

ANA ROSA GÓMEZ ROSAL

# METASANDMAN



**JDB**  
BOOKS

# METASANDMAN

Ana Rosa Gómez Rosal

Primera edición, mayo de 2023  
© Ana Rosa Gómez Rosal  
Prólogo © Marcos Pereda  
Cómic © Panchulei  
Epílogo © Marcos Pereda  
© Wabi Sabi Investments, S.C. 2023

Ilustración de portada:  
*Sandman* featuring «*The Thinker*» of Rodin @imparsifal  
Diseño y maquetación: @imparsifal

ISBN: 978-84-126724-1-1  
Depósito legal: SE 631-2023  
Impreso en España – Printed in Spain

*A quienes Sueño salvó de Muerte*

## PROLOGO

### Sobre hablar de Filosofía con cómics, y otras locuras posmodernas

Igual ustedes no conocen *Sandman*. Y ahora están leyendo un libro sobre *Sandman*. Sobre la filosofía en *Sandman*. Pudiera parecerles raro, el tema.

Así que empecemos por el principio.

*Sandman*.

El primer número de la serie *Sandman*, enero de 1989, apareció en un momento trascendental para los cómics. De cambio; si quieren, también, momento para reivindicarse como medio expresivo, narrativo, artístico. Spiegelman llevaba ya más de una década sacando fragmentos de su aclamada *Maus*, Eisner era poco menos que leyenda viva entonces, Alan Moore estaba empeñado en explorar límites, subtextos, referencias. Pero fue *Sandman* la obra definitiva que, quizás, acercó el cómic a un público adulto más amplio, en base a una serie de referencias cultas que lo situaban, como dijo Bender, sobre un plano voluntariamente artístico. O igual es lo que yo pienso (lo que, creo, piensa también Ana Rosa Gómez Rosal). Porque a mí me encanta *Sandman*, no quiero esconderme, dejemos esto claro desde el principio...

A ella también.

El desarrollo de los 75 números de *Sandman* nos cuenta la historia de Sueño, o Morfeo, o Murphy, o el Príncipe de las Historias, o el Oniromante, o Kaich' Kul, o Lord L'Zoril, o también Oniros, (o Dream, en el original inglés). Es uno de los siete Eternos, encarnaciones personificadas de la conciencia en todos los seres que viven y vivieron. Asistiremos al cambio que sufre este personaje, aparentemente inalterable

al Tiempo, y cómo, pese a esas variaciones en su carácter, Morfeo es incapaz de escapar al destino (o Destino) que, se intuye, lo espera desde el principio de la historia.

(Solo que quizá no. Solo que, quizá, su determinismo sea otra forma de ser libre, como la estructura métrica del soneto es un ramalazo de independencia para quien versa. Pero estas cosas, las de lo filosófico, se las dejamos a Gómez Rosal).

Neil Gaiman es un señor inglés que siempre viste de negro, tiene muchos gatos y cuenta historias. Es una descripción breve, y seguramente injusta, porque Gaiman es también uno de los escritores más vendidos a día de hoy dentro de lo que podríamos llamar “Fantasía oscura” (sea eso lo que sea), tiene un montón de premios en su casa, saltos a lo audiovisual bastante exitosos y carisma como para llenar un trailer. Pero, miren... no creo que él se sintiese incómodo con lo de arriba. Lo de que viste negro, tiene gatos y cuenta historias. Porque eso parece Gaiman... un contador de historias, un *storyteller* clásico de la tradición anglosajona, alguien que tiene universos entre las orejas y los deja salir a cambio de un lugar para pasar la noche, un fuego para calentarse o un adelanto millonario (qué importa).

Lo importante es lo otro...

Lo importante es satisfacer esa necesidad. La narración, el relato. El contar para contarse.

Escribir *Sandman*.

*Sandman* alcanzó enorme popularidad en sus días (popularidad que mantiene hoy), siendo una obra con ventas muy apreciables para tratarse de temática no super heroica (aunque no hay superhéroe mayor que un Eterno, supongo) y teniendo críticas mayoritariamente elogiosas.

Incluso uno de sus números, que trampantojea el shakesperiano *A Midsummer's Night Dream*, llegó a alzarse con el World Fantasy Award a la mejor historia corta, en una decisión que hizo caer varios monóculos y arrancó algún “cáspita” sorprendido.

Pero... ¿qué es *Sandman*? ¿Una excepción gozosa? ¿Un adoquín dentro de calzadas mayores? ¿Cuarto y mitad de cada cosa?...

La creación de Gaiman es una tragedia en el sentido más clásico del término. Uno que te firmaría el mismo Bardo. Y, como todas las grandes tragedias, ésta también tiene su componente de *fatum*, entendido como destino ineludible que se establece *ab initium*. Tan evidente es que incluso llega a revelarse en los primeros números, con una serie de juegos simbólicos de esos que a veces ponen los escritores para ser descubiertos (hay otros que se ponen para permanecer siempre tras el velo, pero de Robbe-Grillet no vinimos hoy a hablar).

Tampoco queremos contarles mucho, pero aparecen unas moiras, unas benévolas, unas tres damas, una chica joven-medianaedad-vieja. Y un hilo, claro. Sí, lo mismo que en la *Insomnia* de Stephen King (si saben de lo que hablo son consumidores de cultura pop pata negra), pero sin Reyes vociferantes y pistoleros que apuntan con el ojo y no con la mano, porque quienes apuntan con la mano han olvidado el rostro de su padre. Juega Gaiman aquí con una larga tradición de representaciones sobrenaturales que gastan apariencia femenina y vinculación al destino. Representaciones que son, sí, inspiradoras en el Arte. ¿Breve recorrido? Pues miren, hagamos memoria, cojan aliento... las Musas, las Gorgonas, Hécate, Diana, Cibele, Perséfone, la völva escandinava, Lilith, la Dama del Lago, la Venus d'Ille de Mérimée, la Lamia de Keats o la Bruja del Atlas de Shelley. El propio Robert Graves dedicó un volumen completo, así que tampoco corresponde añadir mucho...

¿Deja todo esto a *Sandman* fuera de su tiempo y su lugar? ¿Es una obra abstracta, irreconocible, inaprehensible en sus referencias cronológicas? Pues no. O no solo. El posmodernismo que exhibe Gaiman es delicia a varios niveles (es delicia a todos los niveles), pero en modo alguno queda desconectado de esa Generación X que cruza toda la novela (y, de hecho, la X Generation de Coupland aparece en 1991, así que es contemporánea a *Sandman*).



Quedaron atrás los acelerados años 80, y la narrativa se reinventa con una serie de autores nuevos y un discurso marcadamente nihilista que convive divinamente con aquellas sandeces de Fukuyama y su *El fin de la historia y el último hombre*. Y en música está Nirvana, pero tampoco me voy a extender sobre ello, ejem... Así, *Sandman* es hijo de su época, y refleja una filosofía que no hace sino recoger ese caldo de cultivo que flotaba en el ambiente cultural durante los primeros años 90.

