

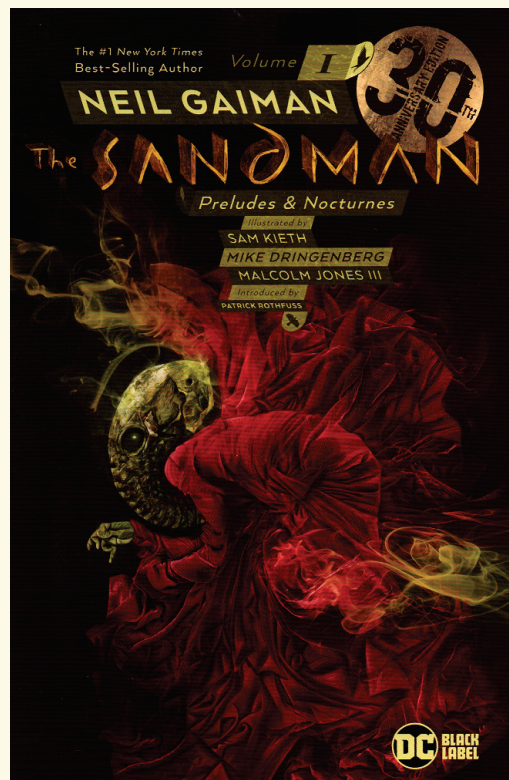
# Sandman 2

Gastgeber mit kleinen Fehlern 24 Seiten



Erstausgabe „The Sandman“ #2, © DC 1989

**Text:** Neil Gaiman, **Zeichnung:** Sam Kieth, **Tusche:** Mike Dringenberg, **Titelbild:** Dave McKean, **Farbe:** Robbie Busch (Erstkolorierung), Daniel Vozzo (Zweitkolorierung)



Sammelband der von Daniel Vozzo kolorierten Heft #1-8 zum 30. Geburtstag der Serie, © DC 2018

(o) Andreas Dierks, comicforscher.de 2022

Zum dreißigjährigen Bestehen der Heftserie „The Sandman“ brachte man 2018 eine „30th Anniversary Edition“ der Sammelbände („Trade Paperbacks“) in Englisch heraus. Außer der Umgestaltung und teilweisen Neufassung von Vor- und Nachworten und dem glänzenderen Papier fällt auf, dass die neue Ausgabe des ersten Bandes im Vergleich zum TPB von 1991 nun vollständig von Daniel Vozzo koloriert wurde. Die poppig-bunte Farbgestaltung von Robbie Busch (siehe Beispiel oben) wurde von einer gedeckteren Farbwahl abgelöst (siehe nächste Spalte oben rechts).

### Im Heft treten auf:

- Dream (aka Lord Morpheus) — Herr der Träume
- Kain und Abel — biblisches Brüderpaar
- Gregory, Goldie — Gargoyles
- Ethel Cripps — Ex-Geliebte von Roderick Burgess und Ruthven Sykes
- John Dee (aka Doctor Destiny) — Sohn von Ethel
- Lucien — Dreams Bibliothekar

### Besondere Gegenstände im Heft sind:

- Helm — Dreams Machtsymbol
- Sandbeutel — enthält Sand zum Träumen
- Rubin — mächtiger Traumstein

Der Titel des Hefts „Gastgeber mit kleinen Fehlern“ (engl. „Imperfect Hosts“) bezieht sich offenbar auf den Umstand, dass der völlig erschöpfte Dream vom Gargoyle Gregory aus der Zone des Halbschlafs in das Haus der Mysterien gebracht wird, das Kain gehört. Dort ist Abel zu Besuch. Die Brüder sind seit Anfang aller Tage damit beschäftigt, dass Kain Abel wegen irgendeines Ärgernisses oder aus Langeweile umbringt. Dream wird von ihnen gepflegt. Aus den von ihm gefertigten Berufungsurkunden von Kain und Abel gewinnt Dream etwas von seiner Macht zurück, um seinen Palast erreichen zu können.

Ethel Cripps besucht ihren Sohn John Dee, den sie zehn Jahre nicht gesehen hat. John ist unter dem Namen Doctor Destiny bekannt und Insasse des Arkham Asylums, der Anstalt für kriminelle Geisteskranke. John Dee geht es sehr schlecht, da ihm seine „Träume gestohlen“ wurden.

Dream erklärt, dass sein Traumreich unendlich sei, aber in jeder Richtung eine Grenze habe. Kains Haus der Mysterien steht neben Abels Haus der Geheimnisse im Grenzgebiet der Alpträume.



