

Vom Autor der Bestseller *American Gods*, *Coraline* und *Sternwanderer*

# NEIL GAIMAN

# SANDMAN

# DAS ERWACHEN

Illustriert von  
MICHAEL ZULLI  
JON J MUTH  
CHARLES VESS



Einleitung von  
MIKAL GILMORE

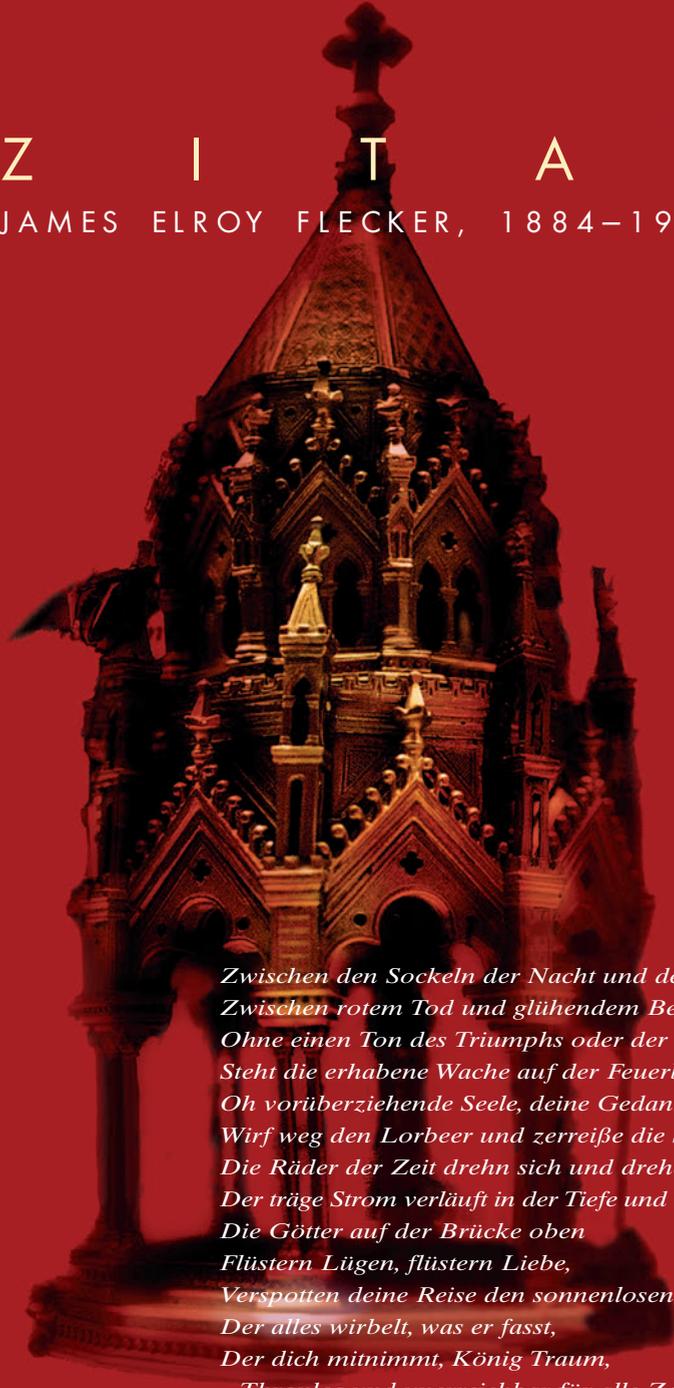
VERTIGO  
BAND 10

panini COMICS

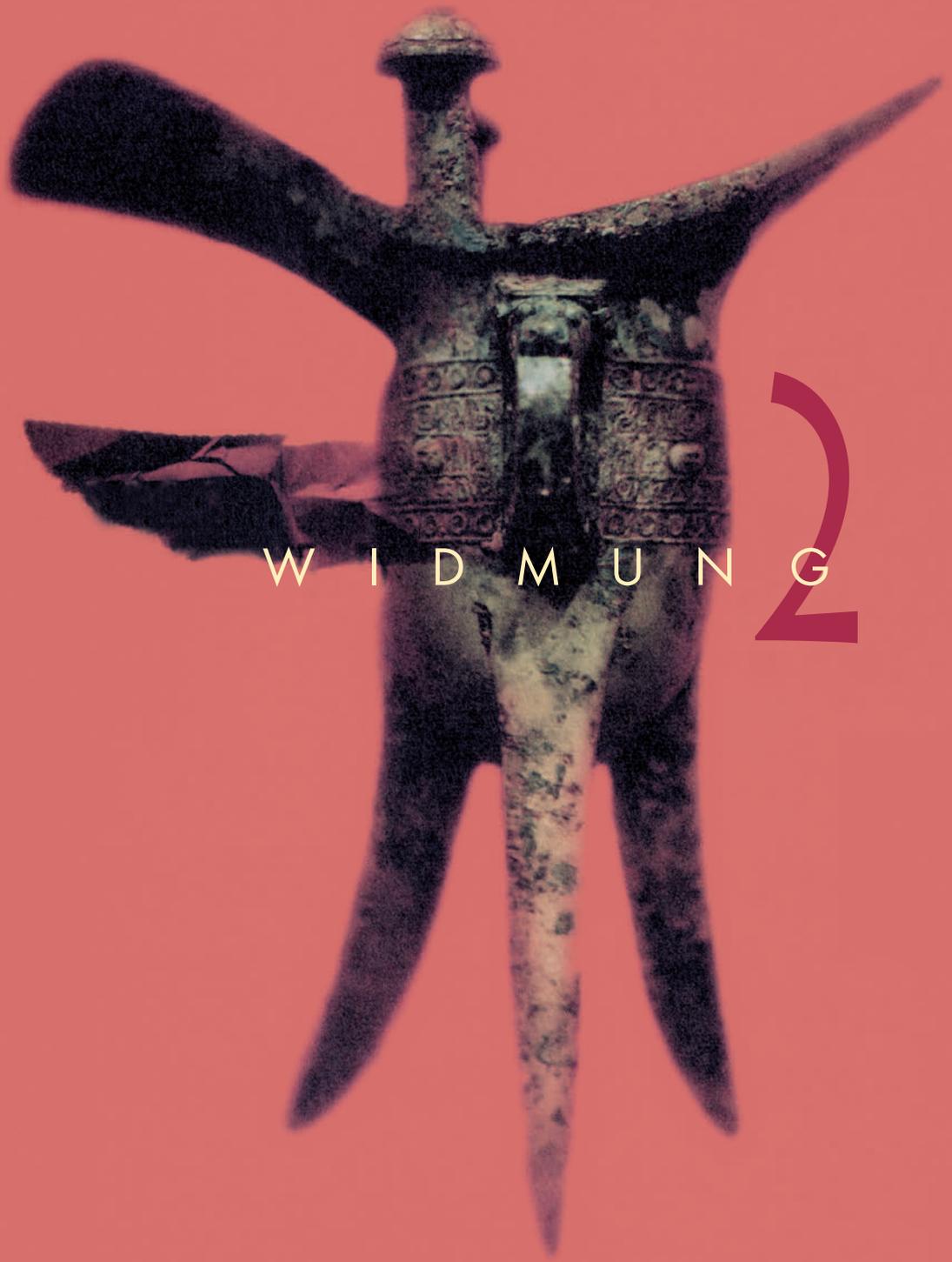
# 1

## Z I T A T

JAMES ELROY FLECKER, 1884–1915

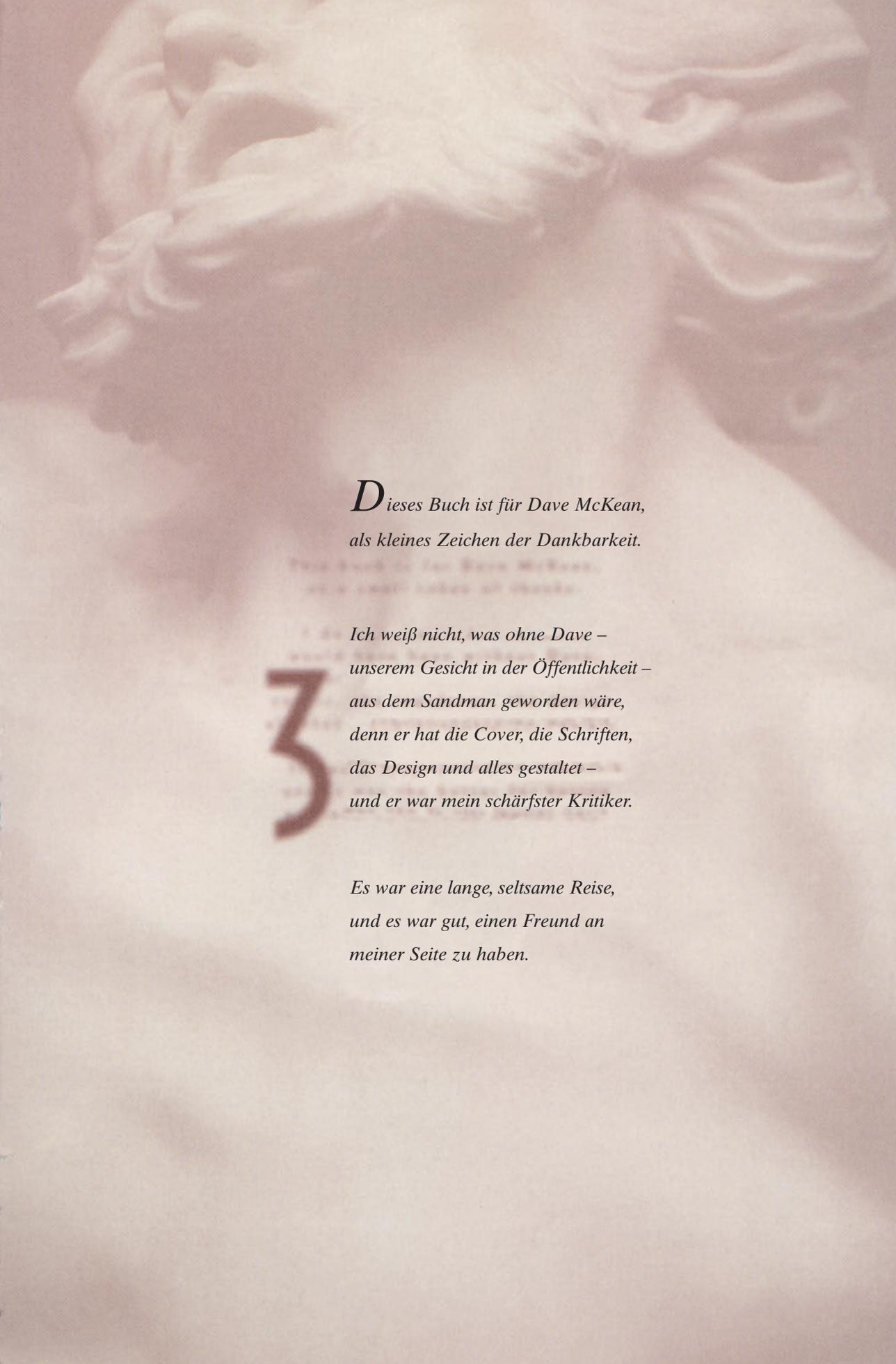


*Zwischen den Sockeln der Nacht und des Morgens  
Zwischen rotem Tod und glühendem Begehren  
Ohne einen Ton des Triumphs oder der Warnung  
Steht die erhabene Wache auf der Feuerbrücke.  
Oh vorüberziehende Seele, deine Gedanken zieren Träume,  
Wirf weg den Lorbeer und zerreiße die Saiten der Leier:  
Die Räder der Zeit drehn sich und drehen sich weiter,  
Der träge Strom verläuft in der Tiefe und wird niemals müde.  
Die Götter auf der Brücke oben  
Flüstern Lügen, flüstern Liebe,  
Verspotten deine Reise den sonnenlosen Strom hinab  
