ALMA MATER
Journal of Interdisciplinary Cultural Studies

Journal of Interdisciplinary Cultural Studies
JICS 2024, 1: 53-69
DOI: 10.29329/almamater.2024.1053.5

Text-Bild Verflechtungen. Konstantinovs *Der Sandmann* (2019) im Rückblick

Sahib Kapoor[18]

Abstract

Der Sandmann von E.T.A. Hoffmann aus dem Jahr 1816 ist eines der bedeutendsten Werke der Spätromantik. Die Novelle wurde in den letzten 200 Jahren mehrfach verfilmt, illustriert und als Oper aufgeführt. Seit seiner Erstveröffentlichung wurde sie von mehr als 82 Künstlern illustriert (vgl. Riemer 2022). Der jüngste Beitrag in dieser Reihe ist die Comicadaption von Vitali Konstantinov. In dieser Arbeit wird die Beziehung zwischen E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann* (1816) und Vitali Konstantinovs *Der Sandmann. Nach E.T.A. Hoffmann* (2019) analysiert. Die vorliegende Forschung untersucht, ob und inwiefern Konstantinovs Adaption eine neue Interpretation von Hoffmanns Novelle bietet und welche Gemeinsamkeiten oder Unterschiede zwischen der Erzählung und der Comicadaption festzustellen sind.

Keywords: Hoffmann, Sandmann, Comic, Konstantinov, Peil

Abstract

E.T.A Hoffmann's *The Sandman*, published in 1816, is one of the most important works of the Late Romantic period. Hoffmann's novella has been adapted several times over the past two centuries, spanning diverse media including films, illustrations, and opera. Since its first publication, it has been illustrated by more than 82 artists (cf. Riemer 2022). The latest addition to this cohort is the comic adaptation by Vitali Konstantinov. In this paper, I will analyze the relationship between E.T.A. Hoffmann's *Der Sandmann* (1816) and Vitali Konstantinov's *The Sandman. Nach E.T.A. Hoffmann* (2019). This paper aims to explore two main questions: Firstly, to what extent does Konstantinov's adaptation offer a new interpretation of Hoffmann's narrative? Secondly, what are the points of intersection and divergence between the narrative and the comic adaptation?

Keywords: Hoffmann, Sandmann, Comic, Konstantinov, Peil

Extended Abstract

Text-Image Intertwinings: A Retrospective on Konstantinov's Der Sandmann (2019)

Comics, with their vibrant imagery and engaging characters, captivate audiences across all age groups, from children to adults. Unlike traditional literary texts, comics influence their readers through a unique blend of sequential art and concise text, creating a visually immersive narrative experience. The genesis of comics can be traced back to the 19th century, with pioneers like Rudolphe Töpffer, Georges Colomb, Wilhelm Busch, and Charles Henry Ross

[18] Sahib Kapoor, Assistant Professor, Jawaharlal Nehru University, Centre of German Studies, sahibkapoor@jnu.ac.in, ORCID-No.: 0000-0003-3814-4627.

How to cite this article: Kapoor, S. (2024). Text-Bild Verflechtungen. Konstantinovs *Der Sandmann* (2019) im Rückblick. In: *Journal of Interdisciplinary Cultural Studies 1:1*, 53–69. [Research Article]
Submitted: 25.05.2024
Accepted: 10.07.2024

This article © 2024 by Maurer Press is licensed under CC BY-NC 4.0

laying the groundwork. Notably, the American publications of R.F. Outcault's "The Yellow Kid" (1896) and Rudolf Dirks' "The Katzenjammer Kids" (1897) are often marked as the birth of the modern comic. This paper delves into the transformative role of comics and graphic novels in literature, emphasizing their ability to reinterpret classic texts and present contemporary issues through innovative visual storytelling.

The early precursors of comics emerged in the 19th century with Töpffer's "histoires en estampes" (1830-1840), Colomb's strips (1889-1899), Busch's "Max and Moritz" (1865), and Ross's "Ally Sloper" (1867). These works set the stage for the formalization of comics as a distinct medium. With the advent of American comics in the late 19th century, the genre began to gain widespread popularity, leading to the creation of iconic characters and stories that resonated with a diverse audience.

Comics have the unique ability to present classic literary works in a visually appealing format. For instance, Goethe's "Faust" (1808) has been adapted into comics, allowing artists to interpret and creatively depict the text. Dietrich Grünewald, in his book "Comics – Kitsch oder Kunst" (1982), argues that comics offer a deeper understanding of narratives for many people: "without generalizing, picture stories provide many people with a chance for closer comprehension" (Grünewald 1982: 183). This perspective challenges the traditional view that adaptations dilute the original text's essence, suggesting instead that comics offer a different but equally valuable mode of engagement with literature.

In contemporary times, the term "graphic novel" has gained prominence, representing an evolution of the comic genre. Graphic novels are characterized by their cohesive narratives and appeal to both adults and younger readers. Unlike traditional comics, graphic novels often tackle serious themes, including historical events and marginalized communities' stories. Art Spiegelman's "Maus" (1986/1991), which addresses the Holocaust, is a seminal example. Elaine Martin (2011) identifies common features of graphic novels, such as multi-layered narratives, a black-and-white format, and autobiographical elements (Martin 2011: 171).

This paper focuses on Vitali Konstantinov's 2019 adaptation of E.T.A. Hoffmann's "Der Sandmann," a late Romantic novella beloved worldwide. The original story, published in 1816 as part of Hoffmann's "Nachtstücke," explores themes of perception and reality through a narrative involving an alchemist and a lifelike automaton. The novella has been extensively illustrated and analyzed, with significant contributions from expressionist artists and psychoanalytic interpretations by Sigmund Freud.

