

**Ergänzungsbeitrag** zu Band 51 der Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur:

*Vom Sprachmeertauchen und Wunschkunterfinden.* Beiträge zu kinderliterarischen Erzählwelten von Josef Guggenmos und Paul Maar. Hrsg. v. Gabriele von Glasenapp, Claudia Maria Pecher und Martin Anker. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren 2021.

Der Beitrag ist online veröffentlicht auf [www.akademie-kjl.de](http://www.akademie-kjl.de), in:

*Kinder- und Jugendliteratur. Das Online-Lexikon.* Hrsg. v. Martin Anker, Kurt Franz, Gabriele von Glasenapp, Jana Mikota und Claudia Maria Pecher. Volkach: Deutsche Akademie für Kinder- und Jugendliteratur 2022, s. v. Maar, Paul.

MICHAEL STIERSTORFER

## **Metamorphosen als Vehikel zum (klein-)bürgerlichen Familienglück?**

Zur audiovisuellen Umsetzung von Verwandlungen in den Literaturverfilmungen *Das Sams im Glück*, *Lippels Traum* und *Herr Bello*

### **I Diskurs zu Auftreten und Funktion der Metamorphose in der KJL und im Film**

Seit dem Erscheinen von Ransmayrs Roman „Die letzte Welt“ (1988) erleben Metamorphosen im Film wieder eine Hochphase, wie Harzer konstatiert:

Metamorphosen haben, so scheint es, Konjunktur, und das nicht nur in einer traditionsbewußten Gegenwartsliteratur. Seit einigen Jahren genießen sie auch in Science-Fiction-Filmen aus Hollywood große Popularität (Harzer 2000, S. 1).

Dies gilt auch für Kinder- und Jugendromane. Doch welche Funktionen erfüllen Verwandlungen in diesen Medien?

Literarische Verwandlungen können Licht in dieses dynamische Dunkel [= ein kindlicher Zustand innerer Unsicherheit; *Anm. M.S.*] bringen, indem sie es in der Fiktion nach außen kehren und damit vielleicht erträglicher machen, vielleicht kompensieren oder auch helfen, beim Lesen für eine kleine Weile aus der Zeit zu fallen und allen dunkel unanschaulichen Prozessen den Rücken zu kehren (Freidl/Harzer 2009, S. 103).

Freidl und Harzer vertreten die Ansicht, dass Metamorphosen innere Seelenzustände nach außen transportieren. In diesem Kontext verweisen die beiden Forscher darauf, dass kaum ein Klassiker der KJL<sup>1</sup> ohne Verwandlungen auskommt. Explizit verweisen sie auf Paul Maars *Sams*-Bände und den *Tätowierten Hund* (vgl. Freidl/Harzer 2009, S. 103). Deshalb stellt sich die Frage, was die erwachsenen Autoren und die jungen Leser an diesem weit verbreiteten literarischen Motiv so sehr fasziniert, dass es offensichtlich immer wieder neu abgewandelt und umfunktionalisiert wird. Die Metamorphose kann m. E. als

---

<sup>1</sup> Die gängige Abkürzung „KJL“ steht hier und im Fortfolgenden für „Kinder- und Jugendliteratur“.

wesentliches Prinzip mythischen Denkens angesehen werden. Archetypisch spielt die Metamorphose eine zentrale Rolle in Ovids gleichnamigem Werk, das als zentral für die europäische Kulturgeschichte angesehen werden kann. So nutzen kreative Rezipienten etwa aus Renaissance und Klassik dieses Werk als Fundus für Kunst, Literatur und Musik. Auch in der aktuellen phantastischen KJL und im Film für Kinder und Jugendliche erleben die *Metamorphosen* ein Revival. Zudem werden aus dieser enzyklopädischen Mythologie prototypische Merkmale einer sagenkundlich systematisierten Version eines Mythos entnommen und transformationsoffen an den Plot der postmodernen Fantasy und Phantastik angepasst (vgl. dazu ausführlicher Stierstorfer 2016). In Bezug auf die unterschiedlichen Arten der Metamorphosen unterscheiden Freidl und Harzer zunächst zwischen Degradation und Ascension. Mit erster ist eine Art Erhöhung im Sinne eines Katasterismos, also einer Verstärkung, oder einer Apotheose gemeint (vgl. Freidl/Harzer 2009, S. 104 f.) Mit letzterer ist m. E. eine Erniedrigung eines Menschen im Sinne einer Strafverwandlung in Tierwesen, Pflanzen oder unbelebte Dinge gemeint. Als Musterbeispiel kann die Verwandlung der hochmütigen Weberin Arachne durch die Weisheitsgöttin Athene in eine Spinne gelten (vgl. Ovid *Met.*, Buch 6, 1–143).

### 1.1 Kategorien von Metamorphosen

Als erste Kategorie nennen Freidl und Harzer die proteische Metamorphose. Proteus ist ein vielgestaltiger und mantischer Meeresherr aus Homers *Odyssee* (4. Gesang), der sich in jede beliebige Gestalt verwandeln kann: „Er ist das personifizierte Prinzip der Verwandlung“ (Freidl/Harzer 2009, S. 106). Als Adaption aus der KJL, welche nach diesem Prinzip funktioniert, nennen Freidl und Harzer Maars *Tätowierten Hund*. Diese Figur, dessen Körper von unzähligen Bildern übersät ist, sei ursprünglich ein Affe namens Kukuk gewesen, der nach einem unerlaubten Einbruch in das Haus des Zauberers Abra Kadabrax in eine Hybridgestalt aus Hund und Bild eines Affen verwandelt worden ist. Als Endergebnis liegt sodann ein Hund vor, dessen Fell mit unzähligen Vignetten unterschiedlicher Motive überzogen ist, von denen jede eine eigene Geschichte enthält. Paul Maars Erzählkonstruktion hängt in doppelter Hinsicht mit der langen Tradition der Metamorphose-Erzählungen zusammen: Hier wird die Verwandlung von Bildern in Erzählungen gestaltet, wie sie etwa für die Arachne-Episode bei Ovid zentral ist, aber auch schon für die berühmte Schilderung des Schildes des Achill bei Homer oder des Tempelfrieses in Vergils *Aeneis* (vgl. Freidl/Harzer 2009, S. 106 f.).

Die proteische Metamorphose als reversible Verwandlungen werde insgesamt zur Inszenierung von antipädagogischer Anarchie funktionalisiert:

Eine souveräne, die Erwachsenenwelt düpierende, durcheinanderwirbelnde, auf den Kopf und in Frage stellende Rollendistanz und Flexibilität weist etwa das Sams des Paul Maar auf, das sich im ersten Band der entsprechenden Reihe zum Beispiel in einen Lehrer verwandelt (Freidl/Harzer 2009, S. 107).

Als zweites Prinzip wird die Metamorphose des Lycaon in einen Wolfsmenschen aus Ovids *Metamorphosen* (Buch 1, 163–252) genannt, der den Göttern einerseits aus Hochmut und andererseits als Göttlichkeitstest Menschenfleisch als Mahlzeit vorsetzt. In die Kinder- und Jugendliteratur habe dieser Typus als „explosionsartig[e] [...] – reversible diskontinuierliche Metamorphose“ (Freidl/Harzer 2009, S. 108) prominent Einzug erhalten, wie das Beispiel der *BISS*-Reihe von Stephenie Meyer (2005–2008) zeigt. Auch in der *Arkadien*-Trilogie (2009–2013) von Kai Meyer spielt m. E. die Metamorphose nach dem Vorbild des Lycaon eine tragende Rolle: Beim Kampf zwischen den beiden arkadischen Mafia-Dynastien auf Sizilien können sich deren Mitglieder z. B. bei Wutausbrüchen entweder in Pantermännchen oder Schlangenfrauen verwandeln. Natürlich spielt darin auch die Metamorphose des Lycaon, des Ur-Gründers der Mafia, in einen gemeingefährlichen Werwolf eine wichtige Rolle.

Als drittes Prinzip führen Freidl und Harzer die irreversible Metamorphose des Jägers Actaeon in einen Hirsch an, die dem dritten Buch von Ovids *Metamorphosen* (3, 131–252) entstammt. Ein Jäger, der die jungfräuliche Diana beim Nacktbaden beobachtet, wird hier zur Strafe in einen Hirsch verwandelt. Actaeon wird sodann von seinen eigenen Jagdhunden getötet, da sie ihn nicht mehr erkennen. Dass in der KJL häufiger eine ähnlich tierische Verwandlung vorkommt, nämlich die in einen Esel als Zeichen von Dummheit, weisen Freidl und Harzer am Beispiel der Pinocchio-Version von Christine Nöstlinger (1988) nach (vgl. Freidl/Harzer 2009, S. 112).

