

literatur für leser:innen

22

45. Jahrgang

1-2

Kunst in E.T.A. Hoffmann –
E.T.A. Hoffmann in der Kunst.
Intermediale Aspekte seines
Werkes und Wirkens

Herausgegeben von Ricarda Schmidt
und Sheila Dickson

Mit Beiträgen von Ricarda Schmidt,
Frederike Middelhoff, Laura Vordermayer,
Christian Quintes, Polly Dickson,
Monika Schmitz-Emans und Sheila Dickson



PETER LANG

Inhaltsverzeichnis

Ricarda Schmidt

Einleitung _____ 1

Ricarda Schmidt

Von Callot bis Kolbe. Zur Heterogenität von E.T.A.

Hoffmanns ästhetischen Bezugspunkten in der visuellen Kunst _____ 13

Frederike Middelhoff

Hoffmann und die Kunst (nach) der Natur _____ 25

Laura Vordermayer

Karikatur als Kunstgenre und Darstellungstechnik:

E.T.A. Hoffmanns zeichnerische und literarische Karikaturen _____ 43

Christian Quintes

„Jüngling, aus dir hätte viel werden können“. Künstlerfiguren

und Kunsttheorie in E.T.A. Hoffmanns Werk _____ 61

Polly Dickson

Hoffmann's Signature Doodles _____ 77

Monika Schmitz-Emans

Gezeichnetes Theater, gezeichnete Imaginationen:

Comics und Graphic Novels zu Texten E.T.A. Hoffmanns _____ 93

Sheila Dickson

Stephan Klenner-Otto's E.T.A. Hoffmann Illustrations _____ 113

literatur für leser:innen

herausgegeben von:	ISSN 0343-1657 eISSN 2364-7183 Keith Bullivant, Ingo Cornils, Serena Grazzini, Carsten Jakobi, Frederike Middelhoff, Bernhard Spies, Barbara Thums, Christine Waldschmidt, Sabine Wilke
Peer Review:	literatur für leser:innen ist peer reviewed. Alle bei der Redaktion eingehenden Beiträge werden anonymisiert an alle Herausgeber:innen weitergegeben und von allen begutachtet. Jede:r Herausgeber:in hat ein Vetorecht.
Verlag und Anzeigenverwaltung:	Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften, Gontardstraße 11, 10178 Berlin Telefon: +49 (0) 30 232 567 900, Telefax +49 (0) 30 232 567 902
Redaktion der englischsprachigen Beiträge:	Dr. Sabine Wilke, Professor of German, Dept. of Germanics, Box 353130, University of Washington, Seattle, WA 98195, USA wilke@u.washington.edu
Redaktion der deutschsprachigen Beiträge	Dr. Ingo Cornils, Professor of German Studies, School of Languages, Cultures and Societies, University of Leeds, Leeds LS2 9JT, UK i.cornils@leeds.ac.uk
Erscheinungsweise:	3mal jährlich (März/Juli/November)
Bezugsbedingungen:	Jahresabonnement EUR 76,00; Jahresabonnement für Studenten EUR 34,00. Alle Preise verstehen sich zuzüglich Porto und Verpackung. Abonnements können mit einer Frist von 8 Wochen zum Jahresende gekündigt werden. Alle Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege, Vortrag, Funk- und Fernsehsendung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen – auch auszugsweise – bleiben vorbehalten.

PETER LANG



open



Die Online-Ausgabe dieser Publikation ist Open Access verfügbar und im Rahmen der Creative Commons Lizenz CC-BY 4.0 wiederverwendbar. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Gezeichnetes Theater, gezeichnete Imaginationen: Comics und Graphic Novels zu Texten E.T.A. Hoffmanns

Abstract

Texte von E.T.A. Hoffmann dienten oft als Vorlage zu Comics und Graphic Novels. Der Beitrag stellt verschiedene Beispiele vor: mehrere grafisch-narrative Adaptionen zum *Sandmann*, aber auch zu *Das öde Haus*, *Das Fräulein von Scuderi*, *Nußknacker* und *Mausekönig*. Hinsichtlich ihrer Text- und Bildregie jeweils eigene Wege gehend, bieten die Comics und Graphic Novels Beispiele für das breite Spektrum möglicher visuell-grafischer Interpretationen der Texte. Leitend sind dabei mehrere Fragen: Wie wird die Fabel re-inszeniert; welche grafischen und textgrafischen Inszenierungsmittel erscheinen als besonders charakteristisch? Inwiefern kommen Hoffmanns Texte einer visuellen Inszenierung entgegen? Welche Rolle spielt die bei Hoffmann elaborierte Motivik rund um Sehprozesse, Augen, Blicke und Bilder für die Gestaltung von Graphic Novels? Inwiefern gehen Impulse von Hoffmanns Poetik des lebendigen Bildes und des Theaters aus? Inwiefern visualisieren die Bilderzählungen ein Spiel der Imagination?

Keywords: Comicsprache, Schauerliteratur, Kontraste, Augenmotiv, Buchgestaltung

I. Graphic Novels als Interpretationen literarischer Erzählungen. Vorüberlegungen und Leitfragen

Graphic Novels, die auf der Grundlage literarischer Erzählungen entstehen, können mit ihrem Ausgangstext unterschiedlich verfahren – zunächst einmal auf der Ebene des Inhaltlich-Stofflichen. Das Spektrum reicht hier von komprimierenden Paraphrasen im Stil der *Classics Illustrated*-Hefte, aus denen man (wenngleich in stark komprimierter Form) den Verlauf der im Comicstil nacherzählten Fabel literarischer ‚Klassiker‘ erfährt, bis zu deutlichen Abwandlungen der literarischen Ausgangsfabel und zu Pastiche aus Einzelmotiven und Handlungselementen; es reicht von Graphic Novels, die bei aller Besonderheit der eigenen Mittel doch ein grafisch-narratives Pendant zum Ausgangstext schaffen wollen, bis zu Parodien und Verulkungen – die dann meist die Bekanntheit des literarischen Ausgangstextes voraussetzen, um ihre Wirkungen zu entfalten. Das Spektrum der eingesetzten Mittel ist breit; zum Einsatz kommen ganz unterschiedliche Bild- und Zeichenstile, Textgestaltungsstile (auch auf textgrafischer Ebene), Strategien der Farbgebung, Zitiertechniken, Formen paratextueller Rahmung und materieller Buchgestaltung.

Zu Texten Hoffmanns existieren verschiedene Spielformen grafisch-narrativer Adaption: Manche erzählen, mehr oder weniger frei, die bei Hoffmann dargestellte Geschichte nach. Andere verkürzen sie stark oder modifizieren sie auf andere Weise deutlich. Hinzu kommen Beispiele parodistischer Spiele mit stofflichen Versatzstücken. Ein wichtiges Motiv der Beschäftigung mit Hoffmann ist dessen Wahrnehmung als Erzähler mysteriöser und düsterer Geschichten. Über ein stofflich-inhaltliches Interesse hinaus gibt es aber auch Graphic Novels, die versuchen, durch Erzählstrategien und grafische Inszenierungsmittel auf Themen, Erzählstil und Textstrukturen bei Hoffmann zu reagieren. In Graphic Novels kommt es wie bei Hoffmann entscheidend darauf an, *wie* die jeweilige Geschichte erzählt wird. Gerade mit Blick hierauf geht es

bei der vergleichenden Betrachtung literarischer Texte und ihrer Adaptationen nicht nur um im weiteren Sinn inhaltsbezogene Fragen, sondern auch um ästhetische Affinitäten, die sich in Stilen und Strukturen manifestieren.

Inwiefern deuten Zeichnungs- und Inszenierungsmodi der grafischen Erzählungen auf eine Auseinandersetzung mit Themen und Poetik Hoffmannschen Schreibens? Wie lässt sich in Graphic Novels auf der Ebene ästhetischer Reflexion an Hoffmann anschließen? Einen wichtigen Ansatzpunkt bietet das, worauf die Formel „Art in Hoffmann“ verweist: Die Bedeutung der visuellen Künste für Hoffmanns Schreiben und seine Ästhetik. Mit ‚visuellen‘ Künsten sind hier neben den bildenden Künsten Malerei, Druckgrafik und Zeichnung auch die der ‚Schauplätze‘ gemeint: das Theater in seinen verschiedenen Spielformen, zu denen auch die oft auf visuelle Effekte zielenden Künste der Magier und Illusionisten gehören.

Hoffmanns Hommage an Jacques Callot beispielsweise – an einen Künstler also, dessen Werke die bildende Kunst und das Theater metonymisch repräsentieren, letzteres mit den *Balli di Sfessania* als Szenen aus dem Bereich der Commedia dell’Arte – ist ein poetologischer Text.¹ Hoffmann modelliert hier die Rezeption ästhetischer Werke als einen Sehprozess, verbunden mit der Idee einer Animierung des Dargestellten. Gerade an solche Animationsprozesse, an Porträtierte, die zu leben, ja ihre Bildrahmen zu verlassen scheinen, knüpft sich bei Hoffmann die Suggestion einer ästhetisch vermittelten Grenzüberschreitung zwischen zwei einerseits konträren, andererseits aber komplementären Seiten der Welt – einer der Alltagserfahrung und einer imaginativ ‚geschauten‘.

Graphic Novels können hier stimulierende Anschlussstellen finden. Zunächst einmal lässt sich auch die Kunst des Erzählens von Bildergeschichten als eine Kunst der Darstellung *zeitlicher Verläufe* charakterisieren, konkreter: als mittels variationsfähiger Zeichen und Codes unternommener Versuch, Geschichten vor den Augen des Publikums ‚spielen‘, Figuren ‚agieren‘ zu lassen. Als Modell hierfür fungiert vielfach das Theater mit seinen Schauplätzen, seiner Verbindung von Visuellem, Verbalem, Bildhaftigkeit und temporaler Dynamik. Die immanente Selbstreflexion Hoffmannscher Texte gilt vor allem dem Inszenierungscharakter solcher Suggestionen. Auf der Ebene ästhetischer Selbstreferentialität finden grafische Erzählungen bei Hoffmann insgesamt wichtige Anregungen – vor allem mit Blick auf die anderen Künste als Modelle und Vergleichsobjekte und hier vor allem mit Blick auf Künste der visuellen Inszenierung von Figuren, Ereignissen, Geschichten. Wiederholt verbindet sich bei Hoffmann die Frage ästhetischer (bildlicher, aber auch narrativer) Darstellung eng mit der nach der Wahrnehmung der Wirklichkeit selbst, nach dem ‚Sehen‘ der Dinge, nach der Perspektivik des Blicks und nach der konstitutiven Rolle der Imagination in Sehprozessen. Auch im Medium der Graphic Novel werden hierüber Geschichten erzählt – auf Hoffmanns Spuren.