Más aun, importa aquí el sentido determinista (y aun cíclico) de la existencia que Gaiman mamó en su formación religiosa judía (o judeocristiana, en mixtura de ambiente familiar e influencias culturales). Pero hay varios personajes en *Sandman* que deciden rebelarse a ello y tomar riendas de su propio destino. Uno es Lucifer. Sí, Lucifer, el de la guerra, el portador de luz, el que cayó. Hito ineludible dentro del universo cosmogónico y de referencias religiosas que puebla *Sandman*. Un Lucifer por el que sentimos simpatía, socarrón, que sabe disfrutar de los placeres. Muy miltoniano, y recordemos que en Milton Yahvé es dibujado de forma airada y vengativa, mientras Lucifer se acaba haciendo objeto de compasión y, sobre todo, comprensión.

Pero, hay que insistir, nos encontramos excepciones dentro del ciclo narrativo. ¿Quieren otra? Vamos a la familia principal. Los Eternos. Seres inmutables y sujetos a reglas rígidas, uno de cuyos miembros incluso se llama Destino, que aparecen perfectamente marcados en sus caracteres desde el principio de los tiempos, y que tienen también a su oveja negra, elemento discordante que busca huir de un futuro fijado para intentar construirse el suyo propio. Hablamos, claro, de Destrucción, una de las más gozosas creaciones de Gaiman, reverso irónico y excepcional a todas las normas. Destrucción, que decide abandonar su puesto como guía del apocalipsis para vivir una vida sencilla de poeta (malo), pintor (malo), cocinero (malo) y vagabundo (bastante aceptable). Sus diálogos con Morfeo se cuentan entre los más logrados

de la serie por carga filosófica, y suponen un intercambio de opiniones fundadas sobre el Destino, el libre albedrío y la responsabilidad personal.

Que no es poco asunto.

Todas estas influencias literarias y religiosas se han ido entrelazando por la obra de Gaiman en consonancia con el momento histórico de su aparición, y acabaron por crear una sensación de Fatum donde las excepciones no sirven como patrones de comportamiento posibles, sino a modo de contrastes para resaltar la idea principal.

Entonces... ¿es *Sandman* una obra filosófica? Pues no creo. O no solo. Digamos que lo anterior era poco más que una prueba, una travesura, un mira, tú, si es posible. Un prólogo al prólogo. Déjenme ser, también, metaliterario hablando de *Sandman*, que es muy metaficcional.

Porque ahora viene lo bueno.

Ana Rosa Gómez Rosal sabe muchísimo. Sabe un montón, se lo juro, un montón. Sabe un montón de Filosofía, que para eso es Doctora, y sabe un montón sobre *Sandman*, que para eso lleva en mente hasta los detalles más pequeños, hasta las referencias más nimias, hasta esas flores que lucen bellas durante nuestros sueños y luego aparecen marchitadas cuando bajamos al mundo real (solo que... en fin, Zhuangzhi, y la mariposa, y todos esos asuntos... no seré yo quien ponga mano en el fuego).

Ana Rosa, les decía a ustedes, sabe de lo que habla, y habla de forma divina, porque te hace fácil la comprensión de cosas realmente chungas. O, al menos, abstractas. Muy abstractas. Te pilla la pregunta ontológica y, hop, ven que te explico tomando referencias de la cultura pop, de dos o tres canciones que salen por la tele, de este libro tan raro que casi nadie leyó y este comic tan famoso que todos han leído. La alta y la baja cultura, que es distinción que hicieron unos gafapastas pensando que solo sea cultura lo suyo. A mí no me metan en ese grupeto. A Ana Rosa, seguramente, tampoco.

Entonces... ¿por qué explicar una novela (una novela con dibujos, con bocadillos, con portadas y pinturas a doble página... una novela que es un cómic que es una novela) en base a referencias filosóficas? O, más aun... ¿por qué explicar Filosofía tomando referencias a *Sandman*? Seguro que alguien les daría respuestas larguísimas a esto, respuestas con palabritas de esas bien gordas, casi incomprensibles. Yo tengo otra. Más fácil, más contundente. Se la robo a un inglés llamado George Leigh Mallory.

Porque está ahí.

Porque se puede. Porque nadie lo prohíbe, porque hay muchas posibilidades, porque, quizá, supone un reto. Porque esta cultura popular (y popular en el sentido más íntimo del término... popular por conocida, popular por accesible) encierra tantos referentes literarios y artísticos como cualquier obra sesuda. Y porque puede ser objeto de análisis, claro que sí. Es lo que hace Ana Rosa Gómez Rosal, y es auténticamente delicioso.

En este libro que tienes en tus manos, querido lector (o lector paciente... ahora acabamos el prólogo, prometido) se tratan temas serios. Muy serios. Extremadamente serios. Se habla sobre la libertad, sobre el determinismo, sobre deberes y sentencias. Se reflexiona acerca de qué nos hace ser lo que somos, de cómo cambiar sin abandonar nuestra propia persona, la Estética, la Ética. Viajamos al Infierno para que nos cuenten cómo solo el Cielo justifica su existencia (o al revés), y cómo los sueños son el material más potente para fabricar mundos, y cómo los relatos, las historias, re-crean al género humano. Todo aquello que nos enseñaban en las clases de Filosofía, allá por el Instituto (o más tarde). Lo que parecía casi incomprensible, lo que debías leer tres, cinco, diez veces para que se te encendiese la luz, zas, y al fin lo vieras, ese momento maravilloso, cuando las tinieblas quedaron atrás.

Complicado, ¿no?

Pues Ana Rosa se lo va a explicar de forma bien fácil.

Y con gracia. Y con algunas referencias posmo. Y sin

renunciar al *background* cultural, porque cuando tienes su *background* cultural te salen datos (de Nietzsche a la HBO) continuamente, casi sin esfuerzo. Ella, decíamos, te coge todos estos rollos tan de arrugar la frente, tan de apoyar mentón sobre mano, y explica para que lo encuentres no solo interesante (ya era) sino también ameno. Entretenido.

Divertido.

Sí, Filosofía divertida. Quizá suena milagroso, pero les juro que sucede.

Filosofía divertida.

Analizar filosóficamente *Sandman*, claro. Desentrañar las preguntas últimas a partir de setenta y tantos capítulos y cientos de libros escritos por autores bien profundos. Con sentido del humor, con autoparodia a ratos. Con algunos hallazgos estéticos de los de aplaudir suave. Que bien si todos los libros de Filosofía fuesen así (eso es un deseo). O, vaya... que bien si lo fuesen, al menos, algunos...

Meter en una coctelera a Roderick Burgess, René Descartes, Miguel de Unamuno, el demonio Choronzon, Aristóteles, John Dee, Fridrich Nietzsche, las Hécates, Baudrillard, Hob Gadling, Walter Benjamin, Hettie La Loca, María Zambrano y Matthew, el cuervo (viva Matthew, el cuervo). Agitarlo. Añadir erudición, claridad y tres gotitas de mala leche. Ah, hielo, también hielo. Y que funcione. Eso es lo difícil.

