque el compilado posee un total de 4 números, sólo los tres primeros son parte de la historia principal.

En esta historia, todos los soñadores acuden a dar el último adiós a Morfeo, desde amigos, familiares y viejos dioses, hasta héroes emblemáticos de DC Cómics y varios supervillanos, lo que recuerda al lector que toda la historia trascurrió en el mismo universo en donde Batman y Superman existen.

Los primeros personajes en este tomo en tener una relación transtextual, son justo Batman, Superman y Detective Marciano, quienes también forman parte de la Liga de la Justicia.

Fig. 53: Relación transtextual Batman, Superman y Detective Marciano

Original	The Sandman
 <p>(Ross y Dini 2002)</p>	 <p>(Gaiman, Zully y Muth, 2017, p.62)</p>

El famoso trío de superhéroes aparecen en el funeral hablando de las particularidades de sus sueños y tienen una relación del tipo **alusión**, los personajes son incluso una referencia silenciosa ya que Superman aparece como Clark Kent, Batman sin su símbolo característico y John aparece de perfil.

El segundo personaje con relación transtextual dentro de *El Velorio* es el exorcista John Constantine, quien también acompañó a Morfeo durante un número en el primer tomo. El detective de lo paranormal está presente también para despedir al difunto Rey del Sueño.

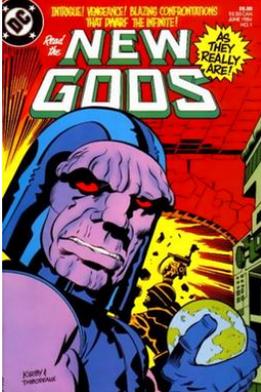
Fig. 54: Relación transtextual John Constantine

Original	The Sandman
 <p data-bbox="558 1184 716 1209">(Simpson, 1992)</p>	 <p data-bbox="919 1184 1260 1209">(Gaiman, Zully y Muth, 2017, p.62)</p>

Constantine tiene una relación del tipo **alusión**, es una mera referencia e incluso más escondida que en *Preludios y Nocturnos*, ya que en este tomo, únicamente se evoca a él visualmente y por su consumo habitual de cigarrillo; se puede afirmar incluso que si hay personas que no conocen físicamente a John, no podrían encontrar esta relación.

Uno de los más grandes villanos de DC Cómics y de la Liga de la Justicia, aparece en el funeral de Morfeo: Darkseid, un ser maligno y poderoso que puso a Batman, Superman y compañía en muchas dificultades a lo largo de los años.

Fig. 55: Relación transtextual Darkseid

Original	The Sandman
 <p data-bbox="527 741 651 764">(Kirby, 1984)</p>	 <p data-bbox="959 724 1300 747">(Gaiman, Zully y Muth, 2017, p.73)</p>

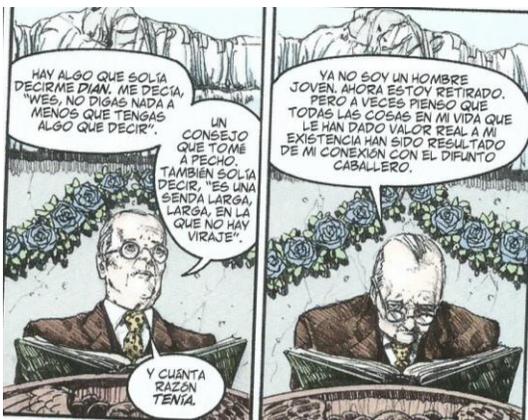
El villano aparece dentro de *El Velorio* a manera de **alusión**, ya que el personaje nunca es cambiado o modificado, él sólo se hace presente en el velorio de Sueño como otros personajes que cruzaron camino por Morfeo. La aparición del Darkseid, al igual que la de Batman y Superman, ayuda a reforzar el que toda la historia fue parte del universo de DC e incluso cierra un capítulo de 75 números en el mismo.

Si bien sin la aparición de este personaje puede ser prescindible en este tomo, se pudo usar a cualquier otro villano de la casa editorial para la relación, pero probablemente Neil Gaiman decidió usarlo para mostrar que incluso la mayor amenaza de DC es capaz de soñar.

La última relación con la que se cerrará este apartado, es la más simbólica ya que usa a un personaje clásico que incluso tuvo una relación a nivel de alusión dentro del primer número de la extensa saga de Morfeo: Wesley Doods, el primer Sandman de DC Cómics re aparece en este tomo.

A diferencia de su primer aparición en *Preludios y Nocturnos*, ahora Wesley tiene una participación mayor en la trama, es simbólica incluso se puede intuir el origen del primer Sandman humano en aparecer e incluso su posterior ausencia en las publicaciones de DC.