Besonders beliebt als Vorlage für Adaptionen mit den Mitteln des Comics ist *Der Sandmann*, sicher nicht zuletzt wegen seiner Bekanntheit; ein wichtiges Rezeptionsmotiv

1 Vgl. Text und Kommentar in E.T.A. Hoffmann: *Jaques Callot*. In: Ders. *Sämtliche Werke in sechs Bänden*. Hrsg. von Hartmut Steinecke/Wulf Segebrecht unter Mitarbeit von Gerhard Allroggen u.a. Frankfurt/M. 1985–2004, Bd. 2/1: *Fantasiestücke in Callot's Manier. Werke 1814*. Hrsg. von Hartmut Steinecke unter Mitarbeit von Gerhard Allroggen/Wulf Segebrecht. Frankfurt/M. 1993, S. 17–18.

solcher Adaptionen ist das Interesse am Basistext, die Neugier auf seine Transformation oder der Bedarf nach einer bildnarrativen Kurzfassung. Aber auch der Umstand, dass im *Sandmann* das Augen- und Blickmotiv zentral sind, erscheint als motivierend – als eine Art Einladung an die Kunst des Comics, die selbst ja das Auge adressiert, mit Sehprozessen, Blickwinkeln und Sehhilfen kalkuliert sowie mit ‚Schauplätzen‘ und ‚Auftritten‘ im buchstäblichen wie im übertragenen Sinn arbeitet.² *Der Sandmann* erzählt vor allem vom Theater der Imaginationen. Dies in Bilder umzusetzen, ist eine besondere Herausforderung, denn hier stellt sich vor allem die Frage, ob und wie das Imaginierte als Imaginiertes visualisiert werden kann, ob also das imaginative Schauen mit grafisch-stilistischen Mitteln einem alltäglichen Sehen und seinen Objekten gegenübergestellt werden kann. Neben der jeweiligen grafisch-narrativen Inszenierung der Hoffmannschen Geschichten gibt es in Graphic-Novel-Publikationen noch andere Möglichkeiten, die reflexive Auseinandersetzung mit Hoffmann, seinen Themen, seiner Ästhetik und Poetik zu dokumentieren, nämlich im Bereich der Paratexte. Anders als kurze Comicerzählungen werden Graphic Novels oft paratextuell gerahmt. Inhaltsverzeichnisse, Vor- und Nachworte, Bemerkungen zu Hoffmann, Selbstporträts der Künstler, all das verdient Interesse – auch mit Blick auf Stil und grafische Gestaltung. Vorgestellt werden im Folgenden mehrere stilistisch differente Comics bzw. Graphic Novels zu Hoffmann-Texten. Leitend ist die Frage nach ihrer Auseinandersetzung mit zentralen Themen des jeweiligen Werks. Prägende Bedeutung hat in *Sandmann*-Comics der zentrale Motivkomplex um das Sehen, um Augen, Sehhilfen, Perspektive, um Vexier- und Kippbilder. Auch das Thema der Decodierung von Verrätseltem, des Zusammenlesens von Informationsfragmenten ist für grafische Erzählungen stark anschlussfähig, wie die Graphic Novel zum *Fräulein von Scuderi* zeigt. Die Bedeutung des Theatralen für Hoffmanns Erzählungen und seine Poetik schließlich hinterlässt in mehreren Graphic Novels ebenfalls prägende Spuren.

2 Die Theatermotivik ist dem Motivkomplex um Augen, Sehen, Blicke eng affin. Theater heißt ja zunächst einmal ‚Schauplatz‘. Im *Sandmann* wird sie gegenüber den Texten, die direkt vom Theater, von Schauspielern und Bühnen erzählen, abgewandelt, aber sie ist mit im Spiel. Theaterdirektor und Regisseur (ein Regisseur, der der Suggestion zufolge auch Nathanael mit unter seine Spielfiguren einreihen möchte) ist der Sandmann respektive Coppelius. Er reht sich ein in die Gruppe der Illusionisten, Trickkünstler, Magier (zu denen etwa auch Archivarius Lindhorst und Celionati gehören) und er tritt selbst in wechselnden Rollen auf: als Alchimist sowie als Wetterglashändler und Fernrohrverkäufer. In letzterer Funktion verschafft er Nathanael seine Privatbühne: Aus dem Fenster seiner Wohnung schauend (wie später der Vetter am Berliner Eckfenster), betrachtet dieser die Puppe Spalanzanis wie durch ein Opernglas; das sich ihm darbietende Schauspiel ist durch das optische Hilfsmittel mitkonstituiert – wie auch beim Betrachten von Bühnenaktionen unter Einsatz eines Opernglases. Die Darbietung besteht in Erscheinung und (spärlichen) Aktionen einer Androide, Olimpia. Spalanzani fungiert auf dem Theater des Coppelius als Requisiteur. Dass eine Puppe als einzige Akteurin die Inszenierung für Nathanael bestreitet, macht Coppelius‘ und Spalanzanis Theater zum Spezialfall eines Puppentheaters. Dass gerade dieser Theatertypus als Modell dient, ist bei Hoffmann kein Einzelfall, sondern prägt auch die Geschichte über *Nußknacker und Mausekönig*.

II. Comic-Nachtstücke: Dino Battaglias *Olimpia* und *La casa disabitata* (1970/1990)

Dino Battaglias Comics auf der Basis von Hoffmanns Erzählungen *Der Sandmann* und *Das öde Haus* erschienen im italienischen Original schon 1970 in zwei Ausgaben des Magazins *Linus*; 1990 wurde eine deutsche Buchausgabe beider Comics publiziert.³ Auf die beiden grafischen Erzählungen zu Hoffmanns Geschichten über den Sandmann und über das mysteriöse öde Haus folgen hier (komplett abgedruckt) die Hoffmann-Erzählungen selbst, dann ein Nachwort des Hoffmannforschers Franz Loquai sowie eine Kurzbiografie über Dino Battaglia. In Loquais Nachwort werden die beiden Hoffmann-Texte, aber auch Battaglias Adaptionen, kommentiert, hier (etwas irreführenderweise) als „Illustrationen Dino Battaglias zu den ‚Nachtstücken‘“ bezeichnet. Loquai bemüht sich darum, die Spezifik der Comicsprache und insbesondere der Bildersprache und Erzählweise Battaglias zu erfassen, wohl um dem (vielleicht damals noch eher als heute erwartbaren) Vorurteil einer bloßen *light* Version literarischer Texte im Medium Comic zu begegnen und die gestalterische Raffinesse der Bildergeschichten sichtbar werden zu lassen. Die Kunst des Zeichners erscheint als eigengesetzlich; sie ist – wie Loquai betont – mit der Kunst des literarischen Erzählers durchaus vergleichbar, auch und gerade mit Blick auf Distinktionen.⁴ Was der Hoffmannforscher hier über einen Literaturcomic sagt, verdient Aufmerksamkeit, weil es im Ausgang vom Vergleich mit den Basistexten die spezifische Darstellungsweise des Comickünstlers in den Blick rückt. Wenn er konstatiert, Battaglia habe Hoffmanns „Schule des Sehens“ auf eigene Weise sichtbar gemacht, dann deutet sich hier eine Affinität Hoffmannscher Ästhetik zu Comic-Arrangements an.⁵

-
- 3 E.T.A. Hoffmann (Text)/Dino Battaglia (Zeichnungen): *Der Sandmann. Das öde Haus*. O.O. 1990. Das ital. Orig. des Sandmann-Comics erschien unter dem Titel *Olimpia* im Mai 1970 in der Zeitschrift *Linus* (Ausgabe 5/1970, Jahrgang 6, H. 62), und wurde 1991 in der Zeitschrift *Corto Maltese* nochmals abgedruckt. (Vgl. <<http://www.collezionismofumetti.com/fumetti.php?idc=23204#123231>> [05.11.2023]). Der italienische Originalcomic zu *Das öde Haus* erschien unter dem Titel *La casa disabitata* in der Juli-Ausgabe von *Linus* (Jahrgang 6, H. 64) und wurde gleichfalls später (1992) in *Corto Maltese* abgedruckt (<<http://www.collezionismofumetti.com/fumetti.php?idc=56286#113466>> [05.11.2023]). Vgl. auch Hinweise auf die Erstpublikationen bei Michel Jans u.a. *Battaglia. Une Monographie*. St Egrève 2006, S. 94.
- 4 Loquai in Hoffmann/Battaglia: *Der Sandmann. Das öde Haus*, S. 90 f.
- 5 „Battaglia hat sich zeichnend seine eigene Galerie und Bibliothek der Weltliteratur geschaffen./Den Gesetzen des Comic mit der spezifischen Verbindung von Wort und Bild folgend, konzentriert er sich auf die zentralen Momente und Motive der Handlung. So fällt im ‚Sandmann‘ und im ‚Öden Haus‘ die Vorgeschichte weitgehend weg, dafür steht der Einbruch des Wunderbaren und Dämonischen in den Alltag der Figuren im Mittelpunkt. Natürlich kann Hoffmanns raffinierte Erzähltechnik nicht einfach in Bilder übersetzt werden. Aber Battaglia gelingt es mit bild-künstlerischen Mitteln, Hoffmanns Schule des Sehens transparent werden zu lassen. Sein unverwechselbarer Stil vereint – ganz Hoffmann entsprechend – heterogene Elemente aus der traditionellen und der modernen Malerei bis hin zu expressionistischen Filmtechniken./Der Atmosphäre der ‚Nachtstücke‘ entsprechen Battaglias Hell-Dunkel-Kontraste und die Licht-Schatten-Effekte ebenso wie der Wechsel von Detail und Totale, von Innen- und Außensicht. Der Betrachter/Leser erlebt das Geschehen mal aus der gefährlichen Optik von Nathanael und Theodor (die beide Züge von E.T.A. Hoffmann tragen), mal aus gesicherter Distanz. Leitmotive Hoffmanns (Brillen, Fernglas, Treppenszenen) tauchen in Variationen auf. Die Wahrnehmungsbrüche der Figuren finden bei Battaglia ihr Widerspiel in Bildaufteilung und –folge, die oft den gewöhnlichen Rahmen des Comic sprengen: im fließenden Übergang von Dynamik zu Ruhe oder mit einem harten Schnitt. Auch beim Zeichner ist alles eine Frage der ständig wechselnden Perspektive. Und es bleibt offen, was entsetzlicher ist: Nathanaels kreisender Wahnsinn oder die schemenhaften Fratzen des maskierten Publikums.“ (Loquai, ebd.).

Battaglia, der eine ganze Reihe literarischer Werke grafisch adaptiert hat, wählt besonders gern Texte und Motive romantischer Schauerliteratur als Grundlage; Texte Hoffmanns sprechen ihn besonders an,⁶ ferner solche Edgar Allan Poes.⁷ Gern zeichnet er kontrastreiche, hell-dunkle Szenen,⁸ ‚Nachtstücke‘ mit auffälligen Illuminationseffekten, aber auch Schatten, diffus-dunkle Szenen, verschwimmende Konturen. Kippeffekte zwischen Schwarz-Weiß und Weiß-Schwarz erzeugen Irritationen. Die Szenen wirken oft, als überschritte das Dargestellte seinen bändigenden Rahmen; Bildmotive sind nicht immer eindeutig zu identifizieren und zu klassifizieren. Battaglias Welt ist eine Welt der Übergänge, verwirrend, desorientierend – zwischen Konturierterem und Dekonturierterem, Licht und Finsternis. Seine Hoffmann-Adaptationen sind zwar dezent koloriert, aber nicht ‚bunt‘; Hell-Dunkel-Effekte dominieren, passend zum Genre ‚Nachtstück‘.