Auf der Basis dieser drei Verwandlungsmymen und mit Blick auf weitere Metamorphosen aus Ovids Werk, die jedoch nicht explizit genannt werden, führen die beiden Literaturwissenschaftler eine differenzierte Systematisierung zur Unterscheidung von Konzepten der Metamorphose an. Dabei unterscheiden sie

- a) kontinuierliche und diskontinuierliche,
- b) physische und psychische,
- c) Verwandlungen als Degradation in Form einer Bestrafung und als Ascension in Form einer Erhöhung bzw. Erlösung,
- d) reversible und irreversible,
- e) partielle und vollständige,
- f) willentliche und unwillkürliche Metamorphosen (Freidl/Harzer 2009, S. 113).

## 1.2 Funktionalisierung von Metamorphosen

Mittels dieser Kategorisierung unterscheiden Freidl und Harzer mit Blick auf Klassiker der KJL folgende Funktionalisierungen von Metamorphosen, die hier auf den Kinder- und Jugendfilm im Rahmen des weiten Textbegriffs übertragen werden sollen: Metamorphosen in der KJL werden funktionalisiert, um

1. den Heranwachsenden den ewigen Wandel der Welt vor Augen zu führen,
2. anarchische Handlungsspielräume zu eröffnen,
3. Allmachtphantasien zu generieren,
4. die Grenze zum Verbotenen und Verdrängten festzusetzen oder imaginär zu erweitern (Freidl/Harzer 2009, S. 114).

Davon lasse sich schließlich das Konzept der Nicht-Metamorphose als Verweigerung des Erwachsenwerdens und als Furcht vor dem Ende der Kindheit abgrenzen. Mithilfe dieses differenzierten Kategorisierungs- und Funktionalisierungskonzepts sollen auch die in diesem Beitrag thematisierten Metamorphosen in den Verfilmungen von Maars Romanen näher bestimmt werden.

Auch Schmidt-Dengler betont die Wichtigkeit des Motivs der Verwandlung für die europäische Kultur, die Heranwachsende und Erwachsene gleichermaßen fasziniere. In diesem Zusammenhang setzt er Ovids *Metamorphosen* in Bezug auf die Wichtigkeit für die abendländische Kultur sogar mit der Bibel gleich:

In ihm herrscht das reine Erzählen, aber über das Erzählen hinaus ist es die Fundgrube für das europäische Gedächtnis schlechthin. Das Erzählen beruht grundsätzlich auf dem Prinzip der Verwandlung: „Keinem bleibt seine Gestalt“, heißt es gleich zu Beginn, und das ist der Grundsatz, auf dem alle Verwandlungsgeschichten aufbauen (Schmidt-Dengler 2002, S. 15).

Heber erweist in diesem Kontext die große Bedeutung der *Metamorphosen* als Prätext für die KJL am Beispiel von Funkes populärer *Tinten*-Trilogie (2003–2007). Bei ihrer Untersuchung des Narrativs macht Heber diverse Anspielungen auf antike Mythen ausfindig, zu denen u. a. der Philemon-und-Baucis-Mythos, die Philomela-und-Procne-Erzählung und an prominentester Stelle der Orpheus-und-Eurydike-Mythos (vgl. Heber 2010, S. 141–167) zählen:

Wie bereits in den theoretischen Grundlagen festgelegt, sind die Metamorphosen Basis für die vorliegende Untersuchung. Generell ist ihr Leitmotiv – die Verwandlung – auch in der *Tinten*-Trilogie von großer Bedeutung. Im Einzelnen lassen sich verschiedene adaptierte Mythen nachweisen (Heber 2010, S. 136).

Auch Stierstorfer betont die Prominenz von Ovids Werk als Fundus für phantastische Metamorphosen in seiner Untersuchung von einhundert mythopoetischen Werken:

Der systematische Charakter einer fortlaufenden und umfassenden Darstellung der griechisch-römischen Sagen in Gestalt eines *carmen perpetuum* (Ovid, *Metamorphosen* 1, 4) ist ein entscheidender Faktor für den Status von Ovids Verwandlungsgedicht als ein in der Postmoderne privilegierter Basistext (Stierstorfer 2016, S. 30).

Schließlich sind mit Blick auf den Film die Beiträge von Zwick und Goltz einschlägig. Zwicks Aufsatz, der einen kompakten und weitgehend vollständigen Grundriss zum Thema ‚Antiker Mythos im Film‘ von den 1960er-Jahren bis in die heutige Zeit bietet, fokussiert auch die technischen Errungenschaften zur Inszenierung von mythischen Metamorphosen. Ihm zufolge erfahren mythische Stoffe, die v. a. Verwandlungen fokussieren, in der zeitgenössischen Kinolandschaft deshalb einen so starken Auftrieb, weil sie sich dazu eignen, um die darin enthaltenen phantastischen Elemente mit der neuesten Computer-Technik eindrucksvoll in Szene zu setzen. Denn eine Vielzahl von animierten Metamorphosen findet z. B. auch in die erste Verfilmung von *Percy Jackson* Eingang, indem sich scheinbare Menschen in gefährliche Fabelwesen verwandeln. Erst durch diese neuen raffinierten Umsetzungsmöglichkeiten seien Metamorphosen im Kinder- und Jugendfilm überhaupt adäquat darstellbar:

Wie in den anderen Filmen der neuen Götter- und Helden-Welle hat man den Eindruck, dass die Fabelwelt der griechischen Mythologie erst in den digitalen Tricks visuell ihr adäquates Medium gefunden hat (Zwick 2013, S. 16).

Denn mythopoetische Filme fokussierten stets auch „digital generierte[] Actionszenen“ (Zwick 2017, S. 254). Dass technische Errungenschaften des digitalen Filmzeitalters zur Darstellung von mythologisch motivierten Metamorphosen dienlich sind und damit einen Anreiz zur visuellen Umsetzung von antiken Mythen, insbesondere der zahlreichen Verwandlungen in der *Odyssee*, geben, betont auch Goltz, der diese These anhand einiger filmischer Beispiele zur Visualisierung von Homers Werk exemplifiziert. Dabei hebt er besonders den Fortschritt dieser Technik im Rahmen der Digitalisierung hervor:

Sei es nun durch den Einsatz von Modellen, Spiegeltechnik, Lichteffekten und viel Nebel, oder die Verwendung digitaler Effekte, die in den letzten Jahrzehnten die Tricktechnik im Film revolutioniert haben (Goltz 2005, S. 111).

Mythisch motivierte Metamorphosen, die mit viel Liebe zum Detail nach dem Vorbild von Ovids *Metamorphosen* umgesetzt werden, findet man auch in den Verfilmungen von Maars Werken, wie im Folgenden zu demonstrieren ist. Mithilfe der digitalen Technik werden diese faszinierend und möglichst authentisch inszeniert, sodass sogar verschiedene hybride Übergangsstadien von der einen Gestalt in die andere durch digitale Überblendungstechnik vor dem Green-Screen bestaunt werden können.

Nach diesem Überblick über den aktuellen Forschungsdiskurs zur Kategorisierung, Funktionalisierung und visuellen Umsetzung von Metamorphosen lässt sich konstatieren, dass diese ein wichtiges Handlungsmovens zum Vortreiben des phantastischen Plots bilden. Dadurch wird der Held von Kinder- und Jugendfilmen entweder mit einer Veränderung seiner eigenen Person konfrontiert, mit der Verwandlung der figuralen Umwelt, also der von Tieren in anthropomorphisierte Hybride, oder mit einer Metamorphose der vertrauten Umgebung in ein exotisches Setting, die seiner Sehnsucht nach der Ferne entspringen kann. So vielschichtig diese Verwandlung auf den ersten Blick zu sein scheinen, so werden sie in den Verfilmungen von Maars hier untersuchten Werken stets aus einem Grund in den Plot eingebaut: Sie werden als Moratorium zur Behebung eines defizitären Zustands funktionalisiert, aus dem sich der Held mithilfe der Metamorphosen zu befreien hat.

Diese These soll im Folgenden anhand der drei Verfilmungen *Sams im Glück*, *Lippels Traum* und *Herr Bello* verifiziert werden. Die Filme sind dabei in der Reihenfolge ihrer Wirkungsmächtigkeit analysiert. Die Theorie der Moratorien als wichtigen Übergang zur Entwicklung einer eigenen Identität stellt nach Erikson (1988) eine Phase des Rollenexperimentierens bei Jugendlichen zur Findung in eine soziale Rolle dar. Diese Phase nennt er auch „psychosoziales Moratorium“. Dadurch sollen Heranwachsende ihren Platz in der Gesellschaft finden:

Dieses Moratorium erlaubt eine relative Ellbogenfreiheit für Rollenexperimente [...], und diese Experimente sind alle für eine adaptive Selbsterneuerung der Gesellschaft wichtig (Erikson 1988/2018, S. 98).

Auch die kindlichen Protagonisten Maars (*Sams*, *Lippel* und *Max*) sind auf der Suche nach ihrem Platz in der Gesellschaft. Somit greift das Modell auch bei den folgenden Romanen und ist daher im Hinterkopf zu behalten. Denn gerade Geschichten sind für die kindlichen Heranwachsenden wichtig, um Hierarchien in der Gesellschaft zu durchblicken und um somit selbst Verhaltensweisen zu erlernen, die dem Kollektiv nützen:

Eine gewisse Hierarchie von Arbeitsrollen hat bereits durch bewährte reale oder mythische Beispiele, die sich in der Person der unterweisenden

Erwachsenen und in den Helden von Legenden, Geschichte und Dichtung darbieten, Eingang in die Vorstellung des spielenden und lernenden Kindes gefunden (Erikson 1988/2018, S. 99).