Konstantinov, a German illustrator born in Odessa, Ukraine, has created a graphic novel adaptation of "Der Sandmann" that blends historical art styles with a cyberpunk aesthetic. His work is a testament to the enduring relevance and adaptability of Hoffmann's story. Konstantinov's "Der Sandmann" consists of 47 illustrated pages, beginning with a striking frontispiece depicting a hawk-nosed figure holding a weeping, eyeless puppet. This visual interpretation brings new dimensions to Hoffmann's narrative, highlighting the interplay between text and image.

Dietmar Peil's observations on the relationship between text and image in medieval and early modern illustrations provide a framework for analyzing Konstantinov's adaptation. Peil identifies three possible interactions: images can expand on the text, vary its details, or omit

certain elements altogether (Peil 1990: 152). This approach underscores the complementary nature of visual and textual storytelling, as seen in Konstantinov's work.

The examination of comics and graphic novels reveals their significant impact on literature and culture. Through their unique blend of visual and textual elements, they offer new ways to engage with classic texts and contemporary issues. Vitali Konstantinov's adaptation of "Der Sandmann" exemplifies the creative potential of this medium, enriching Hoffmann's original story with a fresh, visually compelling interpretation. As graphic novels continue to evolve, they will undoubtedly play an increasingly important role in the literary landscape, bridging the gap between past and present, text and image.

Mit den farbenfrohen Bildern und interessanten Charakteren finden die Comics ihren Weg zu allen Altersgruppen, sei es Kindern oder Erwachsenen. Comics beeinflussen den Rezipienten in einer anderen Art und Weise als ein literarischer Text. Comics stellen eine Abfolge von Bildern mit kleineren Texten, die eine Geschichte visuell umsetzen. Im 19. Jahrhundert entwarfen Rudolphe Töpffer *histoires en estampes* (1830-1840), Georges Colomb (1889-1899) seine Strips, Wilhelm Buch seine Geschichten um Max und Moritz (1865) und Charles Henry Ross seine Strips um Ally Sloper (1867). Alle diese Werke können als Vorreiter der Comics bezeichnet werden. Mit den amerikanischen Ausgaben von R.F. Outcaults *The Yellow Kid* (1986) und Rudolf Dirks *The Katzenjammer Kids* (1987) kann die Geburtsstunde von Comics markiert werden. Die Comics können der Leserschaft auch klassische Texte wie Goethes *Faust* (1808) in einer neuen Art und Weise präsentieren. Dabei bemühen sich die Künstler dem Text freilich zu interpretieren und fantasievoll zu entwerfen. Dietrich Grünewald schreibt in seinem Buch *Comics – Kitsch oder Kunst* (1982): „ohne generalisieren zu wollen, bietet die Bildgeschichte für viele Menschen eine Chance näheren Verstehens" (Grünewald, 1982, S. 183). Die Dichter und Künstler stehen in einem Spannungsverhältnis zueinander; oft denkt man, dass die Verarbeitung des originalen Textes den Stoff maßgeblich moduliert. Grünewald erhebt seine Einwände gegen diese gängige Meinung. Er führt aus: „Die Kritik, die an sogenannten Comicfassungen von Textliteratur geübt wird, fußt in der Regel darauf, dass die Bildgeschichte die gelungene Sprachverarbeitung des Dichters unberücksichtigt lässt. Allerdings kann das gar nicht Intention der Bildgeschichte sein! Wenn es um das Sprachkunstwerk geht, bleibt es natürlich beim Text. Die Bildgeschichte präsentiert den Stoff anders" (Grünewald, 1982, S. 183). Es werden die Texte in Bildergeschichte umgesetzt, die die Vorstellungskraft der Künstler anregen. In der heutigen Welt spielt ein weiterer Begriff eine bedeutende Rolle, nämlich *Graphic Novel*, dass als eine Weiterentwicklung von Comic Genre gilt. Wichtig ist dabei, dass sie oft zusammenhängende Handlung darstellen. Darum werden sie von Erwachsenen ebenso wie von Jugendlichen und Kindern gern gelesen. Graphic Novels stellen allerdings nicht nur fiktionale Themen dar wie Comics, sondern auch Themen aus dem Alltag bzw. Geschichten der marginalisierten Gruppen und historische Ereignisse. Ein klassisches Beispiel ist Art Spiegelmans *Maus* (1986/1981). Das Werk thematisiert den Holocaust. Elaine Martin (2011) führt in ihrem Artikel Graphic *Novels or Novel Graphics?* die Eingeschalten von Graphic Novels aus „… common characteristics include multi layered narrative, a black/ white format, [auto]biography or auto/biographical elements and serial publication" (Martin, 2011, S. 171). Heute gehören literarische Texte, Manga, Reportagen und Sachcomics zu den Graphic Novels. Die Künstler präsentieren nicht nur die gegenwärtigen Probleme aus dem Alltag, sondern greifen zurück auf literarische Epochen und ermöglichen die Leserschaft einen tiefen Einblick in die Vergangenheit. So ist der Gegenstand dieser Untersuchung Vitali Konstantinovs *Der Sandmann nach E.T.A Hoffmann* (2019), eine Adaption von E.T.A Hoffmanns *Der Sandmann*, eine spätromantische Novelle, die sich weltweit großer Beliebtheit erfreut und einen festen Platz im literarischen Kanon eingenommen hat. 1816 erschein *Der Sandmann* als die erste Erzählung von Hoffmanns Sammelband Nachtstücke. Zu den anderen Erzählungen des ersten Bandes gehören *Ignaz Denner, Die Jesuiterkirche in G.* und *Das Sanctus.*

Es ist umstritten, wenn es um die Entstehung der Erzählung *Der Sandmann* geht. Manche vermuten, dass die Erzählung aus einer Zeichnung entstand, die Hoffmann für seinen Verleger zeichnete (Riemer, 1978, S. 3). Demgegenüber notiert Rüdiger Safranski, dass Hoffmann *Der Sandmann* während einer langweiligen Sitzung im Berliner Kammergericht verfasste (Safranski,

