## **En *The Sandman*, Neil Gaiman recurrió a la historia del cómic para forjar la suya propia**

Neil Gaiman ha resumido *The Sandman* en una sola frase: “El Señor de los Sueños aprende que uno debe cambiar o morir, y toma su decisión.” Una afirmación breve pero profunda que encierra la esencia de una de las obras más complejas y reverenciadas del cómic moderno.

Sin embargo, describir *The Sandman* solo con eso sería insuficiente. También es “una historia sobre las historias y su relación con la humanidad”. En ella aparecen personajes como Shakespeare, Marco Polo, figuras mitológicas como Loki y hasta personajes arquetípicos como Eva. Es un cómic de horror que evoluciona hacia una fantasía mitológica y metafísica de altos vuelos.

### **Un mosaico de géneros y referencias**

*The Sandman* es muchas cosas a la vez: horror pulp, poesía mitológica, fantasía urbana, reinvención de héroes, manual de estilo gótico, drama familiar con entidades cósmicas y una exploración sincera y fallida de la vida queer en los años 90. Es también una novela gráfica, una antología de relatos y una pieza dentro de un universo compartido. Pero, sobre todo, es una obra que solo pudo existir en un momento muy específico de la historia, tanto cultural como editorial.

### **Los Sandman anteriores**

La historia del personaje llamado Sandman comienza en 1939, con un justiciero enmascarado que usaba una pistola de gas para dormir criminales y dejarles arena como firma. Décadas después, el concepto fue retomado con un enfoque más fantástico: un protector de los sueños infantiles que viajaba por corrientes oníricas usando polvo de sueños.

Aunque estas versiones desaparecieron rápidamente, ciertos elementos de ellas —como la máscara de gas o la asociación con el mundo de los sueños— fueron reciclados y reinterpretados en la versión que Gaiman desarrollaría más tarde.

### **El contexto que lo hizo posible**

En la segunda mitad de los años 80, la industria del cómic vivía una revolución creativa. Varios títulos fueron relanzados, redefiniendo personajes clásicos bajo una luz más madura o estilizada. En este ambiente fértil, una editora conocida por fomentar historias con tintes de horror y deconstrucción narrativa invitó a Gaiman, entonces un joven periodista y guionista, a reinventar uno de los personajes más olvidados.

Gaiman, con apenas algunos trabajos previos, aceptó el reto y propuso algo radical: una serie limitada sobre la personificación del Sueño, una figura cósmica que escapa de un cautiverio y reconstruye su reino, enfrentando antiguas deudas y errores. Cada número seguiría el tono de un cuento gótico, mientras recorría distintos rincones de ese universo compartido.

### **Una historia hecha de historias**

En su primer arco argumental, Gaiman tejió referencias al pasado del cómic: personajes de horror clásico, criaturas mitológicas, villanos olvidados, héroes reconocibles e incluso símbolos religiosos. Todo esto servía como marco para una narración profundamente personal y filosófica.

A medida que la serie avanzó, se volvió aún más ambiciosa. Gaiman incorporó cuentos folklóricos, obras literarias, personajes históricos y reinterpretaciones de leyendas. Su universo onírico, llamado “el Sueño”, se convirtió en un espejo de toda la imaginación humana. Dentro de él, no había jerarquías entre lo popular y lo clásico: todo tenía el mismo valor narrativo.

### **El autor detrás del mito**

Gaiman, que por entonces apenas comenzaba a definir su carrera, volcó todo lo que le apasionaba en *The Sandman*: la literatura fantástica, el horror gótico, el teatro, los mitos antiguos, la cultura pop, la introspección psicológica. La obra nunca tuvo un único dibujante que definiera su estilo; su coherencia estética provino del imaginario narrativo del propio autor.

Lo que comenzó como una serie limitada se transformó en una epopeya que redefinió los límites de lo que un cómic podía ser. Hoy, quienes descubren *The Sandman* suelen quedarse fascinados por su mezcla de lo eterno con lo cotidiano, de lo onírico con lo tangible.

### **Un retrato del artista joven**

En última instancia, *The Sandman* es también la historia de un creador joven que, sin saber si tendría otra oportunidad, decidió crear algo que lo contuviera todo. Y al hacerlo, creó una historia sobre la creación misma: de ficción, de identidad, de memoria y de significado.