

SANDMAN: EL ARTE DE SOÑAR EN TIEMPOS OSCUROS

POR NADIA MEZA¹

Lucifer: "Soy la antívida, la bestia del juicio, soy la oscuridad al final de todo. El fin de universos, los dioses, los mundos... de todo. ¿Y qué serás entonces, señor de los sueños?"

Sueño: "Soy la Esperanza"

Creada por Neil Gaiman entre 1989 y 1996, *Sandman* es una serie de novelas gráficas publicada por DC Comics bajo su sello Vertigo. A lo largo de 75 números, construye una mitología moderna que entrelaza fantasía, horror, filosofía, diversidad de género y literatura.

El protagonista es Sueño (Dream o Morfeo), uno de los siete Eternos: entidades cósmicas que representan aspectos fundamentales de la existencia. Sus nombres son Destino, Muerte, Deseo, Desespero, Delirio, Destrucción y Sueño. Su influencia se extiende por todo el tejido de la realidad.

1 Nació justo a tiempo para ver a Maradona marcar el mítico gol de "la mano de Dios" contra los ingleses, y desde entonces parece haber estado siempre cerca de lo extraordinario. Dedicó gran parte de su vida a la danza clásica y el jazz. Amante ferviente de las artes visuales, seguidora pasional de Racing Club. Hoy encuentra placer en recorrer museos, escuchar música y perderse en una sala de cine, sin embargo, también cultiva una faceta íntima y contemplativa, donde la literatura y las series se convierten en refugio y estímulo creativo. Se define como un "engendro del lado oscuro de la fuerza", con una curiosidad insaciable por el horror y los casos de true crime. Actualmente está cursando el profesorado de Lengua y Literatura, una elección que da forma concreta a una vocación docente que la acompaña desde siempre, y que espera ejercer con entusiasmo y compromiso.

Morfeo gobierna el Reino de los Sueños y atraviesa un viaje de evolución que lo enfrenta a sus propias limitaciones. Desde su captura inicial hasta su redención final, la saga explora el poder de las historias, la fragilidad del cambio y la belleza de lo efímero. Así, cada arco argumental (“Preludios y nocturnos”, “La casa de muñecas”, “País de sueños”, “Estación de nieblas”, “Fábulas y reflejos”, “Un juego de tí”, “Vidas breves”, “El fin de los mundos”, “Las benévolas” y “El velatorio”) ofrece una experiencia distinta que transita del horror gótico a la reflexión metafísica. En “Estación de nieblas”, por ejemplo, Lucifer le entrega a Morfeo la llave del Infierno. Tras recibirla, él debe encontrar un nuevo dueño, enfrentándose a dioses, demonios y decisiones morales que lo enfrentan a su propia naturaleza.

Morfeo, más allá de gobernar un reino intangible, encarna la paradoja de lo eterno; la fragilidad, la tensión entre el deber y el deseo, el dilema entre el destino y la libertad. Cada personaje que lo rodea funciona como una alegoría que nos interpela y nos obliga a mirar hacia adentro. Este entramado narrativo le permite a Gaiman explorar el universo de *Sandman*, mostrando cómo los mitos son pulsos vivos que atraviesan lo cotidiano.

La empatía, construida desde lo fantástico, es la marca imborrable de *Sandman*. En sus páginas y escenas, los monstruos lloran, los dioses dudan, los humanos sueñan. Como lo expresa Gaiman en uno de sus ensayos recopilados en *La vista desde las últimas filas* (2017): “La empatía es una herramienta para construir grupos de personas, para ayudarnos a entendernos unos a otros”. En esa intención de entender e imaginar al otro, la obra se convierte en un gesto de preservación del sentido frente a la indiferencia, el olvido y la pérdida de significado. Su creador trasciende como autor porque la narrativa no solo interpela al lector, también lo desarma y recompone, como quien lee para volver a ser. Este universo que se expande más allá del texto, se reescribe en cada lectura y mantiene vivo el vínculo emocional con sus seguidores.