Der alles wirbelt, was er fasst,  
Der dich mitnimmt, König Traum,  
– Thronlos und unerreichbar für alle Zeit –  
Dahin, wo Könige von früher träumen  
Und erbleichen in der gewaltigen Kälte der Stätte*



W I D M U N G





*D*ieses Buch ist für Dave McKean,  
als kleines Zeichen der Dankbarkeit.

*Ich weiß nicht, was ohne Dave –  
unserem Gesicht in der Öffentlichkeit –  
aus dem Sandman geworden wäre,  
denn er hat die Cover, die Schriften,  
das Design und alles gestaltet –  
und er war mein schärfster Kritiker.*

*Es war eine lange, seltsame Reise,  
und es war gut, einen Freund an  
meiner Seite zu haben.*



4

# SANDMAN: DAS ERWACHEN

*Geschrieben von*

NEIL GAIMAN

*Illustriert von*

MICHAEL ZULLI, JON J MUTH  
& CHARLES VESS

*Farben von*

DANIEL VOZZO & JON J MUTH

*Separierung von*

DIGITAL CHAMELEON

*Übersetzt von*

GERLINDE ALTHOFF

*Geleitet von*

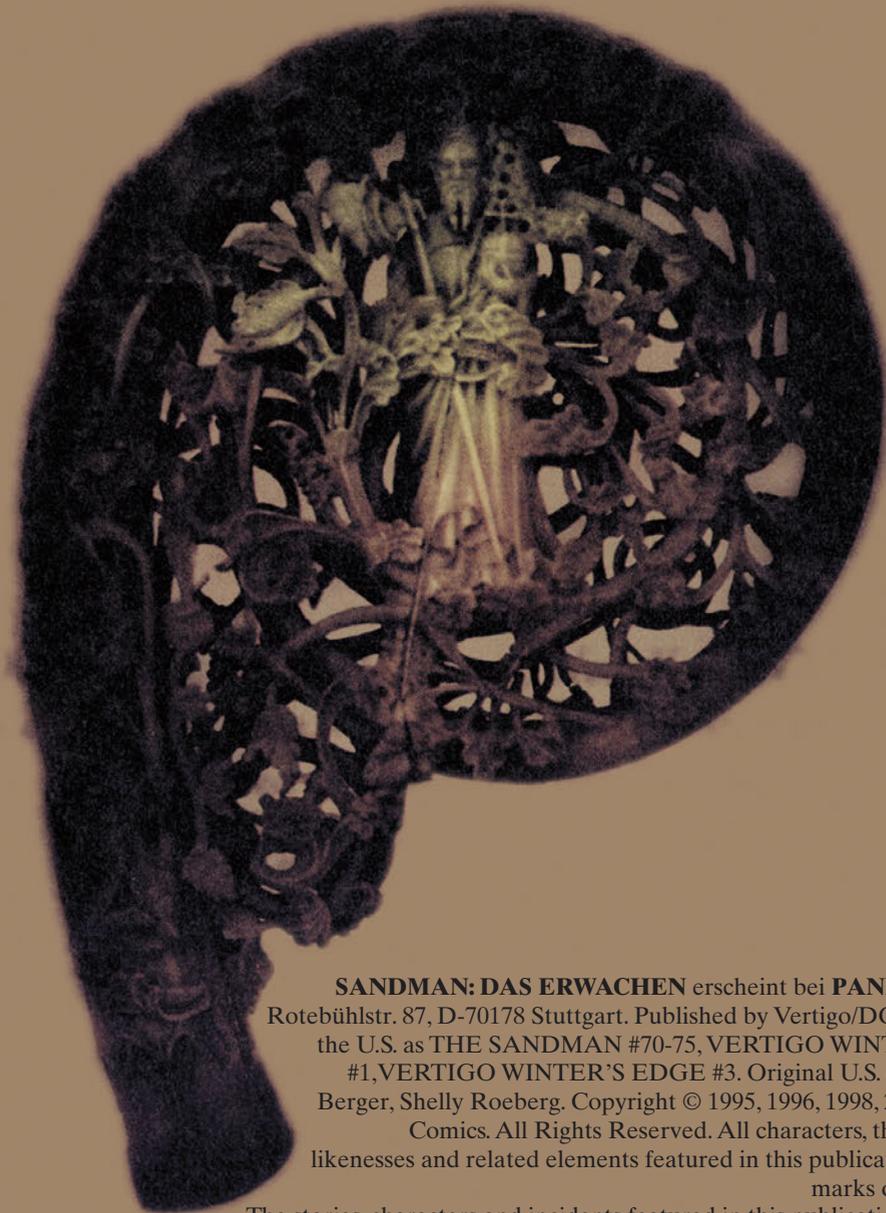
MATTHIAS ROTTLER, TORSTEN TAG,  
INSIDE STUDIO