Que funcione.

Y, oigan... funciona.

Yo se lo dejo aquí, querido lector. Ya verán, ya, qué delicia. Delicia es una palabra que empieza por “D”, y eso importa, sí, en *Sandman*. Importa mucho. Ahora viene Ana Rosa Gómez Rosal y se lo cuenta.

Prometido.

## 0

### **Estudio preliminar: por qué Sandman (y por qué desde la Metafísica)**

Hace mucho, mucho tiempo, un joven francés de veintidós años se encontró aislado en Alemania, debido a una tormenta de nieve. Incapaz de retornar a su puesto de mercenario, y sin más entretenimiento que el ofrecido por el crepitar de una estufa aledaña, nuestro hombre soñó tres veces esa noche. Soñó que lo acechaban fantasmas, y que el viento lo castigaba solamente a él de entre todos los humanos, que a sus conocidos no les dificultaba el paso, y que uno de ellos se le acercó para darle un melón. Soñó que lo despertaba un trueno, y que la habitación se prendía entre chisporroteos de fuego. Soñó que tenía un diccionario y una antología poética llamada *Corpus poetarum* y que, abriendo este, la página le preguntó: «*Quod vitae sectabor iter?*», y él sabía que la traducción era «¿qué camino elegiré para mi vida?», y que se trataba de un poema de un señor llamado Ausonio. Luego, un desconocido le hacía entrega de una nota, con un simple y enigmático «*Est et non*» («Sí y no», o «es y no») y él, sin abandonar el sueño, reflexiona sobre el significado de aquello.

Una vez en vela nuestro soñador —que respondía al nombre de René Descartes—, interpreta que ese último episodio no ha sido solamente un sueño, sino una experiencia casi mística, una señal, una revelación: que su camino era el de la filosofía y su objetivo crear un método que permitiera distinguir lo que sí es verdadero de lo que no lo es. Podrían



ustedes pensar ahora, en caso de no conocer la historia, que el jovencito René fue un entusiasta de la complejidad que alberga el mundo de los sueños, como dos siglos más tarde lo fuese un tal Sigmund Freud, pero nada más lejos de la realidad.

Asustado ante la imposibilidad de discernir a ciencia cierta cuándo se encuentra dormido y cuándo despierto, se encomienda a la todopoderosa razón, pone a un lado al Dios cristiano para no manchar su presunto estatuto de absoluta bondad (podemos intuir que, también, por amor a conservar su cuello), y carga las culpas del desconcierto y la falibilidad de los sentidos a un espíritu maligno. Geniecillo, le llama a veces, «no menos astuto y burlador que poderoso, [que] ha puesto su industria toda en engañarme»<sup>1</sup>. Engaña, por supuesto, principalmente por el sueño, donde las formas y los hechos pueden resultarnos de una verosimilitud pasmosa y, sin embargo, no ser ciertas.

Apreciarán mejor el grado de ingratitud que maneja Descartes con los sueños si nos retrotraemos otros tantos siglos atrás para atender al relato mitológico de Morfeo: según cuentan las malas lenguas, el dios del sueño fue fulminado por Zeus tras usar su poder para revelar información reservada al mundo despierto. Concretamente, nos referimos a haberle notificado la muerte de Ceix a su esposa Alcíone.

Obviamente nosotros no estamos en absoluto conformes con esa versión de la historia, es decir, con que Morfeo muriese hace eones; ni tampoco con la displicencia con que Descartes atribuyó cierto grado de falsedad a los sueños. Pero sirvan estas dos referencias para ir anticipando las dificultades que enfrenta (y enfrentará) el sueño, como concepto, y Sueño, como representación antropomórfica: ni los dioses ni los humanos parecen estar nunca conformes con lo que hace y da.

---

1 R. Descartes, *Meditaciones metafísicas*, “Meditación primera”.

No ha de extrañarnos. El sueño es, idiosincrásicamente, un agente misterioso, ubicado en tierra de nadie. A medio camino entre la vida y la muerte, entre el ser y la nada, entre la conciencia y la inconsciencia, entre la realidad y la ficción. Y, para colmo, polisémico. Hay que estar muy pendientes para diferenciar si, cuando nos hablan de sueños, se refieren a algo ya pasado, experimentado en ese lapso en que ponemos en suspenso la linealidad de nuestra vida, o si son proyecciones al futuro de anhelos todavía por cumplir, quizás inalcanzables. También al sueño se le dice de muchas formas, como a dios, según qué religión, o al ser, según Aristóteles. Sus representaciones y custodios no podían ser menos: Hipnos, Oniro/s, Morfeo, Fobetor, Sandman, Mos Ene, Ole Lukøje, Klaas Vaak...

Entonces, ¿por qué, de entre todos, Sandman?

Por una cuestión de cercanía cultural. Porque, gracias a Neil Gaiman, nos es más cercano que las otras representaciones y porque, debido al contexto en el que se integra, nos permite indagar en los retos de la contemporaneidad, pero también en esos grandes temas de la historia universal. A través de la novela gráfica podemos ver, por ejemplo, el sueño de querer conquistar, o al menos poder describir, qué es *la existencia* y cuál es su sentido. Que para este fin se ha tenido que acudir a agentes externos que nos ayuden a dar cohesión a las existencias particulares. Dioses, mitos y leyendas, conceptos... Teología, literatura, filosofía. Que esta trinidad no es una mesa de tres patas y que pocas veces están en equilibrio. Que hay épocas en las que la religión ha sido el pilar fundamental, y otras en las que aparentemente está en segundo o tercer plano, como el dios cristiano, que parece evaporarse en los momentos de crisis radical —pregunten a los que vivieron el terremoto de Lisboa—, pero también en los de radical abundancia. Que el hueco que deja suele ser rápidamente llenado con otro

símbolo, otro agente, otro sucedáneo de la divinidad. Y que Sandman está ahí, en medio del silencio de dios. Que no es un héroe, porque, como su antecesor cultural, no necesita serlo, porque el héroe lo es a condición de volverse medio para salvar a otros, y él es fin en sí mismo. Pero todo esto ya tendremos ocasión de analizarlo más adelante.

Nos interesa, entonces, por lo que representa y porque nos da la oportunidad de pensar sobre lo actual desde una perspectiva que tiende a lo eterno. Aún más: porque el cómic se centra en la vida de lo(s) Eterno(s).

Lo eterno ha sido, desde tiempos inmemoriales, una noción que ha provocado la curiosidad de los seres humanos, por constituir lo contrario de lo que somos, por alejarnos de la nada: si algo existe eternamente es imposible que se dé el vacío absoluto. Es una idea que, de algún modo, nos salva y nos hace sentir parte de algo más grande, trascendente, acompañados en un espacio organizado por fuerzas racionales susceptibles de ser conocidas.

