



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Interfiguralität im transmedialen Kontext: Carlo Collodis
Pinocchio (1883) in Comic, Film und Videospiel

verfasst von | submitted by

Michaela Kutschera BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2026

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 870

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Vergleichende Literaturwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Dr. Christine Frank Privatdoz. MA

Abstract (Deutsch)

Diese Masterarbeit behandelt das Konzept der Interfiguralität zur Wiedererkennung von Figuren in einem transmedialen Kontext. Den theoretischen Rahmen bilden Wolfgang G. Müllers „Interfiguralität“ (1991), Irina O. Rajewskys Ansatz zur „Intermedialität und Transmedialität“ (2023), sowie Shane Densons und Ruth Mayers Konzept der „seriellen Figur“ (2014). Die Figuren des italienischen Klassikers *Le avventure di Pinocchio* (1883) von Carlo Collodi durchlaufen in über 140 Jahren verschiedene Transformationsprozesse, dennoch blieben bestimmte Identifikationsmerkmale in den verschiedenen Adaptionen erhalten. Das Korpus umfasst den Silent-Comic *Pinocchio* (2008) von Winchluss, den Stop-Motion Film *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022), sowie das (Dark-) Soulslike Videospiel *Lies of P* (2023). Die Klassifizierung der Figuren Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini und il Grillo-parlante erfolgt anhand Namen, Attributen, Plotsnippets sowie Zitaten. Die Analyseergebnisse sind in Matrizen zusammengefasst, welche die Nähe zum Original visuell abbilden. Das entwickelte Analyseschema dient dabei als erweiterbares Modell zur Untersuchung weiterer Pinocchio-Adaptionen oder anderer literarischer Klassiker.

Abstract (Englisch)

This Master's thesis examines the concept of interfigurality in the context of recognising figures in a transmedial context. The theoretical framework draws on Wolfgang G. Müller's "Interfiguralität" (1991), Irina O. Rajewsky's "Intermedialität und Transmedialität" (2023) and Shane Denson's and Ruth Mayer's "serielle Figur" (2014). The characters from Carlo Collodi's Italian Classic *Le avventure di Pinocchio* (1883) have undergone various transformations over the last 140 years, yet certain identifying features have been retained across various adaptations. The corpus comprises Winchluss's silent comic *Pinocchio* (2008), the stop-motion film *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022) and the (Dark-) Soulslike video game *Lies of P* (2023). The characters Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini, and il Grillo-parlante are classified based on their names, attributes, plot snippets, and quotations. The results of the analysis are summarised in matrices that visually represent the degree of similarity to the original. The developed analytical framework can be used as a model to study further Pinocchio adaptations or other literary classics.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Interfiguralität und Transmedialität	10
2.1. Interfiguralität und Serielle Figuren	12
2.2. Intermedialität und Transmedialität	16
2.3. Comics, Stop-Motion Filme und Soulslike Videospiele	20
2.3.1. (Literatur-) Comics	21
2.3.2. Literaturverfilmungen und Stop-Motion	24
2.3.3. Soulslike Videospiele	26
3. Carlo Collodis <i>Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino</i>	30
3.1. „Pinocchiate“ und Übersetzungen	31
3.2. Drei Pinocchio-Illustratoren	41
4. Figurenanalyse	44
4.1. Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini und il Grillo-parlante	46
4.2. Attribute	60
4.2.1. Pinocchio	61
4.2.2. Geppetto	74
4.2.3. La Fata dai capelli turchini	82
4.2.4. Il Grillo-parlante	89
4.2.5. Carlo	94
4.3. Plotsnippets	97
4.3.1. Die (Wahl-) Familie und Alleinreisen	97
4.3.2. Il Terribile Pesce-cane	101
4.3.3. Verletzungen, der Tod und die Nutzung als Waffe	105
4.3.4. Romeo und das Paese dei balocchi	115
4.3.5. Il gatto, la volpe und das Campo dei miracoli	119
4.3.6. Lügen	123
4.3.7. Der Wunsch nach Menschlichkeit	129
4.3.8. Bildung und Arbeit	132
4.3.9. Die Riesenschlange und die Taube	135

4.4. Direkte und Indirekte Zitate	138
5. Fazit	140
6. Bibliografie	152
6.1. Primärliteratur	152
6.2. Sekundärliteratur	152
6.3. Pinocchio-Ausgaben	156
6.4. Filme	159

Siglenverzeichnis

CI	Collodi, Carlo: Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino. Reclam. Ditzingen 2009. [itl. 1881-1883/1883]
CII	Collodi, Carlo: Pinocchio (Mit Illustrationen der italienischen Originalausgabe von 1883). Übersetzer: Anton Grumann (Pinocchio – Die Geschichte vom hölzernen Bengele). E-artnow. Wrocław 2009. [1913]
CIII	Collodi, Carlo: Pinocchios Abenteuer. Übersetzer: Hubert Bausch. Reclam. Ditzingen 2022. [1986]
GI	Guillermo del Toro's Pinocchio. Regie: Guillermo del Toro/Mark Gustafson. USA/Mexiko/Frankreich 2022. Netflix.
GII	Guillermo del Toro's Pinocchio Handcarved Cinema. Regie: Guillermo del Toro/Mark Gustafson. USA/Mexiko/Frankreich 2022. Netflix.
NI	Lies of P. Entwickler: Neowiz Games/Round8 Studio Games. Südkorea 2023.
WI	Winchluss: Pinocchio. Avant-Verlag. Berlin 2022. [franz. 2008]

1. Einleitung

Seit über 140 Jahren besteht schon die Tradition des kultur- und sprachübergreifenden Adaptierens von Carlo Collodis *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*¹ (1883). Pinocchios Loslösung von seinem ursprünglichen Medium, dem Holzstück, über die Wandlung zur Puppe bis schließlich zum Menschen setzt sich fort in der Wanderung der Figur durch die Medien. Sie durchwandert seit Jahrzehnten die unterschiedlichen Medien, meistens begleitet von Geppetto, der Fata dai capelli turchini und dem Grillo-parlante. Besonders das 21. Jahrhundert bietet eine anschauliche Anzahl von Adaptionen dieser Figuren und des Plots, so erscheint Pinocchio als eine der wandlungsfähigsten Figuren, einmal ist er eine Holzpuppe und ein anderes Mal ein Roboter. Gleichzeitig sind er und Geppetto beständige Figuren in Bezug auf ihre Charakterisierung, während die Variationen bei la Fata und il Grillo-parlante breiter sind. Eben dieses Verhältnis zwischen Neuinterpretation und Beständigkeit zeichnet diese Figur besonders aus und erlaubt die Vielzahl an Adaptionen in beispielsweise Comic, Film und Videospiel. Das Konzept der Interfiguralität nach Müller (1991) ist ein Teil der Intertextualität und bekannt seit den 1990er Jahren, aber erst die Erweiterung auf unterschiedliche Medien ermöglicht eine zeitgemäße und ausführliche Untersuchung. Beispielsweise unterscheiden Denson und Mayer (2014) zwischen seriellen Figuren und Seriencharakteren und fügen der Interfiguralität diese transmediale Ebene hinzu. Es gibt zentrale Elemente, die aus *Le avventure di Pinocchio* übernommen werden und die in verschiedenen Storyworlds, Übersetzungen, Neuinterpretationen und Umdichtungen in Kombination mit bekannten und neuen Figuren funktionieren und dennoch bleiben Pinocchio und seine Begleiter:innen als Figur immer erkennbar. Daher stellt sich die Frage, wie werden die literarischen Figuren Pinocchio, Geppetto, die blaue Fee und die Grille aus Carlo Collodis *Pinocchio* (1881) transmedial verarbeitet? Das zu untersuchende Korpus besteht aus Winchluss Comic *Pinocchio* (franz. 2008/dt. 2022), dem Film *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022) und dem Videospiel *Lies of P* (2023).

Nicht nur die Adaptionen, sondern auch die Forschung zu *Le avventure di Pinocchio* bietet zahlreiche Einblicke, warum genau dieses Werk sich einer solchen Beliebtheit und Wandelbarkeit erfreut. Diese diversen Forschungszweige werden unter dem Begriff „Pinocchiologi“ zusammengefasst. Dieter Richter (2004) setzt sich in *Carlo Collodi und sein*

¹ Collodi, Carlo: *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*. Reclam. Ditzingen 2009. [itl. 1881-1883/1883]

Pinocchio. Ein weitgereister Holzbengel und seine toskanische Geschichte mit der Entstehungsgeschichte und verschiedenen deutschen Pinocchio-Übersetzungen auseinander und Roberto Ubbidente (2022) in seinem Artikel *Herz-loser Pinocchio: Carlo Collodi und die Fiktionalisierung des italienischen nation building* ebenso. Der Florentiner Carlo Collodi veröffentlichte vor *Le avventure di Pinocchio* bereits Kinderbücher für den florentinischen Verlag Paggi in ihrer Reihe *Biblioteca Scolastica*, so etwa *Giannettino. Libro per i ragazzi. Approvato dal Consiglio Scolastico* (1877) oder *Minuzzolo. Secondo libro di lettura. Seguito al Giannettino* (1878) (vgl. Richter 2004, S. 27/S. 32–33), auf welche in Kapitel 27 (CI/CIII) referenziert wird. Diese Bücher waren Teil der italienischen Alphabetisierungsbewegung nach 1871. Das Bild des Kindes wandelt sich in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts vom *lernbegierigen* zum *widerspenstigen* Kind und diese Änderung lässt sich auch in Collodis Werken und in Deutschland beobachten (vgl. Richter 2004, S. 29). Weitere Kinderbücher sind während und nach *Pinocchio* entstanden, zum Beispiel *La Grammatica di Giannettino. Per le scuole elementari* (1883), *L'abbaco di Giannettino. Per le scuole elementari* (1885), *La geografia di Giannettino* (1886) oder *Storie allegre* (1887). *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1883) ist aber das bekannteste Buch von Collodi. Es war eine Auftragsarbeit für die italienische Kinderzeitschrift *Giornale per i bambini* und erschien als Fortsetzungsgeschichte mit Illustrationen von Ugo Fleres (vgl. Richter 2004, S. 42). *Pinocchio* war bei seiner ersten Veröffentlichung ein Teil des Feuilleton-Journalismus. Diese Seriengeschichten mit ihren Charakteren zeichnen sich durch locker verknüpfte Handlungen und stereotype Darstellungen aus. Das erste Kapitel erschien 1881 unter dem Titel *La storia di un burattino*, die weiteren Kapitel erschienen immer donnerstags mit längeren Unterbrechungen, dann wöchentlich in einem Zeitraum von mehr als zwei Jahren (1880-1883) (vgl. Richter 2004, S. 40–42). Der ehemalige Titel des ersten Veröffentlichungszyklus wird später zum Untertitel der Buchausgaben.

Die Kapitel 1 bis 15 erschienen vom 7. Juli bis zum 27. Oktober 1881 und die ursprüngliche Geschichte endet mit dem Erhängen von Pinocchio an einem Baum durch die Räuber Kater und Füchsin (vgl. Richter 2004, S. 43). Dieser erste Teil ist im Stil der moralischen Exempelschichte gehalten (vgl. Richter 2004, S. 43). Pinocchio ist in diesem frech, ungehorsam, vernachlässigt seine Pflichten und verhöhnt und hintergeht den Vater, daher erhält er auch die Strafe des Aufknüpfens. Nach Protesten von lesenden Kindern wird die Geschichte fortgesetzt unter dem neuen Titel *Le avventure di Pinocchio*. Im ersten Drittel der

Fortsetzungsgeschichte sind alle vorkommenden Figuren männlich: Zum Beispiel die Handwerker, die Carabinieri, die Grille, Mangiafuoco. Erst mit der Fee in ihrer Rolle als Schwester und später in ihrer Mutterrolle, wird die Männerwelt um eine weibliche Figur erweitert. Dies weist Ähnlichkeiten zu den Romanen *Heidis Lehr- und Wanderjahre* (1880) und *Heidi kann brauchen, was es gelernt hat* (1881) von der Schweizerin Johanna Spyri auf. In diesen wohnt Heidi beim Alm Öhi und wird erst später zu Fräulein Rottenmeier geschickt. Es gibt einige Parallelen zwischen diesen Kinderbüchern; am Ende übernehmen sowohl Pinocchio als auch Heidi die Rolle des:der Retters:Retterin beziehungsweise des:der Ernährers:Ernährerin für ihre Väter und akzeptieren die Verantwortung des Erwachsenseins (vgl. Richter 2004, S. 68–69).

Die Kapitel 16 bis 23 erschienen am 16. Februar bis zum 23. März 1882. Die Geschichte endet damit, dass Pinocchio ins Meer springt, um seinen Vater Geppetto zu retten (vgl. Richter 2004, S. 44–45). Die Figur Pinocchio hat in der mehrwöchigen Pause eine Charakterveränderung durchlaufen und hat an Mehrdimensionalität gewonnen. Aus dem moralischen Exempel wird ein Kindheitsroman, auch durch die Einführung der Schwester, später Mutter, Fee als *bonissima fata* (vgl. Richter 2004, S. 44–45). Die Kapitel 24 bis 29 erschienen fünf Wochen später, wahrscheinlich vom 4. Mai bis zum 8. Juni 1882 (vgl. Ubbidiente 2022, S. 177). In Kapitel 25 (CI, CII, CIII) verbalisiert Pinocchio den übergeordneten Wunsch ein *ragazzo perbene* zu werden und damit ein Mensch. Bereits am Ende von Kapitel 29 steht dann die Aussicht, dass Pinocchio ein Mensch werden kann, als retardierendes Moment läuft er dann jedoch mit seinem Freund Lucignolo ins *Paese dei balocchi*. Nach mehrmonatiger Pause erschienen die Kapitel 30 bis 37 von 30. November 1882 bis zum 25. Jänner 1883. *Pinocchio* endet mit der Verwandlung in einen *ragazzo perbene*. Dieser übergeordnete Handlungsstrang der Verwandlung in ein Menschenkind erlaubte es Collodi, die locker miteinander verknüpften, thematisch unterschiedlichen Einzelabenteuer aneinanderzureihen (vgl. Richter 2004, S. 41).

Bereits im Februar 1883 erschien eine revidierte Textfassung mit neuer Kapitelgliederung und Illustrationen von Enrico Mazzanti im Florentiner Verlag Paggi unter dem Titel *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (vgl. Richter 2004, S. 47). In der Drittelung aller Kapitel, also Kapitel 1 bis 15, entspricht Pinocchio einem Kind, von 16 bis 29 einem Jugendlichen und von 30 bis 36 einem jungen Erwachsenen (vgl. Profos-Sulzer 2009, S. 283). *Pinocchio* ist nicht einem einzigen Genre zuzuordnen, sondern ist ein Pastiche aus Abenteuerroman, Heldenroman,

Entwicklungsroman, Familienroman, Märchen, (magischem) Reisebericht, Sozialsatire, fantastischer Geschichte und Fabel, dabei ist es sowohl für Kinder als auch für Erwachsene geeignet (vgl. Profos-Sulzer 2009, S. 279). Die vorkommenden Figuren sind stereotypisiert und dadurch besitzen sie einen hohen Wiedererkennungswert, um das Anknüpfen an die Geschichte den Lesenden nach längeren Pausen zu ermöglichen.

Nach der Veröffentlichung von *Le avventure di Pinocchio* erschien 125 Jahre später das französische Comic *Pinocchio*² unter Vincent Paronnauds Pseudonym Winchluss, es wurde von Cizo koloriert. Es handelt sich hierbei größtenteils um einen Silent-Comic³, hauptsächlich kommen Überschriften, „labeled iconotext“ beziehungsweise „intraiconic texts“ vor: das heißt Schriftzüge als Teil eines Bildes im Panel (vgl. Postema 2017, S. 201). Nur die Sequenzen mit Jiminy Cafard (vgl. WI, S. 52–53/S. 144/S. 182–187) und die Gespräche von Inspektor Javer mit seiner Katze (vgl. WI, S. 6–7/S. 113–114/S. 159–161) enthalten Sprech- und Gedankenblasen. Es kommt nur auf einer Doppelseite mit der Figur Wonder narrativer Text vor (vgl. WI, S. 122–123). Thematisch orientiert es sich an den amerikanischen Underground Comix⁴ Ende der 1960er bis Anfang der 1970er. Deren Themen sind unter anderem Zerstörung, Inhumanität, Missbrauch, ökologischer Zusammenbruch, Kapitalismus, Kinderarbeit und militärische Konfrontationen. Die Zeichenstile und Kolorierungen hingegen erinnern an amerikanische Comics der 1950er Jahre (vgl. Ahrens 2019, S. 296). Darüber hinaus gibt es ganzseitige Splash-Panels oder auch schwarz-weiße Panels über die Figur Jiminy Cafard. Zeitweise verklären die Zeichenstile und die Farbwahl die vorkommende Brutalität. Das Narrativ wurde vom Italien gegen Ende des 19. Jahrhunderts in ein modernes amerikanisches

² Winchluss: *Pinocchio*. Avant-Verlag. Berlin 2022. [franz. 2008]

³ Silent Comics oder auch Wordless Comics sind fast vollständig wortlose Comics mit kaum Sprech- und Gedankenblasen und sie beinhalten kaum narrative Texte oder Dialoge (vgl. Postema 2017, S. 201). Sie beinhalten jedoch Soundeffekte als Piktogramme, Wortballone oder Worte, die Teile eines Bildes in Panels sind (vgl. Postema 2017, S. 201), zum Beispiel die Überschriften auf Zeitungen, Schildern oder Plänen. Einige Silent Comics referenzieren schon im Titel auf ihre „Wortlosigkeit“, wie Eric Drooker's *Flood! A Novel in Pictures* (2002) oder *Blood Song: A Silent Ballad* (2002) (vgl. Postema 2017, S. 206). Jason referenziert beispielsweise in seiner Graphic Novel *Sshhhh!* (2002) auch auf den Stummfilm, wobei die Wortlosigkeit nicht strikt eingehalten wird, sondern es handelt sich mehr um die Wiedergabe eines Stils und einer Atmosphäre (vgl. Postema 2017, S. 206).

⁴ In Abgrenzung zu anderen Comicgenres nennen sich diese „comix“ und das X steht für X-Rated (vgl. Abel et al. 2016, S. 23). Mit dem Verkauf des Heftes *Zap Comix* von Robert Crumb am 25. Februar 1968 auf einem Straßenfest in San Francisco beginnt die kurze Ära der Underground-Comix (vgl. Knigge 2016, S. 9). In dieser Ära war diese Generation gegen die postmoderne Normkultur und für die Emanzipation vom Warenfetischismus durch psychedelische Drogen und Liebe (vgl. Knigge 2016, S. 9). Diese Comics wurden unabhängig produziert und waren ohne kommerzielle Beschränkungen (vgl. Chute 2017, S. 13), außerdem wurden sie aus der Sicht des Zeichner:in erzählt (vgl. Abel et al. 2016, S. 23). Das Interesse flachte bereits 1972 wieder ab, aber ein bekannter Vertreter ist *Freak Brothers* (1968) von Gilbert Shelton (vgl. Knigge 2016, S. 9).

Umfeld des 20. Jahrhunderts versetzt, erkennbar beispielsweise an den Uniformen der Soldaten, den Pick-Ups der 1950er oder der Frauenmode aus den 1960ern (vgl. Ahrens 2019, S. 299/S. 301). Zusätzlicher Bestandteil ist das Zitieren und Parodieren von Disneyfilmen, wie *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), *Pinocchio* (1940) oder *Bambi* (1942). Ebenso bezieht sich Winchluss auf sein früher erschienenen Comic *Monsieur Ferraille* (2002), in dem ebenfalls diese Disneyfilme eine Rolle spielen. Die Figur Pinocchio ist ein Super Robot, entwickelt für den Kampfeinsatz, dessen Aussehen und Größe dem eines kleinen Jungen ähneln. Dieser Roboter setzt sich aufgrund eines Kabelbrandes, ausgelöst von Jiminy Cafard, in Bewegung, besitzt aber kein Bewusstsein oder kognitive Kompetenzen. Geppetto tritt als geldgieriger (Waffen-) Erfinder auf, mit seiner Frau Svetlana, die eine negative Form der Fee ist.

*Guillermo del Toro's Pinocchio*⁵ (2022) von Guillermo del Toro und Mark Gustafson, ist ein Stop-Motion Film. So heißt es beispielsweise: „It's a retelling of a story you think you do know, but you don't know“ (G II, 1:45–1:48). Der Film spielt zur Zeit des Präfaschismus der 1930er Jahre in Italien und integriert, ebenso wie das Original, politische Aspekte (vgl. Nathan 2021, S. 168). Zum Film gibt es zusätzlich noch die Dokumentation *Guillermo del Toro's Pinocchio Handcarved Cinema*⁶ (2022). Del Toro verwendet vor allem die düsteren und dunklen Momente aus Collodis *Pinocchio*, dazu gehören auch mehrere Nahtod Erfahrungen für den Protagonisten aber: „*Pinocchio* is a movie that has a huge heart. [...] It also is about being a father and being a son, learning to love your family for who they are or how they are“ (GII, 0:58–1:19). Die Produktion von *Guillermo del Toro's Pinocchio* begannen am 31. Jänner 2020 in den ShadowMachine Studios in Kooperation mit Mackinnon und Saunders LTd., die bereits Puppen für *Corpse Bride* (2005), *Coraline* (2009) oder *The Boxtrolls* (2014) herstellten (vgl. Nathan 2021, S. 170). Deren charakteristischer Stil ist inspiriert vom Kinderbuchautor und Illustrator Gris Grimly, welcher bereits 2002 eine Ausgabe von Collodis *Pinocchio* illustrierte, dabei erinnert sein makabrer Zeichenstil an den von Charles Addams oder Tim Burton, beziehungsweise an eine alpträumhafte Version des deutschen Expressionismus (vgl. Nathan 2021, S. 170). *Guillermo del Toro's Pinocchio* ist eine düstere Neuinterpretation und eine Abwendung von Disneys *Pinocchio* (1940). Es ist eine Geschichte: „[O]f a wooden boy who

⁵ Guillermo del Toro's Pinocchio. Regie: Guillermo del Toro/Mark Gustafson. USA/Mexiko/Frankreich 2022. Netflix.

⁶ Guillermo del Toro's Pinocchio Handcarved Cinema. Regie: Guillermo del Toro/Mark Gustafson. USA/Mexiko/Frankreich 2022. Netflix.

refuses to betray himself, despite all the things the adults and ‘those that know better’ keep telling him. And in not changing, he changes everyone around him“ (McIntyre 2022, S. 6). Del Toro scheint zu fragen: „What does it mean to be human?“ und nicht wie Disneys *Pinocchio* (1940) „What does it mean to be a real boy?“ (Spake 2023, S. 38). Beide Fragen sind nicht einfach zu beantworten aber del Toro beleuchtet den Facettenreichtum der Figuren. Zwischen *Guillermo del Toro’s Pinocchio* und Mary Shelleys *Frankenstein or the Modern Prometheus* (1818) sind Ähnlichkeiten, wie die Erschaffung von künstlichem Leben und der Umgang mit Schmerz und Verlust. „He’s a creature that’s created through unnatural means by a father that he distances himself from and has to learn the ways of the world by failing and ache and pain and loneliness“ (Nathan 2021, S. 169). So fällt der betrunkene und verzweifelte Geppetto nach ungefähr 15 Jahren die Pinie neben dem Grab seines Sohnes Carlo, dessen tragischen Verlust er im Ersten Weltkrieg erlitt und schnitzt aus dem Stamm eine Holzpuppe. In dieser Nacht erscheint der Wood Sprite, um die Holzpuppe zum Leben zu erwecken und nennt sie Pinocchio, dabei wird sie von Sebastian J. Cricket beobachtet, der die Aufgabe übernimmt Pinocchios Gewissen zu sein. Das Düstere und Dunkle der Handlung bietet eine völlig konträre Darstellung für die Zuschauenden, denn das ist nicht die übliche kinderfreundliche Art, wie *Pinocchio* üblicherweise verarbeitet wird. In dieser Version ist Pinocchio eine tatsächliche Puppe und kein Mensch, der sie lediglich spielt. Dies erzeugt eine doppelte Surrealität, da eine „lebende“ Puppe in einer Stop-Motion-Welt dargestellt wird, in der die Zuschauenden die Puppen als Lebewesen wahrnehmen sollen (vgl. Nathan 2021, S. 169). Pinocchio ist in dieser Adaption zuerst ein instabiler Held, der sich weigert sich zu verändern und dessen Abnormitäten, wie beispielsweise das Wachsen der Nase beim Lügen, zu lebensrettenden Vorteilen werden (vgl. Sheynfeld 2023, S. 234).

Mit einem weiteren Medienwechsel zu dem Soulslike⁷ Videospiel *Lies of P*⁸ (2023) von Neowiz Games und Round8 Studio Games befindet sich Pinocchio in Krat. Visuell orientiert sich *Lies of P* an der französischen Belle-Époque⁹ zum Ende des 19. Jahrhunderts, kombiniert

⁷ Soulslike ist ein Videospiel-Genre, welches begründet wurde mit dem Action-Rollenspiel *Demon’s Souls* (2009) für die Playstation 3 und der *Dark-Souls*-Reihe (2011–2016) für Konsole und Computer von dem japanischen Entwickler FromSoftware. Soulslike bedeutet so viel, wie in der Art von (Dark/Demon’s) Souls (vgl. USK Lexikon). Bezeichnend für die (Dark-)Soulslike-Games ist die Spielschwierigkeit, die freie Welterkundung, die Gegner:innen und wie die Story dem:der Spieler:in mitgeteilt wird. Die Handlung wird auch nach Abschluss des Spiels manchmal nicht vollständig durchschaut und es können offene Fragen zurückbleiben, wenn nicht alle Informationen während des Spielverlaufs eingeholt wurden (vgl. Guzsvinecz 2023, S. 4648).

⁸ *Lies of P*. Entwickler: Neowiz Games/Round8 Studio Games. Südkorea 2023.

⁹ Die Spielentwickler:innen nennen die Epoche genau genommen „Belle Époque Punk“.

mit Elementen der Industrialisierung und der Existenz künstlicher Menschen, die sogenannten Androiden namens Puppets. Der Playable Character (PC) ist ein Mechanoid¹⁰ namens P, der von Giuseppe Geppetto erschaffen wurde und mit dem Ergo¹¹ von Sophia Monad zu Beginn des Spiels zum Leben erweckt wird. Einige der vorkommenden Figuren sind Verweise auf ein kommendes Sequel von *Lies of P* und auf Frank Lyman Baumanns *The Wonderful Wizard of Oz* (1900) und *Road to Oz* (1909), zum Beispiel: Broken Puppet, ein Bezug zu Tin Woodman alias Nick Chopper oder die Figur Philippus Paracelsus, der an Saladin Paracelsus de Lambertine Evagne von Smith alias Button-Bright erinnert und ebenfalls einen Regenschirm in den Händen hält. Außerdem ist in der Post-Credit-Scene Dorothy Gale zu sehen und ihr ikonisches: „Dorothy [...] clapped the heels of her shoes together three times [...]“ (Baum 1900, S. 258). Im Original sind die Schuhe der Wicked Witch of the East silberfarben, erst ab der Verfilmung *The Wizard of Oz* (1939) sind sie rubinrot. Im Videospiel sind es ebenfalls rote Schuhe. Der:die Spieler:in spielt P durch die Third-Person-Perspective, teilweise wird die Handlungsmacht über den PC durch Cutscenes unterbrochen.

Es werden unterschiedliche medienspezifische Zugänge genutzt, um Collodis *Pinocchio* umzusetzen. Das Ziel ist es, mit der Klassifizierung nach Namen, Attributen, Plotsnippets und direkten und indirekten Zitaten¹² einerseits zu bestimmen, woran Pinocchio, Geppetto, la Fata und il Grillo-parlante erkennbar sind und andererseits zu untersuchen, welche wiederkehrenden Plotsnippets existieren. Daraus ergeben sich im Fazit vier Matrizen zu den Namen, den

When designing, we focused on the idea of what it would have been like to have artificial humans in the 19th century. The Belle Époque era was one of the most fruitful, ravishing, and beautiful times of history. [...] Even in the most beautiful of times, the Belle Époque era was not always glamorous. The Luddite movement for instance. It seemed like an era with deep disparities within the society. (GameSpot 2023, 6:31–7:13)

¹⁰ Die Unterscheidung von Androiden und Mechanoiden ist notwendig, denn Androiden sind Roboter, die einem Menschen ähneln und menschenähnlich verhalten, während Mechanoiden Roboter sind, die so aussehen und sich verhalten wie Menschen. P sieht aus wie ein Mensch, verhält sich wie einer bis auf seinen mechanischen und austauschbaren linken Arm und sein Schweigen. Die Puppet-NPCs unterscheiden sich in ihrem Aussehen und Verhalten, bei ihnen ist die mechanische Komponente deutlicher, zum Beispiel in den Gesichtern, bei Bewegungsabläufen und der Sprache.

¹¹ „Ergo is life“ (NI, Plakate in Krat). Ergo ist die Lebensessenz eines Menschen, die sich bei dessen Tod materialisiert und sich entweder um den:die Verstorbene:n sammelt oder von dem Mineral Kroud absorbiert wird, welches dadurch wächst. Die Geschichte von Ergo und Kroud wird in „Order Of Kroud Report“ erklärt, welcher in der Grand Exhibition gefunden werden kann. Ergo ist einerseits die Währung in *Lies of P* und andererseits nützlich für die Fähigkeitsverbesserung von P. Das P-Organ, erfunden von Giuseppe Geppetto, ist die Energiequelle der Puppets und funktioniert mit Ergo. Sophia Monad ist ein „Listener“, sie hört durch das Ergo die Stimme der Verstorbenen, kann die Zeit manipulieren und Astralprojektionen in Krat erschaffen. Außerdem kann Ergo erweckt werden und somit die alte Persönlichkeit einer Person, wenn sich die Puppet und die Umstände ähnlich sind, zum Beispiel die Puppet Camille, die ein Baby rettet.

¹² Kriterien von Professorin Dr. Paula Wojcik im Seminar „135812 SE MA-SE: Interfiguralität. Intermediale Zirkulation literarischer Figuren.“ Universität Wien Wintersemester 2024/25.

Attribute und den Zitaten, die die Nähe anhand der Einzelanalysen in Kapitel 4 zwischen dem Original und den Adaptionen aufzeigen. Darüber hinaus fasst eine fünfte Matrix die Nähe der Plotsnippets zum Original zusammen, da diese nicht nur an einzelne Figuren gebunden sind. Dabei handelt es sich nicht um einen metrischen Wert, sondern um die visuelle Darstellung anhand festgelegter Kriterien. Bei jedem Namen, Attribut, Zitat und Plotsnippet wird unterschieden zwischen sehr nahe, nahe, partiell, fern und nicht vorhanden. Die Konzepte der Interfiguralität von Wolfgang G. Müller und der seriellen Figuren von Shane Denson und Ruth Meyer bilden den theoretischen Grundstock für die Beschreibung des Phänomens der Wanderung von Pinocchio und seinen Begleitern: Begleiterinnen durch die Jahrzehnte und verschiedenen Medien. Dieser Medienwechsel wird teilweise mit Irina O. Rajewskys Intermedialitäts- und Transmedialitätsbegriff untersucht, der hier als *across media* verstanden wird. Die Spezifika der Medien des Silent Comic, der Stop-Motion Literaturverfilmung und das (Dark-) Soulslike erfordern die genauere Auseinandersetzung mit ihren Besonderheiten und Charakteristika. Dabei sind einerseits die historische Entwicklung relevant, andererseits aber auch die technischen Möglichkeiten und die zugrundeliegende Spielmechanik. Alle adaptierten Figuren aus *Le avventure di Pinocchio* werden in jedem Medium anders dargestellt und die charakteristischsten Merkmale, zum Beispiel Pinocchios Nase und das Lügen werden verschieden visuell umgesetzt. Carlo Collodis *Pinocchio* besitzt eine lange Übersetzungs- und Rezeptionsgeschichte und in Kapitel 3 wird diese Wanderung durch Sprach-, Kultur- und Zeiträume eingehend aufgearbeitet. Pinocchio ist lange Zeit ein Stellvertreter für historische Ereignisse in Italien. Maßgeblich für die Vorstellung von Pinocchio, der Fee, Kater und Fuchsin sind die zahlreichen Illustrationen: Die ersten erschienen in der Fortsetzungsgeschichte von Ugo Fleres, für die Erstauflage als Buch stammen sie von Enrico Mazzanti (1883). Es gibt etliche Künstler:Künstlerinnen, die das Aussehen von Pinocchio umgesetzt haben und die unterschiedlichsten Variationen hervorgebracht haben.

In Kapitel 4 werden die Namen, die Attribute, Plotsnippets und Zitate untersucht. Für die Untersuchung der Namen und ihrer Variationen und Veränderungen wird einerseits das Original und andererseits Anton Grumanns Übersetzung *Die Geschichte vom hölzernen Bengele*¹³ (1913) und auf Hubert Bauschs *Pinocchios Abenteuer*¹⁴ (1986/2022)

¹³ Collodi, Carlo: *Pinocchio* (Mit Illustrationen der italienischen Originalausgabe von 1883). Übersetzer: Anton Grumann (Pinocchio – Die Geschichte vom hölzernen Bengele). E-artnow. Wrocław 2009. [1913]

¹⁴ Collodi, Carlo: *Pinocchios Abenteuer*. Übersetzer: Hubert Bausch. Reclam. Ditzingen 2022. [1986]

zurückgegriffen. Grundsätzlich beziehen sich Pinocchio und Geppetto ohne Angabe der Jahreszahl immer auf Collodis Original von 1883 aber für bessere Verständlichkeit wird in Kapitel 4 teilweise die Jahreszahl angegeben. Bei Pinocchio wird unterschieden zwischen Pinocchio (2008), da der Comic im Original in diesem Jahr erschien und Pinocchio (2022). Bei Geppetto zwischen Geppetto (2008) und Geppetto (2022), außerdem noch die Figur Carlo (2022) und Carlo (2023). Die Namen der Figuren unterliegen einer Vielzahl von Variationen und Assoziationen, zum Beispiel *un pidocchio* (eine Laus). Mit dem Spitznamen Polendina für Geppetto werden äußerliche Merkmale beschrieben oder der Anthropomorphismus zum Ausdruck gebracht, wie bei *il Grillo-parlante*. Besonders relevant ist, wie die Namen im jeweiligen Medium mitgeteilt werden. Bei *Pinocchio* (2008) ist es einerseits der Titel, der die Verbindung zum Super Robot herstellt, obwohl dieser nie so benannt wird. Es gibt ein Landscape Panel, welches möglicherweise den Wechsel des Objekts Super Robot ins Subjekt Pinocchio markiert. Andererseits werden alle anderen Figurennamen entweder auf Türschildern, Fotos oder durch Überschriften mitgeteilt. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* ist es hauptsächlich verbal. Bei *Lies of P* suggeriert das P nur, dass das der Name des Playable Characters ist. Tatsächlich wird P nie direkt „Pinocchio“ genannt, sondern nur beispielsweise „Geppettos Puppet“. Die Attribute sind unterteilt nach den Figuren Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini, *il Grillo-parlante* und Carlo. Untersucht werden mediale, narrative, physische, charakterliche und symbolische Attribute, die teilweise stark voneinander abweichen. So fungiert Sebastian J. Cricket als Erzähler, während sich die Physiognomie der Fee drastisch verändert. Bei den Plotsnippets sind es neun Stück die nicht in allen Adaptionen gleichermaßen verarbeitet sind oder überhaupt vorkommen, beispielsweise ist der Wunsch nach Menschlichkeit unterschiedlich adaptiert, so ist Menschlichkeit bei *Lies of P* ans Lügen geknüpft. Den Abschluss von Kapitel 4 bilden die direkten und indirekten Zitate. Das Fazit fasst die wichtigsten Erkenntnisse zusammen, visualisiert die Nahverhältnisse zwischen Original und Adaptionen und bietet die Möglichkeit, jene genannten Kriterien auf weitere *Pinocchio*-Adaptionen oder Klassiker anzuwenden.

2. Interfiguralität und Transmedialität

Der Fokus liegt auf Figuren, die in verschiedenen Medien vorkommen, wie in Comic, Film und Videospiel. „Hätten die Medien überhaupt keinen Einfluss auf das Erzählen, dann wäre die Medienkonvergenz für das Erzählen bedeutungslos. Würde dagegen jedes Medium völlig eigene Formen des Erzählens entwickeln, gäbe es kein medienübergreifendes Erzählen“ (Renner 2013, S. 3). Alle Medien unterscheiden sich in der Darstellungsweise und ihren verwendeten Figurenmodellen. Medienunternehmen besitzen „narrative power“ und entscheiden, welche Geschichten erzählt werden, in welchen Medien sie präsentiert werden, wie sie erlebt und warum sie kommuniziert werden (vgl. Renner 2013, S. 4). Ein erweiterter Medienbegriff umfasst die Kommunikationsinstrumente als materielle Zeichen, die zur Kommunikation genutzt werden, die Medientechnik, wie die Medien angeboten, verarbeitet und genutzt werden, institutionelle Einrichtungen, die Organisationen, die diese Medientechniken verwalten, finanzieren, juristisch vertreten und Medienangebote, die aus den genannten Faktoren hervorgehen (vgl. Renner 2013, S. 4). In diesen Bereichen bewegen sich die Figuren aus Collodis Pinocchio und werden adaptiert. In der Literaturwissenschaft bezeichnet eine Adaption die Umarbeitung eines literarischen Textes, um den Erfordernissen einer anderen literarischen Gattung oder eines anderen Kommunikationsmediums, zum Beispiel Fernsehen, Comic, Film, Theater oder Oper, zu entsprechen (vgl. Spedicato 2023, S. 319). Figur leitet sich vom lateinischen *figura* (Gestalt) ab und kann unterschiedliches bezeichnen, wie die Körpergestalt eines Menschen, eine Figurine, einen Spielstein, einen Bewegungsablauf, eine geometrische Figur, eine rhetorische Trope oder eine stilistische Wendung (vgl. Eder 2014, S. 12). Das Figurenspektrum umfasst neben Menschen auch Tiere, Monster, Fabelwesen, Roboter, KI, Götter und Göttinnen, anthropomorphe Gestalten, Geister, Autos etc. (vgl. Eder, 2014, S. 63). Es gibt keine lineare oder transparente Figurenentwicklung in den Medien, sie ist weder ganzheitlich noch hierarchisch strukturiert, sondern es ist ein komplexes Netz von interferierenden Bezügen und elastischen Beziehungen, Migrationsbewegungen, Intentionen und Unterscheidungen (vgl. Leschke 2010, S. 26). „Konzeptionell werden Figuren dabei als mediale Formen begriffen, die durch das Mediensystem migrieren. Mediale Formen stellen Einheiten dar, die systematisch über einzelne Medienangebote hinauswiesen“ (Leschke 2010, S. 12). Figuren sind somit immer ein Konstrukt der Medien, dienen zur Handlungsrepräsentation, sind Handlungsträger:innen, besitzen dabei die Eigenschaft der Transferierbarkeit und die der vollständigen Erfassbarkeit

ihrer körperlichen Darstellung (vgl. Leschke 2010, S. 14). Mediale Formen rekrutieren sich aus einem Komplex von Merkmalen, die nicht alle erfüllt sein müssen damit sie erkannt werden und funktionieren (vgl. Leschke 2010, S. 44). So sind die Merkmale der Figuren bei Pinocchio beispielsweise der Name, das Aussehen, das Lügen, die Materialität, der Ungehorsam, seine Beziehungen und sein Wunsch ein Mensch zu werden. Nicht all diese Merkmale werden erfüllt, so besitzt der Super Robot nicht den Wunsch ein Mensch zu werden oder die wachsende Nase beim Lügen, auch wurde seine Materialität geändert und trotzdem bleibt er für die Leserschaft als eine Pinocchio-Figur erkennbar. Leschke (2010, S. 33) schreibt: „Damit haben sich [...] zwei Figurenkonzepte herauskristallisiert: nämlich Figur als begrenzte Gestalt und Figur als charakteristisch begrenzte Dynamik“. Die dynamische Form, wie sie sich in Erzählverläufen und Spieldynamiken zeigt, sowie die diversen Gestalten der *dramatis personae* erscheinen in dramatischen, interaktiven und narrativen Kontexten (vgl. Leschke 2010, S. 33). Dargestellten Figuren werden Bewusstseinsvorgänge und Handlungsfähigkeit zugeschrieben, diese handelnden Charaktere sind wiedererkennbare Gestalten mit differenzierten Persönlichkeiten (vgl. Eder 2014, S. 13). Selbst dem schweigenden Super Robot mit der Emotionslosigkeit und der „Steuerung“ durch Jiminy Cafard wird eine gewisse Persönlichkeit zugeschrieben, obwohl er keine Handlungsfähigkeit besitzt. Somit ist: „Eine Figur [ein] [...] wiedererkennbares fiktives Wesen mit einem Innenleben genauer: mit der Fähigkeit zu mentaler Intentionalität“ (Eder, 2014, S. 64).

Rainer Leschke (2010, S. 42) zufolge sind Darstellungsprobleme von Figuren und deren Lösungen nicht zwangsläufig auf ein Medium beschränkt, sondern wandern zwischen verschiedenen medialen Umgebungen. In Filmen, Comics und Videospielen ist es eindeutig, wie eine Figur aussieht. Ihr Aussehen lässt Rückschlüsse auf den Charakter oder bestimmte Features zu, aber bei einem Roman kann das Aussehen einer Figur unbestimmt bleiben (vgl. Ryan 2013, S. 95). Eine Adaption kann auch nur den Plot modifizieren und bestimmte Figuren ersetzen oder auslassen, so könnte zum Beispiel eine Adaption ein anderes Ende haben. Auch könnte Mittelerde aus *The Lord of the Rings* im Weltraum nicht existieren; eine einzelne Figur wie etwa Frodo Baggins in einem Raumschiff wäre jedoch weiterhin eindeutig als der bekannteste Hobbit erkennbar. Die Figur Pinocchio ist ein moderner Archetyp¹⁵, da es weiterhin möglich ist, ihn zu adaptieren, zu interpretieren, neu zu erfinden und weiterzudenken, er ist ein

¹⁵ Ein Archetypus ist ein Symbol, Muster, eine Handlung oder Charaktervorlage die in mehreren Kulturen und Texten vorkommt. Diese lassen sich in den meisten Fällen problemlos auf andere Medien übertragen.

Symbolobjekt der Popkultur (vgl. Ubbidiente, S. 171). Diese Unverkennbarkeit der Figur und ihre Wanderungen durch die Medien greift Müllers Konzept der Interfiguralität auf, welches um die Wanderung der Figuren durch unterschiedliche Medien erweitert werden muss.