Mit Battaglias *Sandmann*-Adaption *Olimpia* rückt das Objekt eines Sehprozesses schon durch die Titelwahl in den Fokus. Der einige Seiten umfassende Comic basiert zwar auf Hoffmanns Geschichte, konzentriert sich inhaltlich-thematisch aber ganz auf die Geschichte der Faszination Nathanaels durch Olimpia, auf die Beziehung zwischen Schauendem und Geschautem, die zur zunehmenden Verstörung des Protagonisten führt. Die weiteren Ereignisse, so die Beziehung zu Clara und Lothar und die Vorgeschichte, bleiben ausgeblendet. Die Textelemente in *Olimpia* basieren teils auf Hoffmanns Erzählung, wobei wiederholt erzählende Passagen in Dialoge und rahmende Hinweise verwandelt werden; es gibt aber auch eine Erzählerstimme mit zusätzlichen Aussagen. Insgesamt ist der Textanteil knapp, kondensiert, pointiert gestaltet.

Visuelle Inszenierungseinfälle, die die Verwirrungen und Verstörungen des Schauenden und den Wahnsinn als Fluchtpunkt betreffen, bilden einen Schwerpunkt. Dazu gehört es, dass man keine geordnete Panelfolge zu sehen bekommt, sondern komplex miteinander kombinierte, manchmal nicht einmal durch Panelrahmen konturierte Szenenbilder. Motive und ihre Arrangements umkreisen das Thema der Verwirrung und Ambiguisierung. Tanz- und Kreisbewegungen erscheinen als Sinnbilder, ja als Metonymien der Desorientierung, abgestimmt an die Kreis-, Kreis- und Drehmotive bei Hoffmann, aber visuell ausgesponnen zu Szenen seltsamer Tänze. Um Nathanaels Sturz in den Wahnsinn vorzubereiten, lässt der Zeichner einen (bei Hoffmann nicht vorkommenden) Narrenzug den Weg seines Protagonisten kreuzen, bevor dieser dann die Zerstörung Olimpias miterlebt. Mit Nathanaels Wahnsinnsausbruch anlässlich von Olimpias Zerstörung bricht die Erzählung ab. Die Geschichte ist visuell und inhaltlich da angekommen, wo Battaglia hinwollte; mehr braucht offenbar nicht erzählt zu werden; eine abschließende erzählerische Rahmung entfällt.⁹

6 „Parmi tous les auteurs que j'ai adaptés jusqu'à présent celui que je préfère c'est Hoffmann même si c'est le plus difficile à mettre en images. Les éditions Einaudi ont publié tous ses romans et nouvelles en trois gros volumes et je ne me lasse pas de les feuilleter. C'est quelqu'un qui a tout inventé. On ne peut pas aller plus loin. Par admiration, je tente encore et toujours de retracer à la plume, ses visions, son imaginaire, ses cauchemars, sa vie en contact de la mort ou d'une autre vie [...]. J'essaye de reprendre de façon figurative les thèmes d'Hoffmann en tantant d'en être le plus proche possible mais aussi avec un certain recul. Je ne veux pas me laisser prendre et avaler car cela pourrait être dangereux“ (Selbstkommentar Battaglias in: *Entretiens avec Dino Battaglia*, in Jans u.a.: *Battaglia*, S. 11–31, hier S. 18 f.).

7 Vgl. Dino Battaglia: *Histoires d'Edgar A. Poe*. Saint-Etienne 2005 (= Contes et récits fantastiques, Bd. 3).

8 Zum „rapport entre le noir et le blanc“ vgl. Jans u.a.: *Battaglia*, S. 22.

9 Szenarien, bei denen am Ende eine hochdramatische, nicht weitergeführte, aufgelöste oder erläuterte Szene steht, finden sich, wie erwähnt, mehrfach bei E.A. Poe, aus dessen Oeuvre Battaglia ebenfalls Texte adaptiert hat (so *Ligeia* oder *The Fall of the House of Usher*).

Battaglia setzt zeichnerisch vor allem Prozesse der Auflösung, Dekonturierung in Szene; Profile und Rahmen lösen sich auf – vor den Augen des Betrachters Nathanael, aber zugleich auch vor unseren eigenen Augen; die Geschichte der Liebe zu Olimpia wird gleichsam ‚rahmenlos‘ erzählt. Der abgebrochenen, irren Rede Nathanaels halten zwar auf verbal-narrativer Ebene Bemerkungen eines Erzählers die Balance, die der sich in Bild- und Redefragmenten manifestierenden Geschichte Zusammenhang verleihen, aber sie belassen die erzählte Geschichte doch in ihrer Rätselhaftigkeit.

Battaglias Comicerzählung über *Das öde Haus (La casa disabitata)* – wiederum die Geschichte eines Schauenden, der unter rätselhaften Umständen dem Objekt seines Blicks verfällt – ähnelt zeichnerisch und konzeptuell der über *Olimpia*. Auch hier wird die Ausgangsgeschichte stark auf die zu diesem Thema passenden Szenen komprimiert und nur bis zu einem bestimmten Punkt nacherzählt. Kulminationspunkt ist eine Begegnung des Helden mit einer mysteriösen Frau, wobei Battaglia diese anders erzählt als Hoffmann. Wird Theodor bei Hoffmann nach seinem Eindringen ins öde Haus und dem Blick auf dessen irre Bewohnerin von deren Bewacher gerettet und herausgedrängt, um im Folgenden noch allerlei zu erleben und der eigenen Affektion durch die Frau nachzuforschen, so endet Battaglias Geschichte mit der dramatischen Begegnungsszene. Der Rest der Basisgeschichte entfällt – und damit auch die Interpretationen der Ereignisse durch Hoffmanns Figuren und den Erzähler.

Vor Theodors und vor unseren Augen verwandelt sich die Frauenerscheinung drastisch. Zu sehen sind zuerst Jugend, dann Alter, dann Tod – eine allegorische Trias. Bildstilistisch dominieren auch hier Hell-Dunkel- und Schattenbilder; der Verzicht auf Rahmen signalisiert Entgrenzungserfahrungen. Auch das Motiv des närrischen Tanzes ist wiederum mit Ordnungsverlust und Desorientierung verknüpft, hier unter grotesk-skurrieler Akzentuierung, wie bei Hoffmann: Der perückentragende Hausverwalter führt einen mehrphasig gezeigten Tanz auf, fast wie eine filmische Einlage.

Battaglias Bildererzählungen sind insgesamt maßgeblich durch seinen individuell-charakteristischen Bildstil geprägt, welcher sich in Motiven und Arrangements, auch in Seitenarrangements sowie im Zeichenstil manifestiert. Die sprachlichen Anteile, wenn auch wichtig, treten eher zurück; verbales Erzählen bleibt lakonisch, eine (und sei es ironisch eingesetzte) ‚Stimme der Vernunft‘ gibt es nicht. Durch expressive Grafie wird Sprache aber immer wieder selbst zum ‚Bild‘. Wenn in beiden ‚Nachtstücken‘ dramatische Bildszenen am Ende stehen, so mag dies signalisieren, dass in der dargestellten Welt die Bilder über den Logos dominieren – wobei Battaglias Bilder eine Ambivalenz zwischen Düsternis und Bedrohlichkeit einerseits, Faszination andererseits erzeugen. Dass Hoffmann ein von ihm favorisierter Autor ist, ist nicht nur stofflich begründet, sondern auch in der verbindenden Idee einer Imagination, die schöpferisch, aber auch verstörend wirken kann.

Bilder aus dem Dunkel: Andrea Grosso Cipontes Graphic Novel zum *Sandmann* (2014)

Die Graphic Novel *Sandmann* von Andrea Grosso Ciponte basiert nicht allein auf Hoffmanns Text, sondern verwendet diesen auch als Zitatquelle; die Textanteile

bilden eine Montage solcher Zitate.¹⁰ Erheblichen Anteil an der visuellen Adaption von Hoffmanns Geschichte hat hier die Buchgestaltung, die das Konzept des ‚Nachtstücks‘ durch eine nachdrückliche Inszenierung in dunklen Farbtönen umsetzt. Vor der insgesamt auf schwarzem Grund platzierten Geschichte sieht man beim Öffnen des Buchs zunächst eine Sequenz ganz oder fast ganz monochrom-schwarzer Seiten; aus diesen tauchen dann erste Bilder auf; das Arrangement erinnert an frühe Filme. Ein erstes, kleines Bild ist, gekleidet in ein Bildzitat, ein Doppelporträt von Dacia Palmerino (Adaptation) und Andrea Grosso Ciponte (Zeichnungen). Auch die Titelseite gehört zu dieser schwarz grundierten Sequenz. Es folgt ein Zitat (über Nathanaels Warten auf den Sandmann), kombiniert mit einem Schädelbild, dann ein Bildzitat aus einem Buñuel-Film; dann erst beginnt die Geschichte mit Zitaten aus Nathanaels erstem Brief (S. 9).¹¹ Was im Dunkel beginnt, endet auch im Dunkel – wie im Kino: Die letzten Seiten sind schwarz; auf der letzten bebilderten Seite werden Hoffmann, Grosso Ciponte und Palmerino kurz vorgestellt, jeweils mit Bild – eine Art Abspann mit Hinweisen zum ‚Cast‘.

Die in der Graphic Novel erzählte Geschichte bietet eine komprimierte Nacherzählung des Hoffmannschen *Sandmanns* und folgt dessen Hauptstationen, modifiziert sie aber leicht: Nathanael lernt Olimpia kennen, verfällt ihr, tanzt mit ihr, liest ihr vor, wird von einem Freund gewarnt, von Spalanzani zur Werbung ermutigt und beobachtet eines Tages (bei Grosso Ciponte vom Fenster des Hauses aus) Olimpia, wie sie von einem dunklen Mann ergriffen wird. Er wird Zeuge ihrer Zerstörung im Streit, ist tief verstört, besinnt sich dann auf Clara und kehrt zu dieser zurück. Bei einer Turmbesteigung verfällt er durch das Taschenperspektiv wieder dem Wahn, versucht Clara zu töten. Diese wird gerettet, er springt vom Turm. Das letzte Bild zeigt seinen abgestürzten toten Körper – unterlegt mit dem Hoffmannschen Erzählerbericht von dem friedlichen Leben Claras in der folgenden Zeit (S. 55).

Das Buch insgesamt wirkt düster. Auf schwarzen Seiten präsentieren sich die in einem surreal wirkenden, plastischen Stil gezeichneten Bilder, die bei genauerem Hinsehen aus Punkten und Strichen bestehen. Hell stechen auf den Seiten nur die (weißen) Textfelder und Sprechblasen vom Hintergrund ab – jeweils ja Auszüge aus Hoffmanns Text, wie Bruchstücke aus einer zerschnittenen Vorlage, die hier ins Dunkel gestreut wurden. Nicht nur die jeweilige Optik der Text-Bild-Kombinationen, sondern auch die Seitenfolge als ein weiteres Arrangement von Teilen hat eine interpretierende Dimension. Ein Beispiel bietet die Unterlegung des letzten Bildes vom toten Nathanael mit dem Bericht über Claras (angebliches) Glück.