Aristóteles —filósofo que nos va a acompañar en no pocas ocasiones— definió los entes eternos como «anteriores a las cosas corruptibles»<sup>2</sup>, sin elementos materiales que lo constituyan, «sino que su sujeto es la entidad»<sup>3</sup>, que «nada hay en ellas de violento o antinatural»<sup>4</sup>, y en las que «no hay mal alguno, ni error ni corrupción (pues también la corrupción es un mal»<sup>5</sup>. Esto último está por ver si se cumple en la actualización de los Eternos que tenemos por delante, pero el resto de las cualidades ya les avanzamos que sí, que cien por cien sí.

---

2 Aristóteles, *Metafísica*, IX, 8, 1050b5-10. Manejamos la edición de Gredos, Barcelona, 2014, p. 389. Traducción realizada por Tomás Calvo Martínez.

3 *Ibid.*, VIII, 4, 1044b5-10. P. 359

4 *Ibid.*, V, 5, 1015b15. P. 221.

5 *Ibid.*, IX, 9, 1051a20. P. 392.

Dice también el fundador de la escuela peripatética que:

Por lo demás, es correcto que la filosofía se denomine «Ciencia de la Verdad». En efecto, el fin de la ciencia teórica es la verdad, mientras que el de la práctica es la obra. Y los prácticos, si bien tienen en cuenta cómo son las cosas, no consideran lo eterno <que hay en éstas>, sino aspectos relativos y referidos a la ocasión presente. Por otra parte, no conocemos la verdad si no conocemos la causa. [...] Por consiguiente, verdadera es, en grado sumo, la causa de que sean verdaderas las cosas posteriores <a ella>. Y de ahí que, necesariamente, son eternamente verdaderos en grado sumo los principios de las cosas que eternamente son.<sup>6</sup>

¿Les resulta paradójico que introduzcamos la verdad para hablar del Señor de los Sueños, el rey de las fabulaciones? También Aristóteles tiene respuesta para esto:

“Falso” se dice. [...] [de] todas aquellas cosas que, siendo ciertamente cosas que son, por naturaleza aparecen, o no como son, o no lo que son. (Así, las siluetas y los sueños: son algo, desde luego, pero no aquello cuya imagen provocan.) Así, pues, las cosas se llaman falsas, bien *porque ellas mismas no son*, bien *porque producen la imagen de algo que no es*.<sup>7</sup>

---

6 *Ibid.*, II, 1, 993b15-25. P. 126.

7 *Ibid.*, V, 29, 1024b15-25. P. 264.

Es decir, que será menester separar el grano de la paja: el contenido de lo soñado del Hacedor de los sueños; el acto de soñar de la interpretación que demos a las imágenes que por allí desfilan; la filosofía del psicoanálisis freudiano; y así...

Si aún tras lo anterior se preguntan por qué desde la metafísica, les dejamos la respuesta simplificada: el hecho de antropomorfizar un concepto eterno (y de lo eterno) es, ya de por sí, bastante metafísico, porque apunta a lo que está más allá de lo tangible, lo que atraviesa la realidad, para llegar a su tuétano. Y más en lo que refiere al sueño, que es territorio de lo abstracto (con lo que nos gusta a los metafísicos la abstracción), de una forma de ser y existir de otro modo, distinta de lo plenamente consciente y de las imposiciones de la vida material.

En *Sandman*, y en este libro, tenemos la oportunidad de codearnos de tú a tú con esos primeros *principios de las cosas que eternamente son*. Puede que comprendiendo a estos, lleguemos a entender mejor lo que nos rodea y nos atraviesa.

Nuestro sueño es que sea así. Que Sandman nos asista.

# 1

## ***Preludios y nocturnos:*** **el yo particular y el de los demás**

### Un principio

Todo está sujeto al cambio. La noción misma de tiempo se funda sobre la premisa de un momento que sucede a otro sin ser igual al anterior, ni al siguiente. Hace, al menos, tres mil quinientos años que el ser humano adquirió la consciencia de esto y, desde entonces, ha volcado sus esfuerzos en definir un código universal basado en porciones cada vez más pequeñas y concretas: siglo, año, mes, semana, día, hora, minuto, segundo. Una enmienda a la sencillez de la creación genesíaca, que solo distinguía entre día y noche, dejando a los astros brillantes el gobierno de las estaciones, los días y los años. No conocía el dios judeocristiano las emociones humanas cuando con su palabra —dicen— creó las luminarias, ni sabría, por tanto, que, más que la luz, serían la sombra y la penumbra las encargadas del perfeccionamiento de su medida.

Sí sabía dios —igual que debería saber cada uno de los mortales— que toda historia tiene un principio. La nuestra comienza con una paradoja de proporciones épicas: el encapsulamiento de uno de aquellos para los que el tiempo no pasa, el responsable de que nuestro tiempo vivido se interrumpa y que los sistemas de medición se reduzcan a un absurdo. No importa que ahora tengamos artilugios diseñados para monitorizar las horas que pasamos dormidos, y hasta la duración de cada una de sus fases. Es imposible medir el

tiempo que transcurre dentro de los sueños, que es distinto al tiempo que pasamos en la fase REM, donde dicen que sucede la magia; como es distinta la hora que marca el reloj con nuestra experiencia fenoménica de esa hora. Como distintos fueron para Sandman los setenta años que pasó dentro de una celda de cristal, en contraste con los setenta años que vieron desde fuera sus captores.

La paradoja radica en lo siguiente: lo que para un humano habría supuesto (y, de hecho, supone, sobre todo para aquellos presos en módulos de aislamiento) un paréntesis de tiempo muerto, para el Señor de los Sueños, encarnación del tiempo onírico, constituye la primera experiencia real de sentir su paso como un humano de esos con los que trata cada noche desde la distancia. El tiempo percibido como regalo, como algo no asegurado, como disposición, no del tiempo cronométrico, sino del devenir, de su significado.

El tiempo, como la libertad, solo se mide en su ausencia.

La historia, pues, empieza en “El sueño de los justos” (número 1 de la serie regular) con la toma de conciencia por parte de uno de los Eternos, uno de los más poderosos, de este principio básico para los humanos, solo que, en lugar de acercarlo a nosotros, le genera repulsa y deseos de venganza. Lógico y normal. Primero, porque ha sido violentado, desarraigado de su entorno, privado de su autoridad y estatus, metido en un círculo de invocación que lo «mantiene encerrado incorpóreamente»<sup>8</sup>. El círculo merece que nos detengamos, por la cantidad de elementos combinados que lo componen. Desde el pentáculo de Salomón (reseñado en uno de los apócrifos del Antiguo Testamento, presuntamente escrito por el mismísimo Rey Salomón, titulado *El Testamento de Salomón*, donde se narra cómo el arcángel Miguel le hace entrega de un anillo con el Sello de Dios: una estrella

---

<sup>8</sup> Para el presente libro hemos usado la edición: *Sandman. La saga completa*, Volumen I, ECC Ediciones, Barcelona, 2022, p. 20. Traducción de Fernando Refoyo Romero. Traducción adicional de Guillermo Ruiz Carreras.

pentagonal, para capturar, dominar y ordenar a los demonios que lleven a cabo la construcción del Templo de Jerusalén), pasando por la aparición de símbolos alquímicos, sigilos, alfabeto rúnico... hasta la ironía de que el material en el que está trazado dicho pentágono sea la arena, símbolo de poder del ente capturado. Debido a la influencia del Fausto de Goethe a lo largo de todo el cómic, no podemos evitar que nos recuerde al primer encuentro entre Fausto y Mefistófeles cuando, al errar el doctor en el trazo de la estrella de cinco puntas (o pentalfa), consigue el efecto contrario al deseado: en lugar de servirle como protección de los malos espíritus, hace prisionero, por azar, al diablo, o a un demonio (asunto que sigue sin esclarecer)<sup>9</sup>.