2007, S. 221). Auf dem Manuskript steht als Entstehungszeit der Erzählung „d. 16 Novbr: 1815 AbeNchts 1 Uhr" (Hoffmann, 2015). Konkrete Aussagen zur Entstehung der Novelle sind aufgrund der Meinungsverschiedenheiten unmöglich. In seiner Erzählung problematisiert Hoffmann die Wahrnehmung der Gesellschaft um 1800, die scheitert, einen Automaten in ihrer menschlichen Lebenswelt erkennen. Ein Alchemist und eine Puppe betrogen sie derart effektiv, dass ein Student der Illusion anheimgefallen ist und ums Leben kommt. *Der Sandmann* ist in vielen Sprachen und Ländern rezipiert worden u.a. England, Frankreich, Russland, Kolumbien und Russland. Laut Elke Riemer wurde Hoffmanns Erzählung von über 82 Künstlern illustriert (vgl. Riemer, 1978). Am Anfang des 20. Jahrhundert ist eine starke Auseinandersetzung mit Hoffmanns Erzählung zu sehen. Besonders haben die expressionistischen Buchkünstler dazu beigetragen, Hoffmanns Werke wiederzubeleben. Es ist nicht überraschend, dass zwischen 1913 und 1925 zwei Mappenwerke und dreizehn illustrierte Ausgaben auf dem Markt kamen, und zwar von namenhaften Künstler wie Alfred Kubin (1913), Magnus Zeller (1921) und Hugo Steiner-Prag (1925). Das von Steiner-Prag illustrierte Buch E.T.A Hoffmann *Der unheimliche Gast* und andere Erzählungen (1976) verweist auf die Rolle der expressionistischen Kunst bei der Wiederbelebung von Hoffmanns Texten.

> E.T.A. Hoffmann, der Außenseiter unter den Klassikern der deutschen Literatur, hat bei den Lesern seiner Heimat und Sprache erst spät Verständnis gefunden. Lange nachdem in Frankreich oder Russland, England oder Amerika seine Bedeutung als einer der folgenreichsten Erneuerer und Umwerter der Moderne erkannt worden war, haben ihn die Expressionisten aus der Vergessenheit geholt (Hoffmann, 1976).

Neben der buchkünstlerischen Rezeption wird die Erzählung Gegenstand der psychowissenschaftlichen Untersuchung von Sigmund Freud, der in seinem Aufsatz *Das Unheimliche* (1919) eine neue Leseart von Hoffmanns Text liefert und Nathanaels Angst um seine Augen mit der Kastrationsangst verbindet (Freud, 1982, S. 307). Hundert Jahre nach der Erscheinung von Freuds Aufsatz kann man auf eine Flut von Interpretationen zurückblicken. Die von Literaturwissenschaftlern vertretenen Positionen reichen von historischen bis hin zu modernen wissenschaftstheoretischen Perspektiven. Allerdings fehlt bis jetzt eine intermediale Auseinandersetzung mit dem Text. Ein kaum erforschtes Feld der Intermedialität in Bezug auf den Sandmann muss gründlich erörtert werden, denn es gibt viele Adaptionen Hoffmanns Text z.B. Jacques-Offenbach-Oper *Les Contes d'Hoffmann* (1880), Paul Berrys *The Sandmann* (1991) und Andreas Dahns *Der Sandmann* (2012), die bisher unerforscht geblieben sind. Eine wissenschaftliche Aufarbeitung von Graphic Novels fand ebenfalls nicht statt, obwohl in letzten Jahren eine Menge der Graphic Novels u.a. Dino di Battaglia (1970), Andrea Grosso Ciponte (2014), Jacek Piotrowski (2019) und Vitali Konstantinovs (2019) auf den Market erschienen sind. Zu denen gehört auch die jüngste Ergänzung von Bonnemain Tristan (2022). Deshalb ist jetzt eine „visuelle" Lücke in der Hoffmann-Forschung zu sehen.

Dieser Artikel behandelt Vitali Konstantinovs Adaption von E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann* aus dem Jahr 2019 und untersucht, wie Konstantinovs Werk zu einer neuen Interpretation der spätromantischen Erzählung beiträgt. Dabei werden sowohl die Unterschiede als auch die Gemeinsamkeiten zwischen der Erzählung und ihrer Adaption beleuchtet. Um Konstantinovs Werk gründlich auswerten zu können, wird auf die Erkenntnisse von Dietmar Peil verwiesen. Peil stellt im Kapitel „Beobachtungen zum Verhältnis von Text und Bild in der Farbeillustrationen des Mittelalters und der frühen Neuzeit" im von Wolfgang Harms herausgegebenen Werk *Text und Bild, Bild und Text* (1990) fest und deutet auf drei mögliche

Antworten auf die Frage nach der wechselseitigen Beziehung von Text und Bild an: „Das Bild kann mehr zeigen, als der Text beschreibt, es kann ihn in Details variieren oder auch verschiedene Elemente unberücksichtigt lassen. Im konkreten Fall wird man meistens mit partiellen Überschneidungen dieser drei Text-Bild-Relationen rechnen dürfen" (Peil, 1990, S. 152).

Vitali Konstantinovs ist ein deutscher Illustrator, der 1963 in Odessa, Ukraine, geboren wurde. Er hat zahlreiche literarische Werke illustriert, u.a. Jacob und Wilhelm Grimms *Die Goldene Gans* (2001) und *Vom Fischer und seiner Frau* (2006), Wladimir Kaminers *Ich bin kein Berliner* (2007), Alexander Puschkins *Die Hauptmannstochter* (2009), Hans Christian Andersens *Des Kaisers neue Kleider* (2013), *FMD: Leben und Werk von Dostojewski* (2016). Die Comic-Biografie (2016). Konstantinovs *Der Sandmann* erschien bei Knesebeck Verlag in München als Graphic Novel. Die als „Cyberpunk" konzipierte Novelle wurde im historischen Kunststil umgesetzt (E-Mail-Austausch: Konstantinov/ Kapoor 2023).