Bildseite 3, © DC 1989

Von dort gibt es Wege zu den zwei Pforten des Traumreichs. Als Dream durch die Hornpforte eintritt, erblickt er entsetzt seinen zerfallenden Palast. Er trifft auf Lucien, der ihm vom Niedergang des Ortes während Dreams Abwesenheit berichtet. Eines Tages sei die ganze Bibliothek verschwunden, nachdem sich anfangs alle Buchseiten geleert hätten.



Dream saugt etwas von sich aus den Urkunden von Kain und Abel, Bildseite 7, © DC 1989



Die drei Moiren helfen, Bildseite 19, © DC 1989

Die drei Moiren helfen, der Helm ging an einen Dämonen und der Rubin gelangte von einer Mutter an ihren Sohn. Die Liga der Gerechtigkeit (Batman, Green Lantern etc.) hätte das Juwel mitsamt der Träume dem Sohn abgenommen, ergänzt die älteste der Schicksalsgöttinnen.

Dream fühlt sich der Aufgabe, seinen Helm von einem Dämonen aus der Hölle zurückzuholen, noch nicht gewachsen. Die Liga der Gerechtigkeit kennt er nicht und weiß deren 'Supermenschen' nicht einzuschätzen. Also beschließt er, bei John Constantine nach seinem Sandbeutel zu suchen, denn John ist „nur ein Mensch“.

Ein Dialog zwischen Abel und dem Gargoylebaby Goldie, ein Geschenk von Kain an ihn, lässt Abels Wunsch nach einem gewaltfreien brüderlichen Verhältnis erkennen.

Die Verfilmung des Hefts weist mehrere deutliche Änderungen gegenüber der Vorlage auf.



Bildseite 3 neu koloriert und auf besserem Papier

© Panini 2014

Lucius schlägt vor, dass Dream die Schicksalsgöttinnen Skuld, Verdandi und Urd (die *Nornen*) bzw. Atropos, Klotho und Lachesis (die *Moiren*) nach dem Verbleib

- In der Verfilmung von 2022 treten u.a. auf:
- Tom Sturridge — Dream (Lord Morpheus)
  - Vivienne Acheampong — Lucienne
  - Boyd Holbrook — The Corinthian (Der Korinther)
  - Joely Richardson — Ethel Cripps
  - Sanjeev Bhaskar, Asim Chaudry — Kain und Abel
  - David Thewlis — John Dee

Dream betritt zusammen mit Lucienne seinen weitgehend zerfallenen Palast. Lucienne erzählt, wie die Bibliothek nach und nach verschwand. Dreams Versuch, den Palast wieder zusammenzufügen, scheitert. Da ihm Sandbeutel, Helm und Rubin fehlen, ist er zu schwach dafür.



Ethel Cripps bleibt gut geschützt. © Netflix 2022



Gregory wird von Dream absorbiert. © Netflix 2022

Um die drei Moiren nach dem Verbleib seiner Werkzeuge befragen zu können, braucht Dream einen Teil seiner Macht zurück. Daher saugt er den Alptraum Gregory, den Gargoyle, wieder in sich auf. Im Comic dienen von ihm an Kain und Abel ausgestellte Urkunden diesem Zweck. Die Moiren verraten Dream, dass der Sandbeutel von der Magierin Johanna Constantine erworben, der Helm einem Dämon und der Rubin von einer Mutter ihrem Sohn übergeben wurde. Im Comic ist die Figur der Johanna männlich (John). Dream macht sich zu Johanna nach London auf den Weg und lehnt Luciennes Vorschlag ab, einen Raben mitzunehmen.

Dream bringt Abel ein Ei, aus dem ein Gargoylebaby schlüpft. Kain und Abel können sich nicht auf einen Namen für das goldene Wesen einigen. Wie immer bringt Kain seinen Bruder bei Streitigkeiten um.



Eine der drei Moiren verrät Dream, wer seinen Sandbeutel hat. © Netflix 2022



Boshaft: Boyd Holbrook hat in der Netflix-Verfilmung von „The Sandman“ die Aufgabe, einen Alptraum zu verkörpern, den *Korinther*. (© Netflix 2022)

### Anmerkungen:

- Bildseite 3, Panel 1: Ein Gargoyle ist ein steinerner Wasserspeier an Gebäuden, dem die Form eines abschreckenden Monsters gegeben wird. Gregory sieht eher nach einem freundlichen Drachen aus.
- Bildseite 5, Panel 1: Mit der Formulierung „Es war ein dunkler, stürmischer“ spielt Gaiman auf eine (zu) häufige Einleitung von Erzählungen an, über die man sich unter englischen Autoren lustig macht.
- Bildseite 8, Panel 1: Das „Arkham Asylum“ dient im Batman-Universum der Unterbringung von Superschurken wie dem Joker.
- Bilddoppelseite 14/15: Auf die Figuren, von denen Lucien erzählt, wird später eingegangen.