2.1. Interfiguralität und Serielle Figuren

Müller (1991, S. 102) ordnet den Neologismus Interfiguralität als Teil der Intertextualität ein: „[T]he transfer of a figure from one fictional work to another fictional work“. Als Hauptkennungsmerkmal wird der Name der Figur identifiziert: „[T]he name of the character in many cases is the title or at least part of it“ (Eder et al. 2010, S. 43). Die Verbindung zwischen den jeweiligen Figuren in unterschiedlichen Texten sind die Namen, die ident oder abgewandelt sein können, wie zum Beispiel durch die Ersetzung eines oder mehrerer Phoneme oder das Weglassen von Prä- oder Suffixen (vgl. Müller 1991, S. 104). Eine andere Form ist die „addition as an internymic deviation“ (Müller 1991, S. 104), das heißt eine Erweiterung oder Vervollständigung des Namens mit einem Zusatz. Außerdem gibt es die Variante der Referenz: Dabei wird auf eine bestimmte kanonische Figur verwiesen, die Figur selbst trägt jedoch einen anderen Namen, etwa im Titel *Doktor Faustus*, während der darin vorkommende Protagonist Adrian Leverkühn heißt. Bei Antonomasie handelt es sich um die Ersetzung eines Eigennamens durch besondere Eigenschaften, wie „der Dritte“ oder „Grandison“ (Müller 1991, S. 106–107). Neben dem Namen sind aber auch Beziehungen, Merkmale oder Plotsnippets Wiedererkennungsmerkmale. Ohne die bekannten Merkmale der Figur macht eine Namensnennung zunächst nur auf den transfiktionalen Charakter der Figur aufmerksam (vgl. Wojcik 2020, S. 212). Die Frage, ob der Name metonymisch bestimmte Motive, Kontexte oder Aspekte aufruft oder ob sich der Text in die Tradition der intertextuellen und intermedialen Bearbeitung des Mythos stellt, gilt es in den einzelnen Fällen zu untersuchen (vgl. Wojcik 2020, S. 212). Es zirkulieren nicht nur antike oder religiöse Mythen in Kulturen und deren Medien, sondern auch verselbständigte Figuren der Gegenwarts- und Populärkultur (vgl. Wojcik 2020, S. 213). Eine Gemeinsamkeit der beiden ist es, Figuren als iterativ zu verstehen, die in einem gegebenen Kontext zwar singulär sind, aber immer auf die Gesamtheit verweisen (vgl. Wojcik 2020, S. 213).

Wenn sich die ursprünglich fiktionalen Gestalten von ihren narrativen Kontexten emanzipieren, denen sie entspringen, dann zirkulieren sie als sogenannte „fluctuating individual“ (Umberto Eco), „figures on loan“ (Theodore Ziolkowski (1983), „trans-world individuals“, „simplified

characters“ (Uri Margolin) oder „serial figures“ (Denson und Mayer) durch unterschiedliche mediale und soziokulturelle Kontexte (vgl. Pichard et al. 2022, S. 432). „Margolin states that [...] the subtraction or deletion of properties from an original can never engender a version that is incompatible with it, and is often practised in censored versions, versions for children, abridged versions, and the like“ (Richardson 2010, S. 536). Laut Margolin (2020, S. 113) kann die Beziehung zwischen dem Original und den Versionen sowohl intratextuell, intertextuell oder extratextuell sein. Ein fiktionaler Charakter ist mehr als die Summe der Eigenschaften, denn für das Wiedererkennen der Figur ist das Beibehalten seiner/ihrer „Gestalt“ essenziell, welche eine konstante Beziehung zwischen den Elementen ist (vgl. Eco 2009, S. 88). Bei diesem Autonomisierungsprozess kommt es zu einer Reduktion der physiologischen, psychologischen und semantischen Eigenschaften (Pichard et al. 2022, S. 432). All diese benennen ein einziges zu beobachtendes Phänomen, denn viele der klassischen Figuren existieren außerhalb ihres Originals, zum Beispiel Hamlet, Madame Bovary oder Sherlock Holmes. Auch wenn die Originaltexte der Mehrheit unbekannt sind und ihre Qualität keine Rolle spielt, lassen sich dennoch eindeutige Aussagen über diese Figuren treffen, da sie einen stabilen Kern an Eigenschaften besitzen (vgl. Eco 2009, S. 87).

Eine eng gefasste Definition von Charakterisierung inkludiert spezifische oder unspezifische phänotypische Eigenschaften und Informationen über Gewohnheiten, Umstände und soziale Beziehungen (vgl. Eder et al. 2010, S. 31). Darüber hinaus lässt sich eine weitere Definition formulieren, der zufolge alle Informationen, die im Text über eine Figur oder in Zusammenhang mit ihr erwähnt werden, zur Charakterisierung gehören, wie beispielsweise Orte, Zeit, Aktionen, Ereignisse mit anderen Figuren, Eigentum, Verhalten und Gedanken (vgl. Eder et al. 2010, S. 31–32). Von dem:der Autor:in kann eine direkte oder indirekte Charakterisierung erfolgen, wobei erstere explizit im Text steht und zweitere von dem:der Leser:in herausgelesen werden muss (vgl. Eder et al. 2010, S. 32). Die Darstellung von Figuren ist ein dynamischer Prozess (vgl. Eder et al. 2010, S. 35), denn eine Person unterzieht sich im Laufe seines/ihrer Lebens Persönlichkeitsänderungen. Eine literarische Figur vollzieht diese nicht, denn es gibt normalerweise nur eine einzige Quelle für das Verstehen der Charaktere (vgl. Richardson 2010, S. 529). Durch die Analyse der Beziehungen zwischen Figuren können soziale Konstellationen, Werte und Normen, diegetische und ästhetische Ähnlichkeiten und Unterschiede, Hierarchien und dramaturgische und thematische Funktionen herausgearbeitet werden (vgl. Eder et al. 2010, S. 27). „Concerning the authorization of authentic, transtextual characters, the author

need not even be the one to make this determination” (vgl. Richardson 2010, S. 534). Charaktere, die von verschiedenen Autoren:Autorinnen aufgegriffen werden, sind im Prinzip unterschiedlich, tun aber so als wären sie dasselbe Individuum (vgl. Richardson 2010, S. 530–531). Es reicht nicht aus, dass Versionen eines Charakters nur einige Eigenschaften mit dem Original teilen, sondern es gibt essenzielle Attribute beziehungsweise ein Cluster an Eigenschaften, die vorkommen sollten (vgl. Richardson 2010, S. 536). Die Kontinuität eines Charakters über Zeit und Genregrenzen hinweg zeigt, dass dieser dennoch eine Veränderung erfährt, zum Beispiel James Bond. (vgl. Richardson 2010, S. 537).

[S]ome fictional characters created by individual authors take on additional life as [...] they undergo a process of cultururation, where they finally become common cultural property, such that many or even most participants in the culture do not even know [...] which text they derive from. (Richardson 2010, S. 539)

Diese kulturelle Verankerung von Figuren hängt mit den Erwartungen und Vorstellungen des Genres zusammen, welches ein mentales Schema ist und von den Produzenten:Produzentinnen und Rezipienten:Rezipientinnen genutzt wird. Interfiguralität analysiert die Figur in ihrem ursprünglichen Produktionskontext und den weiteren Adaptionen ohne ihre Qualität zu antizipieren. Albertsen (2019, S. 242) nennt es Transmedialer-Charakter, dabei handelt es sich um eine Figur, deren Abenteuer in verschiedenen Medien erzählt wird und dort jeweils weitere Details zur Story hinzugefügt werden. Dabei setzt die Wiederverwendung von kanonischen Figuren voraus, dass die Verbindung der Charaktere über verschiedene Texte und Medien über Erinnerungen hergestellt wird (vgl. Albertsen 2019, S. 244).

Denson und Mayer (2014, S. 187) unterscheiden in „Grenzgänger. Serielle Figuren im Medienwechsel“ zwischen seriellen Figuren und Seriencharakteren, „[b]ei Letzteren handelt es sich um Charaktere, die in einer fortlaufenden Inszenierung [...] entwickelt werden“ (Denson et. al 2014, S. 187). Also zum Beispiel Figuren aus einer Soap Opera oder einem Serienroman: Diese erhalten mit der Zeit komplexe Biografien und Familiengeschichten und sie entwickeln sich kontinuierlich weiter (vgl. Denson et. al 2014, S. 188). „Serielle Figuren sind nie völlig präsent, nie völlig greifbar, weil sie ihre Gestalt im impliziten oder expliziten Verweis auf vorherige Dramatisierungen oder auf mögliche zukünftige Entwicklungen erhalten“ (Denson et al. 2014, S. 198). Serielle Figuren lassen sich leicht adaptieren und aneignen: „Sie springen von Medium zu Medium, passen sich neuen Bedingungen an und machen sich diese zu eigen, sie mutieren, sie breiten sich aus und bleiben doch immer erkennbar die gleichen“ (Denson et al. 2014, S. 195). Es handelt sich bei dieser Art von Figur um eine

plurimediale beziehungsweise transmediale Serialisierung, da die Figuren mit jeder neuen diegetischen Umsetzung an Kontinuität verlieren, was darauf zurückzuführen ist, dass viele dieser Umsetzungen den literarischen Ursprüngen widersprechen (vgl. Denson et al. 2014, S. 194). Serielle Figuren erscheinen oft als eindimensional, haben Palimpsest-ähnliche Biografien, entwickeln sich häufig aus Seriencharakteren, die sich einer diegetischen Kohärenz widersetzen, erhalten in jeder neuen Adaption einen scheinbaren neuen Anfang, bestimmte Teile der ursprünglichen Handlung werden immer wiederholt und sie lassen sich umstandslos in immer neue Erzählwelten übertragen (vgl. Denson et al. 2014, S. 194/S. 188–190). Serielle Figuren bezeichnen damit keine typologische Klassifikation, sondern benennen Entwicklungsstadien dynamischer Figurationen (vgl. Denson et al. 2014, S. 188). „[S]erielle Figuren [die] idealtypisch gesehen *in Serie* existieren: als eine Reihe von variierenden Wiederholungen, die sich nicht innerhalb eines homogenen medialen und diegetischen Raumes, sondern zwischen oder quer zu solchen Erzählräumen entfalten“ (Denson et al 2014, S. 191). Für viele der heutigen seriellen Figuren spielte der Medienwandel im 20. Jahrhundert eine große Rolle, zum Beispiel für Tarzan, Dracula, Superhelden oder Pinocchio. Die Ikonisierung einer Figur kann von dem:der Schauspieler:in, der Animation oder der Synchronisation abhängen, wie das Aussehen von Disneys *Pinocchio* (1940). Serielle Figuren sind Grenzgänger im doppelten Sinne: narrativ-konzeptuell und formal-materiell. *Pinocchio* siedelt sich beispielsweise zwischen Leben und Tod, Holzpuppe und Mensch an und formal-materiell markieren solche Figuren die Grenze zwischen verschiedenen seriellen Repräsentationsformen und Medien (vgl. Denson et al. 2014, S. 193).

Müller (1991 S. 107) identifiziert darüber hinaus „literary Revenants“ (literarische Wiedergänger), die er als „re-used figures“ bezeichnet. Dabei ist es unmöglich idente Charaktere zu haben: „[I]t is, [...] impossible to have entirely identical characters in literary works by different authors“ (Müller 1991, S. 107). Die erste Kategorie betrifft die Figuren, die vom Original in einen neuen fiktionalen Kontext gesetzt werden: „[H]e absorbs it into the formal and ideological structure of his own product, putting it to his own uses, which may range from parody and satire to a fundamental revaluation or re-exploration of the figure concerned“ (Müller 1991, S. 107). Dabei gibt es die autografischen Sequels, bei denen die Fortsetzung(en) von dem:der Autor:in des Originals selbst verfasst wurden oder allographische Sequels, die von anderen Autoren:Autorinnen verfasst wurden und dabei eine oder mehrere Haupt- oder Nebenfiguren übernommen haben (vgl. Müller 1991, S. 110). Dabei kann es zu

Veränderungen kommen, zum Beispiel wird ein Protagonist zum Antagonisten oder es wird das Leben anterior oder posterior von einer Figur aus dem Original erzählt (vgl. Müller 1991, S. 110). Darüber hinaus gibt es noch interfigurale Kombinationen, das heißt Charaktere aus unterschiedlichen Werken werden in einen neuen fiktiven Kontext oder veränderten Konstellationen zusammengebracht (vgl. Müller 1991, S. 114). Eine besondere Form von Interfiguralität liegt vor, wenn ein Werk zwei oder mehr fiktive Figuren, die aus unterschiedlichen fiktionalen Werken stammen, in einem neuen, eigenständigen Werk vereint (vgl. Müller 1991, S. 117).

Interfiguralität bezieht sich nach Müller nur auf die Textebene, während Denson und Mayer ihr Konzept der seriellen Figuren auf alle Figuren in ihren unterschiedlichen Medien beziehen. Pinocchio, Geppetto, la Fata und il Grillo-parlante sind solche seriellen Figuren, denn sie sind stereotypisiert, vereinfacht und nutzen bestimmte Handlungselemente aus dem Original. Laut Müller (1991, S. 102) sind Namen eines der zentralen Mittel der Interfiguralität, da sie Figuren über verschiedene Texte (und Medien) identifizierbar machen. Auch die Begriffe „literary Revenants“ oder „re-used figures“ bezeichnen die mediale Wanderung von Figuren, da die Pinocchio-Adaptionen niemals einen mit dem Original identen Charakter besitzen und sich stets in einem neuen fiktionalen Kontext befinden. In *Lies of P* werden Figuren aus *Pinocchio* und *The Wonderful Wizard of Oz* kombiniert und in die neue Welt von Krat zusammengeschlossen und erzählen damit eine völlig neue Geschichte. Als serielle Figuren sind die Charakteristika der Darstellung relevant und zeigen gleichzeitig, dass die *Pinocchio*-Figuren in jedem Medium funktionieren.

2.2. Intermedialität und Transmedialität

Unter dem *termine ombrellone* Intermedialität fasst Irina O. Rajewsky mehrere Phänomene zusammen: „[Intermedialität] als Hyperonym für die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene beizubehalten, als all *der* Phänomene, die, dem Präfix ›inter‹ entsprechend, in irgendeiner Weise *zwischen* Medien anzusiedeln sind“ (Rajewsky 2002, S. 12). Sie unterscheidet zwischen drei Formen des Intermedialen: Intramedialität, Intermedialität und Transmedialität. Intramedialität besteht nur innerhalb eines als distinkt wahrgenommenen Mediums und überschreitet keine Mediengrenzen, das heißt die Intertextualität ist ein Teil der Intramedialität (vgl. Rajewsky 2023, S. 174). Bei der Intermedialität werden Mediengrenzen überschritten und es sind mindestens zwei als distinkt

wahrgenommene Medien beteiligt (vgl. Rajewsky 2023, S. 176). Es handelt sich um die Relationen *zwischen* Medien, womit konkrete mediale Konfigurationen gemeint sind, bei denen mehrere Medien beziehungsweise mediale Artikulationsformen ins Spiel kommen und zueinander in Relation treten (vgl. Rajewsky 2023, S. 186). Die jeweiligen konkreten Konfigurationen sind Medienwechsel, Medienkombination (Multi- oder Plurimedialität) oder Intermediale Bezüge (vgl. Rajewsky 2023, S. 175/S. 186). Der Medienwechsel ist die Transformation eines medienspezifischen Produktes oder Produkt-Substrats in ein anderes als distinkt wahrgenommenes Medium, wie Literaturverfilmungen (vgl. Rajewsky 2023, S. 175). Bei der Medienkombination handelt es sich um die punktuelle oder durchgehende Kopräsenz verschiedener Medien, die solche Konstellationen entstehen lässt, zum Beispiel Comics, illuminierte Handschriften, Klangkunst oder Fototexte (vgl. Rajewsky 2023, S. 175). Dieses Phänomen der Multi- und Plurimedialität kann auch durch Terminologien, wie *multimedia*, *mixed media* oder *intermedia* beschrieben werden. Als *Intermedia* werden mediale beziehungsweise künstlerische Mischformen bezeichnet, mit *mixed media* Phänomene, bei denen die Kunstformen nicht untrennbar miteinander verschmelzen und nebeneinander bestehen bleiben (vgl. Rajewsky 2023, S. 175). Über intermediale Bezüge schreibt Rajewsky (2002, S. 157):

Verfahren der Bedeutungskonstitution eines medialen Produkts durch Bezugnahme auf ein Produkt (= Einzelreferenz) oder das semiotische System (= Systemreferenz) eines konventionell als distinkt wahrgenommen Mediums mit dem kontaktnehmenden Medium eigenen Mitteln; nur letzteres ist materiell präsent.

Hier kommt es nicht zu einer Kopräsenz unterschiedlicher Medien, sondern das intermediale Element ist die Qualität der Bezugnahme über Mediengrenzen hinweg, zum Beispiel Bezüge von literarischen Texten auf bestimmte Filme, Malerei oder Fotografie (vgl. Rajewsky 2023, S. 176). Der Präfix „trans“ bei Transmedialität betont hingegen das Überschreiten von Mediengrenzen, also *across media* (vgl. Rajewsky 2023, S. 186). Somit können Phänomene verglichen werden, die in verschiedenen medialen Kontexten auftreten, wie Motive, Strukturen oder Ästhetiken (vgl. Rajewsky 2021, S. 187). Es handelt sich dabei also um sogenannte „Wanderphänomene“ (vgl. Rajewsky 2021, S. 187), die auch einzelne Figuren betreffen können. Die transmediale Narratologie befasst sich somit mit literarischem und filmischem Erzählen sowie mit Erzählen im Theater, in Comics, Videospielen oder in neuen Erzählformaten im Kontext der digitalen Medien (vgl. Rajewsky 2021, S. 187).

Daneben gibt es noch das *Transmedia Storytelling* nach Henry Jenkins (2003), der das spezifische Phänomen der Unterhaltungsindustrie beschreibt, bei dem Erzählungen beziehungsweise Storyworlds¹⁶ systematisch über verschiedene Medienplattformen hinweg entwickelt und erfahrbar gemacht werden (vgl. Rajewsky 2023, S. 182). Dabei ist auch die zunehmende Relevanz von Storyworlds in Bezug auf die Medienkonvergenz wichtig, die systematisch „across multiple media platforms“ sich entfalten und eine Geschichte erzählen (vgl. Rajewsky 2023, S. 182). Storytelling ist die Kunst, Welten zu erschaffen: „that cannot be fully explored or exhausted within a single work or a single medium. The world is bigger than the film, bigger even than the franchise“ (Jenkins 2006, S. 114). Nicht die Figuren oder der thematische, stoffliche oder motivische Gehalt der Erzählung stehen im Zentrum, sondern vielmehr die Welt, der sie entstammen. Es handelt sich somit um Transmedialität, in der Storyworlds oder Universen gleichzeitig und ergänzend auf verschiedenen multimedialen Plattformen erzählt werden (vgl. Haugthvedt 2017, S. 411). Nach Ryan kommt transmediales Storytelling zwischen zwei Polen vor. Der eine Pol ist durch etwas markiert, das als „Schneeballeffekt“ bezeichnet wird, das heißt, eine bestimmte Geschichte wird so populär, dass sie spontan eine Vielfalt von Prequels, Sequels, Fan-Fictions und Adaptionen hervorbringt (vgl. Ryan 2013, S. 89). Der zweite Pol wird von einem System repräsentiert, in dem sich eine Geschichte von Anfang auf verschiedenen Medienplattformen entwickeln sollte und die Storyworlds werden zu kommerziellen Lizenzprodukten (vgl. Ryan 2013, S. 89). Ryan (2013, S. 92) benennt transmediales Storytelling auch als eine Sonderform der Transfiktionalität, da es sich um Erzählen in unterschiedlichen Medien handelt. Transfiktionalität bedeutet eigentlich nur die Wanderung fiktionaler Größen, zum Beispiel Charaktere oder Orte durch verschiedene Texte, wobei diese zum gleichen Medium gehören (vgl. Ryan 2013, S. 92/Haugthvedt 2017, S. 410). Transtextuelle Figuren sind fiktive Personen, die textuell konstruiert und fiktional repräsentiert werden, deren ontologischer Status inkomplett ist (vgl. Eder et al. 2010, S. 7/S. 11). Die transfiktionale Identität wird zunehmend in Frage gestellt, wenn die Texte, die angeblich denselben Charakter darstellen, nicht von einem:einer Autor:in verfasst wurden (vgl. Haugthvedt 2017, S. 410), dabei wird die Kohärenz der Figuren herausgefordert, wenn mehrere Autoren:Autorinnen über einen langen Zeitraum

¹⁶Die Storyworld hält die sprachlichen und nicht sprachlichen Texte eines transmedialen Storytelling-Systems zusammen, dabei handelt es sich nicht um statische Container für die Objekte, sondern um ein dynamisches Modell sich entwickelnder Situationen (vgl. Ryan 2013, S. 90).

diese benutzen (vgl. Haugtvedt 2017, S. 414). Einige Aspekte und deren Repräsentation einer Figur sind ident in verschiedenen Medien und wieder andere sind medienspezifisch (vgl. Eder et al. 2010, S. 17).

Die Storyworld ist oft unverkennbar, also ist nicht der Plot, sondern das Setting elementar für die Story; ändert sich das Setting, dann verliert die Storyworld ihre Identität (vgl. Ryan 2013, S. 98). Ein weiterer Punkt ist die Entwicklung von markanten Figuren, wie Sherlock Holmes, James Bond oder Indiana Jones, denn in diesen Fällen entwickelt sich die Storyworld durch eine Ansammlung von Episoden mit einheitlichem und wiederholbaren narrativen Muster, wobei diese Storyworld immer größer und größer wird, ohne sich zu ändern (vgl. Ryan 2013, S. 112).

Selbst wenn die Geschichte nicht figurenzentriert ist, so hängt die Identität der Welt vom rekurrenten Vorkommen bestimmter Figuren ab, deren Identität durch Namen hergestellt wird, die als starre Designatoren fungieren – Namen, die uns verraten, dass ein Darth Vader in einem Roman oder einem Videospiel dem Darth Vader der Kinofilme entspricht und es sich nicht um eine bloße Namensgleichheit handelt. (Ryan, 2013, S. 113)

Als Beispiel dient Arthur Conan Doyles Sherlock Holmes, welcher ab 1891 als Fortsetzungsgeschichte im britischen *The Strand Magazine* (1891–1950) erschien. Der englische Detektiv bewegt sich hauptsächlich durch London und England des 19. und 20. Jahrhunderts. Von Sherlock Holmes gibt es zahlreiche Adaptionen, beispielsweise die Verfilmungen: *Sherlock Holmes* (1932), *Sherlock Holmes* (2009), *Sherlock* (2010–2017) oder *Mr. Holmes* (2015). Bei diesen ist der Schauplatz unverändert, aber der Zeitraum ist ein anderer, oder die Figurenkonstellationen, Fälle oder Hintergrundgeschichten variieren. Neben der Entstehungsgeschichte und den unzähligen Adaptionen teilen sich Sherlock Holmes und Pinocchio den Tod und die Wiederkehr, bei Sherlock Holmes allerdings erst nach einer zehnjährigen Schreibpause. Pinocchio als Figur ist nicht mehr an das Italien des 19. Jahrhunderts gebunden, sondern verändert seine Storyworld in jedem Medium. Als zentraler Bestandteil bleiben aber er und seine Begleiter:innen erhalten. All diese Figuren in einer solchen fiktiven Welt stehen in Beziehung zueinander:

A character constellation is, however, more than the mere sum of all the characters. Its structure is determined by all relationships between the characters: relations of importance, correspondence and contrasts of properties and functions, interaction and communication, conflict and agreement, mutual seeing and listening to, wishes and desires, power and value systems, narration and being narrated, perspective and participation. (Eder et al. 2010, S. 26)

Die Beziehungen zwischen Pinocchio, Geppetto, la Fata und il Grillo-parlante sind maßgeblich für den Fortgang der Handlung, der Konflikte und der Entwicklung der einzelnen Figuren und

der Welt. *Pinocchio* ist am Pol des „Schneeballeffekts“ zu verorten, denn trotz der langen Adaptionstradition in unterschiedlichsten Medien erfreut sich die Geschichte immer noch großer Beliebtheit und bringt immer neue Varianten hervor. Die Verknüpfung von fiktionalen Welten kann über Expansion, Modifikation und Transposition (Lubomír Doležel) stattfinden. Expansion erweitert den Umfang der ursprünglichen Storyworld, in dem ihr mehr Sachverhalte hinzugefügt werden (Ryan 2013, S. 93). Mit der Modifikation werden essentiell unterschiedliche Versionen der Protowelt konstruiert, in dem ihre Struktur und die Geschichte neu erfunden werden (Ryan 2013, S. 93). Die Transposition „bewahrt das Design und die Hauptgeschichte der Protowelt, lokalisiert sie aber in einem anderen zeitlichen und räumlichen Setting“ (Ryan 2013, S. 93). Als vierten Punkt fügt Ryan noch Zitation hinzu, das heißt das direkte oder indirekte Zitieren einer Storyworld. Transmediale Adaption liegt vor, wenn Beziehungen zwischen *Storyworlds* bestehen, es aber nicht möglich ist, unterschiedlichen Medien mit unterschiedlichen Ausdrucksvermögen die exakt gleiche Welt zu entwerfen (vgl. Ryan 2013, S. 94).

Transmedialität wird hier begriffen als Mediengrenzen überschreitendes Phänomen, welches transmediales Storytelling, Transfikionalität und Storyworlds miteinbezieht. *Pinocchio* ist in seinen Adaptionen per se nicht mehr an eine bestimmte Storyworld geknüpft, sondern aus dem Italien des 19. Jahrhunderts herausgelöst. Zwar werden einzelne Orte aus dem Original aufgegriffen, wie das *Paese dei balocchi*, doch es sind vor allem die Figuren und ihre Beziehungen zueinander, die maßgeblich zur Herstellung einer kohärenten Story beitragen. Besonders die Modifikation kommt bei *Pinocchio* (2008) und *Lies of P* (2023) vor und die Transposition bei *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022).

2.3. Comics, Stop-Motion Filme und Soulslike Videospiele

Jedes Medium mit seinen spezifischen Charakteristika erweckt unterschiedliche Reaktionen und Beziehungen zu den Charakteren – audiovisuelle Medien wie Filme lösen häufig eine direkte körperliche Reaktion aus (vgl. Eder et al. 2010, S. 49). Besonders bei den Schwerpunkten Visualität, Audio und Interaktivität unterscheiden sich Comic, Film und Videospiel. Nicht nur sind sie jeweils breitgefächerte Medien mit Genres und Subgenres, die wiederum spezifische Merkmale aufweisen; so unterscheidet sich das Literaturcomic von einem Superhelden:Superheldinnencomic, der Animationsfilm von einem Stop-Motion Film oder der Egoshooter von einem Soulslike Game. In den folgenden drei Unterkapiteln wird

nacheinander auf die Spezifika der Medien, Entstehungsgeschichte und Besonderheiten dieser drei Medien eingegangen.

2.3.1. (Literatur-) Comics

Zu Beginn wurde die hybride Gattung „funnies“ oder „new humor“ genannt und später kam die Bezeichnung „comic strips“ auf. McCloud (2006, S. 9) definiert: „**com.ics** (kom'iks)**n.** plural in form, used with a singular verb **1.** Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer“. Grundsätzlich wird das Medium Comic als distinkt wahrgenommen, obwohl es aus einem Zusammenspiel von Bild und Text besteht. Alle Informationen werden nur über optische Zeichen kodiert; diese sind immer mehrdimensional (vgl. Dittmar 2011, S. 19). In Comics werden originäre Figuren erschaffen, die von anderen Medien nicht einfach usurpiert werden können (vgl. Meinrenken 2010, S. 242), zum Beispiel Superhelden. „Comicfiguren [...] werden größtenteils als (Zerr-)Spiegel der eigenen menschlichen Identität des Lesers [und der Leserin] interpretiert, die durch die Reduktion und Abstraktion der Darstellung ihr comictypisches Aussehen erhalten“ (Meinrenken 2010, S. 233). Alle möglichen Figurenkonzepte in Comics sind eine Kombination aus Abstraktion, Konkretion und Figuration (vgl. Meinrenken 2010, S. 244), dabei kann das Äußere und das Innere detailliert dargestellt werden oder nur sehr rudimentär. Die Textgattung Comic besteht nicht aus Altarbildern oder aus einem linearen Text, denn aufgrund ihrer Ausrichtung als dialogische Texte stehen Comics dem Theater näher als dem Roman (vgl. Dittmar 2011, S. 9). Viele Comics zitieren, kommentieren oder simulieren andere Medien, durch beispielsweise die Form des Rahmens, der Panelfolge, direkte Zitate oder durch spezifische Abbildungsmerkmale, die für andere Medien typisch sind (vgl. Dittmar 2011, S. 27).

Für die Entstehung des Mediums war Richard F. Outcalt (1863-1928) verantwortlich, der seit 1895 für die farbige Sonntagsbeilage von Pulitzers *New York World* Cartoons zeichnete und mit der wiederkehrenden Figur des „yellow kid“, einem Strolch im gelben Nachthemd, große Bekanntheit erlangte (vgl. Knigge 2016, S. 2–3). Von New York aus verbreiteten sich die Comics in den USA und mit dem fast gleichzeitigen Aufkommen der Zeichentrickfilme erfolgte eine gegenseitige Inspiration. Mit den ersten Comic-Heften (1933) löste sich die Gattung von den Zeitungen und es erfolgte die Verkleinerung der Seitengröße auf die der Pulphefte (vgl. Knigge 2016, S. 5). Ab 1905 gelangen amerikanische Zeitungs-Comics vereinzelt nach

Europa, jedoch wurden die Sprechblasen entfernt oder ersetzt. Das Dialogprinzip der amerikanischen Comic-Strips wurde erst 1925 in Frankreich von Alain Saint-Ogan (1895–1974) in *Zig et Puce* und in Belgien 1929 von Georges Remi (1907–1983) in *Tintin (Tim und Struppi)* verwendet (vgl. Knigge 2016, S. 6–7). Mit der Gründung von *Le Journal de Mickey* (1934) wurden in Frankreich die Comic-Strips populär und verbreiteten sich in Europa (vgl. Knigge 2016, S. 7). Nach 1944 wurde Belgien mit seinen wöchentlich erscheinenden Magazinen zur Hochburg der europäischen Comic-Kultur (vgl. Knigge 2016, S. 7).

In den 1960er erfuhren die „Comic books“ in Amerika durch Stanley Lieber (Stan Lee), Steve Ditko und dem Verlag Marvel eine Erneuerung (vgl. Knigge 2016, S. 8). Von 1968 bis 1972 dauerte die Alternativbewegung der Underground Comix in den USA an. Fast gleichzeitig war *Barbarella* (1964) von Jean-Claude Forest (1930–1998) in Frankreich ein Skandalerfolg und bewies, dass Comics nicht nur für Kinder und Jugendliche, sondern explizit für Erwachsene geschrieben sein können (vgl. Knigge 2016, S. 9). Nachdem Francis Lacassin 1971 die „bandes dessinées“ als „neunte Kunst“ in die *Grande encyclopédie Larousse* aufgenommen hatte, wurden Comics in Frankreich im Kontext von Pop-Art und Nouvelle Vague als Kunstform etabliert (vgl. Knigge 2016, S. 9). Der:Die Zeichner:in galt fortan als „auteur“, dessen individueller Stil seine:ihre persönliche Weltansicht widerspiegelt und als Markenzeichen fungiert (vgl. Knigge 2016, S. 9). Bei den in Japan entstandenen Mangas sind die Zeichnungen das Mittel zum Zweck und die „mangaka“ sind weder Zeichner:innen noch Künstler:innen, sondern Bilderzähler:innen (vgl. Knigge 2016, S. 10). Will Eisner prägte 1978 mit dem Album *A Contract with God* den Begriff der Graphic Novel und plädierte dafür, dass Comics Literatur sind (vgl. Knigge 2016, S. 10). Die amerikanischen Graphic Novels verstehen sich als Roman, der mit Bildern, Sprechblasen und Überschriften erzählt (vgl. Dittmar 2011, S. 24). Die Unterscheidung zwischen Comic-Alben oder Sammelbänden und Graphic Novels ist unscharf, die Graphic Novel wird häufig als umfassender und anspruchsvoller wahrgenommen, obwohl häufig tatsächlich nur die Papierqualität den Unterschied begründet (vgl. Dittmar 2011, S. 24). Heutzutage liegt den Comics keine bestimmte Technologie zugrunde und es kann gedruckt als einzelnes Comicheft, als Alben oder Sammelband, online oder in Apps gelesen werden. Mit dem Aufkommen der digitalen Medien existieren immer mehr „Online-Comics“, zum Beispiel Farleys *Doctor Fun* (1993).

Literaturcomics zeichnen sich durch ihre Nähe zum Ausgangstext aus: Sie können als Bilderzählungen fungieren, die sich in den Dienst der Textvorlage stellen, oder den

Ausgangstext lediglich als Stofflieferanten nutzen, um ein eigenes ästhetisches Interesse zu entfalten (vgl. Abel et al. 2016, S. 276). Literaturcomics lassen sich nach Genettes Terminologie als Hypertext zu einem literarischen Hypotext einordnen, in dem ein rein schriftliches Werk in eine Bild-Text-Relation übersetzt wird (vgl. Abel et al. 2016, S. 277). Die häufigste Form ist die Modifikation des Ausgangstextes, dadurch entsteht eine neue ähnliche Erzählung, die aber auch nur über einen Titel oder Figurennamen suggeriert werden kann (vgl. Abel/Klein 2016, S. 279), wie es bei *Pinocchio* (2008) der Fall ist. Die Modifikation bleibt der Vorlage verpflichtet, indem einzelne Episoden oder Plotsnippets übernommen werden, die zugleich umgestaltet, partiell verändert oder neu kombiniert sein können (vgl. Abel et al. 2016, S. 279).

Die Gestaltung einer Adaption ist an bestimmte Regeln des Mediums gebunden. So ist das „Tableau“, die Gestaltung des Seitenlayouts, ein „uniform grid“: das heißt vier Zeilen mit jeweils drei rechteckigen Panels oder drei Zeilen mit drei rechteckigen Panels, schwarzen dünnen Rahmenlinien und einem gleichbleibenden „gutter“ (vgl. Abel et al. 2016, S. 84/S. 89/S. 90). Dennoch weichen einzelne Tableaus von diesem uniform „grid“ ab und sind freier gestaltet, so gibt es beispielsweise „landscape Panels“, ein Panel, welches eine gesamte Zeile eines „grid“ einnimmt (vgl. Abel et al. 2016, S. 91) oder unterschiedlich geformte Rahmenlinien. In *Pinocchio* (2008) sind insbesondere die Splash Panels hervorzuheben, die entweder als „Opening Splash“, als „Interior Splash“ oder – bei Ausdehnung über eine gesamte Doppelseite – als „Spread“ gestaltet sind (vgl. Abel et al. 2016, S. 92). Es treten verschiedene Varianten von Splash Panels auf, darunter sogenannte „Blackout“ Splashes, welche nur schwarze Seiten sind (vgl. WI, S. 92/S. 124), mit vereinzelt Worten, wie „hips!“ (WI, S. 8), sowie das „Spread“ mit dem Soundword „BANG!“ und einem Blackout (WI, S. 168–169). Das „Lettering“, die Art und Weise der Gestaltung (vgl. Abel et al. 2016, S. 101), ist hier entscheidend: Das „hips!“ erscheint in weißer Schrift mit einem verschnörkelten Rahmen und kehrt später als identes Panel erneut wieder (vgl. WI, S. 113), immer in Verbindung mit Inspektor Javier. Beim zweiten ist es rot mit gelben Rand und Sternen, nachdem sich Inspektor Javier umgebracht hat (vgl. WI, S. 168). Das letzte Spread zeigt den Super Robot, der mit offenen Augen im Dunklen im Bett seines neuen Zuhauses liegt; nur er ist zu erkennen (vgl. WI, S. 180–181). Ein Splash oder ein Blackout Splash können als eine visuelle Maskierung gelesen werden, die einen Bruch in der Handlung darstellen oder das Augenmerk auf eine folgende Sequenz lenken sollen. In *Pinocchio* (2008) sind die Splashes eine

Kombination aus wichtigen Informationen, zum Beispiel die bildliche Darstellung von Geppetto, Monstro und dem Super Robot, der über ihnen fliegt (vgl. WI, S. 57), die Ankunft im Spielzeugland (vgl. WI, S. 62) oder als Markierung, dass Zeit vergeht, wie bei den Splash-Seiten mit dem erhängten Super Robot (vgl. WI, S. 83/S. 100/S. 108/S. 116/S. 126). Je nachdem wie die Panels gestaltet sind, wird die Aufmerksamkeit auf bestimmte Elemente gelenkt und die Leerstellen müssen gefüllt werden. Außerdem sind bei Winchluss alle einzelnen Comic-Kapitel miteinander verbunden, meistens durch ein einziges Panel oder eine kleine Sequenz von Panels, beispielsweise ist der Bauer, sein Hund und Schneewittchens Körper im Fluss auf einem Panel (vgl. WI, S. 162) oder die Surferin im Hintergrund während Inspektor Javer seine Katze tötet (vgl. WI, S. 7). So werden einzelne Handlungsstränge und Figuren miteinander verknüpft, obwohl diese nicht direkt miteinander interagieren.

2.3.2. Literaturverfilmungen und Stop-Motion

Literaturverfilmungen sind kinematographische oder televisuelle Literaturadaptionen, die als autonome Filmprodukte zu verstehen sind und durch den Medientransfer rücken häufig bestimmte Handlungsstränge und Zeitschichten in den Vordergrund, während die Figuren Stimmen, Gestalten und Gesichter bekommen (vgl. Spedicato 2023, S. 319–320). So wurde *Guillermo del Toro's Pinocchio* beispielsweise zeitlich anders verortet und bestimmte Handlungsstränge präferiert, gleichzeitig besitzen alle Figuren eine neue Gestalt und Stimme. Filmfiguren sind audiovisuell, beweglich und sie besitzen eine (angedichtete) Psyche und sind an das Medium Film und kinematografische Präsentationsdispositive gebunden (vgl. Heidbrink 2010, S. 250). Vor allem der Film hat früher intermedial auf literarische Erzählformen und szenisch-dramatische Darstellungsformen des Theaters und der Oper zurückgegriffen (vgl. Heidbrink 2010, S. 255). Die theoretische Konzeption beinhaltet die Produktion, das heißt die Kreation und Materialisierung der Figur, die Materialität, die spezifischen Arrangements der medial fixierten Bilder, Klänge und Texte in einem bestimmten Zeitverlauf und der Rezeption, die an den zeitlichen Verlauf der Präsentation geknüpft ist (vgl. Heidbrink 2010, S. 250). Der Facettenreichtum von Filmfiguren wurde eingeteilt in Strukturen und Zeichen, Paradigmen und Merkmal, Handlungsfunktionen und Aktantenmodelle, mentale Konstrukte und Modelle, als Kommunikationseffekte oder konkret als „fictional analogue of a human agent“ (vgl. Heidbrink 2010, S. 261). Wie in den anderen Medien handelt es sich aber immer um ein Cluster von benennbaren unzähligen Merkmalen, die geordnet, gelistet und bewertet

werden können (vgl. Heidbrink 2010, S. 262). Es wird häufig unterschieden zwischen „Individualität“ mit vielen Merkmalen und „Typ“ mit wenig Merkmalen, wobei die Figurentypen „rekurrente Eigenschaftskonstellationen“ oder wiederholte Merkmalsmuster bezeichnen, zum Beispiel einen einsamen Cowboy, einen Superheld oder den ewigen Verlierer (vgl. Heidbrink 2010, S. 262–263). Figurentypen lassen sich adaptieren, das heißt stereotype Figuren eignen sich besonders gut für den Medienwechsel, wie die Spielfigur Lara Croft aus dem Videospiel *Tomb Raider*, die dann in den Filmen *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003) und *Tomb Raider* (2018) adaptiert wurde (vgl. Heidbrink 2010, S. 263). Primär sind sie telische Attraktoren, damit die Zuschauenden durch Beobachtung der Figuren individuelle Vorstellungen von, zum Beispiel Handlungen, Motiven, Narrationsverläufe konstruieren, oder paratelische Attraktoren, die für somatische Empathie sorgen und mimetische Bezüge fördern (vgl. Heidbrink 2010, S. 268).

Literaturverfilmungen sind eine Art Palimpsest. Um als Adaption durchzugehen, muss zumindest ein Minimum der Vorlage vorhanden sein (vgl. Spedicato 2023, S. 325). Es gibt verschiedene literarische Klassiker, die immer wieder als neue Adaption verfilmt werden, wobei diese Verfilmungen häufig auf bestehende Verfilmungen Bezug nehmen. Ein grundlegender Unterschied zwischen Film und Literatur liegt im Zeichentyp, wie in der Semiotik hervorgehoben wurde, denn das symbolische Zeichen bestimmt die Sprache und das ikonische Zeichen das Bild (vgl. Spedicato 2023, S. 323). Eine Filmproduktion ist ein Gefüge aus technischen und kunstspezifischen Aspekten und deren Zusammenfügung, die sich nicht alle auf eine literarische Vorlage rückbeziehen lassen (vgl. Spedicato 2023, S. 323). Die Ausgestaltung, beispielsweise der Figuren, der Umgebung und der Dialoge, ist in jedem *Pinocchio*-Film verschieden und dennoch gibt es namentliche oder charakterliche Ähnlichkeiten zwischen den Figuren, zum Beispiel Jiminy Cricket (1940) und Sebastian J. Cricket (2023).

Eine besondere Form der Aufnahme ist die Stop-Motion Technik: „[I]t’s the bond between an animator and the puppet. And normally, film captures reality. Animation creates it and has to simulate the capture. You give life to it“ (GII, 0:23–0:36). Es ist der Überbegriff für verschiedene Techniken, in welcher reale Objekte minimal bewegt und Bild für Bild aufgenommen und später zu einem Film zusammengefügt werden (vgl. Albers 2017, S. 254). Dabei gibt es verschiedene Techniken, zum Beispiel Puppen-Animation, Pixilation, Cutout oder Sand und Plastilin (vgl. Albers 2017, S. 256–258). Beispiele dafür wären Tim Burtons *The*

Nightmare Before Christmas (1993), die Serie *Shaun the Sheep* (2007) oder *Coraline* (2009). Die Puppen Animation, wie auch bei del Toros Film, ist die „klassische“ Form, bei dieser werden Puppen in verschiedenen Größen und aus verschiedenen Materialien zusammengestellt und damit der Plot dargestellt (vgl. Albers 2017, S. 256). Besonders komplex ist der Prozess der Lippensynchronisation zwischen den Puppen und dem gesprochenen Text der Synchronsprecher:in. Meistens werden die Dialogtexte priori des Films oder Videos aufgenommen, um auch spezielle Charakteristika der Sprecher:innen auf die Puppen zu übertragen, wenn deren Münder ausgetauscht werden für die Szenen (vgl. Albers 2017, S. 272). Besonders die Mundbilder zu den Lauten „i“, „o“, „a“ und „m“ müssen synchron sein, damit der Eindruck entsteht, dass tatsächlich die Puppen sprechen (vgl. Albers 2017, S. 273). In der Nachbearbeitung werden die Bild- und Tonspur übereinandergelegt.

Das unverwechselbare Design der Figuren in *Guillermo del Toro's Pinocchio* ist inspiriert von dem Illustrator und Kinderbuchautor Gris Grimly (vgl. Nathan 2021, S. 170). Alex Bulkley, ein Produzent von Shadowmachine, über die Stop-Motion Arbeit bei *Pinocchio*:

That plays into the costume, it plays into the camerawork, it plays into the production design – it's all the same visual language Guillermo would use on any of his live-action films. I think we're starting to see a blend here of live-action filmmaking into a frame-by-frame format. [...] Animation is film. (McIntyre 2022, S. 17)

In der zugehörigen Dokumentation *Guillermo del Toro's Pinocchio Handcarved Cinema* (2022) wird ausführlich auf den Prozess der Herstellung, des Films und der Synchronisation eingegangen. Del Toro sagt in einem Interview:

I really wanted this movie to land in a way that had the material nature of a handmade piece of animation, an artisanal, beautiful exercise in carving, painting, sculpting, but it had the sophistication of movement that research on rigs and puppetry making have taken us to. (GII, 4:45–5:06)

Dieses Zusammenspiel und der unverkennbare Stil erwecken in 114 Minuten *Pinocchio*, Geppetto, Sebastian J. Cricket, Wood Sprite, Death, Count Volpe und Carlo zum Leben.