Das Werk umfasst 47 Bildseiten und ist auf dickem Papier gedruckt worden. Es beginnt mit einem Frontispiz mit blauem Hintergrund, auf dem eine riesige Figur mit einer Habichtsnase im schwarzen Gewand steht, und eine augenlose weinende Marionette vor sich hält (Abb. 1).

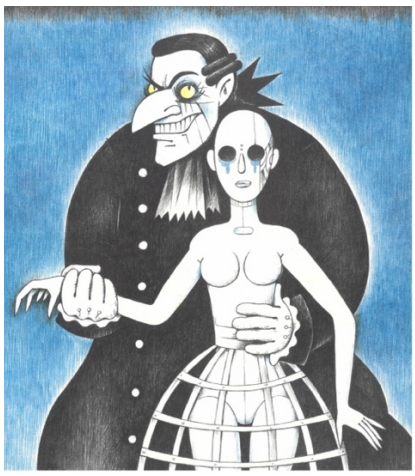

Abb. 1: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, Frontispiz

Die Figuren auf dem Frontispiz sollten Coppelius bzw. Coppola und Olimpia aus der Erzählung darstellen. Auf dem Buchdeckel ist eine zuckende blaue Flamme gezeichnet, in der ein Mann dicht neben einer durchsichtigen Figur mit Räderwerk dargestellt ist (Abb. 2).

Abb. 2: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, Bild auf Buchdeckel

Dieser Mann sollte Nathanael repräsentieren, wie er sich mit Olimpia Umgang pflegt. Unter dem Bild steht der Klappentext zum Comic. So begegnet die wichtige Figur dem Rezipienten, sobald er das Buch in die Hand nimmt. Die Figur der Puppe, die auf Buchdeckel und Rückdeckel dargestellt ist, soll ebenfalls einen Einblick in die Erzählung vermitteln. Dabei versucht Konstantinov, die unterschätzte Rolle Olimpias in der Erzählung zu akzentuieren. Auf dem Titelblatt ist unter dem Titel eine mechanische Hand gezeichnet, die ein blutiges Auge zwischen den Fingern hält, aus dem rote Blutströpfchen fallen. Im Comic sind neben schwarz und weiß die Farben rot und blau wahrzunehmen. Den farbigen Elementen wird eine wichtige Rolle zugeschrieben. Blau ist an manchen Stellen u.a. im Hintergrund vom Buchdeckel und als Farbe der Augenpupille und des Rauchs eingesetzt. Daneben wird die Farbe Rot mit Gefühlen der Liebe, der Wut, der Überraschung und des Wahnsinns verbunden. Statt drei Briefe, an die sich eine personal erzählte Fortsetzung der Handlung anschließt, ist die Erzählung im Comic in vier Kapitel, einen Epilog und ein Nachwort gegliedert. Die Erzählerrede, die in Hoffmanns Erzählung auf drei Briefe folgt, ist in der Comic-Adaption nach dem ersten Kapitel platziert. Damit wird das Kontinuum des Erzählens unterbrochen, und so scheitert die Beziehung zwischen dem Erzähler und dem Rezipienten. Auch im Hoffmanns Erzähltext unterbricht die Erzählerrede das Erzählkontinuum, indem sie auf die Briefe folgt.

Vom Anfang bis zum Ende steuert Konstantinov auch die Erzählstimme, indem er in Epilog von Claras weiterem Leben nach Nathanaels Tod erzählt. Der Erzähler macht sich über Claras häusliches Leben lustig, während Konstantinov sie glücklich mit einem Mann und Kindern zeigt, was dem Bild eine größere Bedeutung verleiht. Interessant ist das Nachwort am Ende, das in Form eines Gesprächs zwischen Hoffmann und Konstantinov angefügt worden ist. Das Künstlernachwort ist keine neue Erfindung in Hoffmanns Bilderzyklus, sondern beginnt mit Steiner-Prags Prosa-Prolog *Besuch um die Mitternacht* (1943), in der Steiner-Prag sein Treffen mit Hoffmann schildert (vgl. Steiner-Prag und Hellmut, 1992). Vermutlich unter dem Einfluss von Steiner-Prag entwirft auch Konstantinov das Nachwort zu seiner Bildergeschichte, das auch aus Bildern besteht.

Jedes Kapitel beginnt mit der Angabe eines Handlungsortes, unter dem ein Bild zu sehen ist. Im Vergleich zur Erzählung, in der Handlungsorte unwichtig erschienen, wird denen bei Konstantinov eine große Bedeutung zugeschrieben. Die Bilder mit den Ortsangaben fungieren

als kleine Vorgeschichten zu der gesamten Handlung. Das erste Kapitel beginnt mit «In der Universitätsstadt S.» und einer rechteckigen schwarz-weißen Vignette (Abb. 3) mit einer Skyline, in der ein Schloss, einige Häuser und eine Kirche zu sehen sind. Im Hintergrund sind Berge und Bäume zu sehen.

Abb. 3: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 3

Der Turm des Schlosses ragt aus dem Bildausschnitt heraus. Das zweite Kapitel spielt sich «In der Provinzstadt S.» ab und in der beigefügten rechteckigen schwarzweißen Vignette ist eine andere Skyline. Allerdings steht jetzt der Kirchturm in der Mitte und eine Stadtmauer ganz im Vordergrund des Bildes. Der Turm, wie die erste Vignette zerschneidet den Bilderrahmen. Zusätzlich gibt es eine orange bemalte Sonne in der oberen Kante der Vignette. Das dritte Kapitel spielt sich wieder «In der Universitätsstadt S.» ab und wird durch ein Ortsbild eingeleitet, das der ersten Vignette ähnlich ist. Allerdings ist die Stadt jetzt von der anderen Seite der Burg dargestellt und die Häuser herangezoomt (Abb. 4). Bemerkenswert ist hier ein großer Brand in der Mitte, dessen kreisförmige Rauch den Bilderrahmen zerschneidet und fast unter dem Titel platziert ist; dies sollte auf den Brand hindeuten, die Nathanaels Haus zerstört.