*Cover und Design von* DAVE McKEAN

*Die Figuren wurden erdacht von*

GAIMAN, KIETH & DRINGENBERG

Geschäftsführer **Hermann Paul**, Publishing Director Europe **Marco M. Lupoi**, Finanzen **Felix Bauer**, Marketing Director **Holger Wiest**, Marketing **Rebecca Haar**, Vertrieb **Alexander Bubenheimer**, Logistik **Ronald Schäffer**, PR/Presse **Steffen Volkmer**, Senior Publishing Coordinator **Lisa Pancaldi**, Redaktion **Tommaso Caretti**, **Carlo Del Grande**, **ENZA**, **Bernd Kronsbein**, **Marco Rizzo**, **Oriol Schreibeis**, **Monika Trost**, **Daniela Uhlmann**, Übersetzung **Gerlinde Althoff**, Proofreading **Genoveva Fincias Alonso**, Lettering **Matthias Rottler**, **Torsten Tag**, **Inside Studio**, grafische Gestaltung **Rudy Remitti**, **Nicola Spano**, Art Director **Mario Corticelli**, Redaktion Panini Comics **Annalisa Califano**, **Beatrice Doti**, Produktion Panini Comics **Francesca Aiello**, **Andrea Bisi**, **Eleonora Conti**, **Valentina Esposito**, **Lorenzo Raggioli**, **Andrea Ronzoni**. Produktionsleitung **Alessandro Nalli**. Für die digitale Ausgabe: Supervision **Carlo Del Grande**, Grafik und Layout **Francesca Salvatori**.



**SANDMAN: DAS ERWACHEN** erscheint bei **PANINI COMICS**, Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart. Published by Vertigo/DC Comics in the U.S. as **THE SANDMAN #70-75**, **VERTIGO WINTER'S EDGE #1**, **VERTIGO WINTER'S EDGE #3**. Original U.S. editors: Karen Berger, Shelly Roeberg. Copyright © 1995, 1996, 1998, 2000, 2014 DC Comics. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics.

The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional.

Published by Panini Verlags GmbH under License from Vertigo/DC Comics. Any inquiries should be addressed to DC Comics, c/o Panini Verlags-GmbH, Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart.

#### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Digitale Ausgaben: ISBN 978-3-95783-495-9 (.pdf) / ISBN 978-3-95783-496-6 (.epub) / ISBN 978-3-95783-497-3 (.mobi)



**INHALT**

**8** *Einleitung*  
von MIKAL GILMORE

**DAS ERWACHEN**  
geschrieben von NEIL GAIMAN  
illustriert von MICHAEL ZULLI

*Das Erwachen Titelseite*  
von MICHAEL ZULLI **13**

**15** *Erstes Kapitel:*  
*Was aus dem*  
*erwächst, was*  
*zuvor verschwand*

*Zweites Kapitel:*  
*In welchem eine Wache gehalten wird* **41**

**67** *Drittes Kapitel:*  
*In welchem wir erwachen*

**121**

**EXILE**

geschrieben von NEIL GAIMAN  
illustriert und koloriert von JON J MUTH

*Epilog:*  
*Sonntagstrauer* **95**

**DER STURM**

geschrieben von NEIL GAIMAN  
*Materialien von* WILLIAM SHAKESPEARE  
illustriert von CHARLES VESS

**147**

*Spezieller Dank gilt* BRYAN TALBOT,  
JOHN RIDGWAY &

**187**

DEM MYSTERIÖSEN MISTER ZED  
**DIE BLUMEN DER LIEBE**

geschrieben von NEIL GAIMAN  
illustriert und koloriert von JOHN BOLTON

**199**

**ALS SIE SICH SELBST BEGEGNETEN**  
geschrieben von NEIL GAIMAN  
illustriert von MICHAEL ZULLI und  
koloriert von DANIEL VOZZO

**209**  
*Danksagung*  
*Biografien* **210**



VORWORT  
VON MIKAL GILMORE

8



**E**in Mann sitzt am Washington Square und füttert Tauben. Er ist bedrückt, hat sein Dasein satt. Da taucht seine Schwester auf, nimmt ihn mit auf einen Spaziergang und bringt unterwegs ein paar Leute um – einige sind aufs Sterben vorbereitet, andere nicht. Auf diese Weise erteilt sie ihrem Bruder eine harte Lektion: Beide sind sie Herrscher, erinnert sie ihn – sie des Todes, er der Träume –, und was sie tun, ist nicht immer einfach. Wenn sie es aber nicht tun, wird das Leben sinnlos. Auf ganz eigene Art schöpft der Traumkönig Mut und beschließt, ein paar abtrünnige Träume zu jagen. Zufällig ist dies – Sie kennen die Geschichte – eine der beliebtesten von den frühen Episoden aus Neil Gaimans Sandman-Serie seit der ersten Veröffentlichung im Jahre 1989. Tatsächlich war es diese Geschichte (“Das Rauschen ihrer Flügel”), von der Gaiman später sagte, er habe dabei die Erzählhaltung für die Serie gefunden. Ich würde meinen, dass er die schon ein paar Ausgaben vorher gefunden hatte, in einigen originellen, unabhängigen Geschichten wie “Passagiere” und “24 Stunden”. Ich denke, auf diesen Seiten näherte sich Gaiman zum ersten Mal wirklich den Möglichkeiten dieser unheimlichen und wunderbaren Chronik, die er sich ausdachte. Mit “Passagiere” und “24 Stunden” machte Gaiman klar, dass SANDMAN ein Buch war, das uns auf eine schreckliche und hoffnungsvolle Reise mitnehmen würde, welche zeitweise beängstigend, wie von einer anderen Welt schien, aber andererseits so vertraut, tiefgründig und überraschend war wie die Abgründe des menschlichen Herzens – und ohne diese beiden früheren, granitharten Horror-Erzählungen mit ihren wahrhaft furchtbaren, faszinierenden Enthüllungen, und ohne die Einführung der niedlichen Schwester des Traumkönigs, Death, wäre es vielleicht nicht so viel wert gewesen.

Auf alle Fälle, wie schon gesagt, es war 1989: alles in allem eine verdammt gute Zeit, um davon zu träumen, etwas Ehrgeiziges und Grundlegendes im Bereich der Comics zu tun. Tatsächlich lagen Comics eher im Trend und genossen mehr Glaubwürdigkeit als nach den 60ern. Die herausragenden Projekte Mitte der 80er wie Alan Moores WATCHMEN oder Frank Millers RÜCKKEHR DES DUNKLEN RITTERS – von grauischem Sozialrealismus durchdrungene Superhelden-Fantasien – brachten dem Genre enorm viele neue Leser. Außerdem schrieben Art Spiegelman (Maus), Dave Sim (Cerebus), Chester Brown (Yummy Fur), Jaime und Gilberto Hernandez (Love and Rockets) sowie Jamie Delano (HELLBLAZER) intelligente, überzeugende Geschichten über Enthusiasmus, Angst, Fleischeslust, Verzweiflung, Verhängnis, Geschichte, Geist und (gelegentlich) Erlösung, die sich als einige der einflussreichsten und lohnendsten Arbeiten in der Geschichte der Comics seit den 50ern erwiesen.