Fig. 56: Relación transtextual Sandman clásico

Original	The Sandman
 <p data-bbox="521 814 688 840">(Christman, 1939)</p>	 <p data-bbox="1013 814 1354 840">(Gaiman, Zully y Muth, 2017, p.77)</p>

La relación que tiene Doods ahora es del tipo **hipertextual**, ya que se muestra al personaje anciano y retirado en 1995¹⁴, por tanto el Wesley clásico pasa a ser un hipotexto, mientras que el anciano obtiene un papel de **hipertexto**; incluso se puede aludir que todas las aventuras del Sandman humano se desencadenaron por la ausencia de Morfeo.

Lo anterior lo menciona Doods dentro del panel en donde aparece, dando palabras de agradecimiento al difunto. Esta es la relación más importante dentro del tomo 10 de la historia, ya que *El Velorio* funciona de epílogo cerrando los cabos sueltos para *The Sandman*, pero con la aparición de Wesley, también sirve para cerrar el arco de un personaje clásico que fue olvidado con el tiempo.

La relación incluso es a nivel simbólico ya que es el primer personaje que Gaiman retoma en el primer número de la historia, por lo que podríamos decir que en agradecimiento, el autor le da un final digno como héroe retirado al personaje que permitió la creación de Morfeo.

¹⁴ Fecha de publicación original del tomo

Las breves relaciones expuestas en los esquemas anteriores ayudan a que la historia pueda concluir de manera satisfactoria desde diferentes aspectos como se explicará a continuación:

Batman, Clark y John y su relación del tipo **alusión** ayudan a recordar al lector que toda la historia se desarrolló en el mismo universo en donde los superhéroes de DC vivían sus vidas. Incluso se da a entender que esas tres razas. El mismo caso ocurre con Darkside quien tiene la misma relación; sean héroes o villanos, los personajes de la casa editorial pueden soñar.

Constantine y su **alusión** funcionan para anclar el mundo editorial de Vertigo Comics a Sandman; tomando en cuenta que el demonólogo acompañó a Morfeo dentro del primer tomo, la acción da a entender que John fue a despedirse de un compañero. Lo anterior también refuerza la mitología de Hellblazer, donde John suele perder a sus amigos y seres queridos.

Finalmente Wesley Doods y su **hipertextualidad** ayudan a cerrar la trama principal de manera simbólica, el personaje que inspiró al Sandman de Gaiman fue uno de los que dio palabras en su honor e incluso la historia cierra el ciclo del primer arenero humano, justificando su ausencia en el actual mundo de DC porque a diferencia de otros personajes, él si envejeció.

Ahora, una vez concluido el análisis de las relaciones transtextuales en el arco central de *The Sandman* que abarca desde su liberación hasta muerte y posterior renacimiento, se pasará a realizar las conclusiones generales del mismo, así como diversas observaciones a la metodología y aportes generales del presente proyecto de investigación.

Conclusiones

Después de desentrañar todos los personajes que tienen una relación transtextual dentro de la trama central de *The Sandman* que abarca los tomos 1,2,4,7,9 y 10, se puede afirmar que la obra cuenta con una enorme gama de personajes que abarcan diversas índoles, desde la cultura pop, cómic varias religiones hasta mitos de la antigua Grecia, lo que se hará a continuación es contabilizar en total de relaciones y posteriormente se segmentaran por tipo y tomo.

El total de relaciones transtextuales a lo largo de los tomos analizados en *The Sandman*, da un total de **37**. El tomo que presentó menos personajes con transtextualidad fue *Vidas Breves* con un total de dos, mientras que *Estación de Niebla*, fue el arco de la historia con un mayor número al contar con un total de nueve relaciones. A continuación se desglosará el tipo de relaciones por tomo:

Tabla 1: *Preludios y Nocturnos*/Fuente: Elaboración propia

Tipo de relación	Número de relaciones
Hipertextual	5
Intertextualidad (Alusión)	2
Metatextual	1
Architextualidad	0
Paratextualidad	0

Tabla 2: *La Casa de la Muñeca*/Fuente: Elaboración propia

Tipo de relación	Número de relaciones
Hipertextual	4
Intertextualidad (Alusión)	3
Metatextual	0
Architextualidad	0
Paratextualidad	0

Tabla 3: *Estación de Niebla*/Fuente: Elaboración propia

Tipo de relación	Número de relaciones
Hipertextual	4
Intertextualidad (Alusión)	5
Metatextual	0
Architextualidad	0
Paratextualidad	0

Tabla 4: *Vidas Breves*/Fuente: Elaboración propia

Tipo de relación	Número de relaciones
Hipertextual	2
Intertextualidad (Alusión)	0
Metatextual	0
Architextualidad	0
Paratextualidad	0

Tabla 5: *Las Benévolas*/Fuente: Elaboración propia

Tipo de relación	Número de relaciones
Hipertextual	4
Intertextualidad (Alusión)	1
Metatextual	2
Architextualidad	0
Paratextualidad	0

Tabla 6: *El Velorio*/Fuente: Elaboración propia

Tipo de relación	Número de relaciones
Hipertextual	1
Intertextualidad (Alusión)	3
Metatextual	0
Architextualidad	0
Paratextualidad	0

Total en los tomos analizados

Tipo de relación	Número total
Hipertextual	20
Intertextualidad (Alusión)	14
Metatextual	3
Architextualidad	0
Paratextualidad	0

A partir de lo anterior se puede ver como en mayor número de relaciones transtextuales dentro de *The Sandman*, pertenecen al tipo **Hipertextual**, conteniendo un total de 14 alusiones y en menor medida, 3 metatextos. Aunque en el capítulo 2 se mencionaron otras categorías como architexto y paratexto, ninguna de esas estuvo presente en los personajes analizados.