## 2 Die Metamorphose als Moratorium für die Emanzipation des Bruno Taschenbier in *Sams im Glück* (Gersina 2012)

Im dritten und letzten Teil der Verfilmungen der *Sams*-Romane ist das Sams bereits zehn Jahre bei Herrn und Frau Taschenbier. Da der Sams-Rat, eine Art Gremium zur Regelung der Aufenthalte des Sams auf der Erde, das weitere Verweilen des Sams bei den Taschenbiers nicht mehr gestattet, verwandelt sich Herr Taschenbier immer mehr in ein Sams und verliert sich dabei fast selbst. Der Film basiert auf dem gleichnamigen Roman aus dem Jahr 2011. Das Besondere an Roman und Film liegt in der von Anfang an intermediären Anlage, die aus einer Kooperation zwischen Paul Maar und dem Drehbuchautor Ulrich Limmer, der zusammen mit Helmut Dietl auch das Drehbuch zum Oskar-nominierten Film *Schtonk!* (1992) geschrieben hat, hervorging: So wird bereits im Roman *Sams im Glück* dem Sams Folgendes in den Mund gelegt: „Paul hat sich mit Ulrich Limmer die Geschichte ausgedacht. Ulrich hat daraus ein Drehbuch, Paul hier dieses Buch gemacht“ (Maar 2011, S. 3). Auf dieses Phänomen der nahezu zeitgleichen Entstehung von Literatur und Film verweist auch Schmerheim, der dieses Vorgehen treffend als „literarisch-filmische[n] Verschränkung“ (Schmerheim 2017, S. 187.) bezeichnet. Diese neue Form des Ansatzes, einen Roman so zu konzipieren, dass er auch in verschiedenen anderen Medien übertragbar ist, nennt Schmerheim – sich der Terminologie Ewers bedienend – eine „plurimediale Inszenierung“ (Schmerheim 2017, S. 197). Der Film wurde von der Kritik eher positiv aufgenommen. So urteilt z. B. Tim Slagman von der Internetplattform *filmstarts.de*:

Im Kinderfilm ist die Anarchie ein besonders wichtiges Element. Der Regelverstoß auf der Leinwand sorgt bei den jungen Zuschauern nicht nur oft für großes Vergnügen, sondern erfüllt auch stellvertretend ihre Wunschträume. Gezähmt wird der Wildwuchs dann spätestens zum Filmschluss, wenn den Kleinen eine pädagogisch wertvolle Moral mitgegeben wird. Diesem Muster folgt auch Peter Gersina mit seinem „Sams im Glück“, ohne dass er den moralischen Zeigefinger allzu penetrant erhebt (Slagmann o. J.).

Wie bereits in der Kritik leicht anklingt, ist das Motiv der Metamorphose, das hier am Beispiel von Herrn Taschenbier – gespielt von Ulrich Noethen – vorgeführt wird, funktionalisiert, um einen anarchischen Handlungsspielraum zu erschließen und um Kindern auf witzige Weise unangemessenes Verhalten

vor Augen zu führen. Die Metamorphose wird dem Sams und damit extradiegetisch auch dem Zuschauer auf folgende Weise angekündigt: Während das Sams mit Herrn Taschenbier ein Kündigungsgespräch simuliert, da Bruno eine vollautomatische Schirmherstell-Maschine erfunden hat und sich selbstständig machen will, wird es plötzlich in eine andere außerirdisch anmutende Welt gebeamt. Dort stellt sich heraus, dass das Über-Sams, also sozusagen der Chef der Samse, das Sams auf einen Sams-Planeten gerufen hat, um es zu warnen:

Über-Sams: „Wenn ein Sams 10 Jahre, 10 Tage und 10 Minuten bei einem Menschen lebt, geschieht etwas sehr Besonderes.“ Sams: „Interessant!“  
 Über-Sams: „Um Unheil abzuwenden, befehle ich dir daher, die Familie Taschenbier sofort zu verlassen.“ Chor der Samse [iterativ]: „Taschenbier wird Sams!“ (Gersina 2012, 12:41–14:24).

Ein Chor weist also wie in der attischen Tragödie nach Vorbild des Aischylos, Sophokles und Euripides bereits mantisch auf die Gefahr der Verwandlung hin und wiederholt die anstehende Metamorphose mehrmals. Jedoch reagiert das Sams sehr trotzig auf diese Warnung und beamt sich eigenmächtig mithilfe seiner Wunschpunkte zurück zu den Taschenbiers. Es beendet das Rollenspiel über Taschenbiers Gespräch mit seinem Chef Herrn Oberstein, der daraufhin zu diesem geht und die Tipps des Sams in die Tat umzusetzen versucht. Dies scheitert jedoch kläglich und der unsicher auftretende Taschenbier bekommt nicht nur seine Kündigung nicht durch, sondern lässt sich sogar zunächst dazu verpflichten, bis zur Pensionierung im Betrieb zu bleiben. Als jedoch Herr Oberstein Herrn Taschenbier verabschiedet, setzt die erste partielle, reversible Metamorphose plötzlich ein: Dem Herrn Taschenbier wächst am Hinterkopf, nachdem roter Glitzer rund um seinen Kopf – offensichtlich als Anzeichen von Magie – entstanden ist und in einem Punkt kumuliert, ein rotes Haarbüschel<sup>2</sup> (vgl. Abb. 1).

Dabei schüttelt Herr Taschenbier seinen Kopf wild. Schrille hohe Töne und eine Detailansicht unterstreichen, dass es sich um ein außergewöhnliches und hochrangiges Ereignis handelt. Zudem wird Taschenbiers Hinterkopf in der Nahaufnahme gezeigt, die das neue Haarbüschel fokussiert (vgl. Gersina 2012, 14:52–15:00). Sogleich dreht sich der Spieß um: Herr Taschenbier fordert Herrn Oberstein zum „Schnick – Schnack – Schnuck“-Spiel auf. Herr Ober-

<sup>2</sup> Als Vorbild für diese filmische Ikonographie ist wohl die kurz vorher entstandene Romanvorlage anzusehen, in der Herr Taschenbier nach seiner Metamorphose in ein Sams ebenso ein teuflisch-rotes Büschel Haare auf dem Hinterkopf aufweist (vgl. Maar 2011, S. 43).

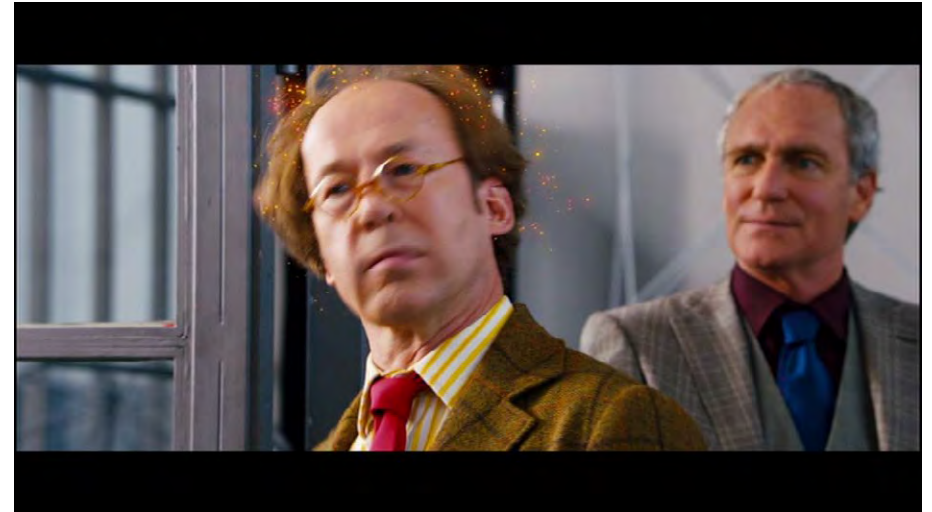


Abb. 1: Bruno wird ein Teilsams und bietet seinem Chef Oberstein ordentlich Paroli