Abb. 4: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 21

Im letzten Kapitel ist der Handlungsort «In der Provinzstadt S.» und die Vignette darunter voller interessanter Bezüge, die den Leser beim Erblicken irritieren. Die rechteckige schwarzweiße Vignette zeigt einen Turm, hinter dem ein roter Stern funkelt, der sich mit der

Buchstabe S im Titel verbindet (Abb. 5). Direkt gegenüber dem Turm ist eine Säule, auf dem ein einen Hut tragender Mann steht. Seine Augen sind weit geöffnet und er hält ein Püppchen in seinen Händen. Der Turm und das Gesicht des Mannes zerschneiden die Bilderrahmen. Selbstverständnis geht es hier um Coppelius, der mit der Puppe Nathanael um den Verstand bringt. Diese Offenlegung ist im Hoffmanns Text sonst nicht enthalten.

Abb. 5: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 39

Wie Hoffmanns Erzählung beginnt das erste Kapitel des Comics mit dem Besuch von Coppola in Nathanaels Zimmer und Nathanaels Erzählungen von seinen Kindheitserinnerungen an Coppelius. Da die Bilder den Lesern in media res begegnen, geht das typische Element des Briefromans verloren. Stattdessen scheint es, als ob Nathanael ein Tagebuch führt, in dem er von seiner Kindheit berichtet. Interessant ist die Darstellung der Figur des Sandmanns (Abb. 6), die körperliche Ähnlichkeit mit dem Sandmann aus Paul Berrys Film *The Sandman* (Abb. 7) aufweist (Berry, 1991). Beide haben eine zoomorphe Gestalt mit dem Körper eines Menschen und dem Gesicht eines Vogels und agieren, wie Menschen (sie stehen auf den Füßen).

Abb. 6: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 5

Abb. 7: Aus Paul Berrys, *The Sandmann* 1992

Anders als in der Erzählung wird die Sandmann-Geschichte passagenweise in Kurrentschrift auf einer ganzen Seite abgedruckt. So assoziiert man den Sandmann mehr mit den Bildern als mit dem Text. Die genannten Passagen lauten wie folgt- „ein böser Mann - Sand in die Augen - blutig - mit krummen Schnäbeln picken die Augen auf... - als Futter für seine Kinder" (S. 5). Auf der nächsten Seite nimmt der Sandmann Augen von einer Frau weg, die von verschiedenen Gestalten von Hoffmanns literarischen Welt umgeben ist. Auch das Treiben von Coppelius und Nathanaels Vater wird im Vergleich zur Erzählung phantastischer gestaltet. So sieht man, dass die beiden keine Laborkittel tragen, sondern lange Mäntel mit spitzen Hexenhüten (Abb. 8). Sie wirken als Hexenmeister. Auch an den Türen des Wandschranks sind zwei Symbole dargestellt.

Abb. 8: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 8

Das Auge in Dreieck oder das Auge der Vorsehung ist mit dem Auge Gottes gleichzusetzen. So kann der Leser das Bestreben der Dargestellten, den Status des Gottes zu erlangen, erahnen. Das andere Symbol ist eine Mischung von Teufel, Venussymbol und einem umgekehrten Dreizack. So zusammengesetzt, lässt sich das Symbol als eine Teufelin bzw. Femme fatale interpretieren. Die beiden Symbole offenbaren die künftige Abfolge des Comics in verdichteter Weise, diese Symbole sind in der Erzählung nicht erwähnt und machen Konstantinovs Adaption spannender.

Abb. 9: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 9

Des Weiteren ist das Erwischen Nathanael grausamer als im Text, denn hier hält Coppelius Nathanael vor das Feuer, es wirkt so, als ob er Nathanael verbrennen möchte (Abb. 9). Obwohl Nathanael geschont wird, wird er wie ein Automat behandelt, seine Körperteile werden voneinander getrennt und zusammengesetzt. So bewahrt Konstantinov die phantastischen Elemente der Erzählung in seiner Adaption. Nach dem ersten Kapitel erscheint die Erzählerrede, in der Auszüge aus der Erzählerrede des Hoffmann'schen Textes eingesetzt sind. Die Bilder, die mit der Erzählerrede gekoppelt sind, offenbaren die künftige Rolle der Dargestellten in der Erzählung, die im Text allmählich bekannt werden. Nathanael, Clara und noch eine weibliche Figur begegnen dem Betrachter nackt, so kommt es wie eine Erotikszene vor, in der Wollust der beiden einen Höhepunkt erreicht. Nathanael trägt einen Lorbeerkranz und spielt nackt eine Lyra (S.13, Abb. 10), und diese Erscheinung bespiegelt ihn als eine Machtfigur ähnlich wie die antiken Helden, die mit einem Lorbeerkranz geehrt wurden, als sie eine bedeutende Leistung erreichten. Eine nackte Frau (S.12, Abb. 11) hält einen Kopfschädel in ihrer Hand und blickt in seine Augenhöhlen. In Metzlers Lexikon der literarischen Symbole und Seiberts Lexikon der christlichen Kunst stehen Totenschädel u.a. für Vergänglichkeit, Tod und Melancholie (Butzer und Jacob 2008, Seibert, 1980). Mit dem Schädel wirkt die Figur als eine Femme fatale. Das Motiv von verführerischen Frauenfiguren in der Kunst ist allen bekannt. Diese weibliche Figur mit Totenschädel sollte die Puppe Olimpia darstellen, denn im Laufe der Erzählung treibt sie Nathanael in den Wahnsinn. Mit der Darstellung von Claras runden Brüsten (S. 13, Abb. 12) erzeugt Konstantinov ein erotisches Bild von ihr, die der Erzähler bezweifelt. „Für schön konnte Clara keinesweges gelten; das meinten alle, die sich von Amtswegen auf Schönheit verstehen" (Hoffmann, 2022, S. 26). Clara, mit geschlossenen Augen, streichelt eine schwarze Katze, die sie auf dem Arm hält, und zwei Sperlinge fliegen um sie herum und zwitschern. Die Sperlinge lassen Claras bescheidene Natur erkennen, allerdings lässt sich Claras Gesichtsausdruck entnehmen, dass die Vögel ihr gleichgültig sind.