In dieser Zeit und dieser Atmosphäre entstand SANDMAN. Der britische Autor und Journalist Neil Gaiman hatte bereits drei sehr unkonventionelle Comic-Projekte geschrieben, SIGNAL TO NOISE, Violent Cases und BLACK ORCHID (alle wurden von Gaimans langjährigem Freund und Partner Dave McKean illustriert, der später auch die seltsam ansprechenden, Formen sprengenden Cover während der gesamten Laufzeit des SANDMAN gestaltete). In den früheren Bänden hatte Gaiman großes Talent bewiesen für Stimmungen, Sprache und Charakterisierungen, aber beim SANDMAN gewann sein Ausdruck an Tiefe, entwickelte wilde Fantasien und wurde geradezu radikal. Im DC-Pantheon hatte es schon einmal einen Sandman gegeben – einen, der während des Krieges Verbrecher jagte –, doch der hatte wenig Ähnlichkeit mit dem dunklen Magus, den Gaiman beschwor. Erst in Gaimans Händen wurde SANDMAN zur Erzählung über den Traumkönig Morpheus (Neil beschrieb ihn als "Personifizierung der Träume in Menschengestalt"), über dessen Begegnungen mit anderen Göttern, Dämonen, umherirrenden Träumen und schwachen Menschen. Morpheus begibt sich in die Reiche, wo diese Figuren träumen oder herrschen, und ist gezwungen, sich mit ihren geheimsten Schmerzen und Hoffnungen auseinanderzusetzen. Manchmal, wie im bereits erwähnten "Das Rauschen ihrer Flügel", war die Geschichte einfach gefühlvoll abgedreht. Zu anderen Zeiten – wie in "Passagiere" oder "24 Stunden" oder in "Unter Sammlern", wo Morpheus auf einer Versammlung von Serienkillern erscheint und ihren Horror auf sie selbst zurücklenkt – konnte der Sandman so unheimlich sein, so losgelöst, dass es einen wunderte, dass er weiterhin erschien. "SANDMAN wird nicht immer eine Horror-Geschichte bleiben", sagte mir Gaiman 1989, "aber Horror ist sehr häufig die Lüge, die uns über unser Leben die Wahrheit sagt. In diesem Sinne ist das Genre letzten Endes optimistisch. Aber ich mag es, wenn die Geschichten unterschiedlich und unvorhersehbar sind wie die Träume selbst. Das bedeutet, der Sandman sollte bereit sein, dem menschlichen Unterbewusstsein zu folgen, wohin es auch gehen mag, auch in das dunkle Reich der inneren Mythen. Gleichzeitig warte ich nur darauf, dass DC irgendwann anruft und meint: 'Tut uns leid, wir drucken das nicht weiter.' Stattdessen waren sie sehr hilffreich. Ich für mein Teil gebe gern jeden Monat ein gutes Heft heraus. Ich meine, warum soll es keine guten Mainstream-Comics geben?"

Rechtzeitig wurde sichtbar, dass Gaiman etwas mehr tat, als nur auf monatlicher Basis eine gute Comic-Geschichte abzuliefern: Er arbeitete an einem Werk, das beanspruchte, eine authentische, selbstständige Mythologie zu sein. An sich war der Gebrauch von Mythen nicht neu in der Comic-Welt. Winsor McCay (mit seinen stilbildenden Little-Nemo-Geschichten seit 1905), Carl Barks (in den Dagobert- und Donald-Duck-Geschichten der 50er), Will Eisner (in seinen unheimlichen Spirit-

Comics), Jerry Siegel und Joe Shuster (mit dem originalen 30er-Jahre-Superman), Hergé (mit den vielen Tim-und-Struppi-Geschichten) und Jack Kirby und Stan Lee (mit den 60er-Marvel-Wundern) – sie alle haben mythologische Plots, Verweise und Figuren in ihren brillanten Beispielen grafischen Erzählens verwendet. Aber mit dem SANDMAN zielte Gaiman auf die Erweiterung eines comicbasierten Mythos, auf wechselseitige Beeinflussung und Vertiefung der klassischen Sagen aus Mythologie und Volkserzählung. Einerseits sieht dieser Ansatz vielleicht aus wie ein weiterer cleverer, postmoderner Trick, bei dem alte griechische und nordische Mythen, europäische, asiatische und islamische Volksmärchen sowie Szenarios von Dante, Blake, Milton und Doré mit Comic-Geschichten und Horrorelementen des 20. Jahrhunderts versetzt werden. Aber Gaiman brachte alles zum Laufen, und zwar aus sich selbst heraus. Seine Geschichten um die Ewigen – die Herrscher des Todes, der Verzweiflung, des Entzückens, des Wahns, der Zerstörung und des Schicksals – waren sowohl Werke großer Erfindungsgabe wie wunderbare Apokryphen. Das heißt sicherlich auch, man konnte die moderne Wahrnehmung darin finden – einen lustigen Vorwand dafür, dass Götter und Comic-Figuren denselben Raum bewohnen, dasselbe Dilemma teilen. Gleichzeitig war es, als habe man einen zeitlosen Hort faszinierender, vergessener Sagen und Geheimnisse entdeckt: fehlende Pergamente, die enthüllten, warum so viele verschiedene Menschen ganz ähnliche Muster aus Märgen und Vorsehung in ihren ganz unterschiedlichen Ansätzen des Erzählens gemeinsam hatten. In den besten Augenblicken (meistens) war der SANDMAN eine Geheimgeschichte des Unbewussten, ein Panorama der vielen versteckten Verbindungen zwischen Göttern und Teufeln, Monstern und Menschen, den Lebenden und den Toten sowie den schattenhaften Träumen und Ängsten, die mythische Wesen vorwiegend erzeugen und antreiben. Auf diese Art schaffte es der SANDMAN, ebenso viel zu einem echten Verstehen menschlicher Mythen beizutragen wie die Werke von Thomas Bulfinch, Sir James Frazer, Edith Hamilton oder Joseph Campbell. Aber Sie müssen mir nicht glauben. Lesen Sie es, und entscheiden Sie selbst.

ES HAT VIEL VERGNÜGEN GEMACHT, die SANDMAN-Saga zu lesen, wie sie sich zwischen 1988 und 1996 entwickelte. Dazu gehört die einflussreiche Art, mit der Neil Geschichten über die reale Welt und fantastische Reiche erzählte, sodass die Erzählungen und ihre Ableger umeinander und miteinander kreisten, wobei die eine das Schicksal der anderen veränderte, und Ereignisse und Möglichkeiten sich abzeichneten, die Jahre später an unerwarteten Kreuzungen in der gesamten Erzählung nachhallten. Manche Leute würden das als ein Äquivalent zum magischen Realismus im Comic bezeichnen, aber Neil hat niemals verschwinden, was in Wahrheit die Quelle war für dieses surreal-existenzielle erzählerische Markenzeichen: Sie entspringt einer großen Liebe zu William Shakespeares "Sommernachtstraum" und dem Wunsch, die Schrecken und die Verspieltheit des Stücks in moderne Formen umzusetzen. Ein weiteres Vergnügen beim SANDMAN: Gaimans geschickte Manipulation einer ganzen Galerie wild verzweigter, unvergänglicher Gestalten, bei denen sich häufig herausstellt, dass sie mehr Tiefe, Bedeutung und in einigen Fällen auch Gefahrenpotenzial besitzen, als anfangs sichtbar war. Ich denke hier vornehmlich an Lyta – die verachtete, verletzte Mächtegerin-Superheldin, die Dream zu Beginn der Geschichte furchtbar schlecht behandelt und die ihm am Ende Gleiches mit Gleichem vergilt – oder Thessaly, die smarte, tödliche Hexe aus ÜBER DIE SEE ZU HIMMEL, deren Mangel an Liebe für Morpheus dazu beiträgt, dass er in KURZE LEBEN auf den Pfad der Selbsterstörung gerät. (Was hat sich der Traumkönig bloß dabei gedacht, ausgerechnet mit ihr ein Verhältnis anzufangen?)