2.3.3. Soulslike Videospiele

Das Medium Videospiel ist vielfältig und jedes Genre und Subgenre besitzt eigene Charakteristika. Für (Dark-) Soulslike Games sind es der hohe Schwierigkeitsgrad, Technik und Strategie, die entscheidend für den Sieg über die Gegner:innen werden, der Tod als Bestrafung für Versagen, Trial-and-Error und ein durchdachtes und extensives Game Lore. Eine Besonderheit bei *Lies of P* ist die Notwendigkeit zu lügen, um die Menschlichkeit zu

erhöhen und die Enden „Free from the puppet string“ oder „Rise of P“ freizuschalten.¹⁷ Um überhaupt ins Hotel Krat eingelassen zu werden: „[Hotel Defense System:] Welcome to the sanctuary of the Grand Covenant. Prove your identity.“ (NI, Entrance Hotel Krat Rainy Night) muss „Human“ ausgewählt werden, sonst würde P getötet werden. Den kompetenten Umgang mit den jeweiligen Spezifika bezeichnet Erich Zimmermann als „Gaming Literacy“, verstanden als eine Form der Alphabetisierung mit den Regelstrukturen und Prozessen eines Videospiele, die durch eigene aktive Praxis erworben wird (vgl. Huberts 2014, S. 34). Das verarbeitete Material von Spieleentwicklern und Spieleentwicklerinnen ist multitextual, denn die sprachlichen Ausdrucksformen sind grafischer, optischer und akustischer Art (vgl. López 2013, S. 47). Die einzelnen Bausteine der Handlung müssen von dem:der Spieler:in im Verlauf des Spielfortschritts zusammengesetzt werden, das Ende ist graduell von den Entscheidungen des Spielenden abhängig (vgl. Neitzel 2012, S. 110). „[T]he storytelling in these „Souls“ games is quite unusual: besides environmental storytelling and cryptic dialogues of NPCs, the story of the games is told through item descriptions“ (Guzsvinecz 2023, S. 4648). Die sogenannten „In-Game- Texte“ sind Teil der Handlung des Spiels, wie Dialoge, die in textlicher Form und gleichzeitiger synchroner Sprachausgabe wiedergegeben werden oder die Beschreibung von Items (vgl. López 2013, S. 48). Der:Die Spieler:in ist immer gleichzeitig Spielfigur innerhalb des Computerspiels und Handelnde:r in der realen Welt und somit der:die Beeinflussende und der:die Beeinflusste. Marie-Laure-Rays spricht von „narrative experience“, eine spezifische Form ästhetischer Erfahrungen, die auf Immersion beruht: der:die Spieler:in verschmilzt mit einer Spielfigur, in einer virtuellen Welt und trifft Entscheidungen (vgl. Çakir 2021, S. 80). Es gibt drei Modi der Bezugnahme zwischen Spieler:in und Figur: direktionale Identifikation, sensomotorische Synchronisation und figurale Substituierung. Ersteres ist die indirekte Steuerung der Figur durch Befehle, zweiteres (bei Avatar basierten Videospielen) die vollständige Steuerung der Bewegung, Gestik, Mimik und somit eine Subjektposition innerhalb

¹⁷ Insgesamt gibt es drei mögliche Enden in *Lies of P*, die sich Under the Abyss (Time Unknown) im Dialog mit Giuseppe Geppetto entscheiden. Das schlechte Ende ist „Real Boy: They all lived happily ever after“, bei diesem Ende muss Giuseppe Geppetto das Herz (P-Organ) überlassen werden, es ist dabei irrelevant, wie oft gelogen wurde oder ob Sophia Monad erlöst wurde oder nicht. Um das neutrale Ende „Free from the Puppet String“ zu erspielen, darf Giuseppe Geppetto nicht das Herz gegeben werden und im Spielverlauf muss meistens die Wahrheit gewählt worden sein. Für das gute Ende „Rise of P“ darf Giuseppe Geppetto ebenfalls das Herz nicht erhalten. Es muss eine hohe Menschlichkeit bestehen, das heißt, es muss überwiegend gelogen worden sein und es müssen die Schallplatten am Plattenspieler im Hotel Krat angehört worden sein. Die Höhe der Menschlichkeit wird nicht direkt angezeigt, sondern kann durch die Interaktion mit der Hotelkatze Spring, durch Textinserts und durch das „A Portrait of an aristocratic Boy“ erkannt werden.

der Spielwelt (vgl. Sorg 2010, S 367–368). Letzteres ist bei Egoshootern oder Racespielen verbreitet, da die Figur dort nicht dargestellt wird, sondern nur ihre Perspektive und die direkte Einwirkung auf diese (vgl. Sorg 2010, S. 368). Videospiele simulieren dabei immer ihre eigene Spielwelt in denen der:die Spieler:in eine Doppelrolle einnimmt: „the player is, in a sense, at once performer and audience of the aesthetic event“ (vgl. Çakir 2021, S. 80).

Figurenkonstruktionen in Computerspielen sind hybrid, einerseits verwirklichen sie narrative und andererseits ludische Elemente, damit verweisen sie auf Konzepte als Spiel- und Erzählfiguren (vgl. Sorg 2010, S. 342). Sie sind vor allem Identifikations-, Handlungs-, Funktionalitäts- und Erzählerfiguren in einer virtualisierten Welt. In erster Linie ist der Playable Character (PC) ein virtuelles Spielmittel und Werkzeug, um die Herausforderungen zu meistern und gleichzeitig ist es selbst ein Spielzeug, welches durch vorgegebene Regeln gesteuert und äußerlich verändert werden kann (vgl. Sorg 2010, S. 348). Die ludische Funktion gliedert sich in regelkonstituierte und regelunabhängige Spielfiguren, deren Funktionalität und ludische Handlungspotenziale entweder durch das Regelwerk oder durch Form, Referenz und Transformierbarkeit bestimmt sind (vgl. Sorg 2010, S 348). Sowohl Non-Player Characters (NPCs) als auch PCs übernehmen ludische Funktionen, zum Beispiel Kooperation, Gegnerschaft oder Spielregelvermittlung (vgl. Sorg 2010, S. 343). Es gibt Videospieldfiguren, die als personale, handlungsautonome Figuren erscheinen und deren ludische Funktionalität als Handlungsmittel verloren geht, wodurch ihre narratologischen Eigenschaften aktiviert werden, wenn sie unabhängig von ihrem Ursprungsmedium fluktuieren, beispielsweise *Super Mario* oder *Lara Croft* (vgl. Sorg 2010, S. 350). Durch ihre Namen, Personalisierung oder Handlungen ist allen Spielfiguren schon narratives Potenzial eingeschrieben, denn der PC und die NPCs erzählen normalerweise die Rahmen- oder Hintergrundgeschichte des jeweiligen Videospieles. Viele narrativ-fiktionalisierten Figuren in Videospielen haben ihre Vorlagen in den Erzählfigurenkonzepten der Literatur, Comics, Filmen oder Serien (vgl. Sorg 2010, S. 351). Somit übernehmen Erzähl- und Spielfiguren in narrativen und ludischen Handlungssystemen unterschiedliche Funktionen: narrativ fungieren sie als Subjekte innerhalb einer als Totalität konzipierten Erzählwelt, ludisch dagegen ermöglichen sie es der:dem Spieler:in, Spielregeln, -ziele, -züge und -sequenzen zu vollziehen und als Spielsubjekt zu agieren (vgl. Sorg 2010, S. 355). Auch die Gegnerschaft wird durch die Narrativierung zum Antagonismus und zu ludischen Herausforderungen für die Spielfigur (vgl. Sorg 2010, S. 360).

Videospiele sind meistens unterteilt in Cutscenes und Playscenes. Die Cutscenes sind fertig gerendert und zeichnen sich dadurch aus, dass die Spielenden nicht ins Geschehen eingreifen können, während die Playscenes die aktiven Elemente sind, die zum Fortschreiten der Handlung beitragen (vgl. Neitzel 2012, S. 117). Cutscenes befinden sich häufig, ebenso wie bei *Lies of P*, am Anfang des Videospiels, um Ort, Zeit, die Handlungsträger:innen und gegebenenfalls das Ziel des Spiels vorzustellen (vgl. Neitzel 2012, S. 117). Die Cutscene kann entweder aus dem Blickwinkel der Spielfigur als stummer Zeuge ablaufen oder unter aktiver Beteiligung derselben; im letzteren Fall wird die Beziehung zwischen Spieler:in und Spielfigur kurzzeitig unterbrochen (vgl. López 2013, S. 53). Die Playscenes werden durch Cutscenes unterbrochen, in denen NPCs Informationen teilen. Welche Cutscene gezeigt wird, hängt davon ab welche Entscheidungen der:die Spieler:in getroffen hat (vgl. Neitzel 2012, S. 118). Die rahmende Geschichte in *Lies of P* zwischen den Kampfsequenzen wird dem:der Spieler:in in verschiedenen Versatzstücken präsentiert, zum Beispiel durch Quests, Monologe von NPCs, Briefe oder intertextuelle Referenzen zu literarischen Werken und Künstlern:Künstlerinnen. Die Dialoge sind von den:der Spieler:in nur begrenzt beeinflussbar, besitzen aber in vielen Fällen verschiedene Frage- oder Antwortoptionen (vgl. López 2013, S. 52), in *Lies of P* beinhalten die Antwortmöglichkeiten immer die Wahrheit oder eine Lüge.

Die Tradition, literarische Texte zu adaptieren, ist keine Seltenheit, zum Beispiel *The Witcher* (2007, 2012, 2015, 2018, 2021) von CD Projekt S.A basiert auf der Romanreihe von Andrzej Sapkowski. Es sind nicht nur die Charaktere unverkennbar, wie beispielsweise Geralt von Rivia, Cirilla, Yennifer von Vengerberg, sondern auch durch die Storyworld. Diese besteht aus verschiedenen Elementen, unter anderem dem Kontinent mit benannten Ländern, wie Nilfgaard oder Cintra, einem eigenen Magiesystem, magischen Monstern und Fabelwesen und verschiedenen magischen und nicht-magischen Völkern. Derzeit in Entwicklung befindet sich *Witcher VI*, in dem der PC nicht mehr Geralt von Rivia ist, sondern seine Adoptivtochter Ciri und auch ohne eine Buchvorlage für die Handlung bleibt es unverkennbar die Witcher-Storyworld. Weitere Spiele mit literarischer Vorlage wären zum Beispiel *Dante's Inferno* (2010) von Visceral Games, adaptiert Dante Alighieris *Comedìa* (auch *Commedia* oder *Divina Commedia*) oder *80 Days* (2014) von Inkle adaptiert Jules Vernes *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* (1872). *Lies of P* und *Lies of P: Overture* (2025) adaptieren verschiedene literarische Figuren, vorwiegend aus *Le avventure di Pinocchio* aber auch aus anderen Klassikern, wie *La Belle et la Bête* (1740) oder *The Wonderful Wizard of Oz* (1900). Die

Storyworld in *Lies of P* ist unverkennbar Krat, diese hat aber nichts mehr mit jener aus *Le avventure di Pinocchio* gemein. Alle adaptierten Figuren wurden vollständig aus dem Original gelöst und in eine neue Welt mit eigenen Regeln versetzt. Jedoch würden Spieler:innen Krat als unverwechselbare Storyworld wiedererkennen und mit P, Sophia Monad, Giuseppe Geppetto und weiteren Figuren verknüpfen.

3. Carlo Collodis *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*

Seit dem Erscheinen von *Le avventure di Pinocchio* sind über 140 Jahre vergangen und immer noch ist dieser Kinderbuchklassiker beliebt. *Pinocchio* besteht aus 36 Kapiteln, von denen jedes mit einer kurzen Zusammenfassung der vorherigen Ereignisse und einer Vorschau, was in diesem Kapitel passiert, beginnt. Dies ist dem Umstand geschuldet, dass es als Fortsetzungsgeschichte mit längeren Unterbrechungen erschien und die Leserschaft so kurz an die vorangegangenen Ereignisse erinnert wird.¹⁸

Capitolo XX

Liberato dalla prigione, si avvia per tornare a casa della Fata; ma lungo la strada trova un serpente orribile, e poi rimane preso alla tagliuola. (CI, S. 109)

Oder bei Bausch:

XX

Aus dem Gefängnis entlassen, macht er sich wieder zum Haus der Fee auf. Aber unterwegs begegnet er einer grässlichen Schlange und gerät dann in ein Fangeisen[.] (CIII, S. 79)

In *Pinocchio* werden die Abenteuer und Verstrickungen linear erzählt. Die ungebrochene Faszination für die Holzpuppe und die Möglichkeiten zur Adaption ist scheinbar unerschöpflich. *Pinocchio* zählt zu den meistübersetzten Werken weltweit; dabei zählen nicht nur vollständige Übersetzungen, sondern auch verschiedene Versionen in (italienische) Dialekte (vgl. Casari 2020). Neben Übersetzungen ins Englische, Spanische, Französische und Deutsche gibt es auch mehr als 30 ins Chinesische, mehr als 20 ins Russische und mindestens 15 ins Persische (vgl. Casari 2020). Dieses Kapitel befasst sich mit den verschiedenen Erscheinungen von *Pinocchio*, seinen zahlreichen Neu- und Umschreibungen und den Adaptionen. Darüber hinaus sind die Illustrationen von Enrico Mazzanti (1883), Carlo Chiostri (1901) und Attilo Mussino (1911) relevant für die visuelle Vorstellung von Pinocchio,

¹⁸ Bei Grumann sind es nur verkürzte Überschriften während die Beschreibungen entfallen, wie „Die Riesenschlange“ (CII, S. 62) oder „Bengele erhält neue Füße. – Das ABC-Buch“ (CII, S. 30).

Geppetto, la Fata und il Grillo-parlante. Eben jene werden noch heute bei Neuveröffentlichungen von *Le avventure di Pinocchio* genutzt, manchmal sogar gemischt.

3.1. „Pinocchiate“ und Übersetzungen

Nach der Veröffentlichung im *Giornale per i bambini* unter dem Titel *La storia di un burattino* (1881–1883) erschien die Erstausgabe mit einer revidierten Textfassung und neuer Kapitelgliederung im Florentiner Verlag Paggi unter dem Titel *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*. Eine zweite und dritte Auflage erschien 1886, 1887 und 1888 dann erneut drei weitere bei Paggi und eine fünfte erschien beim Konzessionär des Verlags, Bemporad e Figlio, kurz vor Collodis Tod 1890 (vgl. Richter 2004, S. 47). Das war zu Lebzeiten von Collodi ein mittelmäßiger Erfolg und entspricht seiner Reihe der *Biblioteca Scolastica* (vgl. Richter 2004, S. 47). In frühen deutschen Übersetzungen gibt es zahlreiche regionale Anpassungen, zum Beispiel bei Orten und Speisen. In Collodis Original träumt der in einen Esel verwandelte Pinocchio in Kapitel 33 von „[R]isotto alla milanese né ai maccheroni alla napoletana“ (CI, S. 212), bei Grumann von „Apfelkuchen und Schlagsahne“ (CII, S. 104) oder in anderen Übersetzungen von Schweinsbraten, Wienerschnitzel, Milchreis mit Butter und Zimt (vgl. Richter 2004, S. 100). Bei Bausch: „Mailänder Reis oder Neapolitanischen Makkaroni“ (CIII, S. 151). Die fantastischen und metaphorischen Ortsnamen sind auch ein Beispiel für Collodis Sprachkomik, wie die Orte *Paese di Acchiappa-Citurlli* und *il Paese die balocchi* (vgl. Marx 1990, S. 164–165). Übersetzt wurde der Ort mit Dummenfang (1954/1967/1972), Gimpelfang (1949) und im österreichischen mit Dummenfalle (1947) oder Dummburg (1948)¹⁹ (vgl. Marx 1990, S. 164). Pinocchio wird in Kapitel 19 von dem Richter von Dummersheim eingesperrt, für seine Dummheit dem Kater und der Füchsin zu vertrauen. Die Rechtsprechung ist umgekehrt, das heißt die Täter:innen werden von der Judikative nicht bestraft, wohl aber die Opfer. In den 1940ern erfolgte mit der Disneyverfilmung eine „Amerikanisierung“, in den 1970ern eine „Japanisierung“ und im Zuge dieser Entwicklungen eine „Internationalisierung“ (vgl. Richter 2004, S. 102–104). Der Beginn von *Pinocchio*s Reise durch die Jahrzehnte und um die Welt beginnt jedoch im 19. Jahrhundert in der Toskana.

¹⁹ In der Reihenfolge der Aufzählung die Übersetzer:innen und die Jahreszahl: Riedt (1954), Legers (1967), Eichhorn (1972), Birnbaum (1949), Concin (1947) und Pischinger (1948).

Die Nationalstiftung Italiens „Fondazione Nazionale C. Collodi“ widmet sich der Erforschung des Œuvre von Collodi. Diese Wissenschaftsdisziplin nennt sich „Pinocchiologi“. Die Untersuchung umfasst beispielsweise die *pinoccherie*, die sich mit den Streichen von Pinocchio auseinandersetzt oder mit Attributen die als *pinocchiesco* (pinocchioesk) bezeichnet werden (vgl. Richter 2004, S. 50). Ubbidiente (2022, S. 171) nennt die Bibliographie zu Collodis *Pinocchio* „Collodistik“ – diese umfasst Beiträge von Vertreter:innen aus verschiedenen Fachwissenschaften, zum Beispiel Sprachwissenschaft, Kulturwissenschaft, Philosophie, Psychoanalyse und verschiedene Berufsgruppen, wie etwa Journalist:innen und Politiker:innen. Die Literatur war Ende des 19. Jahrhunderts ein wichtiger Teil für die Konstituierung einer Nationalidentität Italiens²⁰, daher wurden auch Werke wie Edmondo De Amicis Kinderroman *Cuore* (1886) vielfach besprochen, denn dieser stellte ebenfalls die Frage, wie die Italiener:innen von morgen zu sein haben (vgl. Ubbidiente 2022, S. 166–167). Collodis *Pinocchio* nimmt somit einen hohen Stellenwert im kulturellen Erbe Italiens ein. Es gibt zahlreiche Spin-offs, Übersetzungen, Adaptionen, Editionen, Illustrationen, Filme, Comics und ebenso Analysen und Interpretationen. „[Collodis *Pinocchio*] weist eine außerordentliche ‚Biegsamkeit‘ auf, d. h. eine große Fähigkeit, viele Variationen und Abwandlungen von sich selbst hervorzurufen [...]“ (Ubbidiente 2022, S. 171). Trotz unzähliger *réécriture*-Erscheinungen besitzt Pinocchio einen Identitätskern, der eng mit der italienischen Nationalidentität „Italianità“ verknüpft ist (vgl. Ubbidiente 2022, S. 172). Schon Pasquale Marchese stellte in seiner *Bibliografia pinocchiesca* (1983) fest, dass durch die unzähligen Nachahmungen die Erzählgattung „Pinocchiate“ erschaffen wurde. Alleine in den unterschiedlichen italienischen Adaptionen präsentiert sich Pinocchio in verschiedenen Lebenslagen und Verwandtschaftsverhältnissen (vgl. Ubbidiente 2022, S. 171–172), zum

²⁰ Das *Risorgimento* von 1770–1870 ist jene Epoche, in der der italienische Nationalstaat begründet wurde (vgl. Clemens 2021, S. 7). Der Name leitet sich von der liberalen Zeitung *Risorgere* („Wiederauferstehen“ beziehungsweise „Wiederaufblühen“) aus Turin ab, wobei der Name irreführend ist, weil ein Nationalstaat Italien so nie existiert hat (vgl. Clemens 2021, S. 7). Möglich war die Vereinigung der verschiedenen Teile durch komplexe Prozesse, vor allem durch die Verschiebung im europäischen Mächtesystem im 18. und 19. Jahrhundert und inneritalienische Reformprozesse (vgl. Clemens 2021, S. 7). Die Mehrzahl der Monografien über das *Risorgimento* beginnt mit der Französischen Revolution und den Napoleonischen Feldzügen, in *Geschichte des Risorgimento* beginnt diese Epoche bereits mit dem kaum rezipierten Konzept der Sattelzeit Italiens (1750–1850) (vgl. Clemens 2021, S. 234). Es kam zu mehreren Revolutionen und Aufständen bis 1848 und drei Unabhängigkeitskriegen: das liberale Königreich Sardinien-Piemont (nach 1848), Proklamation des Königreichs Italiens (1860–1861), die Eroberung Venetiens (1866) und Roms (1870) (vgl. Clemens 2021, S. 181/S. 192/S. 209). Die Nationalstaatsbildung gelang durch eine liberale Elite und hauptsächlich Viktor Emanuel II. (vgl. Clemens 2021, S. 236). Die Literatur trug dazu bei, eine einheitliche italienische Identität zu festigen und das Nationalbewusstsein zu stärken.

Beispiel als Weltraumreisender, als Taucher, als Boxer, als Skifahrer, als Polizist, und als Erfinder²¹ oder mit *ad hoc* neuen Verwandten, wie einem Bruder, einem Sohn oder weiblichen Gegenständen, namens „Pinocchia“ oder „Pinocchietta“ oder einer Verlobten²². In den „Pinocchiaten“ ist die Holzpuppe eine mythische Urfigur, die in den unterschiedlichen Landschaften und Umgebungen existiert, sie nimmt stellvertretend für die Italiener:innen an den Ereignissen des öffentlichen und politischen Lebens teil (vgl. Ubbidiente 2022, S. 172–173), zum Beispiel in *Pinocchio in Africa* (1907) von Eugenio Cherubini, bei dem ein positives Bild für den italienischen Kolonialismus vermittelt werden sollte. Außerdem reist Pinocchio zum Mond, nach Sibirien oder zurück in die Antike.²³ Pinocchio folgt dem Modell der Heldenreise, das Föcking (2011, S. 431) zufolge durch eine aufgabengeleitete, suchende Reise, das Bestehen von Schwierigkeiten und Prüfungen sowie durch die Rückkehr in die Alltagswelt gekennzeichnet ist. Die Verwandlung Pinocchios in einen Jungen, einen *ragazzo perbene*, bildet einen zentralen Bestandteil der (Helden-)Reise und stellt zugleich den übergeordneten Wunsch dar, der von Collodi erst in Kapitel 25 ergänzt wurde. Diese Verwandlung in einen *ragazzo perbene* durch Erziehung und Bildung ist ein literarisches Motiv mit sozial relevanten Implikationen, welches auch in anderer italienischer Kinderliteratur des 19. Jahrhunderts verbreitet ist (vgl. Ubbidiente, 2022, S. 170). Das erste „Pinocchiat“ wurde zehn Jahre nach dem Erscheinen von *Pinocchio* von Oreste Boni unter dem Titel *Il figlio di Pinocchio* (1893) veröffentlicht und 1894 erschien Gemma Moniardinis *Il segreto di Pinocchio* (vgl. Sinibaldi 2011, S. 336). Diese Fort- und Weiterschreibungen wurden teilweise anonym oder unter einem Pseudonym veröffentlicht, diese ersten Adaptionen hatten jedoch nur eine kurze Lebensdauer. Neben den „Pinocchiaten“ wurden auch zahlreiche Übersetzungen angefertigt: *Pinocchio* wurde bis heute in ungefähr 260 Sprachen übersetzt (vgl. Casari 2020). Mario Casari unterteilt in dem Artikel „Pinocchio in Other Languages“ die zahlreichen Übersetzungen in vier Perioden. Die erste Periode ist von 1883 bis 1914, wobei diese Übersetzungen der kulturellen oder geographischen Nähe zur Toskana beziehungsweise zu Italien zuzuschreiben sind. So wurde *Pinocchio* neben der ersten britischen Ausgabe 1892 von Mary Alice Murray und der

²¹ In der Reihenfolge der Aufzählung die Autoren und Autorinnen und die Jahreszahlen: Amendola (1956), Lucatelli/Boschetti (1910a), Petrai (1930), Freschi (1928), Lucatelli/Boschetti (1910b), Freschi (1929) und Pagani (1940).

²² In der Reihenfolge der Aufzählung die Autoren und Autorinnen und die Jahreszahlen: Ghiselli (1908; [1898], Boni (1899), Guerini Bartalini (1957), Giusti (1957), Ginesi (1934) und Scotti Berni (1939).

²³ In der Reihenfolge der Aufzählung die Autoren und Autorinnen und die Jahreszahlen: Lucatelli (1919), Catani (1924), D'Aloja (1928) und Mello Nicolini (1956).

US-amerikanischen Ausgabe (1901) auch ins Französische (1902), Schwedische (1904), Deutsche (1905) und Spanische (1912) übersetzt (vgl. Casari 2020). In den verschiedenen Übersetzungen kommt es zu Anpassungen und Veränderungen. So sind in *Le avventure di Pinocchio* la Volpe weiblich und il Gatto männlich, während die erste englische Übersetzung von Murray (1892) eine gegenteilige Geschlechterkonstellation aufweist (vgl. Williams 2022, S. 1015). Der Grund für den Tausch der Geschlechter bei Murray ist unbekannt (vgl. Williams 2022 S. 1016). Murry ändert damit einen zentralen Aspekt von Collodis Narrativ: „[I]t introduce the traditional depiction of a dominant male and a subservient female, and it reinforces the model of the androcentric society to the child reader“ (Williams 2022, S. 1022). In der Übersetzung von Anton Grumann *Die Geschichte vom hölzernen Bengele* (1913) ist es „die Katze“ und „der Fuchs“. Bei der Reclam Ausgabe *Pinocchios Abenteuer* (2022) sind beide Protagonisten männlich. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* kommt der Zirkusdirektor Count Volpe vor, in *Lies of P* ist Roter Fuchs alias Claudia Volfe weiblich und ihr Nachname leitet sich vom italienischen *vulpe* ab, während Schwarze Katze männlich ist – somit entsprechen ihre Geschlechter dem Original von Collodi.

Die von Charles Copland illustrierte US-amerikanische Ausgabe *Pinocchio. The Adventures of a Marionette* (1904) beinhaltet Illustrationen von Kater und Füchsin. Auf diesen tragen Füchsin und Kater Kleidung und besitzen einen aufrechten Gang. Die Zuschreibung von menschlichen Eigenschaften auf nicht-menschliche Wesen wird Anthropomorphismus genannt und beinhaltet neben der von Collodi beschriebenen Fähigkeit zu Sprechen auch das Tragen von Kleidung. Die erste italienische Ausgabe mit diesem Phänomen ist von Attilo Mussino (1911) illustriert worden. Die Veränderungen des Geschlechts von Kater und Füchsin und ihr Auftreten als Tiere, als Menschen oder maskierte Menschen, variiert von Adaption zu Adaption, wie in Dustin Higgins und Van Jensens *Pinocchio Vampire Slayer* (2014), bei dem sich zwei Personen nach ihrem Tod durch Erhängen in Kater und Füchsin zurückverwandeln (vgl. Higgins et al. 2014, S. 92). Der aufrechte Gang und die Kleidung von Kater und Füchsin wird von Collodi nicht beschrieben. Im Gegensatz dazu erscheinen bei Collodi auch Tiere in Kleidung, wie etwa der Pudel Medoro in Kapitel 16:

[E] apparve un magnifico Can-barbone, che camminava ritto sulle gambe di dietro, tale e quale come se fosse un uomo.

Il Can-barbone era vestito da cocchiere in livrea di gala. Aveva in capo un nicchietto a tre punte gallonato d'oro, una parrucca bianca coi riccioli che gli svendevano giù per il collo, una giubba color di cioccolata coi bottoni di brillanti e con due grandi tasche per tenervi gli ossi, che gli regalava a pranzo la padrona, un paio di calzon cori di velluto cremisi, le calze di seta, gli scarpini scollati [...]. (CI, S. 85)

Während Bauschs Übersetzung dem italienischen Original entspricht, trägt der Hund bei Grumann eine blonde Perücke, Strümpfe und Stiefel sind farblich gestaltet.

Er lief auf den Hinterbeinen gerade wie ein Mensch und trug die Livree eines fürstlichen Kutschers. Ein goldbordiertes Hütchen bedeckte den Kopf, um den die zarten Wellen die Locken der blonden Perücke spielten. Das schokoladefarbige Samtröckchen war mit Knöpfen von Edelsteinen besetzt und hatte zwei tiefe Taschen. – Da steckte der treue Pudel die Knochen hinein, welche er von der Herrin beim Mittagessen erhielt. – Rote Samthosen, grünseidene Strümpfe und ein Paar spiegelblanke, gelbe Lederstiefel kleideten ihn allerliebste. (CII, S. 51)

Zu sprechen ist eine Fähigkeit, die fast alle Tierfiguren von Collodi besitzen, wie auch die Taube oder die vier Hasen.

Die zahlreichen deutschen Übersetzungen treffen unterschiedliche Entscheidungen bei den Figurennamen, beim Begriff *burattino* sowie bei Speisen und Getränken. Dieter Richter (2004, S. 100) schrieb dazu: „Das Fremde des Stoffes wird weitgehend getilgt und dem eigenen, vertrauten kulturellen Milieu anverwandelt“. So nannte Otto Julius Bierbaum in seiner ersten deutschen Nachdichtung (1905) Pinocchio noch Zäpfel Kern und Anton Grumann (1913) ihn Bengel. Erst 1944 heißt Pinocchio in einer deutschen Übersetzung tatsächlich auch so, ab den 1950er Jahren dann durchgehend (vgl. Richter 2004, S. 88/S. 99). Viele der Figuren erhalten deutsche Namen, zum Beispiel wird bei Grumann aus Geppetto Seppel, aus Lucignolo Röhrl oder aus Mangiafoco Feuerschlund. Es handelt sich um eine generelle Akkulturation *Pinoccios*, bei der die deutsche Kultur die italienische ersetzt. Das italienische Wort *Burattino* leitet sich von *buratto* ab, ein aus der Toskana stammender grober Stoff, der für die Bespannung des Rahmens von Mehlsieben Verwendung fand (vgl. Richter 2004, S. 51). *Burattino* bezeichnet seit der Renaissance eine Handpuppe eines:einer Puppenspieler:Puppenspielerin, die aus einem Kopf und zwei Armen besteht und keinen eigenen Körper besitzt, da sich die Hand des:der Puppenspieler:Puppenspielerin im Umhang verbirgt (vgl. Richter 2004, S. 51). Es ist auch ein Eigenname einer der Zanni in der *Comedia dell'arte*²⁴. Zu Zeiten Collodis hat

²⁴ Die *Comedia dell'arte* ist ein traditionelles Theaterspiel, welches vor allem im Gebiet des heutigen Italiens und Frankreichs im 16. bis ins 18. Jahrhundert verbreitet war. Der Terminus *Comedia dell'arte* ist komplex und vielseitig, da der Niedergang der aufführenden Theatergruppen bereits im 18. Jahrhundert erfolgte und sich diese nie als solche bezeichneten, sondern als *la Commedia degli Zanni*, *la Commedia all'Italiana* oder *la Commedia mercenaria* (vgl. Mehnert 2003, S. 14). Die Herkunft der Typen in der *Commedia dell'Arte* ist nicht eindeutig geklärt, wobei viele Figuren Ähnlichkeiten mit der *Commedia erudita* oder *Commedia sostenuta* aufweisen (vgl. Mehnert 2003, S. 22). Aus Arlecchino, einem Zanni, entwickelte sich im Laufe der Zeit die Figur des Harlekins, jene, die an Pinocchio erinnert. Im Theater kommen vier Grundmasken vor, zwei für die „Vecchi“ (Alten) und zwei für die „Zanni“ (Diener), und weitere Figuren mit oder ohne Masken (vgl. Mehnert 2003, S. 15). Nicht alle Figuren sind zu jeder Zeit bereits im Kanon vorhanden oder treten gleich häufig auf. Dennoch sind jene, die für die Vecchi: Dottore und Pantalone und für die Zanni: Arlecchino, Brighella, Pagliaccio, Colombina, Pulcinella oder auch Burattino besonders verbreitet (vgl. Mehnert 2003, S. 19/S. 21).

sich *burattino* bereits von dieser ursprünglichen Definition gelöst und bezeichnete auch andere Spielfiguren des populären Figurentheaters, besonders die beliebten Marionetten (vgl. Richter 2004, S. 51). Die direkte Übertragung vom maskulinen *burattino* ins feminine deutsche Äquivalent Puppe löst beim Lesepublikum falsche Assoziationen aus, weswegen sich beispielsweise Bierbaum für „Kasperl“ entschied (vgl. Richter 2004, S. 101–102). Die Übersetzung von *burattino* ins Deutsche sind somit zahlreich: Holzpuppe, Marionette oder kleine Puppe. Welche Spielfiguren gemeint sind, hat sich verändert, denn die Semantik des Wortes änderte sich und es ist unklar, welche Figur sich Geppetto beim Schnitzen vorstellt (vgl. Richter 2004, S. 102). Die ähnlichste Übersetzung von *burattino* ist wohl Holzpuppe, die ist aber erst in Übersetzungen nach 1980 zu finden, weil sich mit Bezeichnungen wie Kasperl, Hampelmann oder Marionette der Charakter Pinocchio besser wiedergeben lässt (vgl. Richter 2004, S. 102). In der Übersetzung *Pinocchio Abenteuer* (1990) von Joachim Meinert wird *burattino* nicht übersetzt und es findet somit auch keine Regionalisierung statt (vgl. Richter 2004, S. 102).

Im Vergleich zum italienischen Original, in dem die Figur Pinocchio zwischen der Ambivalenz aus Anpassung und Aufbegehren steht, tritt er in den frühen deutschen Übersetzungen als Erzieher seiner Leser:innen auf und Pinocchio's Eskapaden werden explizit unter der pädagogischen Moral subsumiert (vgl. Richter 2004, S. 101). Diese Ambivalenz des Originals in den frühen deutschen Übersetzungen ist einseitig akzentuiert und so fügte der Lehrer Anton Grumann im 36. Kapitel einen Schwur von Bengel hinzu: „Wie dumm, daß ich so lange ein Hampelmann gewesen bin! – Nun aber will ich ein braver Knabe bleiben, und ich rate allen unartigen Kindern: ›Spielt nicht den hölzernen Hampelmann‹“ (CII, S. 123). Er überpointiert die moralischen Züge des Originals und versucht die sittlichen Inhalte den „deutschen Kindern“ näherzubringen (vgl. Richter 2004, S. 101). Auch der Wiener Lehrer Franz Latterer stilisierte Pinocchio zum pädagogischen Exempel: schon im Titel *Hölzele, der Hampelmann, der schlimm ist und nicht folgen kann. Eine viellehrreiche Böse-Buben-Geschichte* (1923). Im 20. Jahrhundert verlässt Pinocchio den europäischen und amerikanischen Raum mit der russischen Übersetzung *Pinokkio. Priključenija derevjannogo mal'čika* (1908) von Kamill Danini, sie wurde veröffentlicht mit den Illustrationen von Enrico Mazzanti und Giuseppe Magni (vgl. Casari 2020). Die erste italienische Verfilmung erfolgt bereits 1911, *Le avventure di Pinocchio* ist ein Schwarz-Weiß-Stummfilm von Giulio Antamoro (vgl. Ubbidente 2020),

S. 173). Im Jahr 1912 erschien die zweite französische Ausgabe *Les Aventures de Pinocchio* mit Illustrationen von Carlo Chiostri (vgl. Casari 2020).

Die zweite Periode von circa 1915 bis 1939 überschneidet sich mit der ersten Periode, denn die erste russische Ausgabe erschien bereits 1908. Eine weitere Übersetzung war die erste japanische Veröffentlichung von 1925, auf die 1926 eine chinesische Version im Magazin *Xiaoshuo yuebao* sowie 1927 eine Buchausgabe folgten (vgl. Casari 2020). Während des italienischen Faschismus (1922–1934) wurden bekannten Figuren aus der Kinderliteratur für Propaganda und die Reproduzierung der faschistischen Ideologie verwendet, zum Beispiel *Avventure e spedizioni punitive di Pinocchio fascista* (1923) von Giuseppe Petrai, *Pinocchio fra i Balilla* (1927) von Cirillo Schizzo, *Pinocchio istruttore del Negus* (1939) anonym im Verlag Marzocco oder *Il viaggio di Pinocchio* (1944) veröffentlicht (vgl. Santos 2024, S. 2/ Sinibaldi 2011, S. 337/S. 340/S. 348). So ist Petrais Kurzgeschichte ein Sequel zum Original und spiegelt die Grundwerte des frühen Faschismus wider, wie den Kult der Gewalt für den Zweck der Veränderung und die Durchsetzung von Macht durch Einschüchterung (vgl. Sinibaldi 2011, S. 337). Der Text von Cirillo Schizzo bezieht sich auf die spätere ideologische Entwicklung des Faschismus, bei dem die revolutionäre Organisation zum politischen Hauptakteur Italiens wurde (vgl. Sinibaldi 2011, S. 340). Der Text von Marzocco behandelt die Kolonialisierung Afrikas durch Italien und greift damit eines der politischen Themen Mussolinis auf, das positiv dargestellt wird (vgl. Sinibaldi 2011, S. 344/S. 348). Für eine Neugestaltung und Neuinterpretation im Sinne der italienischen nationalen Erneuerung eignete sich die Figur Pinocchio besonders gut, da sie als Holzpuppe über keine eigene Vergangenheit verfügt und zugleich eine starke ikonische und symbolische Bedeutung besitzt, die sie in unterschiedlichen Kontexten wiedererkennbar macht (vgl. Sinibaldi 2011, S. 351).

Die Dritte Periode beginnt 1940 und endet 1979. Das Erlöschen der Verlagsrechte von Paggi 1953 und durch die Disneyverfilmung verbreitet sich *Pinocchio* global. Allein am indischen Subkontinent erschienen innerhalb von 17 Jahren Übersetzungen ins Assamesische, Sinhala, Malayalam, Punjabi, Tamil und Hindi (vgl. Casari 2020). Bei Disney wird aus der Holzpuppe gekleidet in billiges Gewand ein Knabe, ohne lange Nase, blauäugig, mit schwarzen Haaren, einer roten Latzhose, gelbem Hemdchen, schwarzer Anzugweste, einer großen blauen Frackfliege und einem Jägerhut mit roter Feder. Besonders diese Disney-Gestaltung hat starken Einfluss auf die weitere weltweite Vorstellung von Pinocchio und führt zu einer Standardisierung der Wahrnehmung der Figur. Es erschienen in den 1950er Jahren insgesamt

zehn Übersetzungen, die erste 1951 ins Lateinische unter dem Titel *Pinoculus* und die letzte ins Japanische *Pinokkio no bōken* 1958 (vgl. New Italian Books 2022). Weitere Übersetzungen erschienen unter anderem auf Kroatisch, Persisch, Afrikaans, Albanisch, Singalesisch, Swahili und Hebräisch. Einige Ausgaben greifen dabei auf die Bildgestaltung von Attilio Mussino zurück, etwa *Aventurat e Pinokut* (1956), während andere mit neuem Bildmaterial erschienen, wie die singalesische Übersetzung *Rukadaya* (1957) mit den Illustrationen von Vimala Gunasekara (vgl. New Italian Books 2022). 1967 erscheint *The Magic Toyshop* von Angela Carter, in dem die Protagonistin Melanie bei ihrem patriarchalischen Onkel Philip wohnt, welcher Holzpuppen herstellt und mit ihnen Puppentheater aufführt. Als eine der Puppen zerstört wird, tritt Melanie gezwungenermaßen an ihre Stelle. Es handelt sich um eine umgekehrte Verwandlung von einem Menschen in eine Holzpuppe. Ähnlichkeiten bestehen auch zwischen Onkel Phillip und Mangiafuoco oder weitere intertextuelle Beziehungen zu *Leda und der Schwan*. In den 1970er Jahren wird neben Buchveröffentlichungen, zum Beispiel *Pinocchio con gli stivali* (1977) (Der gestiefelte Pinocchio) von Luigi Malerba, auch die italienische Kinderserie *Le avventure di Pinocchio* (1972) von Luigi Comencini veröffentlicht. Diese gibt es einerseits als sechsteilige Fernsehserie²⁵ und andererseits als eine auf 135 Minuten zusammengeschnittene Filmfassung. Außerdem erschienen 1972 der düstere 52 Folgen lange Anime *Kashi no Ki Mokku* (Pinocchio) und 1976 der Anime *Pikorino no bōken* (Abenteuer von Pinocchio). Pinocchio wird darin in vereinfachter Form dargestellt: mit übergroßem Kopf, langer Nase, einem nahezu dauerhaft lächelnden Mund, großen Augen, braunen Haaren und einer roten Mütze. Er trägt eine grüne Jacke über einem weißen Hemd mit weißer Frackfliege und eine schwarze kurze Hose. Neben der Disney-Adaption wurde der japanische Pinocchio durch diese Darstellung zu einer multimedialen Kultfigur der internationalen Kinderkulturindustrie, die sich von ihrem literarischen Ursprung gelöst hat (vgl. Richter 2004, S. 104). Erkennbar wird hier der Wechsel von Filmen zu längeren Serien. Die bis dahin erschienen elf beziehungsweise zwölf verfügbaren Verfilmungen auf Deutsch²⁶ weisen eine

²⁵ Es existiert die Originale TV-Edition mit einer Folgenlänge von 46 Minuten und eine Extended TV-Edition mit einer Folgenlänge von 53 Minuten.

²⁶ Die Verfilmung *Aventuras de Cucuruchito y Pinocho* (1942) besitzt keine Längenangabe und wurde daher bei der Berechnung nicht miteinbezogen, wird aber bei der Gesamtanzahl genannt.

durchschnittliche Länge von 98²⁷ beziehungsweise 101²⁸ Minuten auf. Die Serien (1972, 1976) haben jeweils eine Folgendauer von 25 Minuten und haben somit wesentlich mehr Zeit zum Erzählen der Geschichte. Pinocchio wurde in verschiedenen Filmgenres adaptiert: Horror, Musical, Thriller und als Kinder- und Familienfilme. Außerdem ist durch die vielfältige Verarbeitung auch ein breites Spektrum an Filmgeschichte und Filmtechniken abgedeckt, wie zum Beispiel von Schwarz-Weiß- bis Farbfilme, Stummfilme, Tonfilme, Stop-Motion, Animation oder Live-Action. Neben über 50 weltweiten Film- und Fernsehadaptationen gibt es zahlreiche weitere Filme und Serien, in denen Pinocchio nur episodisch erscheint, etwa in *Shrek* (2001) oder der deutschen Zeichentrickserie *SimsalaGrimm* (1999–2010). 1979 erschien der indonesische Film *Si Boneka Kayu, Pinocchio* (Pinocchio the wooden boy), 1986 folgte der argentinische Film *Pinocchio*, sowie die zwischen 2014 und 2015 ausgestrahlten Folgen des südkoreanischen K-Dramas *Pinocchio*. In diesem existiert nur ein „Pinocchio-Syndrom“, bei dem die Protagonistin Choi In-ha Schluckauf bekommt, wenn sie lügt, die Pinocchio-Figuren selbst treten nicht in Erscheinung.