### Quellen:

- „The Sandman“ #2 'Imperfect Hosts', DC 1989
- „The Sandman – Preludes & Nocturnes“, DC 1991, ISBN 1-56389-011-9
- „Sandman – Präludium & Notturmo“, Ehap/Feest 1992, ISBN 3-928108-27-1
- „The Absolute Sandman – Volume One“, DC 2006, ISBN 978-1-4012-1082-3
- Leslie S. Klinger: „The Annotated Sandman – Volume One“, DC 2006, ISBN 978-1-77951-516-2
- Hy Bender: „The Sandman Companion“, DC 1999, ISBN 1-56389-465-3
- Greg Morrow (Hg.): „The Annotated Sandman“, [ftp://theory.lcs.mit.edu/pub/people/wald/sandman/sandman.02](http://theory.lcs.mit.edu/pub/people/wald/sandman/sandman.02), etwa 1996

## The Annotated Sandman

Edited by Ralf Hildebrandt and largely written by Greg Morrow

Issue 2: „Imperfect Hosts“

Neil Gaiman, Sam Kieth, and Mike Dringenberg

Second part of first storyline, *More than Rubies*

Second story reprinted in *Preludes and Nocturnes*

**Page 1:** The black-haired man is Abel, the other Cain. These would be familiar to most long-term readers of comics. Originally, they were the hosts for DC's watered-down versions of EC's mystery series. Cain was the host of *House of Mystery*, Abel the host of *House of Secrets*. Cain and Abel also appeared in *Plop!*, a DC humor title of the 1970s, along with Eve; they were drawn there by Sergio Aragones, who has appeared in Mad and currently does *Groo the Wanderer*, which is why Sergio did the pinup of them in *Sandman Special #1*.

Cain and Abel, of course, are the first two children of the first two people in Genesis, the biblical creation story. Cain slew Abel over a disagreement over their offerings to God, was marked by God, and was sent to live in the Land of Nod. The nursery rhyme of „*Winken, Blinken, and Nod*“ identifies the Land of Nod as the Land of Dreams.

In *Swamp Thing #33* (I believe), Alan Moore identified them as living in humanity's subconscious when Abigail Arcane Cable visited them in a dream and learned more about Swamp Thing's origins. Under Moore's terminology, a mystery may be shared, but a secret must be forgotten if one tries to tell it. Since the issue is mostly a reprint of the first Swamp Thing appearance from HoS #92, Abby chooses to hear a secret rather than a mystery. She wakes up, tries to talk about the dream, and forgets it. Since then, Cain and Abel have been wandering around the fringes of DC's mystic titles (and a rather silly version of Cain appeared in *Blue Devil*). It has been established that Cain kills Abel rather often, but Abel always gets better. They, and many other characters in this issue, appear because of their roles as „*mystery title hosts*“; this issue is Gaiman's homage to the predecessors to DC horror line of today.

**Page 2 panel 3:** This is Gregory, a gargoyle, albeit a rather draconian one. He was a resident of the *House of Mystery* with Cain during the long run of this rather mediocre mystery title. He also appeared in „Plop!“ Gregory pops up now and then with Cain and Abel as supporting cast members in „Sandman“.

**Page 3 panel 4:** Morpheus is here referred to as the Prince of Stories.

**Page 4 panel 3:** Abel identifies himself as the victim from „*the first story*.“ Cain is distinguished for being the first murderer, and Abel for being

the first victim. One of the themes of „Sandman“ is the equation of dreams and stories, or perhaps the use of dreams as a vehicle for stories. Gaiman is first and foremost a storyteller, as opposed to Alan Moore, for example, who is primarily concerned with saying something in his writing and only secondarily concerned with the story.

**Panel 4:** The Shifting Zones is a reference I do not recognize. The boundaries between the real world, the various afterlives, and such places as the realm of dreams are indistinct and variable (see the Realm of the Just Dead in *Swamp Thing Annual #2*, reprinted in the tpb *Love and Death*). This may be the simplest explanation of what the Shifting Zones are.

**Page 5 panel 1:** „*It was a dark and stormy nightmare*“ is a pun. „*It was a dark and stormy night*“ is a clichéd way of beginning a story, most often seen in the comic strip **Peanuts**, and a nightmare is a dream, of course.