Está dentro de un círculo, decíamos, y de una burbuja cristalina que anula su aspecto material —guarden en su memoria este último dato, que nos va a servir más adelante para comprender la travesía de Sueño— por la avaricia de un solo hombre, pero que sintetiza la avaricia de todos los hombres; segundo, porque a nadie le gusta verse obligado a cambiar, a pesar de que el cambio siempre venga intrínsecamente acompañado de cierta urgencia, provocado por lo sobrevenido, lo que escapa a nuestro control, lo que nos circunda (que es otra forma de llamar a las circunstancias). Que sea así no quiere decir que nos guste, menos aún si llevas toda la eternidad siendo de una determinada forma, o de una forma determinada. A fin de cuentas, se le está forzando a dejar de ser aquello que es: Morfeo proviene del griego μορφή

---

<sup>9</sup> Véase J. W. von Goethe, *Fausto*, Parte I, “Gabinete de estudio”: «MEFISTÓFELES: He de confesarlo: Hay un pequeño obstáculo que me impide salir de aquí, la estrella de cinco puntas del umbral. / FAUSTO: ¿Te hace daño esta estrella? [...] ¿Cómo entraste aquí? [...] / MEFISTÓFELES: Fíjate en ella. No está bien trazada. El ángulo que va hacia afuera, como ves, se abre excesivamente / FAUSTO: ¡El azar ha acertado! ¡Eres mi prisionero!». Citamos la edición de Austral, Barcelona, 2021, p. 87. Traducción de Miguel Salmerón. En la “Introducción” de esta misma edición puede encontrarse un estudio titulado “El diablo o tal vez el demonio”, realizado por Miguel Salmerón, pp. 35-39.

(*morphê*), forma. Al contrario de lo que se nos puede venir a la mente de primeras, la forma no es solamente el contorno de las cosas. Es algo más, mucho más. Tanto más que, para Aristóteles, la forma es la responsable de que algo sea lo que es: lo que define su esencia, le da su sustancia, su unidad, y permite la generación de la materia. Pero no de cualquier materia, sino de la que corresponde a su forma, configurando así su individualidad. Esto es lo que en filosofía se conoce como hilemorfismo, y lo que Sandman parece haber asimilado como idea de su propia configuración, si no antes, al menos sí *durante* su encierro casi centenario. Ahora les va a ser útil aquello que les pedimos que recordasen unas líneas atrás para entender el porqué.

Cuando Sueño es invocado y encerrado en el pentáculo, le roban sus enseres personales: un saco con arena, un yelmo y un rubí. Y, a pesar de seguir teniendo un cuerpo visible, demasiado visible a causa de su desnudez, ese cuerpo antropomórfico no se corresponde con la forma-sustancia de lo que es. Digamos que es una representación engañosa de sí mismo, una constitución material que no define quién es, que lo muestra insignificante, «un hombre desnudo en una caja de cristal, nada más. No eres nada de nada»<sup>10</sup>, que le dice sin contemplaciones el hijo de su captor, Alex Burgess.

Imagínense: nada de nada, cero elevado a cero, negación absoluta no solo de un presente, sino del pasado y la posibilidad de futuro.

¿Habría cambiado en algo la historia de haber mantenido sus cachivaches con él dentro de la cúpula y el círculo? En lo que respecta a su cautiverio, parece que no, porque de todos modos habría sido anulado materialmente, encerrado incorpóreamente. Pero, en lo que a su historia personal se refiere, habría cambiado todo. El porqué es muy sencillo.

Sandman, haciendo una regla de tres de esas que todos realizamos en momentos de turbación, intentando buscar

10 N. Gaiman, *op. cit.*, p. 31.

causas y culpables de nuestra desgracia, asimila el robo de sus cosas con su malestar, físico y espiritual. Cuando un error humano —ese que el Eterno pacientemente había esperado, conecedor de nuestra torpeza y falibilidad— le permite escapar, se siente agotado y perdido, incapaz de identificarse con aquel que otrora fue. Y lo sabe, por eso, cuando una de las tres Hécates que son Una, le pregunta «¿te robaron tiempo? ¿y qué más te da? ¡Tienes todo el tiempo del mundo!», Morfeo contesta: «Me robaron más que tiempo. Cuando creé este reino, creé también las herramientas necesarias para administrarlo. Las he perdido. Necesito ayuda.»<sup>11</sup>

Una parte de la proposición es falsa: no *necesita* dichas herramientas tangibles. No en términos de necesidad entendida como aquello que no puede ser de otra forma; otra parte es cierta: le han quitado algo más que el tiempo. Varias cosas más, ciertamente. Ha perdido, por ejemplo, la capacidad de hacerse unas herramientas nuevas, porque le han arrebatado la certeza de dónde residía su potencia creadora. Para nosotros sería parecido a que nos hubiesen cortado las manos. Para él, esto se traduce en el olvido de su naturaleza idealista. Porque Sueño de los Eternos engendraba y organizaba su reino a través de la voluntad, por medio de las ideas que, al pensarlas, tomaban cuerpo, y llegaban a traspasar los límites del mundo onírico con un simple gesto: un soplo. Nuevamente como el dios judeocristiano, quien crea el mundo diciéndolo, nombrándolo, excepto al hombre. Al hombre lo constituye cogiendo polvo de la tierra y soplándole «en su nariz un hálito de vida, y el hombre se convirtió en ser viviente»<sup>12</sup>. Primero lo piensa, luego elige el elemento, y finalmente le insufla vida ayudado por su propia respiración. Como Sandman.

Pero la Forma (Morfeo) se desconoce e intenta recomponerse en lo material, en una asimilación ya no solo hilemorfista, sino materialista. Piensa que, solamente

11 *Ibid.*, p. 68.