Ein weiterer wichtiger Aspekt für die Verarbeitung und Verbreitung ist Giorgio Manganellis Interpretationsansatz in *Pinocchio: un libro parallelo* (1977), der *Pinocchio* als ein symbolträchtiges und verschlüsseltes Erwachsenenbuch versteht, das als ein Bildungsbeziehungsweise Initiationsroman mit Selbstreflexion gelesen werden kann (vgl. Ubbidiente 2022, S. 175–176).

„[N]ein, sagen wir lieber gleich, daß Pinocchio geradezu eine Indizienfundgrube ist, ein Buch voller Spuren, Abdrücke, Rätsel, Scherze, Fluchten, ein Buch, in dem jedes Wort eine Endstation darstellt. Der Parallelschreiber erlebt in ihm die Auflösung des Würfels [das Buch als etwas Dreidimensionales], haust mitten unter Beweisstücken, wovon, weiß er freilich nicht. [...] Sie hat zur Folge, daß er die goldenen Regel des Parallelschreibens anwenden kann, welche lautet: ›Alles ist willkürlich, alles ist belegt.‹ (Manganelli 1990, S. 6)

²⁷ Diese Berechnung beinhaltet die Filme: Золотой ключик, *Solotoi kljutschik* (1939) mit 82 Minuten, *Pinocchio* (1940) mit 83 Minuten, *Turlis Abenteuer* (1967) mit 72 Minuten, *The Adventures of Pinocchio* (1996) mit 94 Minuten und dessen Fortsetzung *The New Adventures of Pinocchio* (1999) mit 88 Minuten, *A.I. Artificial Intelligence* (2001) mit 146 Minuten, *Pinocchio 3000* (2004) mit 79 Minuten, *Pinocchio* (2019) mit 125 Minuten, *Pinocchio* (2022) mit 105 Minuten, *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022) und 114 Minuten. Dabei ist ab den 2000ern ebenfalls eine Verlängerung der Gesamtdauer erkennbar.

²⁸ Diese Berechnung beinhaltet die Filme: Золотой ключик, *Solotoi kljutschik* (1939) mit 82 Minuten, *Pinocchio* (1940) mit 83 Minuten, *Turlis Abenteuer* (1967) mit 72 Minuten, *Le avventure di Pinocchio* (1972) mit der 135 Minuten langen Filmfassung, *The Adventures of Pinocchio* (1996) mit 94 Minuten und dessen Fortsetzung *The New Adventures of Pinocchio* (1999) mit 88 Minuten, *A.I. Artificial Intelligence* (2001) mit 146 Minuten, *Pinocchio 3000* (2004) mit 79 Minuten, *Pinocchio* (2019) mit 125 Minuten, *Pinocchio* (2022) mit 105 Minuten, *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022) und 114 Minuten.

Die vierte Periode beginnt 1980 und dauert bis heute an. Die Globalisierung und die Tatsache, dass Pinocchio sich weiterhin gut verkauft, lässt weitere Übersetzungen und Adaptionen entstehen (vgl. Casari 2020). In den 1980er Jahren erschienen laut *Pinocchio in the World: Visual Translations* sechs Übersetzungen, die erste *Mu'ou qiyu ji* (1980) ins Chinesische mit den Illustrationen von Enrico Mazzanti und Attilio Mussino und die letzte ins bosnische *Pinokio* (1987) (vgl. New Italian Books 2022). Andere Übersetzungen erfolgten ins Dänische, Hebräische, Estnische und Deutsche. In den 1990er Jahren erscheint Robert Coovers *Pinocchio in Venice* (1997). In Venedig, das als Pastiche aus dem *Paese di Acchiappa-Citrulli*, dem *Paese dei balocchi* sowie der *L'isola* beziehungsweise *la città delle Api* industriose gestaltet ist, verwandelt sich Pinocchio alias Dr. Pinenut zunächst vom Menschen in eine Holzpuppe und anschließend in ein sprechendes Buch. 2001 erschien Steven Spielbergs Film *A.I. Artificial Intelligence*, der immer wieder zu den Pinocchio Verfilmungen gezählt wird, 2004 der Kinderfilm *Pinocchio 3000* und 2008 das Comic *Pinocchio*. 2003 wurde mit der Version von Marianne Schneider die 40. deutsche Übersetzung von *Pinocchio* herausgegeben (vgl. Richter 2004, S. 97). In den 2010er Jahren wurde das Comicalbum *Pinocchio Vampire Slayer* (2014) von Dustin Higgins und Van Jensen publiziert, in dem Vol. 1 bis 3 zusammengefasst wurden, außerdem eine Realverfilmung mit einem visuell nachbearbeiteten Pinocchio von Matteo Garrone. Ebenso veröffentlichte Disney eine überarbeitete Realverfilmung mit Computeranimationen von *Pinocchio* (2022), in diesem Jahr erschien auch *Guillermo del Toro's Pinocchio*. Mit *Lies of P* kam ein Soulslike Videospiel, mit Bezug auf *Pinocchio*, auf den Markt. Von Neowiz ist bereits ein Sequel von *Lies of P* geplant. Ein DLC (Downloadable Content) als Prequel wurde mit dem Titel *Lies of P Overture* im Juni 2025 veröffentlicht.

Die Übersetzungsgeschichte und die Rezeption von *Pinocchio* sind vielfältig, ob als vollständige Geschichte, als Stofflieferant oder als Prequel und Sequel. Ebenso wanderte Collodis bekanntestes Werk durch weitere Medien, wie in die bildende Kunst oder ins Theater außerdem gibt es einen Themenpark *Parco Policentrico Collodi Pinocchio* in der Toskana. Die Figur Pinocchio scheint immer noch nicht in all ihren Facetten adaptiert worden zu sein, weshalb es weiterhin neue Ideen und Möglichkeiten gibt, denn er und seine Begeleiter:innen unterliegen ständigen Wandlungen und Veränderungen.

3.2. Drei *Pinocchio*-Illustratoren

Irina O. Rajewsky unterscheidet drei Unterformen der Intermedialität: Medienwechsel, Intermediale Bezüge und Medienkombination. Bei der Medienkombination sind in diesem Fall Text und Illustrationen präsent, wie auch in Sach- oder Bilderbüchern. *Le avventure di Pinocchio* erschien bereits im *Giornale per i bambini* mit Illustrationen von Ugo Fleres, diese erlangten aber keine Bekanntheit und wurden in späteren Ausgaben nicht verwendet. Für die Erstauflage des Verlags Paggi von *Pinocchio* 1883 wurden mehr als 60 Illustrationen von Enrico Mazzanti angefertigt. Mazzanti gilt als „zweiter Vater“ Pinocchios, mit seiner bildnerischen Auslegung prägte er die klassische Ikonografie des Werkes und spiegelt die lange Nase Pinocchios als sein bekanntestes Markenzeichen wider (vgl. Marx 1997, S. 190). Collodi schrieb in Kapitel 3 über den Prozess des Schnitzens von Pinocchio durch Geppetto:

Allora, dopo gli occhi, gli fece il naso; ma il naso, appena fatto, cominciò a crescere: e cresci, cresci, cresci, diventò in pochi minuti un nasone che on finiva mai.

Il povero Geppetto si affaticava a ritagliarlo; ma più lo ritagliava e lo scorciva, e più quel naso impertinente diventava lungo. (CI, S. 17)

Nach den Augen schnitzte er ihr die Nase; kaum war die Nase fertig, begann sie zu wachsen und wuchs und wuchs und wusch und wurde in wenigen Minuten eine Nase, die kein Ende mehr nehmen wollte.

Der arme Geppetto mühte sich ab, sie kürzer zu machen; aber je mehr er sie kürzte und zurechtstutzte, desto länger wurde diese freche Nase. (CIII, S. 15)

Die von Beginn an große Nase spielt im Handlungsverlauf, insbesondere im Kontext des Lügens, eine zentrale Rolle. Dies spiegelt sich auch in zahlreichen Buchcovern wider, auf denen Pinocchio mit auffallend langer Nase dargestellt wird, etwa in *Der neue Pinocchio* (1988), *Pinocchio: ehk Puunuku seiklused* (1985) oder *Pinókio* (2017). Alle Illustratoren und Illustratorinnen füllten die Leerstellen des Textes mit eigenen Interpretationen über das Aussehen der Figuren und Orte. Ob Illustrationen in allen Kapiteln abgebildet sind variiert von Ausgabe zu Ausgabe, teilweise sind in jedem Kapitel visuelle Darstellungen (CIII), in anderen wiederum nicht, zum Beispiel in *Le avventure di Pinocchio* (CI) in Kapitel fünf, neun, 18, 19, 25 und 30 und in *Pinocchio* (CII) in Kapitel neun und 25. Auch die Illustrationsanordnung in den Kapiteln, in diesem Fall jene von Enrico Mazzanti ist nicht einheitlich. In der Ausgabe mit der Übersetzung von Grumann (CII) sind es außerdem 40 Kapitel statt der üblichen 36 Kapitel. Alle Abbildungen tragen wesentlich zum Gesamtbild von *Pinocchio* bei. Vor allem die Hauptfigur Pinocchio erfuhr in all den Jahrzehnten eine große Anzahl von äußerlichen

Veränderungen. Collodi beschreibt Pinocchios Gewand das erste und einzige Mal in Kapitel 8, welches ihm der arme Geppetto gibt, davor trägt die Holzpuppe keines:

[Pinocchio:] – Ma per andare a scuola ho bisogno d'un po' di vestito.–
Geppetto, che era povero e non aveva in tasca nemmeno un centesimo, gli fece allora un vestituccio di carta fiorita, un paio di scarpe di scorza d'albero e un berrettino di midolla di pane.
(CI, S. 42)

[Pinocchio:] ›Aber um zur Schule zu gehen, brauche ich noch etwas zum Anziehen.‹
Geppetto, der arm war und nicht einmal einen Pfennig in seiner Tasche hatte, machte ihm gleich einen kleinen Anzug aus geblühten Papier, ein Paar Schuhe aus Baumrinde und ein Hütchen aus Brotkrumen. (CIII, S. 32)

Die Beschreibung des Autors wurde von Enrico Mazzanti nicht umgesetzt. Die Illustration auf dem Vorsatzpapier der Erstausgabe zeigt die Holzpuppe Pinocchio und weitere wichtige Figuren. Pinocchio – zentriert in der Illustration – trägt einen Kegelhut, einen Spitzenkragen, ein langärmliges Hemd mit Muster, eine kurze längsgestreifte Hose und schwarze halbhohle Schuhe. Nur an den Kniegelenken ist seine Materialität erkennbar, während die Finger für eine geschnitzte Holzpuppe ungewöhnlich beweglich erscheinen. In der kolorierten Version davon, die in vielen Ausgaben verwendet wird, ist der Hut gelb, das Hemd orange und die Hose grün und erinnert somit an die Farben der Nationalflagge Italiens. Abgebildet sind die Schlange (CI/CII/CIII: Kapitel 20) unten links, Kater und Füchsin (CI/CII/CIII: Kapitel 12) unten rechts, der Haifisch (CI/CIII: Kapitel 34; CII: Kapitel 37) mittig auf der rechten Seite, oben rechts die Taube (CI/CII/CIII: Kapitel 23) und links mittig erscheint die Fee (CI/CII/CIII: Kapitel 15) aus den Wolken. Die Fata dai capelli turchini ist allerdings blond und nicht blauhaarig. Dieses farbige Gewand ist Pinocchio zugehörig und wird beispielsweise auch in *Lies of P* als Gewand für P angeboten, mit der Beschreibung: „Mischievous Puppet's Clothes“ (N, 2023). Von den 84 gelisteten Übersetzungen in *Pinocchio in the World: Visual Translations* (2022) wurden insgesamt zwölfmal die von Enrico Mazzantis, neunmal Carlo Chiostris (1901) und sechsmal die von Attilio Mussinos (1911) verwendet, sie alle stellten Pinocchio mit Ohrmuscheln dar. Ebensolche besitzen der Super Robot, Pinocchio (2022) und der Mechaniod P (2023). Dabei handelt es sich um eine Inkonsistenz in Collodis Werk, denn in Kapitel 3 stellt Geppetto fest, dass er Pinocchio keine Ohren geschnitzt hat: „[I]l quale, a titolo di correzione, voleva dargli subito una buona tiratina d'orecchi. Ma figuratevi come rimase quando, nel cercargli gli orecchi, non gli riuscì di poterli trovare: e sapete perché? perché, nella furia di scolpirlo, si era dimenticato di farglieli“ (CI, S. 21). Bei Grumann: „Schon wollte ihm dieser eine kräftige Ohrfeige geben, aber es ging nicht. Ratet mal, warum? – In seiner Eile hatte der Schnefler dem

Hampelmann keine Ohren geschnitzt“ (CII, S. 20). Bausch ändert es in seiner Übersetzung von Schlägen zum harmloseren Ohren ziehen. „[D]er wollte ihn sofort zur Strafe kräftig an den Ohren ziehen. Aber stellt euch vor, wie ihm zumute war, als er die Ohren suchte und keine finden konnte. Und wisst ihr warum? Weil er im Eifer des Gefechts vergessen hatte, sie zu schnitzen“ (CIII, S. 17). Im zweiten Veröffentlichungszyklus in Kapitel 13 kratzt sich Pinocchio in der deutschen Übersetzung von Grumann hinter den Ohren: „›Schade! Diese Taktlosigkeit hätte ich ihnen gar nicht übel genommen‹, sagte Bengèle und kratzte sich hinter den Ohren“ (CII, S. 44). Im italienischen und bei Bauch kratzt er sich allerdings nur am Kopf: „–Peccato! Quest'affronto mi avrebbe fatto tanto piacere! – disse Pinocchio, grattandosi il capo“ (CI, S. 70). Kapitel 33 thematisiert das Vergessen und erläutert zugleich, dass Pinocchio zwar Ohren hat, diese jedoch nur als winzige Löcher ausgeprägt sind und keine Ohrmuscheln besitzen:

– Ve lo dirò io, miei cari e piccoli lettori: la sorpresa fu che a Pinocchio, svegliandosi, gli venne fatto naturalmente di grattarsi il capo; e nel grattarsi il capo si accorse...
 Indovinate un po' di che cosa si accorse?
 Voi sapete che il burattino, fin dalla nascita, aveva gli orecchi piccini piccini: tanto piccini che, a occhio nudo, non si vedevano neppure! (CI, S. 199)²⁹

Als Pinocchio aufwachte, kratzte er sich wie gewöhnlich am Kopf. Und als er sich so am Kopf kratzte, bemerkte er plötzlich...
 Ratet doch mal, was bemerkte er plötzlich?
 Er bemerkte zu seinem größten Entsetzten, dass seine Ohren um mehr als eine Handbreit gewachsen waren. Ihr wisst, dass der hölzerne Junge von Geburt an ganz, ganz kleine Ohren hatte, die man mit bloßem Auge nicht einmal sah. (CIII, S. 143)

Auf Chiostris Illustration trägt Pinocchio einen Kegelhut, einen hellen Spitzenkragen, ein Hemd mit ähnlichem Muster, eine gestreifte Hose, aber keine Schuhe. Ebenso ist il Grillo-parlante unterhalb von Pinocchio abgebildet, während Kater und Füchsin oberhalb positioniert sind und auf ihn herabblicken. In der ersten Ausgabe von 1901, die von Chiostris illustriert wurde, sind über 70 Illustrationen zu finden. In der Erstausgabe *Pinocchios* 1911, die von Attilio Mussino gezeichnet wurden, sind es unzählige Bilder. Diese zeigen bereits Abweichungen zu den Vorgängern, so trägt Pinocchio eine weiße Haube, einen weißen Kragen, ein grünes Hemd mit rotem Blumenmuster, welches nach unten hin immer weiter wird, eine grüne kurze Hose und

²⁹ Grumann lässt Pinocchio sich gleich an den Ohren kratzen und weist erneut auf Geppettos Vergessen hin:
 Bengèle wachte also auf, und wie gewöhnlich, wenn er aus dem Bette steigen wollte, kratzte er sich zuerst hinter den Ohren. Wie er nun dieses Mal an den Kopf griff, merkte er – na rate mal, was? – merkte er zu seinem Entsetzen, daß seine Ohren ein gutes Stück länger geworden waren. Ihr erinnert euch noch, daß der Hampelmann ursprünglich kleine Öhrchen hatte, so winzig, daß man sie mit bloßem Auge kaum sehen konnte. – Seppel hatte ja vergessen, sie zu schnitzen. (CII, S. 100)

schwarze Halbschuhe. Pinocchios Gewand ähnelt in allen drei Illustrationen dem Gewand des Arlecchino alias Harlekin aus der *Comedia dell'arte*. Dieses besteht klassischerweise aus einem Flickenkostüm mit Gürtel, das seine Armut widerspiegelt, sowie aus unterschiedlichen Kopfbedeckungen, etwa einem Barett im 17. Jahrhundert oder später einem breiten Filzhut mit Hasen- oder Kaninchenschwanz (vgl. Mehnert 2003, S. 27/S. 106). Nur bei Mussinos Illustrationen sind die roten Flecken stark stilisiert und wirken wie kleine rote Blumen, bei Mazzanti und Chiostri wiederum sind diese typischen Flecken nicht erkennbar, dafür der Spitzenkragen und der Hut. Collodis Beschreibungen wurden in den Illustrationen nicht aufgegriffen, sondern gänzlich neu interpretiert. Nur die Materialität und die große Nase bleiben erkennbar, beim Gewand setzen die Illustratoren auf künstlerische Freiheit und bezogen sich mehr auf die *Comedia dell'arte* und aufeinander. Wie in anderen Medien sind die Erscheinungen von Pinocchio, Geppetto, la Fata und il Grillo-parlante unterschiedlich, ebenso beeinflusst und prägt die visuelle Umsetzung die Wahrnehmung und Erwartungen an die Figuren und die adaptierte Handlung.

4. Figurenanalyse

Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini und il Grillo-parlante sind in Comic, Film und Videospiel vertreten und auch die neue Figur Carlo tritt in zwei Adaptionen auf. Die Analyse dieser Figuren erfolgt anhand der Kriterien: Name, Attribute, direkte und indirekte Zitate. Während das dritte Kriterium, die Plotsnippets, teilweise unabhängig von bestimmten Figuren sind. Eine Besonderheit bei *Le avventure di Pinocchio* ist das Zusammenspiel von menschlichen, tierischen und Puppenfiguren, zwischen denen sich die Hauptfigur Pinocchio bewegt. Collodi hat viele Figuren und Orte mit sprechenden Namen versehen, etwa Alidoro oder das *Paese dei Balocchi*. Hingegen bleiben andere Figuren, trotz ihrer Handlungsrelevanz, namenlos, wie die Taube oder der Delphin. Zu der Gruppe der Menschen zählen neben Geppetto noch 21 Männer (vgl. Profos-Sulzer 2009, S. 280), wie etwa der Fischer, der Wirt, der Richter, der Bauer oder der Eselkäufer. Pinocchio wächst somit hauptsächlich in einer von Männern geprägten Umwelt auf, was die vorherrschenden gesellschaftlichen Rollen im 19. Jahrhundert zeigt. Beim Panoptikum der Tiere sind es insgesamt 32 Figuren, davon 23 männliche und neun weibliche und dazu namenlose Gruppen, wie ein Eselgespann, Fische und Spechte (vgl. Profos-Sulzer 2009, S. 281). Pinocchio trifft die Fee erst in Kapitel 15 und außer ihr trägt keine der weiblichen Figuren einen Namen. Sie fristen ein namenloses Dasein,

ohne Charaktereigenschaften oder körperliche Attribute. Sie kommen nur grammatikalisch als weiblich vor, wie beispielsweise *la Civetta* oder in einer Gruppe als *la ragazze* vor. Die Fee als Erzieherin und Mutter ist hauptsächlich auf das Häusliche beschränkt und wird reduziert auf ihre Erscheinung als Fee. Nicht alle Figuren sind auf eine bestimmte Gestalt festgelegt, so kommen beispielsweise die Fee als türkisfarbene Ziege und Lucignolo als Esel vor.

[E] su in cima allo scoglio, una bella caprettina che belava amorosamente e gli faceva segno di avvicinarsi. La cosa più singolare era questa: che la lana della caprettina, invece di esser bianca, o nera, o pallata di più colori, come quella delle altre capre, era invece tutta turchina, ma d'un turchino così sfolgorante, che rammentava moltissimo i capelli della bella bambina. (CI, S. 228–229)

In der deutschen Übersetzung:

Und auf der Felsenspitze stand ein schönes Zicklein, das lieblich blökte und ihm zu verstehen gab näher zu kommen. Das Seltsamste dabei war, dass das Fell des Zickleins weder weiß noch schwarz oder schwarz und weiß gescheckt war, wie das Fell aller Ziegen, sondern blau und zwar leuchtend türkis, ganz wie das Haar des schönen Mädchens. (CIII, S. 162)

Die dritte Gruppe sind die Holzpuppen Arlecchino und Pulcinella aus der *Comedia dell'arte* und weitere namenlose männliche und weibliche Puppen (vgl. Profos-Sulzer 2009, S. 281). Pinocchio gehört während der Erzählung allen drei Gruppen an: zunächst als Holzpuppe, dann als Esel und schließlich als Mensch. Weder die Verwandlung noch die Materialität von Pinocchio ist in allen Medien aufgegriffen worden, ebenso ändern sich die Figurennamen von Pinocchio, Geppetto, la Fata und il Grillo-parlante.

Müller (1991, S. 102) identifiziert den Namen von Figuren als eines der offensichtlichsten Merkmale, um literarische Figuren miteinander in Beziehung zu setzen. Dies lässt sich auch über Mediengrenzen hinweg beobachten, da *Pinocchio* ein transmediales Phänomen ist und sein Name, beispielsweise bereits im Titel vorkommt, obwohl die Hauptfigur selbst nicht so heißt. Denson und Mayer bieten in ihrem Artikel „Grenzgänger. Serielle Figuren im Medienwechsel“ (2014) ein Analyseinstrument, welches das Konzept der seriellen Figur betrifft, da diese in verschiedenen Medien und Storyworlds vorkommt. Pinocchio und seine Begleiter:innen lassen sich ebenso leicht adaptieren und fluktuieren durch die Medien. Der erste Teil der Figurenanalyse beschäftigt sich somit mit der Herkunft und dem Vergleich der Figurennamen. Die Veränderung des Namens oder die Umbenennung der Figuren in den unterschiedlichen Adaptionen hat Auswirkungen auf die Rezeption, Attribute, Plotsnippets, und auf die Beziehungen der Figuren. Die Analyse umfasst die medialen, narrativen, physischen, charakterlichen und symbolischen Attribute der Figuren Pinocchio, Geppetto, la Fata, il Grillo-parlante und Carlo. Bestimmte Attribute sind eng mit Plotsnippets verknüpft, wie

der Tod, Lügen oder der Wunsch der Menschwerdung aber auch mit anderen Figuren und Orten, zum Beispiel dem terribile Pesce-cane oder dem *Paese dei balocchi*. Während andere Plotsnippets allgemeiner sind, wie die Themen Bildung, Arbeit und Familie. Direkte und indirekte Zitate spielen in den Adaptionen in Comic, Film und Videospiel nur eine untergeordnete Rolle, da sich nur wenige identifizieren lassen. Alle Adaptionen leben grundsätzlich von der Kombination dieser vier Kategorien und setzen diese unterschiedlich gewichtet ein, beziehungsweise werden viele mit neuen Elementen verknüpft.

4.1. Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini und il Grillo-parlante

Namen sind das deutlichste Identifikationskriterium für Figuren in allen Medien. Der Name kann ident oder in abgeänderter Form vorkommen, denn jede Figur besteht grundsätzlich aus einem Bündel an Merkmalen, wobei der Name als onomastisches Label dient (vgl. Müller 1991, S. 102–103). Dabei muss keine Verbindung zwischen Signifikant und Signifikat bestehen (vgl. Müller 1991, S. 51), zum Beispiel sagt der Name Elizabeth Bennet aus *Pride and Prejudice* (1813) von Jane Austen nichts über den Charakter oder die Merkmale der Figur aus, dennoch ist der Name mit der Figur verknüpft und macht sie in verschiedenen Medien identifizierbar. Die Abwesenheit eines Namens oder die vollständige Namenlosigkeit, wie „Ich“ in Daphne du Mauriers *Rebecca* (1938) sind selten. Richter (2004, S. 99) dazu: „Der Name einer literarischen Figur ist für den Leser [die Leserin], vor allem für die Kinder, keineswegs eine beliebige Größe. Der Name – das ist die Figur selber“. Namen werden häufig von Autoren:Authorinnen mit einer bestimmten Bedeutung versehen, beispielsweise durch die Verknüpfung an frühere literarische Figuren (vgl. Müller 1991, S. 51). Ein Beispiel hierfür ist *Doktor Faustus. Das Leben des deutschen Tonsetzers Adrian Leverkühn, erzählt von einem Freund* (1947) von Thomas Mann, in dessen Titel bereits der Verweis auf eine literarische Figur enthalten ist. Dieser Roman knüpft an den von Johann Wolfgang von Goethe exemplarisch geprägten Faust-Mythos³⁰ in *Faust. Der Tragödie erster Teil* (Fragmente: 1780; Teil I: 1808)

³⁰ Der Faustmythos hat eine lange Historie und ist Teil des Motivs der Teufelsbündner. Ein typisches Moment ist der Verrat an der göttlichen Welt und die Verpfändung des Seelenheils und dennoch werden mithilfe dessen große Taten vollbracht und sich am Ende, durch Betrug, vom Teufel befreit (vgl. Frenzel 2015, S. 669). Der Teufel hat unlautere Absichten und ist der Verführer zum Bösen, dennoch ist er als Vertragspartner korrekt und gutgläubig und wird häufig selbst am Ende betrogen (vgl. Frenzel 2015, S. 669). Der Faustmythos ist nur in Kulturen mit

und *Faust. Der Tragödie zweiter Teil* (1883) an. Dabei handelt es sich nicht um ein onomastisches Label, sondern um eine intertextuelle Referenz. Die Nennung von Faust im Titel ist relevant, da sie gewisse Erwartungen und Assoziationen an den Inhalt weckt und ebenso macht es Winchluss mit dem Comic *Pinocchio*. Auch wenn keine Figur dann diesen Namen trägt, so heißt der Protagonist Adrian Leverkühn und nicht Dr. Heinrich Faust.

Ein Beispiel für ein Apronym ist Dimitri Prokofjewitsch Rasumichin aus Fjodor Dostojewskis Roman *Schuld und Sühne* oder in neueren Übersetzungen *Verbrechen und Strafe* (Преступление и наказание; *Prestuplenije i nakasanije*) aus dem Jahr 1866. *Rasum* von *разум* bedeutet „Verstand“ und bezieht sich auf den hart arbeitenden intelligenten ehemaligen Studenten. Auch in anderen Medien haben sprechende Namen eine lange Tradition, wie beispielsweise die Figur Holiday (Holly) Golightly aus Truman Capotes Novelle *Breakfast at Tiffany's* (1958) und dem gleichnamigen Film unter der Regie von Blake Edwards (1961). Durch die Darstellung von Audrey Hepburn wurde die Figur der „leichten“, beziehungsweise „flüchtigen“ Frau zu einem Klassiker in der Popkultur. Der Name Holiday (Holly) Golightly evoziert verschiedene Assoziationen: *Holly* (Stechpalme), *holy* (heilig), *holiday* (Ferien) und *Golightly* (leicht gehend/leicht lebend). In *Le avventure di Pinocchio* finden sich ebenfalls Apronyme sowie Anspielungen auf Charakter, Aussehen und Funktion der Figuren innerhalb der Handlung, zum Beispiel Lucignolo (Docht), Alidoro (goldener Flügel), Mangiafuoco (Feuerfresser), Maestro Ciliegia (Meister Kirsche). Die Figur Alidoro beispielsweise setzt sich aus den italienischen Wörtern *le ali* (Flügel) und *d'oro* (Gold) zusammen, was übersetzt „goldener Flügel“ oder „Goldflügel“ bedeutet und spielt auf Alidoros Geschwindigkeit in Kapitel 29 an. Gleichzeitig erinnert der Name an *altio d'oror* (CI, S. 163), an den „goldenen Atem oder Hauch“ was wiederum auf das Schnaufen eines Hundes verweist (vgl. Profos-Sulzer

dualistischem Weltbild (Himmel und Hölle) verbreitet, wie im Christentum und Judentum. Es existieren somit über Jahrhunderte hinweg Variationen in verschiedenen Kulturen und Sprachen (vgl. Frenzel 2015, S. 669). Das Teufelsbündnis hat seinen Ursprung in Persien, in Ferdowsis *Königsbuch* (um 1000) (vgl. Frenzel 2015, S. 670). Es wird bis ins 17. Jahrhundert kaum verarbeitet und erst zur Goethezeit (1770–1830) wird es durch Johann Wolfgang von Goethes *Faust* wiederbelebt (vgl. Frenzel 2015, S. 676). Im Werk von Goethes Freund Friedrich Maximilian Klinger *Fausts Leben, Taten und Höllenfahrt* (1791) wird die Überwindung des Bösen nicht für möglich gehalten (vgl. Frenzel 2015, S. 677). Bei Goethe verbindet sich „das ethische Prinzip des Sich-immerstrebend-Bemühens mit der ›Liebe von oben‹, in die menschlich-weibliche Liebe integriert ist, zur Erlösung des Helden zusammenwirken“ (Frenzel 2015, S. 677). Thomas Mann erneuert im 20. Jahrhundert den Fauststoff in *Doktor Faustus* (1947). Der Teufel wird hier als zeitgenössischer Durchschnittsmensch dargestellt und ist halb Realität und halb Ausgeburt einer von Krankheit infizierten Einbildungskraft (vgl. Frenzel 2015, S. 681). Frenzel (2015, S. 681) schreibt: „[D]er Teufelsbund im Willen zur Macht, im Paktieren der bürgerlichen Gesellschaft mit den totalitären Mächten der Zerstörung gesehen [...]“.

2009, S. 285). Collodi verwendet neben Apronymen auch Spitznamen und Ortsnamen um Anspielungen und Hinweise zu verstecken.

Der Name Pinocchio ist eine Zusammensetzung aus den italienischen Begriffen *pino* (Pinie) und *occhio* (Auge). Geppetto benennt Pinocchio bereits während des Schnitzens: „Lo voglio chiamar Pinocchio. Questo nome gli porterà fortuna. Ho conosciuto una famiglia intera di Pinocchi: Pinocchio il padre, Pinocchia la madre e Pinocchi i ragazzi, e tutti se la passavano bene“ (CI, S. 16). Bei Bausch: „›Wie soll sie denn heißen‹, fragte er sich. ›Ich will sie Pinocchio nennen. Dieser Name wird ihr Glück bringen. Ich kannte eine ganze Familie, die Pinocchi hieß: Vater Pinocchio, Mutter Pinocchia und die Kinder Pinocchi“ (CIII, S. 14). *Pino* verweist einerseits auf die Materialität der Holzpuppe und andererseits verdeutlicht das Wort den Unterschied zu den menschlichen Lesenden. Der Name ist außerdem durch die große Bekanntheit des Romans weltweit mit der Holzpuppe verknüpft. Pinocchio, die Holzpuppe, fühlt auf dem Weg seiner Verwandlung sowohl Freude als auch Leid, physischen und psychischen Schmerz wie ein Mensch auf dem Weg ins Erwachsenenalter (vgl. Richter 2004, S. 54–55). Dennoch sind seine Erfahrungen brutaler, zum Beispiel wird er am Ast einer Eiche erhängt. Pinocchio besteht aus einem Naturstoff, der alle Verletzungen und sogar den Tod übersteht, aber dadurch fehlt ihm das essenzielle Wesensmerkmal des Menschlichen (vgl. Richter 2004, S. 54–55). *Occhio* verweist darauf, dass Pinocchio von anderen Charakteren, wie Geppetto oder der Fee, beobachtet und beurteilt wird – teilweise auch als unsichtbare moralische Instanz. Gleichzeitig erlernt Pinocchio das richtige Verhalten in den unterschiedlichen Episoden und „sieht“ am Ende die Falschheit seiner vergangenen Handlungen. Seine ersten Worte spricht Pinocchio bei Meister Ciliegia in Kapitel 1: „– Non mi picchiar tanto forte!“ (CI, S. 6) oder in der deutschen Übersetzung: „Schlag mich nicht!“ (CIII, S. 7). Während Geppetto schnitzt, spricht Pinocchio nicht mehr, erst wieder in Kapitel 4 zur Grille: „– Chi è che mi chiama?“ (CI, S. 24) oder in der Übersetzung von Bausch „Wer ruft mich?“ (CIII, S. 19). Aber seine Holz Augen scheinen Geppetto bei der Arbeit zu fixieren – hier beobachtet also Pinocchio seinen Erschaffer. „Fatti gli occhi, figuratevi la sua meraviglia quando si accorse che gli occhi si muovevano e che lo guardavano fisso fisso. Geppetto, vedendosi guardare da quei due occhi di legno, se n’ebbe quasi per male [...]“ (CI, S. 16)³¹ und bei Bausch: „Stellt euch sein Erstaunen vor, als er die Augen fertig hatte, und

³¹ In der Übersetzung von Grumann (1913): „Die Holz Augen rollen wie Glaskugeln, bleiben stehen und schauen den Meister starr und steif an. Seppel [Geppetto] wurde stets ärgerlich, wenn ihn jemand fixierte [...]“ (CII, S. 18).

bemerkte, dass sie ihn unentwegt anstarrten. Und als Geppetto sich von diesen beiden Holzaugen so angestarrt sah, wurde er fast böse [...]“ (CIII, S. 14). Neben den Augen sind auch die anderen Sinnesorgane, wie Nase und Ohren relevant, zum Beispiel in Bezug auf das Lügen oder seinen Ungehorsam.

Mit dem Namen Pinocchio lassen sich zahlreiche weitere Assoziationen herleiten, unter anderem der Wortwitz mit den italienischen Wörtern *un pidocchio* (eine Laus), in der Toskana umgangssprachlich auch „ein armes Schwein“ oder *pidoccioso* (lausiges, schäbiges Aussehen) (vgl. Richter 2004, S. 48). Pinocchio ist ein Lausbub: Zu Beginn wirkt er frech und aufmüpfig, schwer zu fassen oder gar zu töten – ganz wie eine Laus – und zugleich ist er im Vergleich zu Erwachsenen klein. Gleichzeitig stammt er auch aus ärmlichen Verhältnissen, dies zeigt beispielsweise seine ärmliche Kleidung. Pinienkerne wurden zu Zeiten *Collodis pinocchio* genannt, heute heißen diese in der Toskana nur noch *pinolo* (vgl. Richter 2004, S. 48–49). Ebenso gehören *pino* und *pinocchio* zusammen, da Pinocchio aus dem harten Holz einer Pinie besteht und diese normalerweise Pinienzapfen trägt (vgl. Richter 2004, S. 49–50). Der Begriff *pignolo* heißt auch „Pinienkern“ und „Pinienkernschale“, also gleichzeitig etwas Feines, bedeckt von etwas Hartem, darüber hinaus hat er die Nebenbedeutung „engstirnig“ (vgl. Profos-Sulzer 2009, S. 277). Pinocchio ist beschränkt in seinen kindlichen Ansichten und hat kein Wissen über korrektes Verhalten und Umgang, trotzdem ist er nicht nur egoistisch und bösartig. Außerdem wurde *pinocchio* auch als Ausdruck für eine:n Hungerleidende:n genutzt (vgl. Profos-Sulzer 2009, S. 277). Pinocchio leidet in Kapitel 5, 7, 21, 23, 24, 33 (CI, CIII) an Hunger und erlernt, dass nur durch Arbeit ein gewisser Wohlstand und Verpflegung erreicht werden kann. In Kapitel 13 verspürt Pinocchio hingegen einen „Hunger nach Gold“, ausgelöst durch eine Lüge, dass die im Wunderfeld vergrabenen Goldmünzen sich auf wundersame Weise vermehren. Süßspeisen, die mit Pinienkernen hergestellt werden, heißen *pinocchiate* oder *pinochiati* und die Verkäufer:innen *pinocchiaio* und *pinocchiaia* (vgl. Richter 2004, S. 49). Phonetisch erinnert die Kombination aus *pino* und *occhio*, an *ginocchio* (Knie) oder *finocchio* (Fenchel; umgangssprachlich: Homosexueller) (vgl. Richter 2004, S. 49). *Pino* und *pina* sind in Italien weitverbreitete Kurzformen für Giuseppe und Guiseppina (vgl. Richter 2004, S. 50), das stellt eine namentliche Verbindung zu seinem „Schöpfer“ und „Vater“ Geppetto her. Allein Pinocchios Name eröffnet schon eine Vielzahl an möglichen Verbindungen zu seinem Charakter, Aussehen und Vater.

Für Pinocchios Ziehvater Geppetto lassen sich verschiedene intertextuelle Beziehungen und Assoziationen herstellen. Geppetto ist das toskanische Diminutiv für den Namen Giuseppe und ist die italienische Form von Joseph. Es eröffnet die Assoziation mit der Heiligen Familie und der Vater-Mutter-Kind-Beziehung, die sich in abgewandelter Form zwischen Geppetto, der Fee und Pinocchio ergibt. Geppettos Beruf wird nie explizit genannt, nur sein geschickter Umgang mit Holz. Ausschließlich in der Übersetzung von Grumann heißt es: „Ein lustiger Alter kam zur Tür herein; es war der Seppel [Geppetto]. Von seinem Handwerk hatte er den Namen ›Schnefler‹, denn er war ein geschickter Holzschnitzer“ (CII, S. 16). Die Benennung „Schnefler-Seppel“ verweist auf Geppettos Geschick beim Schnitzen (vgl. Marx 1990, S. 162). Im Original fehlt diese Stelle: „Allora entrò in bottega un vecchietto tutto arzilla, il quale aveva nome Geppetto; ma i ragazzi del vicinato [...]“ (CI, S. 10). Auch in vielen Adaptionen ist er Tischler oder Mechaniker, wie in *Pinocchio* (1940) oder *Pinocchio* (2008). „Appena entrato in casa, Geppetto prese subito gli arnesi e si pose a intagliare e a fabbricare il suo burattino“ (CI, S. 16). Oder bei Bausch: „Kaum war Geppetto wieder in seiner Behausung, nahm er gleich das Werkzeug zur Hand und begann, seine Holzpuppe zu schnitzen“ (CIII, S. 14). Geppettos Beruf ist ein Bezug zu dem Ziehvater Jesu, Joseph aus der *Bibel*. Geppetto ist Pinocchios Ziehvater, nährt ihn, kleidet ihn ein, versucht, ihn zu erziehen und aus ihm eine anständige Holzpuppe zu machen. Obwohl Geppetto nur in acht von 36 Kapiteln vorkommt und nur in sechs davon mit Pinocchio tatsächlich in Form von Gesprächen oder Winken interagiert, ist er ein wichtiger Teil für die Entwicklung Pinocchios. Geppetto ist zwar der „Erschaffer“ oder „Vater“ von Pinocchio, ist aber hauptsächlich abwesend, während die Fee die Rolle der Erzieherin übernimmt. Geppetto wird außerdem in Kapitel 2 bei seiner Vorstellung mit dem Spottnamen *la Polendina* (Maisbrei/Polenta) bezeichnet, weil Geppetto eine gelbe Perücke trägt. „[M]a i ragazzi del vicinato, quando lo volevano far montare su tutte le furie, lo chiamavano col soprannome di Polendina, a motivo della sua parrucca gialla, che somigliava moltissimo alla polendina di granturco“ (CI, S. 10). Bei Bausch: „[W]eil seine gelbe Perücke tatsächlich wie Maisbrei aussah“ (CIII, S. 10). Polenta ist ein reichhaltiges Nahrungsmittel, der Spitzname steht im Widerspruch zum mittellosen Geppetto. In der Übersetzung von Grumann heißt es: „Die bösen Buben in der Nachbarschaft hießen ihn freilich nur den ›Gälfinken‹. Seine gelbe Perücke hatte diesen Übernamen verschuldet“ (CII, S. 16). Gäl könnte ein alter deutscher Dialekt für gelb sein, somit könnte es wörtlich „Gelb Fink“ heißen. In einer österreichischen Übersetzung von Rollinger (1949) verweist dies auf einen Kanarienvogel, kurz „Kanari“ (vgl. Marx 1990,

S. 162). Eine andere Übersetzung von „Polendina“ ist das österreichische Wort „Kukuruz“ (Maria Thudichum (1947)), welches von Franz Latterer (1923) abgewandelt wird zu „Kukukuruz“, eine zweifache Anspielung: einmal auf den Maiskolben und einmal auf den Scherz- und Neckruf *Kuckuck* (vgl. Marx 1990, S. 162). Geppetto wird bezüglich seines Spitznamens als jähzornig und launenhaft beschrieben: „Der ›Schnefler-Seppel‹ war sehr jähzornig. Gand’ Gott dem, der ihn ›Gälfink‹ nannte. Das machte ihn teuflisch, und im Zorne kannte er sich selbst nicht mehr“ (CII, S. 16). Geppettos verschiedene Namen verweisen einerseits auf seine Funktion gegenüber Pinocchio, seinem Charakter und andererseits beschreiben sie sein Aussehen, obwohl er in keiner der Adaptionen dann tatsächlich eine gelbe Perücke trägt.

Bei la Fata dai capelli turchini, die Fee mit den dunkelblauen Haaren, wird ihr wesentliches äußerliches Attribut in ihrem Namen benannt. Die Farben Weiß und Blau werden der Fee bei ihrem ersten Auftritt zugeordnet, wobei Weiß als die Farbe des Todes und der Reinheit gilt, während Blau die Ferne und Kühle darstellen soll (vgl. Richter 2004, S. 74). „Es sind die Farben der Madonna (mit der weißen Lilie und dem blauen Mantel), und eine Madonna-Figur ist Pinoccios Fee in der ihr eigenen Ambiguität von Zuwendung und Unnahbarkeit“ (Richter 2004, S. 74). Schimming (2021) zählt 48 Übersetzungen auf, in denen die in Kapitel 15 erstmals auftretende Fee mit goldenen, blauschwarzen oder blauen Haaren beschrieben oder illustriert wird. Beispielsweise ist sie eine blonde Fee in Disneys *Pinocchio* (1940) oder auch auf der kolorierten Illustration von Mazzanti. In der Disney-Version von 2022 ist die Fee eine Person of Colour mit glitzernden kurzen Haaren. Es gibt somit unzählige Variationen, dennoch sind blau und blond wohl die am weitesten verbreiteten Haarfarben der Fee. Warum die Haarfarbe wechselt ist nicht eindeutig, es scheint verschiedene Ansätze der Übersetzungen für das Wort *turchini* (von *turchese*, türkisch) zu geben.³² Die blaue Haarfarbe fehlt, zum Beispiel in Grumanns Übersetzung vollständig: „[E]in schönes Mägdlein; es hatte goldenes Haar“ (CII, S. 49). Im Italienischen heißt es: „[U]na bella Bambina, coi capelli turchini“ (CI, S. 79). Erst wesentlich später wird sie auch tatsächlich in den deutschen Übersetzungen mit ihren blauen

³² Nach der Übersichtsdarstellung von Schimming (2021) ist die Haarfarbe bei Concin (1947), Riedt (1954), Eichhorn (1972), Nöstlinger (1988) und Schimming (2014) türkisch. Mit Blau wird *turchini* bei Kraft (1938), Russig (1944), Erné (1959), Mücke-Wien (1960), Goldschmidt (1966), Unbekannt (1968), Martin (1973), Morris/Morris (1982), Bausch (1986), Czedik-Eysenberg (1990), Franke (1993), Kienlechner (1995), Fath-Engelhardt (2002), Seidemann (2006) und Goldschmidt (2020) übersetzt. Es wurde auch vereinzelt die Farbe zu schwarz (Thudichum (1947)), blauschimmernd (Lutz (1967)), blaugrün (Faulmüller/Emond (1980)), nachtblau (Schneider (2003), Hartl (2003)) oder azurblau (Müller-Wallraf (2014)) geändert.