Bildeinfälle wie dieser lenken die Lektüre des Textes, beeinflussen seine Interpretation. Zu Beginn werden (über Zitate aus dem Eingangsbrief Nathanaels bei Hoffmann, also in struktureller Entsprechung zu dessen Text) Hauptfiguren und Vorgeschichte dargestellt; die Texte in den Captions entsprechen Formulierungen des Hoffmannschen Nathanael; zu sehen sind dieser selbst (als Erwachsener), Clara, alptraumhafte Brillen- und Augenfantasien sowie der von Nathanael als Sandmann interpretierte

10 Andrea Grosso Ciponte (Zeichnungen)/Dacia Palmerino (Textadaption): *Sandmann*. Übers. von Myriam Alfano. Frankfurt/M. 2014, 2019 (= Dust Novel, Bd 1). Der Textanteil ist im Wesentlichen eine Rückübertragung ins Deutsche; im Original wie hier erfolgt ein Rekurs auf Hoffmanns originalen, in der ital. Fassung stückweise zitierten Text. Vgl. den Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=O42xp4QXUZ4> (29.11.2022).

11 Seitenangaben in diesem Abschnitt aus Grosso Ciponte/Palmerino: *Sandmann*.

Coppelius (S. 9–11). Ausführlich (über Nathanael als Erzähler) vermittelt werden die Sandmann-Ängste des Jungen; als verfremdetes Bildzitat verwendet Grosso Ciponte u.a. ein berühmtes Filmstill aus Buñuels *Ein andalusischer Hund* (1929): die Zerschneidung eines Auges (S. 14). Die schattenhafte Gestalt des Augenräubers in Gesellschaft bedrohlicher Vögel (S. 15) erinnert entfernt an Goyas Stich über den *Traum/Schlaf der Vernunft* (1799), aber auch an den Hitchcock-Film *Die Vögel* (1963). Die Kinderängste Nathanaels, der Verlust des Vaters, das Sich-Ausgeliefert-Fühlen des zur Puppe gemachten und zerlegten Jungen werden visuell dramatisch inszeniert (bis S. 23). An diese grafische, von vielen Hoffmann-Zitaten begleitete Nacherzählung von Nathanaels erstem Brief schließt sich die des Antwortbriefs von Clara. Dieser wird als Text in mehreren Bildern ausführlich übermittelt; zunächst sieht man die Schreiberin (S. 24), dann den Leser Nathanael (S. 25). Bevor die Auseinandersetzung und Entfremdung zwischen Nathanael und Clara weitererzählt wird (ab S. 27), schiebt sich ein gezeichneter Erzähler dazwischen wie bei Hoffmann der Bericht des Erzählers.

Der gezeichnete Erzähler (S. 26) sieht wie E.T.A. Hoffmann aus, mit dem ihn auch eine Bildunterzeile identifiziert; er sitzt vor einer schattenhaft-unscharfen Wiederholung des vorletzten Bildes auf der Vorgängerseite, dessen Formen sich hier durchzudrücken scheinen (was aber nicht der Fall ist). Sein Selbstkommentar zur Verfahrensweise entspricht dem des Hoffmannschen Erzählers.¹²

Die Kunst des Zeichners präsentiert sich ostentativ als Kunst der Verwandlungen, der optischen Magie. Bei der Darstellung des von Nathanael vorgelesenen Sandmann-Märchens kommt es zunächst zu Bildern mit zahlreichen Augäpfeln (S. 30 f.). Dann verwandelt sich das Motiv in die Linse eines Taschenperspektivs (S. 32), gefolgt von Blick-Bildern durch die Linse. Die Objekte werden dabei verzerrt, erscheinen konvex. Zu den Bildmotiven gehören auch – als Referenzen auf andere Texte Hoffmanns – eine Katze (zu *Kater Murr*), das Apfelweib (der Türknauf mit Gesicht in *Der Goldne Topf*), eine Fliege (Magister Tinte in *Das fremde Kind*) (S. 32). Es folgt, immer weiter herangezoomt, das Haus, in dem Professor Spalanzani wohnt und in dem sich zuletzt Olimpia zeigt (S. 33). Eine durchaus im Sinne der Motivsprache des *Sandmanns* vorgenommene Akzentuierung erzielt Grosso Ciponte durch das dominante Augenmotiv, das (auch) auf der Bildebene leitmotivisch wirkt. Hervortretende, übergroße Augen tauchen immer wieder auf (bis hin zum visuellen Buñuel-Zitat); begonnen mit dem Bild Claras auf der ersten Seite (S. 9), gefolgt von einem Porträt Nathanaels mit einem Tintenfass, das wie eine Linse aussieht (S. 10), sowie dann von einem Bild des Sandmanns mit Augen, die zugleich Uhren sind – in visueller Umsetzung des Motivs vom Wetterglas, das ja zugleich einen Bezug zur Zeitmessung, zu Zeit und Tod, hat wie auch zum Sehen. Mit dem Augenmotiv eng verbunden ist das Konzept des Perspektivischen (mehrfach inszeniert als suggerierter Blick durch eine verzerrende Linse). Zum Thema wird der Blick vor allem in eine Serie konkav verformter Bilder: Indem sie wirken wie die Oberflächen runder Objekte, werden sie zu ‚Augen‘ (S. 32 f., 44 f.). Die gezeichnete Welt selbst blickt zurück auf uns.

12 Gerrit Lungershausen kritisiert aus literaturwissenschaftlicher Perspektive zu Recht die Gleichsetzung von Autor und Erzähler. Vgl. Gerrit Lungershausen: 2 x E.T.A. Hoffmanns *Sandmann*. In: Comicgate, <https://comicgate.de/rezensionen/sandmann/> (29.11.2022).

Theaterszenen werden bei Grosso Ciponte leitmotivisch eingesetzt. Wenn Nathanael Claras (für ihn ärgerlichen) Antwortbrief liest, hat er die Haltung eines Rezitators (S. 25 oben; wiederholt/verfremdet: S. 26). Mehrfach erscheinen die Figuren als Schattentheater-Gestalten, so der schreibende Nathanael (S. 25 unten). Olimpia tritt für Nathanael, als er sein Taschenperspektiv nutzt, wie auf einer Bühne auf (S. 34): An einem aus Brettern gebildeten Holztisch platziert, wird sie beiderseits von rotem Vorhang gerahmt, bevor sie dem Betrachter dann optisch näher rückt (S. 34). Parallel dazu beobachtet Coppola Nathanael beim Beobachten (S. 35). Nach dem Ende der ‚Vorstellung‘, als Bild zu Nathanaels Brief an Lothar über Olimpia, sieht man diese hinter einem nun zugezogenen Vorhang – als schattenhafte Umrissfigur (S. 36). Die Begegnung mit Olimpia wird als Bühnengeschehen visualisiert: Zunächst spielt Olimpia auf einer Bühne am Flügel (S. 38), dann werden Nathanael und Olimpia zu Akteuren einer Tanzdarbietung vor einem Bühnenvorhang.

Vielfach, schon auf der ersten Seite, sind den Bildmotiven Wolken aus Punkten überlagert – so, als sei hier Sand gestreut worden. Das Zeichengerät Grosso Cipontes wird dadurch zu einem Gerät, das zu einem Sandmann passt – also zu einem Manipulator der Augen und des Blicks. Düstere Farbgebung, schwarze Hintergründe und Bild-Kreise erinnern auch ans Kino, zumal manche Bilder unscharf, ‚flackernd‘ wirken und die Schlusszene – der tote Nathanael, unterlegt mit einer ‚Stimme‘ oder einem Untertitel aus dem ‚Off‘ – an Filmenden erinnert.

Inszeniert wird insgesamt ein Bildertheater der Medien und der Imaginationen. Grosso Ciponte lässt sich dabei zwar manches einfallen, dem bei Hoffmann keine konkrete Motivvorlage entspricht, so wie er ja auch mit seinen Figuren und Szenen eine historisch spätere Welt evoziert. Aber auf der Ebene von Bildlichkeit und Bildersemantisierung bleibt er Hoffmann doch stark verbunden.

Im Dialog mit Hoffmann: Vitali Konstantinov: *Der Sandmann* als Graphic Novel (2019)

Hoffmanns *Sandmann*-Geschichte liegt auch Vitali Konstantinovs Graphic Novel *Der Sandmann* zugrunde – als Basis einer weiteren selbstbewussten grafischen Inszenierung.¹³ Dabei folgt die Bildergeschichte dem Gang der Nathanael-Handlung im Original im Wesentlichen, nimmt aber manchmal Motive vorweg und arrangiert sie neu. Die bei Grosso Ciponte nachgestellte Unterteilung in die Nacherzählung des Briefe-Komplexes und des Haupterzähler-Komplexes findet nicht statt, auch wenn man ganz zu Anfang (S. 4) einen an Lothar schreibenden Nathanael sieht.

Wieder zunächst ein Blick auf Buchstruktur und Paratextuelles: Das Comicbuch gliedert sich in vier Abschnitte und einen Epilog. Erstere werden jeweils durch Schauplatzangaben in Frakturschrift und ein Bild eingeleitet. Blaue und rote Blätter strukturieren das Buch visuell; die roten befinden sich zwischen den Abschnitten, die blauen bilden Anfang und Ende des Buchinneren. Die letzte gezeichnete Doppelseite zeigt die Autoren Hoffmann und Konstantinov; die Bilder der beiden werden ergänzt durch knappe Angaben zur Person. Im Vordergrund sieht man – als eine Art Gastauftritt aus

¹³ Vitali Konstantinov: *Der Sandmann. Nach E.T.A. Hoffmann*. München 2019. In diesem Abschnitt mit Seitenzahlangaben im Text referenziert.

einem anderen Spielkontext – eine gezeichnete Paraphrase zum Bild des Katzen-duos Kater Murr und Mina, das bei Hoffmann als Illustration zum *Murr*-Roman dient. Das Bild suggeriert, dass sich Hoffmann und der Zeichner bzw. Graphic Novelist auf Augenhöhe treffen. Während Hoffmanns Selbstcharakteristik (er stellt sich als „sehr witziger Autor“ vor) andeutet, dass er Comics geschätzt haben könnte, wenn es denn zu seiner Zeit bereits welche gegeben hätte, geben Konstantinovs Bemerkungen über die Kunst („sie entsteht vielmehr erst aus dem allem, was man die Kunst heißt!“) einen Hinweis auf das Selbstverständnis dieses Künstlers, und zwar mit Hoffmanns Worten.¹⁴

Die Textelemente der Graphic Novel zitieren vielfach Hoffmanns Text, bieten aber auch manchmal pointierte Umformulierungen. Die Textanteile stehen fast ausschließlich in Sprechblasen (was die Stilistik des Comics betont) oder werden durch ihre Platzierung als Figurenrede ausgewiesen. Nur gelegentlich schiebt sich eine Erzählerstimme dazwischen, die zusammenfasst oder nötige Informationen bietet (vgl. S. 12 f., 30, 36 f., 45). Sie rückt aber, anders als es gelegentlich bei Hoffmann geschieht, nicht auf eine ironisch-brechende Distanz zur Selbstdarstellung Nathanaels, sondern hat eine eher nachgeordnete Bedeutung. Erzählt wird ja auch vor allem im Medium der Bilder und hier gibt die Darstellung hauptsächlich Nathanaels Wahrnehmungsperspektive wieder. Eine Differenzierung zwischen realen und imaginierten Ereignissen erscheint dabei ebenso unmöglich wie eine klare Diagnose von Verzerrungen durch Nathanaels spezifischen Blickwinkel. Die nicht seltenen Soundeffekte werden wie im Comic dargestellt.