In addition to beginning Madeleine L'Engle's **A Wrinkle in Time**, the line „*It was a dark and stormy night*“ was used by the 19th century author Bulwer-Lytton. San Jose State University's English Department sponsors a contest each year in which entrants submit their proposed **worst** opening line for a novel. The results have been collected into three works, *It Was a Dark and Stormy Night*, *Son of It Was a Dark and Stormy Night*, and *Bride of It Was a Dark and Stormy Night*, all edited by Scott Rice and published by Penguin.

Closer to home, *Detective Comics #500* features an adaptation of Snoopy's version of „*It Was a Dark and Stormy Night*“ by Walt Simonson, starring Batman, with no dialogue. The captions read, in part, „*It was a dark and stormy night. A shot rang out. The maid screamed. Suddenly, a pirate ship appeared on the horizon.*“ This book is well worth seeking out, for this story, and for other well done stories.

**Panel 3–4, 6:** The Dreamtime is one name of Morpheus' realm. It is also the name of an astral-space-like realm in Australian aboriginal myth. „*Dreamscape*“ is the name of a moderately good film from the early 80s with Dennis Quaid, as well as being the obvious choice for a word that means „*the landscape of the dream realm*.“ The Gates of Horn and Ivory are evidently the entry points to Morpheus' stronghold in the Dreamtime. True dreams exit through the Gate of Horn, and false dreams through the Gate of Ivory. This conceit dates back at least to Greek and Roman mythology:

Dreams surely are difficult, confusing, and not everything in them

is brought to pass for mankind. For fleeting dreams have two gates:

one is fashioned of horn and one of ivory.

Those which pass through

the one of sawn ivory are deceptive, bringing tidings which come to

nought, but those which issue from the one of polished bone bring

true results when a mortal sees them.

- Homer, Iliad XIX p560

There are two gates of sleep. One is of horn, easy passage for the

shades of truth; the other, of gleaming white ivory, permits false

dreams to ascend to the upper air.

- Virgil, Eclogues VI p893

The gates may originate in a misunderstanding of Greek, or in a Greek pun. In Greek (transliterated to the Roman alphabet), ivory = elephas but elephairo = to deceive. Horn = karas; karano = to achieve.

The Gates may also appear in the „*Dreamlands*“ stories of H.P.Lovecraft and Brian Lumley.

**Page 6 panel 2:** Penny Dreadfuls are a British term for dime novels, cheap, sensational novels of crime, adventure or suspense.

**Panel 6:** The Letters of Commission are evidently new. Note that Abel is emerging from his own picture.

**Page 8 panel 1:** Arkham Asylum is an institution in the DC universe. Most of Batman's villains, for example, are imprisoned there. It was the subject of a graphic novel by Grant Morrison and Dave McKean. The name arises from the work of HP Lovecraft, an early horror writer, who used the fictional Arkham, Massachusetts as a setting for many of his tales. Following his death, an Arkham Press was founded in his honor, primarily for the purpose of keeping his stories in print. Arkham was also used as the name of a town in some 1960s appearances of the Spectre.

**Panel 3–4:** Ethel Dee was born Ethel Cripps, whom we saw in *Sandman #1*. The letter balloon between panel 3 and panel 4 is incorrectly drawn. The first part is correctly identified as being said by the Asylum administrator, Doctor Huntoon. The second part is actually said by Ethel Dee. Dr. Huntoon has appeared before, in a Rick Veitch issue of „Swamp Thing“. He has the nickname „Piggy.“ Dr. Destiny (whose name may or may not have been given before as John Dee) has fought the Justice League of America on the order of ten times. He originally appeared as a normal human being who had invented anti-gravity (this from *JLA #5*, „*When Gravity Went Wild*“). Subsequently, he invented a „*materioptikon*“, which turned dreams into reality. Later, he invented a ruby materioptikon, and a dream materioptikon. At that point, it became necessary to remove his power to dream, which caused him to waste away to a human skeleton.

It has been suggested that John Dee is the son of Ruthven Sykes. Although Dee's coloration, which is not consistent with earlier appearances, suggests that he might have non-Caucasian

blood, this is not consistent with his surname, which is the same as what is presumably his mother's married name. There may be some relationship with the historical Dr. John Dee, the court astrologer of Queen Elizabeth I and the inventor/discoverer of the Enochian Keys (no clue what they are, though).