Haaren beschrieben: „[E]in schönes Mädchen [...] Es hatte blaues Haar“ (CIII, S. 57). Außerdem erscheint sie in Kapitel 34 als türkisfarbene Ziege, die Pinocchio vor dem Haifisch retten will. Darüber hinaus wird sie auch als „Mägdelein“ (CI, CIII, Kapitel 15, S. 45), „Schwester“ (CI, CIII, Kapitel 18, 20) und „Mutter“ (CI, CIII, ab Kapitel 25) bezeichnet:

– Ti ricordi, eh? Mi lasciasti bambina, e ora mi ritrovi donna; tanto donna, che potrei quasi farti da mamma.

– E io l’ho caro dimolto, perché così, invece di sorellina, vi chiamerò la mia mamma. Gli è tanto tempo che mi struggo di avere una mamma come tutti gli altri ragazzi! (CI, S. 142– 143)³³

›Erinnerst du dich noch? Ich war ein noch ein kleines Mädchen, als du mich verlassen hast. Und nun bin ich eine Frau und könnte fast deine Mutter sein.‹

›Das gefällt mir sehr, so sage ich statt Schwesterchen Mutter zu Euch. Schon lange sehne ich mich danach, auch eine Mutter zu haben, wie alle anderen Kinder! [...]‹ (CIII, S. 102)

Durch die Bezeichnungen „Schwester“ und später „Mutter“ wird die familiäre Beziehung zwischen Pinocchio und der Fee sprachlich deutlich markiert. Neben der Äußerlichkeit, wird auch mit dem *la Fata* ihre Besonderheit als magisches übernatürliches Wesen benannt.

Il Grillo-parlante ist ebenfalls ein Aptronym und benennt sein Wesen als Insekt. Die Grille erscheint Pinocchio in Kapitel 4, wird von ihm erschlagen. Nachfolgend erscheint sie ihm als Geist, beziehungsweise Schatten in Kapitel 13 (CI, CII, CIII) und hilft ihm erneut in Kapitel 36 (CI, CIII) oder in Kapitel 39 (CII). Im Vergleich dazu erscheint in Kapitel 16 eine andere namenlose Sprechende Grille³⁴ in Begleitung eines Raben und einer Eule, um Pinocchio nach dem Erhängen ärztlich zu untersuchen. Die Grille spricht zu Pinocchio als eine Stimme der Vernunft. Begleitet wird ihr erstes Auftreten von einem Grillengeräusch. Im Italienischen: „Ma quella contentezza durò poco, perché senti nella stanza qualcuno che fece: – Crì-crì-crì! [...] Io sono il Grillo-parlante, e abito in questa stanza da più di cent’anni.“ (CI, S. 24).³⁵ In der Übersetzung von Bausch: „Aber die Erleichterung sollte nicht lange andauern, denn er hörte jemand im Zimmer, der ›zirp-zirp-zirp‹ machte. [...] Ich bin die Sprechende Grille und wohne schon über hundert Jahre in diesem Zimmer“ (CIII, S. 19). In allen Übersetzungen wird das Geräusch der Grille auf unterschiedliche Weise onomatopoetisch beschrieben. Auch in *Lies of*

³³ In der Übersetzung von Grumann (1913):

›[I]ch war doch ein kleines Mädchen, als du davonliefst; jetzt bin ich eine große Frau und könnte deine Mutter sein.‹
›[...]Früher wolltest du mein Schwesterlein sein; jetzt sag ich dir: liebe Mutter! – So lange schon wünschte ich mir ein Mütterlein! Alle Kinder haben eine gute Mutter; und ich allein hatte keine [...].‹ (CII, S. 76)

³⁴ Diese Grille scheint Pinocchio aber dennoch sehr gut zu kennen, es bleibt unklar ob es sich um dieselbe Figur handelt. „Del resto quel burattino lì, non m’è fisionomia nuova: io lo conosco da un pezzo!“ (CI, S. 88). „Im Übrigen ist mir dieser hölzerne Junge kein unbekanntes Gesicht, ich kenne ihn schon ein Weilchen“ (CIII, S. 63).

³⁵ „Es gab ein Geräusch im Zimmer, ein Zirpsen: Kri-kri-kir! [...] Ich bin das Lisle-Heimchen und wohne seit hundert Jahren in diesem Zimmer“ (CII, S. 22)

P werden die Sätze, die von Gemini gesprochen werden, von einem Zirp-Geräusch begleitet, wobei es zu Anfang noch sehr mechanisch klingt und erst im Spielverlauf immer natürlicher wird.

Die Figur Carlo existiert in Collodis *Le avventure di Pinocchio* nicht. Sie tritt im Korpus nur in *Guillermo del Toro's Pinocchio* und in *Lies of P* auf. Carlo ist eine Hommage an den Autor, wie zum Beispiel im Intro von *Lies of P*: „In the great honor of the famous writer Carlo Collodi“ (N, 2023). Sowohl im Film, als auch im Videospiel versterben beide Carlos aus unterschiedlichen Gründen. Ihr Tod ist jeweils der Auslöser für die Erschaffung einer Holzpuppe, beziehungsweise eines Mechanoids. Pinocchio, oder im Videospiel P, fungiert bis zu einem gewissen Grad als Ersatz für den verstorbenen Sohn. Carlo kommt bei del Toro in einer Analepse zu Beginn des Filmes vor. Nach dem Close-Up auf einen Pinienzapfen steht Geppetto im Winter am Grab seines Sohnes. In den folgenden Szenen wird das Zusammenleben von Vater und Sohn und dessen Tod im Ersten Weltkrieg thematisiert. In *Lies of P* wird die Geschichte Carlos fragmentarisch durch Analepsen zu verschiedenen Zeitpunkten im Game Lore erzählt oder durch gefundene Textzeugnisse.

In zahlreichen Übersetzungen und medialen Adaptionen wurden die Figurennamen aus *Le avventure di Pinocchio* umbenannt, angepasst und verändert. Diese Abwandlungen implizieren gewisse Vorstellungen der Figuren, die in den Medien Comic und Film unterschiedlich visuell umgesetzt wurden. Der Wiedererkennungswert trotz variierender Benennungen macht deutlich, dass die Erkennbarkeit einer Figur nicht ausschließlich über ihren Namen hergestellt wird. Ein Beispiel für eine Figur, welche im Comic, Film und Videospiel vorkommt und unterschiedlich benannt wurde, ist der Pesce-carne oder il mostro mit dem Spitznamen: „I'Attila dei pesci e dei pescatori“ (CI, S. 230).³⁶ Der Pesce-Carne wird bei Grumann „der große Hai, von dem ihr schon gehört habt“ (CII, S. 112) genannt. In den deutschen Übersetzungen variieren die Benennungen: Hai (1923); Riesenhai „Herr der Meere“ (1938); Haifisch, der „Attila der Fischer und Fische“ (1948); Wal (1949); Haifisch, „der Dschingis Khan der Fische und Fischer“ (1959); riesiger Haifisch, „Attila der Fische und Fischer“ (1988); Riesenwal Monstro (2000); der mächtige Hai, „Attila der Meere“ (2014) oder Riesenwalfisch (2020).³⁷ In

³⁶ „Etzel, König der Hunnen (434-453), der Gallien und Italien überfiel [...]; er wurde auch ›Gottesgeißel‹ genannt“ (CI, S. 229–230).

³⁷ Die Übersetzer:innen und die Jahreszahlen in der Reihenfolge der Aufzählung sind der Übersichtsdarstellung von Ulrike Schimming entnommen: Latterer (1923), Kraft (1938), Mantovani (1948), Birnbaum (1949), Erné (1959), Meinert (1988), Bintig (2000), Müller-Wallraf (2014) und Goldschmidt (2020) (vgl. Schimming 2021).

Pinocchio heißt er Monstro (vgl. WI, S. 65), in *Guillermo del Toro's Pinocchio* the Terrible Dogfish. In *Lies of P* kommt lediglich ein U-Boot vor, mit dem P zur Insel des Alchemisten fährt. Bei Bausch (2022) heißt er Haifisch, Meeresungeheuer, Ungeheuer mit dem Beinamen „Attila der Fische und der Fischer“ (CIII, S. 162). Nicht nur Nebenfiguren haben diese Änderungen erfahren, sondern auch die Hauptfiguren, beispielsweise zu Beginn des 20. Jahrhunderts in deutschen Übersetzungen. In der Tabelle ist exemplarisch eine Auswahl aufgelistet, um die Veränderungen der Benennung der vier Figuren abzubilden.

Tabelle I.: Übersicht der Namen in den unterschiedlichen Adaptionen.

Namen	Pinocchio	Geppetto	La Fata dai capelli turchini	Il Grillo-parlante	Sohn von Geppetto
<i>Zäpfel Kerns Abenteuer. Eine deutsche Kasperlgeschichte in 43 Kapitel</i> (1905) [Übersetzung: Otto Julius Bierbaum]	Zäpfel Kern	Meister Zorniegel	Frau Dschemma	Professor Doktor Maikäfer	–
<i>Pinocchio – Die Geschichte vom hölzernen Bengel</i> (1913) [Übersetzung: Anton Grumann]	Bengele	Meister Seppel	das Mädchen mit dem blonden Haar/die weise Fee	Lispelheimchen	–
<i>Pinocchio</i> (1940)	Pinocchio	Geppetto	Blue Fairy	Jiminy Cricket	–
<i>Pinocchio</i> (2022)	Super Robot/Pinocchio ¹	Geppetto	Svetlana Geppetto	Jiminy Cafard (Jiminy Wanze)	–
<i>Guillermo del Toro's Pinocchio</i> (2022)	Pinocchio	Geppetto	Wood Sprite	Sebastian J. Cricket	Carlo
<i>Pinocchio's Abenteuer</i> (2022) [Übersetzung: Hubert Bausch]	Pinocchio	Geppetto	das Mädchen mit den blauen Haaren/die gute Fee	die Sprechende Grille	–
<i>Lies of P</i> (2023)	–/P ²	Giuseppe Geppetto	Sophia Monad	Gemini	Carlo

¹ Wird im Comic nie direkt als Pinocchio angesprochen, sondern zweimal als Super Robot auf einem Plakat und Plan benannt und einmal als „Pinocchio“-Überschrift in einem Panel (vgl. WI, S. 172).

² Die Figur P wird nie von den NPCs mit P angesprochen, aber im Marketing und in Metatexten wird der PC als P bezeichnet.

Die ersten zwei Zeilen enthalten die Namen von zwei unterschiedlichen deutschen Übersetzungen (1905/1913), in denen Pinocchio die Namen Zäpfle Kern und Bengeler trägt. So wird „[d]er fremde Stoff [...] [in] dem eigenen kulturellen Milieu assimiliert“ (Richter 2004, S. 89). Im Vergleich dazu wurden bei der Disneyverfilmung alle Figuren, bis auf il Grillo-parlante, wie im Original benannt. Es wird im Laufe der Zeit immer mehr vermieden, kulturelle Anpassungen von der Ausgangssprache in die Zielsprache zu verwenden. So wurde aus *la Fata dai capelli turchini* im Deutschen tatsächlich das Mädchen mit den blauen Haaren. Es erfolgt bei Bausch (2022) auch keine kulturelle Anpassung, wie es zum Beispiel noch bei Grumanns Übersetzung der Fall ist. In dieser nimmt er in Kapitel 28 Bezug auf Wilhelm Buschs *Max und Moritz – eine Bubengeschichte in sieben Streichen* (1865): „Der Hampelmann wurde ins Paniermehl gesteckt, bis er von allen Seiten dicht davon bedeckt war. – Max und Moritz sahen nicht schlimmer aus, als sie in den Teig fielen“ (CII, S. 86). Grumann scheint diese bekannten Figuren zu nennen, um eine Nähe zu dem Wissen der deutschen Kinderliteratur der Rezipient:innen herzustellen. Im italienischen Original heißt es: „Ma il pescatore verde, senza badarlo neppure, lo avvoltoì cinque o sei volte nella farina, infarinandolo così bene dal capo ai piedi, che pareva diventato un burattino di gesso. Poi o prese per il capo, e...“ (CI, S. 169–170). In der neueren Übersetzung von Bausch heißt es: „Aber der grüne Fischer, ohne ihn weiter zu beachten, wälzte ihn fünf- oder sechsmal in Mehl, von Kopf bis Fuß, und zwar so gut, dass er wie ein Junge aus Gips aussah“ (CIII, S. 120–121). Die frühen deutschen Übersetzungen orientieren sich inhaltlich an Bierbaums Neudichtung und Grumanns Übersetzung, nur bei der Namensgebung wurde tatsächlich differenziert (vgl. Marx 1990, S. 161). Bei Grumann heißt Pinocchio *Bengeler*, damit ist ein „böser Bub“ gemeint, beziehungsweise ursprünglich ein Holzknüppel (vgl. Richter 2006, S. 50). Die Figur Pinocchio wird im Deutschen auch Hippeltitsch (1905), Hölzele (1923), Kasperle (1929) und Klötzli (1938), Larifari (1947), Purzel (1948, 1949) und Bimbo (1949)³⁸ genannt (vgl. Richter 2004, S. 99–100). Als Pinocchio wird er im Deutschen erstmals 1944 in *Pinocchio. Die Geschichte des hölzernen Hampelmanns*,

³⁸ Die Übersetzer:innen und die Jahreszahlen in der Reihenfolge der Aufzählung entnommen: Andrae (1905), Latterer (1923), Siemer (1929), Kraft (1938), Concin (1947), Pischinger (1948), Birnbaum (1949) und Rollinger (1949).

der ein richtiger Junge wurde übersetzt von Erni Russig bezeichnet (vgl. Richter 2004, S. 99). Von Pinocchio gibt es auch in den unterschiedlichen Sprachen verschiedenen Schreibweisen, zum Beispiel „Pinokkio“ (1908, Russisch), „Pinokjo“ (1930, Esperanto/2019, Mongolisch), „Pinotxo“ (1934, Katalan), „Pinoculus“ (1951, Latein), „Pinokut“ (1956, Albanisch), „Pinoqio“ (1958, Hebräisch) oder „Binukyu“ (2017, Arabisch) (vgl. NewItalianBooks 2022). Nach 1950 setzen sich bei den deutschen Übersetzungen die italienischen Namen dauerhaft durch (vgl. Richter 2004, S. 100). Die Figur Pinocchio ist in all diesen frühen Übersetzungen trotzdem als schelmische, freche und abenteuerlustige Holzpuppe zu erkennen.

Innerhalb des ausgewählten Korpus trägt die Figur den Namen Pinocchio ausschließlich in del Toros Film, während sie in *Pinocchio* (2008) und *Lies of P* (2023) nie so bezeichnet wird. Der Wood Sprite benennt del Toro's Pinocchio-Figur bei seiner Erweckung: „[W]e shall call you Pinocchio“ (GI, 17:47–17:51). In zwei Panels wird Pinocchio als „Super Robot“ bezeichnet (vgl. WI, S. 16/S. 146) und einmal als Überschrift als „Pinocchio“ (vgl. WI, S. 172), es liegt also nahe, dass der Roboter durchaus Pinocchio heißen könnte. Es könnte auch den Übergang von der Objektbezeichnung Super Robot hin zum Subjekt Pinocchio darstellen, weil er nach diesem Überschrift-Panel seine Familie findet und sich so von einem Kampfroboter in einen „Familienroboter“ verwandelt. Somit suggeriert hauptsächlich der Comictitel, dass es sich bei dem Roboter um eine Adaption der Holzpuppe handelt. In *Lies of P* wird der Mechanoid von anderen NPCs nur als „Geppetto's puppet“ (NI, Opening Scene Voice-Over Sophia) angesprochen und niemals mit P oder Pinocchio. Ein Hinweis auf den Namen P findet sich in einem Buch in der Bibliothek des Hotels Krat, das nach der erstmaligen Unterhaltung mit Sophia Monad gefunden werden kann. Gemini sagt: „That book reminds me... Have you ever heard the fairy tale about a mischievous wooden puppet?“ (NI 2023, Hotel Krat). Das „P“ im Videospieltitel könnte statt auf Collodis *Pinocchio* auch auf den lügenden Antagonisten Philippus Paracelsus verweisen. Außerhalb der Spielwelt – etwa von den Entwickler:innen – wird die Figur dagegen als P bezeichnet.

Geppetto hat die höchste Konstanz in seinem Namen. In der Nachdichtung von Bierbaum ist sein Name Meister Zorniegel, was eine Anspielung auf Geppettos schnell erhitztes Gemüt ist. Auch bei Geppetto variiert der Name in vielen frühen Übersetzungen. So heißt er beispielsweise Schlampel (1905), Gevatter Armerling (1923), Meister Seppel (1929), Sepp (1938), Gevatter Valentin (1947), lieber Josef (1948), Gevatter Knurz (1949), Gevatter Franzl (1949), Gevatter

Geppetto (1954) oder Freund Beppo (1956).³⁹ In den zwei frühen deutschen Übersetzungen: *Purzel der Hampelmann. Eine abenteuerliche Geschichte* (1948) übersetzt von Alois Pischinger oder in *Pinocchios Abenteuer* (1959) übersetzt von Nino Ern , ist sein Name das deutsche  quivalent Josef. Au erdem wird dem Namen Geppetto h ufig Gevatter, Meister oder Freund vorangestellt (vgl. Schimming 2021). Meister und Gevatter sind Anredeformen, die seinen Beruf und seine Funktion gegen ber Pinocchio ausdr cken. In Winchluss *Pinocchio* steht der Name nur im Panel mit dem T rschild: „GEPPETTO DIPLOM-ERFINDER“ (WI, S. 9) und auf Seite 16 auf einem Plan vom Super Robot. Sein Vorname ist unbekannt. Im Film hei t die Figur ebenfalls Geppetto. In *Lies of P* kommt es zu einer Dopplung des Namens – hier hei t der Erbauer von P Giuseppe Geppetto. Es ist eine redundante Kombination aus dem Vornamen und seiner Diminutivform. Es w re zu vergleichen mit der deutschen Variante des Namens „Josef Josefchen“ oder „Josef Seppel“.

Der Name la Fata dai capelli turchini hat in dieser tabellarischen Zusammenstellung die gr  te Abweichung. Schon bei der Nachdichtung von Bierbaum (1905) hei t sie Frau Dschemma. Gewidmet ist Bierbaums freier Nachdichtung seiner italienischen Frau Gemma Pruneti, deren phonetische Schreibweise eine Beheimatung im Orient suggeriert (vgl. Richter 2004, S. 88). Dschemma hat eine symbolische Bedeutung:

[D]as hei t aus dem Himmlischen ins Irdische  bersetzt zweierlei. Einmal: Tr ne des Weinstocks, und das bedeutet innerste lebendigste G te des treibenden Lebens, und dann: Gestalt, geschnitten aus einem Edelstein, und das bedeutet: Edelste Sch nheit aus k stlichster Reinheit. [...] *Treibendes Leben* und *edelste Sch nheit*: Es sind die Zauberformeln aus Lebensphilosophie und  sthetizismus des *Fin de si cle*, die jetzt ins Collodis *bonissima fata* Gestalt annehmen. Bierbaum teilt die Vorliebe anderer zeitgen ssischer Autoren [...] M rchenfiguren als symbolische Wirklichkeiten zu verstehen. (Richter 2004, S. 88–89)

Bei Grumann wird aus ihr das M dchen mit den blonden Haaren oder die weise Fee. Das Pendant zur la Fata hei t im Comic Svetlana Geppetto. Ihr Name ist in einem Panel auf einem Nacktfoto zu lesen, das sie auf einer Pinwand in der Umkleide des Polizeireviers zeigt (vgl. WI, S. 95). Svetlana ist ein slawischer Name und kommt von dem altslawischen *svet* und bedeutet „Licht“, beziehungsweise „Welt“ (vgl. Behind the Name, Svetlana) und wird auch als „die Licht bringende“, „die Helle“ oder „die Wei e“ bezeichnet. Svetlanas Tod ereignet sich durch einen Flammenausbruch in Pinocchios Nase, daher ist sie f r kurze Zeit hell erleuchtet und

³⁹ Die  bersetzer:innen und die Jahreszahlen in der Reihenfolge der Aufz hlung sind der  bersichtsdarstellung von Ulrike Schimming entnommen: Andrae (1905), Latterer (1923), Siemer (1929), Kraft (1938), Concin (1947), Pischinger (1948), Birnbaum (1949), Rollinger (1949), Riedt (1954) und Dolezal (1956) (vgl. Schimming 2021).

voller Licht. Die Namensbedeutung, sowie ihre Abbildungen und Handlungen stehen im Comic in Kontrast zueinander, zum Beispiel nutzt sie Pinocchio nur für Hausarbeiten oder ihr Wohlbefinden aus (vgl. WI, S. 12/ S. 15). Ohne Vorkenntnisse über das Original könnte Svetlana Geppetto auch für eine neue Figur von Winchluss gehalten werden, obwohl sie eine negative Version der guten Fee ist. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* heißt die Figur Wood Sprite und sie erweckt Pinocchio zum Leben, benennt ihn und ernennt Sebastian J. Cricket zu Pinochios Gewissen und Aufpasser, damit ist ihre Rolle der einer klassischen Disney-Fee nachempfunden. Der Name hat somit überhaupt nichts mit der Fee zu tun, aber bezeichnet ihr Wesen als „Waldgeist“. In *Lies of P* ist das Pendant Sophia Monad. Sophia kommt aus dem Griechischen und bedeutet „Weisheit“ oder „Wissen“, möglicherweise bezeichnet es auch die personifizierte Weisheit (vgl. Etymonline, Sophia). Sophia Monad ist im Videospiel die erklärende Instanz für den:die Spieler:in und sie weiß über alle Vorgänge in Krat Bescheid. Der altgriechische Terminus *Monas* leitet sich von *monas* (allein) ab und heißt „Einheit“ (vgl. Etymonline, Monad). Sophia Monads Geschichte offenbart, dass ihr Körper in einem Raum eingesperrt ist und die Figur, die dem:der Spieler:in zuvor sichtbar war, nur eine Projektion ist. Die Namen beziehen sich somit weder auf den von Collodi gegebenen, noch, die Namen in den Adaptionen, aufeinander. Die Benennung erfüllt nur im jeweiligen Medium eine Funktion.

In Bierbaums (1905) *Pinocchio*-Nachdichtung ist il Grillo-parlante bekannt unter dem Namen Professor Doktor Maikäfer. Wie in vielen weiteren Adaptionen wird die Grille mit akademischen Titeln als gebildet dargestellt und nimmt häufig die Rolle des Erzählers ein, wie in den Disneyverfilmungen, bei del Toro oder als Kommentator, wie in *Kashi no Ki Mokku* (1972). Bei Grumann (1913) heißt es Lispelheimchen – Heimchen ist ein anderes Wort für Hausgrille und Lispeln ein Sprachfehler, bei dem S und Z nicht richtig ausgesprochen werden. Bei Bausch (2022) handelt es sich um eine wörtliche Übersetzung des Originals. In Winchluss' Comic ist Jiminy Cafard eine Kakerlake statt einer Grille, in der deutschen Übersetzung eine Wanze. Winchluss spielt damit auf die Urbanisierung in *Pinocchio* (2008) und seinen Status als Ungeziefer an. Während il Grillo-parlante als Gewissen für Pinocchio fungiert und die Geschichte in der Toskana verankert ist, erscheint Jiminy Cafard als alkoholsüchtige, arbeitslose Kakerlake, die im Kopf des Super Robot lebt. Dort verursacht er mehrere Kurzschlüsse in den Schaltkreisen und richtet sich häuslich ein. Die Panels über Jiminy Cafard beinhalten Sprech- und Gedankenblasen und sind überwiegend in schwarz-weiß

gehalten, außer „JiMinY FAIT d‘1BiERE DEUX COUPS!“ (WI, S. 150). Alle Jiminy-Panels besitzen Überschriften, wie: „Die Abenteuer von Jiminy Wanze [Cafard]“ (WI, S. 13) oder „JiMiNY [Cafard] IN THE HEAT OF THE NiGHT “ (WI, S. 33). In *Guillermo del Toro’s Pinocchio* ist der Name der Grille Sebastian J. Cricket. Der Nachname entspricht dem in der Disneyverfilmung, zugleich bezeichnet er jedoch auch das Wesen, das die Figur verkörpert. Sebastian kommt vom lateinischen *Sebastianus*, der „aus Sebaste“, was eine Stadt in Kleinasien war und sich vom altgriechischen *Σεβαστός* (Sebastós) ableitet, was so viel wie „ehrwürdig“ bedeutet (vgl. Behind the Name, Sebastian). Es handelt sich um das griechische Äquivalent zum lateinischen Kaisertitel Augustus und bedeutet somit „zum Kaiser gehörig“ (vgl. Etymonline, Sebastian). Die Figur Sebastian J. Cricket ist eine weitgereiste, gebildete und intelligente Grille und gleichzeitig Protagonist und Erzähler.

You see, I was a writer. And for years, I’d been looking for the ideal conditions to set my illustrious, fascinating life story to paper. [...] Here I could write my memoirs. And what a tale it would be. I had lived in a barrister’s fireplace in Sardina, sailed on the Adriatic in a fishing boat, nested on Perugian winter with acclaimed sculptor. Stridulations of My Youth by Sebastian J. Cricket. (GI, 11:01–11:58)

Das J. deutet auf einen zweiten, nicht genannten Vornamen hin, der sich möglicherweise, ähnlich wie bei Jiminy Cafard, auf Jiminy Cricket aus Disneys *Pinocchio* bezieht. Gemini aus *Lies of P* und Jiminy aus *Pinocchio* (1940) sind phonetisch ident. Gemini sitzt in Monads Lampe, wobei sein Körper nie gezeigt wird. Wie im Original ist im Comic und Film das Wesen der Figur benannt, während sich das Comic und das Videospiel auch auf die Benennung bei Disney beziehen.

Im 21. Jahrhundert erfolgen vor allem bei *Pinocchio* und Geppetto keine Änderungen der Namen. Die vielen Variationen in den frühen Übersetzungen zeigen, Regionalisierungen und Anpassungen. Hingegen weisen die Namen in den Adaptionen eine hohe Varianz auf. In Comic, Film und Videospiel werden die Namen unterschiedlich präsentiert, etwa über Binnenschrift (Plakate, Türschilder, Pläne) innerhalb der Panels, verbal beim Vorstellen, in Dialogen oder in Untertiteln. Die Titel der Adaptionen spielen eine große Rolle, ebenso wie die Namen, in den jeweiligen Medien mitgeteilt werden. So erscheint der Name *Pinocchio* bei Winchluss und del Toro bereits im Titel, während *Lies of P* ihn lediglich als mögliche Assoziation anbietet. Selbst ohne Sprech- und Gedankenblasen wird deutlich, dass der Name des Super Robots sehr wahrscheinlich *Pinocchio* ist, auch wenn dieser nie direkt von einer Figur so angesprochen wird. Diese Unsicherheit in der klaren Benennung der Hauptfigur teilen sich Winchluss und Neowiz. Neben der Bekanntheit der Namen besitzen die Aptronyme eine Menge Bedeutung

und verweisen auf bestimmte Eigenschaften oder Verbindungen zwischen den Figuren. Zusätzlich existieren bei Collodi Spitznamen für Geppetto und auch in *Lies of P* für P. Die Figurennamen beinhalten neben diesen Eigenschaften auch eine lange Tradition und verweisen auf frühere Adaptionen, wie *il Grillo-parlante*, dessen spätere Figurenbezeichnungen sich überwiegend am Disney-Namen orientieren.

4.2. Attribute

Die Analyse differenziert zwischen medialen, narrativen, physischen, charakterlichen und symbolischen Attributen der Figuren Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini, *il Grillo-parlante* und Carlo. Die mediale Ausgestaltung und die zugewiesenen Attribute unterscheiden sich. In Collodis *Pinocchio* wird die Handlung hauptsächlich durch Dialoge wiedergegeben, besonders Pinocchios Gedanken und Emotionen werden nur angedeutet. Der textliche Inhalt wird mit Illustrationen ergänzt; zugleich ist die episodenhafte Erzählung von inhaltlichen Sprüngen, Ungereimtheiten, Wiederholungen und Anpassungen geprägt. Obwohl in *Pinocchio* (2008) das Visuelle dominiert, liegt ein multimodales Erzählen vor, das sich aus unterschiedlichen Tableaus und wenigen Textbausteinen zusammensetzt. Der Kontrast zwischen den Panels und dem Inhalt ist signifikant, denn die kindliche Ästhetik und die grotesken, brutalen und sexuellen Szenen stehen im Widerspruch. Nicht Moral und Ethik sind relevant, denn die Frage nach richtig oder falsch stellt sich nicht, weil alle Figuren ihre individuellen Beweggründe für ihre (amoralischen und unethischen) Handlungen haben. Allerdings werden davon nicht alle tatsächlich dargestellt, da vieles der Interpretation überlassen bleibt. Der hauptsächlich über die Panels und Farben wiedergegebene Inhalt ist zynisch und satirisch. Die Metaebene bezieht sich auf Popkultur, Kapitalismus und den Verfall der Zivilisation und Gesellschaft. *Guillermo del Toro's Pinocchio* ist audiovisuell, die Stop-Motion Technik, Musik und Liedtexte sind bedeutungstragend für den Transport des Inhalts, zum Beispiel, wenn Pinocchio die Welt entdeckt: „*All the things my eyes can see [...] Everything is new to me [...] What do you call it, call it? [...] What to do with it, with it [...] Love it! I love it! [...] The world is rich with funny words [...] They ring like bells, those tiny words*“ (GI, 20:50–21:50). Die Mimik, Gestiken, Stimmen und Körperhaltungen der Figuren sind identifikationsstiftend. In *Lies of P* ist die Immersion und Interaktivität zwischen Spieler:in und PC vordergründig. Auch das Videospiel ist audiovisuell, P und das Game Lore entwickeln sich nicht nur in den Cutscenes, sondern auch durch die individuelle Wahl von Ausrüstungen und

Waffen. Es ist ein Environmental Storytelling, das darüber hinaus von Gewalt und Betrug geprägt ist. Alle drei Medien besitzen somit eine starke visuelle Komponente.

Auf narrativen Ebenen unterscheiden sich Comic, Film und Videospiel ebenso vom Original. *Le avventure di Pinocchio* ist auf einer heterodiegetischen Erzählebene angesiedelt und die Fokalisierung ist überwiegend extern. Der auktoriale Erzähler tritt zeitweise auf, um direkt das Leser:innenpublikum anzusprechen⁴⁰, wie in Kapitel 1: „– Un re! – diranno subito i miei piccoli lettori. – No, ragazzi, avete sbagliato“ (CI, S. 5) oder bei Bausch: „›Ein König!‹, werden gleich meine kleinen Leser sagen. Nein, ihr Kinder, diesmal habt ihr nicht recht“ (CIII, S. 7). In Kapitel 33: „Ve lo do a indovinare in mille“ (CI, S. 234), bei Bausch: „Ihr dürft tausendmal raten“ (CIII, S. 166). Dieses Mittel wird nicht konsequent von Collodi genutzt, sondern tritt ab und zu auf. So wird auch auf bereits vorgekommene Figuren verwiesen: „Quel mostro marino era né più né meno quel gigantesco Pescecane ricordato più volte in questa storia“ (CI, S. 229). „Dieses Meeresungeheuer war kein Geringerer als der Riesenhaifisch, von dem in dieser Geschichte schon mehr als einmal die Rede war“ (CIII, S. 162). Grundsätzlich ist der auktoriale Erzähler distanziert, aber in der Übersetzung von Grumann nutzt dieser die Phrase „der dumme Bengel“ (CII, S. 41) und bewertet somit Pinocchios Verhalten. Bei Collodi und Bausch ist das neutral formuliert: „Pinocchio hatte jedenfalls nichts bemerkt“ (CIII, S. 45). Pinocchio ist im Korpus unbestreitbar die Hauptfigur, aber auf die Nebenfiguren wird ein unterschiedlicher Fokus gelegt, auch die Wahl ihrer Namen und Kleidung sind Verweise auf das Original oder frühere Adaptionen. Viele der Attribute machen sie unverkennbar zu Collodis weiterentwickelten Figuren, die bestimmte Erwartungen an die neue Erzählwelt, Handlung und neuen Figurenkonstellationen stellen.

4.2.1. Pinocchio

Pinocchio ist die Hauptfigur in *Le avventure di Pinocchio* und fungiert als Wandlungsbeziehungsweise Entwicklungsfigur, da er sich von einer Holzpuppe zu einem Menschen, sowie von einem Kind zu einem verantwortungsbewussten jungen Erwachsenen, entwickelt. Er ist während seiner gesamten Erziehungsreise die Identifikationsfigur. Pinocchio wird dauerhaft in den Konflikt von richtig und falsch, Bedürfnisbefriedigung und Verantwortung, gut und schlecht gezogen. Er durchleidet dabei eine Identitätskrise, als er ab Kapitel 25 von der

⁴⁰ In Kapitel 32 in Grumanns Übersetzung fügt er diesen Satz ein, der im Original nicht vorkommt: „Merkst du, kleiner Leser, wer das geschrieben hat?“ (CII, 98).

Holzpuppe zum Menschen werden möchte. Pinocchio möchte einerseits einer Familie angehören, andererseits ist da seine Triebhaftigkeit zur Stillung seiner Lust. Er unterliegt ständig momentanen Reizen, die ihn zu Entscheidungen verführen, zum Beispiel als er statt in die Schule in den Zirkus geht.

In *Pinocchio* (2008) ist der Super Robot der Protagonist ohne Stimme, dem all die schlechten (und guten) Dinge einfach widerfahren. Er durchwandert hauptsächlich allein die kaputte, moderne Welt und „überlebt“ diverse Gefahren. Er ist eine narrative Leerstelle, die, ebenso wie die Leerstellen zwischen den Panels, viel Raum für Interpretationen der Leser:innen lässt und die Notwendigkeit erfordert, diese in Beziehung zu setzen. Dadurch, dass *Pinocchio* (2008) kaum Sprech- oder Gedankenblasen besitzt, ist es zwingend notwendig, die Bildebene und die Figurenkonstellationen zu analysieren, um Informationen über den Super Robot als Protagonist zu erhalten. Die Pinocchio-Figuren Collodis und del Toros sind sich wiederum ähnlich. *Pinocchio* (2022) ist ebenso eine Entwicklungs- und Identifikationsfigur, wobei Pinocchio sich nie in einen Menschen verwandelt, sondern eine Holzpuppe bleibt. Pinocchio wandelt ständig zwischen Leben und Tod und den Ergebnissen seiner (verantwortungslosen) Entscheidungen. Diese Auseinandersetzung mit der Sterblichkeit anderer und der eigenen ist im Film besonders vordergründig, wobei der Tod grundsätzlich allen Pinocchio-Figuren in verschiedenen Formen begegnet. *Pinocchio* (2022) wird, ebenso wie sein Pendant, verantwortungsvoller und erwachsener. Im Kontrast zur Nebenfigur Carlo ist Pinocchio unvollkommener, autonomer und eigensinniger. Im Videospiel *Lies of P* (2023) ist P der Playable Character (PC), die Spiel- und Hauptfigur des Soulslike Games. P ist ebenso schweigsam wie der Super Robot, wird aber als einziger Charakter in allen verglichenen Medien von dem:der Spieler:in gesteuert und sein „Schicksal“ hängt von den Entscheidungen dieser ab. Zeitweise wird die Verbindung von dem:der Spieler:in und dem PC in den Cutscenes unterbrochen, dennoch spricht P in keiner dieser Cutscenes, denn wie im Genre üblich, sind die PCs überwiegend stumm.⁴¹ Durch die Immersion ist P die Identifikationsfigur für den:die Spieler:in, um vollständig in die Handlung

⁴¹ In *Dark Souls* (2011), *Demon's Souls* (2011), *Dark Souls II* (2014), *Bloodborne* (2015), *Elder Ring* (2022) von FromSoftware sind alle erstellbaren Playable Characters stumm. Bei der Kommunikation mit NPCs wird auf eine Antwortauswahlmöglichkeit zurückgegriffen. In *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019), ebenfalls von FromSoftware, ist der PC Sekiro mit einem vordefinierten Aussehen sowie einer eigenen Stimme ausgestattet, die sowohl in Dialogen mit NPCs als auch in Cutscenes hörbar ist. Auch in *Lords of the Fallen* (2014) von Hexworks ist der PC vollständig vertont. Soulslike Videospiele, die nicht von FromSoftware sind und stumme PCs haben, sind: *Salt and Sanctuary* (2016) von Ska Studios oder *Mortal Shell* (2020) von Playstack. *Lies of P* von Neowiz schließt sich der Tradition von FromSoftware an.

und die Welt von Krat einzutauchen. Der:Die Spieler:in entscheidet selbst, wie moralisch er:sie handelt und welche Entscheidungen er:sie im Verlauf des Spielfortschritts trifft, das beeinflusst letztlich welches Ende P widerfährt. Somit sind alle Pinocchio-Figuren die Handlungs- und Identifikationsträger in ihren jeweiligen Adaptionen und das, obwohl sie unterschiedliche charakterliche und äußerliche Attribute aufweisen.

Collodis Pinocchio ist eine Holzpuppe, geschnitzt aus einfachem Brennholz (vgl. CIII, S. 7), welches gleichzeitig die magische Eigenschaft besitzt, zu leben. Obwohl er aus Holz ist, besitzt er zeitweise menschliche Grundbedürfnisse, ebenso wie del Toros Pinocchio-Figur. So verspürt Pinocchio (1883) manchmal Hunger, wie in Kapitel 7, oder leidet unter Erschöpfung in Kapitel 36, obwohl er in Kapitel 24 noch problemlos die ganze Nacht durchschwimmen konnte. Das Bedürfnis, den Hunger zu stillen, ist weder im Text noch im Film dauerhaft vorhanden. Collodi verdeutlicht in Kapitel 7 mit den drei Birnen Geppettos Armut sowie die Belastung und Bereitschaft, für ein kinderähnliches Wesen zu sorgen. Auch del Toros Pinocchio trinkt in einer Szene heiße Schokolade am Feuer mit Candlewick, um zu zeigen, dass er anderen Kindern ähnlich ist. Pinocchio (1883) ist nicht aus Fleisch und Blut, sondern nur ein Stück totes Holz, aber dafür mit den zwei märchenhaften Grundeigenschaften der Resistenz und der Verwandlungsfähigkeit ausgestattet (vgl. Richter 2004, S. 53). Pinocchio gerät mehrfach in lebensbedrohliche Situationen, übersteht diese jedoch nahezu unbeschadet, etwa, als er von Kater und Füchsin gehängt wird oder als der Bauer versucht, den Esel-Pinocchio zu ertränken. Seine Materialität ist sowohl lebendig als auch tot. Er wuchs als Teil eines Baumes heran, wurde von Geppetto geschnitzt, durch die Fee sowie durch seine Abenteuer gebildet und erzogen und am Ende zur Belohnung in einen menschlichen Jungen verwandelt. Weder bei Winchluss noch bei del Toro oder *Lies of P* wird Pinocchio zum Menschen; der Super Robot bleibt ein Kampfroboter, Pinocchio (2022) eine Holzpuppe und P ein Mechanoid. Nur beim Ende „Real Boy: They all live happily ever after“ scheint P eine Form von Menschlichkeit erreicht zu haben, denn seine Augenfarbe ändert sich und Giuseppe Geppetto nennt P Carlo. Sowohl Collodis Pinocchio als auch der von del Toro besitzen die Naturverbundenheit durch den Rohstoff Holz, die dem metallenen Super Robot und P fehlen. Pinocchio (2022) erhält sein Leben vom Wood Sprite, während Pinocchio (1883) seines auf wundersamerweise einfach besitzt.

Pinocchio (1883) wird von Collodi nicht ausführlich beschrieben, aber er besitzt eine große Nase, keine Ohrmuscheln und ist, zumindest den Illustrationen nach zu urteilen, sehr gelenkig.

Trotz seiner magischen Eigenschaften, beispielsweise des Grimassenschneidens während des Schnitzens, ist Pinocchio zu Beginn nicht in der Lage zu gehen. „Poi prese il burattino sotto le braccia e lo posò in terra, sul pavimento della stanza, per farlo camminare. Pinocchio aveva le gambe aggranchite e non sapeva muoversi [...]“ (CI, S. 19). „Dann fasste er die Holzpuppe unter den Armen, stellte sie auf die Erde hinunter [...] um ihr das Gehen beizubringen. Pinocchio hatte ganz steife Beine und konnte sich nicht bewegen“ (CIII, S. 16). Hingegen kann Pinocchio (2022) sofort gehen. Sprechen kann Pinocchio (CI, CII, CIII: in Kapitel 1 und ab Kapitel 4) allerdings ohne dies vorher beigebracht bekommen zu haben, als hätte Collodi beim Verfassen vergessen, dass die Holzpuppe grundlegende Fähigkeiten nicht erlernen muss oder sich umentschieden, dass diese zu erlernen sind. Der Autor begann die Geschichte, ohne den Verlauf der Handlung oder ihr Ziel tatsächlich zu kennen und produzierte jedes Kapitel mit neuen Einfällen oder Abweichungen (vgl. Richter 2004, S. 41). Pinocchio erhält von Geppetto einen geblühten Papieranzug, Schuhe aus Baumrinde und ein Hütchen aus Brotkrumen (vgl. CIII, S. 32). Pinocchio wird in Kapitel 36 (CI, CII) nach einem Traum von der guten Fee in einen Menschen verwandelt: „Non vide più riflessa la solita immagine della marionetta di legno, ma vide l'immagine vispa e intelligente di un bel fanciullo coi capelli castagni, cogli occhi celesti e con un'aria allegra e festosa come una pasqua di rose“ (CI, S. 257).⁴² Bei Bausch: „Er sah nicht mehr das gewohnte Spiegelbild einer Holzpuppe, sondern das Bild eines aufgeweckten, gescheiten, hübschen Jungen mit kastanienbraunem Haar, blauen Augen und heiterer festlicher Miene“ (CIII, S. 182). Dabei trägt er ein „bel vestiario“, ein „berretto“ und „paio di stivaletti di pelle“ (vgl. CI, S. 257). Bei Grumann ist es ein blauer Matrosenanzug und Lederschuhe (vgl. CII, S. 121) und bei Bausch ein neuer Anzug, Hütchen und ein Paar Lederstiefelchen (vgl. CIII, S. 181–182).

Im Gegensatz zu Pinocchio (1883) ist der Super Robot aus grauem Metall, hat eine phallische Nase, die nicht wächst, und einen emotionslosen Gesichtsausdruck. „[Er ist eine] Maschine, die sich ohne jedes Gefühl, Sensibilität, Bewusstsein, ohne kognitive Kompetenz in Gang setzt, allein aufgrund eines Kabelbrandes in ihrem Kopf“ (Ahrens 2019, S. 297). Sein teilnahmsloses Aussehen steht im Gegensatz zu seiner kindlichen Gestalt. Seine Pupillen bewegen sich nur einmal nach links, nachdem dem Super Robot in seinem neuen Zuhause eine

⁴² In Kapitel 40 heißt es über Pinocchio: „Das war nicht mehr der Holzkopf mit der langen Nase. Aus dem Spiegel lachte ein kluger Knabekopf mit blondem Haar und blauen Augen“ (CII, S. 122). Grumann hat die Haarfarbe aufgrund von regionalen Anpassungen geändert.