Konstantinovs grafischer Stil ist grotesk; seine Figuren wirken dezidiert ‚gezeichnet‘, mit comicspezifischen Überzeichnungen, etwa der Augenpartien. Die Geschichte ist im Wesentlichen schwarz-weiß gezeichnet. Als dritte Farbe kommt Rot hinzu, das akzentuierend, hervorhebend, dramatisierend wirkt; als vierte Farbe Blau, eingesetzt für Augen und Augäpfel. So verweisen etwa auf S. 4 f. rote Felder auf das („aggressive“) Klopfen des Sandmanns („Tock Tock Tock“); Ähnliches gilt für das Wort „... blutig...“ – das hier zudem in großer Frakturschrift erscheint. Rot sind die an verschiedenen Stellen züngelnden Flammen (also das auf den „Feuerkreis“¹⁵ deutende Feuermotiv, vgl. S. 17); Rot steht auch für Liebe (etwa in Gestalt roter Herzen, vgl. S. 30, 37) und die Entflammung Nathanaels (S. 31), schließlich für den „Feuerkreis“ selbst (S. 35). Nicht nur rote Herzen und Flammen, sondern auch die zahlreichen monströsen Erscheinungen schlagen eine Brücke zu Populärkulturellem. Dazu gehören auch Figurentypen, die an Monster früherer und neuerer Zeiten erinnern: An fledermausähnliche, Batman-artige Flugmenschen (S. 5), an Ungeheuer Hieronymus Boschs (S. 6).

14 Das Zitat stammt, leicht abgewandelt, aus *Die Elixiere des Teufels*. Der Friseur des Hauses, Pietro Belcampo, alias Peter Schönfeld, sagt zu Medardus über seine (Haar-)Kunst: „sie entsteht vielmehr erst aus dem Allen, was man die Kunst heißt!“ (E.T.A. Hoffmann: *Die Elixiere des Teufels*. In: Ders.: *Sämtliche Werke in sechs Bänden*. Hrsg. von Hartmut Steinecke/Wulf Segebrecht unter Mitarbeit von Gerhard Allroggen u.a. Frankfurt/M. 1985–2004, Bd. 2/2: *Die Elixiere des Teufels. Werke 1814–1816*. Hrsg. von Hartmut Steinecke unter Mitarbeit von Gerhard Allroggen. Frankfurt/M. 1988, S. 9–352, hier S. 105).

15 Vgl. das Motiv des Feuerkreises in Hoffmanns *Sandmann* – E.T.A. Hoffmann: *Der Sandmann*. In: Ders.: *Sämtliche Werke in sechs Bänden*. Hrsg. von Hartmut Steinecke/Wulf Segebrecht unter Mitarbeit von Gerhard Allroggen u.a. Frankfurt/M. 1985–2004, Bd. 3: *Nachstücke. Klein Zaches. Prinzessin Brambilla. Werke 1816–1820*. Hrsg. von Hartmut Steinecke unter Mitarbeit von Gerhard Allroggen. Frankfurt/M. 1985, S. 11–49, hier S. S. 31, 45, 49. Sämtliche Zitate aus diesem Band werden im Folgenden mit der Sigle ‚H 3‘ und entsprechender Seitenzahl nachgewiesen.

Die Grenze zwischen anthropomorphen Figuren und Monstern erscheint insgesamt offen. Olimpia agiert in wechselnden Erscheinungen, u.a. (nicht überraschend) als Maschinenmensch (S. 36).

Auch wenn anders als bei Grosso Ciponte nicht explizit von Akten die Rede ist, gibt es eine klare Unterteilung in wiederum fünf Abschnitte: Auf vier Abschnitte, die jeweils durch eine Ortsangabe, eine Darstellung des fraglichen Orts und eine rote Ziffer eingeleitet werden, folgt als fünfter Teil der Epilog. Die jeweils den neuen Abschnitt einleitende Darstellung des Schauplatzes lässt das Arrangement theaterhaft wirken: Die ‚Bühne‘ der folgenden Szenen wird vorgestellt, und zwar unter knapper Benennung des Ortes. Rote Bildelemente, auch in diesen ‚Prospekten‘, verweisen auf zentrale Ereignisse – so ein roter Stern auf den Turm, der zum wichtigen Schauplatz in Abschnitt 4 wird (S. 39). Die finale Katastrophe, Nathanaels Wahnsinnsausbruch auf dem Turm und sein Tod, ist mit viel Rot gestaltet (S. 43). Am Ende liegen zentrale Requisiten am Boden der Seite wie nach einer Vorstellung auf der Bühne: ein Schädel (Hamlet-Reminiszenz?), der Arm eines Maschinenmenschen, ein Augapfel (S. 46). Der finale Erzählerbericht über Claras weiteres Leben wirkt ironisch: Clara und ein bärtiger, robinsonartiger Mann werden im Epilog in einem ovalen Rahmen gezeigt, vor ‚idyllischer‘ Südseekulisse (samt Surfbrett); im Vordergrund komplettieren nachgezeichnete Raffael-Engel sowie Papegeien die Bildmontage.

Leitmotivisch durchziehen Variationen über Augen und Maschinenfiguren die Erzählung – eben bis zum Schlussakt.¹⁶ Geschichten in der Geschichte, etwa die Sandmann-Geschichte, werden als Spiele der oft ineinander übergehenden, die Bildgrenzen überschreitenden Imaginationsbilder erzählt (vgl. S. 4 f.). Im finalen Gespräch des gezeichneten Konstantinov mit dem gezeichneten Hoffmann wird besonders deutlich, dass auch die paratextuellen Elemente von Graphic Novels eine poetologisch-ästhetische Dimension besitzen und auf eigene Weise einen Teil der Auseinandersetzung des Comickünstlers mit Hoffmanns Themen und seiner Ästhetik bilden.

Eine Doppelgängergeschichte: Michael Mikolajczaks und Jacek Piotrowskis Graphic-Novel-Spin-Off zu *Der Sandmann* (2019)¹⁷

Der Paratext zu dieser Graphic Novel deutet bereits auf die Freiheiten hin, die sich Mikolajczak und Piotrowski genommen haben. Auf den Titel mit einer Bildmontage folgt die Angabe: „Inspiriert durch die Erzählung ‚Der Sandmann‘ von E.T.A. Hoffmann. Story Michael Mikolajczak, Zeichnungen Jacek Piotrowski“; wir sehen weiße Schrift auf schwarzem Grund, wie auch auf den folgenden Seiten (Impressum und Angabe zum Rahmenplot);¹⁸ dies wirkt wie eine Reminiszenz an die Optik von alten Schwarz-Weiß-Filmen. Wie eine Annäherung an filmische Bildfolgen wirkt es auch, dass alle Seiten unpaginiert sind. Die Bildmontage bietet eine Komposition aus diversen Bildelementen und -typen – im Vorgriff auf die Graphic Novel insgesamt.

¹⁶ Das Augen- und das Maschinenmotiv bestimmen schon die Titelseite: Ein Maschinenarm hebt einen Augapfel zeigend hoch.

¹⁷ Michael Mikolajczak (Text)/Jacek Piotrowski (Zeichnungen): *Sandmann*. Leipzig 2019. Siehe auch die trailerartige Videovorschau unter <https://www.facebook.com/watch/?v=279806232975027> (29.11.2022).

¹⁸ Mikolajczak/Piotrowski: *Sandmann*, unpag. Alle Zitate in diesem Abschnitt stammen, wo nicht anders angegeben, aus dieser Quelle.

Dass Nathanael einen Stein wirft (wie auch später in der Graphic Novel), könnte eine verdeckte Reminiszenz an George Herrimans *Krazy Kat* und damit an ein wichtiges Stück Comicgeschichte sein, an Wiederholungen, Zwangshandlungen – und deren groteske Komik.

Eine einleitende Angabe zum (gegenüber Hoffmann modifizierten) Rahmenplot erleichtert das Verständnis dessen, was dann folgt:

NATHANAEL war noch ein Kind, als sein Vater durch eine Explosion bei einem wissenschaftlichen Experiment starb. Die Schuld am Tod des Vaters gab der Junge dem alten Mann COPPELIUS. Nathanael hält Coppelius nicht nur für einen Mörder, sondern auch für den SANDMANN, eine Bestie in Menschengestalt, die den Kindern die Augen stiehlt und an seine eigene teuflische Brut verfüttert. Nun leben beide Männer als Nachbarn in einem Wohnhaus.

Ein anderer Ausgangspunkt als bei Hoffmann also: Nathanael lebt noch; er und Coppelius sind Nachbarn. Im Folgenden macht die Graphic Novel aus ihnen eine Art Doppelgängerpaar, bedingt durch ihre wechselseitige Beobachtung – also durch ihre alternierenden, gegenläufigen, aber eben auch komplementären Blicke: In Coppelius verkörpern sich Nathanaels Ängste, in Nathanael die des Coppelius; der eine ist jeweils die Schreckfigur des anderen. Die perspektivenwechselnden Abschnitte der Erzählung setzen dies visuell und narrativ in Szene – und es entstehen zwei einander widersprechende Geschichten. Die Strukturierung durch Wechsel der Erzählerperspektive als Konstruktionsidee entspricht konzeptuell dabei dem Aufbauprinzip von Hoffmanns *Sandmann*. Dort geht es um die Perspektiven Nathanaels, Claras und des Erzählers, hier um die Nathanaels, Coppelius' und des Erzählers (der wenig sagt, aber durch das Arrangement repräsentiert wird). Während bei Hoffmann die „verständige[] Clara“ (H 3, S. 29) Nathanaels Imaginationen rational begegnet, gibt es in der Graphic Novel keine Stimme respektive keine Perspektive der Vernunft; beide Hauptfiguren, Nathanael und Coppelius, nehmen die Welt, vor allem den jeweils Anderen, wahnhaft verzerrt wahr.

Ans Theater erinnert einmal mehr die Gliederung in Akte, die jeweils durch eine schwarze Seite mit einem symbolhaften Bildmotiv eingeleitet werden (I. Totenschädel, II. Nathanaels verzerrtes Gesicht, III. Fratze des Coppelius; IV. Olimpias Puppenkopf; V. Olimpias Puppenhand). Ein Anhang betont den Inszenierungscharakter der Graphic Novel: Auf die durch eine schwarze Doppelseite endende, grafische Erzählung folgen Skizzen, die für die Annäherung des Zeichners an seine Figuren und Szenen stehen („Skizzen zu Coppelius“, „Skizzen zu Nathanael“, „Varianten von Cover und Inhaltsseiten“).