Probablemente y si se analizan los tomos con historias independientes, se podrían encontrar más relaciones e incluso las categorías que no estuvieron presentes en el arco central de la historia de *The Sandman*, sobre todo porque dichas historias autoconclusivas, suelen retomar más personajes fantásticos, históricos o teológicos de diferentes épocas y religiones.

También se puede asentar, después de analizado todo, que los personajes más importantes con relación transtextual al nivel de hipertextualidad, fueron todos los que se desprendían de la mitología de Héctor Hall, el tercer Sandman humano,

ya que su mitología fue deconstruida y los personajes de la misma, fueron evolucionando como Lyta al convertirse en el avatar de *Las Furias* para matar a Morfeo o como Daniel, quien fue el nuevo Sueño tras la muerte del anterior gobernante de la ensoñación.

Por lo mismo, se puede concluir que el desarrollo de la historia no hubiera tenido el mismo impacto sin los personajes que fueron mencionados en el párrafo anterior e incluso logró algo difícil en el mundo del cómic de superhéroes: dar un final definitivo a los personajes, ya que muchas veces simplemente son ignorados o desaparecen de la editorial sin explicación alguna.

Con lo anterior, se puede responder la pregunta de investigación que se planteó al inicio del presente escrito **¿Cómo funcionan las relaciones transtextuales para la narrativa de *The Sandman*?** Y la respuesta es retomando elementos y adaptándolos a la mitología que Neil Gaiman nutrió durante 75 números ininterrumpidamente, logrando una simbiosis perfecta entre los *Areneros* clásicos, personajes de DC y otros de Vértigo Cómics.

Siguiendo lo plantado anteriormente, la hipótesis planteada, se comprobó a lo largo del análisis, la novela gráfica, **sí posee diversos elementos que permiten hablar de relaciones transtextuales, las cuales ayudan a que se desarrolle el arco principal** de la historia de Morfeo, desde su liberación hasta tragedia que desencadena en muerte.

Anclado a lo anterior, las relaciones transtextuales funcionan como adaptación y se puede afirmar después de todo lo revisado, que son el principio para adaptar obras de cualquier tipo, tal y como se mencionó en el capítulo dos al ejemplificarse como diversas obras del cómic, fueron adaptadas a nuevos lenguajes como en cinematográfico o relanzadas al mundo moderno como el ejemplo del universo Marvel Ultimate.

En julio de 2019, se anunció que *Netflix* se encargaría de adaptar *The Sandman* a una serie de televisión, la cual según *Warner* y la plataforma de streaming, será la producción más cara de DC Cómics creada hasta el momento;

para la serie y los principios de adaptación, los creadores deberán recurrir a la transtextualidad para la adaptación.

Más específicamente, la historia total de Morfeo (75 números) pasarán a ser un hipotexto, mientras que el producto audiovisual final será el hipertexto de la obra impresa; lo anterior no excluye que la serie carezca de otros tipos de relaciones como metatextualidad, alusión, architextualidad etc.

Pese a tratar de explicar la adaptación con diversos personajes, la presente investigación se encontró con un par de problemas metodológicos, como fue la nula representación de dos personajes en especial Ramiel y Duma, quienes, como se mencionó en el capítulo anterior, no contaban con un símbolo universal que los identificara, lo que significó un problema de representatividad con el material de origen, pero fue solucionado cuando Gaiman caracterizo a ambos ángeles con la concepción universal de los seres divinos: rubios, piel blanca y ojo azul.

Pese al problema metodológico planteado en el párrafo anterior, a presente investigación cuenta con un objeto de estudio bien delimitado, analizado en todas sus partes acorde a las categorías y definiciones de Scott MC Cloud, el cual posteriormente se contrastó con la concepción de texto del autor alemán Wolfgang Raible, lo que también era uno de los objetivos secundarios de la tesis.

El instrumento de medición fue concebido exclusivamente para el proyecto presente, puesto a que, al menos en la FCPyS, ningún otro proyecto de investigación planteó una problemática similar a esta y no usó un esquema parecido para analizar viñetas de cómic.

Un punto que se debe resaltar dentro de las conclusiones, es que la investigación es la primera al menos en usar un cómic para analizar el proceso de transtextualidad; investigaciones previas de *The Sandman* en la FCPyS en la carrera de Ciencias de la Comunicación, se enfocaron sólo en temas relacionados al lenguaje del cómic.