Gutenachtgeschichte von der blonden Bäuerin vorgelesen wird und sie mit ihrem Mann das Kinderzimmer verlässt (vgl. WI, S. 179). Dort trägt er einen blau-gelb gestreiften Pullover, eine rote Hose und braune Schuhe und ein lila längsgestreiftes Nachtgewand. Bei Geppetto trägt er einen roten Pullunder, ein gelbes T-Shirt, eine schwarze Hose und schwarze Schuhe (vgl. WI, S. 11–35). Nach dem Feuer in der Stromboli Fabrik und der Rettung Geppettos aus Monstro trägt er keine Kleidung (vgl. WI, S. 36–41/S. 137–178). Er stiehlt den sieben Zwergen einen roten Rollkragenpullover und eine schwarze Hose (vgl. WI, S. 42–136). Aufgrund seiner Konzeption als Kriegswaffe und seiner Materialität ist der Super Robot unzerstörbar und besitzt eine Vielzahl an Waffen. Die Maskierung der Tötungsmaschine mit der kindlichen Unschuld ist die Verschleierung der Brutalität und Grausamkeit, die der modernen Welt innewohnt – selbst in einem kleinen menschenähnlichen Jungen. Die kleine Gestalt und die kindliche Kleidung suggerieren Liebenswürdigkeit, Harmlosigkeit und Vertrauenswürdigkeit, denn selbst bei einem Roboter in Kindergröße würde kaum ein Mensch Börsartigkeit und Vernichtung erwarten. Winchluss hat die Gefährlichkeit der Moderne in eine Figur für Kinder gesteckt und sie grotesk verzerrt und parodiert. Dort, wo Pinocchio (1883) unsterblich ist und für Heranwachsende ein Stellvertreter ist und die Grausamkeit der Realität erfährt, ist der Super Robot ein jener, dem diese Grausamkeit innewohnt, indem er (unfreiwillig) genutzt wird, um Menschen umzubringen. Der gewählte Stil nutzt das Kindchenschema, um Mitgefühl und Verständnis für den fremdgesteuerten Super Robot zu erwecken.

In *Guillermo del Toro's Pinocchio* schnitzt der betrunkene Geppetto eines Nachts Pinocchio aus der von ihm gefällten Pinie am Grab seines Sohnes Carlo. Pinocchio ist unfertig, asymmetrisch, imperfekt und roh. In seiner linken Brustseite ist ein Loch, in dem zeitweise Sebastian J. Cricket wohnt. Pinocchios Gliedmaßen sind überaus beweglich und auch sein Kopf lässt sich um 360° drehen. Er hat auf der linken Stirnseite Metallklammern und auf seinem Rücken sind einige hervorstehende Nägel sichtbar. Durch seine Imperfektion hat Pinocchio seine Verbindung zum Baum(stamm) nie vollständig verloren, denn erhalten bleiben Astlöcher, kleine Äste und Rinde. Del Toros Pinocchio ist ein Held, der lange Zeit nicht bereit ist, sich zu verändern oder zu wachsen. Er ist ein instabiler Charakter, dennoch werden seine Abnormalitäten zeitweise zu lebensrettenden Hilfsmitteln (vgl. Sheynfeld 2023, S. 234), wie als er Lügen erzählt, damit seine Nase wächst, um so Geppetto und Sebastian J. Cricket aus dem Terrible Dogfish zu retten. Er trägt grundsätzlich keine Kleidung oder Schuhe (außer manchmal auf der Zirkusbühne) und ist in diversen Brauntönen gestaltet. „[For] Pinocchio's

color scheme, the filmmakers selected a distinctive shade of brown that would be used only for him, ensuring that the character would always be clearly visible [...]“ (McIntyre 2022, S. 83). Stilistisch gehört der einfarbig braune Pinocchio weder zu den in warmen Tönen dargestellten Menschen noch zu den blau und lila kolorierten Feenwesen (vgl. Sheynfeld 2023, S. 236). Er ist, ebenso wie Pinocchio (1883), nicht unzerstörbar, wie etwa, als seine Füße abbrennen. In der Stop-Motion Produktion sind alle Figuren tatsächlich Puppen: „Pinocchio is *actually* a puppet, not a puppet playing a living thing“ (Nathan 2021, S. 169). In der Metaebene wird die Pinocchio-Figur und seine Puppenhaftigkeit reflektiert und das in einer Storyworld, die per Definition nur puppenhaft ist.

In *Lies of P* ist P ein schwarzhaariger, blasser, blauäugiger junger Mann mit einem linken mechanischen Arm, der zu Beginn des Spiels braun, golden und bronzefarben ist. Die Kleidung kann im Spielverlauf geändert werden, ebenso kann der mechanische Arm durch andere Modelle ersetzt werden. Ps Haare färben sich außerdem weiß, wenn Sophia Monad in der Arche Abbey von ihrem Leid erlöst wird. Im Trailer, auf dem Spielcover und zu Beginn des Spiels im Bahnhof Krat erscheint P in einem charakteristischen Outfit, das der Belle Époque nachempfunden ist: ein blauer Gehrock mit floralem Muster am Revers, dazu eine rote Anzugweste mit demselben Muster und silbernen Knöpfen, sowie eine goldene Taschenuhrenkette. Ergänzt wird die Kleidung durch ein weißes Hemd mit Rüschen am rechten Ärmel sowie eine weiße Plastron-Krawatte mit gold-roter Nadel. Ein brauner Gürtel mit goldener Schnalle rundet die Kleidung ab; daran sind vorne rechts ein goldener Schlüssel sowie hinten Monads Lampe und eine Tasche befestigt, die über einen Schultergurt verfügt. Dazu kommen eine graue Kniebundhose mit Fallklappe, weiße Kniestümpfe und schwarze Schuhe. P ist ein Hybrid aus menschlich aussehendem Körper und einem modifizierbaren mechanischen Arm. „You [P] exist somewhere between human and puppet“ (NI, Polendina zu P, Hotel Krat Rainy Day). Nicht nur äußerlich unterscheidet sich P somit, sondern auch innerlich, denn er wurde nicht von Giuseppe Geppetto an die Regeln des Grand Covenant⁴³ gebunden. Er kann somit Menschen umbringen, lügen und hat einen freien Willen, weswegen Geppetto ihn auch

⁴³ Alle anderen Puppets sind an diese Regeln gebunden. Polendina erklärt im Hotel Krat diese:

The Grand Covenant is a set of absolute commands imprinted on puppets when they are made.

First Law: All puppets must obey their Creator's commands.

Second Law: A puppet may not harm humans.

Third Law: A puppet protects and serves humans and the city of Krat.

Fourth Law: A puppet cannot lie. (NI, Polendina zu P, Hotel Krat Dawn After the Rain)

Darüber hinaus erfährt der:die Spieler:in im Spielverlauf, dass es noch ein weiteres Gesetz gibt: „Law Zero: The creator's name is ... Geppetto... Giuseppe Geppetto...“ (NI, Attacked Hotel Krat Time Unknown).

am Ende um sein P-Organ⁴⁴ bitten muss. Mit dem P-Organ, von Geppetto entwickelt, um seinen Sohn wiederzubeleben, soll P ungehindert Ergo sammeln und Carlo zurückbringen. P ist außerdem im Gegensatz zu den anderen vorkommenden Puppets überwiegend menschlich. Beispielsweise arbeitet Polendina⁴⁵ als persönlicher Diener für Lady Antonia Cerasani im Hotel Krat und ist eindeutig als Puppet zu erkennen aber nicht von der Puppet Frenzy⁴⁶ betroffen, weil sein Ergo erwacht⁴⁷ ist. Im Vergleich dazu sind Eugénie, Antonia, Lorenzini Venigni und Giuseppe Geppetto tatsächliche Menschen – anders verhält es sich mit den Gegner:innen für P, zum Beispiel: Policeman Puppet (Chapter I, II, VII), Factory Puppet (Chapter KIII, IV, VII und im DLC III), Servant Puppet (Chapter I, II, VI, VII) und Spider Puppet (Chapter VI). Beim Ende „Real Boy“ setzt Geppetto das Ergo aller verbliebenen Menschen im Hotel Krat in Puppets ein, die dem wiederauferstandenen Carlo dienen. *Lies of P* wird in der Third-Person-Perspective gespielt, daher sieht der:die Spieler:in hauptsächlich seinen Rücken und Hinterkopf. Pinocchio, der Super Robot und P teilen sich keine physischen Merkmale, obwohl der Super Robot und P beide mechanisch sind. Hingegen teilen sich Pinocchio (1883) und Pinocchio (2022) die Materialität, Beweglichkeit und das Puppenhafte.

Ebenso leer sind die Charakterzüge bei P und dem Super Robot. Sie besitzen keine charakterlichen Merkmale wie ihre Vorlage. Jede Form von Charaktermerkmal entsteht durch eine Zuschreibung durch eine andere Figuren oder durch äußere Umstände. So bezeichnet Sophia P als „[C]lever one“ (NI, Hotel Krat Dawn after the Rain). Als der Super Robot mit der namenlosen Jungenfigur über die Zauberinsel spaziert, geschieht dies nicht aus intrinsischer Neugier, sondern aus der narrativen Notwendigkeit heraus, Bewegung zu erzeugen. Ob der Super Robot in einem menschlichen Sinne böse ist oder nur seine Programmierung nutzt, um

⁴⁴ Das P-Organ hat auch eine Spielfunktion (Skill-Tree). In Geppettos Büro können mithilfe von Quarzen die Fähigkeiten, die Gegenstände oder der Angriff verbessert werden.

⁴⁵ Polendina ist der Spitzname Geppettos in der Originalausgabe. Es wird nur auf den Namen referenziert, aber er trägt keine gelbe Perücke. Polendina ist, wie alle anderen Puppets, an die vier Regeln der Grand Covenant gebunden.

⁴⁶ Die Puppet Frenzy tritt gleichzeitig mit der Petrification Disease auf. Alle Puppets wurden gleichzeitig gewalttätig gegenüber ihren Besitzer:innen und töteten sie, angeblich unter der Herrschaft des King of Puppets (alias Romeo). Nach dem Sieg über den Puppet King erfährt P (und der:die Spieler:in) von Lorenzini Venigni, der dessen Nachricht mit dem „Ergo-Wavelength-Decoder“ entschlüsselt hat, dass es noch ein Law Zero gibt. Der Name von Giuseppe Geppetto ist dabei nur von P zu hören. Als Mensch versteht Lorenzini das nicht und es wird vom:von dem:der Spieler:in entschieden, ob ihm die Wahrheit gesagt oder gelogen wird. Somit hat Giuseppe Geppetto die Puppet Frenzy ausgelöst, dabei sind die Gründe seines Handelns unbekannt.

⁴⁷ Bei allen Puppets im Hotel Krat scheint das Ergo aus unbekannten Gründen erwacht zu sein. Damit werden sie alle wieder menschlicher. „I am [Polendina] a puppet whose ego has awoken“ (NI, Polendina zu P, Hotel Krat Rainy Day). Polendina entwickelt beispielsweise Gefühle für Lady Antonia Cerasani.

seinen Daseinszweck zu erfüllen, ist eine interpretative Sache. Denn als er beispielsweise aus Spielzeugenten (vgl. WI, S. 28) beginnt, Panzer zu bauen, (vgl. WI, S. 30) und diese Mörderspielzeuge dann beginnen Kinder zu verletzen und zu töten, gibt es keine Hinweise in den Panels, dass das aus einer bewussten Entscheidung heraus passiert. Der Super Robot besitzt keinen eigenen Charakter; stattdessen verfügt er mit Jiminy Cafard über eine Form parasitären „Bewusstseins“ sowie über eine von Geppetto eingeschriebene Programmierung. Die Spielmechanik sowie seine ausgeprägte Menschlichkeit ermöglichen es P, in der Cutszene zu „Rise of P“ emotional auf Geppettos Tod zu reagieren. P wird durch die Wahl des:der Spieler:in eine jeweils andere Form von sich selbst.

Im Gegensatz dazu hat das einfache Holzstück in *Le avventure di Pinocchio* von Beginn an Charaktermerkmale, die sich zu weiten Teilen mit del Toros adaptiertem Pinocchio decken. Pinocchio wird als „– È un monellaccio, uno svogliato, un vagabondo ...“ (CI, S. 88) beziehungsweise als „›[E]in Lausbub, ein Faulpelz, ein Strolch...‹“ (CIII, S. 63) charakterisiert. Pinocchio steckt in einem Identitätskonflikt zwischen der Freiheit, seine Bedürfnisse und Launen auszuleben und der Sicherheit eines regelten Umfelds und seines Bindungsbedürfnisses. Er selbst sagt: „– Quello di mangiare, bere, dormire, divertirmi e fare dalla mattina alla sera la vita del vagabondo“ (CI, S. 25) oder „›Essen, trinken, schlafen, mich vergnügen und von früh bis spät ein Vagabundenleben führen.‹“ (CIII, S. 20). Das seien seine erklärten Ziele im Leben und die Realität der Arbeit und des Geldes interessiere ihn nicht. Er befindet sich durchgehend in einem Spannungsfeld zwischen Kind und Erwachsenem, zwischen Vernunft und Unvernunft. Richter (2004, S. 70) schreibt dazu: „Er will erwachsen werden und will es doch nicht. Er soll es wollen, weil er es werden muß“. Gleichzeitig entzieht sich Pinocchio der Kontrolle der Erwachsenen, ebenso wie sich das Werk selbst der Autorität Collodis entzog: Der Druck der Leser:innenschaft war maßgeblich am Fortgang der Handlung und an der Gestaltung des Endes beteiligt (vgl. Ubbidiente 2022, S. 179). Von Anfang an ist Pinocchio frech und handelt respektlos gegenüber Geppetto: „– Birba d’un figliuolo! Non sei ancora finito di fare, e già cominci a mancar di rispetto a tuo padre! Male, ragazzo mio, male!“ (CI, S. 18).⁴⁸ „›Du Lausjunge von einem Sohn, du bist noch gar nicht fertig und fängst schon damit an, es deinem Vater gegenüber an Respekt fehlen zu lassen. Schlimm, mein Junge,

⁴⁸ Grumann spielt bereits auf das spätere Schicksal an: „›Womit habe ich das verdient? – Wollte ich nicht einen schönen braven Hampelmann zuwege bringen? [...] Er ist ein Schlingel, noch ehe er fertig ist. Ich fürchte, ach, er wird ein Unglücksbube‹ (CII, S. 19).

schlimm!<“ (CIII, S. 16). Er stiehlt Geppetto die Perücke, während er noch geschnitzt wird. Auch im Gespräch mit il Grillo-parlante ist er aufmüpfig: „– Chetati, Grillaccio del mal’augurio! – gridò Pinocchio“ (CI, S. 25). „>Schweig still, du unkende Grille!<, rief Pinocchio“ (CIII, S. 20). Auch la Fata oder der Käufer in Kapitel 33, der den Esel kauft und eine Holzpuppe in Kapitel 34 aus dem Wasser zieht, bezeichnen ihn als: „monello impertinente“ (CI, S. 226) oder „freche[n] Schlingel“ (CIII, S. 104/S. 160). Zu den weiteren bekanntesten Merkmalen zählen Pinocchios Ungehorsam: „– Povero gonzo! Hai voluto fare a modo tuo, ma te ne pentirai!“ (CI, S. 194).⁴⁹ Oder bei Bausch: „>Armes Dummerchen, du hast wieder einmal deinen Kopf durchsetzen wollen. Das wirst du bereuen!“ (CIII, S. 139). Pinocchios Neugier bringt ihn dazu, dass er lieber ins Kasperltheater oder zum Wunderfeld im *Paese dei barbagianni* geht, statt zur Schule geht oder zu Geppetto zurückzukehren. Auch in del Toros Adaption folgt Pinocchio Count Volpe in den Zirkus und besucht nicht die Schule. Darüber hinaus ist die Holzpuppe ungeduldig, wenn er beispielsweise neue Füße will oder naiv und vertrauensselig, wie etwa bei Kater und Füchsin oder dem Gorilla-Richter im *il Paese di Acchiappa-Citrulli*. Zudem ist er wankelmütig und impulsiv – so erschlägt er in seiner Wut il Grillo-parlante: „A queste ultime parole, Pinocchio saltò su tutt’infuriato e preso di sul banco un martello di legno, lo scagliò contro il Grillo-parlante“ (CI, S. 26). „Bei diesen Worten sprang Pinocchio wutentbrannt auf, nahm einen Holzhammer von der Bank und schleuderte ihn gegen die Sprechende Grille“ (CIII, S. 21). Zu Pinocchios größten charakterlichen Stärken gehört seine Widerstandskraft, seine Lernfähigkeit und sein gutes Herz, welches er zwischenzeitlich zeigt: „Pinocchio capì questa risposta a volo, e non potendo frenare l’impeto del suo buon cuore, saltò al collo di Geppetto e cominciò a baciarlo per tutto il viso“ (CI, S. 43) und bei Bausch „Und da er dem Drang seines guten Herzens freien Lauf lassen musste, fiel er Geppetto um den Hals und küsste ihm das ganze Gesicht ab“ (CIII, S. 33). Del Toros Pinocchio ist ebenso ungehorsam, lernfähig und impulsiv. Außerdem ist er lebhaft, gutherzig und mitfühlend gegenüber Spazzatura und Candlewick. Als Count Volpe Spazzatura mit seinem Stock schlägt und ihn anschreit, schreitet Pinocchio ein:

[Count Volpe:] I found you at the bottom of that cage in the rain. You were left there to die. Nobody wanted you, and I saved you. Rescued you! I should’ve let you die!
[Pinocchio:] Hey! Stop that! (GI, 1:10:19–1:10:34)

⁴⁹ Bei Grumann wird die Fee als Mutter erwähnt: „>Armer Tölpel! Ungehorsam und herzlos bist du von der Mutter weggelaufen; bald wird es dich reuen!< (CII, S. 97).

Count Volpe tarnt seine Grausamkeit mit scheinbarer Wohltätigkeit und erwartet Gehorsam und Dankbarkeit für seine als Freundlichkeit getarnten Misshandlungen. Pinocchio ist opferbereit, denn er erlangt Reife durch die Erkenntnis der Vergänglichkeit des Lebens und durch die Liebe zu seinem Vater. Seine Unsterblichkeit und sein Leben sind ihm nicht wichtig, wenn er dafür den Menschen retten kann, der ihn erschaffen hat, den er liebt und der ihn liebt. „There’s no time! He’s dying! [...] I don’t care! Send me back! Do it!“ (GI, 1:38:34–1:39:10). Diese Pinocchio-Adaption bringt die Liebe von Vater und Sohn auf den Bildschirm und sie zeigt damit die Vielzahl an Möglichkeiten, den Fokus anders als im Original zu setzen.

Pinocchio (1883) symbolisiert wie kaum eine andere Figur ikonisch eine kindliche Identifikationsfigur auf ihrem steinigen Weg des Erwachsenwerdens. Er ist eine Allegorie des Heranwachsens und der Erlangung moralischer Reife, bei der die kindliche Unschuld durch Erziehung, also durch das Machen von Fehlern und Erfahren von Konsequenzen, überwunden wird. Seine Entwicklung geht hauptsächlich in Abwesenheit des Vaters vonstatten. Die Verbindung zwischen Pinocchio und Geppetto ist mehr als die eines Holzschnitzers und seines Werkstücks, es handelt sich vielmehr um eine besondere Vater-Sohn-Beziehung (vgl. Richter 2004, S. 71). Diese Beziehung von Collodis Pinocchio zu Geppetto und la Fata sind ein eigener, in vielen Adaptionen aufgegriffener Plotsnipet, so auch bei del Toro und in *Lies of P*. Pinocchio lernt und reift durch fehlerhafte Entscheidungen. Mit seiner Weigerung, sich den vorherrschenden gesellschaftlichen Normen zu beugen und seine Bedürfnisse voranzustellen, hinterfragt er den Bildungs- und Arbeitsdruck, die Kinderarbeit oder auch die vorherrschende Armut in seiner Lebensrealität. Die notwendige gesellschaftliche Anpassung – das heißt, harte Arbeit und der Wille, ein braver Junge zu sein – zeigt den vorherrschenden erzieherischen Grundgedanken im 19. Jahrhundert auf. Pinocchio besitzt von Beginn an ein gewisses weltliches Wissen und Fähigkeiten, während andere rudimentären Fähigkeiten und Wissensgebiete nicht vorhanden sind. In *Le avventure di Pinocchio* werden auch bestimmte Rollenverhältnisse verdreht oder umgekehrt, denn Pinocchio steht mehrfach in Konflikt mit Autoritäten, zum Beispiel der Exekutive oder Judikative. So bleibt Pinocchio straffrei, während sein Vater wegen eines Verdachts bestraft wird: „– Sciagurato figliuolo! E pensare che ho penato tanto a farlo un burattino per bene!“ (CI, S. 22) und bei Bausch: „Nichtswürdiger Sohn! Und wenn man bedenkt, dass ich einen rechtschaffenen Holzjungen aus dir machen wollte! [...]“ (CIII, S. 18). Geppetto hat bis Kapitel 3 allerdings noch nicht sehr viel Erziehungsarbeit geleistet. Oder als Pinocchio in Kapitel 19 vom Gorilla-Richter im *Paese di*

Acchiappa-Citrulli zu vier Monaten Haft verurteilt wird, obwohl er das Opfer des Betrugs von Kater und Füchsin war. „– Quel povero diavolo è stato derubato di quattro monete d’oro: pigliatelo dunque, e mettetelo subito in prigione“ (CI, S. 108) oder in deutscher Übersetzung: „›Dieser arme Teufel wurde um vier Goldstücke beraubt: Ergreift ihn deshalb und werft ihn sofort ins Gefängnis‹ (CIII, S. 77). Nur wegen eines glücklichen Umstandes kommt er frei, denn im *Paese di Acchiappa-Citrulli* werden die Opfer wegen ihrer Naivität und Dummheit bestraft. Weitere Konflikte sind jene mit Geppetto und der Fee, ein Auflehnen gegenüber der elterlichen Autorität und dem Entkommen dieser. Die Rivalität zwischen Gleichaltrigen wird in Kapitel 27 ausgelotet: Die Schulkameraden sind mit Pinocchios streberhaftem Verhalten unzufrieden, woraufhin eine Prügelei ausbricht, in deren Verlauf Eugenio von einem Mitschüler mit einem Rechenbuch am Kopf verletzt wird (vgl. CIII, S. 110–111). Die Polizei möchte den unschuldigen Pinocchio daraufhin mitnehmen, aber dieser entkommt ihnen und flüchtet. Pinocchio ist in diesem Fall erneut der Sündenbock für die Verfehlungen anderer, doch sein Umgang mit der schwierigen Situation entfernt ihn abermals vom Ziel, ein *ragazzo perbene* zu werden, ebenso wie von der Fee. Anstatt bei seiner Mutter Hilfe zu suchen und auf die Aufklärung des Missverständnisses zu vertrauen, bricht er erneut in ungewisse Abenteuer auf. Dabei wird von Collodi weder auf frühere Begegnungen mit der Polizei oder einem Gericht noch auf die damit verbundenen negativen Erfahrungen mit dieser Personengruppe Bezug genommen. Pinocchio erlebt scheinbar in jedem Kapitel alles immer zum ersten Mal. Pinocchio und seine Unvollkommenheiten, ebenso wie sein freier Wille, seine Abenteuer und sein Streben nach der Erfüllung seiner Bedürfnisse sind universell und lassen sich auf verschiedene Bereiche des Heranwachsens umlegen und umdichten.

Bei Winchluss wird die Figur entfremdet, wobei keine Entwicklung stattfindet. Der Super Robot wird als tragisches Subjekt wahrgenommen, obwohl er kein Lebewesen und absolut passiv ist. Er ist ein Objekt, das aufgrund gestalterischer Zuschreibungen als Subjekt wahrgenommen wird und bewegt sich damit in einem Paradox zwischen Kindlichkeit und seiner Funktion als Kriegswaffe. Für die anderen Figuren ist er eine Projektionsfläche für ihre Wünsche und Vorstellungen. So sieht ihn die Bauernfamilie nur als ein Kind, welches die Lücke in ihrer Familie füllen soll. Der Super Robot ist ein Platzhalter, welcher sich zwischen amoralischen Figuren bewegt, denn nicht nur der Super Robot ist im tatsächlichen Sinn unmenschlich, sondern auch alle anderen Figuren, wie die sieben Zwerge, Inspektor Javer, Geppetto, Wonder, Svetlana und die Bauernfamilie. Sie alle verkörpern andere Aspekte einer

verfallenen, modernen Gesellschaft. Winchluss kritisiert nicht nur die Moderne, sondern vor allem die amerikanische Disney-Idylle und die Scheinwelten, die diese Narrative prägt. *Pinocchio* (2008) ist nicht für Kinder gezeichnet, sondern richtet sich an Erwachsene und ihre Wahrnehmung, die dabei richtig und falsch, moralisch und amoralisch, ethisch und unethisch infrage stellen. Der Super Robot trifft keine einzige anständige, integre Person, sondern nur böse, bizarre oder deviante Kreaturen (vgl. Ahrens 2019, S. 298), ebenso wie *Pinocchio* hauptsächlich zwielichtigen Gestalten begegnet, die ihm nichts Gutes wollen, so zum Beispiel Mangiafoco, il gatto, la volpe oder dem Pescatore verde. Das Comic zeigt das Grauen, welches einer passiven Hauptfigur passiert und offenbart dabei groteske gesellschaftliche Strukturen.

In *Guillermo del Toro's Pinocchio* symbolisiert *Pinocchio*, wie in keiner anderen Adaption, das Ersatzkind für Geppetto: „It's a very existential tale – a character thrown into the world with a blank slate to find out who he is, what he's doing in the world, and why was he born“ (McIntyre 2022, S. 48). Genau dieses Herausfinden und die Konsequenzen von Fehlverhalten bedeutet Wachstum für alle Charaktere, die unterschiedliche Dinge erlernen und Verantwortung übernehmen. Ein guter oder echter Sohn zu sein heißt nicht, das Abbild des verstorbenen Carlo zu sein, sondern, dass jede:r auf eine bestimmte Art und Weise positiv und negativ auf seine:ihre Umwelt einwirkt. Das gewollte Zusammenleben und die persönliche Entwicklung der Figuren sind essenziell für eine gesunde Beziehung zueinander. Darüber hinaus ist auch die wachsende Freundschaft zu Candlewick und seine Loyalität ein Zeichen für das Gute in Menschen, trotz faschistischer Ideologien und Krieg. Dieses Wissen erlernt *Pinocchio* erst durch das Angesicht des Todes. Er empfindet keine Angst vor dem Tod, weil er für ihn nicht endgültig ist: „[Death:] Well, it means that you are not, nor will you ever be, a real boy like Carlo. The one thing that makes human life precious and meaningful, you see, is how brief it is“ (GI, 50:51–50:59). Dennoch wird ihm die Unsterblichkeit schließlich zur Bürde, sodass er durch die Möglichkeit zu sterben eine Form von Menschlichkeit erlangt, ohne tatsächlich zum Menschen zu werden. Auch diese *Pinocchio*-Adaption begegnet zwielichtigen Gestalten, vor allem Count Volpe, der Arbeitgeber und eigentlich sein Sklavenhalter ist. *Pinocchio* gebärt auf, nachdem ihn Count Volpe als „Slave“ bezeichnet und nutzt dafür die Gelegenheit, wenn Mussolini den Zirkus besucht. Dafür schließen sich Spazzatura und *Pinocchio* zusammen: „[*Pinocchio*:] You know, I think we ought to make this big showstopper extra special for the all-important *Dolce* tonight“ (GI, 1:13:00–1:13:06). Er singt auf der Bühne, um Count Volpe und Mussolini bloßzustellen:

I fight for the land
I fight oversea
For baby-poops-his-pants
Right in front of me
The poop in hand, for fatherland [...]
Il Duce, Il Duce
Go smell your farts and pray
Eat your boogers, your slime
You can also get mine [...]
Like a bag of poop
Magnificent and free
You are farting
Farting in the men's lavatory[.] (GI, 1:13:37–1:14:08)

Für diese Art von Auflehnung wird er von Mussolinis Soldat erschossen und so landet Pinocchio wieder in der Unterwelt bei Death. Pinocchio ist eine resiliente Figur, die ihre Unschuld ebenso wie den Glauben an Gerechtigkeit und das Gute im Menschen bewahrt. Obwohl Pinocchio zuerst mit kindlicher Begeisterung für den Kampf und den Krieg ist, wird schnell deutlich, dass das die falsche Einstellung war und diese nicht zielführend ist. Der Podestà und die italienische Armee wollen ihren Nutzen aus der unsterblichen Puppe ziehen, ähnlich wie aus dem Super Robot. Pinocchio soll durch den Faschismus instrumentalisiert werden. Trotz dieser durchgehenden Thematik werden die Ideologie oder die Kriege und deren Folgen nur vage thematisiert, denn vordergründig bleibt die familiäre Beziehung. Die mediale Ausgestaltung des Films erzeugt durch das Setting und die Einstellungen ein klares Bild auf Mussolini, dem Podestà und den Kämpfen. Gewalt und dessen Androhung wird subtil in die Dialoge und die Sequenzen eingestreut, um Italien während des Präfaschismus zu zeigen. *Guillermo del Toro's Pinocchio* handelt weniger von Armut und späterem Reichtum als vielmehr von emotionaler Entwicklung, sowie der Auseinandersetzung mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Der Wert der Holzpuppe hängt nicht mit seiner Arbeitskraft oder Unsterblichkeit zusammen, sondern mit Familie und Freunden, die ein Leben reich machen. Pinocchio zeigt, dass die Kindheit auch Verantwortung übernehmen bedeutet und gleichzeitig sich ihre Sorglosigkeit und Freiheit bis zu einem gewissen Punkt zu bewahren.

Auch P ist eine Ersatzfigur für den verstorbenen Sohn von Giuseppe Geppetto, aber diese Rolle wird nie ausgefüllt. P bewegt sich zwischen Lüge und Wahrheit beziehungsweise zwischen Held und Henker. P lernt nicht aus vermeintlichen Fehlern und er entwickelt sich nur insofern weiter, wie es die Spielenden entscheiden. Beim vermehrten Lügen scheint eine existenzielle Wandlung vorzustattenzugehen, wie Paracelsus in der Post Credit Scene sagt: „A new type of humanity [...]" (NI, Post-Credit-Scene). P ist ein Grenzgänger aus Mechanoid und Mensch, das

Lügen ist kein moralischer Makel, sondern eine Notwendigkeit, zumindest beim Betreten vom Hotel von Krat. P ist durch seine einzigartige Mechanik und seiner Möglichkeit, tatsächlich zu lügen, ein Außenseiter. Die Puppets sind ein Spiegel der Menschheit und ihrer Gesellschaft. Auch die Grausamkeiten, die Puppet Frenzy und die Petrification Disease⁵⁰ sind Auswüchse einer Gesellschaft, deren Gleichgewicht durch eine kleine Gruppe von Mächtigen und Größenwahnsinnigen gestört wurde. P symbolisiert die Konsequenzen, die Entscheidungen haben und welche Möglichkeiten einem Individuum bleiben, entweder gefangen als Gefäß für den verstorbenen Sohn oder frei von den Puppenfäden und mit der Möglichkeit, tatsächlich eine neue Form von Mensch zu sein.

Pinocchio (1883) und Pinocchio (2022) teilen sich charakterliche Merkmale, während sich der Super Robot und P in jener der Abwesenheit dieser gleichen. Äußerlich sind alle verschieden, aber sie teilen sich das kindliche (beziehungsweise jugendliche) Aussehen und die Beziehungen zu anderen Figuren. Symbolisch erfüllt jede Pinocchio-Adaption ihren vorbestimmten Zweck im jeweiligen Medium, nur im Film ist er auch die Identifikationsfigur für das Heranwachsen. Weder die Materialität, der Charakter noch die Symbolik bilden einen gemeinsamen Grundstock, auf den zurückgegriffen wird, und dennoch bleibt ein Kern von Pinocchio als Figur in den Medien bestehen. Der Großteil der Attribute von Collodis Pinocchio wird nur bei del Toro adaptiert, im Comic und im Videospiel hingegen kaum.

4.2.2. Geppetto

Geppetto ist eine der wichtigsten Figuren in *Pinocchio*, obwohl er nur in den Kapiteln 2–3, 6–8 und 35–36 (CI/CIII) tatsächlich vorkommt und spricht. Er wird dazwischen in einigen Kapiteln genannt oder ist beispielsweise aus der Ferne zu sehen, als er in Kapitel 23 (CI/CII/CIII) mit seinem Boot im Meer versinkt. Geppetto tritt zwar in allen *Pinocchio*-Adaptionen als Schöpfer auf, wird jedoch nicht durchgängig als Vaterfigur inszeniert, wie es bei Collodi der Fall ist. Er entspricht nicht einem autoritäreren Vater, der die

⁵⁰ Die Petrification Disease ist eine Epidemie, die nur die Stadt Krat betrifft und aufgrund der übermäßigen Aussetzung mit Ergo entstand. Die Alchemisten nutzen diese Epidemie, um Experimente und Daten über die Entwicklung der identifizierten Menschen zu sammeln. Beim Ausbruch der Krankheit färbt sich das Blut blau und die Personen fangen nach und nach an, zu versteinern. Nach dem Kampf mit Champion Victor erklärt Simon Manus sie folgendermaßen:

Geppetto didn't understand that the Petrification Disease can strengthen humankind. [...] The Disease does not signify death. It's the process of purifying a person's essence. A purified human who overcomes the Petrification Disease will gain a strengthened body and a mind free of lies. The essence is Ergo. Yes, the Ergo you use as your power was once a human being. (NI, Cutscene Simon Manus, Grand Exhibition Gallery Rainy Day)

Aggressionen und Auflehnung Pinocchios gegen ihn herausfordern würde, vielmehr ist er fürsorglich und aufopferungsvoll (vgl. Richter 2005, S. 72–73). Als alter und meist hilfloser Mann gegenüber Pinocchios Eskapaden erscheint er eher wie ein Großvater als wie ein strenger Vater, der stets sein Bestes für die Versorgung seines Sohnes gibt (vgl. Richter 2005, S. 73). Geppetto ist Teil der Kernfamilie, er ist strukturgebend, der emotionale Anker für Pinocchio und steht am Anfang und Ende seiner Reise. In dieser reift Pinocchio heran, übernimmt Verantwortung und wird schließlich zum Menschen. Am ähnlichsten ist die Geppetto-Adaption aus *Guillermo del Toro's Pinocchio* der von Collodi. Dieser ist ebenfalls eine Hauptfigur, der Anker für Pinocchio und das Ziel dessen Reise. Er teilt den Beruf von Geppetto (1883), ist der Schöpfer und Vater seiner Holzpuppe und Pinocchios Leben ist ein Geschenk des Wood Sprite, um seine Trauer zu lindern. „[B]ring joy and company to that poor heartbroken man. Be his son. Fill his days with light so he'll never be alone“ (GI, 18:03–18:16). Sebastian J. Cricket und Geppetto haben einen eigenen gemeinsamen Handlungsstrang, während Pinocchio sich bei Count Volpe im Zirkus befindet; ihr Ziel ist es, ihn zurück nach Hause zu bringen. In Winshluss' Comic ist Geppetto ein Erfinder und Verkäufer von Waffen. Er begibt sich, nach der Zerstückelung der Leiche seiner Frau, auf die Suche nach seiner Erfindung. Es ist unklar, ob Geppetto nach dem Super Robot sucht, weil es eine millionenschwere Erfindung ist, die der Welt noch mehr Schreckliches zufügen könnte, oder weil er väterliche Gefühle entwickelt hat (vgl. Ahrens 2019, S. 298). Geppetto baut den Kampfroboter auch nicht unbedingt wegen des Wunsches eines Nachkommens, sondern aus Geldgier (vgl. Junqua 2015, S. 8), seine kapitalistische Energie ist amerikanisch codiert (vgl. Ahrens 2019, S. 299). Geppetto ist eine Hauptfigur mit eigenen Panelsequenzen, wie sein Super Robot, Jiminy Cafard und Inspektor Javer. Er trifft zu einem späteren Zeitpunkt auch wieder auf seine Erfindung. Giuseppe Geppetto ist ein NPC, den P in einer Kutsche auf der Alchemist Bridge findet. Der Stalker⁵¹ Mad Donkey versucht, diese zu öffnen und wird von P getötet. Geppetto stellt sich am Ort Under the Abyss als Antagonist heraus, der seinen Sohn Carlo wiederbeleben will und keine Beziehung zu P aufgebaut hat. Beispielsweise reagiert er als einziger NPC nicht auf ausgeführte Gesten von P, das heißt, er sieht P nur als Puppet an, um seinen Zwecken zu dienen. Geppetots Alter und seine gelbe Perücke, wegen derer er Polendina genannt wird, sind zwei der äußerlichen Merkmale, die von Collodi beschrieben werden. Sonst wird nur seine Jacke

⁵¹ Die Stalker sind in *Lies of P* Söldner:innen und Leibwächter:innen, die immer eine Tiermaske tragen und unterschiedliche Kampfstile bevorzugen. Unterteilt werden sie in die Gruppe der „Sweeper“ und in die „Bastarde“.

erwähnt, die er für Pinocchios Schulfibel verkauft. „Geppetto tutt’a un tratto rizzandosi in piedi; e infilatasi la vecchia casacca di fustagno, tutta toppe e rimendi, uscì correndo di casa. [...] [E] quando tornò [...] ma la casacca non l’aveva più. Il pover’uomo era in maniche di camicia, e fuori nevicava“ (CI, S. 43). Oder bei Bausch: „Geppetto [...] stand plötzlich auf; und nachdem er sich seine alte geflickte und ausgebesserte Jacke aus grobem Leinen angezogen hatte, verließ er eilends das Haus. [...]. [E]r hatte keine Jacke mehr. Der arme Mann war hemdsärmelig, und draußen schneite es“ (CIII, S. 33). Bei Winchluss ist Geppetto ein kleiner blasser Mann, mit großer Nase, einer schwarzen runden Brille und Halbglatze. Ein Panel zeigt Geppetto mit tränenerfüllten Augen, zusammengebissenen Zähnen, aus seinem Mundwinkel läuft Speichel; seine Finger sind miteinander verschränkt, sein Hemd durchtränkt mit gelben Schweißflecken (vgl. WI, S. 11). Winchluss nutzt und reproduziert das problematische und antisemitische Stereotyp des „geldgierigen Juden“⁵². Diese Art von Darstellung öffnet ein weites Feld von Assoziationen zu dieser Geppetto-Figur, ohne sie zu kontextualisieren oder kritisch zu betrachten. Es ist ein gezieltes Spiel mit historischen Stereotypen, das deren Fortschreibung in der Moderne entlarvt.

Geppetto trägt ein weißes Hemd mit Schweißflecken, eine schwarze Krawatte, eine schwarze Hose, ein schwarzes Jackett, einen braunen Hut mit schwarzem Hutband, braune Lederschuhe und einen Aktenkoffer (vgl. WI, S. 11–20). Bei der Zerstückelung der Leiche seiner Frau trägt er nur das weiße Hemd, die schwarze Hose, eine hellbraune Schürze und grüne Gummihandschuhe (vgl. WI, S. 20). Von Seite 38–158 (WI) trägt Geppetto ein weißes Unterhemd, seine schwarze Hose, zeitweise seinen Hut und sein Bart wird immer länger. Im

⁵² Antisemitische Karikaturen haben eine lange visuelle Tradition, die vom Mittelalter über die Entmenslichung im Nationalsozialismus bis heute andauert. Die NS-Bildpropaganda verband die Pseudowissenschaft der Physiognomik mit der Tradition der antijüdischen Karikaturen des 19. Jahrhunderts. So entstand der Stereotyp der „hässlichen jüdischen Physiognomie“ und deren Verbindung mit ihrem vermeintlich „schlechten Charakter“ (vgl. Kucharz 2018, S. 31). Diese Darstellungen sind Fiktion, denn es gibt nicht die „jüdische Physiognomie“, nicht die „jüdische“ Nase, die Stimme, den Fuß oder die Psyche“ (vgl. Kucharz 2018, S. 38). Dennoch war die angeblich „jüdische Nase“ im 19. bis ins frühe 20. Jahrhundert intensiver Forschungsgegenstand von anthropologischen, ethnologischen, medizinischen und während des Nationalsozialismus „rassenhygienischer“ Untersuchungen (vgl. Kucharz 2018, S. 42). Vor allem in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wurde aus der Hakennase ein übertrieben großes, fleischiges und rüsselartiges Gebilde (vgl. Kucharz 2018, S. 42). Die physiognomischen antisemitischen Stereotype haben bis heute in unterschiedlichen Formen noch Relevanz. So werden sie durch Panels, wie die von Winchluss, weiterverbreitet, nicht kontextualisiert und dadurch legitimiert. Auch das antisemitische Stereotyp der „jüdischen Geldgier“ und des unermesslichen Reichtums des jüdischen Volkes wird bei Winchluss für Geppetto verwendet. Bereits Mitte des 19. Jahrhunderts existiert der Mythos der Macht des „jüdischen Geldes“, das die Welt beherrscht – insbesondere projiziert auf die Familie Rothschild (vgl. Kucharz 2018, S. 58). Diese Darstellungen des „jüdischen“ Bankiers, Händlers oder Journalisten erfreute sich großer Beliebtheit (vgl. Kucharz 2018, S. 58).

Gefängnis trägt er gelb-schwarze Gefängniskleidung (vgl. WI, S. 170). In dieser Sequenz trifft Geppetto auf die „Sept Salopards“, eine Parodie der sieben Zwerge, die Schneewittchen gefesselt und missbraucht haben, ihre Organe entnommen haben und mindestens eine andere Frau sexuell missbraucht haben, bevor Inspektor Javer sie verhaftet und einsperrt. Sie sind eine Parodie der sieben Zwerge aus *Snow White* (1937) von Disney. Die sieben Zwerge sind bei Winchluss: „[V]isually [transformed] into [...] seven nasty looking dwarfs [...] and narratively into [...] seven perverse dwarfs who live in the forest and abuse Snow White and others [...]“ (Panteli 2016, S. 185). Ebenso scheint Winchluss‘ Version ein durchaus wahrscheinlicheres Szenario als die idyllische Disneyversion oder die der deutschen Märchenversion, welche in *Grimms Märchen* abgedruckt ist. Die Sept Salopards zwingen Geppetto das gelb-blaue Kleid von Schneewittchen anzuziehen und die rote Masche auf den Kopf zu setzen. Aus Geppetto wird ein Abklatsch des geliebten Schneewittchens kreiert und ihm wird seine menschliche Würde genommen. Im letzten Panel der Seite wird durch die Herzchen, die aus dem Gefängnisfenster schweben, angedeutet, dass die Zwerge auch ihn sexuell missbrauchen. Geppetots Kleidung spiegelt seine Funktion wider: Zuerst ist er angesehener Geschäftsmann, dann Reisender, Gefressener von Monstro, Gefangener und schließlich Opfer inklusive Fetischkleidung. Die Kleidung ist somit zweckdienlich und spiegelt seinen Verfall vom Geschäftsmann zum Gefängnisinsassen wider.

