

The Sandman

Sobre los eternos y el concepto que representan para la naturaleza humana¹.

Pedro Pérez Flores
(Plantel 4^o Vidal Castañeda Y Nájera)

The Sandman. Es una de las llamadas novelas gráficas, las cuales, son una extensión de la literatura y del entretenimiento. En este tipo de género se cuentan historias que bien, por su temática y estilos, pueden formar parte como cualquier libro del mundo de los lectores, pero que se apoyan en esquemas y dibujos los cuales le dan pertenencia al mundo de los comics.

Esta obra fue escrita por Neil Gaiman, quien de hecho, tiene la formación de un escritor y posteriormente escribiría novelas en formato de libro. Aquí se nos cuenta la historia de Morfeo, quien es uno de los eternos junto a sus hermanos, destino, muerte, deseo, desespero, destrucción y delirio. Morfeo es atrapado durante décadas por un grupo ocultista, pero cuando regresa de su encarcelamiento debe de poner orden en su mundo de ensueño, el cual ya se ha comenzado a mezclar con el mundo de los mortales.

La colección completa de *The Sandman* contiene relatos donde nos preguntamos por la moralidad de los actos de los personajes, toda la crudeza de una realidad triste y gris, se mezcla con las fantasías del mundo de los sueños, por lo que se crea un fantasía donde la figura humana se puede ver sometida por fuerzas mayores a ella. Además Morfeo debe enfrentar los fantasmas del pasado.

The Sandman, más allá de pertenecer a un estilo poco común, es notable porque es una historia sobre la naturaleza del hombre reflejada en un ser inmortal. Es un relato que cambia la forma en que se ven las cosas al ser contada.

¹ A partir de los personajes de los eternos, pertenecientes a la narrativa de la novela gráfica *The Sandman* de Neil Gaiman, se lleva a cabo una relación entre el papel de los personajes en la historia y los importantes conceptos de la vida cotidiana que éstos representan. Se resalta la utilidad del texto para el análisis de la unidad II "El concepto" de la asignatura Lógica.

Una escena, un hombre pálido, completamente vestido de negro, se sienta en una banca, se le ve triste, es Morfeo. Aparece una mujer vestida de negro, luce joven; yo pienso, debe ser algún personaje incidental, la pobre no tiene idea de con quien está hablando. De repente llama a Morfeo “hermano”, ella es la muerte, hermana mayor de sueño.

El concepto es el nombre que reciben los términos utilizados para nombrar a un objeto o sujeto. Aunque el concepto no es lo mismo que el objeto, hay quienes dicen que el concepto penetra dentro de lo profundo del objeto y sustrae la esencia de este.

Morfeo quien es el sueño tiene a otros seis hermanos, Destino, Muerte, Destrucción, Deseo y Delirio.

Deseo habita en un mundo que tiene la forma de su cuerpo, ya ha experimentado todos los placeres físicos, es tanto hombre como mujer según lo prefiera. El Deseo es para las personas una calamidad, porque no se puede desear lo que ya se tiene, por lo que el deseo es un engaño que nos evita alcanzar la felicidad, pero también el deseo nos fija metas para alcanzar el placer que estas nos producen. El deseo físico es quizá el más poderoso de todos los tipos de deseos, el placer físico es uno de los puntos más álgidos que nuestra existencia física nos permite alcanzar.

La Muerte es un símbolo místico, con un alcance que trasciende mucho más allá de lo que la muerte es para una persona, hay cultos hacia la muerte, hay miedo hacia ella, el término de muerte no solo entra en lo que morir es, sino que llega a las personas y estas le dan identidad. En *The Sandman* la muerte es, como en el día a día, un ser místico e incomprensible que se nutre de la cultura de los hombres.

El sueño es un ente cuyo reino está formado de visiones. En el mundo de los sueños habitan las fantasías que los hombres, sólo de manera fugaz, pueden plasmar, por lo que la naturaleza de la imaginación, que es propia de las personas, pertenece a una entidad ajena y superior a la naturaleza mortal. Según esto el arte realmente es mágico y es algo inmortal que trasciende más allá de los autores y de la vida humana.