Otro de los puntos que se puede concluir a lo largo de la trama, Gaiman fue perfeccionando y experimentando con el extender historias de antiguas deidades,

como lo fue Loki, Ishatar y Odín por mencionar algunos; dicha idea fue usada para una posterior obra literaria de Gaiman titulada *American Gods*, la cual muestra a los antiguos dioses intentando adaptarse a un mundo moderno en donde la humanidad alaba a las nuevas tecnologías y dinero como deidades.

Por otra parte, después de que finalizara la saga central de *The Sandman*, ningún autor retomó el trabajo de Gaiman o intentó contar una historia secuela de Daniel Hall, el nuevo Sueño pese a que DC Cómics poseía los derechos para explotar la historia a su antojo.

No fue hasta el 2018 en que, por el 30 aniversario de la obra, varios escritores asesorados por Gaiman, lanzaron el *Sandman Universe*, diversas historias que retoman personajes de la ensoñación, entre ellos Daniel Hall, esas narraciones incluso ya se conectan directamente con el universo de DC.

Pese al final de la serie, Gaiman regresó varias veces al universo que él mismo creó con una precuela titulada *Sandman: Overture* y *Sandman Noches Eternas*, tomo con 7 números en el que cada capítulo fue dedicado a expandir la historia de un miembro diferente de Los Eternos.

Lo anterior muestra dos cosas importantes para concluir: La primera es que DC sabía que no podría replicar el trabajo de Gaiman en donde adaptó varios personajes importantes de la mitología y probablemente usar otros sin el autor original a la cabeza para una potencial secuela, sería algo bastante arriesgado.

Por otra parte y como se menciona en la introducción del libro 10 *El Velorio*, Gaiman sabía muy bien donde iba a finalizar su obra y qué necesitaba usar, por eso al momento de concebir la precuela y *Noches Eternas*, no usó a más personajes que requirieran la transtextualidad para ser adaptados, quedándose con personajes originales y viejos conocidos de la ensoñación.

En cuanto a conclusiones personales como redactor del presente trabajo de investigación, puedo concluir que el presente análisis e idea de la investigación surgió a partir de una segunda lectura de la obra, ya que al momento en que

comencé a leerla en agosto del 2014, hubo varios elementos que desconocía que funcionaban como relación transtextuales.

La primera lectura de la obra me permitió conocer más del estilo de escritura del autor, así como diversos personajes de los cuales desconocía su existencia como era el caso de Héctor Hall, Lyta Hall, Brute y Glob, en el tomo dos o El Señor del Orden y Caos dentro de *Estación de Niebla*; dentro de ese mismo tomo reconocí a varias deidades nórdicas y judío cristianas, pero desconocía el personaje oriental.

La segunda lectura en semestres más avanzados de la carrera, me permitió encontrar una teoría con la cual pudiera explicar esos fenómenos de re apropiación y adaptación de los personajes (la transtextualidad), lo cual me llevó a investigar todos los personajes cuya historia, origen o mitología me eran ajena durante esos momentos.

Esa segunda revisión también me permitió encontrar el hilo conductor de la historia central de *The Sandman* conformada por el tomo 1,2,4,7,9 y 10 que cuentan la liberación, adaptación al mundo, cambio, muerte y posterior renacimiento de Morfeo; una vez delimitado ese arco, el realizar el análisis sería mucho más certero y sencillo.

La tercer lectura de la obra y con la que se sustentó toda la investigación, se realizó de manera crítica y con rigor científico social, al no limitarme únicamente a revisar la historia nuevamente, si no detenerme personaje por personaje, panel por panel en los tomos para analizar, buscar información, contrastar y finalmente dar respuesta a qué tipo de relación transtextual tenía y cómo ayudaba a que la narrativa fluyera.

Dicha lectura final me permitió entender por qué ciertos personajes se encontraban en el tomo en el que fueron presentados, tal es el caso de las deidades relacionadas a la muerte, destrucción, guerra e inframundo en *Estación de Niebla* o el porqué *Las Benévolas* tenía a *Las Furias* y esa estructura narrativa tan peculiar que se asemeja a una tragedia clásica griega.

El planteamiento de la tragedia, me llevó a comprender más ese género clásico literario el cual incluso puede presentarse en más novelas gráficas, que si se analizan a detalle podrían encontrarse clásicos géneros literarios hasta en personajes tan populares como Superman, Batman o Spiderman.

A partir del análisis, también pude entender el papel de Gaiman como autor de la obra, su estilo peculiar en el cual suele retomar varios personajes pre existentes y dotarlos de universos enormes y fantásticos, como lo fue el caso antes citado de *American Gods*, aunque en otros cómics lo volvió a hacer al retomar *Miracleman* después de la salida de Alan Moore.