Im Gegensatz dazu entspricht Geppetto aus *Guillermo del Toro's Pinocchio* mehr der Vorlage. Er ist ein weiß-grauhaariger älterer Mann mit Bart, blauen Augen, einer markanten Nase und sein ganzes Aussehen ist nachlässig und wild. Er trägt meistens ein altes vergilbtes Leinenhemd, darüber einen grauen Pullover, braune Hosenträger, eine blau-graue Hose mit einer Flicke auf jedem Knie, blaue Stricksocken sowie dunkelbraune Zoccoli. In einigen Szenen ist er in einer grauen Anzugsweste, die ein dunkelblaues Karomuster hat und mit braunen Knöpfen versehen ist, zu sehen (vgl. GI, 5:25). Die Rückseite ist grau, kombiniert ist das Ganze mit einem dunkelgrauen Mantel. Geppetto trägt diesen allerdings nur in der Analepse mit Carlo; während seiner Zeit mit Pinocchio ist er mit dem weißen Hemd und Mantel zu sehen (vgl. GI, 2:07). Sein Nachtgewand ist ein weiß gestreiftes Nachthemd (vgl. GI, 2:22/5:33).

Giuseppe Geppetto aus *Lies of P* ist ein älterer Herr mit grau-weißen Haaren und Bart, er trägt ein goldenes Monokel und eine Anstecknadel in derselben Farbe, die an das Freimaurerzeichen

„Winkelmaß und Zirkel, beide Punkte überdeckt“⁵³ erinnert (vgl. Lomas 2016, S. 194). Geppettos Anstecknadel entspricht am ehesten jener des Ersten Grades, das heißt, die eines Lehrlings. Die Anstecknadel ist ein Kreis, der mit Winkel und Zirkel verschmolzen ist, diese umschließen ein mechanisches Herz mit Schlüsselloch. Bei seinem ersten Auftreten auf der Alchemist Bridge trägt Geppetto einen dunkelgrauen Trenchcoat ohne Gürtel, versehen mit einer Anstecknadel, dazu einen dunkelblauen Schal, Handschuhe und einen schwarzen Bowler. Im Hotel Krat sowie in Under the Abyss erscheint er dagegen etwas anders gekleidet: schwarze Hose, weißes Hemd, graue Anzugweste, schwarze Fliege und schwarze Lackschuhe; die grauen Handschuhe bleiben dabei Teil der Bekleidung.

Geppettos gesamtes Wesen ändert sich zwischen Kapitel 3 und 6. Aus dem temperamentvollen Mann wird ein emotionaler und gütiger Charakter. Geppetto gerät schnell in Zorn (vgl. CIII, S. 10) und prügelt sich sogar mit Maestro Cillegia: „A sentirsi chiamar Polendina, compar Geppetto diventò rosso un peperone dalla bizza, e voltandosi verso il falegname“ (CI, S. 11–12). „Als [...] Geppetto hörte, dass man ihn ›Maisbrei‹ genannt hatte, lief er vor Zorn wie eine Paprika rot an, schaute den Tischler an [...] vor Wut kochend“ (CIII, S. 11). Er ist auch temperamentvoll beim Schnitzen von Pinocchio: „[U]rlò con voce minacciosa“ (CI, S. 17)⁵⁴ oder: „[S]chrie er mit bedrohlicher Stimme“ (CIII, S. 15). Selbst die Dorfbewohner:innen bezeichnen ihn als „ein richtiger Tyrann“ (CIII, S. 18) oder „Grobian“ (CIII, S. 17), der Pinocchio verprügeln wird. Als Geppetto nach seiner Gefangennahme in Kapitel 6 zurückkommt, ist er plötzlich eine andere Person. So ist er selbstlos, gefühlsbetonter, loyal und liebevoll. „[A]llora sentì intenerirsi; e presolo subito in collo, si dette a baciario e a fargli mille carezze e mille moine, e, coi luccioloni che gli cascavano giù per le gote“ (CI, S. 35–36).⁵⁵ Bei

⁵³ Winkelmaß und Zirkel einzeln sind Symbole des Ersten Grades der Freimaurer. Das Winkelmaß lehrt die Freimaurer Moral und maßvolles Handeln, ihr Leben und Handeln nach freimaurerischen Linien und Regeln auszurichten und das Zusammenleben und die Arbeit mit Harmonie und Anstand durchzuführen (vgl. Lomas 2016, S. 134). Der Zirkel stellt die Verbindung zur gesamten Menschheit dar. Er ist das wichtigste Instrument zur Erstellung von Bauzeichnungen und gehört in erster Linie als Symbol zum Meister (vgl. Lomas 2016, S. 144). Im Verbund regeln Winkelmaß und Zirkel das Leben und Handeln der Freimaurer. Dabei gibt es drei verschiedene Verbindungen. Das Symbol „Winkel und Zirkelmaß, beide Punkte überdeckt“ ist ebenfalls ein Symbol des Ersten Grades und dient zur Erkennung des „Grades des Lehrlings“; hier sind beide Spitzen des Zirkels überdeckt (vgl. Lomas 2016, S. 194). Als Symbol des Zweiten Grades ist das „Winkelmaß und Zirkel, ein Punkt überdeckt“ und zeichnet einen „Gesellen“ und als Symbol des Dritten Grades dient „Winkelmaß und Zirkel, beide Punkte enthüllt“. Es ist das Symbol eines „Meisters“ – somit kann mit beiden Punkten gearbeitet und der Kreis der freimaurerischen Pflichten geschlossen werden (vgl. Lomas 2016, S. 197/S. 202).

⁵⁴ In Grumanns Übersetzung wurde diese Stelle nicht übersetzt.

⁵⁵ In Grumanns Übersetzung ist Geppetto weniger emotional und zeigt keine Anzeichen von Tränen: „Er hob den kleinen Holzmann auf, herzte und küßte ihn“ (CII, S. 28).

Bausch: „[D]a wurde sein Herz doch weich; er nahm ihn sofort auf den Arm und küsste, streichelte und liebte ihn, [...] während ihm dicke Tränen die Wangen herabflossen“ (CIII, S. 28). Oder: „[G]li occhi pieni di pianto e il cuore grosso dalla passione“ (CI, S. 41).⁵⁶ „[D]ie Augen voller Tränen und das Herz voller Mitleid“ (CIII, S. 31). Pinocchio wird nun umsorgt und eine sehr lange Zeit sucht Geppetto nach Pinocchio, nur um von ihm dann aus dem terribile Pesce-cane gerettet zu werden.

In *Pinocchio* (2008) ist Geppetto hingegen rational-technisch veranlagt, ehrgeizig, gewissenlos und moralisch entkoppelt. Er ist trotz seiner Suche nach Reichtum in der Lage, Emotionen zu empfinden und verfällt regelmäßig in Verzweiflung wegen der schrecklichen Dinge, die der Super Robot anrichtet (vgl. Ahrens 2019, S. 309–310). So entwickelt Geppetto nach und nach Skrupel, wie beispielsweise als der Super Robot bei einer militärischen Vorführung beginnt, Soldaten zu töten (vgl. WI, S. 148). Seine Angst und Verzweiflung beziehen sich hauptsächlich auf sein Überleben und nicht auf das anderer – zum Beispiel, als er den Super Robot abschaltet, nachdem er von seiner eigenen Skalpierung geträumt hat (vgl. WI, S. 145). Mit einem fürsorglichen Vater hat diese Geppetto-Adaption nichts zu tun. Er ist sich durchgehend selbst am nächsten und nur auf seinen Vorteil aus. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* ist Geppetto nach dem Tod von Carlo verbittert, wütend, depressiv und traurig. Aus dem fürsorglichen Vater wurde durch diese Tragödie ein gebrochener Mann, der erst wieder lieben lernt und von Pinocchios Lebendigkeit zunächst überfordert ist. „What is this? What kind of sorcery? [...] Who are you? [...] You are not my son! Don't come near me!“ (GI, 19:53–20:11). Ebenso empfindet er Schuldgefühle wegen des Todes seines Sohnes und des Weglaufens Pinocchios. Geppettos Wandlung zurück zu einem fürsorglichen, glücklichen und liebenden Vater passiert nicht plötzlich und ohne Erklärung, wie bei Collodi. Es ist die visuelle Darstellung einer Reise zurück in ein Familienleben und Vertrauen, ohne den Weg abzukürzen oder der Trauer zu unterliegen. Giuseppe Geppetto ist emotional unnahbar, kontrollierend, intellektuell und kein Familienmensch; erst nach dem Tod seines Sohnes scheint er Reue für sein Verhalten Carlo gegenüber zu empfinden. Nach dessen Tod erschafft er eine idealisierte Vorstellung seines Sohnes und verdrängt die Abneigung, die dieser aufgrund seines Verhaltens zu Lebzeiten ihm gegenüber empfunden hat. Giuseppe Geppetto war weder zu seinem Sohn noch zu seinen

⁵⁶ „In den Augen aber standen ihm die Tränen und sein Herz war voll Mitleid“ (CII, S. 30).

erschaffenen Puppets jemals eine Form von Vater, denn auch er ist, wie Geppetto (2008), nur auf seine Ziele fixiert.

Geppetto (1883) symbolisiert bürgerliche wie moralische Autorität sowie ein ehrliches, einfaches Leben, in dem harte Arbeit mit Reichtum und Sicherheit belohnt wird. Genau dies erhält seine Familie in Kapitel 36 als Pinocchio auch noch der kranken Fee hilft. „Dette un’occhiata all’intorno e invece delle solite pareti di paglia della capanna, vide una bella camerina ammobiliata e agghindata con una semplicità quasi elegante“ (CI, S. 256–257).⁵⁷ „Er blickte um sich und sah statt der gewohnten Wände der Strohütte ein schönes Zimmerchen, das schlicht und vornehm zugleich eingerichtet und möbliert war“ (CIII, S. 181). So wird aus dem armen, kranken und aufopferungsvollen Vater ein gesunder und fröhlicher, der ein sorgenfreieres Leben führt. Geppetto symbolisiert auch die Liebe eines Vaters. Trotz seiner Abwesenheit in den meisten Kapiteln ist seine Anwesenheit evident und wie ein Schirm über Pinocchio, der sich auch an seinen Schöpfer ab und an erinnert. Im Gegensatz dazu ist Geppetto (2008) vom Kapitalismus korrumpiert und instrumentalisiert.

Der Verfolg des Glücks, als einer der maßgeblichen Antriebe der Moderne, wird damit als ebenso tödliches wie heimtückisches Versprechen des Kapitalismus enttarnt, das die Leute vor allem dazu anhält, ihren egozentrischen Begierden zu folgen, anstatt sich um ihre ethischen Bedürfnisse und Sorgen zu kümmern. (Ahrens 2019, S. 310)

Geppetto (2008) ist verzweifelt, er wiegt Reichtum mehr ideellen Wert zu als einem Menschenleben und fungiert in seinem Denken wie Großkonzerne. Außerdem stellt er einen technisch und wissenschaftlich denkenden Menschen ohne Moral dar, der für eine Todesmaschine den Körper eines kleinen Jungen auswählt. Als Erfinder verkörpert er die Ambivalenz der Moderne: In seiner Figur wird der Konflikt zwischen dem Wunsch nach einem sicheren und erfüllten Leben und dem Leid sowie den möglichen Konsequenzen, die seine Erfindungen hervorrufen können, dargestellt (vgl. Ahrens 2019, S. 310). Geppetto selbst ist ein Werkzeug in einer Gesellschaft, die Macht ausüben will und an den technokratischen Mythos glaubt. Dennoch lässt sich kein soziales, gesellschaftliches, kriegerisches oder sonstiges Problem mit einem Super Robot lösen. Durch seine Selbstüberschätzung sterben viele Lebewesen und er landet im Gefängnis. Am Ende des Comics ist Geppetto eine gescheiterte und gebrochene Figur, die unter dem Druck des Kapitalismus und der Moderne zusammengebrochen ist. Das Leid, welches er mit seiner Erfindung angerichtet hat, wird ihm

⁵⁷ „Bengele saß auf einem weißen Bett, das in einem einfachen, aber gemütlichen Zimmer stand“ (CII, S. 121).

durch die sieben Zwerge zugefügt, wobei seine Taten ihre nicht ethisch vertretbar machen. Es erscheint, auf eine verdrehte Weise, wie aber in Märchen üblich, als würde der bösen Figur nun Böses widerfahren, um „Gerechtigkeit“ herzustellen.

Ein zentraler Punkt ist die Verwendung des Frankenstein-Motivs in Comic, Film und Videospiel. Del Toro: „The outsider aspect of *Pinocchio* is what attracted me to the story. I identify with outsider creatures like the creature Frankenstein or Pinocchio [...]“ (GII, 1:55–2:04). Bei der Erschaffung des Super Robots mit einer Maschine und Strom wird die Grenze zur Entstehung des Lebens überschritten, während es gleichzeitig von der Überheblichkeit von Geppetto zeugt (vgl. WI, S. 10). Eigentlich trägt Geppetto die Verantwortung für seine Schöpfung, doch diese ist die meiste Zeit auf sich allein gestellt. In Geppettos Traum wird seine eigene maschinelle Monstrosität von der tatsächlichen Maschine enttarnt und sein wahres Gesicht entblößt (vgl. WI, S. 145). Geppetto und Giuseppe Geppetto sind Erschaffer und Monster gleichermaßen, wobei sich der Super Robot nicht nach Zuwendung sehnt, sondern völlig gleichgültig ist. Giuseppe Geppettos Puppets wiederum sind der Beweis für die dekonstruktive Kraft, die es ermöglicht, Krat überhaupt zu destabilisieren. Dafür empfindet der NPC keine Reue, ebenso wenig die Alchemisten, die mitverantwortlich sind. P, der eigentlich Frankensteins Monster symbolisieren würde, ist nur eine Puppet ohne Bewusstsein und Menschlichkeit. Giuseppe Geppetto will den Sohn zurück, um seine Einsamkeit zu lindern und seine Liebe zu beweisen. Er hat nie die Intention, seine erschaffenen Kreaturen wertzuschätzen oder zu lieben, auch wenn Carlos Aussehen die Vorlage für P war. Die Erschaffer-Figuren zentralisieren weite Teile des Frankensteinmotivs in einer einzelnen Figur. Außerdem muss in *Lies of P* der Endboss Champion Victor im Grand Exhibition Conference Room besiegt werden. Die Kreatur wurde von Simon Manus durch Experimente an Menschen erzeugt, um die Unsterblichkeit zu erforschen. Geppetto (2022) erschafft sich in seiner Einsamkeit eine Holzpuppe, die von Wood Sprite zum Leben erweckt wird und sich nicht als Monster, sondern als unschuldiges wildes Kinderwesen entpuppt. Er ist der Erschaffer der physischen Hülle, während die „Seele“ von einem mystischen Wesen beigesteuert wird, während Pinocchio in der Gesellschaft teilweise als Abnormalität und Monster wahrgenommen wird.

In *Guillermo del Toro's Pinocchio* symbolisiert Geppetto auch die Imperfektion eines Vaters und einer Familie, ohne dabei schlechter zu sein als klassische Familienbilder. Die ständige bewusste Entscheidung füreinander und die Reflexion der eigenen Taten und Emotionen ermöglichen ein Zusammenleben. Aus den Schuldgefühlen und dem Kontrollverlust wird Liebe

und Vertrauen gegenüber Pinocchio, sowie Akzeptanz gegenüber dem Verlust von Carlo. Aufgrund des Durchlaufens des Trauerprozesses verdeutlicht Geppetto (2022), wie ein (unbewusster) Neuanfang gestaltet sein kann. Giuseppe Geppetto hingegen schafft diesen Neuanfang nicht. Er rationalisiert seine Schuldgefühle und kanalisiert sie in dem Bestreben, Carlo wiederzuerwecken. Er verleugnet außerdem durchgehend seine Verantwortung für die Geschehnisse in Krat.

Wie schon bei den Pinocchio-Adaptionen, ähneln sich Geppetto (1883) und Geppetto (2022) in ihrem Charakter und der familiären Beziehung. Geppetto (2022) ist seinem Sohn jedoch stärker zugewandt, während er zugleich den Verlust von Carlo betrauert. Sein Sohn wird nicht durch die Holzpuppe ersetzt, sondern beide werden einander in der väterlichen Liebe gleichgestellt. Geppetto (2008) und Giuseppe Geppetto sind in erster Linie beide an Geld und Macht interessiert. Bei Geppetto (2023) wird zwar zusätzlich die Liebe zu Carlo angedeutet, dennoch dient der Tod des Sohnes vor allem als Rechtfertigung für seine Taten. Außerdem erschaffen beide Monster, die Leid erzeugen. Dabei sind die Väter eigentlich das größere Übel, denn sie sind verantwortungslos, egoistisch und machthungrig. Äußerlich sind alle Geppetto-Adaptionen ältere weiße Männer mit verschiedenen Kleidungsstilen. Deutlich ist, dass del Toro wesentlich näher am Original bleibt als Winchluss oder Neowiz. *Guillermo del Toro's Pinocchio* ist eine Neuerzählung in verändertem historischen Kontext, während das Comic und das Videospiel die Figuren nur aufgreifen und die Frage stellen, was wäre, wenn Geppetto in einer neuen Welt leben würde und skrupellos wäre. Sie wirken wie benannte Hüllen, die mit charakterlichen und symbolischen Attributen befüllt worden sind.

4.2.3. La Fata dai capelli turchini

La Fata dai capelli turchini ist eine der wichtigsten Bezugspersonen für Pinocchio. Die Figur ist inspiriert von den französischen Feenmärchen des Absolutismus (vgl. Richter 2004, S. 26). Collodi kam erstmals 1876 durch den Auftrag von Alessandro und Felice Paggi mit den *Contes des Fées* und dem französischen Feenmärchen in Kontakt, die Auftragsarbeit erschien unter dem Titel *I racconti delle fate* („Die Erzählungen der Feen“) (vgl. Richter 2004, S. 26/Prof-Sulzer 2009, S. 272–273). Diese Übersetzung umfasst die neun Märchen von Charles Perrault, einige Geschichten von Marie-Catherine d'Aulnoy und Jeanne Marie Le Prince de Beaumont (vgl. Richter 2004, S. 26). Die Fee, als eine weibliche Figur mit Namen, ist als Schwester und Mutter zentral für die Entwicklung von Pinocchio. Im Comic erscheint sie als Svetlana

Geppetto, im Film als der Wood Sprite mit ihrer Schwester Death und im Videospiel als Sophia Monad. Die Fee wird charakterisiert durch ihre hervorstechendste körperliche Eigenschaft, die blauen Haare, während ihr kurioser Hofstaat, Medoro und die Mäusekutsche, von den *fées* stark beeinflusst sind (vgl. Richter 2004, S. 26–27). Ihre Erscheinung, ihre Haarfarbe, ihre Kleidung wurden mehrfach verändert. La Fata ist ein märchenhaftes und magisches Wesen, welches auch in der Lage ist, ihre Gestalt zu einer Ziege zu ändern. Keine der drei Adaptionen entspricht äußerlich der Fee, sie können sich weder in ein Tier verwandeln, noch sind sie Hauptfiguren wie in *Pinocchio* (1883). Nur in *Lies of P* besteht eine Verbindung zwischen Sophia Monad und den Morphofaltern beziehungsweise Himmelsaltern. Mit einem von ihnen wird P zu Beginn Ergo überbracht und auch um die Stargazer und um Sophia Monad flattern sie zeitweise. Außerdem wurden andere Merkmale des Märchens in *Pinocchio* übernommen, wie beispielsweise: der Beginn („Es war einmal...“ (CIII, S. 7)), ein bewohnbarer Fisch, verschiedene Verwandlungen, schwierige Prüfungen und der Kontrast zwischen Gut und Böse (vgl. Profos-Sulzer 2009, S. 273).

In *Le avventure di Pinocchio* wird aus dem schönen toten Mädchen die mütterliche Fee, die gute Gegenspielerin, die Pinocchio bei seiner Verwandlung begleitet (vgl. Richter 2004, S. 45). Aus der Schwestern- wird eine Mutterfigur, die zugleich als moralische Instanz und stabilisierende Kraft dient. Sie erzieht und prüft Pinocchio, tritt als seine Erlöserin sowie Retterin auf und wird damit zum Katalysator seiner Wandlung zum menschlichen Jungen. Sie ist strukturgebend in der Erzählung, ist deutlich präsenter als Geppetto und ein Teil von Pinoccios gefundener Kleinfamilie. In *Pinocchio* (2008) ist Svetlana Geppetto eine Nebenrolle, die bereits auf Seite 19 vom Super Robot umgebracht wird. Sie ist der Grund für den Beginn seiner Reise. Außerdem versucht Inspektor Javier in einer Nebenhandlung ihren Mord zu lösen. Auch Wood Sprite und ihre Schwester Death sind Nebenfiguren, wobei der Wood Sprite Pinocchio zum Leben erweckt und Death ihn immer wieder dorthin zurückschickt. Wood Sprite ist die Antwort von del Toro und Patrick McHale auf die Fee mit den blauen Haaren (vgl. McIntyre 2022, S. 52), ihre Schwester Death ist eine Neuerfindung. Beide sind Archetypen, die die Dualität der Natur sowie die Binärität von Leben und Tod verkörpern und zugleich den menschlichen Wunsch sichtbar machen, den Tod zu ignorieren oder mit ihm zu feilschen (vgl. Sheynfeld 2022, S. 239). Auch Sophia Monad ist weder eine Hauptfigur noch nur eine kleine Nebenrolle, sondern ihre Hintergrundgeschichte ist ein wesentlicher Teil des Game Lores von *Lies of P* und wird durch Rückblicke, Gegenstände und Dialoge miterzählt.

Dennoch ist sie, wie alle Figuren außer P, ein NPC und somit nicht spielbar. Zusammengefasst sind sie handlungsbeitragende Nebenfiguren und keine von ihnen entspricht dem Bild einer klassischen magiewirkenden Fee.

Zuerst erscheint die gute Fee als junges Mädchen, später als erwachsene Frau. „Allora si affacciò alla finestra una bella Bambina, coi capelli turchini e il viso bianco come un’immagine di cera, gli occhi chiusi e le mani incrociate sul petto“ (CI, S. 79).⁵⁸ „Da erschien ein schönes Mädchen am Fenster: Es hatte blaues Haar und ein Gesicht, so weiß wie eine Figur aus Wachs, seine Augen waren geschlossen und seine Hände über der Brust gekreuzt“ (CIII, S. 57). Aus ihr wird bei Winchluss eine Parodie. Sie ist eine egozentrische, verkommene, entzauberte Frau, die kaum etwas mit ihrem Ursprung gemeinsam hat. Sie erinnert an eine gealterte, verlebte und überhöhte Darstellung eines Pin-Up Girls. Aus der Retterin und Mutterfigur ist eine gescheiterte, alkoholranke und rauchende Frau geworden. Sie trägt violette Haare in einer Beehive-Frisur und besitzt eine lange Nase. Dazu kommt figurbetonte Kleidung: ein blaues trägerloses Top, eine enge gelbe Hose, weiße kniehohe Socken und schwarze Pumps (vgl. WI, S. 9–11). Später trägt sie einen schwarzen Bikini mit ebenso schwarzen hochhackigen Schuhen und einer rechteckigen schwarzen Sonnenbrille (vgl. WI, S. 12/S. 15–16). Ein Nacktfoto hängt in der Umkleide der Polizeistation von Inspektor Javer, auf dem sie mit halterlosen Netzstrümpfen zu sehen ist; ein Blumen-Tattoo ziert ihre linke Gesäßhälfte (vgl. WI, S. 95).

In *Guillermo del Toro’s Pinocchio* sieht Wood Sprite wie ein Cerberus⁵⁹ aus, welcher in verschiedenen Religionen vorkommt und über übernatürliche Mobilität verfügt (vgl. Sheynfeld 2022, S. 236). Sie verfügt über vier mit Augen bedeckte Flügel sowie über einen schuppigen Fischeschwanz. Ihre langen, knochenlosen Finger strahlen in einem sanften bläulichen Licht, während ihr Frauengesicht von weißen, pupillenlosen Augen geprägt ist, die ebenfalls leuchten (vgl. Sheynfeld 2022, S. 236). Seitlich am Kopf, ähnlich wie eine Krone, sind Zacken zu sehen, die ebenfalls mit Augen besetzt sind. Die Augen auf den Flügeln sind inspiriert von mexikanischen Engeln, die von mittelalterlichen Gemälden, Altarbildern und anderen Gemälden aus Kirchen des kolonialen Mexikos stammen (vgl. McIntyre 2002, S. 58). Wood Sprite schwebt immer über dem Boden. Death tritt als große Sphinx mit einem weiblichen

⁵⁸ In Grumanns Übersetzung ist die gute Fee blond und nicht blauhaarig: „Da zeigte sich am Fenster ein schönes Mägdlein; es hatte goldenes Haar und ein Gesicht so zart und weiß wie eine Wachsfigur; seine Augen waren geschlossen, die Hände über der Brust gekreuzt“ (CII, S. 49).

⁵⁹ Wird auch Kerberos genannt und ist ein dreiköpfiger Hund aus der griechischen Mythologie, der den Eingang zur Unterwelt bewacht.

Gesicht und weißen, pupillenlosen Augen auf. Ein riesiges Paar Hörner biegt sich seitlich vom Kopf weg; in ihnen sind weitere Augen eingelassen. Zudem besitzt sie ein weiteres Paar Hörner seitlich auf Augenhöhe sowie davor angesetzte Widderhörner. Sie besitzt einen Löwenkörper mit befiederten Flügeln sowie Augen und einem Fischeschwanz, welcher sich zu zwei Schlangenköpfen teilt (vgl. Sheynfeld 2022, S. 236). Die Vorderbeine erscheinen als Vogelfüße mit menschlichen Händen, die Hinterläufe hingegen als schwarze Löwenbeine. Um sie herum stehen viele Sanduhren in Regalen: „They’re symbols of eternity, which is very universal“ (McIntyre 2022, S. 156). Diese hält sie in manchen Szenen auch in ihren Pfoten. Beide Fischeschwänze besitzen die Textur eines Pinienzapfens und verknüpfen Wood Sprite, Death sowie Pinocchio im Kreislauf des Lebens miteinander (vgl. Sheynfeld 2022, S. 237). Beide kommen so nicht in *Collodis Pinocchio* vor, sondern wurden vom Team aus verschiedenen Kulturen und Religionen erschaffen: Wood Sprite ist inspiriert von Engeln aus der Tora, dem Neuen Testament und dem Koran, während Death an die ägyptischen sowie griechischen Sphinxen erinnert (vgl. Sheynfeld 2022, S. 238–239). Insgesamt hat Death mehr Szenen im Film und spricht häufiger mit Pinocchio. Alle Szenen in der Unterwelt sind in kühlen Blau- und Lilatönen gehalten, ebenso die magischen Figuren: Sebastian J. Cricket, Wood Sprite, Death, der Terrible Dogfish und die Black Rabbits. „They all have the same otherworldly blue-violet, purple skin because they are all related“ (McIntyre 2022, S. 78). Zeitweise sitzen die vier Black Rabbits an einem Tisch und spielen in einer Kammer vor jener des Todes Karten und sind von Särgen umgeben. „They’re simply the ushers that carry coffins between the world and the underworld“ (McIntyre 2022, S. 156). Die Hasen besitzen dieselben weißen Augen wie auch Sebastian J. Cricket, Wood Sprite und Death und sind teilweise skelettiert, sodass ihr Fell wie ein Frack aussieht. Auch sie kommen im Original vor und tragen den Sarg von Pinocchio in sein Krankenzimmer, damit dieser auf die Fee mit den blauen Haaren hört.

Sophia Monad aus *Lies of P* ist eine junge Frau mit hellblauen geflochtenen Haaren. Sie trägt ein bodenlanges weißes Kleid mit Rüschchen und manchmal einen hellblauen Mantel mit einer blauen Blumenbroche am Reverse. Darüber hinaus sind der Kragen und das Reverse mit Ranken und Blüten dekoriert. Wenn der:die Spieler:in Sophia Monad in einem Raum der Arche Abbey (Chapter XI) findet, ist das Oberteil ihres Kleides ident mit dem, das sie im Hotel Krat oder am Black Seaside trägt; der Rock hingegen besteht aus dem weiß-blauen Gespinst der Himmelsfalter. Außerdem wird in der Cutscene ein eingerahmter blauer Himmelsfalter gezeigt.

Sophia Monad kann sich zwar nicht verwandeln wie die gute Fee, ist aber zumindest mit dem Tierreich verbunden. Im erspielten Ende „Rise of P“ erscheint Sophia Monad als Puppet: Sie trägt das blaue Haar offen, ist in ihrem Mantel gekleidet und hat das Amulett um den Hals; schließlich wird sie von P mithilfe seines Ergo zum Leben erweckt. Bei diesem Ende kann auch der „The Blue Butterfly’s Letter“ im Hotel Krat auf Geppettos Schreibtisch gefunden werden:

Thank you for giving me a new life. The fact that an Ergo puppet can have a second life and become another kind of human requires more time for people to find out about it. [...] You’re the reason we have our freedom. Thank you so much. I’m grateful you freed me... from my puppet strings. (NI, The Blue Butterfly’s Letter)

Sophia wird in diesem Ende also vom Menschen zur Puppe, dennoch ist sie freier, sobald sie nicht mehr als Instrument von Simon Manus missbraucht wird. Ihre Wandlung vom Menschen zum Mechanoid ist also eine positive Entwicklung und dient ihrer Freiheit. Welches Schicksal sie Zukunft erleidet, bleibt aber unklar. Außerdem ist es eine Umkehrung der Verwandlung von Pinocchio von der Holzpuppe zum Menschen. Das Aussehen der Adaptionen von *la Fata dai capelli turchini* unterscheiden sich massiv voneinander – weder ist die blaue Farbe noch das menschliche Aussehen eine Konstante.

Die gute Fee ist in *Le avventure di Pinocchio* geduldig, konsequent, fürsorglich, streng und verantwortungsbewusst. Ihr Charakter ist dafür konzipiert, Pinocchio die notwendige Anleitung und Führung zu bieten. Im Gegensatz dazu ist Svetlana Geppetto egoistisch, missbräuchlich und eitel. Sie legt zum Beispiel viel Wert auf ihr Aussehen oder liest die „Glamour“ (WI, S. 12). In *Guillermo del Toro’s Pinocchio* ist Wood Sprite gütig, hilfsbereit und sentimental. Sie schenkt Pinocchio eine Seele, weil Geppetto einsam ist und seinen Verlust nicht verarbeiten kann. Umgeben ist sie von einer mystischen Aura, die ihre göttliche Autonomie des Eingreifens in weltliche Belangen betont. Auch ihre Schwester Death ist gnädig, aber sie ist auch gerecht, streng und belehrend. Als neu eingeführte Figur ist Death charakterlich der guten Fee ähnlich. Death erzieht und warnt Pinocchio vor seinem Verhalten, während Wood Sprite hauptsächlich abwesend ist und nicht zu Pinocchios Entwicklung beiträgt. In *Lies of P* ist Sophia Monad hingegen wieder hilfsbereit, sanft und weise – gleichzeitig ist sie unnahbar, leidgeprüft und berechnend. Sie schenkt P ebenfalls eine Form Leben, verlangt aber später ihren endgültigen Tod durch seine Hand. Sie ist als anleitende NPC keine Mutter, sondern eher eine gute Freundin oder Schwester, die Rat gibt. Die Feen-Adaptionen, bis auf Svetlana Geppetto, sind alle auf ihre Art hilfsbereit oder hilfreich, etwa indem sie im Videospiel zentrale Informationen bereitstellen oder im Film die Weiterentwicklung von Pinocchio fördern.

Die Fee bei Collodi ist eine idealisierte Mutter und Erzieherin: „Allora la Fata, con tutta la pazienza di una buona mamma, gli pose in bocca un altro po' di zucchero“ (CI, S. 91). Oder bei Bausch: „Da schob ihm die Fee mit der Geduld einer guten Mutter noch ein Stückchen Zucker in den Mund“ (CIII, S. 65). Sie erzieht ihn nach der Maxime, dass er nur geliebt wird, wenn er ein braver Junge ist (vgl. Richter 2004, S. 78), wie wenn er die Medizin in Kapitel 17 schluckt oder nicht lügt. In eben diesem nutzt sie auch die schärfste Waffe der aufgeklärten Pädagogik: die Todesdrohung (vgl. Richter 2004, S. 76). Zusätzlich nutzt sie ihr wiederkehrendes Verschwinden, bis hin zu ihrem inszenierten Tod und den Entzug von Liebe, um Pinocchio zu erziehen (vgl. Richter, 2004, S. 78). So ist auch ihr Versprechen, ihn in einen Menschen zu verwandeln, eine Erziehungsmaßnahme. La Fata dai capelli turchini setzt aus heutiger Sicht emotionale Gewalt gegen Pinocchio ein und zwingt ihm so das „richtige“ Verhalten auf. Dennoch symbolisiert sie gleichzeitig auch die weibliche Kraft und das Gute sowie Fürsorgliche, welches für die Erfüllung des Wunsches notwendig ist.

Svetlana Geppetto ist das Opfer patriarchaler Machtstrukturen. Sie scheint keinen Beruf auszuüben, hat keine Kinder und ist unglücklich in ihrer Ehe gefangen. Trotzdem betrachtet sie den kindlichen Roboter weder als Ersatz für ein eigenes Kind – wie es etwa bei manchen Geppetto-Adaptionen der Fall ist – noch als Gelegenheit, selbst Mutter zu sein; einen derart gesellschaftlich aufgezwungenen Wunsch hegt sie nicht. Sie lehnt sich damit gegen vorherrschende patriarchale Vorstellungen auf und gleichzeitig wird es ins Gegenteil verkehrt, als sie den Super Robot als Sexspielzeug nutzt. Aus der Beschützerin und Erzieherin wird eine Frau mit eigenen Bedürfnissen, die von der Aufgabe der Kindererziehung unabhängig sind. Zudem wird durch das kindliche Erscheinungsbild des Roboters eine mögliche pädophile Neigung suggeriert. Die mütterliche Liebe der guten Fee ist im Comic nicht mehr familiär, sondern sexuell motiviert. Ihre dargestellte Nacktheit auf dem Polaroid in der Polizeiwache (vgl. WI, S. 95) ist eine Erniedrigung und Entmythologisierung des weiblichen Körpers und ihrer Sexualität. Auf einem Panel in der Umkleide sind mehrere leicht bekleidete oder nackte Frauen zu sehen. Durch ihre Vielzahl und den Ort ist es entindividualisierend für die Frauen. Inspektor Bob Javer betrachtet die Fotografien der Leichenteile und erkennt das Tattoo sofort wieder (vgl. WI, S. 94), das heißt, er muss die Bilder in der Umkleide mehrfach betrachtet haben. Es ist eine Reduktion auf den Körper und eine Vermischung von privatem und öffentlichen Raum, denn diese Bilder hängen zum Vergnügen der Polizisten dort. Geppetto hingegen denkt zuerst noch an ein gemeinsames Abendessen und scheint dann zumindest über

die Brutalität ihres Todes erschüttert zu sein, zerstückelt sie aber trotzdem, verpackt sie in Müllbeutel und entsorgt sie (vgl. WI, S. 20). Das Verschwindenlassen ihrer Leiche ist der letzte Akt sie aus der Sichtbarkeit der Gesellschaft zu verdrängen und bietet die Möglichkeit, ihr Leid zu vertuschen. Svetlana Geppetto ist einerseits selbst eine groteske Frau mit einer überspitzten Darstellung ihres Charakters, andererseits ist sie auch bemitleidenswert und steht für zahlreiche weibliche Schicksale in einer entmenslichten und frauenfeindlichen Gesellschaft.

Hingegen stellen Wood Sprite und Death natürliche Abläufe dar – den Kreislauf von Leben und Sterben sowie göttliche Instanzen, die Seelen schenken und wieder nehmen. Wood Sprite erscheint als guter Geist und dient gewissermaßen als Schöpferin einer Seele, die sich üblicherweise außerhalb der irdischen Welt bewegt. „[Sebastian J. Cricket als Erzähler:] *In my many wanderings on this earth, I've learned that there are old spirits living in the mountains, in the forests, who rarely involve themselves in the human world. But on occasion, they do*“ (GI, 12:37–12:51). Der Schöpfungsmythos ist häufig an eine (männliche) göttliche Instanz geknüpft. Bei del Toro ist das die Kombination aus der physischen Schöpfung durch Geppetto und der spirituellen weiblichen Schöpfungskraft, die Pinocchio zum Leben erweckt. Schon im Disneyfilm erweckt die gute Fee Pinocchio zum Leben und verschiebt dabei ihre Relevanz in der Handlung, denn sie ist nun nicht mehr nur Erlöserin, sondern auch lebensstiftend. Am Ende macht erst die weibliche Magie die Holzpuppe menschlich. Wood Sprite bezeichnet sich selbst ebenfalls als Hüterin: „On earth? A guardian“ (GI, 16:39–16:43). Death ist der Gegensatz, sie nimmt die Seelen an sich und ist für alle Lebewesen verantwortlich. Während die Schwester einer einzelnen Figur Leben gibt, verkörpert Death die Ordnung und den Tod als obligatorisches Gesetz: Zu Pinocchio: „The wooden boy with the borrowed soul. My sisters folly. The sentimental fool. She gave you life, Pinocchio, when you were not supposed to have it. No more a chair or a table should. As a result, you cannot truly die“ (GI, 50:25–50:40). Sie verurteilt die Handlungen ihrer Schwester, ist aber trotzdem nicht in der Lage, Pinocchio dauerhaft tot zu lassen. Sie tritt als Autorität gegenüber Pinocchios Leichtsinnigkeit und Sorglosigkeit mit seinem Leben auf und versucht, einen positiven Einfluss auf seine Ansichten zu nehmen. Sophia Monad hingegen symbolisiert die Vermenschlichung der guten Fee und die Frage nach dem Recht auf einen selbstbestimmten Tod, um dem Leid zu entkommen und Frieden zu finden. Ihre eigennützigen Ziele haben nichts mit der Entwicklung von P zu tun, sondern dienen ihrer Erlösung. Somit erlöst nicht Sophia Monad P von seinem Puppendasein, sondern P sie von ihrem menschlichen Dasein. Aus der Erlöserin wurde im Videospiel die Erlöste, die ihren

sehnlichsten Wunsch erfüllt bekommt. „Save me... [...] It hurts so much... I want to be free... Please“ (NI, Arche Abbey Time Unknown). Die Verwandlung vom Menschen in eine Puppe beim Ende von „Rise of P“ ist die Umkehrung des ursprünglichen Motivs bei Collodi.

Svetlana Geppetto hat am wenigsten mit der la Fata gemein. Weder ihr Aussehen noch ihr Charakter entsprechen der einer Mutterfigur. Dennoch ist sie aufgrund ihrer Rolle als Geppettos Frau in eine groteske Beziehung zum Super Robot eingebunden. Sophia Monad, Wood Sprite und Death haben in ihren Character-Designs unterschiedlich das Blau der Haare aufgegriffen aber nur Sophia erscheint in der Gestalt einer Frau. Death und Sophia Monad lassen sich als Ratgeberinnen und strukturgebende Einheiten identifizieren, obwohl nur Death eine erzieherische Funktion übernimmt. Die Adaptionen der guten Fee sind entfremdet vom Original, hauptsächlich verbindet sie ihre Weiblichkeit, ihre Fremdbestimmtheit und die von Männern dominierte Gesellschaft, in der sie leben.

4.2.4. Il Grillo-parlante

Auch il Grillo-parlante, Jiminy Cafard, Sebastian J. Cricket und Gemini nehmen unterschiedliche narrative Funktionen in ihren jeweiligen Medien ein. Il Grillo-parlante ist im Original eine Nebenfigur und fungiert als Rat gebende Instanz und Gewissen. So warnt sie Pinocchio in Kapitel 4 vor und genau so tritt es später ein: „Guai a quei ragazzi che si ribellano ai loro genitori, e che abbandonano capricciosamente la casa paterna. Non avranno mai bene in questo mondo; e prima o poi dovranno pentirsene amaramente“ (CI, S. 24) und bei Bausch: „Wehe den Kindern, die sich gegen ihre Eltern auflehnen und unüberlegt ihr Elternhaus verlassen. Sie werden es nie mehr gut auf dieser Welt haben, und früher oder später werden sie es bitter bereuen“ (CIII, S. 20). Auch warnt sie Pinocchio vor seinem Weg, als Vagabund zu enden: „[T]utti quelli che fanno codesto mestiere, finiscono quasi sempre allo spedale o in prigione“ (CI, S. 26).⁶⁰ „[A]lle, die diesem Beruf nachgehen, landen fast immer im Armenhaus oder im Gefängnis.“ (CIII, S. 20). Die Grille tritt nach ihrer Ermordung weiterhin in Erscheinung, um Pinocchio zu helfen, zum Beispiel wo er ein Glas Milch für den kranken Vater findet (vgl. CIII, S. 177). Sie ist eine Allegorie für das Gewissen Pinocchios, leicht zu überhören, wenn es unerwünscht ist. Il Grillo-parlante ist ein Erzieher und übernimmt einen Teil der Rolle, die Geppetto nicht ausfüllt (vgl. Richter 2005, S. 73). Symbolisch ist il Grillo-

⁶⁰ Statt „Vagabund“ ist Grumann in seiner Berufsübersetzung vage, so heißt es: „Mag sein, aber merke dir wohl: alle, die es treiben, endigen einmal im Krankenhaus oder im Zuchthaus.“ (CII, S. 22).

parlante die Vernunft, die mit Rationalität versucht, Pinocchio den Weg zur richtigen Entscheidung zu zeigen. Mit klugen Ratschlägen ist sie das externe Gewissen, auch als sie nur noch als „Schatten der Sprechenden Grille“ in Kapitel 13 (CI, CII, CIII) vor dem Gasthaus „L’osteria del ›Gambero Rosso‹“ (CI, S. 66) erscheint:

- Voglio darti un consiglio. Ritorna indietro e porta i quattro zecchini, che ti sono rimasti, al tuo povero babbo, che piange e si dispera per non averti più veduto. [...]
- Non ti fidare, ragazzo mio, di quelli che promettono di farti ricco dalla mattina alla sera. Per il solito o sono matti o imbroglianti! Dai retta a me, ritorna indietro. (CI, S. 71)

›Ich will dir einen Rat geben. Kehr um, und bring die vier Goldstücke, die du noch hast, deinem armen Vater, der weint und verzweifelt ist, weil er dich so lange nicht mehr gesehen hat.‹ [...]
›Trau denen nicht, mein Kind, die dich im Handumdrehen reich machen wollen. Gewöhnlich sind es Verrückte oder Betrüger. Hör auf mich und kehr um.‹ (CIII, S. 51–52)

Pinocchio weigert sich, diesen Rat anzunehmen und macht den Fehler, Kater und Fuchsin weiter zu vertrauen. Die Grille tritt erst wieder in Kapitel 36 (CI, CIII) auf und verdeutlicht ihre Lehre: „– Io avrò pietà del babbo e anche del figliuolo: ma ho voluto rammentarti il brutto garbo ricevuto, per insegnarti che in questo mondo, quando si può, bisogna mostrarsi cortesi con tutti, se vogliamo esser ricambiati con pari cortesia nei gironi del bisogno“ (CI, S. 248–249).