stein verliert sogleich, sodass Herr Taschenbier diesen Moment der Irritation seines Chefs ausnutzen kann, um ihm seine neue Erfindung zu präsentieren und ihm vorzuschlagen, dass er nach einer kleinen Finanzspritze sein gleichberechtigter Partner wird, da er ihm sonst Konkurrenz mache. Taschenbier zeichnet seine Erfindung mit einem Stift an die Wand und erklärt sie seinem Chef. Sodann nennt er Herrn Oberstein einen Termin für die Begutachtung seiner „RFM1, d[er] erste[n], vollautomatische[n] Schirmfabrikationsmaschine des Universums“, worauf dieser einwilligt (Gersina 2012, 15:48–16:55). Sprachlich ist die Metamorphose auch dadurch gekennzeichnet, dass Herr Taschenbier wie das Sams in Reimen spricht, als sich Herr Oberstein über die Konkurrenz durch Herrn Taschenbier echauffert: „Das darf sein – Das darf sein, Herr Oberstein.“ (Gersina 2012, 16:20–16:25). Auf dem Rückweg hüpfte Bruno Taschenbier tanzend nach Hause und ruft singend aus, dass er ein Sams sei. Dabei bemerkt der Zuschauer, dass sich die roten Haare auf dem Hinterkopf von Bruno wie von Zauberhand vermehrt haben. Auch auf dem Heimweg hat Taschenbier nur Schabernack im Sinn: Er stiehlt zuerst einem Spaziergänger für kurze Zeit seinen Hut und lacht ihn dann aus. Sodann turnt er noch an einer Laterne und macht Rückwärtssalto über die Straße. Danach kapert er einen Bus namens „Bamberger Pfeil“ samt Passanten und rast als neuer Busfahrer rasant durch die idyllischen Straßen Bambergs bis vor sein Haus. Schließlich springt er mithilfe eines Holzstabs direkt in seinen Garten. Während sich das Sams wundert, dass sein „Papa“ Sport macht, wird die Metamorphose durch einen hohen Klang und das Verschwinden der roten Haare rückgängig gemacht. Herr Taschenbier kann sich ab diesem Zeitpunkt an nichts mehr erinnern (vgl. Gersina 2012, 16:31–20:59). Diese Art von

unfreiwilliger Metamorphose in ein unzivilisiertes Wesen, an das sich der Protagonist nicht mehr erinnert, weist Parallelen zum Film *Dr. Jekyll und Mr. Hyde* (R. Rouben Mamoulian, USA 1931) auf. Diese Form der Metamorphose mit ähnlich triebgesteuertem und anarchischem Verhaltensmuster setzt im Film noch sechsmal ein: Es folgen nächtliche Fressorgien, die an die *Gremlins*-Filme (u. a. R. Joe Dante, USA 1984) erinnern, das Vertilgen von Zahnpasta samt Zahnbürste, Pizza-Bestell-Orgien, ein Einbruch in einer Schokoladenfabrik, die Überlistung eines aggressiven Gefangenen, das Verspotten des Psychiaters und eine weitere rasante Autofahrt. Unmittelbar nach seiner Rückverwandlung kann sich Herr Taschenbier jeweils an nichts mehr erinnern. Wegen dieser Vorfälle sucht Frau Taschenbier mit Herrn Taschenbier bald den Psychologen auf, der diese Ereignisse lapidar als gelegentliche Ausfälle mit anschließenden Gedächtnislücken abtut. Schließlich landet Taschenbier wegen diverser Vergehen im Gefängnis. Am Ende des Films darf das Sams nach der Überwindung einer Intrige des Über-Sams für immer bei den Taschenbiers bleiben, weil das Sams nach dem Vergießen von Tränen einen Wunsch frei hat. Dadurch kann sich das Sams wünschen, zu seiner Ziehfamilie zurückzukehren. So endet der reversible Verwandlungswirrwarr am doch noch vorteilhaft: „Das Sams bleibt jetzt für immer hier, bei der Familie Taschenbier“ (Gersina 2012, 01:33:10–01:34:36). Herr Taschenbier kann schließlich mit finanzieller Unterstützung durch seinen neuen Partner Herrn Oberstein die Firma „Schirmland. Taschenbier & Co.“ eröffnen. Der dauerhafte Aufenthalt des Sams bei den Taschenbiers verwandelt somit im metaphorischen Sinn ein kinderloses Paar zu einer kleinen Familie mit Kind. Dadurch schafft die Überwindung des Metamorphosenwirrwarrs eine Patchworkfamilie von Mann, Frau und einem gewissermaßen „adoptierten“ Kind. Über diese Erweiterung der Familie sind die Taschenbiers übergelukkig, sodass sich in diesem Film am Ende nicht nur das Sams, sondern auch die Taschenbiers im Glück befinden.

Wendet man das Schema von Freidl und Harzer hier an, so kann die Metamorphose bei diesem Film in die Kategorie der diskontinuierlichen, unwillkürlichen Metamorphose eingeordnet werden. Sie ähnelt insofern der des Lycaon, als sie Herrn Taschenbier ähnlich wie den Wolfsmenschen in ein unkontrollierbares, antisoziales Wesen verwandelt. Jedoch dient die Metamorphose nicht nur zur Erweiterung des anarchischen Spielraums für Kinder im Rahmen einer Ermächtigungsphantasie. Durch dieses Stadium der unflätigen Metamorphose befindet sich Herr Taschenbier gleichsam in einem Moratorium der Emanzipation von seinem Chef. Diese gelingt ihm erst, als er mithilfe der Verwandlung an Selbstbewusstsein gewinnt, und so die Dominanz von Herrn Oberstein untergraben kann. Sein Triumph über den Chef wird auch durch seine plötzliche Redegewandtheit unterstützt. Somit kann die Metamorphose

als ambivalentes Motiv angesehen werden: Zwar nimmt Taschenbier Wesensmerkmale eines ungezogenen Kindes an, jedoch gewinnt er an Selbstvertrauen und setzt seine Ideen nachdrücklich um. Dadurch dient die Metamorphose auch als Vehikel eines leistungsethischen Heldenbildes, da Herr Taschenbier mit ihrer Hilfe zum (Teil-) Chef einer Firma avanciert, sodass er gesellschaftlich mehr leistet und aufsteigt. Ähnlich wie das Motiv der Metamorphose Ovids Werk durchzieht, ist dieses auch in der vorliegenden Sams-Verfilmung das Leitmotiv. Während das Sams durch seine Anwesenheit nicht nur Herrn Taschenbier, sondern später sogar seine Frau in ein vorlautes und antisoziales Wesen verwandelt, unterziehen sich Herr und Frau Mohn einer Doppelmetamorphose: Sie verwandeln sich nach ihrer Metamorphose in Samse zusätzlich in arabische Geschäftsleute, um den Preis für Herrn Taschenbiers Erfindung gegenüber derjenigen von Taschenbiers Chef in die Höhe zu treiben. Auch Gegenstände dienen als Automaten für Metamorphosen: So verwandelt die Schirmherstellmaschine – wie der Name schon sagt – Einzelteile in bunte Schirme. Insgesamt gehen also Metamorphosen von drei Ebenen aus: Von dem Sams als satyrhaftem Kobold, der mit seinen knallroten Haaren auch ein teuflisches Kennzeichen trägt, von Menschen, die zu Samsen verwandelt werden, und zuletzt von einem Verwandlungsautomaten. Zugleich unterzieht sich das Sams selbst einer Nicht-Metamorphose, indem es in allen Verfilmungen und auch innerhalb der Romanserie im Gegensatz zu den menschlichen Protagonisten nicht älter wird. Es hält also an seiner Kindheit fest und möchte nach dem Vorbild von *Peter Pan* (J.M. Barrie 1911) nie erwachsen werden. Dadurch ist zwar der gerade erwähnte Emanzipationsprozess des Herrn Taschenbier erfolgreich, jedoch scheitert der Emanzipationsauftrag des Über-Sams an das Sams: Dieses bleibt nämlich in der Rolle des Kindes in der Familie Taschenbier zurück, anstatt in der Parallelwelt der Samse eine gesellschaftlich relevante Rolle einzunehmen. Somit entzieht es sich durch diese Nicht-Metamorphose seiner Verantwortung und bleibt in der Abhängigkeit der Familie Taschenbier. Wie auch die anderen beiden Teile der Verfilmung des *Sams*-Stoffs komprimiert auch dieser die Handlungsstränge von mehreren Bänden, um den Plot zuzuspitzen. Diese Tendenz des aktuellen deutschen Films nennt Schmerheim treffend „narratoästhetische[] Komprimierungsstrategien“ (Schmerheim 2017, S. 185). Durch die Rückkehr des Sams wird jedoch die Familie Taschenbier im Sinne eines Vater-Mutter-Kind-Modells komplettiert: „Das Sams bleibt jetzt für immer hier, bei der Familie Taschenbier!“ (Gersina 2012, 1:31:35–1:32:00).