Aber der Sandman bietet zwei Freuden, die meiner Meinung nach alle anderen übertreffen. Die eine entsteht, wenn man den Spuren der Entwicklung von Morpheus selbst nachgeht. Diese Entwicklung ist ebenso subtil wie komplex und erfordert einiges an echter Offenheit und echtem Mitgefühl vom Leser. Sicher, der Traumkönig ist als Figur nicht leicht zu ergründen, auch ist er weder die mitfühlendste noch die liebenswerteste Figur derjenigen, denen man in diesem Epos begegnet. Diese Ehre gebührt den beiden menschlichsten Geschwistern von Morpheus – seinen Schwestern Delirium und Death – sowie zwei willensstarken, aber dauernd ratlosen, sprechenden Tieren, dem altklugen Raben Mathew und Barnabas, dem naseweisen Hund. (Gott sei Dank gibt es sprechende Tiere, sage ich da nur – und speziell altkluge.) Im Vergleich zu einigen anderen, die den Sandman-Mythos bevölkern, ist Morpheus bisweilen ganz schlicht ein Arschloch. Er ist hochmütig, kalt und gefühllos. Er unwirbt Geliebte und verlässt sie, oder schlimmer: Nada (deren Geschichte in DAS PUPPENHAUS erzählt wurde) fand sich in den Abgründen der Hölle wieder, ihre Seele unendlichem Leiden ausgesetzt, weil sie des Traumkönigs Stolz verletzt hatte. Dream zeugt auch einen Sohn, Orpheus, um den er sich nicht genügend kümmert; und später, als Orpheus hilflos und verlassen ist, überlässt Morpheus ihn unaussprechlichen Qualen. Früher in der Geschichte fiel er an einem barbarischen Ort unerwartet über dessen Mutter Kalliope her und muss nun der Tatsache ins Auge sehen, dass einiges vom Missbrauch und der Zerstörung in ihrem Leben aus seinem fehlenden Vertrauen resultiert. Aber Dream hat auch Gewissensbisse, und allmählich und widerstrebend überprüft er seine Taten. Vielleicht lernt er sich sogar kennen. In einer frühen Storyline, DAS PUPPENHAUS, kommt Morpheus dahin, dass er sieht, wie seine eigenen Geschöpfe – die Träume, die er schafft, damit sie unsere finsternen Momente durchstreifen, um unsere tiefste Sehnsucht und Unbarmherzigkeit zu reflektieren und manchmal anzuregen – jenseits ihres Traum-daseins großen Schaden anrichten können, Schaden, der nicht aufhört, zu den grenzenlosen Schrecken und Schmerzen in der Welt beizutragen. In DIE ZEIT DES NEBELS bricht Dream endlich auf, um Nada zu befreien, die Geliebte, die er zur Hölle schickte. Als er Nada schließlich gegenübersteht, muss er entdecken, dass sein Bedauern über das Unrecht, das er ihr angetan hat, seine Sünde nicht aufwiegen kann. In KURZE LEBEN (für meine Geschmack die beste der einzelnen SANDMAN-Erzählungen) hat Dream die Pflicht, das schreckliche Schicksal, dem er seinen Sohn Orpheus überließ, gerade zu rücken. Die Epiphanie der Verzweiflung, die Morpheus erlebt, nachdem er seinen Sohn getötet hat, ist der anrührendste und folgerichtigste Moment der gesamten Serie. In DIE GÜTIGEN schließlich – dem Band, der den Geschichten in diesem Band unmittelbar vorangeht – beginnt Dream zu verstehen, dass seine zwanghafte Beschäftigung mit Macht, Verantwortung und den edlen Grundsätzen der Herrschaft lediglich das Echo seiner eigenen Leere war. Schlimmer noch, dies alles diene als Entschuldigung dafür, dass er nicht die echte, wagemutige Liebe und den Schutz anbieten konnte, die jene verdient hatten, die ihn liebten und von ihm abhängig waren. Und dann begreift er, was er tun muss, um seine Schuld auszugleichen: Am Ende der GÜTIGEN gibt er Death, der Schwester, die ihm am nächsten steht, die Hand; sie ergreift seine Hand, und er existiert nicht mehr. Sie mögen eigene Vorstellungen haben, warum Dream dieses Ende wählt. Vielleicht wollte er für die Vernachlässigung und Vernichtung von Orpheus bezahlen, wie eine Figur vorschlug. Dies ist meine Ansicht: Morpheus stirbt für die Liebe. Das soll nicht heißen, dass die Liebe ihm einfach das Herz brach – dass eine achtlose Geliebte schließlich seinen Geist und Willen zerstörte –, obwohl das auch dazugehört. (Auf die Gefahr hin, dass ich mich wiederhole: Thessaly, die sich

zum Zeitpunkt dieser Geschichte Larissa nennt, sollte man als wandelnde schlechte Nachricht betrachten.) Aber es handelt sich nicht einfach nur um schlichtes Pech. Morpheus hatte schlecht gewählt: schlecht für sich, und schlecht für andere. Er verstand es nicht, auf sein Herz aufzupassen – er konnte dessen Grenzen, Eitelkeiten und Bedürfnisse nicht erfassen –, noch konnte er die wahren Strukturen in den Herzen der anderen verstehen und respektieren. Er war großartig, aber auch schrecklich – und während jeder dieser Aspekte seines Herzens und Wesens den anderen einschließen konnte, war es nicht möglich, dass einer den anderen abbildert oder verwandelt. Das heißt, bis zum Schluss. Mir ist klar, dass alles, was ich hier behaupte, nicht wie ein besonders schmeichelhaftes Porträt der Hauptfigur klingen mag, die "Sandman" über viele Jahre und Myriaden von Seiten hinweg getragen hat. (Mir ist außerdem klar, dass meine Vorstellungen Gaimans eigenen Vorstellungen von Dream zuwiderlaufen mögen, aber das ist nur ein weiterer Hinweis darauf, wie gründlich Neil seinen Job getan hat: Wenn man eine Figur und eine Story schafft, die die Fantasie eines anderen gefangen nehmen können, verliert man die einzige, alleinige Befugnis, um festzulegen, wie dieses Werk in den Träumen der anderen nachhallen mag.) Ich glaube, es sind gleichzeitig Morpheus' Fehler, die ihn der mythologischen Dimensionen würdig erscheinen lassen, in die Gaiman ihn gesetzt hat, und Dreams Kenntnis seiner Mängel, die es ihm schließlich erlauben, die Erfüllung zu finden, die er erlangt – und das macht ihn letztlich zu einem echten Helden. Denken Sie dran, Helden sind nicht immer nett. Tatsächlich sind einige der klassischen Helden – von einigen historischen aus dem echten Leben gar nicht zu reden – eitel, mörderisch oder auf andere, interessante Weise ziemlich fertig. Die Vorstellung eines unkomplizierten Helden – wie bei unserer derzeitigen Versessenheit auf "moralische" Charaktere – ist eine ziemlich neue und missglückte Erfindung. Ich habe weiter oben geschrieben, dass die Episode in der Morpheus seinen Sohn Orpheus tötet, die einzige herzerreißende und bewegende Stelle in der Saga ist – und es ist außerdem Sandmans einzig freundlicher Moment. Es ist ein notwendiger Akt der Gnade – doch als Morpheus ihn durchführt, muss er feststellen, dass er damit letztlich auch sich selbst umbringt (was einen Teil seiner Motivation ausmachen könnte). Und natürlich wird Blutvergießen bestraft, und nur wenige Taten sind schlimmer, als das Blut der eigenen Familie zu vergießen. Später, als Morpheus für sein Handeln bezahlen muss, bringt er auch diesen letzten, gütigen Gnadentakt zum Abschluss. (Sie haben doch nicht ernsthaft gedacht, dass es sich bei den "Gütigen" um die albernsten alten Furien handelt, oder? Natürlich sind es Dream und Death, und in tragischer und unbeabsichtigter Weise Lyta, Larissa und Nuala.) Am Ende kann Morpheus' Herz weder repariert noch geheilt werden. Es kann weder durch seinen eigenen Willen gerichtet werden, noch durch Therapie oder Medikamente (Götter und ihresgleichen können sich nicht zu Therapie und Medizin entschließen, obwohl man ja sieht, dass so etwas beim jüdisch-christlichen Gott Wunder wirkt), und Morpheus begreift in dieser Geschichte die Sinnlosigkeit des Lebens mit einem Herzen, das nicht repariert werden kann – insbesondere, ewig mit einem solchen Herzen zu leben. Morpheus stirbt also. Das ist wirklich das Einzige, was er tun kann – es ist, wenn Sie so wollen, das Richtige, was er da tut. Wie der Schriftsteller und Aktivist John Perry Barlow einmal sagte, als er über den Tod seines Freundes Jerry Garcia sprach, es ist ein "großer Tod". Er hallt nach in der gesamten Struktur dessen, was zuvor in der Geschichte aufgetreten war. Da stirbt nicht einfach ein Gott oder ein ewiges Wesen. Viel schlimmer (und viel besser) ist, dass da ein Mann am Ende sein eigenes, verwirrtes Herz abgibt und dabei andere rettet.