**Page 12–13 panel 2–3:** This is a double page spread. Lucien, who henceforth often appears in the role of major domo to Morpheus, was the host of a comic called *Tales of Ghost Castle* which ran for three issues in 1975. Lucien was the guardian and librarian of an abandoned castle, in Transylvania, which fits closely with his role in „Sandman“. „*Lucien*“ is the French equivalent of „*Lucian*.“ The name may derive from the Latin word for „*light*“, or may be related to Lucian (A.D. 118–170), a Greek rhetorician and satirist, or to „*Lucian the Martyr*“, (A.D. 240–312), a theologian and Biblical critic.

**Panel 7:** Lucien's library will appear again later.

**Page 14–15 panel 2:** In this double page spread, the Raven Woman is probably the same as Eve, who appears later in the series, and, as mentioned above, was linked to Cain and Abel both biblically and in „Plop!“.

**Panel 3:** Brute and Glob were servants of the 70s Sandman, a Dr. Garrett who dwelled in dreams, rescued a boy named Jed an awful lot, and died an almost unnoticed death. He was replaced by Hector Hall in the 1980s, a dead member of Infinity Inc. (The Silver Scarab), the son of the Golden Age Hawkman and Hawkgirl, and the lover and husband of Lyta Trevor, the second generation Fury. This will become relevant later.

**Panel 4:** The Fashion Thing is just another inhabitant of Dreamtime, by all indications. She is referred to later.

**Panel 7:** By „*do it to you*“, Cain presumably means his habit of killing Abel, as opposed to any sexual interpretation based on the slang meaning of „*doing it*“.

**Panel 11:** The restriction on gargoyle names may be an unspoken rule from the mystery books.

**Page 16ff:** *Who's Who #15* (1991) has a great deal of information on the Three Witches, or the Three-in-One as they are called here. The Three may appear as a single entity, or as a group of three women. The three women invariably appear symbolically as maiden, mother, and crone.

In the Egypt of the Pharaohs, the Three were known collectively as Mut, and named individually as Maat, Hathor, and Nekhbet. In Egypt, as in many of their incarnations, the Three represented matriarchal, pre-civilization, mother/goddess worship.

In Greek mythology, the Three were known as the Fates, or Moirae, named Clotho, Lachesis, and Atropos. Each man's life was a thread

spun by Clotho, measured by Lachesis, and cut by Atropos. The Fates were the sisters of Hypnos (god of sleep), Oneiros (god of dreams), and Thanatos (god of death). These deities were the parthenogenetic children of Nyx (night), who was herself born of no mother to Chaos.

They have also been identified with the Furies, although this incarnation is generally referred to as „*the Kindly Ones*“ to avoid their wrath. In the original Greek, the Furies are known as Erynies, while the Kindly Ones are Eumenides. The Furies are named Tisiphone, Megaera, and Alecto. The Three are also identified with a mother goddess form of Hecate Trioditus („*of the three ways*“). In this form, Luna ruled heaven, Artemis or Cynthia ruled Earth, and Hecate ruled the underworld. Hecate is more familiar to modern Westerners as a goddess of witches and black magic.

The Romans knew the Three as the Parcae or Fortuna. Again, the pre-civilization goddess-worshippers followed the Three, as *Juventas* the maiden, *Juno* the mother, and *Minerva* the wise old crone.

The Norse knew the Three as the Norns, *Urth*, *Verthandi*, and *Skuld*.

The Norse were (and are) an Indo-Germanic people, so basically the same archetypes will be found in Norse as well as Greek myths.

The three Norns are named after the past, present and future (in that order). In modern Norwegian you will find remnants of Verdande in the word „*Vaerende*“ roughly translated „the existing“ (which covers at least one of the aspects of the word). As for the future, which Skuld represents, it is represented by the verb „skuld“, which means to become, should be and/or could be. If we look at the english word „should“ we'll find that it has evolved from the same root as „skuld“, also the Norwegian word „skulle“ (with basically the same meaning as „should“) shares some qualities with „skuld“ (source: Caplex (a Norwegian dictionary and my own basic knowledge in etymology and the history of languages).

The Three occupied a position in Anglo-Saxon lore as the Weird Sisters, and Shakespeare used this cultural referent in his play *Macbeth*.

Irish Celtic myth portrayed the Three as the Morrigan, a triune war goddess whose aspects were named Nemhan, Babb, and Macha. The Morrigan is also identified with Morgan le Fay, of the Arthurian cycle of legends.

**Page 17 panel 8; page 18 panel 1:** „The Witching Hour“ was another DC mystery title hosted by the three ladies pictured in panel 3. The identification of them with the triune goddess is new to Gaiman.

**Page 18, panel 3:** „*Hecateae*“ is probably the correct Greek plural for „*Hecate*“, although this appears to be an unusual way of referring to that form of the Three.