### 3 Die Metamorphose als Moratorium für die Emanzipation des Philipp in *Lippels Traum* (Büchel 2009)

Auch im Film *Lippels Traum* von Lars Büchel spielen Metamorphosen implizit eine nicht unbedeutende Rolle. Für Budde fokussiert der Roman als Vorlage des Films eine „interkulturelle Begegnung[, die] über fantastische Elemente ausgestaltet wird“ (Budde 2017, S. 95). So verarbeite Lippel im Roman „die Begegnung mit den türkischen Kindern [...] über seine Leseerfahrungen und er besitzt dadurch zugleich die Fähigkeiten, um die (kulturelle) Fremdheits- erfahrung zu reflektieren“ (Budde 2017, S. 106). Diese stringente These lässt sich auch auf das audiovisuelle Medium übertragen. Im Film geht es um den Schüler Philipp, genannt Lippel, der für einen Monat ohne seinen Vater auskommen muss, weil dieser als erfolgreicher Koch eine Geschäftsreise in die USA unternimmt. Daher soll das kinderunfreundliche und keine Akzeptanz für Lippels Bedürfnisse aufbringende Kindermädchen Frau Jakob auf ihn aufpassen. Dies behagt Lippel jedoch gar nicht, zumal Frau Jakob ihn dazu zwingen möchte, Tomaten zu essen. Als Abschiedsgeschenk erhält er von seinem Vater den Roman *Geschichten aus 1001 Nacht*, welcher als klassische orientalische Sagensammlung aus dem 8. Jahrhundert anzusehen ist. Diesen liest Lippel in eskapistischer Absicht, um dem autoritären Küchenregime und Sauberkeitsfimmel von Frau Jakob zu entgehen und um die Sehnsucht nach seinem Vater zu kompensieren. Sodann geht er nach einem Streit über seine Weigerung, Spaghetti mit Tomatensoße zu verspeisen, in sein Zimmer oder versteckt sich auch einmal in einem Ablageraum unterhalb der Treppe. Als er



Abb. 2 a und 2 b: Eine real werdende orientalische Stadt wartet darauf, von Philipp als fantastischer Raum erkundet zu werden

in seinem Refugium zu lesen anfängt, wird eine offensichtlich mit Kohlestift gezeichnete Vignette einer prototypischen orientalischen Stadt gezeigt (vgl. Abb. 2 a und 2 b).

Darüber befindet sich in dieser ein Halbmond als Zeichen des Morgenlandes. Die Zeichnung erinnert an das antike Bagdad, da sie ähnlich sandfarbene Gebäude und runde Kuppeln mit einer hohen Stadtmauer aufweist. Als Lippel diese Vignette länger betrachtet, vollzieht sich die erste reversible, diskontinuierliche Metamorphose: Im Bild erscheint ein Mann mit Turban, der ein Kamel hinter sich herzieht. Als Nächstes nehmen der Mann, das Kamel und die Stadt Farbe an und die Zeichnung wird zur Realität (vgl. Büchel 2009, 14:16–15:13). Darin entfaltet sich ein orientalisches Setting, welches sich mit Lippels Realität hybridisiert: Lippels Vater Otto ist dort Sultan und besitzt ein sehr wertvolles Märchenbuch, das den gerade erwähnten Roman auf der Traumebene widerspiegelt. Otto hat in dieser Parallelwelt einen Sohn namens Arslan und eine Tochter namens Hamide. Durch eine Intrige von dessen böser Schwester in Gestalt von Frau Jakob wird er dazu überredet, dass er seinen Sohn und seine Tochter in die Wüste verbannt. Diese sollen nämlich sein wertvolles Märchenbuch gestohlen haben. Deren böse Tante beauftragt sodann Schergen, die Thronfolger zur Strecke zu bringen, damit sie deren Erbe antreten kann. Jedoch kommt Lippel Arslan und Hamide zur Hilfe, indem er bei seiner Lektüre plötzlich im orientalischen Raum erscheint und auf einem Pferd neben den beiden Geschwistern reitet. Er warnt sie vor den Schergen, sodass sie fliehen können (vgl. Büchel 2009, ab 20:58).



Abb. 2 b

Da sich die Protagonisten des Films nicht nur in „Araber“ verkleiden, sondern auch märchenhafte Identitäten annehmen, wird in diesem Kontext explizit von einer Metamorphose nach Ovid und nicht von einer Verkleidung gesprochen. Im Folgenden träumt sich Lippel immer wieder in die orientalisches anmutende Welt<sup>3</sup>, wenn er neuen Streit mit Frau Jakob hat. Dadurch, dass Lippel Fieber hat, weil er im Regen einen obdachlosen Hund gefüttert hat, erlebt er die orientalische Welt nun im Fiebertraum. Als Lippel wieder gesund ist, rettet er Hamide in der außerorientalischen Welt, indem er sie vor einer Schmähung durch einen aggressiven Mitschüler bewahrt, nachdem sie im Rahmen des Biologieunterrichts einen Käfig mit Mäusen umgeworfen hat. Diese Handlung spiegelt sich in der innerorientalischen Traumwelt, in der Lippel den Geschwistern hilft, vor den bösen Wächtern zu fliehen, und Geld für eine Übernachtung in einer Herberge einsammelt. Zusätzlich macht Lippel eine Metamorphose zum Zauberer durch: In einem weißen Turban führt er vor den Einwohnern der orientalischen Stadt eine Zaubershow auf, die aus moderner Sicht nur Schwindel ist. Er verwendet dazu eine aus der außerorientalischen Welt mitgebrachte Taschenlampe und simuliert, dass dies eine magische Fackel mit echtem Feuer sei. Die Bewohner staunen nicht schlecht, als Lippel diese quasi auf Knopfdruck zum Leuchten bringen kann und schließlich auch noch deren heiße „Flamme“ verschluckt. So sind die Einwohner bereit, Hamide, Lippels „Assistentin“, Geld für diese Show zu geben (vgl. Büchel 2009, 55:34–58:32). Als die Kinder nach einigen Abenteuern zum Palast ihres Vaters zurückgelangen, ist die Schwester des Königs bereits zur Königin geworden. Sie hat prunkvollen Schmuck angelegt, trägt ein Diadem am Kopf und zusätzlich einen schwarzen Turban, sodass sie ikonographisch stark an die böse und unbarmherzige Königin aus Disneys *Schneewittchen und die sieben Zwerge* (R. David D. Hand, USA 1937) erinnert. Dadurch wird deren hinterlistiger Charakter noch verstärkt. Die ins Verlies geworfenen Kinder merken bald, dass der Sultan im Verlies über ihnen ist und kontaktieren ihn. Schließlich können die Kinder den König durch eine weitere List mit der Taschenlampe aus dem Verlies befreien (vgl. Büchel 2009, 01:18:34–01:18:50). So gelangen sie an die Schlüssel des Dieners und können den König befreien. Zur Strafe für ihre Machtgier wird die Schwes-

3 Im Roman wird diese orientalische Metamorphose der Figuren und des Settings so angedeutet, dass Lippel im Bett liegt und neben einem Bild, das ein palastartiges Gebäude nach Vorbild des Taj Mahal zeigt, einschläft. Der Kapitelbuchstabe der darauffolgenden Seite entführt Philipp und mit ihm den Leser in eine orientalisches anmutende Welt, indem durch die Innenseite des Ds eine Vignette mit einer orientalisches anmutenden Stadt vielleicht nach Vorbild von Bagdad zu erblicken ist. So wird der Leser auf die Metamorphose eingestimmt (vgl. Maar 1984/2013, S. 92 f).

ter des Königs aus der Stadt verbannt und dabei vom Volk mit faulem Obst beworfen. Nach dem erfolgreichen Abschluss der intradiegetisch-phantastischen Handlung als Moratorium der emanzipatorischen und inneren Weiterentwicklung kann sich Lippel nach der Rückkehr in den intradiegetisch-realen Raum endlich gegenüber Frau Jakob durchsetzen. Sodann steigt Philipp mit Arslan über den Keller ins Haus ein, um Frau Jakob zu verjagen. Dies gelingt Jakob mit der Hilfe seiner beiden marokkanischen Freunde Arslan und Hamide: Sie vertreiben das Kindermädchen, indem sie sie mit einer lebendigen Spinne und mehreren Spinnenattrappen und einer Tonne voll Tomatensuppe, in der sie nach einem Sprung aus dem Fenster landet, in die Flucht schlagen. Lippels Vater Otto kommt schließlich von der Reise wieder zurück und lernt die freundliche neue Nachbarin Frau Jeschke kennen, die für Lippel eine Torte gebacken hat, als der Vater in den USA war. So erträumt sich Lippel am Ende eine heile Familie: Im Abspann sieht man den König mit der Nachbarin in Begleitung von Lippel und dem Hund davonreiten (vgl. Büchel 2009, 01:33:04–01:34:18). Somit ist die diskontinuierliche Metamorphose hier als Moratorium zur Weiterentwicklung des Protagonisten anzusehen. Nach der Kategorisierung von Freidl und Harzer wird sie zudem zur Evokation von Allmachtsphantasien, wie im Fall von Lippel als Magier evident wurde, generiert. Die orientalische Welt spiegelt Lippels Aufgeschlossenheit gegenüber anderen Kulturen wider, denn er ist der erste in der Klasse, der sich mit den marokkanischen Kindern anfreundet. Nach Bhabha dient die orientalische Stadt hier als dritter Raum, der durch die Einschreibung der literarischen Figuren eine neue fantastische Erzählung kreiert (vgl. Bhabha 2000, S. 286). Darüber hinaus erfüllt die Metamorphose hier die Funktion des Integrationshelfers, da Arslan und Hamide erst nach dem erfolgreichen Lösen der Probleme im fantastischen Raum im realen Raum integriert werden können. Die Metamorphose der intradiegetisch-realen Welt, in der alles überreglementiert ist, in einen orientalischen Raum ermöglicht Lippel den Ausbruch aus dem autoritären Erziehungsstil der Erwachsenen (mit Ausnahme des Vaters), der bei Kindern nicht fruchtet und diese nur frustriert. Erst in diesem antiautoritären Raum reift Lippel zu einer selbstbewussteren Persönlichkeit an. Somit plädiert der Text für einen Erziehungsstil, in dem sich Kinder durch das Sammeln von eigenen Erfahrungen entwickeln und nicht durch eine Bewahr-Pädagogik eingeschränkt werden. Zudem hat Lippel am Ende auch die Aussicht auf eine neue Komplettierung der Familie durch Frau Jeschke, sodass die Metamorphose letzten Endes auch als Sehnsucht bzw. der Wunschtraum nach einer heilen Familie bestehend aus Vater, Mutter, Kind und Haustier fungiert. In diesem Film findet sich also eine multipel funktionalisierte Verwandlungsmotivik, die sich von der eigenen Entwicklung bis zur Vervollständigung der Familie erstreckt.