Es wird einen anderen Traumkönig geben – Sie werden ihn auf den Seiten dieses Buchs kennenlernen – und wahrscheinlich wird er ein besserer Dream sein. Aber einen Morpheus wird es nicht mehr geben.

EIN PAAR ABSÄTZE WEITER OBEN erwähnte ich, dass zwei außerordentliche Freuden beim Lesen des SANDMAN eine Rolle spielen. Die zweite – außer der Entwicklung der Zentralfigur Morpheus – ist, die wachsenden Fähigkeiten Neil Gaimans zu beobachten. Das ist nicht unähnlich der Begeisterung, die man dabei empfindet, die Entwicklung von Größen des Rock'n'Roll wie den Beatles oder The Clash im Laufe ihrer Karriere zu sehen: Es ist die Freude, ungewöhnliche Künstler noch ungewöhnlicher werden zu sehen, wenn der Geist oder die Geister hinter dieser Kunst von ihren eigenen Versprechen herausgefordert werden.

Ich kann nicht mit Sicherheit sagen (und habe auch nicht vor zu fragen), ob Gaiman den ganzen, komplizierten Bogen, den er mit dem SANDMAN beschreibt, von vornherein kannte (der sich über 76 Monatshefte hinzog, das macht ungefähr 2000 Seiten an Text und Grafik), oder ob es darauf hinauslief, dass er sich im Lauf der Veröffentlichung vieles zurechtlegte. (Ich vermute – hoffe in Wahrheit –, dass es mehr das Letzte als das Erste war. Vor Jahren, in der Frühzeit des SANDMAN, erzählte mir Neil, dass er bis zum vierzigsten Heft bei der Sache bleiben wollte. "Ich wusste immer, wohin die Geschichte läuft", sagte er, "und wie das letzte Panel aussehen wird." Kurze Zeit später erzählte ich einem anderen britischen Comic-Autor von dieser Bemerkung, und der kriegte große Augen, schnaubte dann und lachte. "Er meint wirklich, er weiß, wo das hinführt – wie das alles enden wird? Wenn er meint, der freche Hund – aber ich glaube, er erlebt noch eine Überraschung.") Die Methode ist jedenfalls gleichgültig. Gaiman hat eine geschlossene, reichhaltige und spannende Geschichte mit großer Reichweite geschaffen, und ich stelle mir vor, jeder, der die ganze Serie gelesen hat, ist froh, dass er fast doppelt so lange dafür gebraucht hat wie anfangs angenommen.

Zusätzlich zu den 76 Ausgaben des SANDMAN, die Gaiman in den vergangenen Jahren schrieb, ist er der Autor etlicher anderer, ein- und mehrbändiger Werke, darunter Die Bücher der Magie; zwei Miniserien um Death, Morpheus' supercoole große Schwester; Mr. Punch, eine tolle Geschichte über die Jugend und die notwendigen Lektionen der Desillusionierung, versehen mit den bewussten Erweiterungen, einflussreichen Illustrationen seines langjährigen Freundes und Partners Dave McKean (der in den vergangenen Jahren eine eigene, schöne Serie, Cages, bei Tundra publiziert hat); eine TV-Miniserie für die BBC, Neverwhere; und er hat mit Terry Pratchett einen finsternen, religiösen Fantasy-Roman, Good Omens, geschrieben. Natürlich ist das eine unglaubliche Menge Arbeit, und was diesen Output noch erstaunlicher (oder verrückter) macht, ist, dass Neil auch herumgereist ist, um alle diese Werke durch seine persönliche Anwesenheit zu unterstützen. Außerdem war Gaimans Privatleben ganz schön durcheinander in dieser Zeit: Etwa in der Mitte des SANDMAN fand er sich verpflanzt aus seinem Geburtsland England mitten nach Amerika (und so tauschte er ein zutiefst merkwürdiges Land gegen ein anderes, vielleicht noch merkwürdigeres), und er wurde Vater eines dritten Kindes. Vieles an dieser Arbeit erwies sich sicherlich als berauschend und lohnenswert für Neil, aber ich wette, es hat auch Zeiten gegeben, wo er sich in dem Trubel verloren fühlte, und vielleicht haben solche Umstände für einige der eloquentesten und leidenschaftlichsten Passagen gesorgt. Es würde mich jedenfalls nicht wundern.

Jedenfalls ist ein großes Teilstück von Gaimans Werk nun beendet. Die Saga um den Sandman schließt mit dem Band, den Sie in Händen halten. Oder genauer,

eigentlich endete sie mit dem vorhergehenden Buch, DIE GÜTIGEN. Wie auch immer, DAS ERWACHEN ist eine Geschichte über das seltsame Niemandsland, das sich zwischen Tod und Erneuerung erstreckt, zwischen dem Entsetzen der Trauer und dem manchmal sogar größeren Entsetzen möglicher Hoffnung. Doch obwohl Gaiman meinte, er würde kürzere Geschichten über die anderen Ewigen schreiben – und vielleicht sogar ein oder zwei fehlende Kapitel in die Morpheus-Geschichte einfügen –, bleibt es unwahrscheinlich, dass er uns die Geschichte der Herrschaft des neuen Traumkönigs erzählen wird. Ich gebe zu, ich werde das monatliche Heft vermissen (obwohl ich ganz froh bin, dass ich mich auf Garth Ennis' PREACHER, Jeff Smiths Bone und David Laphams Stray Bullets freuen kann). Für mich war der SANDMAN das spannendste und bedeutendste literarische Abenteuer der letzten zehn Jahre, und das war größtenteils besser als die meisten Geschichten, die Film und Fernsehen zu bieten hatten. Gleichzeitig war es notwendig, dass der SANDMAN, genau wie Morpheus selbst, ein Ende findet. Oder wie einer meiner Lieblingsdichter einmal schrieb: "Eine Geschichte kann nicht erzählt werden/ Bevor sie nicht zu Ende ist." Mit diesem letzten Band können wir nun zurückschauen und ermesen, was Gaiman geschaffen hat: nicht weniger als ein Meisterwerk der Popkultur, und ein Werk, das mutiger, smarter und bedeutsamer ist als alles Mögliche, was die "Hochkultur" im selben Zeitraum hervorgebracht hat. Es macht nichts, dass die meisten Mainstream-Literaturkritiker und Geschmacksrichter diese Wahrheit nicht auch verkündet haben – sie liegen notwendigerweise weit zurück hinter dem, was ein Künstler wie Gaiman macht. Was zählt, ist, dass es den SANDMAN gibt, dass er da ist, und dass Gaiman und die zahlreichen, hervorragenden Grafikkünstler, mit denen er in den vergangenen Jahren gearbeitet hat, ein derart fantasievolles, vitales Werk randständiger Kunst hervorgebracht haben.