Abb. 10

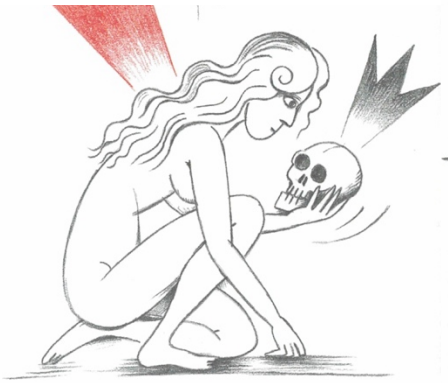

Abb. 11

Abb.12

Die schwarze Katze ist oft als Unheil bringendes Tier wahrgenommen (Bauer u.a., 2002, S. 269), und sie kann darauf hinweisen, dass Clara für jemand Unheil bringen wird. Nathanaels

Verdächte gegen Coppelius scheinen Clara Unsinn zu sein, und es ist auf diese narzisstische Vorstellung Claras zurückzuführen, dass sie Nathanael nicht versteht. Darum kommt Nathanael Olimpia nahe und begeht später Selbstmord, als er Olimpias Wesen wahrnimmt. Konstantinov stellt Claras Rolle im Lebens Nathanael infrage. In der Erzählung dagegen antwortet Clara auf Nathanaels Brief mit vernünftigen Argumenten, um sich ihm anzunähern. So wird sie mit keinem gewissen Argwohn betrachtet.

Abb. 13: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 18

Wichtig ist auch die Szene, in der Nathanael und Lothar mit Säbeln rasseln (S. 19). Obwohl Nathanael sich mit Lothar versöhnt, wirkt das Wortgefecht wie ein überarbeitetes Gespräch. Dieser Zank kommt nicht in der Erzählung vor, denn der Streit wird von Clara beschwichtigt, bevor es zu Gewalt kommt. Auffällig sind die zwei Gesichter hinter Nathanael, denn eines von ihnen ähnelt dem von Coppelius (S. 18, Abb. 13). So lässt sich behaupten, dass Nathanaels Verhalten von Coppelius gelenkt wird, oder es kann sein, Coppelius plagt Nathanaels Gedanken, weshalb er nicht mit seiner Familie bzw. seinen Freunden zurechtkommt.

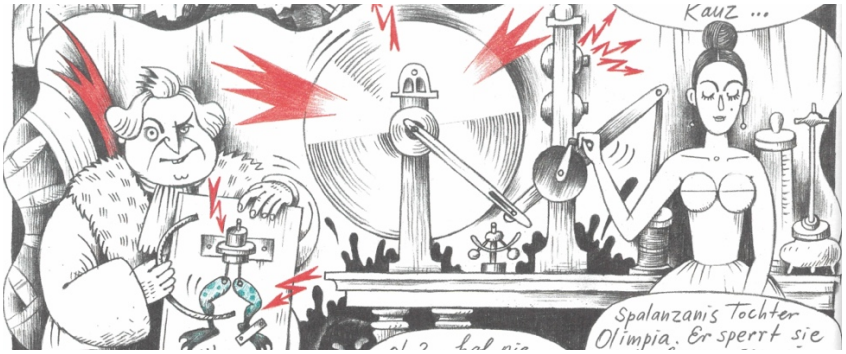

Abb. 14: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 22

Auffällig ist auch, dass eine Skizze von einem mechanischen Unterkörper in Spalanzanis Hand zu sehen ist, wovon die Erzählung nicht berichtet (Abb. 14). Der Bildstreifen gibt von Spalanzanis Vorhaben kund, einen menschenähnlichen Automaten zu entwickeln. Konstantinov zeichnet dazu eine Skizze des Unterkörpers einer Figur. Weiterhin erfährt der Leser auch von Nathanaels erotischer Liebe zu Olimpia. Nachdem Nathanael Olimpia mit dem Fernglas beobachtet hat, stellt er sich Olimpia mit nacktem Oberkörper vor. Der Künstler verbindet hier das Phantastische mit der Erotik (Abb. 15). Es scheint, dass Nathanaels Liebe zu Olimpia seiner sexuellen Triebhaftigkeit entspringt. Dieser Aspekt wird an keiner Stelle in der Hoffmann'schen Erzählung artikuliert, mehr geht es dort um Nathanaels große Liebe.