Otro de los aportes generales que sustentó la investigación, fue el presentar el cómic como una fuente de historias no necesariamente superheróicas, coloridas y con tramas infantiles; el usar una novela gráfica de tinte adulto y con tantas referencias de literatura, teología y diversas culturas, da elementos suficientes para ver al objeto de estudio como algo más que entretenimiento tipo Marvel o DC.

La metodología usada e instrumento de medición planteados aquí, incluso pueden ser usados y modificados para otras investigaciones del mismo carácter o cuyo propósito, sea entender las modificaciones y/o adecuaciones en el proceso de adaptación de algún libro, película, cómic, videojuego o cualquier otro producto cultural.

Por lo anterior, se puede afirmar que la investigación logra aportar un punto de análisis diferente y que servirá de referencia para futuros investigadores, interesados en el campo del cómic sobre todo en una época donde el cine basado en los personajes de impreso, generan una gran expectativa, taquilla y cuentan con gran aceptación por parte del público.

A manera de síntesis y con la intención de cerrar definitivamente este apartado de conclusiones, la investigación cumplió con su objetivo desde un punto de vista progresivo: delimitó objeto de estudio, lo contrastó con teoría para poder analizarlo y finalmente se realizó una segmentación esquemática de *The Sandman* con los personajes más relevantes del arco central.

Se aportó a la comunidad académica, desde el punto de vista metodológico y analítico, se usó una novela gráfica de temática adulta y por otra parte, la investigación puede ser un referente para el momento en que *The Sandman* sea adaptada a serie de televisión o para cualquier persona que tenga interés en analizar productos como cómics, series o películas.

Bibliografía:

Bendis, B., & Bachalo, C. (2013). *Uncanny X-Men #1* (1st ed.). México: Televisa.

Gaiman, N. (2019). *Midnight Days* (1st ed.). México: Smash Cómicos.

Gaiman, N. (2018). *The Sandman: Noches Eternas* (1st ed.). México: Smash Cómicos.

Gaiman, N., Hempel, M. y Case, R. (2016). *The Sandman: Las Benévolas* (1st ed.). México: Televisa.

Gaiman, N. y Jones, K. (2015). *The Sandman País de Sueños* (1st ed.). México: Televisa.

Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). *The Sandman: Estación de Niebla* (1st ed.). México: Televisa.

Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). *The Sandman: Preludios y Nocturnos* (1st ed.). México: Televisa.

Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). *The Sandman: La Casa de la Muñeca* (1st ed.). México: Televisa.

Gaiman, N., McKean, D. y Klein, T. (2016). *Black Orchid*. México: Televisa.

Gaiman, N., Thompson, J. y Dringenberger, M. (2017). *Sandman: Vidas Breves* (1st ed.). México: Televisa.

Gaiman, N., & Spurrier, S. (2019). *Sandman Universe: The Dreaming* (1st ed.). México: Smash Cómicos.

Gaiman, N. y Williams, K (2017) *The Sandman: Fábulas y Reflejos* (1st ed.) . México: Televisa.

Gaiman, N., Williams, J., y Stewart, D. (2018). *The Sandman Overture* (1st ed.). México: Smash Cómicos.

Gaiman, N., Zully, M. y Muth, J. (2017). *Sandman: El Velorio* (1st ed.). México: Televisa.

- Genette, G. (1989). *Palimpsests* (1st ed.). Madrid: Taurus.
- Leach, G., Moore, A. y Davis, A. (2012). *Miracleman: El Sueño de Volar* (1st ed.) . México: Televisa.
- Leach, G., Moore, A. y Davis, A. (2013). *Miracleman: El Síndrome del Rey Rojo* (1st ed.). México: Televisa.
- McCloud, S. y Abulí, E. (2016). *Entender el cómic*. (5th ed). España: Astiberri Ediciones.
- Miller, F .y Mazzucchelli, D. (1999) *Daredevil: Volver a Nacer* (1st ed.). edición México: Editorial Vid
- Miller, F y Varley J. (2017) *The Dark Knight Returns: Edición del 30 aniversario*. México Televisa.:
- Moore, A. y Gibbons D. (2017) *Watchmen #1*(1st ed.) , México, Televisa
- Moore, A. (2019) *Action Comics: Qué Sucedió con el Hombre del Mañana* (1st ed.). Ciudad de México: Smash Comics.
- Peirce, C. (1974). *La ciencia de la semiótica* (2nd ed.). Buenos Aires: Nueva Visión.
- Rivera, V. (2004). *La composición dramática* (5th ed.). , México: Escenología
- Ruiz De Elvira, A. (2015). *Mitología clásica*, Editorial Gredos
- Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S., y Pavia Cogollos, J. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona ; México : Paidós, 1999.
- Slott, D. (2013) *The Superior Spiderman#1* (1st ed.). México: Marvel Comics
- Waid, M., & Yu, L. (2013). *Indestructible Hulk #1* (1st ed.). México: Televisa.