#### 4 Die Metamorphose als Moratorium der Emanzipation des Max in *Herr Bello* (Ben Verbong 2007)

Auch im dritten Film steht die Metamorphose im Kontext eines fragmentierten Familienbilds, das mithilfe der Verwandlung vervollständigt wird. Darüber hinaus durchlebt der Protagonist durch die Metamorphose aber auch einen Emanzipationsprozess, durch den er den Tod seiner Mutter überwindet. Die Verfilmung erhielt gute Resonanz, wie am Beispiel von Kumschlies ersichtlich wird:

Kongenial filmisch umgesetzt sind die Abenteuer von Max und Bello in dem von Ulrich Limmer produzierten Film *Herr Bello* mit Armin Rohde in der Hauptrolle, bei dem Ben Verbong Regie führte (Kumschlies 2016).

Im Film lebt der zwölfjährige Junge Max mit seinem Vater Pippin Sternheim, der Apotheker ist und daher wenig Zeit für ihn hat, in einem idyllischen Einfamilienhaus am Stadtrand. Seine Mutter ist zwar seit mehreren Jahren verstorben, doch weil Max sich nicht von ihr lösen kann, möchte er nicht, dass sein Vater eine neue Frau kennen lernt. Eines Tages erscheint eine mysteriöse alte Frau namens Jolande in der Apotheke und bringt Herrn Sternheim eine lilafarbige Flüssigkeit in einem großen Apothekerglas, auf dem Tinktur 17 und „mannigfaltige Veränderungen äußerer Artung“ (Verbong 2007, 05:57–59), also ein Hinweis auf die Metamorphosen, die das Mittel auslöst, steht. Nachdem die Essenz probenhalber in eine Pflanze gegossen wurde, macht diese einen plötzlichen und magischen Wachstumsschub durch. Bald entdeckt Max auf einem Bauernhof, auf dem Sternheim das Wundermittel ausprobiert, einen streunenden Mischlingshund, den Max kurzerhand mit nach Hause nimmt, obwohl sein Vater anfangs große Bedenken hat. Ihm ist nicht, dass sich in seiner Apotheke ein unhygienischer Hund herumtreibt. Max tauft ihn auf den sprechenden Namen „Bello“ und beide erleben sodann abstruse Abenteuer. Bald zieht in den unbewohnten ersten Stock des großen Bürgerhauses der Sternheims die hübsche und sympathische junge Frau Verena Lichtblau ein, die versucht, den einsamen und fleißigen Apotheker näher kennen zu lernen. Kurz darauf erlebt Max sprichwörtlich sein blaues Wunder, als er die geheimnisvolle Flasche, die Pippin von Jolande erhalten hat, bei einem Stromausfall zerbricht, sodass Bello davon trinkt und sich im Folgenden im Rahmen einer kontinuierlichen, zunächst irreversiblen Metamorphose nach einem lauten Heulen in einen Menschen verwandelt. Dies wird mithilfe der digitalen Technik plausibel und detailgetreu dargestellt, indem sich seine mit Fell überzogenen Vorder- und Hinterbeine in Menschenfüße bzw. Hände verwandeln. Auch

die Haare in seinem Gesicht werden wie von Zauberhand immer kürzer und verschwinden schließlich ganz (vgl. Abb. 3).<sup>4</sup>



Abb. 3: Der menschliche Bello traut seinen Augen nicht

Äußerst aufgeregt begrüßt er Max sodann mehrfach mit den Worten „Herr Bello ist ein Mensch“ (vgl. Verbong 2007, 18:28–19:27). Hier wird also das bekannte Werwolfmotiv eines Wechselhäuters nach Vorbild der Metamorphose des Lycaon umgedreht und verniedlicht. So verwandelt sich in diesem Film kein böser Mann in ein gefährliches Monster, sondern ein braver Hund in einen freundlich-chaotischen Mann. Die Verwandlung kann zudem als diskontinuierlich, reversibel und physisch vollständig angesehen werden. Psychisch bleibt sie jedoch partiell, da Herr Bello mental die Instinkte eines Hundes behält. Da Max bald missgünstig auf Verena Lichtblau reagiert, als sie sich mit seinem Vater datet, weil er immer noch seiner vor Jahren

4 In der Romanvorlage wird die Metamorphose bildlich so dargestellt, dass Herr Bello zunächst in zotteliger Hundegestalt eine dunkle Flüssigkeit von der zerbrochenen Flasche trinkt, wobei Max ihn mit aufgerissenen Augen und Mund anstarrt. Auf der nächsten Seite ist Herr Bello bereits nach der Verwandlung als überall stark behaarter Mann dargestellt, der sich offensichtlich über die Metamorphose freut, während Max ihn erschrocken fixiert und mit dem Finger auf ihn deutet. Durch diesen übermäßigen Haarwuchs wird für den kindlichen Leser deutlich markiert, dass es sich bei Herrn Bello eigentlich um einen Hund handelt (vgl. Maar 2005, S. 74–76).

verstorbenen Mutter nachtrauert, versucht er Verena zusammen mit Bello zu vertreiben. Bald merkt er jedoch, dass Lichtblau eine liebenswerte Frau ist, die ihm zwar kein Mutterersatz aber eine gute Freundin sein kann, und akzeptiert das sich anbahnende Verhältnis zwischen ihr und Sternheim. Dabei kommt Herrn Bello, tierisch gut gespielt vom „Herr-Mohn“-Darsteller Armin Rohde, eine tragende Rolle zur Erweiterung von anarchischen Handlungsspielräumen und als Vehikel zur Komplettierung der Familie zu. Dass das Motiv der Verwandlung in dieser Literaturverfilmung zentral ist, thematisiert auch Jakobi in ihrem Beitrag, die betont, dass es sich bei Herrn Bello um ein „transmediales Phänomen“ (Jakobi 2017, S. 200) handelt. Jedoch schließt sie in diesem Kontext die Verfilmung aus, weil diese anderen narratologischen Gesetzen folge. Zugleich räumt Jakobi jedoch ein, dass der Film andere spannende Veränderungen in Bezug auf die Erzählinstanz bereitstelle, die einer eingehenden Analyse wert wären. Laut Jakobi fokussiert der Text „das Moment des Pendelns zwischen und des Austarierens von menschlicher und hündischer Identität“ (Jakobi 2017, S. 205.). Diese These lässt sich auch auf den Film übertragen. Kumschlies bemerkt, dass das andersartige Verhalten des Tier-Mensch-Hybridwesens Bello „stärker durch Handlungen und Gesten inszeniert [wird]: Er hechelt wie ein Hund, lässt die Zunge heraushängen und schlürft aus dem Spülbecken“ (Kumschlies 2017, S. 248 f.). Die Metamorphose, die zunächst nur Herrn Bello betroffen hat, weitet sich sodann auf die anderen Tiere des anfangs aufgesuchten Bauernhofs von Herrn Edgar aus, die von den Pflanzen, welche mit dem Düngemittel des Herrn Sternheim benetzt worden waren, gefressen haben (Verbong 2007, 44:57–48:10). In menschlicher Gestalt machen sich die Tiere bald auf den Weg in die Innenstadt: So werden die Hühner zu vier Frauen, die Eier stehlen, da sie diese ausbrüten möchten, der Hase zu einem Möhren verzehrenden Verkäufer, die Kuh zu einer schmatzenden, Milch ausschenkenden und von Fliegen umschwirrtten Ausschankdame und das Schwein wird zu einem Müllmann, der die Tonnen einfach samt Inhalt auf die Straße kippt und sich im Dreck suhlt. So lernen Kinder spielerisch, welches Attribut prototypisch zu welchem Tier gehört und welche Verhaltensweisen in einer Gesellschaft unerwünscht sind: Stehlen, Schmatzen, Stinken und Müll verbreiten. Sodann wechselt der Plot wieder zu Herrn Sternheim. Dieser möchte für Frau Lichtblau kochen und ihr Fisch servieren. Um ungestört zu sein, schickt er Max und Herrn Bello in ein Musikkonzert. Doch sie kehren wieder zurück, da sie die Karten vergessen haben. Da Max Frau Sternheim sieht, möchte er ihr einen Streich spielen und stachelt Herrn Bello an, sich ihr aufdringlich zu nähern. Sodann wird das Date neben der Handlungsebene auch auf sprachlicher Ebene dekonstruiert, indem dem Rezipienten vor Augen geführt wird, wie lächerlich Hundesprache eigentlich ist, wenn sie vom tierischen Kontext losgelöst wird:

Herr Bello in Menschengestalt: „Max sitzt neben Herrchen Sternheim“ Frau Lichtblau belustigt: „Herrchen Sternheim“ Herr Sternheim [gekünstelt]: „Ha, ha. Es ist so ein Spruch aus der Familie, haha!“ Max: „Und Herr Bello, jetzt happi, happi!“ Herr Bello: „Jetzt happi, happi. Herr Bello kann essen wie ein Mensch. [derb schlürfend und schmatzend]“ Max: „Macht er das nicht sehr elegant?“ Frau Lichtblau [ironisch]: „Ach, durchaus“ (Verbong 2007, 51:45–52:13).