La adaptación al lenguaje audiovisual, desafío ambicioso que Netflix tomó bajo su ala, estrenó su primera temporada el 5 de agosto de 2022. La segunda temporada se dividió en dos partes, lanzadas el 3 y 24 de julio de 2025, con un episodio especial centrado en Muerte el 31 de julio. Más allá de las fechas de estreno, lo que está en juego en esta versión es mucho más que una transposición estética; es reimaginar atmósferas, ritmos y silencios; es traducir lo invisible, lo que vibra entre líneas.

La novela gráfica de Gaiman, con sus trazos oníricos y su narrativa fragmentada, invita a una lectura que es casi ritual. Cada viñeta es una pausa, un suspiro, una grieta en la realidad. La serie, en cambio, propone una experiencia más lineal pero no menos envolvente. Conserva la esencia, ese latido entre lo mítico y lo íntimo, entre lo eterno y lo efímero.

La estética visual del cómic es mucho más experimental, con viñetas que juegan con el surrealismo, el horror y lo barroco. La serie, por su parte, se apoya en una paleta oscura, casi líquida, que evoca el sueño como territorio ambiguo. Lo que queda claro es que el tono lírico y filosófico de Gaiman se mantiene, gracias a su participación activa en la producción y adaptación del guión. Dentro de la serie hay decisiones que resignifican: el casting, los escenarios que oscilan entre lo gótico y lo minimalista. Como diría Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados*: “la cultura de masas no es buena ni mala: simplemente es”. Y en ese *ser*, *Sandman* logra sostener su alma, incluso cuando cambia de piel.

Hay obras que nos invitan a mirar distinto, a respirar más hondo, a no rendirnos ante la lógica del desencanto. *Sandman* es una de ellas. En su universo de sueños, pesadillas y eternidades, descubrimos que imaginar es resistir. Que contar historias no es un lujo; es una necesidad. Y que soñar, en tiempos de oscuridad, ruido y prisa, puede ser la muestra más radical.

Como Morfeo, aprendemos que cambiar no es traicionar lo que fuimos, sino honrar lo que podemos llegar a ser. Entendemos que las palabras tienen peso, que los mitos nos sostienen, que la empatía es el hilo que nos une. Así, *Sandman* no es solo una obra de culto, es una experiencia compartida, un espacio de encuentro y una forma de permanecer en la memoria de quienes la leen y reinterpretan.

Si te interesa adentrarte en este mundo del también llamado “Dador de formas”, entre mitos y eternidades, te recomiendo comenzar por “Obertura”, que funciona como prólogo y epílogo poético-visual. También podés iniciar por el tomo 1, “Preludios y nocturnos”, donde el viaje de Morfeo comienza con una caída y una búsqueda. Luego, podés sumergirte en los tomos siguientes, sin olvidar sumar “Noches eternas” y “Los cazadores de sueños”, que complementan los distintos arcos narrativos. Resulta imprescindible el especial Muerte, que nos permite conocer más a fondo al personaje favorito de Gaiman. Además, puede ser interesante dar los primeros pasos con la serie y, más adelante, realizar un análisis comparativo.

Finalmente, con una estética propia, la serie de Netflix logra capturar el espíritu de la obra y abrir la puerta a nuevas generaciones de lectores y soñadores. Sí lees esta reseña desde la curiosidad o la pasión, sabés que cada historia puede ser también un acto de amor; hacia la obra, hacia quien la lee, hacia quien la sueña. Porque al final, como nos recuerda Morfeo, la esperanza no es ingenua, es el hilo que nos salva del abismo. Soñar no es huir, es construir. Y *Sandman* nos susurra que en cada sueño habita una posibilidad de despertar.



FICHA TÉCNICA

Creado por: Allan Heinberg

Basado en: *The Sandman* de Neil Gaiman

Temporadas: 2

Episodios: 23

Idioma: Inglés

Dónde ver: Disponible en Netflix