Cibergrafía

Gallegos García, A. (2017). *DC o Marvel*. Algarabía, [online] (95). Disponible en línea: <https://algarabia.com/95/dc-o-marvel/> [Acceso 7 Oct. 2019].

Montijano Cañellas, M. (2006). *Breve Historia del Cómic*. [Blog] Homines. Disponible en : https://www.homines.com/comic/comic_01/index.htm [Acceso 7 Oct. 2019].

Romero, G. (2016) *Los X-Men y la metáfora de la lucha por la igualdad*. FACTum, Disponible en línea: <https://www.revistafactum.com/los-x-men-la-metafora-la-lucha-la-igualdad-social/>[Acceso 23 Sep. 2019].

Ulpiano A. “*La estética del cómic no ficcional.*” (2013). Retrieved from <http://pbidi.unam.mx:8080/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsoai&AN=edsoai.ocn902975323&lang=es&site=eds-live>

Wolfgang, R. (2004). *Qué es un texto* [Ebook]. Alemania: Universidad de Freiburg. Retrieved from [http://www.romanistik.uni-freiburg.de/raible/Publikationen/Files/Que es un texto.pdf](http://www.romanistik.uni-freiburg.de/raible/Publikationen/Files/Que%20es%20un%20texto.pdf)

Tesis consultadas

Guzmán Aranda, U. A., & Rojas Calderón, K. E. (2018). *El cómic como medio de adaptación de una obra literaria : un ejemplo a través de árbol adentro de Octavio Paz.*

Rios Hidalgo, S., & Ochoa López, V. (2013). *Análisis semiológico del comic x-men (hombres-x) como portador de ideología : un reflejo de la realidad social*

Referencia de las imágenes

Fig.1	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa. p. 203
Fig.2	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: La Casa de la Muñeca</i> (1st ed.). México: Televisa, p.62
Fig.3	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.189
Fig.4	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p. 202
Fig.5	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p184
Fig.6	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p. 207
Fig.7	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.204
Fig.8	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: La Casa de la Muñeca</i> (1st ed.). México: Televisa, p.85
Fig.9	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.89
Fig.10 Izquierda	Gaiman, N., Williams, J., y Stewart, D. (2018). <i>The Sandman Overture</i> (1st ed.). México: Smash Cómic. P.57
Fig.10 Derecha	Gaiman, N., Williams, J., y Stewart, D. (2018). <i>The Sandman Overture</i> (1st ed.). México: Smash Cómic. p.4
Fig.11 Izquierda	DC Vertigo (2018) Vertigo Comics Logo, Estados Unidos, disponible en línea: https://www.dccomics.com/imprint/dc-vertigo
Fig.11 Centro	McKean, D. (1990) <i>The Sandman Doll's House</i> (1st ed.). Estados Unidos: DC Comics
Fig.11 Derecha	Pas, P. (2015) Lectura de Mujer. Pixabay, disponible en línea: https://pixabay.com/es/photos/libro-bisel-leer-la-lectura-mujer-841171/

Fig.12	Leach, G., Moore, A. y Davis, A. (2012) <i>Miracleman: El Sueño de Volar</i> (1st ed.). México: Televisa. p.15
Fig.13	Gaiman, N., Zully, M. y Muth, J. (2017). <i>Sandman: El Velorio</i> (1st ed.). México: Televisa. p.62
Fig.14 Izquierda	Fox, G., (1943) <i>Police Comics #15</i> , Estados Unidos: Quality Comics
Fig.14 Derecha	Kirby, J. Y Lee, S. (1961) <i>The Fantastic Four#1</i> . Estados Unidos: Marvel Comics
Fig.15 Sup izquierda	Binder, O. y Crowley, W. (1949) <i>The Marvel Family and the Great Oxygen Theft</i> . Estados Unidos: Fawcett Publications
Fig.15 Sup derecha	Miller, L (1956) <i>MarvelMan Family #13: The Olympic Games</i> . Estados Unidos: L. Miller & Son, Ltd
Fig.15 Inf izquierda	Parker, B. Y Beck, C. (1940). <i>Whiz Comics #13: Captain Marvel World's Most Powerful Man</i> . Estados Unidos: Fawcett Comics
Fig.15 Inf derecha	Anglo, M (1954) <i>MarvelMan #26</i> . Estados Unidos: L. Miller & Son,
Fig.16 Izquierda	Ditko, S. y Lee, S. (1962) <i>Amazing Fantasy #15</i> . Estados Unidos: Marvel Comics
Fig.16 Derecha	<i>Spiderman</i> . (2002). [DVD] Director S. Rami. Estados Unidos: Sony Pictures.
Fig.17 Izquierda	Kirby, J. y Lee, S. (1963) <i>The Avengers# 1</i> . Estados Unidos: Marvel Comics
Fig.17 Derecha	Millar, M. y Hitch, B. (2002) <i>The Ultimates# 1</i> . Estados Unidos: Marvel Comics
Fig.18 izquierda	King, S. (1986) <i>IT</i> , Estados Unidos: Viking