Indiferentemente de si los eternos tienen una personificación, o si se les ve como conceptos abstractos, representan en conjunto características que son pertenecientes a la naturaleza humana. Conceptos como “Muerte” pueden tener un gran significado que da lugar a una serie de juicios y razonamientos los cuales se pueden bifurcar en las grandes diferencias que han separado a los seres humanos desde hace cientos de años. Los eternos, como lo dice el personaje de Sueño, no son nada más que los juguetes con los que los humanos se divierten. Los personajes en son una representación de los valores que las civilizaciones han venido arrastrando desde hace décadas y siglos, el que haya sido escrita hace poco más de una década le hace una obra contemporánea, que, desde el formato de publicación, nos permite saber que es un trabajo literario que sin lugar a dudas pertenece una modernidad donde la globalización lo ha cubierto todo y ha permitido, entre otras cosas tanto positivas como negativas, una apertura en la mentalidad de las personas y un encuentro entre culturas como nunca antes lo había habido.

En *The Sandman* se recolecta el entorno en que el autor ha vivido dándole a su trabajo una influencia de la época que no sólo se detiene en el formato del texto, la forma en que se escribe o el género al que pertenece, toda la obra es una tesis de los años 90 y principios de los 2000 donde el lector se puede topar con, lo que es prácticamente, el rostro de la nueva era donde el mundo ha cambiado y como en los nuevos tiempos sigue habiendo un fantasma del pasado.

Pero en esta historia, fuera del contexto social en que fue escrita, también tiene grandes características que la hacen destacar literariamente, por el hecho de ser

parte de un género novedoso para la época, como lo fue la novela gráfica. Se puede decir que *The Sandman* fue parte de una línea divisoria entre el típico comic norteamericano de superhéroes, entre otros y la actual novela gráfica de vanguardia que es tan popular en Europa.

La Novela gráfica es un texto dramático con una amplia variedad de posibles temas donde por la combinación de elementos estéticos y narrativos se llega a un punto donde está puede ser considerada desde un punto de vista crítico y artístico, a diferencia del comic comercial que es un producto de entretenimiento; como lo son las revistas, los programas de televisión abierta, o las películas “Blockbuster”.

En cuenta a su narrativa la novela gráfica es en su mayoría caracterizada por tratar temas que son considerados para un público maduro, claros ejemplos de esto se encuentran en escenas de *The Sandman* donde se tratan narrativas con un arco argumental centrado en el infierno, la mitología griega o en pequeñas referencias a historias como las de *El Judío Errante*, o tramas sobre los personajes del teatro de Shakespeare.

Lo que une a todos los arcos argumentales es la forma en que se cuentan, donde todos los relatos pertenecen a un género fantástico que puede ser comparado, de manera muy austera, claro está, al terror que caracteriza a los relatos de Edgar Allan Poe, ya que ambas narrativas, de manera contraria al terror donde se integran elementos irreales a una atmosfera cotidiana (razón por la que resulta tan perturbador), sumergen al lector en un mundo fantástico generado por la atmosfera, en la cual no hay límites que puedan perturbar un orden, las historias se desarrollan en un mundo donde todo está permitido en un mar de posibilidades donde el autor se encuentra ante una enorme libertad creativa seguida por sus propias reglas y posibilidades.

The Sandman es resultado de una industria de entretenimiento donde todo es un mecanismo industrializado, pero también es en su esencia una idea original llena de elementos que le hacen resaltar por la mayoría de los productos que se ofrecen

en el mercado cultural que se encuentra repleto de porquería industrial. Además destaca los valores que debe tener una obra de calidad, que permita un cultivo intelectual en el lector, estimula al espectador y despierta su propia creatividad mediante recursos que bien pueden estar a la par o mucho más arriba que la mayoría de los Best-Sellers.

Dentro de un mar de productos industriales que siguen guiones ya preestablecidos, es agradable ver que en la actualidad, del otro lado de la moneda, también abundan buenas apuestas por contenidos de alto nivel, que en lugar de tener la necesidad de recurrir todo el tiempo a lo ya establecido como un estándar de calidad, van creando nuevas expresiones culturales dirigidas para un nuevo tipo de público, que al igual que sus abuelos, bisabuelos, tatarabuelos, etcétera, demandan una identidad colectiva para su tiempo que permita un progreso mediante nuevas tendencias que expanden más y más las ramificaciones a las que pueden llegar las expresiones de toda una sociedad, que hoy en día, debiera de ser cosmopolita, pluricultural, y llena de diferentes perspectivas.