Meine Lieblingsfigur im SANDMAN, die weichherzige, zerbrechliche Delirium, fragt Morpheus an einer Stelle: "Wie heißt das Wort dafür, dass die Dinge nicht immer gleich sind? Du weißt schon. Ich weiß, es gibt eins. Oder?" Und Dream nennt ihr das Wort: "Veränderung." Sie fragt ihn außerdem: "Wie heißt der Moment, wenn du vergessen hast, wie es sich anfühlte, jemanden zu lieben, den du lange Zeit geliebt hast?" Dream antwortet: "Es gibt keins." Meint Delirium: "Oh. Ich dachte, es gäbe eins." Natürlich hat Delirium recht, es gibt eins, und ich glaube, dass Dream es im Herzen wusste, aber nicht bereit war, es auszusprechen. Das Wort ist "Gnade", und es steht für eine Eigenschaft, der es nicht immer wohlhergeht in den harten Realitäten des Wachseins. Sie ist nur im Überfluss vorhanden in dem komischen Reich, das man als dasjenige des Träumens kennt, und selbst dort ist ihr Segen kurzlebig.

Und so funktioniert der SANDMAN: Er eröffnet dem Leser einige Wahrheiten und Wahrnehmungen, die anderen – die besten – darf er sich selbst zusammenreimen. Es ist ein Werk, das den Verstand und das Gefühl beschäftigt, ohne den Versuch, eins von beiden zu manipulieren. Das ist ein netter Dreh in dieser – und jeder anderen – Zeit.

Und das ist alles, was ich sagen wollte, außer: Danke, Neil, dafür, dass du uns ein so unvergessliches und dauerhaftes Geschenk gemacht hast. Ich freue mich schon auf das nächste.

MIKAL GILMORE IST SEIT 1977 STÄNDIGER MITARBEITER DES ROLLING STONE MAGAZINE UND AUTOR EINES PREISGEKRÖNTEN SACHBUCHS, "SHOT IN THE HEART", DOUBLEDAY, 1994.

13



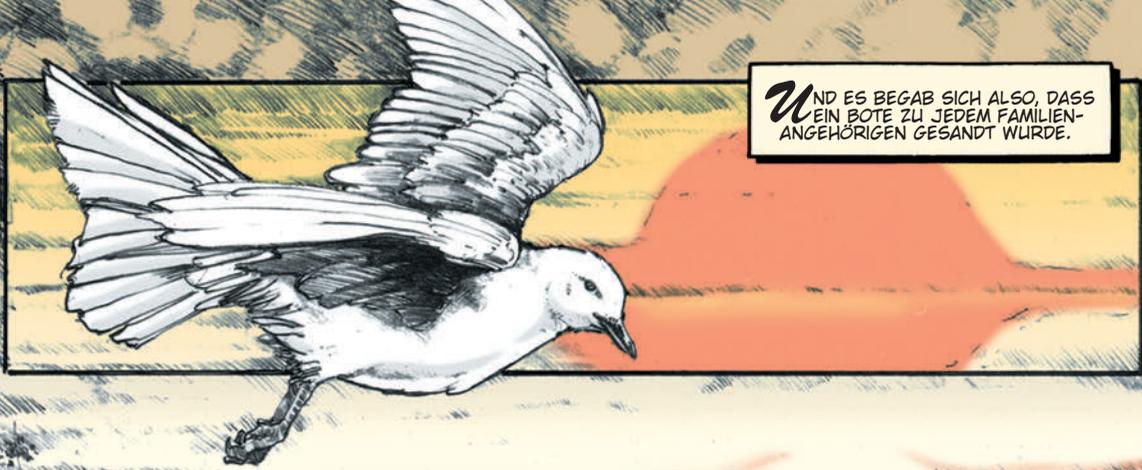
DAS  
ERWACHEN

The  
Wake



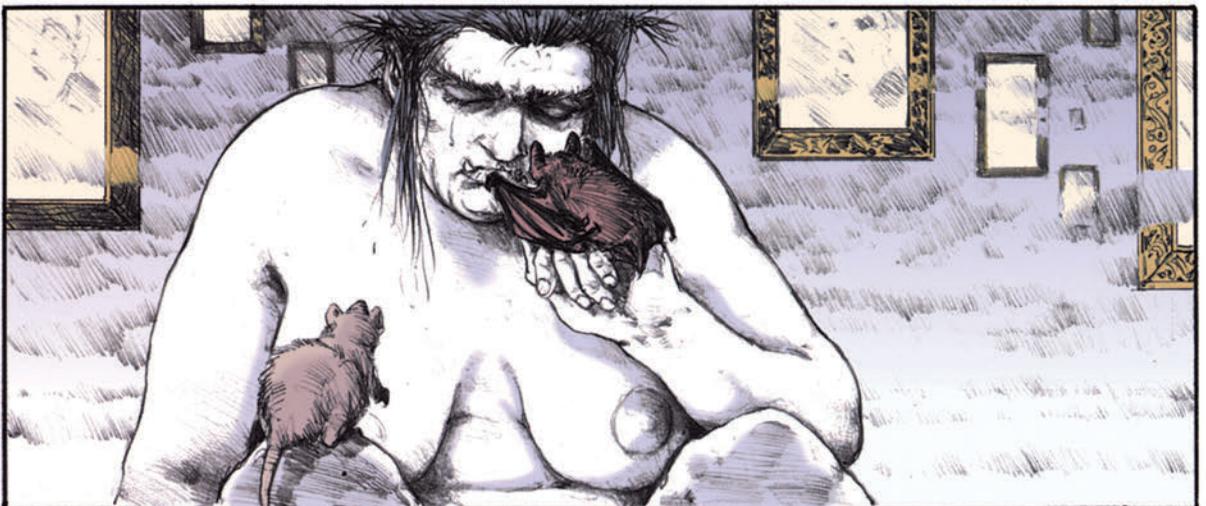
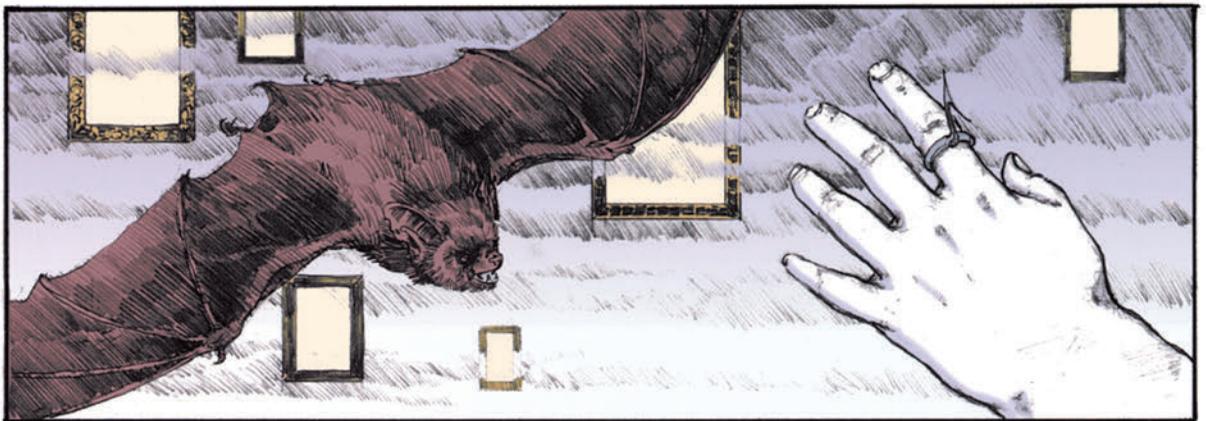
NEIL GAIMAN  
MICHAEL ZULLI

UND ES BEGAB SICH ALSO, DASS  
EIN BOTE ZU JEDEM FAMILIEN-  
ANGEHÖRIGEN GESANDT WURDE.