Fig.18 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.25
Fig.19 Izquierda	Pedersen, V. y Andersen, H. (1841) <i>Ole Lukøje</i> . Dinamarca: C. A. Reitzel
Fig.19 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.32

Fig.20 Izquierda	Christman, B. (1939) <i>Adventure Comics: The Tarantula Strikes</i> . Estados Unidos: DC Comics
Fig.20 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.18
Fig.21 Izquierda	Pernicharo, P. (1754). <i>Caín mata a Abel</i> . [Óleo sobre tela] Madrid: Real Academia de San Fernando
Fig.21 Derecha	Adams, N.(1968) <i>The House of Mystery Vol 1 #175</i> . Estados Unidos: DC Comics
Fig.22	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.41
Fig.23 Izquierda	Andru, R.(1980) <i>JLA Vol 1#176: The Dream Factories of Doctor Destiny</i> . Estados Unidos: DC Comics
Fig.23 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.156
Fig.24 Izquierda	Simpson, W. (1992). <i>Hellblazer Vol 1 #54</i> , Estados Unidos: DC Comics
Fig.24 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.68
Fig. 25 Izquierda	Bellver, R. (1885). <i>Fuente del Ángel Caído</i> [Escultura]. Madrid: Parque del Retiro.
Fig.25 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.96

Fig.26 Izquierda	Hamilton, E. y Moldoff, S. (1955) <i>Detective Comics Vol 1 #225: The Manhunter from Mars</i> . Estados Unidos: DC Comics
Fig.26 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.125
Fig.27 Izquierda	Simberg, H. (1896). <i>El Jardín de la Muerte</i> [Acuarela y gouache]. Finlandia: Catedral de Tampere.
Fig.27 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: Preludios y Nocturnos</i> (1st ed.). México: Televisa, p.191
Fig.28 Izquierda	Womack, L. (2018). <i>25 Barbie Dolls From The 90s (That Are Worth A Fortune Today)</i> [Blog]. Disponible en: https://www.thegamer.com/barbie-dolls-90s-worth-fortune-today/
Fig.28 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: La Casa de la Muñeca</i> (1st ed.). México: Televisa, p.53
Fig.29 Izquierda	Argondezzi, V. (1988). <i>Infinity Inc Vol 1#49</i> (1st ed.). Estados Unidos: DC Comics.
Fig.29 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: La Casa de la Muñeca</i> (1st ed.). México: Televisa, p.78
Fig.30 Izquierda	Andrivet, S. (2012). <i>Brute and Glob</i> [Blog]. Disponible en: https://www.writeups.org/brute-glob-sandman-dc-comics/
Fig.30 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: La Casa de la Muñeca</i> (1st ed.). México: Televisa, p.92
Fig.31 Izquierda	Kirby, J. (1974) <i>The Sandman DC Comics</i> . Estados Unidos
Fig.31 Derecho	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: La Casa de la Muñeca</i> (1st ed.). México: Televisa, p.96
Fig.32 Izquierda	Ordway, J. (2004). <i>JSA Vol 1 #63 Waking the Sandman, Part One: Insomnia</i> (1st ed.). DC Comics.
Fig.32 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: La Casa de la Muñeca</i> (1st ed.). México: Televisa, p.77
Fig.33 Izquierda	College, C. (1584). <i>Retrato de Christopher Marlowe</i> [Cuadro pintado]. Inglaterra: Corpus Christi.

Fig.33 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: La Casa de la Muñeca</i> (1st ed.). México: Televisa, p.110
Fig.34 Izquierda	Taylor, J. (1610). Retrato Chandos [Óleo sobre lienzo]. Londres: Galería Nacional del Retrato.
Fig.34 Derecha	Gaiman, N., Kieth, S. y Dringenberger, M. (2014). <i>The Sandman: La Casa de la Muñeca</i> (1st ed.). México: Televisa, p.114

Fig.35 Izquierda	Von Rosen, G. (1866). Odin the Wanderer, [Ilustración]. Disponible en : https://rpp.pe/lima/actualidad/thor-odin-loki-y-los-otros-poderosos-dioses-de-la-mitologia-nordica-noticia-647298
Fig.35 Derecha	Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). <i>The Sandman: Estación de Niebla</i> (1st ed.). México: Televisa. p.76
Fig.36 Izquierda	Brynjúlfsson, Ó. (1760). Lokis mit einem Fischernetz [Manuscrito]. Islandia: Edda. Disponible en línea: https://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/80/Processed_SAM_loki.jpg
Fig.36 Derecha	Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). <i>The Sandman: Estación de Niebla</i> (1st ed.). México: Televisa. p.78
Fig.37 Izquierda	Brynjúlfsson, Ó. (1760). Thor [Manuscrito]. Islandia: Edda. Disponible en línea: http://www.germanicmythology.com/works/Edda1760ART.html
Fig.37 Derecha	Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). <i>The Sandman: Estación de Niebla</i> (1st ed.). México: Televisa. p.83
Fig.38 Izquierda	Fox, G., & Sherman, H. (1975). <i>1st Issue Special</i> (1st ed.). Estados Unidos: DC Comics.
Fig.38 Derecha	Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). <i>The Sandman: Estación de Niebla</i> (1st ed.). México: Televisa. p.86
Fig.39	Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). <i>The Sandman: Estación de Niebla</i> (1st ed.). México: Televisa. p.90
Fig.40	Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). <i>The Sandman: Estación de Niebla</i> (1st ed.). México: Televisa. p.133