Mikolajczak und Piotrowski nehmen den Hoffmannschen *Sandmann* zum Ausgangspunkt, verfahren mit der literarischen Vorlage und deren Fabel aber auf eine ausnehmend freie Weise. Doch wie bei Hoffmann die Briefe Nathanaels und Claras sowie der Erzählerbericht nicht nur von Blickwechseln handeln, sondern als Abfolge zugleich Blickwechsel und perspektivische Deutungen des Berichteten repräsentieren, so bricht auch in dieser Graphic Novel das Erzählte in unvereinbare perspektivische Darstellungen auf. Im Mittelpunkt stehen Olimpia, Nathanael und Coppola, und zwar zunächst einmal aus der Perspektive des Rückblicks, der (von einem gegenwärtigen Standpunkt aus rekapitulierten) Erinnerungen – was eine eigene Art der Brechung bedeutet.

Nathanael und Coppelius agieren abwechselnd, aktweise, als Erzähler; auch indem sie gemeinsam eine Geschichte erzählen, erscheinen sie als Doppelgänger. Beide blicken zurück auf die Geschichte ihrer jeweiligen Beziehung zu Olimpia und ihrer beider Wechselbeziehungen; so sind sie zugleich Erzähler und Akteure. Als Akteure bestimmen sie vor allem die Ebene der gezeichneten Darstellung (der Bildszenen), als Erzähler führen sie das Wort in den Textpartien, in den Captions, aus denen sich der Textanteil der Graphic Novel zusammensetzt. So könnte man sagen, dass hier das grafisch-textuelle Erzählen als perspektivisch entfaltet wird (so, wie bei Hoffmann das Erzählen sich als perspektivische Darstellung reflektiert). Die grafische Sprache, der Zeichenstil, die Panelformen und Arrangements betonen das Perspektivische der Darstellung mit eigenen (visuellen und kompositorischen) Mitteln.

Die bei Hoffmann zentrale Frage nach der Identität von Coppelius, dem Sandmann und Coppola tritt zurück; allerdings wechselt Coppelius seine Erscheinungsweisen. Stattdessen rückt die (bei Hoffmann latent angelegte) Doppelgängerbeziehung zwischen Coppelius und Nathanael in den Vordergrund: Sie erscheinen wie zwei Hälften, die einander verabscheuen und sich doch nicht voneinander lösen können. Suggestiert wird eine Art Vater-Sohn-Verhältnis. Was beide verbindet, ist ihr, wenn auch unterschiedliches, monströses Aussehen. Auch Nathanael sieht (sogar als Kind) bedrückend aus; er verwandelt sich in manchen Szenen zu einem kaum mehr menschenähnlichen Monster – wie Coppelius. Motiviert sind die visuellen Verwandlungen schon dadurch, dass ja subjektive Erinnerungen wiedergegeben werden, das Gezeigte also dem entspricht, was im Kopf des jeweiligen Erzählers vorgeht.

Dieser neue *Sandmann* ist seinerseits der ähnlich-unähnliche Doppelgänger des Hoffmannschen Nachtstücks. Figuren kommen hinzu (die Frau oder Geliebte des Coppelius); andere entfallen (aus Spalanzani als ehemaligem alter Ego des Coppola wird der Besitzer eines Ladens mit einer Schaufensterpuppe); neue Orte werden signifikant; neue Zusammenhänge werden suggeriert.

Was wird hier erzählt? Einleitend, vor der grafischen Erzählung selbst, wird die Vorgeschichte des Folgenden im Sinne des Hoffmann-Textes rekapituliert.¹⁹ Bildstilistisch stehen die Panelseiten im Zeichen mehrfacher Brechungen. Die stilistisch einheitlichen, vor allem durch starke Schwarz-Weiß-Kontraste geprägten, expressiven Zeichnungen werden dort, wo Olimpia erscheint, oft durch (bearbeitete) Schwarz-Weiß-Fotos einer Puppe ergänzt. Auf eigentümliche Weise erscheint durch die Nutzung dieses Fotoeffekts Olimpia ‚wirklicher‘ als die gezeichneten Figuren. Das von einer Gegenwart her grafisch-narrativ dargestellte Erinnern der beiden Hauptfiguren Coppelius und Nathanael erfolgt in fünf Akten. Die einzelnen Kapitel sind entsprechend nummeriert; sie beginnen mit schwarzen Seiten, auf denen jeweils in ausdrucksvoller Schrift die Aktbezeichnung steht. Der Zusammenhang der Ereignisfolge zerbricht, weil sich Nathanael und Coppelius in der Erzählerrolle abwechseln.

Eine Übersicht über die (Hoffmanns Fabel im Sinn eines Spin-Offs erweiternde) Fabel:

¹⁹ Erzählt wird in einer unbestimmten Gegenwart, während die Bilder vergangene Szenen zeigen, die der Text beschreibt, erzählt, interpretiert. Nur punktuell finden sich zur erinnerten Handlung selbst gehörige Elemente von Figurenrede in Anführungszeichen und in eigenen Textfeldern; Sprechblasen gibt es nicht. Gegenwärtiges und Vergangenes erscheinen insgesamt auf gespenstisch-unheimliche Weise verknüpft.

Akt I. Erzähler: der alte, gebrechliche Coppelius. Ausgehend von dem (Hoffmannschen) Satz „Denke Dir einen großen breitschultrigen Mann“ (H 3, S. 15) und anderen Zitaten stellt sich Coppelius selbst vor – und erzählt eine bei Hoffmann nicht vorkommende Episode aus seinem früheren Leben: Ein bei einem Unfall verletzter, wild gewordener Hund hat die Begleiterin des Coppelius einst getötet; Coppelius lebt nun isoliert; die Erinnerungen und der Gedanke an den Tod lassen ihn nicht los; die Kinder im Haus fürchten ihn; er erschreckt sie gern. Eine besonders ausgeprägte wechselseitige Abneigung besteht zu dem Jungen Nathanael. Coppelius wird selbst Zeuge einer Explosion, die er mit den bei Hoffmann geborgten Worten Nathanaels beschreibt; das Erlebnis bringt Erinnerungen an Liebe und Begehren in sein Leben zurück.

Akt II. Erzähler: Nathanael. Nathanael, der einleitend mit Hoffmann-Zitaten von Olimpia spricht, hält die Puppe im Keller an einem geheimen Ort versteckt. Des Nachts verlässt er das mit seiner Frau Clara geteilte Schlafzimmer, um das Objekt seines Begehrens aufzusuchen, begleitet von Gedanken an den ihm widerwärtigen Hausnachbarn Coppelius, den er den „Sandmann“ nennt und mit großäugigen Fliegen vergleicht, sowie an Clara. Nach dem Liebesakt mit der Puppe fühlt sich Nathanael von Coppelius verfolgt, den er auch als Rivalen fürchtet und von dem er sich wie eine Puppe demontiert fühlt – oder dies imaginiert. In seinen Wahnbildern verliert Olimpia unter Coppelius' Zugriff ihre Augen, wird von diesem geraubt und zerstört.

Akt III. Erzähler: Coppelius. Nun berichtet Coppelius von einem Abstieg in den Keller, wo er Erinnerungstücke an seine tote Frau aufbewahrt. Er stößt dort auf den verhassten Nathanael, es kommt zum Kampf, bei dem sich Nathanael, hier ja von Coppelius gesehen, in eine Bestie verwandelt. Er entdeckt Olimpia, diese wird von Nathanael im Wahn zerschmettert, was Coppelius beobachtet.

Akt IV. Erzähler: Nathanael. Verstört taumelt Nathanael durch die Nacht, erfüllt von seiner Passion zu Olimpia, die er als Pianistin bei einem Konzert gesehen hat. Er selbst fühlte sich wie eine Marionette, tanzte dann mit Clara. Nun entdeckt er Olimpia als Schaufensterpuppe in der Instrumentenhandlung Spalanzani, raubt sie und bringt sie in sein Kellerversteck.

Akt V. Erzähler: Coppelius. Coppelius beobachtet vom Fenster aus Nathanael auf der Straße – und erinnert sich an Nathanaels Kinderjahre. Das Labor des Vaters ist explodiert und Nathanael, der Coppelius für den Sandmann hielt, betrachtete diesen als Täter. Von Coppelius' toter Frau war der verstörte Junge freundlich behandelt und verwöhnt worden, ersatzweise für das fehlende eigene Kind. Für Coppelius ist der Junge aber damals schon ein Monster ohne Seele, besessen von schauerlichen Fantasien, feindselig, verrückt. Coppelius hat den Herangewachsenen beim Diebstahl der Schaufensterpuppe Olimpia aus Spalanzanis Laden beobachtet; auch andere zuvor von Nathanael erzählte Szenen werden hier von Coppelius noch einmal erzählt, verzerrt ins Makabre, Wahnhafte. Coppelius, der weiß, dass Nathanael die Puppe im Keller versteckt, kündigt an, diesem bald dorthin zu folgen.

Zentral für diesen ‚neuen‘ (und dabei doch zitierten, also ‚recycelten‘) *Sandmann* sind, so ließe sich bilanzieren, das Augenmotiv, das der (wechselseitigen) Beobachtung der Figuren, das der Perspektivik ihres Schauens. Zentral sind zerbrechende Bilder und Identitäten; Figuren spalten sich auf, verwandeln sich, Figuren haben ähnlich-unähnliche Doppelgänger. All dies wird auf dem Schauplatz des Buchs in

düsterer, schwarz-weißer Optik inszeniert, in vielfach durcheinandertaumelnden Bildern, in Räumen, die wie deformiert wirken. Das Zerbrechen der Geschichte, das Zerbrechen von Bildern, das Zerbrechen des ‚Bildwerks‘ Olympia und das Zerbrechen der Erzählerinstanz in zwei Figuren spiegeln sich wechselseitig. Zum Thema wird so eine in Wahrnehmungsfragmente zerbrochene Welt, die die jeweilige Beobachterinstanz mit ihrer Bruchstückhaftigkeit kontaminiert. Hoffmanns *Sandmann* wird auf pointierende, stark visuell-bildhaft akzentuierte Weise interpretiert, bildet aber erkennbar einen prägenden Bezugspunkt.

Bildergeschichten aus dem Reich der Träume und Phantasmen: Neil Gaimans *Sandman*-Serie

Neil Gaimans Graphic-Novel-Serie *Sandman* (erschieden zwischen 1989 und 1996) legt durch ihren Titel die Frage nach Beziehungen zu Hoffmanns *Sandmann* nahe, auch wenn Gaiman keine Comic-Paraphrase zu Letzterem bietet.²⁰ Als verbindend erscheinen hier, auch ohne direkte Hoffmann-Nacherzählung, das Thema der Träume sowie die Affinität zum Theatralen – zu einem Theater der Imaginationen, das sich aus dem Leben nicht ausgrenzen lässt. Gaimans im Comicstil gezeichnete Serie von Geschichten dokumentiert seine Affinität zu Märchenstoffen, Legenden, Fabeln und anderen populären Stoffen, seine Vorliebe für Geschichten über mythische Figuren und ihre Macht. Die in der Serie immer wieder auftretenden Figuren Destiny, Death, Desire, Despair, Delirium, Destruction, Dream sind zugleich imaginäre und agierende Gestalten (wie der Sandmann); in einer Episode um die Puppentheaterfigur des Punch hat ein kleiner Junge (wie in Hoffmanns *Sandmann*) in seiner Kindheit ein traumatisches Erlebnis, das ihn im Weiteren verfolgt und sich mit der Erinnerung an diese Figur verbindet. Prozesse der Entgrenzung zwischen Erfahrungswelt und Imaginationen, empirischer Welt und Traumwelt verbinden die einzelnen Geschichten.