**Page 19–20:** Notice that the ladies are changing position, or into one another's shape, cyclically, and that what one eats, the next finishes.

**Page 19 panel 5:** Diana, Mary, and Florence are the Supremes, a three woman vocal group from the 1960s. Diana (Ross) went on to a solo career.

**Panel 6:** The three Graces are another set of Greek deities. Their name may also be translated as Charities. Individually, they are Aglaia (variantly Pasithea or Charis), Euphrosyne, and Thalia. (Variant spellings exist depending on the source and the method of transliteration from the Greek alphabet.)

**Panel 7:** In „The Witching Hour“, the three ladies are indeed named as given. Mordred is from Arthurian legends, Arthur's bastard son by his half-sister Morgaine (many possible spellings), thus the reference to its inappropriateness.

**Page 20 panel 3:** I am not aware of any conflict between the Fates and Circe (a magician in the Odyssey, also a villain in Wonder Woman, and the main villainess in War of the Gods).

**Page 21:** Note that the Fates give exactly one answer apiece, and it is deliberately incomplete.

**Panel 1:** John Constantine originally appeared in *Swamp Thing* (#37?), and is the main character in „Hellblazer“. He is a minor magician, a „jumped-up street thug“. His tarot card is always „The Hanged Man“ or „The Fool“. He is of a long line of Constantines who live dirty lives of betrayal and death.

He, as well as Morpheus and most of DC's mystic characters, may be seen in the *Books of Magic*, a four issue Prestige Format series written by Gaiman.

**Panel 2:** This is, of course, Ruthven Sykes from issue 1.

**Panel 3:** The mother is Ethel Cripps Dee, the son is John (Dr. Destiny) Dee, the superhumans are the Justice League of America. „Weird“ as in „weird sisters“ is an old word meaning „fate“.

#### Contributors include:

Tom Galloway (tyg@ dip.eecs.umich.edu), Maurice Beyke (beykema@ infonode.ingr.com), Marcus Brazil (matmnb@ lure.latrobe.edu.au), Paul N Watts (watts@ csa2.lbl.gov), Thomas White (twhite@ mozart.amd.com), Viktor Haag, Alexander Scott Kay (akay@ isis.cs.du.edu), Connie Hirsch (fuzzy@ athena.mit.edu) (Pinkdex – TNG), Col. Sicherman (gls@ windmill.ATT.COM), denni c hwang, Dan Holzman (holzman@ fnal.fnal.gov), jasona@ sco.COM (too big to be a gremlin), Tanaqui C. Weaver (cen@ vax.oxford.ac.uk)

Much of the information on the Three Witches is liberally plagiarized from Alisa Kwitney's writing in *Who's Who* #15 (1991).

**Weitere Anmerkungen** zu „The Sandman #2: Imperfect Hosts“, die auf dem originalen Skript von und auf Gesprächen mit Neil Gaiman beruhen, sind in „The Annotated Sandman – Volume One“, Seiten 61–84, zu finden. Zudem wurden von *Molosovsky* etwa

(o) *Andreas Dierks, comicforscher.de 2022*

um 2007 „Hilfreiche Handreichungen“ zu „The Sandman“ veröffentlicht, darunter eine, in der auch „Gastgeber mit kleinen Fehlern“ kommentiert wird.

## Der erste Sandman I

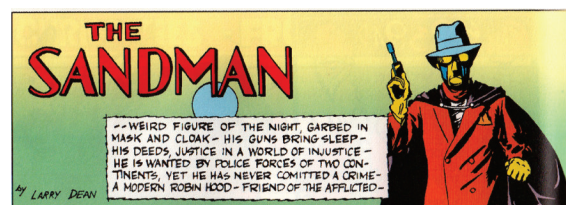


Wesley Dodds betäubt Verbrecher. © Panini 2014

Sandman-Comics erschienen laut der *Grand Comics Database* (GCD) in „New York World's Fair Comics“ #1 vom April 1939 und in „Action Comics“ #40 vom Juli 1939.

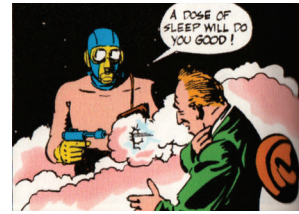
Neil Gaiman erwähnt in seinen Erinnerungen an die Entstehung seiner Sandman-Serie, dass er an den Sandman aus den 1970er Jahren anknüpfen wollte, als er der DC-Verlegerin Jenette Kahn und der DC-Redakteurin Karen Berger im September 1987 seine Idee zu einer neuen Sandman-Serie vortrug (siehe „The Sandman Companion“, Seite 22f), also dachte er dabei nicht an die Comics mit Wesley Dodds. Er sei vielmehr von der 1970er-Sandman-Serie fasziniert gewesen, weil es darin um jemanden geht, der in Träumen lebt.