12 Génesis, 2:7.

recuperando los objetos, podrá recuperar su sentido interno y su poder soberano, como si estos existiesen independientemente de él; como si en ellos residiera el principio de todas las cosas, con facultad para devolverle su fuerza y espíritu; como si al crearlos se hubiera privado a sí mismo de una parte de lo que era, y ahora tuviese que recuperarlos para que estos restituyan el orden anterior. O, lo que es lo mismo, se distrae en las cosas que le faltan con tal de aferrarse al pasado, de resistirse al cambio, a pesar de que ya se haya producido y su situación sea irreversible. Puede que Sueño experimente dificultades a la hora de empatizar con los humanos, pero nosotros podemos entenderle a él bastante bien en estos asuntos. Al fin y al cabo, lo que está viviendo no es más que la confusión que lleva atormentando a filósofos, a pobres y avaros, desde que tenemos registros escritos: ¿se es para tener o se tiene para ser? Sabrán ustedes que, a falta de una respuesta concluyente, se suele tomar la vía intermedia, que es el hacer.

Morfeo se pasa casi el resto del arco argumental de aquí para allá, siendo pasajero en sueños de humanos para aterrizar en los lugares donde cree poder encontrar sus preciados bártulos. Podrían pensar que está descuidado su trabajo, y no se equivocarían, o no del todo, ya que, de vez en cuando, cuando le conviene (para alcanzar su meta y/o para infligir venganza), sí que se esmera en cincelar ensoñaciones de lo más elaboradas. También ello es comprensible, y no sería justo que le juzgásemos, porque, como ya sabemos, se encuentra atravesando una crisis. Quizás no sepan que, según Ortega y Gasset, solo se puede estar en crisis de manera radical o, de lo contrario, el término no sería el apropiado. Lo que tal estado implica es la imposibilidad de estar centrado en parte alguna, naufragando entre un paradigma vital pasado, que ya no resulta válido, y uno futuro aún sin delimitar, por tanto, igual de nulo para asirse a él. Y, así, uno va naufragando a la caza de aquello que, en términos pragmáticos e inmediatos, parece más eficiente para dejar de estar perdido, aunque esas acciones irreflexivas tiendan a hundirnos a mayor profundidad. Dicho

lo cual, lo cierto es que Sandman es bastante caprichoso, impaciente y obcecado.

No le importa adentrarse en una casa llena de repulsivos sueños hambrientos y ser capaz de desintegrarlos con la sola constatación de su presencia, antes de volver a tener en su poder la bolsa de arena; ni bajar al averno, pensar para sí que «el Infierno cambia»<sup>13</sup>, comprobar que hasta el demonio Etrigan tiene conciencia del devenir («Las cosas cambian... en la Tierra y en el Infierno...»<sup>14</sup>), ni hacerle frente al sufrimiento de su milenar amor, Nada. No le importa que, tras haber recuperado el yelmo, Lucifer, Lucero del Alba, le deje claro que «aquí careces de poder, con yelmo o sin él... ¿Qué poder tienen los sueños en el Infierno?»<sup>15</sup>, y que esquive un posible enfrentamiento contra un millón de demonios al hacer que se pregunten que «¿qué poder tendría el Infierno si todos los que están aquí prisioneros no pudieran soñar con el Cielo?»<sup>16</sup>. No le importa que, al encontrar, por fin, el rubí, este lo rechace. Le da absolutamente igual tener delante cada una de esas señales que refutan su equívoco inaugural.

En cierto modo, la liberación de la cárcel esotérica situada en el sótano de Roderick Burgess no hace más que mostrarle que ya no hay sitio al que huir para ser libre hasta que no se atreva a dar el siguiente paso. Sigue en una cárcel, pero, como diría Chicho Sánchez Ferlosio en el “Romance del prisionero”, una que lleva por dentro.

La libertad es el otro gran tema de *Preludios y nocturnos*, o puede que, en el fondo, sea el único y que todos los demás asuntos estén dispuestos como afluentes para llegar a él. Eso es mejor que lo ponderen ustedes mismos.

---

13 *Ibid.*, p. 106.

14 *Id.*

15 *Ibid.*, p. 121.

16 *Ibid.*, p. 122.



## Confusiones y libertades

En la cara opuesta de Morfeo, al otro lado del espejo, se nos presenta la historia de John Dee, autodenominado como Dr. Destiny o Dr. Dee. En lo que se refiere a cuerpo y forma parece completamente opuesto a Sandman y, sin embargo, hay algo en sus circunstancias y deseos que los lleva a entremezclarse más de lo que ninguno de los dos estaría dispuesto a reconocer.

Vamos primero a las diferencias, que se traslucen ellas solas. Sandman, incluso pasando por el difícil momento que hemos relatado, se presenta como la imagen de la cabalidad, del dominio de un lenguaje en el que no deja nada al azar, con un rostro y actitud firmes, exhibiendo un sentido elevado del deber, de *lo que hay que hacer*, aun cuando interiormente duda y actúa buscando el bien propio. John Dee es el reflejo evidente de ese «montón de cosas que empiezan por “D”: deceso, demonios, desesperación»<sup>17</sup>. Parece estar completamente trastornado, aunque internamente sostiene un claro propósito, un plan ególatra y funesto para la humanidad. No es un deber, sino exaltación de *lo que quiere hacer*. En contraposición a la representación antropomórfica del sueño, el Dr. Destiny tiene claro con qué corriente filosófica quiere que se asocie a su persona. «Yo soy un filósofo hermético»<sup>18</sup>, le dice a Rosemary, una rehén que ha hecho a la salida del hospital psiquiátrico de Arkham —donde ha pasado la última década—, para que le lleve hasta el rubí. Él, al contrario que el creador de la joya, sí sabe dónde está.

Ahora, las similitudes: igual que Sueño, John Dee hace oídos sordos a los conocimientos que tiene. Sabe que «la gente

---

17 *Ibid.*, p. 142. También la segunda cita de apertura de este primer Volumen de *Sandman*. Cabe señalar aquí, a colación de la cita, que, en el idioma original, todos los Eternos empiezan por la letra D: Dream, Death, Destiny, Despair, Desire, Destruction, Delirium.

18 *Id.* Sabemos que lo es, no solo porque lo expresa abiertamente sino porque su homónimo de carne y hueso, el John Dee de nuestro mundo, matemático del siglo XVI, también lo era.

cree que [los sueños] no son reales porque no están hechos de materia, de partículas. Pero sí que lo son. Están hechos de opiniones, de recuerdos, de juegos de palabra y esperanzas perdidas»<sup>19</sup>, pero no le importa, porque sueña con el rubí para convertirlos en materia, «en formas que podamos reconocer en este mundo»<sup>20</sup>. Igual que su opuesto, cae en la tentación de identificar a la realidad únicamente con la materia.

Como filósofo hermético que se dice ser, confiamos en que conocería la teoría que surgió con Hermes Trismegisto y no solo las partes que le interesaban, y que tenía argumentos de sobra para no haberse tomado tan a la ligera —como veremos en el siguiente fragmento—, la petición con la que se despide de él El Espantapájaros:

EL ESPANTAPÁJAROS: Prométeme... que cuando vuelvas... me lo contarás todo.

JOHN DEE: No lo entiendes. Voy a dominar el mundo. O a destruirlo. No voy a volver.

EL ESPANTAPÁJAROS: Claro, claro... Pero siempre volvemos.