Die Inszenierung einer Detektivgeschichte auf dem Papiertheater: *Das Fräulein von Scuderi* von Alexandra Kardinar und Volker Schlecht (2011)²¹

Mit *Das Fräulein von Scuderi* ist ein anderer bekannter Hoffmannstext zur Grundlage einer grafisch-narrativen Interpretation geworden – wiederum auf eine Weise, die Bilder und Visuelles in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken lässt, auch zitierte Bilder als Pendants zu den montierten Textbausteinen der literarischen Vorlage. Der Band *Das Fräulein von Scuderi. Graphic Novel von Alexandra Kardinar und Volker Schlecht* bietet neben der grafischen Erzählung auch Hoffmanns kompletten Text sowie einen Anhang.²² Einen ersten Hinweis darauf, dass es sich um eine Inszenierung im Buch als einem ‚Papiertheater‘ handelt, gibt der Schutzumschlag: Er ist ein kompositorischer Bestandteil der Graphic Novel, vor allem wegen seiner Innenseite mit ihrer

²⁰ Zu Gaimans Oeuvre vgl.: Diego Cristóbal Alegría Sabogal: *Von Endlosen, Ewigen und Anderen. Die Darstellung des Undarstellbaren bei Neil Gaiman*. Berlin 2021 (= *Studia comparatistica*, Bd. 12).

²¹ E.T.A. Hoffmann (Text)/Alexandra Kardinar/Volker Schlecht (Zeichnungen): *Das Fräulein von Scuderi*. Frankfurt/M., Wien, Zürich 2011. Alle Zitate in diesem Abschnitt stammen aus dieser unpag. Quelle.

²² Vgl. dazu die Überschau im Inhaltsverzeichnis: „Bildteil mit Textpassagen der Erzählung E.T.A. Hoffmanns und mit Anmerkungen zur Zeit Ludwigs XIV.“, „Textteil mit der Erzählung von E.T.A. Hoffmann“, „Nachwort“, „Literaturliste“ (eine Literaturliste mit verwendeten Informationsquellen zum Hof Ludwigs XIV. und zu dessen Zeit).

Präsentation der Akteure der Geschichte in Form eines Schnittbogens für Papierfiguren. Dass es sich bei dieser Hoffmann-Adaptation nicht zuletzt um eine Graphic Novel über die Graphic Novel handelt, lässt dann auch die Doppelseite ganz zu Beginn des Buchs ahnen: Aus den ersten drei Buchstaben des Namens „E.T.A. Hoffmann“ steigen drei Sprechblasen auf – im Stil von Karikaturen des 18. Jahrhunderts, auf denen lange vor der Zeit des Comics bereits Sprechblasen zu sehen waren, etwa bei James Gillray. Sie ‚sagen‘, welchen ausgeschriebenen Vornamen die jeweilige Initialie repräsentiert, wobei „Wilhelm“ durchgestrichen und durch „Amadeus“ ersetzt ist.

Kardinars und Schlechts Graphic Novel erzählt Hoffmanns Geschichte über die kluge Mademoiselle de Scuderi komplett nach, löst den linearen Erzählerdiskurs allerdings in polyperspektivische Bildszenen auf. Aus Hoffmanns Text stammen viele wörtliche Passagen; der ‚Erzähler‘ zitiert Hoffmanns Erzählerbericht, oft aber auch die Äußerungen der gezeichneten Figuren. Betont wird die Bildlichkeit der Erzählung schon durch den Modus der *mise en page*: Die Seiten, oft die Doppelseiten, sind als Flächen gestaltet, strukturiert nicht durch jeweils eine Linie (wie ein gedruckter Text), sondern durch collagierte Teile, die sich in verschiedene Richtungen lesen lassen.

Die Hoffmann-Zitate stehen in rechteckigen, farbigen Kästen (die Sprechblasen sind auch rechteckig). Daneben gibt es weiße rechteckige Textkästen mit einer weiteren Stimme, die uns über historische Hintergründe und Figuren Auskunft gibt – eine Art von Kommentargestimme aus dem Off. So ist anfangs von den unsicheren Verhältnissen auf den Straßen von Paris die Rede. Ein dabei verbalisiertes Thema ist das Sehen, das Beobachten und ‚Durchleuchten‘. Das Paris der Handlungszeit ist geprägt durch den politischen Willen zu Überschau und Kontrolle – eine spezifische, aber im Sinne Hoffmanns verstandene Akzentuierung des Themas ‚Sehen‘.²³

Nicht nur die Obrigkeit hat ihre Untertanen klar im Blick, auch wir sehen Klares: Die Figuren sind präzise gezeichnet, vorwiegend schwarz auf weiß, klar konturiert, leicht identifizierbar – alles dank des Zeichenstils. Innerhalb der Gesamtseitenkompositionen wirken die Akteure wie ausgeschnittene Papierfiguren, was die Suggestion verstärkt, sie seien kontrollierbar. Bewegungen sind mehrfach dadurch ins Bild gesetzt, dass eine und dieselbe Papierfigur in verschiedenen Bewegungsphasen oder Haltungen sichtbar wird. Kardinars Figurendarstellung spielt gerade durch diese Arrangements auf das Papiertheater an, variiert zugleich mit dem Motiv der Papierfigur aber auch das Hoffmannsche Motiv der animierten Puppe.

Die Welt der Papierpüppchen ist eine betont artifizielle Welt: Objekte, Muster, Formen präsentieren sich als ‚künstliche‘ (im Sinne von kunst-volle) Arrangements. Die Seiten bzw. Doppelseiten wirken wie montiert aus Einzelteilen; dies appelliert beim Lesen an einen analytischen Blick und verstärkt den Sinn für das Gemachtsein des Ganzen. Neben den Figuren wirken auch die Hintergründe wie Collagen aus verschiedenen Materialien. Die ganze Geschichte sieht aus, als sei sie mit der Papierschere gestaltet worden. Hier wird, so signalisiert die Graphic Novel Seite für Seite, nicht etwa Reales abgebildet, sondern etwas Künstliches konstruiert.

23 „Am Abend des 2. September 1667 leuchteten zum ersten Mal Laternen in den bisher so düsteren wie gefährlichen Pariser Gassen auf. Die flächendeckende Installation von Straßenbeleuchtung in Paris, die Ludwig XIV. angeordnet hatte, diente weniger der Bequemlichkeit des Bürgers als vielmehr seiner Kontrolle.“ (1. Kasten)

Lässt sich schon der ‚analytische‘, die montierten Einzelelemente betonende Stil der Graphic Novel als visualisierendes Pendant des kriminalistisch-analytischen Denkens deuten, wie es in Hoffmanns Text durch das Fräulein von Scuderi repräsentiert wird, so entspricht der Stil der Bilderzählung auch noch in anderer Hinsicht der Idee detektivischer Entschlüsselung von Rätseln: Kardinar setzt bei der Darstellung der historischen Giftaffäre Symbole, Logos, nonverbale Zeichen ein, ‚übersetzt‘ das Erzählte teilweise in eine Symbolschrift samt ihren Bilderklärungen; Lektüre wird so betont zur Decodierung.

Aber die Artifizialität und Transparenz dieser *Scuderi*-Welt ist gleichsam nur ihre eine Seite. Als Puppen wirken die Figuren einerseits geheimnislos, flach, andererseits aber erwecken sie den Eindruck, als behielten sie manche Geheimnisse für sich. Ihre Gesichter sind wie Masken. Was verbirgt sich darunter? Ist wirklich alles aufgeklärt, wenn man weiß, wer wann was gemacht hat? Die Faktur dieses Papierfigurenbuchs wirft diese Frage auf, aber auch schon Hoffmanns Text. Denn hier wird zwar durch die detektivische Intelligenz der Scuderi geklärt, wer was wann getan hat – aber bleibt nicht doch als entscheidendes, unauflösliches Rätsel die Abgründigkeit der menschlichen Seele zurück?

In mehr als einer Hinsicht verbinden sich in der Graphic Novel Kardinars und Schlechts Interpretationen der Hoffmannschen Geschichte (vor allem visuelle Interpretationen) mit Strategien der Selbstbespiegelung der Gattung Graphic Novel. Die auf einem literarischen Text basierende Bildergeschichte ‚schneidet‘ sich aus ihrer Vorlage vieles heraus und montiert es dann aber gemäß eigenen Spielregeln. Dies bietet einen Anlass, das Hoffmann-Thema der Bilder, der Kunst, des Sehens zu re-inszenieren – und so das Erzählen als einen Prozess des Komponierens von Ausschnitten visuell zu modellieren. Der Idee einer mehrfachperspektivischen Darstellung entspricht die Verwendung unterschiedlicher Bildsprachen; die der visuellen Inszenierung wird durch den Montagestil umgesetzt. Das ‚Durchschaubare‘, kausal Begründbare, Motivierbare erscheint bei all dem als Oberfläche.

Andere Beispiele für ‚Hoffmann im Comic‘ wären zu nennen – in einem breiten Spektrum von Varianten. Dafür nur drei recht verschiedene Beispiele:

Hoffmann im Kurzformat: Leo Leowald: *Die Elixiere des Teufels* (2001)²⁴

Die Moga-Mobo-Kurzcomics repräsentieren im Spektrum der Literaturcomics ein parodistisches Extremmodell – und ein Gegenmodell zu der seit den 1940er Jahren bestehenden Heftcomic-Reihe *Classics Illustrated*. Setzen diese es sich zum Ziel, über die Inhalte weltliterarischer Klassiker auf eingängig-populäre Weise zu informieren und damit an die Werke selbst heranzuführen, so setzen die Moga Moba-Comics ein bestimmtes Wissen über ihre Textgrundlagen schon voraus, sonst versteht man meist ihre Pointen nicht. Die Idee des Klassiker-Kanons wird verulkt, auch durch die Präsentationsweise; manche Beispiele verfremden, ja parodieren auch konventionelle Mittel des Comics.

²⁴ Leo Leowald: *Die Elixiere des Teufels*. In: *Moga Mobos 100 Meisterwerke der Weltliteratur*. Hrsg. von Titus Ackermann/Jonas Greulich/Thomas Gronle. Berlin 2001, S. 34.