Wesley Dodds wird von den Autoren im April 1939 ganz in der Wachwelt angesiedelt, als sehr reicher Erbe der *Dodds-Bessing Steel Corporation*. Seine Firma hat für die Regierung eine neue Strahlenwaffe entwickelt. Geheimdienstmitarbeiter der Regierung wollen Einblick in die zugehörigen Pläne nehmen. Es wird dazu ein Termin vereinbart.



In „New York World's Fair Comics“ #1 werden die Taten des Sandmans Wesley Dodds als Taten der

Gerechtigkeit in einer Welt der Ungerechtigkeit gepriesen.



Sandman legt einen Wachmann schlafen. © DC 2004

Gaspistole als Sandman und will den Diebstahl auf diese Weise unerkannt aufklären.

Sandman gelingt es, die Diebe schwimmend bis auf eine Jacht des „internationalen Spions“ Boris Leland zu verfolgen. Dazu legt er Hut und Umhang ab. Nachdem er die Wachen mit seinem Schlafgas

ausgeschaltet hat, bestreut er sie mit Sand als seinem persönlichen Markenzeichen (siehe Abbildung links). Der Sand dient ihm also nicht als das Schlaf bringende Mittel, sondern zur Markierung seiner schlafenden Gegner.

Die erste New Yorker Weltausstellung (*New York World's Fair*) fand vom 30. April bis zum 31. Oktober 1939 statt. Zu diesem Anlass erschien das vorgenannte Comicheft mit dem ersten Auftritt von Wesley Dodds als Sandman. Auch ein Jahr später, im Juli 1940, zur zweiten *New York's World Fair*, wurde ein solches Comicheft herausgegeben, mit Superman, Robin und Batman auf dem Titelbild. Auch in diesem Heft findet sich eine Sandman-Geschichte. Sie wurde wieder von Gardner Fox geschrieben. Zeichner ist dieses Mal Chad Grothkopf, der mit *Chad* signiert. Der Zeichner der Sandman-Geschichte von 1939, Bert Christman, der mit *Larry Dean* signiert, kommt 1942 als US-Kampfpilot im Luftkrieg über Birma ums

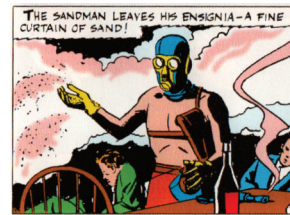


Auf der ersten New Yorker Weltausstellung zeigte man Zukunftstechnologien, zum Beispiel Fernseher, Faxgeräte, Softis und den per Telefon fernsteuerbaren Roboter *Elektro*. 1940 kam der Roboterhund *Sparko* hinzu.

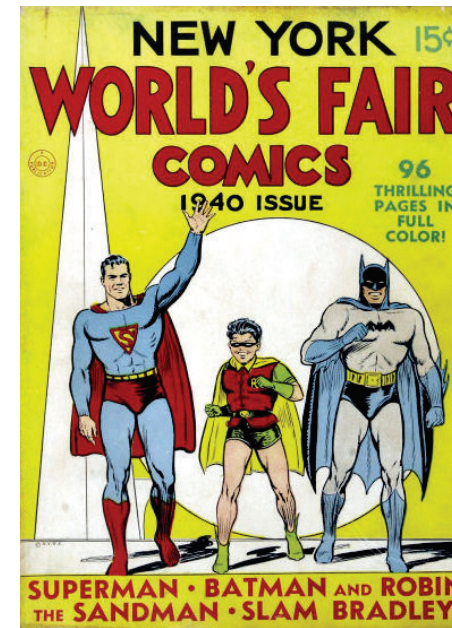
Leben (siehe „The DC Rarities 1“, S. 8, und GCD „Bert Christman“).