Herr Sternheim bezeichnet Bello sodann als „Caspar Hauser<sup>5</sup> vom Grödner-tal“ (Verbong 2007, 53:12), der von seinen Eltern verstoßen wurde und in einer Berghöhle bei Hunden aufgewachsen sei, um die Situation zu retten. Die gutgläubige Frau Lichtblau nimmt ihm das sogar ab, was jedoch nichts an dem gepplatzten Date ändert. Denn Herr Bello „serviert“ ihr als Zeichen seiner Liebe zum „Nachtisch“ einen Riesenknochen und legt ihn auf ihren Suppenteller. Sodann verlässt Herr Sternheim den Tisch, weil er einen aufgeregten Anruf von Herrn Edgar erhält, der beklagt, dass seine Bauernhoftiere alle verschwunden sind. Die Metamorphose des Herrn Bello verdeutlicht den heranwachsenden Rezipienten hier, wie unpassend es ist, wenn ein Date zwischen Erwachsenen unterbrochen wird. Somit lernen sie, dass ein solches Verhalten negativ zu bewerten ist, da sein Vater die Anwesenheit der beiden nicht gutheißt. Durch das Verhalten Herrn Bellos, welches alle Tischetiketten bricht, lernen Heranwachsende zudem, was sich bei Tisch nicht gehört. Es zeigt jedoch auch, dass manche Menschen, in diesem Fall Herr Bello, tierische Verhaltensmuster beim Essen an den Tag legen. Auf der anderen Seite legen in dieser Verfilmung auch anthropomorphisierte Tiere menschliche Verhaltensweisen an den Tag, wie an den Bauernhoftieren evident wird. So singen z. B. die Hühner nach ihrer kurzzeitigen Verwandlung in Menschen in Edgars Kirchenchor mit oder ein Schwein macht es sich auf einem Sofa in Edgars Haus gemütlich. Diese reversiblen Metamorphosen führen vor Augen, dass Tiere dem Menschen gar nicht so unähnlich sind, wie die angebliche „Krönung der Schöpfung“ dies immer glaubt. Diese Hybridisierung zwischen Mensch und Tier bzw. menschlichen und tierischen Verhaltensweisen fördert das Empathievermögen von Kindern in Bezug auf Tiere. Denn es zeigt sich, dass diese auch Gefühle haben und verletzlich sind. Somit dient der Film auch der Sensibilisierung von Kindern

5 Dies kann als intertextuell-ironische Anspielung auf den Fall des verwaarlosten jungen Mannes angesehen werden, der in Franken entdeckt wurde. Der Fürther Schriftsteller Jakob Wassermann hat den bekanntesten Roman *Caspar Hauser oder Die Trägheit des Herzens* (1908) über dessen kurzes Leben verfasst. Herrn Bellos unzivilisiertes Verhalten wird also in diesem literarischen Stoff verankert. Das Grödner-tal liegt in Südtirol und gilt als sagenumwobener Ort. So passt die Figur des Herrn Bello gut in diesen mythischen Kontext.

für die Beachtung des Tierwohls und hat damit eine ökologische Komponente inne. Auch in Ovids *Metamorphosen* sowie in der antiken Mythologie allgemein gab es zahlreiche Hybridwesen, die sich in einem Zwischenstadium befinden. Zu erwähnen sind an dieser Stelle die Kentauren als Mensch-Pferd-Hybride, der Minotaurus als Stier-Mensch-Mischung und Skylla als Mensch-Hund-Hybrid. Somit wird im Film dieses Motiv von Hybridwesen, die sowohl äußerlich als auch innerlich menschliche und tierische Eigenschaften in sich vereinen, auf innovative Weise im Film aufgegriffen, ja sogar im Sinne der Postmoderne noch weiterentwickelt: Durch den ständigen Wechsel der Gestaltform wird der irreversible, statische Status der Metamorphose, wie er in der Antike vorherrschte, aufgebrochen und in einen reversibel-dynamischen überführt. Auf diese Weise wird wohl auch die rasante Entwicklung einer sich ständig verändernden Gesellschaft in der Postmoderne ausgedrückt.

Die Metamorphose des Herrn Bello erfüllt aber wie die Metamorphosen in den anderen beiden Filmen auch die Funktion des Vehikels zu einem intakten Familienbild. So lernt es Max erst durch Herrn Bello zu akzeptieren, dass sein Vater alleine auf Dauer nicht glücklich sein kann, und dass es normal ist, wenn sich Herr Sternheim nach dem Tod seiner Frau nach jahrelanger Abstinenz wieder eine Partnerin sucht, die nicht in Konkurrenz zu Max steht, sondern sich als zusätzliche Bezugsperson um diesen kümmern kann. Dass auch Verena gut in die Rolle der fürsorglichen Mutter passt, demonstriert Frau Lichtblau an Bello: Sie findet diesen nach einem Besuch in einer Kneipe „sternhagelvoll“ am Straßenrand, nachdem er sich wegen Liebeskummers in einer Kneipe betrunken hat. Sie zieht ihn in einem Leiterwagen nach Hause, versorgt ihn, wie Bello Max aus der Retrospektive berichtet, die ganze Nacht mit Wasser und wischt sogar sein Erbrochenes weg. Erst als Bello Max dies berichtet, wird ihm klar, was für einen guten Charakter Verena hat, und sieht sie nicht mehr als Konkurrenz zur Mutter an. Auch zur Evokation der Hochzeit zwischen Sternheim und Lichtblau spielt die Metamorphose eine Schlüsselrolle. So glaubt Verena Pippin zunächst nicht, dass Bello sowohl Hunde- als auch Menschengestalt annehmen kann. Als sie vor Entrüstung über diesen angeblichen Schwachsinn ausziehen möchte und mit dem Auto auf einer Landstraße entlangfährt, versperrt ihr Herr Bello in Hundegestalt den Weg. Als Lichtblau aussteigt, zeigt ihr Herr Sternheim mithilfe der magisch-lilafarbenen Tinktur, dass sich Herr Bello wieder in einen Menschen verwandeln kann. So kann ihm Verena endlich Glauben schenken und beide gehen bald darauf den Bund fürs Leben ein. Die Verwandlung wird auch hier mithilfe der neuesten visuell-digitalen Technik evoziert, wie in einem Extra der DVD unter der Rubrik „Extra. Spezialeffekte“ erklärt wird. So kann der Zuschauer durch eine Überblendungstechnik sehen, wie die Ohren des Hundes schrumpfen oder das lange Fell im Gesicht von Bello zu einem kurzen Bart wird. Damit auch Herr Bello

nicht alleine bleiben muss, schenkt ihm Max die mythische Flüssigkeit, die Herr Bello sodann seiner heißgeliebten Hündin Yvette, die er im Park kennen gelernt hat, einflößt. Sie wird alsbald zu einer hübschen Hundedame, humorvoll gespielt von Barbara Schöneberger. Beide Hunde sind auch in Menschengestalt bei der Hochzeit dabei und Yvette fängt – Welch Wunder – auch noch den Brautstrauß, sodass das Eingehen eines eheähnlichen Bundes auch zwischen den beiden Hunden angedeutet wird. Dadurch kann Herr Bello auch das einsame Singledasein und damit seinen Liebeskummer dank Frau Lichtblau überwinden. So wird das Motiv der Metamorphose nicht wie bei Ovid funktionalisiert, um in erster Linie den ständigen Fluss bzw. Wandel der Welt anzudeuten, sondern um die Metamorphose als Moratorium für Max und seinem Vater zwischenzuschalten, bis beide nach Überwindung dieser mythischen Phase wieder bereit sind, sich auf eine neue Frau in ihrem Leben einzulassen.

## 5 Fazit: Metamorphosen als mythische Moratorien zur Selbstbehauptung und Komplettierung des Familienbildes

Da die Familienkonstellation, die sich in den Filmen von einer Fragmentierung (Kinderloses Paar beim *Sams* (vgl. Abb. 4), alleinerziehende Väter bei *Lippel* und *Bello* (vgl. Abb. 5 und 6)) hin zu einer Vervollständigung entwickelt, in den Filmen als handlungsauslösendes Element für eine Metamorphose fungiert, trifft folgende Aussage von Minges auf die audiovisuelle Umsetzung nur zum Teil zu:

Insgesamt spielt die Familie bei Paul Maar also eine große Nebenrolle: Sie ist immer vorhanden, steht aber nicht im unmittelbaren Fokus der Handlung, sie gibt den alltäglichen Rahmen für das Leben der Protagonisten vor und bietet ebenso Sicherheit und Schutz vor der Außenwelt [...] (Minges 2017, S. 82).