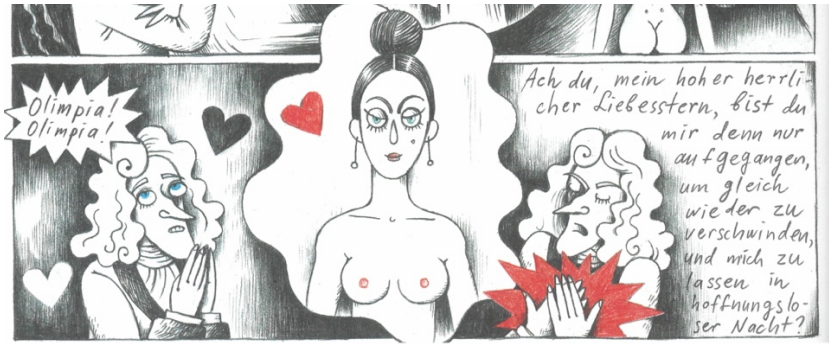

Abb. 15: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 24

Interessant ist das Bild, das sich auf Seite 30 befindet, sich aber nicht mit der Erzählung korrelieren lässt (Abb. 16). Zu sehen ist Olimpia, die ein Spinnrad bewegt. Zwei Menschen, die Masken tragen, reden miteinander und Nathanael, der auf einem von der Decke herabhängenden Brett liegt, erzeugt mit einem Ringschlüssel statische Aufladung in Olimpias Haaren. Es sieht nach einem Experiment aus. In der Erzählung fehlt diese Szene, hier zeigt das Bild, dass Nathanael auch an den Experimenten teilnimmt; bewusst oder unbewusst, bleibt offen. Er handelt also wie sein Vater als Assistent.

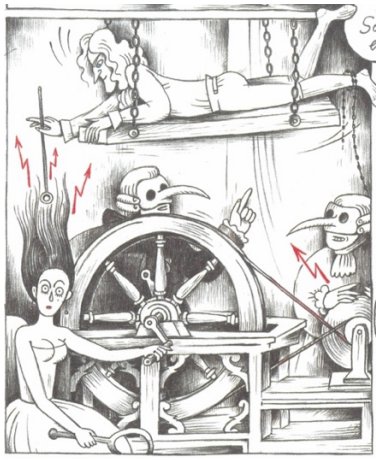

Abb. 16: Konstantinov, *Der Sandmann* 2019, S. 30

Konstantinov deutet damit an, dass Nathanael das katastrophale Schicksal seines Vaters teilen wird. Dies scheint wie eine kleine Vorausdeutung, die Konstantinov zwischen Bildern geflissentlich schleicht, um die Wahrnehmung des Lesers zu lenken. Zwei Bilder haben einen intertextuellen Charakter. Das Bild (Abb. 17) oben auf Seite 33 ähnelt der Illustration von Georges Jordic-Pignon (1912) zum *Sandmann* (Abb. 18). In beiden Bildern wird die Puppe als Waffe benutzt, und zwar von derselben Person, Coppelius, der Spalanzani angreift. Das rücksichtslose Verhalten von Coppelius bzw. Coppola gegenüber Olimpia wird hier deutlich. Man kann mit Sicherheit konstatieren, dass Jordic-Pignons Bild eine Inspiration für Konstantinovs war. Beide Bilder schildern jedoch eine Textverarmung, da der Einsatz von Olimpia als Waffe in der Erzählung nicht angedeutet wird.

Abb. 17

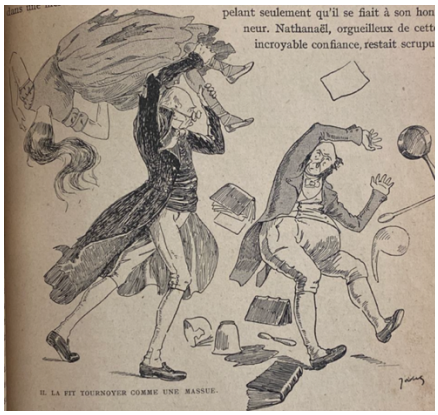

Abb. 18

Das zweite Bild auf derselben Seite ganz unten (Abb. 19) ist eine der meistillustriere Szenen nämlich die Flucht Coppelius bzw. Coppola. Alfred Kubin, der allererste deutsche Sandmann-Illustrator (1913), hat die Szene in seiner typischen Manier ins Bild gesetzt. Konstantinovs Bild ist identisch mit Magnus Zellers Illustration (Abb. 20) zum *Sandmann* (1921). In beiden Bildern liegt der Fokus auf Coppelius bzw. Coppola, der Olimpia auf den Schultern trägt. In beiden Bildern ist Coppelius bzw. Coppola auf den Treppen dargestellt. Beide Bilder stellen eine Textverarmung dar, denn es fehlt ein wichtiges Element auf beiden Darstellungen, nämlich das Klappern und das Dröhnen Füße Olimpias, dass im Text so hingedeutet wird. „Nun warf Coppola die Figur über die Schulter und rannte mit fürchterlich gellendem Gelächter rasch fort die Treppe herab, so daß die häßlich herunterhängenden Füße der Figur auf den Stufen hölzern klapperten und dröhnten (S. 45)."

Abb. 19

Abb. 20

Auf Seite 41 erscheinen Coppelius und Puppe wie sie bereits auf der Titelseite vor dem vierten Kapitel zu sehen sind (Abb. 21). Im Vergleich zur Vignette sind die beiden auf diesem Bild deutlich zu erkennen. Die ringförmige Darstellung deutet darauf hin, dass Nathanael sie durch die Linse des Fernglases wahrnimmt. In letztem Teil der Erzählung wird das Fernglas zum Auslöser von Nathanaels Trauma, hier dagegen ist nicht das Fernglas, sondern der Blick durch das Fernglas, der Nathanael zum Wahnsinn treibt. Diese klare Auseinandersetzung mit Nathanaels psychologischer Aufruhr fehlt im Text.