UND DER BOTE SUCHTE EINEN NACH DEM ANDEREN AUF UND BRACHTE EINEM JEDEN DIE NACHRICHT.





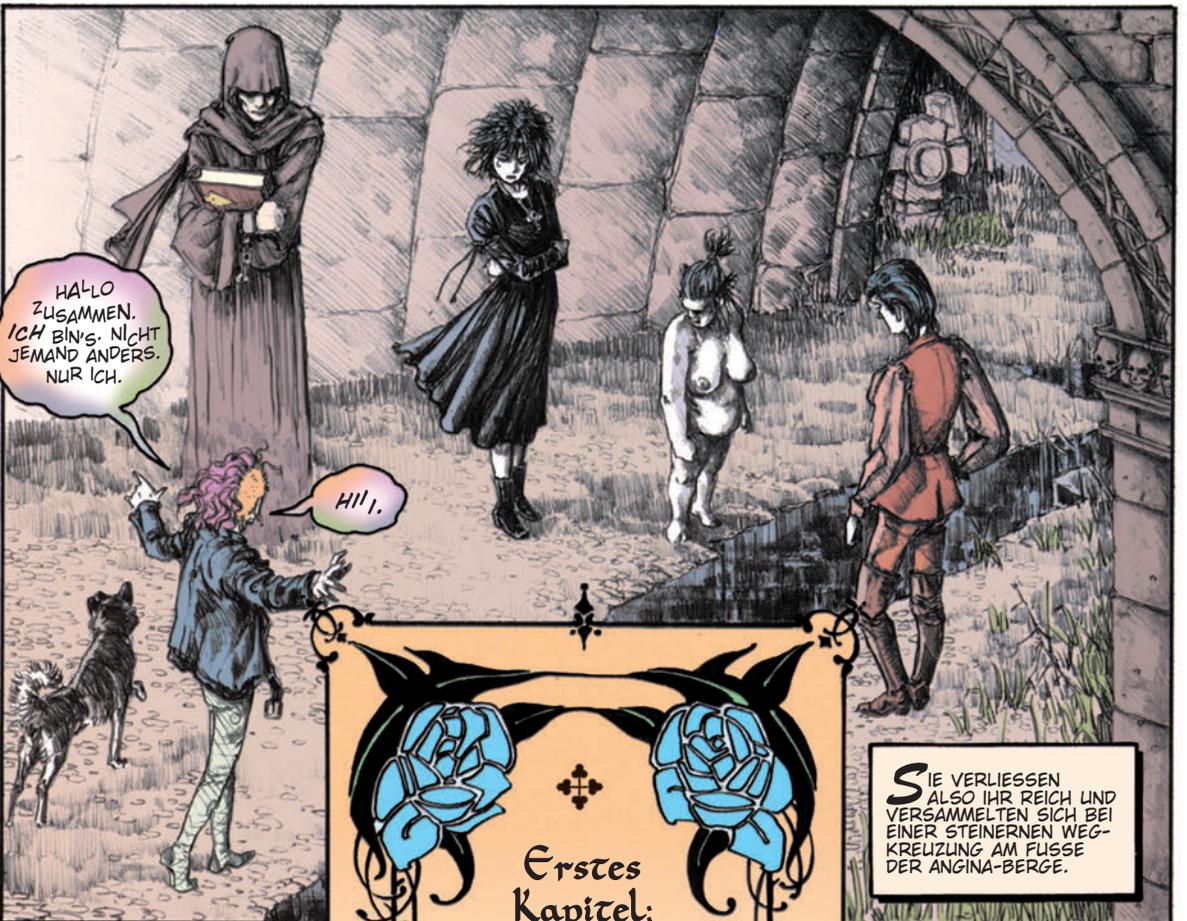
**D**IE FAMILIE ERKUNDIGTE SICH NICHT, VON WEM DER BOTE GEKOMMEN WAR, SCHLIESSLICH WURDE SIE NICHT ZUM ERSTEN MAL VON BOTEN AUFGESUCHT.



**D**ENN ES GIBT MÄCHTE, ÜBER DIE MÖCHTE NIEMAND, NICHT EINMAL DIE EWIGEN, ALLZU GENAU BESCHIED WISSEN.



EINS FÜR  
TRAUER, ZWEI  
FÜR TRAUER, DREI  
FÜR TRAUER,  
VIER FÜR FÜR FÜR  
WEISS ICH NICHT,  
ABER TRAUER HABE  
ICH GANZ SATT, FÜNF  
FÜR DREI ZWEI EINS,  
SECHS FÜR GOLD,  
SIEBEN FÜR DIE  
ELSTER, DIE MIR  
SAGT, WO HIN ICH  
SOLL...



HALLO  
ZUSAMMEN.  
ICH BINGS NICHT  
JEMAND ANDERS.  
NUR ICH.

HI!

SIE VERLIESSEN  
ALSO IHR REICH UND  
VERSAMMELTEN SICH BEI  
EINER STEINERNEN WEG-  
KREUZUNG AM FUSSE  
DER ANGINA-BERGE.

Erstes  
Kapitel:  
Was aus  
dem erwächst,  
was zuvor  
verschwand

**D**ORT TRAFEN SIE ZUSAMMEN.  
UND DIE JÜNGSTE SAGTE:

ICH DACHTE,  
DESTRUCTION  
WÜRD KOMMEN.  
ICH DACHTE,  
ER WÄRE DA.



ES  
SCHEINT  
NICHT  
SO.



DANN  
SIND ALLE  
DA, DIE  
KOMMEN  
SOLLTEN.

WEISST DU WAS? VOR LANGE  
ZEIT HABEN WIR LINS  
DEINETWEGEN GETROFFEN,  
ALS DU TOT WARST.  
NA JA, NICHT  
HIER. UND DAS WARST  
NICHT DU.

ABER SO  
WAR ES.



5



LINSER  
BRÜDER IST  
TOT.



ICH... ICH BIN DER SITHCUNDMANN IN DER NEKROPOLIS LITHARGIA. ICH HEISSE EUCH IN UNSERER STADT WILLKOMMEN, EDLE HERRSCHAFTEN.



HALLO, VERWESER. DU WEISST, WER WIR SIND?

ICH DENKE DOCH, LADY...  
ES GIBT **GESCHICHTEN...** IN DER BIBLIOTHEK VON LITHARGIA. BRUCHSTÜCKE. FRAGMENTE...



UNSER BRUDER IST TOT. WIR SIND HIER WEGEN DER LEICHTENTÜCHER UND DES ZEREMONIENBUCHES, WELCHE IHR AUFBEWAHRT.

JA. JA, NATÜRLICH. ICH VERSTEHE.



**U**ND ER GAB ANWEISUNG, IHNEN DAS TOR ZU ÖFFNEN, DAS GROSSE TOR ZU DEN KATAKOMBEN UNTER DER STADT.



VEREHRTE GÄSTE... ICH MUSS EUCH **WARNEN...**

DIE KATAKOMBEN SIND TIEF UND DUNKEL: SIE ERSTRECKEN SICH MEILENWEIT UNTER DER STADT... ES **GIBT** PLÄNE... DOCH DIE KATAKOMBEN **VERÄNDERN** SICH WIE EIN LEBENDES WESEN UND KÖNNEN NICHT KARTOGRAFIERT WERDEN...