Das Wertesystem der untersuchten Texte offenbart ein starkes Streben nach einer Wiederherstellung einer heilen Familie. Dies spiegelt einerseits ein modernes Familienbild wider, in dem Patchworkfamilien ihren festen und positiv konnotierten Platz im Sinne einer Komplettierung der Familie haben, jedoch spricht es auch alleinerziehenden Elternteilen oder kinderlosen Eltern die Möglichkeit ab, glücklich mit dem Ist-Zustand zu sein. Aber wenn kein Änderungswunsch vorhanden wäre, würde natürlich keine Handlung in Gang kommen und so ist diese Sehnsucht nach Vollständigkeit auch als wichtiges Handlungsmovens anzusehen. Des Weiteren ist die Metamorphose als ein Moratorium im Sinne eines chaotischen Übergangsstadiums zur Überbrückung der Zeit der Nicht-Komplettierung zu deuten. Dabei entwickeln sich die Protagonisten von unmündigen Figuren zu emanzipierten Wesen weiter,

die ihren eigenen Weg bei ihrem Streben nach Eudaimonia durchsetzen. Wir dürfen auf jeden Fall gespannt sein auf hoffentlich weitere und ebenso gelungene Verfilmungen von Maars magischen Moratorien, um weiterhin in exzellent konzipierte und mitreißend digitalisierte Welten der Phantastik entführt zu werden. Und der Wunsch nach einer Metamorphose als Vehikel zur Emanzipation steckt schließlich in jedem von uns – egal in welchem Alter. Derartige Themenfelder lassen sich auch gewinnbringend im Deutschunterricht unter intermedialer Ausrichtung thematisieren.<sup>6</sup>

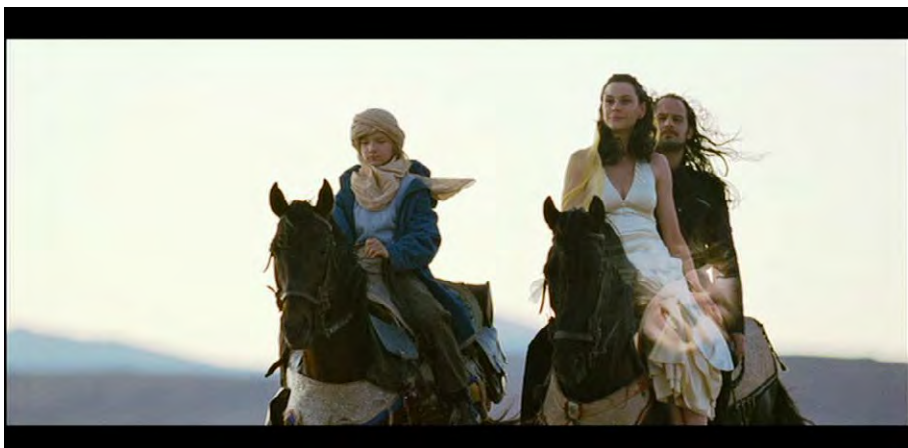


Abb. 4 (oben): Das Sams bleibt als Kindersatz für immer bei den eigentlich kinderlosen Taschenbiers

Abb. 5: Lippel erträumt sich eine neue Frau für seinen Vater Otto Mattenheim, die er in seiner Nachbarin Serafina sieht

<sup>6</sup> Sinnvolles und kostenloses Unterrichtsmaterial von namhaften KJL-Forschern dazu findet sich unter [www.vgo-schule.de](http://www.vgo-schule.de).



Abb. 6: Max akzeptiert seine neue Stiefmutter Verena Lichtblau, sodass sein Vater eine Hochzeit in die Wege leiten kann

## Literaturverzeichnis

### Primärmedien

#### Literatur

Maar, Paul: *Lippels Traum*. Hamburg: Oetinger 1984/2013.

— *Herr Bello und das blaue Wunder*. Zeichnungen von Ute Krause. Hamburg: Oetinger 2005.

— *Das Sams im Glück*. Hamburg: Oetinger 2011.

Ovidius Naso, Publius: *Metamorphosen*. Lateinisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Michael von Albrecht, Stuttgart: Reclam 1994/2003.

#### Filme

*Herr Bello* (R. Ben Verbong, D 2007).

*Lippels Traum* (R. Lars Büchel, D 2009).

*Sams im Glück* (R. Peter Gersina, D 2012).

### Sekundärliteratur

Bhabha, Homi K.: *Die Verortung der Kultur*. Tübingen: Stauffenburg 2000.

Budde, Jannica: Träume vom Morgenland und Begegnungen im Klassenzimmer. Fremdheitserfahrung zwischen Realismus und Fantastik in Paul Maars *Lippels Traum*. In: Wicke/Roßbach 2017, S. 95–106.

- Erikson, Erik: *Der vollständige Lebenszyklus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1988/2018.
- Freidl, Andreas/Harzer, Friedmann: Ich bin. Aber ich habe mich nicht ... Über Verwandlungen in der Kinder- und Jugendliteratur. In: Roeder, Caroline (Hrsg.): *kjl & m 09.extra: Ich! Identität(en) in der Kinder- und Jugendliteratur* (2009), S. 103–116.
- Goltz, Andreas: Odyssee-Rezeption im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption. In: Luther, Andreas (Hrsg.): *Odyssee-Rezeptionen*. Frankfurt am Main: Antike 2005, S. 109–124.
- Harzer, Friedmann: *Erzählte Verwandlung. Eine Poetik epischer Metamorphosen. Ovid – Kafka – Ransmayr*. Tübingen: Niemeyer 2000.
- Heber, Saskia: *Das Buch im Buch. Selbstreferenz, Intertextualität und Mythenadaption in Cornelia Funkes Tinten-Trilogie*. Kiel: Ludwig 2010.
- Jakobi, Stefanie: „Herr Bello ist ein Mönsch“? Das Verwandlungsmotiv als intratextuelles, intertextuelles und transmediales Phänomen in Paul Maars *Herr Bello*-Trilogie. In: Wicke/Roßbach 2017, S. 199–211.
- Kumschlies, Kirsten: *Maar, Paul: Herr Bello und das blaue Wunder*, 2016, online abrufbar unter: [www.kinderundjugendmedien.de/kritik/kinderroman/1725-maar-paul-herr-bello-und-das-blaue-wunder](http://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/kinderroman/1725-maar-paul-herr-bello-und-das-blaue-wunder) [letzter Aufruf: 17.03.2018].
- Kumschlies, Kirsten: „Herr Bello kann schön reden!“ Sprachsensible, literarästhetische und medienreflexive Zugänge zum Medienverbund *Herr Bello und das blaue Wunder* in der Grundschule. In: Wicke/Roßbach 2017, S. 241–252.
- Minges, Britta: „Eltern: Vater und Mutter, Erzeuger eines Kindes“. Familienbande bei Paul Maar. In: Wicke/Roßbach 2017, S. 69–82.
- Schmerheim, Philipp: Aus drei mach' eins: Das Sams im Kino. In: Wicke/Roßbach 2017, S. 185–198.
- Schmidt-Dengler, Wendelin: Ovids Metamorphosen. In: *1000 und 1 Buch* 18 (2002), H. 4, S. 15 f.
- Slagman, Tim: *Sams im Glück*, o. J., online abrufbar unter: [www.filmstarts.de/kritiken/195604/kritik.html](http://www.filmstarts.de/kritiken/195604/kritik.html) [letzter Aufruf: 17.12.17].
- Stierstorfer, Michael: *Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten?* Frankfurt am Main: Lang 2017.
- Verlagsgruppe Oetinger (Hrsg.): *Portal für Schule und Kindergarten*, o. J., abrufbar unter: [www.vgo-schule.de/schule-kindergarten/material-fuer-den-unterricht](http://www.vgo-schule.de/schule-kindergarten/material-fuer-den-unterricht) [letzter Aufruf: 17.03.2018].
- Wicke, Andreas: „Mönschsein ist gut“, sagte Herr Bello. „Aber Hundsein ist auch gut.“ In: Ders./Roßbach 2017, S. 121–138.
- und Nikola Roßbach (Hrsg.): *Paul Maar. Studien zum kinder- und jugendliterarischen Werk*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2017.
- Zwick, Reinhold: Metamorphosen. Antike Gottheiten im Film. In: *Zur Debatte* 43 (2013), Sonderheft zu Ausgabe 4, S. 15–16.

- Zeus & Co. im Cineplex: Zur Wiederkehr griechischer Götter im Kino der Gegenwart. In: Janka, Markus/Stierstorfer, Michael (Hrsg.): *Verjüngte Antike. Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien*. Heidelberg: Winter 2017, S. 247–264.