Fig.41 Izquierda	Collin de Plancy, J. (1863). <i>El Diccionario Infernal</i> (1st ed., p. 80). París: Bibliothéque Universelle.
Fig.41 Derecha	Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). <i>The Sandman: Estación de Niebla</i> (1st ed.). México: Televisa. p.92
Fig.42 Izquierda	Kuniyoshi, U. (1840). : Susanoo no Mikoto, from the series Heroes Representing the Twelve Animals of the Zodiac [Impresión Xilográfica]. Japón.
Fig.42 Derecha	Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). <i>The Sandman: Estación de Niebla</i> (1st ed.). México: Televisa. p.97
Fig.43 Izquierda	<i>El Juicio de Osiris</i> . (n.d.). [Papiro] Londres: British Museum.
Fig.43 Derecha	Gaiman, N., Jones, K. y Dringenberger, M. (2015). <i>The Sandman: Estación de Niebla</i> (1st ed.). México: Televisa. p.97
Fig.44 Izquierda	<i>La Reina de la Noche</i> . (1800-1750 a. C). [Relieve] Inglaterra: Museo Británico.
Fig.44 Derecha	Gaiman, N., Thompson, J. y Dringenberger, M. (2017). <i>Sandman: Vidas Breves</i> (1st ed.). México: Televisa. p.135
Fig.45 Izquierda	Bin, É. (1874). <i>La Muerte de Orfeo</i> . [Óleo sobre tela] Nueva York.
Fig.45 Derecha	Gaiman, N., Thompson, J. y Dringenberger, M. (2017). <i>Sandman: Vidas Breves</i> (1st ed.). México : Televisa. p.237
Fig.46 Izquierda	Adolphe Bouguereau, W. (1862) <i>Orestes perseguido por las Furias</i> [Óleo sobre tela] Norfolk: Museo Chrysler
Fig.46 Derecha	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.62
Fig.47 Izquierda	Brynjúlfsson, Ó. (1760). Lokis mit einem Fischernetz [Manuscrito]. Islandia: Edda. Disponible en línea: https://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/80/Processed_SAM_loki.jpg
Fig.47 Derecha	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.49

Fig.48 Izquierda	Reynolds, P. (1789). Puck [Pintura] Colección privada. Disponible en línea: http://www.artchive.com/web_gallery/S/Sir-Joshua-Reynolds/Puck,-1789.html
Fig.48 Derecha	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.249
Fig.49 Izquierda	Anónimo, (530 a.C.) Gorgons [Jarrón pintado]. París: Disponible en línea: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ea/Gorgones_Cdm_Paris_277.jpg/595px-Gorgones_Cdm_Paris_277.jpg
Fig.49 Derecha	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.114
Fig.50 Izquierda	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.125
Fig.50 Derecha	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.215

Fig.51 Izquierda	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.96
Fig.51 Derecha	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.76
Fig.52 Izquierda	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> . México: Televisa. p.76
Fig.52 Derecha	Gaiman, N., Hampel, M. y Case, R. (2016). <i>The Sandman: Las Benévolas</i> (1st ed.). México: Televisa. p.344
Fig.53 Izquierda	Ross, A. y Dini, P. (2002) <i>JLA Secret Origin</i> . Estados Unidos: DC Comics
Fig.53 Derecha	Gaiman, N., Zully, M. y Muth, J. (2017). <i>The Sandman: El Velorio</i> (1st ed.). México: Televisa. p.62
Fig.54 Izquierda	Simpson, W. (1992). <i>Hellblazer Vol 1 #54</i> , Estados Unidos: DC Comics

Fig.54 Derecha	Gaiman, N., Zully, M. y Muth, J. (2017). <i>The Sandman: El Velorio</i> . México: Televisa. p.62
Fig.55 Izquierda	Kirby, J. (1984) <i>New Gods Vol 2 #1</i> . Estados Unidos: DC Comics
Fig.55 Derecha	Gaiman, N., Zully, M. y Muth, J. (2017). <i>The Sandman: El Velorio</i> (1st ed.). México: Televisa. p.73
Fig.56 Izquierda	Christman, B. (1939) <i>Adventure Comics: The Tarantula Strikes</i> . Estados Unidos: DC Comics
Fig.56 Derecha	Gaiman, N., Zully, M. y Muth, J. (2017). <i>Sandman: El Velorio</i> (1st ed.). México: Televisa. p.77