Nachdem die Weltausstellung in der ersten Sandman-Geschichte nur am Rande erwähnt

Tatsächlich bietet das Treffen mit den Regierungsleuten einem Spion die Gelegenheit, die Pläne zu stehlen. Wesley Dodds verkleidet sich mit Gasmasken, Umhang, Hut, gelben Handschuhen und



Sandman bestreut Opfer mit Sand. © DC 2004



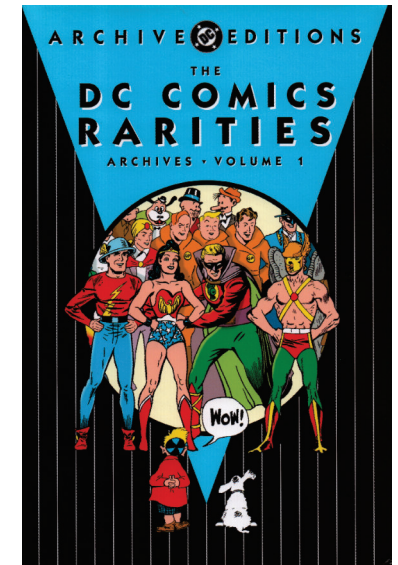
Dodds erscheint 1940 als Sandman auch in „New York World's Fair Comics“ #2. Der Text stammt von Gardner Fox, Zeichner ist Chad Grothkopf.

Sandman Wesley Dodds zeigt während der Befreiung von Dian, dass er sich auch mit Hilfe seiner Fäuste gegen Kriminelle durchsetzen kann, sollte seine Gaspistole einmal nicht funktionieren. Zum Schluss sehen Dian und Wesley vergnügt der Tante Agatha beim Fallschirmspringen auf dem Ausstellungsgelände zu und werben für einen Besuch dort.

Die Schlichtheit der Geschichten lässt stark annehmen, dass sie für Kinder gedacht sind. Es ist die Zeit, in der Micky Maus (1930), Superman (1938), Batman (1939), Tintin (1929), Spirou (1938) ihren erfolgreichen Weg in die Comicwelt starten, allesamt Comichefte mit einfach gestricktem Plot vornehmlich für junge LeserInnen.

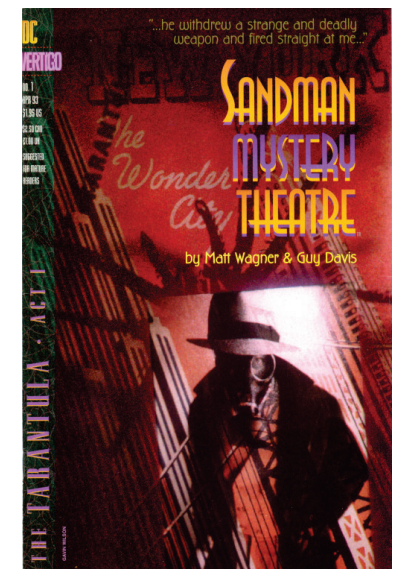
Während Superman und Batman mit ihren außerordentlichen Fertigkeiten in die Riege der Superhelden gehören, fehlt es Wesley Dodds als Sandman an der Eigenschaft des Übermächtigen. Er trägt eine Gasmasken, um sich vor dem eigenen Schlafgas zu schützen. Er wirkt in seiner Verkleidung mit Schlapphut wie ein Normalmensch, der sich lediglich der technischen Möglichkeit einer Gaspistole bedient.

Mit Wesley Dodds als Golden-Age-Sandman ist es 1946 vorerst vorbei: In „Adventure Comics“ #102 tritt der erste Sandman in der zehn Seiten langen Episode 'The Dream of Peter Green!' laut der GCD das letzte Mal auf. Aber er kehrt später wieder zurück, zum Beispiel 1966 als Mitglied der *Justice League of America* (JLA).



Im Buch „The DC Comics Rarities“, Volume 1, sind sowohl die beiden Weltausstellungshefte von 1939/40, als auch das „The Big All-American Comic Book“ von 1944 nachgedruckt worden.

1993 erscheinen Abenteuer von Wesley Dodds und Dian Belmont in der bis 1999 laufenden Serie „Sandman Mystery Theatre“. Der Autor Matt Wagner greift in der ersten Episode 'The Tarantula Act One' auf die Geschichte 'The Tarantula Strikes' zurück, die in „Adventure Comics“ #40 im Juli 1939 ganz am Anfang des *Golden-Age-Sandmans* stand.



Siebzig Hefte der Serie „Sandman Mystery Theatre“ mit Wesley Dodds erscheinen 1993–1999.

#### Quellen:

- „The Sandman – Preludes & Nocturnes“, Panini 2014, ISBN 978-3-86607-355-5
- Hy Bender: „The Sandman Companion“, DC 1999, ISBN 1-56389-465-3
- „The DC Comics Rarities – Archives · Volume 1“, DC 2004, ISBN 1-4012-0007-9
- Grand Comics Database, [www.comics.org](http://www.comics.org)
- Wikipedia: „1939 New York World's Fair“ und „Sandman (Wesley Dodds)“