Konstantinov behandelt auch die viel diskutierte Problematik der wahren Identität von Coppelius und geht direkt auf die Frage ein, ob Coppola und Coppelius ein und dieselbe Person sind. Coppola und Coppelius sind in Konstantinovs Adaption mit gleicher Kleidung und Gesichtsmerkmalen dargestellt. Allerdings trägt Coppelius Perücke und Coppola hat eine Halbglatze. Der Erzähler berichtet, dass Nathanael Coppelius in der Menschenmenge sieht: „Er bückte sich herab, wurde den Coppelius gewahr und mit dem gellenden Schrei: »Ha! Sköne Oke – Sköne Oke«, sprang er über das Geländer" (S. 49). Durch Fernglas wird Nathanael Coppelius mit Olimpia gewahr aber (Abb. 21) aber auf dem letzten Bild des Comics (Abb. 22) dagegen ist ein Mann mit Halbglatze abgebildet, nämlich Coppola. Damit stellt Konstantinov Nathanaels Sinnesorgan infrage. Ihm erscheint nämlich Coppelius, der Leserschaft wird aber Coppola präsentiert. So herrscht auch in dem Comic eine Unbestimmbarkeit, die den Leser im Text anfechtet. Der Leser kann sich hier irritieren, denn er hofft möglicherweise nach 200 Jahren seit der Erstveröffentlichung durch die Bildgeschichte eine definitive Antwort zu finden, wird aber von Konstantinov diesbezüglich im Stich gelassen. Die Auseinandersetzung mit der Adaption bestätigt Peils Erkenntnisse. Am Beispiel von Konstantinovs *Der Sandmann* lässt sich resümieren, dass der Großteil der Graphic Novel als lose Interpretation fungiert – in Worringers Worten: „Der Illustrator wird selbstherrlich, die Illustration bleibt nicht mehr Mittel zum Zweck, sie wird Selbstzweck. Viele Bilder verleihen der Adaption einen eigenständigen Charakter. Es wird oft vermutet, dass in Graphic Novels die Bilder den Textverlauf beeinflusst. Diese Adaption allerdings bleibt den ursprünglichen Text treu, indem sie am Ende die langbestehende Problematik des Texts bewahrt. Auch Konstantinovs Leserschaft kann keine Schlüsse aus seinem Werk ziehen. Diese Adaption lässt diverse Frage offen. Hoffmann verdichtet Vieles, Konstantinov präsentiert das Verdichtete neu, des

weiteren moduliert er Hoffmanns Text stellenweise mit klaren Auslegungen. Damit beabsichtigt er keine detailgetreuen Abbildungen von Nathanaels Leben wie im Text. Vielmehr ist es ein Mosaik, das neue Einblicke ins Leben Nathanaels liefert.

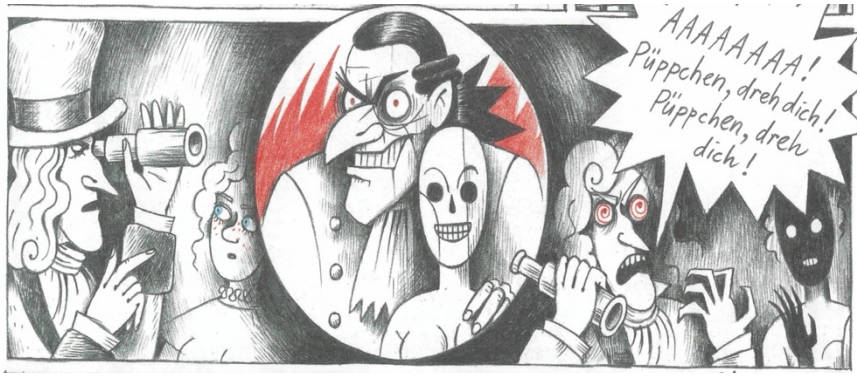

Abb. 21

Abb. 22

Literaturverzeichnis

Bauer, W; Dümotz, I. und Golowin, S. (2002). *Lexikon der Symbole.* 19. Aufl. Wiesbaden: Fourier.

Martin, E. (2011). Graphic Novels or Novel Graphic? The Evolution of an Iconoclastic Genre. In: *The Comparatist, Volume 35.* The University of North Caroline Press.

Freud, S. (1982). „Das Unheimliche" In: Ders.: Mitscherlich, A; Richards, A & Strachey, J (Hrsg.). *Studienausgabe, Bd. IV. Psychologische Schriften.* Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 241–274.

Grünewald, D. (1982). *Comics - Kitsch oder Kunst?: die Bildgeschichte in Analyse und Unterricht.* Weinheim: Beltz Verlag.

Hoffmann, E. T. A. und Steiner-Prag, H. (1976). *Der Unheimliche Gast Und Andere Erzählungen.* München: Winkler.

Hoffmann, E. T. A., Jordic-Pignon, G. (1912). *Le reflet perdu.* Paris: Librairie Ambert.

Hoffmann, E. T. A., und Zeller, M. (1921). *Der Sandmann.* Berlin: Nicolaische Verlagsbuchhandlung, R. Stricker.

Hoffmann, E.T.A., und Braun, P. (2022). *Der Sandmann.* Frankfurt am Main: Suhrkamp Basis Bibliothek.

Jacob, J., and Butzer, G. (2008). *Metzler Lexikon literarischer Symbole.* Stuttgart: J.B. Metzler.

Konstantinov, V. (2019). *Der Sandmann. Nach E.T.A Hoffmann.* München: Knesebeck Verlag.

Konstantinov, Vitali. Kapoor, Sahib (2023). E-Mail-Austausch.

Peil, D. (1990). Beobachtungen zum Verhältnis von Text und Bild in der Farbeillustrationen des Mittelalters und der frühen Neuzeit. In: Harms, W. (Hrsg). *Text und Bild, Bild und Text.* Stuttgart: Metzler, 150–167.

Riemer, E. (1976). *E. T. A. Hoffmann und seine Illustratoren*. Hildesheim: Gerstenberg Verlag (2. Aufl. 1978).

Safranski, R. (2007). *Romantik Eine deutsche Affäre*. München: Carl Hanser Verlag.

Schüwer, M. (2008). *Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wiss. Verlag.

Seibert, J. (1980). *Lexikon christlicher Kunst: Themen, Gestalten, Symbole*. Freiburg i. Br: Herder.

Steiner-Prag, H., und Hellmut, H. (1992). *Die unheimliche Stadt: ein Prag-Lesebuch*. [Orig.-Ausg.]. München: Piper.

Berry, P. (1991). The Sandman. *Channel 4 Television Corporation*.