So ist ein umfangreicher Roman wie *Die Elixire des Teufels* von Leo Leowald auf eine Seite und acht Panels komprimiert worden – eine Art (Selbst-)Parodie des Literaturcomics, die aber doch immerhin Anlass gibt, nach Beziehungen der Bildelemente des wortlosen Comics zu Motiven und Ideen Hoffmanns zu fragen. Die Comicseite zeigt eher komische Strichmännchen mit Sprechblasen; die einzelnen Szenen stellen stets Medardus dar und spielen auf Szenen des Hoffmann-Romans an, die sie wortlos (ohne Text in Captions oder Sprechblasen) visualisieren, stark vereinfachend und parodistisch. Leowald benutzt eine betont comictypische Zeichensprache, spielt aber auch mit visuellen Zweideutigkeiten: Die Bilder wirken zwar sequenziell, stehen aber der Suggestion nach auf unterschiedlichen Papieren (wie die fiktionale Textvorlage in Hoffmanns Roman). Den Strichmännchen-Szenen überlagert sich eine gestrichelte Flächenstruktur. Diese sieht aus wie ein Gitter mit einem Baumausschnitt, kann also als Fenster mit Ausblick interpretiert werden. Zugleich entspricht das Gittermuster des Fensters der Basis-Struktur der Moga-Mobo-Comics insgesamt: es ist ein Arrangement aus 4 x 2 gleichgroßen Panels in gleichbleibender Anordnung (2 horizontal, 4 vertikal). Fenster und Panelstruktur lassen also ‚sehen‘, was da passiert – und lenken die Aufmerksamkeit auf den Blick und seine Rahmenbedingungen.

Stimmungsvolle Szenen: Tommy Redolfi: *Le Violon de Cremone* (2010)

Kurzcomics wie dem Leowalds stehen grafische Nacherzählungen Hoffmannscher Erzählungen gegenüber, die, von Motiven, Atmosphärischem und Geheimnisvollem besonders angezogen, die jeweilige Geschichte pointierend, aber im Ganzen analog visuell inszenieren. Im Delcourt-Verlag ist 2010 ein französischer Band zu Hoffmann erschienen. Als Basisgeschichte wählte der Comickünstler Tommy Redolfi *Rat Krespel*; seine Graphic Novel trägt den Titel *Le Violon de Crémone*.²⁵ Der Obertitel *Les Contes d'Hoffmann* deutet auf die Planung einer Reihe, die aber offenbar nicht realisiert wurde; er könnte auch der besseren Zuordnung der Geschichte zum im französischen Sprachraum bekannten Komplex von *Hoffmanns Erzählungen* (in der Vertonung durch Jacques Offenbach) gelten. Hoffmanns Geschichte wird im Groben nacherzählt, der Text passagenweise (in französischer Übersetzung) wiedergegeben.²⁶ Die Bildersprache Redolfis erzeugt stimmungsvolle Szenen, deren Atmosphäre durch die teils skurrilen Erscheinungsbilder mancher Figuren gebrochen wird. Augen, Brillen und Blicke machen einen zentralen Motivkomplex aus; die Szenen werden aus wechselnden, teils unkonventionellen Perspektiven dargestellt. Expressiv wirkt die Graphic Novel vor allem über ihre Farbgebung, die Kontrastierung von sepiafarbigen und bunten Szenen, von hellen und düsteren Szenen rund um die Sängerin, die mysteriöse Violine und den schrulligen Rat Krespel.²⁷

²⁵ Tommy Redolfi: *Le Violon de Cremone*. Paris 2010.

²⁶ Aus dem Paratext der englischen Übersetzung: „One night, all the inhabitants of a small town gather under the windows of Counselor Krespel. The divine song of a woman rises in the air. This voice becomes for the village a marvelous legend, a haunting echo from the past. Since that night, the counselor has jealously guarded the young girl, prohibiting her from any visitors and any contact with music.“ Verfügbar in: Heritage Auctions, <https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/covers/tommy-redolfi-les-contes-d-hoffmann-le-violon-de-cremone-couverture-originale-delcourt-2010-/a/7253-52240.s> (29.11.2022).

²⁷ Vgl. den Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=1ss8LNWWt8> (29.11.2022).

Dynamisches Comic-Puppentheater: Natalie Andrewsons *The Nutcracker and the Mouse King* (2020)

In einem anderen Stil als die *Sandmann*-Comics gezeichnet und nah an Hoffmanns Text nacherzählt, präsentiert sich Natalie Andrewsons Graphic Novel zu *Nußknacker und Mausekönig* (Orig. 1816; Graphic Novel 2020).²⁸ Diese Comicversion der langen Hoffmann-Erzählung signalisiert schon durch ihre Bildersprache, dass sie (wie Hoffmanns Märchen) auch ein jüngeres Publikum ansprechen möchte. Zugleich setzt Andrewson Hoffmanns mehrschichtige Handlung so in Szene, dass deren Komplexität berücksichtigt wird. Sie ergänzt sogar die Hoffmannsche Fabel um Szenen, die bei Hoffmann keine Vorlage haben: Bevor die eigentliche graphische (Nach-)Erzählung der Nußknackergeschichte anfängt, wird ein Traum der Protagonistin Marie dargestellt, die hier eine Prinzessin ist, durch einen Wald streift und von der gefährlich wirkenden Erscheinung des später in der Haupthandlung auftretenden Mausekönigs verfolgt wird, bevor sie schreiend als kleines Mädchen im Haus Stahlbaum erwacht. Nun beginnt das Kapitel *Christmas Eve* (bei Hoffmann: *Der Weihnachtsabend*). Am Ende des Märchens, als Marie und ihr geliebter Nussknacker ein Paar werden, wird an den von Andrewson ergänzten Traum-Vorspann angeknüpft: Der Nussknacker selbst findet sich als junger Mann bei Stahlbaums ein und nimmt Marie mit in sein Märchenreich, wo sie mit ihrer Familie in die Schlossgemeinschaft aufgenommen wird. Zwischen dieser märchen(welt)haften Rahmenhandlung (die auf Hoffmanns Dopplung der Welt zugunsten eines Märchenschlusses verzichtet) liegen rund 130 Seiten Hoffmann-Nacherzählung. Andrewson nimmt zwar leichte Modifikationen der Geschichte vor, hält sich im Groben aber an deren Verlauf, inszeniert und illustriert oft die Szenen Hoffmanns recht textnah, berücksichtigt viele Details – bildliche, szenische, dialogische.

Der englische Textanteil des Comics in Captions, Sprechblasen sowie auf anderen Textflächen bietet eine gekürzte und insgesamt vereinfachte, dabei aber doch erkennbar auf Hoffmanns Text basierende Version; oft wird versucht, eine altmodische, ‚deutsche‘ Welt sprachlich-stilistisch und visuell zu evozieren. Die Graphic Novel gliedert sich, wie Hoffmanns Erzählung, in Kapitel (die durch besondere Eingangspanels markiert sind) und die meisten Kapitel tragen als Titel englische Übersetzungen von Hoffmanns Kapitelüberschriften. Es gibt auch hier Abweichungen, vor allem aufs Ende hin, an dem Marie ja in einem Märchenland angekommen sein wird, aber die Parallelen bestimmten den Verlauf der Graphic Novel doch deutlich. Einfallsreich arrangiert sind die Szenenwechsel zwischen der Wohnung der Stahlbaums und der nächtlich-traumhaften Welt der animierten Spielzeuge und des Mäusevolks. Die Erzählung des Märchens über die Nuss Krakatuk ist in die Geschichte vom Weihnachtsabend integriert und erhält in der Graphic Novel eigene Kapitel, analog zum Vorlagentext. Zeichenstilistisch ist die ganze Geschichte in einer bunten Spielwelt situiert: Bilder und Panelgefüge sind farbenfroh, ‚bewegt‘, oft voller Details.

Andrewsons Bildersprache entspricht einem Comicstil, wie man ihn in populären Unterhaltungcomics, aber auch in Bilderbüchern für Kinder findet. So erscheinen alle

²⁸ Natalie Andrewson: *E.T.A. Hoffmann's The Nutcracker and the Mouse King. The Graphic Novel*. New York 2020. Für einen Eindruck vom visuellen Stil vgl. auch den Eintrag auf der Website der Künstlerin: <https://natalie-andrewson.com/The-Nutcracker-and-The-Mouse-King-Graphic-Novel-First-Second> (15.12.2022).

Akteure und Dinge puppen- und spielzeughaft; die Übergänge zwischen Nussknacker und Prinz sind fließend, was jedoch genau Maries Perspektive entspricht. Anders gesagt: Während bei Hoffmann die bürgerliche Welt der Stahlbaums und die Fantasie- und Traumwelt der Spielzeuge und des Mäusereichs als getrennte, wenn auch komplementäre und verbundene, Welten erscheinen, verliert sich bei Andrewson die Differenz infolge des homogenen Visualisierungsstils. Der Comic vermittelt selbst so die Optik des fantasievollen Kindes, das eine Welt aus lebendigen und physiognomisch-ausdrucksvollen Dingen sieht.

Rückblick

Die vorgestellten Graphic Novels sind nicht nur Beispiele für *Hoffmann in Art*, sondern werfen auch Schlaglichter auf *Art in Hoffmann*. Durch eine Fokussierung auf das Thema Sehen betonen vor allem die *Sandmann*-Graphic-Novels die Konstitution von Bildern durch den Blick sowie die suggestiven Effekte künstlicher Bilder – und setzen so ein Thema in Szene, das sich bei Hoffmann vor allem in Variationen über das Motiv des animierten Bildes und der lebendigen Puppe konkretisiert. Dass leblose Artefakte für den Blick zu leben beginnen können, ist bei Hoffmann ein zentraler Effekt von Kunst.

Die Erzeugung der Suggestion lebendiger Szenen kann als ein Kernanliegen des grafischen Erzählens interpretiert werden, das mit unbeweglichen Bildern und schriftlichen Texten arbeitet, dabei aber zumindest mit dem Anspruch spielt, ein bewegtes Geschehen darzustellen und ins Innere von Figuren und Zusammenhängen schauen zu lassen. Nicht nur die Kunst des Zeichners, sondern auch die des Szenaristen ist hier entscheidend (manchmal in Personalunion mit Ersterem). Comics setzen Geschehen visuell und verbal in Szene und bei der visuellen Darstellung orientieren sie sich an Mitteln des Theaters: an Physiognomischem, an Gesten und Kulissen, aber auch an Formen der suggestiven Bildsequenzgestaltung. Hoffmann, in dessen Poetik die Bildende Kunst und die Theaterkunst modellbildende Rollen spielen, gibt dafür besonders effektvolle Impulse. Wer, sich den Bildern hingebend, lebendige Bilder sieht, ist vergleichbar mit dem, der sich durch das Theater illudieren lässt. Er ist einerseits Opfer der Spalanzanis und der Sandmänner und ihrer Mystifikationen (zu denen auch die von Illusionskünstlern wie Meister Abraham gehören), andererseits aber öffnen sich ihm die Augen für eine andere Dimension der Welt – wie im Theater. Manche Graphic Novels zu Hoffmann nehmen Bezug auf diese Ambivalenz, indem sie Theater-Szenen im buchstäblichen wie im übertragenen Sinn zeigen. Das Theater erscheint als paradigmatische *Kunst* und als *Modell von Kunst* – als Ort der Täuschung und des berücksichtigenden Zaubers.