El Dr. Dee debería saber que le habían puesto ante sus narices uno de los principios del hermetismo, lo que se ha llamado a veces apocatástasis y, otras, eterno retorno. Vale que no esperase volver a Arkham, pero de ahí a olvidar que «nada hay en el cosmos que sea aniquilado. [Porque] En efecto, el cosmos es un segundo dios y un ser vivo inmortal y es por tanto imposible que muera parte alguna de este viviente inmortal»<sup>21</sup>, que dijo el tres veces grande (que es lo que significa Trismegisto), hay un paso. Un paso al epicureísmo. Y de soberbia, deliberada inconsciencia y terquedad, concretamente. Igual que quien viste del color de la noche.

---

19 *Id.*

20 *Ibid.*, p. 142.

21 Hermes Trismegisto, *Corpus Hermeticum*, VIII, 1. Traducción de Xavier Renau Nebot.

Uno y otro se empeñan en una búsqueda con un fin común, el rubí; les mueve una misma motivación, basada en la esperanza; tienen la misma esperanza en adquirir o recuperar la libertad; y hasta comparten el mismo error en torno a qué es y cómo se alcanza dicha libertad.

Es menester aclarar, en defensa de ambos, que no se trata de una empresa sencilla. Y que no es una preocupación que afecte exclusivamente al mortal y al Eterno que venimos analizando. Aún más, Neil Gaiman ha llenado la novela de distintas concepciones en torno a la libertad, pero, como no conocemos la historia de todos, no podemos detenernos en cada una con el mismo esmero. Les dejamos unas cuantas, muy brevemente:

Para los carceleros de Sandman, la libertad es poder e inmortalidad.

Para Abel es la decisión de permanecer, la voluntaria resignación.

Para Rachel, quien tenía la bolsa de arena, es soñar.

Para quienes quedaron atrapados en los sueños durante los años de cautiverio de Morfeo, es despertar.

Para Nada, es el perdón de Kai'ckul (que es el nombre con el que conoció a Sandman).

Para John Dee, el poder para dominar el mundo a través del rubí.

Para Sandman, el poder del rubí para restaurar las leyes y el orden de su reino.

Pero todos están equivocados.

No porque mientan premeditadamente, sino porque se engañan a sí mismos. Puede verse con claridad en los dos casos concretos que teníamos entre manos, y pasaría igual con el resto si nos hubiesen dejado pasar más tiempo con ellos. Pasa igual con cada uno de nosotros. Pero centrémonos en el Dr. Dee y el Amo de los Sueños.

Lo primero, el contexto: hemos llegado a la última gesta de la búsqueda de Sandman, quien, por fin, se reúne con su amado rubí. Las cosas no salen como esperaba. La

piedra preciosa se queda un pedazo más de su alma antes de rechazarle y dejarle temporalmente fulminado en el suelo. El Dr. Destiny, quien había modificado el rubí para su uso exclusivo antes de entrar en Arkham, se lo cuelga al cuello y se dirige hacia una cafetería para utilizar como ratas de laboratorio (o moscas, que le gusta llamarlos a él) a un grupo de personas que estaban en el sitio justo en el momento menos oportuno. Hemos llegado, como seguro sabrán, al capítulo "24 horas".

El plan de John Dee está claro, porque nos lo cuenta él al pedírselo al rubí: «devora sus corazones y envenena sus sueños. Llénalos de pesadillas a plena luz del día y ensucia sus sueños con miedos insidiosos»<sup>22</sup>. Los motivos que le llevan a esta hambre de destrucción no son simple maldad o locura (como si alguna de las dos pudiera ser simple). Es, por un lado, que tiene una pésima opinión sobre la humanidad. Mucho peor que la del Señor de los Sueños, pues, mientras uno opina que simplemente somos un poco idiotas, el otro directamente ve maldad y corrupción y crueldad, sin justificación posible. No es que crea que *el hombre es un lobo para el hombre*, como afirma aquella malograda sentencia hobbesiana. Es que él ni siquiera se ve como parte de la sociedad que conforman el resto de personas, por los años que lleva aislado en Arkham y por carecer de un código moral. Sin una conciencia del bien o del mal, lo único que queda es el instinto y las emociones primarias. El Dr. Dee quiere que le diviertan, aunque sea a costa del sufrimiento ajeno; busca consuelo al comprobar que casi ninguno sería feliz si sus mayores sueños se materializasen. No siente ni un ápice de remordimiento, porque no son personas ante sus ojos, porque todo lo que importa es que puede llevar a cabo lo que quiere hacer. Lo hace, simple y llanamente, porque puede<sup>23</sup>.

Pero se aburre, incluso antes de que hayan pasado veinticuatro horas. Y a la vez no quiere parar, esclavo de

---

22 N. Gaiman, *op. cit.*, p. 150.

23 Cfr. *Ibid.*, p. 169.

las pasiones colmadas. Siente el éxtasis de la codicia, de la venganza consumada, de la furia sin límites, del mundo en sus manos. Se siente Dios, porque apenas le queda parte humana que no haya sido corroída por la concupiscencia. Se sentirá plenamente como Dios cuando destruya el rubí tras haber creído ciegamente en las supersticiones materialistas de Morfeo. Pero no por el poder, sino por la soledad. Solo ahí revelará sus verdaderas inquietudes y, con ellas, los auténticos retos que debería haber enfrentado para alcanzar la libertad.

JOHN DEE: Ahora domino el mundo de los sueños. Me esconderé en ellos. Nunca volveré a salir al mundo real, donde la gente te puede hacer daño, donde nadie se preocupa por ti... Donde se mueren cuando aún los necesitas.<sup>24</sup>

En cierto sentido, Dee es más libre cuando Sueño lo lleva de regreso a Arkham que en cualquiera de los minutos en los que ha tenido el rubí, por una razón fundamental: no existe libertad posible sin los otros. Por eso, a pesar de estar de nuevo encerrado en un manicomio, cuando el profesor Crane (El Espantapájaros) le da la bienvenida, compartiendo su alegría por volver a verle y reconociéndose como compañeros de dolor, el Dr. Destiny le corresponde con la frase que Dorothy repite dando cierre al *film* de 1939 dirigido por Victor Fleming, "El Mago de Oz": «Se está en casa mejor que en ningún sitio»<sup>25</sup>. Vuelve al lugar del que salió, cumpliendo la profecía del eterno retorno, quizá sin ningún aprendizaje a sus espaldas, pero con menos turbaciones.

¿Y Morfeo? Bueno, hemos tenido que dejarlo aparcado hasta que ha perdido el rubí de vista. Ya les advertimos que era muy obstinado.

Mientras Dee se desenvolvía desenfadadamente, conducido por una falsa sensación de inmunidad y

---

24 *Ibid.*, p. 197.

25 *Ibid.*, p. 201.

omnipotencia, Sueño de los Eternos se coloca en la cómoda posición del actor pasivo, dejándose llevar por los caminos que marcan otros. Por suerte para él, la doctrina del eterno retorno no le deja olvidado y le otorga una nueva oportunidad: vuelve a la casilla de salida convocado por la avaricia ajena, como cuando fue arrastrado al pentáculo, pero habiendo recuperado todo su poder y el pedazo de su alma fosilizado dentro de la piedra-tótem. Por un momento se siente bien. Eso le dice al Dr. Dee:

SANDMAN: Has destruido el rubí. No creo que a mí se me hubiese ocurrido. Al destruirlo has liberado el poder que contenía. He recuperado el control del mundo de los sueños. Vuelve a ser mío. Me siento bien.<sup>26</sup>

Pero es un espejismo, como reconocerá en la conversación que mantiene con Muerte, su hermana:

SANDMAN: Hacía eones que no era tan poderoso. Llevé al humano de vuelta al manicomio. Verás... hasta entonces tenía un motivo. Una misión de verdad, un propósito aparte de mi función... y de repente, mi misión había terminado. Me sentí... agotado. Desilusionado. Decepcionado. ¿Tú le encuentras el sentido? Estaba convencido de que me sentiría bien en cuanto lo recuperase todo. Pero en el fondo me sentía peor que al principio. Siento que no soy... nada.<sup>27</sup>

Otra palabra que empieza por "D" es desconcierto.

El Rey de los Sueños está desconcertado porque no entiende por qué se sigue sintiendo como nada, si ya, en teoría, ha recuperado aquello con lo que soñaba. No se lo digan, pero nosotros sí que lo entendemos.

---

26 *Ibid.*, p. 199.

27 *Ibid.*, p. 212.

Sucede que John Dee ha actuado según los preceptos de otro filósofo que bebe de fuentes herméticas y que seguro les sonará: Friedrich Nietzsche. En su obra *El crepúsculo de los ídolos o Cómo se filosofa con el martillo* se propone lo siguiente:

esta vez no son ídolos de nuestro tiempo, sino ídolos eternos los que aquí son tocados con el martillo como con un diapasón, —no hay en absoluto ídolos más viejos, más convencidos, más llenos de aire que éstos... Tampoco más huecos...<sup>28</sup>

Téngase en cuenta que cuando Nietzsche menciona a los ídolos no habla de lo que en la contemporaneidad entendemos por tales, sino «lo que hasta ahora se ha venido llamando verdad. *El ocaso de los ídolos* significa, pues, que el fin de la vieja verdad está próximo»<sup>29</sup>.

De un modo textual, materializado, Dee destroza el ídolo, el rubí, la única verdad que compartían humano y Eterno. Al pulverizarlo, desintegra las viejas creencias y costumbres, sobre todo para su creador, Sueño. ¿Qué pasa cuando algo de tal calibre se evapora sin ser reemplazado por unos parámetros nuevos? Efectivamente. Queda nada. Un hueco vacío. D de desesperanza.

Por suerte, en esta ocasión tiene cerca a alguien de confianza que interrumpe su rumiación interna, con quien comparte naturaleza, en quien puede verse reflejado sin que la imagen que le devuelve el espejo esté deformada o vacía. Esto era suficiente.

SANDMAN: “La muerte está hoy ante mí: como el hogar que un hombre anhela ver tras años de cautiverio”.

---

28 F. Nietzsche, *El crepúsculo de los ídolos o Cómo se filosofa con el martillo*, Alianza, Madrid, 2001, p. 32. Traducción, introducción y notas de Andrés Sánchez Pascual.

29 F. Nietzsche, *Ecce Homo*, Busma, Madrid, 1983, p. 145. Traducción de Francisco Javier Carretero Moreno.

Aquel poeta olvidado entendía sus dones [los de Muerte]. Mi hermana cumple una función, igual que yo. Los Eternos tienen responsabilidades. Yo tengo responsabilidades.

Camino junto a ella y la oscuridad abandona mi alma. Camino con ella y oigo el suave aleteo de sus poderosas alas...<sup>30</sup>

El orden puede ser restituido así de fácilmente porque Morfeo no tiene nada nuevo que aprender de esta travesía. Simplemente recuerda, como el alma platónica, y eso también es enseñanza. Recuerda que es parte de un todo armónico donde cada Eterno cumple una función inestimable para que se mantenga el orden de las cosas. Encuentra consuelo en el recordatorio de sus responsabilidades, más grandes que sus caprichos, más necesarias que sus herramientas. Recupera, en resumen, la conciencia teleológica extraviada al quedarse sin mundo; y con ella, la moral, al reconciliarse con sus semejantes. Esta conciencia justifica su forma-existencia y le sirve de brújula para ubicarse lejos de la crisis y recrear su reino. Morfeo sabe que tiene mucho trabajo por delante, pero ahora decide, libremente, darse tiempo para disfrutar de lo que es y del lugar en el que está.

...entonces, ¿qué es la libertad? Ninguna de las creencias que hemos visto desmoronarse por su propio peso, ni tampoco el conjunto de todas ellas. Es algo para lo que ni Gaiman ni nosotros podemos dar respuesta, pero que, seguro, tiene algo que ver con la posibilidad del cambio, la apertura a los otros y el potencial devenir de las historias.

---

30 N. Gaiman, *op. cit.*, p. 224.

¿Por qué explicar una novela (una novela con dibujos, con bocadillos, con portadas y pinturas a doble página... una novela que es un cómic que es una novela) en base a referencias filosóficas? O, más aun... ¿por qué explicar Filosofía tomando referencias a Sandman? Seguro que alguien les daría respuestas larguísimas a esto, respuestas con palabritas de esas bien gordas, casi incomprensibles. Yo tengo otra. Más fácil, más contundente. Se la robo a un inglés llamado George Leigh Mallory.

Porque está ahí.

Porque se puede. Porque nadie lo prohíbe, porque hay muchas posibilidades, porque, quizá, supone un reto. Porque esta cultura popular (y popular en el sentido más íntimo del término... popular por conocida, popular por accesible) encierra tantos referentes literarios y artísticos como cualquier obra sesuda. Y porque puede ser objeto de análisis, claro que sí. Es lo que hace Ana Rosa Gómez Rosal, y es auténticamente delicioso.

En este libro que tienes en tus manos, querido lector se tratan temas serios. Extremadamente serios. Se habla sobre la libertad, sobre el determinismo, sobre deberes y sentencias. Se reflexiona acerca de qué nos hace ser lo que somos, de cómo cambiar sin abandonar nuestra propia persona, la Estética, la Ética. Viajamos al Infierno para que nos cuenten cómo solo el Cielo justifica su existencia (o al revés), y cómo los sueños son el material más potente para fabricar mundos, y cómo los relatos, las historias, re-crean al género humano. Todo aquello que nos enseñaban en las clases de Filosofía, allá por el Instituto (o más tarde). Lo que parecía casi incomprensible, lo que debías leer tres, cinco, diez veces para que se te encendiese la luz, zas, y al fin lo vieras, ese momento maravilloso, cuando las tinieblas quedaron atrás.

*Marcos Pereda*

**JDB**  
BOOKS