›Ich habe Mitleid mit dem Vater und sogar mit dem Sohn. Aber ich wollte dich an deine Unfreundlichkeit erinnern, um dir beizubringen, dass wir auf dieser Welt, wo immer es möglich ist, uns allen gegenüber freundlich erweisen sollten, wenn wir in schlechten Tagen mit gleicher Freundlichkeit behandelt werden wollen.‹ (CIII, S. 176)

Pinocchio erschlägt sie, weil er nicht auf sie, also sich selbst, hören will. In ihrer narrativen Funktion ähnelt sie vor allem Sebastian J. Cricket, während Gemini dem:der Spieler:in durch seine Erklärungen das Zurechtfinden in der Spielwelt erleichtert. Alle il Grillo-parlante-Figuren weisen unterschiedliches Verhalten auf, aber sie besitzen alle einen tierischen Körper. Sebastian J. Cricket und Gemini werden beim Sprechen von einem Grillengeräusch begleitet, während bei Jiminy Cafard ein solches nicht vorkommt, da er eine Kakerlake ist.

Jiminy Cafard ist eine Hauptfigur im Comic. In zehn Kapiteln wird seine Geschichte mit Sprech- und Gedankenblasen erzählt. Er lebt im Kopf des Super Robot und ist dort ein Störfaktor, verursacht einen Kurzschluss, raucht und legt Feuer (vgl. WI, S. 14/S. 74–75/S. 150). Es existiert keine Kommunikation zwischen Jiminy Cafard und dem Super Robot, er fungiert für ihn nicht als innere Stimme oder Gewissen. Vielmehr ist er eine Abkehr davon: destruktiv, amoralisch, unkontrolliert und destabilisiert. Er symbolisiert das Schlechte, das Süchtige und das gesellschaftlich Fragwürdige. Jiminy Cafard ist der Inbegriff eines Versagers, eines Vagabunden und eines Wesen ohne große Lebensziele. Jiminy wird also genau eine

solche Figur, vor der die Grille Pinocchio (1883) warnt. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* besitzt Sebastian J. Cricket eine Doppelrolle als Erzähler und als aktive handlungseingebundene Nebenfigur. Del Toro sagt dazu: „[T]he Cricket gets an arc too, that he learns from Pinocchio as much as Pinocchio learns from him – and even more. [...] He learns humility. I wanted to take him down from this philosophical heights to the ground we walk on“ (McIntyre 2022, S. 38). Außerdem fungiert er für Pinocchio als Mentor sowie Begleiter und stellt zudem eine Kontrastfigur zu ihm dar: Während Pinocchio impulsiv handelt, entscheidet er sich viel rationaler und vorsichtiger. „[Wood Sprite:] Well, since you already live in the heart of the wooden boy, perhaps you can help me. [...] To watch over him. Guide him to be good“ (GI, 16:58–17:10). Er ist ein Gewissen, die Stimme eines Erwachsenen, welche von außen versucht, auf Pinocchio einzuwirken. Außerdem bezeichnet Sebastian J. Cricket Pinocchio, beziehungsweise die Pinie aus der er geschnitzt wurde, als sein Eigentum. „Well, I am Sebastian J. Cricket, homeowner. And I have every right to be consulted about your schemes and machinations regarding my property“ (GI, 16:48–16:57). Er wird vom Wood Sprite an Pinocchio gebunden und wenn er seine Sache gut macht, soll ihm ein Wunsch erfüllt werden. Sebastian wohnt weiterhin in dem Baumloch, das sich nun in Pinocchios linker Brust befindet. In *Lies of P* weist Gemini auf Geschehnisse und Vorgänge hin und bietet dem:der Spieler:in Informationen zu Ressourcen. Er ist ein ständiger Begleiter von P und dem:der Spieler:in, ohne dabei jemals eine sichtbare Gestalt anzunehmen. Gemini versucht zeitweise, sich an sein menschliches Dasein zu erinnern.

In *Le avventure di Pinocchio* ist es eine Stimme, die Pinocchio hört. Der Körper der Grille wird nicht näher beschrieben, aber die Illustrationen zeigen einen tierischen Körper. Nur die Sprache ist Teil des Anthropomorphismus, den alle Grillen-Adaptionen aufweisen. Jiminy Cafard und Sebastian J. Cricket tragen darüber hinaus auch zeitweise Kleidung und laufen auf zwei Beinen. Jiminy Cafard trägt verschiedene Kleidungsstücke, etwa einen Anzug, Pyjama, ein Unterhemd und eine Unterhose oder ein Jackett und dazu unterschiedliche Hüte. Er zeichnet sich durch eine große Nase, eckige Zähne und gebogene Fühler aus. In der einzigen kolorierten Sequenz mit ihm erscheint er hellrosa, während im Kopf des Super Roboters ein Brand herrscht (vgl. WI, S. 150). Bei Winchluss wird auf Verschiedenes referenziert. Jiminy Cafard liest beispielsweise *Der Idiot* (1886–1869) von Fjodor Michailowitsch Dostojewski in seinem Sessel (vgl. WI, S. 115) oder es wird McClouds *Understanding Comics. The invisible Art* (2006) parodiert. In McClouds Buch erklärt eine ihm nachempfundene Figur die Funktionsweise und

Besonderheiten von Comics. Bei Winchluss wird die Figur einfacher dargestellt: ein großer Kreis als Kopf, zwei kleinere Kreise als Augen, ein Pluszeichen als Nase oder Verbindung zwischen den Augen und ein Gleichheitszeichen als Mund (vgl. WI, S. 90). Diese Figur kommentiert das Geschehen oder sitzt rauchend an ihrem Zeichentisch. Dabei erklärt sie dem:der Leser:in, er:sie müsse die Moral der Geschichte selbst ziehen (vgl. WI, S. 182). Ähnliche Panels mit der McCloud-Figur ziehen sich durch den gesamten Band *Understandig Comics*. In del Toro's Film ist Sebastian J. Cricket dunkelviolett gefärbt, besitzt weiße Augen ohne Pupillen und nach hinten gebogene Fühler. Schwierig war die Darstellung von Emotionen bei Sebastian J. Cricket: „[T]he mustache, which represented his mandibles, moved in a way to help convey when he was feeling sympathetic or angry“ (McIntyre 2022, S. 67). Er trägt zu Beginn eine Lampe und einen Rucksack mit sich, bis er sich in der Pinie bei Carlos Grab einquartiert. Ansonsten erscheint er während der Handlung unbekleidet, der Abspann zeigt ihn tanzend, mit einem Zylinder und einem Gehstock. Die Puppet Gemini befindet sich in Monads Lampe, einem metallenen Objekt mit grünen Gläsern, das der:die Spieler:in am Anfang des Spiels im zweiten Waggon der Krat Central Station findet. Ab diesem Zeitpunkt hängt die Lampe an Ps Gürtel und verströmt ein schwaches Licht. Sophia Monad sagt über Gemini: „The real Gemini isn't so... calm“ (NI, Hotel Krat Dawn After the Rain). Gemini erinnert sich kaum an seine Vergangenheit, bevor er zur Puppet wurde, aber mit dem DLC *Lies of P: Overture* scheint deutlich zu werden, dass er den Legendary Stalker alias Lea kannte. Seine Puppenhaftigkeit wird schon zu Beginn des Spiels in seiner blechernen Stimme mit den Worten „Gemini will restart soon“ (NI, Opening Scene) verdeutlicht.

In *Le avventure di Pinocchio* wird il Grillo-parlante als „geduldig, klug“ (CIII, S. 20) beschrieben, darüber hinaus ist sie ehrlich, weise, direkt und freundlich. Sie ist keine bindungsorientierte Figur, wie Geppetto oder die Fee, denn die Beziehung zu Pinocchio ist funktional und nicht emotional. Selbst der Mord an ihr wird nicht ausführlich thematisiert, sondern nur die Lehre, die daraus gezogen werden kann. Jiminy Cafard wird hingegen opportunistisch, sarkastisch, zynisch, selbstironisch und vulgär dargestellt. Sein Charakter ist hauptsächlich durch seine Lebensumstände bestimmt: „AN JENEM TAG SAGT SiCH JiMiNY, DASS ER NUR DiE QUAL DER WAHL ZWiSCHEN DER LEERE UND DEM NiCHTS HAT...“ (WI, S. 40). In *Pinocchio* (2008) wird mit Jiminy Cafard die Rolle des Gewissens und Ratgebers dekonstruiert und abgewandelt. Jiminy Cafard steht für den Verfall der Gesellschaft inklusive seiner Perspektivenlosigkeit als vermeintlicher Schriftsteller im

Vergleich zur Lohnarbeit: „DIE KÖNNEN MICH MAL AM ARSCH LECKEN MIT IHRER DRECKSARBEIT! ICH BIN EIN KÜNSTLER!“ (WI, S. 184). Er ist ein arbeitsloser Süchtiger in einer prekären Lebenssituation, dessen Elend mit Egoismus gepaart ist. Außerdem hat er ohne geregelte Lohnarbeit keinen Wert für die Gesellschaft. Auch seine Familie respektiert ihn und seine Wünsche und Träume nicht. Am Ende wird er durch einen vergessenen behördlichen Antrag gezwungen, erneut in einer Fabrik zu arbeiten: „ALLES BEGİNNT IN DER STAATLICHEN ARBEITSAGENTUR FÜR WANZEN... [...] JIMINY VERSUCHT ZU REAGIEREN... GEGEN DAS UNERBITTLICHE RÄDERWERK DER BEHÖRDEN IST MAN MACHTLOS! [...] ER MUSS EINEN JOB FINDEN!“ (WI, S. 182). Jiminy Cafard symbolisiert in seiner Kakerlaken-Gestalt die Unerwünschtheit, das gescheiterte, verwehrte, abhängige und vulgäre Subjekt in einer verfallenen und ignoranten Gesellschaft. Als Kakerlake ist er einerseits Ungeziefer und andererseits ein unerwünschter Teil der Zivilisation. Seine Kapitalismuskritik: WEISSTE ALTER WIR SIND, DOCH BLOSS SCHEISS-STATISTEN!! IN SO'NER KAPITALISTISCHEN MEGAPRODUKTION!“ (WI, S. 75), wobei auch die Metaebene mit dem tatsächlichen Verkauf des Comics verhandelt wird. Auch kritisiert er die unverhältnismäßige Verteilung von Kapital und Wissen: „DIE REICHEN WERDEN IMMER REICHER! UND DIE ARMEN WERDEN IMMER BLÖDER!“ (WI, S. 75). Er selbst sitzt hauptsächlich in seinen schwarz-weißen Sequenzen vor dem Fernseher oder trinkt mit Bekannten Alkohol. Auch das gewählte Schriftbild aus den Großbuchstaben und dem kleinen i ist medial bezeichnend für seine Sequenzen. In einer Vorstellung von einem Interview über seinen Roman spricht der Reporter den Inhalt an: „IN DIESEM ROMAN VERFOLGEN WIR DIE EXISTENZIELLE SUCHE MICHAELS, DER SICH AM ENDE SEINER IRRUNGEN BEWUSST WIRD, DASS ER NUR ZUSCHAUER SEINES EIGENEN LEBENS GEWESEN IST...“ (WI, S. 99). Jiminy Cafard ist dieser Zuschauer seines Lebens und wird erst am Ende durch den verpassten Antrag dazu gezwungen, tätig zu werden. Aber statt sich anzupassen, trifft er Linda und besucht sie in der Vorstadt. Diese hat sehr viele Kinder, vor denen er dann flüchtet. Jiminy Cafard lehnt jede Verantwortung ab und flieht sogar aus der scheinbaren Vorstadtidylle. Nicht nur die äußeren Umstände sind entscheidend für seine Tatenlosigkeit und sein Selbstmitleid, sondern auch seine Unfähigkeit, seine Ziele und Wünsche zu verfolgen.

Sebastian J. Cricket ist im Film wesentlich präsenter als in den anderen Medien. Seine Figur zeichnet sich durch Hilfsbereitschaft, Loyalität, Fürsorge, Intellekt, Geduld und zugleich Eitelkeit aus. Sichtbar sind diese Eigenschaften an Sebastian J. Crickets Umgang mit Pinocchio,

seiner Kleidung und Einrichtung. Er fungiert wieder als Gewissen und Berater für Pinocchio, welcher sich seiner sozialen Verantwortung immer bewusster wird: „You said if I should perform my duties [...] guide him into doing what is right, you would concede me one wish. [...] Maybe I messed up a little or... a lot, but, well, I tried my best, and that’s the best anyone can do“ (GI, 1:43:41–1:44:06). Im Gegensatz zu Jiminy Cafard ist Sebastian J. Cricket tatsächlich ein Schriftsteller: „I was a writer. [...] Here I could write my memoirs. [...] Stridulations of My Youth by Sebastian J. Cricket“ (GI, 11:01–11:58). Er findet ein dauerhaftes Zuhause und eine Familie mit Pinocchio, Geppetto und Spazzatura. Gemini symbolisiert hingegen einen mechanisierten Ratgeber, der Informationen bereitstellt; zugleich erwacht sein Ergo, und seine Erinnerungen kehren nach und nach zurück, ohne, dass die Spielenden viele Informationen über ihn erhalten.

Viele der Grillen-Figuren in den Adaptionen kommen mit oder ohne Kleidung vor, alle sprechen und nehmen entweder Nebenrollen ein oder sind als Erzähler tätig, wie zum Beispiel Jiminy Cricket aus Disneys *Pinocchio* (1940) und Sebastian J. Cricket. In Comic und Film nehmen sie wesentlich größere Rollen ein als bei Collodi, während Gemini im Videospiel eine kleine Rolle hat, aber trotzdem an Wichtigkeit zunimmt. Die tatsächliche Rolle des Gewissens übernimmt nur Sebastian J. Cricket, denn Gemini ist eher Ratgeber und Jiminy Cafard hat keinen Kontakt zum Super Robot. Alle Figuren behalten einen tierischen Körper und die Fähigkeit zu sprechen. Im Gegensatz zu *il Grillo-parlante* werden sie nicht von den *Pinocchio*-Adaptionen umgebracht. Besonders interessant ist Jiminy wegen der Sprech- und Gedankenblasen und Erzählboxen bei den Panels, sowie der völligen Abkehr von *il Grillo-parlante*. Das Weglassen der Verbindung zwischen Pinocchio und ihm sowie dem Fokus der Figur auf sich selbst ignoriert die ursprüngliche Funktion völlig. Dennoch bleibt durch die physische Nähe und die gewählten Charaktereigenschaften die Verbindung zwischen Ausgangsfigur und den Adaptionen erkennbar. Untereinander verbindet die Adaptionen, außer dem Namen und dem tierischen Körper, nichts miteinander.

4.2.5. Carlo

Die Carlo-Figur kommt nur in *Guillermo del Toro’s Pinocchio* und *Lies of P* vor. Narrativ ist Carlo eine passive Nebenrolle, die nur retrospektiv vorkommt. Sie ist dennoch emotional relevant für die Trauer der Geppettos und dem Wunsch nach einem Ersatz. Der Unterschied in der medialen Ausgestaltung ist, dass Carlo (2022) tatsächlich vorkommt und in einer Sequenz

sein Tod nacherzählt wird, während Carlo (2023) nur als Erinnerung, als Gemälde oder in Briefausschnitten existiert. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* ist Carlo ein 10-jähriger Junge mit braunen Augen und Haaren. Seine Kleidung besteht aus einem grünen Strickpullover über einem schmutzigen weißen Hemd, ergänzt durch dunkelgraue, am linken Knie geflickte Kniebundhosen, braune Kniestrümpfe und anfangs geschnürte, abgetragene Lederstiefel mit Löchern. Im Winter ergänzt sein Gesamtbild eine graue Schiebermütze und ein gestrickter blauer Schal. Geppetto schnitzt seinem Sohn in dieser Analepse Zoccoli, deren unteres Drittel er liebevoll mit blau-orangen Wellen und den oberen Teil mit blauen Blumen und roten Farnen bemalt. Das Aussehen von Carlos Grabstein ist eine Verbindung zum Wood Sprite und Death (vgl. GI, 10:08). Der hölzerne Grabstein zeigt im oberen Bereich ein weibliches Gesicht mit Heiligenschein und zwei Flügeln, das an einen Cerberus erinnert und im unteren Teil sind zwei Hasen sowie Pinienzapfen eingeschnitzt (vgl. McIntyre 2022, S. 35). Neben den physischen Attributen ist Carlo ein aufgewecktes, höfliches, fröhliches und neugieriges Kind.

Hingegen ist Carlo (2023) der Sohn von Camille Geppetto und Giuseppe Geppetto und hat braune Augen, schwarze Haare und im Gegensatz zu P keine Sommersprossen. Von Carlo existiert im Hauptspiel nur das Gemälde „A Portrait of an aristocratic Boy“ von D. Gray – eine Anspielung auf die Hauptfigur aus *The Picture of Dorian Gray* (1890) von Oscar Wilde – und farblose Nachbilder, die durch Ergo am Ort Black Seaside (Time Unknown) zu sehen sind. Das Gemälde hängt im Hotel Krat, wenn der Gegner Eldest of The Black Rabbit Brotherhood im Malum District besiegt wurde. Auf dem Gemälde trägt Carlo ein weißes Hemd und einen blauen Blazer mit vier goldenen Knöpfen. Über seine Schultern liegt ein dunkelblaues Tuch mit drei weißen Streifen, das von einer silbernen Masche gehalten wird. Ergänzt wird das Ensemble durch einen blau-weiß gestreiften Gürtel, eine gold-blaue Brosche mit einem goldenen M auf der linken Brustseite – dem Emblem des Monad Charity House – sowie eine dunkle Hose. Aus diesem Gemälde wächst, wenn der:die Spieler:in ihre Menschlichkeit erhöht, die „Golden Lie“, eine Waffe die anschließend zum Kämpfen verwendet werden kann. Deren Beschreibung:

A mystical wooden rod obtained from the boy's portrait. Fascinatingly, it extends and retracts at the whim of Geppetto's puppet. "There are two kinds of lies. Yours is the lie that makes your nose long." The boy loved the fairy tale about the wooden puppet's adventure. At least the wooden puppet's father was kind. (N, Beschreibung: Golden Lie)

Die „Golden Lie“ ist somit eine Anspielung aufs Lügen und auf die Zuneigung und Nettigkeit von Geppetto (1883) gegenüber seinem Pinocchio. Mit dem DLC *Lies of P: Overture* (2025)

bekommt der:die Spieler:in nach dem Lösen der Quest von Rosaura eine Kinderzeichnung, auf der Camille, Rosaura, Carlo und Geppetto gemalt sind. Die Puppet Rosaura war von Camille und Geppetto als Spielgefährtin für Carlo gebaut worden und eine gute Freundin für ihn. Im Marionettentheater in Kapitel 10 erkennen mehrere Puppen Pinocchio wieder, darunter auch: „– È proprio lui! – strilla la signora Rosaura“ (CI, S. 49) und bei Bausch: „›Er ist es tatsächlich‹, kreischt Signora Rosaura“ (CIII, S. 37). Somit wird ein weiterer Charakter von Collodi im Videospiel adaptiert und ist auch dort eine tatsächliche Puppe.

Eine der medienübergreifenden Gemeinsamkeit zwischen Geppetto und Giuseppe Geppetto ist der Verlust des Sohnes. „[Sebastian J. Cricket als Erzähler:] *By the time Master Geppetto made Pinocchio, he had already lost a son. [...] Geppetto lost Carlo during the Great War. They'd been together only ten years. But it was as if Carlo has taken the old man's life with him*“ (GI, 0:44–1:15). Hingegen verliert Giuseppe Geppetto seinen Sohn nicht während eines Bombenangriffs im Krieg, sondern an die Petrification Disease. Anders als in Collodis Original, gibt es kein magisches Holzstück und die erzwungene Herausgabe an Geppetto von Meister Ciliegia. Trauer und Alkohol verleiten Geppetto (2022) dazu, im betrunkenen Zustand die Puppe zu schnitzen. Während dieser Szene ist Pinocchios Körper fertig und wird von Geppetto vor ein Foto von Carlo gesetzt (vgl. GI, 14:50). Danach schnitzt Geppetto den Kopf Pinocchios, dabei wird im Wechsel ein Close-Up des Fotos sowie das Schnitzen einzelner Kopfteile, insbesondere der Ohren und Nase, gezeigt. Nur besitzt Pinocchio (1883) keine Ohrmuscheln aber die Nase von Pinocchio (2022) ist ebenfalls von Beginn an unnatürlich lang. Carlo ist eindeutig die Vorlage, wobei beide Figuren unterschiedlich aussehen. Das Leben der Holzpuppe ist ein Geschenk vom Wood Sprite, um Geppetto in seiner Trauer zu helfen: „[Wood Sprite:] I care for the little things... [...] the forgotten things, the lost ones. [...] [B]ring joy and company to that poor heartbroken man. Be his son. Fill his days with light so he'll never be alone“ (GI, 16:44–18:16). Geppetto (2023) erschafft P, um Carlo zu ersetzen, oder – je nach Ende – wiederzuerwecken.

Carlo (2022) und Carlo (2023) sind nur Nebenfiguren und trotzdem sind sie essenzieller Bestandteil für die Handlung und die Charakterentwicklung der Geppetto-Figuren. Der Autor wird nicht nur namentlich eingebunden, auch die Bedeutung des Kindes wird emotional aufgeladen. Pinocchio erhält so eine weitere Wertigkeit als Ersatzkind – als Wesen, das einen schweren Verlust lindern und diese Last tragen soll. Carlos Funktion in der jeweiligen Handlung ist sein tragischer Tod und das damit erzeugte Leid für den Vater. Gleichzeitig ist es

im Game Lore ein Geheimnis für den:die Spieler:in, welches herausgefunden werden kann. Ihre jeweiligen Attribute in Film und Videospiel sind vollkommen willkürlich gewählt und ihre einzige Gemeinsamkeit sind lediglich ihre Namen, als Hommage und ihre Funktion für den Plot.

4.3. Plotsnippets

Das dritte identifizierte Kriterium sind die Plotsnippets mit denen Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini und il Grillo-parlante verknüpft sind und die in vielen Adaptionen vorkommen. Es ist eine Kombination aus Figuren, Orten, Beschreibungen und Dialogen. Alle weisen eine starke Verbindung zu dem Protagonisten Pinocchio auf und stehen nur teilweise mit Geppetto, la Fata oder il Grillo-parlante in Verbindung. Diese kurzen Ausschnitte aus der originalen Handlung sind oft komprimiert oder anders kombiniert. Insgesamt wurden neun Plotsnippets identifiziert, davon erscheinen acht im Film, sieben im Videospiel und sechs im Comic. Drei finden sich jeweils in zwei Adaptionen, eines ist ausschließlich in *Pinocchio* (2008) vertreten. Nicht in allen Plotsnippets kommen alle vier Figuren vor, beispielsweise ist die Handlung mit dem terribile Pesce-cane nur mit Geppetto, il Grillo-parlante und Pinocchio verbunden, während il gatto und la volpe ausschließlich im Zusammenhang mit Pinocchio auftreten. Auch die Gewichtung unterscheidet sich, zum Beispiel in *Pinocchio* (2008) sind es einzelne Splashpanels und Panels im Magen des Monstro, in *Guillermo del Toro's Pinocchio* einige Sequenzen im Terrible Dogfish und in *Lies of P* ist es eine einzelne Cutscene. Die Figuren-Adaptionen vom terribile Pesce-cane, il gatto, la volpe, Romeo (Lucignolo), die Taube und Schlange sind wiederum auch mit bestimmten Orten verknüpft. Familiäre Bindungen, der terribile Pesce-cane, der Tod sowie Romeo sind in allen Pinocchio-Adaptionen vorhanden. Das Lügen, die Menschwerdung, il gatto und la volpe sowie Bildung beziehungsweise Arbeit sind in Film und Videospiel adaptiert, während die Figuren der Taube und Schlange nur im Comic vorkommen.

4.3.1. Die (Wahl-) Familie und Alleinreisen

Pinocchios Heldenreise beginnt in Kapitel 9 mit der Loslösung aus der ursprünglichen Konstellation Erschaffer und Werkstück, beziehungsweise Vater und Kind. Davor verschwindet der junge Pinocchio nur kurzzeitig aus dem Haus des Vaters und bringt diesen in polizeiliche Schwierigkeiten. Pinocchio begegnet in Kapitel 15 erstmals der Fee, die später

seine große Schwester und spätere Mutter wird. In Comic, Film und Videospiel unterscheiden sich diese gefundenen Familien von der ursprünglichen Vater-Mutter-Sohn-Konstellation. In *Pinocchio* (2008) ist der Super Robot unfreiwillig mit Jiminy Cafard und später mit der Bauernfamilie zusammen. In del Toro's Film sind es Pinocchio, Geppetto, Sebastian J. Cricket und Spazzatura, die eine Gemeinschaft bilden. In *Lies of P* sind P und Giuseppe Geppetto in einer Art familiären Beziehung, während zu Sophia Monad und Gemini eine freundschaftliche Bindung besteht. Die Wahlverwandschaft ist ein Plotsnippet, das mehrfach behandelt wird und in vielen *Pinocchio*-Adaptionen vorkommt, beispielsweise in Disneys *Pinocchio* (1940) zwischen Pinocchio, Geppetto, Jiminy Cricket, Figaro und Cleo. Ähnlich ist es auch in Steven Spielbergs *A.I. Artificial Intelligence* (2001), hier bilden der Mecha David, Henry und Monica Swinton, ihr Sohn Martin, das Supertoy Teddy und zeitweise der Mecha Joe diese Gemeinschaft. Im Gegensatz zu den Wahlfamilien gibt es biologische Familien, wie Geppetto und Carlo (2022) und Giuseppe Geppetto, Camille Geppetto und Carlo (2023).

Geppettos Abwesenheit, die Veränderung von der Schwester zur Mutter und das endgültige Zusammenfinden von Vater und Sohn am Ende sind Eckpunkte der Handlung. Die Familie, ob biologisch, adoptiv oder gewählt, ist neben dem Erwachsenwerden und den Abenteuern der Ort an dem zurückgekehrt und sich gekümmert wird. Es sind die Personen, denen es zu beweisen ist, dass eine charakterliche Veränderung tatsächlich stattgefunden hat. In Kapitel 36 wird darauf angespielt, dass ein braves und fleißiges Kind das familiäre Leben beeinflusst: „– Perché quando i ragazzi, di cattivi diventano buoni, hanno la virtù di far prendere un aspetto nuovo e sorridente anche all'interno delle loro famiglie“ (CI, S. 259)⁶¹ oder bei Bausch: „[Geppetto:] ›Wenn böse Kinder sich in gute verwandeln, haben sie die Kraft, auch ihren Familien ein neues, heiteres Gesicht zu schenken‹“ (CIII, S. 182). Die Fee fungiert als große Erzieherin durch gezielte Anwendung vom Entzug der mütterlichen Liebe und zugleich ist sie die feministische Gewalt, die Pinocchio erwachsen werden lässt (vgl. Richter 2004, S. 75). Das Erwachsenwerden von Pinocchio ist die Erfüllung des Generationsvertrags, er versorgt nun seinen Vater, die Beziehung erhält ihr Happy End (vgl. Richter 2004, S. 79). In *Pinocchio* (2008) wird der Super Robot von einer Bauernfamilie aufgenommen, nachdem er in ihren Garten abgestürzt ist. In einer schwarz-weißen Panel-Sequenz ohne Rahmenlinien wird

⁶¹ In Kapitel 40 wird die Familie nicht explizit erwähnt und es ist materialistischer: „›Bengele, wenn die unartigen Hampelmänner brave Kinder werden, dann ändert sich das ganze Haus und bekommt ein schöneres Aussehen.‹“ (CII, S. 122).

die Familie in „SAD SAD SONG“ (WI, S. 101) vorgestellt. Ihre tragische Geschichte handelt vom Verlust ihres ungeborenen Kindes. Als Pinocchio zu ihnen stößt werden die Panels farbig und besitzen einen schwarzen dünnen Rahmen (vgl. WI, S. 178). Aus einem traurigen Ehepaar wird eine glückliche Familie mit Kind (vgl. WI, S. 178–180). Zuvor verfügt der Super Robot lediglich über Geppetto, seinen Erschaffer und Verkäufer, sowie Jiminy, der in seinem Kopf wohnt. Allerdings werden beide Figuren nur in einem 2/3 Splashpanel gemeinsam dargestellt (vgl. WI, S. 76). In *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022) ist die Familienzusammensetzung größer nur die Feen-Adaption, der Wood Sprite, ist kein Bestandteil davon. Neben Pinocchio und Geppetto sind auch Sebastian J. Cricket und Spazzatura Teil der Wahlfamilie. Pinocchio nennt Geppetto sofort: „Papa! [...] I'm your son“ (GI, 19:51–20:08) und die Familienbeziehung wird nur kurzzeitig von Geppetto infrage gestellt, bis Sebastian J. Cricket es ihm bestätigt. Wie der Super Robot, hat auch P nur einen Erfinder, ihn verbinden praktische Gründe mit Sophia Monad und Gemini. Geppetto und die gute Fee treffen nie aufeinander, im Comic jedoch sind sie verheiratet, während Geppetto und Sebastian J. Cricket am Ende des Films Wood Sprite um Pinoccios Leben bittet. Die freundschaftlichen und familiären Beziehungen sind für Pinocchio Ankerpunkte in der Handlung, auch während er alleine unterwegs ist.

In *Le avventure di Pinocchio* durchläuft Pinocchio verschiedene Phasen der Isolation und Gemeinschaft: In Kapitel 4–6 befindet er sich allein zu Hause. Die Kapitel 9–15 zeigen ihn im Puppentheater sowie auf Wanderschaft mit Kater und Füchsin, die er in Kapitel 18 erneut trifft. In Kapitel 19–24 ist er im Gefängnis, trifft auf die Schlange und die Taube und versucht, seinen Vater zu finden. In Kapitel 27 wird er vom Grünen Fischer gefangen gehalten und in den Kapiteln 30–34 ist er im *il Pease di Balocchi*, wird ein Esel, verkauft und ertränkt, um dann in Kapitel 35 seinen Vater wiederzufinden. In allen anderen Kapiteln befindet sich Pinocchio entweder noch in seiner Erschaffungsphase (Kapitel 1–3) oder in Sicherheit bei Geppetto oder der Fee. Auf seinen Reisen trifft er verschiedene andere Figuren, die ihm fast immer nur Böses wollen oder ihn betrügen, dennoch fühlt sich Pinocchio nur am Grab der Fee einsam und verlassen, dabei sind seine Emotionen hauptsächlich auf sich bezogen, er ist egoistisch und vorwurfsvoll:

Non ti dispiace a vedermi solo, abbandonato da tutti? [...] Che vuoi che io faccia qui solo in questo mondo? Ora che ho perduto te e il mio babbo, chi mi darà da mangiare? Dove anderò a dormire la notte? [...] [S]arebbe meglio, cento volte meglio, che morissi anch'io! (CI, S. 126)

Macht es dich nicht traurig, wenn du mich allein und von allen verlassen siehst? [...] Was soll ich allein auf dieser Welt? Wer wird mir, jetzt, da ich dich und meinen Vater verloren, etwas zu essen

geben? Wo soll ich nachts schlafen? [...] Es wäre besser, hundertmal besser, wenn auch ich stürbe! (CIII, S. 91)

Trotz seiner eigensüchtigen Gefühle empfindet Pinocchio durchaus den Verlust der Schwester als traurig, wobei diese nur wenig später als seine Mutter zurückkehrt und ihn von seinem Leid erlöst. In *Pinocchio* von Winchluss verlässt der Super Robot das Haus Geppettos und die Vorstadt in einem Landscape-Panel (vgl. WI, S. 19). Ab diesem Zeitpunkt ist er alleine unterwegs und wird nur zeitweise von anderen Figuren begleitet, zum Beispiel der Adaption von Lucignolo oder von Geppetto. Besonders deutlich wird das Alleinsein des Super Robot in den fünf rahmenlosen Splashpanels, in denen er an einer Zuckerstange aufgeknüpft ist. Gleichzeitig wohnt Jiminy Cafard permanent in seinem Kopf, allerdings findet keine Interaktion zwischen den beiden Figuren statt und der Super Robot ist sich der Anwesenheit der Kakerlake nicht bewusst. Daher ist der Super Robot technisch gesehen nicht alleine unterwegs, aber niemand unterstützt oder beschützt ihn. Bei P und Gemini ist es anders: Im Videospiel interagiert Gemini zumindest mit dem:der Spieler:in und gibt Kommentare zum Geschehen ab. Die von Winchluss genutzten rahmenlosen Panels können mit „Zeitlosigkeit“ oder dem „Vergehen von Zeit“ evozieren (vgl. Abel 2016, S. 91), wie zum Beispiel, als der Super Robot erhängt ist und durch den Baufortschritt, an einigen abgebildeten Figuren oder dem Schnee wird deutlich, wie viel Zeit zwischen diesen Splashpanels vergeht. Weitere Splashpanels sind beispielsweise ein Heißluftballon mit dem Super Robot, Geppetto im Fass auf dem aufgewühlten Ozean und Monstro (vgl. WI, S. 41). Hingegen ist del Toro's Pinocchio-Figur nie wirklich alleine unterwegs: Als er seinen Vater für den Zirkus verlässt ist er mit Count Volpe und Spazzatura, dann mit Candlewick und später wieder mit seinem Vater und Sebastian J. Cricket zusammen. Trotzdem reift Pinocchio in der Anwesenheit dieser Figuren und scheint sich zumindest im Zirkus zeitweise verlassen zu fühlen. Grundsätzlich legt er aber kurze Wege, wie etwa in die Schule, immer in Begleitung seines Gewissens, Sebastian J. Cricket, zurück. Seine Reifung zu einer verantwortungsbewussten Holzpuppe passiert über seine Todeserfahrungen und der Konfrontation mit Ausbeutung und Krieg. Da es sich in *Lies of P* um eine Third-Person-Perspective handelt, das heißt die Spielfigur ist im Bildausschnitt sichtbar, ist P hauptsächlich alleine unterwegs. Eigentlich leistet ihm nur Gemini im Spiel Gesellschaft, er spricht jedoch nicht immer und es kann mit ihm nicht direkt kommuniziert werden. Die Verbindung zwischen PC und dem:der Spieler:in ist somit die engste Verknüpfung. Pinocchios Alleinsein aus dem Original ist medienübergreifend in Comic

und Videospiel umgesetzt worden, einerseits ist es für die Handlungen relevant, andererseits ergibt sich das beim Spiel aus der Spielmechanik. Im Film wird sowohl die subtile Einsamkeit, die in Gesellschaft anderer Menschen auftritt, als auch Pinocchios Rückkehr zu seinem Vater beleuchtet.

4.3.2. Il Terribile Pesce-cane

Sowohl in Comic, Film und Videospiel wird die Figur des terribile Pesce-cane oder auch des „l’Attila dei pesci e dei pescatori“ (CI, S. 230) also „Attila der Fische und der Fischer“ (CIII, S. 162) als Plotlieferant verwendet. Wörtlich übersetzt bedeutet „pesce-cane“ so viel wie „Hunds-Fisch“, im heutigen Italienischen wird es als „großer Hai“ bezeichnet, beziehungsweise wurde es ins Deutsche auch mit „Walfisch“⁶² übersetzt (vgl. Föcking 2011, S. 436). Collodi hatte somit keine spezifische Haiart im Sinn, sondern nur ein sehr großes Meereslebewesen, das größer als ein fünfstöckiges Haus ist und einen Schlund hat in dem ein Eisenbahnzug mit dampfender Lokomotive Platz hat (vgl. CIII, S. 98). Auch in *Guillermo del Toro’s Pinocchio* erzählt ein Kapitän von einem riesigen Ungeheuer: „The dogfish, risen from the icy depths to take its tribute in blood and steel. A monster the size o’ 20 ships, full of hunger and rage“ (GI, 1:06:39–1:06:53). Auf der ersten Seite von *Pinocchio* (2008) wird in neun Panels gezeigt, wie aus einem kleinen blau-lila Fisch durch im Meer entsorgtes radioaktives Material Monstro entsteht (vgl. WI, S. 5). Im darauffolgenden Splashpanel tritt er erstmals in seiner gigantischen Form auf (vgl. WI, S. 65). Monstro verschlingt Geppetto und einen Pinguin sowie später den Super Robot. Der Terrible Dogfish hingegen verschluckt zunächst Geppetto und Sebastian J. Cricket während ihrer Überfahrt nach Catania, anschließend dann Pinocchio und Spazzatura. In *Lies of P* gibt es ein U-Boot, „Pistris the Submarine“ (NI, Relic of Trismegistus Combat Field Cloudy Evening), welches wie ein Hai aussieht. In einer Cutscene bringt es P und Gemini zur Insel der Alchemisten zur Black Seaside. Gleichzeitig ist der Fisch ein wichtiges Symbol für Krat, denn das ehemalige Fischerdorf Krat hat nach der Erfindung der Puppets als Machtmetropole im Stadtwappen den Fisch beibehalten. Darüber hinaus ist der NPC Simon Pistris Manus eine Kombination aus dem terribile Pesce-cane und dem Kutscher. Das lateinische *pistris* heißt übersetzt „Fisch, Seeungeheuer, Haifisch oder Walfisch“. Tatsächlich verwandelt sich Simon Manus mit dem Relikt „Arm of God“ in ein schreckliches Monster,

⁶² In Disneys *Pinocchio* (1940) ist es kein Haifisch, sondern ein Pottwal mit dem Namen Monstro. Auch hier besteht wieder die namentliche Verbindung zwischen dem Comic und dem Disneyfilm.

welches Ähnlichkeiten mit dem terribile Pesce-cane hat. Im Vergleich zum Comic und dem Film wird in *Lies of P* keine der Figuren tatsächlich verschluckt oder gerettet, es dient lediglich als Transportmittel und als Verweis auf verschiedene Figuren des Originals.

Das Verschlucken von Geppetto ist ein zentrales Motiv in *Le avventure di Pinocchio*, ebenso wie das Wiedersehen von Vater und Sohn sowie das Entkommen aus dem Magen des Haifisches. *Jona und der Wal*⁶³ ist ein bekannter Topos, der durch *Pinocchio* zu einem populären, von seiner biblischen Herkunft losgelösten Mythos geworden ist, dabei jedoch an Komplexität verloren hat und seine Verbindung zum Alten Testament eingebüßt hat (vgl. Föcking 2011, S. 430/S. 440). Parallelen sind: die Entziehung von Gott beziehungsweise Geppetto, die Verweigerung des Auftrags, die Nachsichtigkeit und pädagogischen Absichten von Gott beziehungsweise Geppetto und das Ziel ist die Gehorsamkeit gegenüber Gott beziehungsweise Geppetto (vgl. Föcking 2011, S. 435). In Kapitel 24 sucht Geppetto Pinocchio und wird verschlungen und Pinocchio findet seinen Vater erst in Kapitel 35 wieder. „– A quest’ora l’avrà inghiottito il terribile pescecane, che da qualche giorno è venuto a spargere lo sterminio e la desolazione nelle nostre acque“ (CI, S. 136). Bei Bausch: „Den wird der schreckliche Haifisch verschlungen haben, der seit Tagen Tod und Schrecken in unseren Gewässern verbreitet.“ (CIII, S. 98). Jona verbringt drei Tage im Wal und Geppetto ungefähr zwei Jahre im Magen des Haifisches. Collodi entproblematisiert die Jona-Erzählung, in dem er die Geschichte in die Bahn des Monomythos⁶⁴ zurücklenkt und Pinocchio die Stationen der Heldenreise absolviert und vollendet (vgl. Föcking 2011, S. 435/S. 439). Diese umfassen nach Campbell und Vogler: die gewohnte Welt, den Ruf des Abenteuers, die Weigerung, übernatürliche Hilfe, das Überschreiten der ersten Schwelle, den Aufenthalt im Bauch des Wals, den Weg der Prüfungen und die Versöhnung mit dem Vater (vgl. Föcking 2011, S. 434). Bis zu diesem Punkt verlaufen die Wege von Jona und Pinocchio ähnlich. Pinocchio durchläuft darüber hinaus jedoch noch den Rückweg und die Belohnung (vgl. Föcking 2011, S. 434). Die Haifisch-Episode (Kapitel 33–35) wird intertextuell überwiegend auf *Cinque Canti* von

⁶³ *Jona und der Wal* ist eine Geschichte aus dem Alten Testament, in der Jona von einem großen Fisch verschlungen, nach drei Tagen ausgespuckt wird und danach ist er Prophet wider Willen (vgl. Föcking 2011, S. 429).

⁶⁴ Die von Föcking (2011, S. 431) zitierte Kurzformel von Campbell für den Monomythos lautet: „A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder (x): fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won (y): the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man“. Dabei hat der Held oft außergewöhnliche Gaben und einen Defekt, den es zu heilen gilt oder die Welt selbst leidet an einem solchen (vgl. Föcking 2011, S. 431). Pinoccios Defekt ist seine Holzpuppen-Hülle und sein Ungehorsam, es ist somit nur seine individuelle Welt richtigzustellen.

Ludovico Ariost bezogen, die nicht in *Orlando Furioso* (1516, 1521, 1532) aufgenommen wurden und erst in der Neuausgabe der *Opere minori in versi e prosa* (1852) zu lesen war (vgl. Föcking 2011, S. 437). Bei Ariost wird der Paladin Ruggero von einem Wal verschlungen und verbringt dort viele Jahre, der Wal fungiert als Werkzeug des Bösen und sein Inneres stellt die Grabesschwärze des Todes dar (vgl. Föcking 2011, S.438). Im Gegensatz zu Ariost ist der Haifisch bei Collodi jedoch ein Werkzeug des Guten. Die Fee nutzt ihn, um Pinocchio die Möglichkeit zu geben seine Metamorphose zum *ragazzo perbene* weiter voranzutreiben und Verantwortung zu übernehmen. Geppetto ist zwar jahrelang in der Dunkelheit und dem Bösen gefangen aber durch die zufällige Begegnung zwischen Vater und Sohn wird er erlöst. Pinocchios Metamorphose beginnt bereits mit dem Abstreifen der Eselshaut im Meer, dennoch erfolgt die körperliche Anpassung erst durch die Fee in Kapitel 36 (vgl. Föcking 2011, S. 439). Bei *Pinocchio* (2008) und *Guillermo del Toro's Pinocchio* treffen Erschaffer/Vater und Sohn auch zufällig wieder aufeinander und können sich auf unterschiedliche Art befreien. In *Lies of P* führt die Abwandlung des Pesce-cane, das Pistirs U-Boot, P zufällig zu seinem Vater aber nicht, um Giuseppe Geppetto zu retten. Ein weiterer Gegensatz zum Original ist, dass sich weder der Super Robot, Pinocchio (2022) noch P in einen Menschen verwandeln, im Film jedoch befreit sich Pinocchio aus der Schuld der Ungehorsamkeit durch seinen selbstlosen Akt der Opferung. Keine der Pinocchio-Adaptionen vollzieht somit die abschließende, äußerliche Metamorphose.

Monstro verschluckt Geppetto, auf seiner Suche nach dem Super Robot, und einige Pinguine am Südpol (vgl. WI, S. 65–67), während Collodis Geppetto ohne Gesellschaft ist. Bei *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022) werden hingegen Geppetto und Sebastian J. Cricket bei ihrer gefährlichen von Seeminen gespickten Überfahrt nach Sizilien verschluckt. Im Magen von Monstro werden einige Pinguine von der Magensäure umgebracht, Geppetto (2008) und einer der Pinguine flüchten auf ein vorhandenes kleines Holzboot. Bei Collodi verschluckt der Haifisch ein Handelsschiff mit Lebensmitteln, Wein, Kaffee und Kerzen (vgl. CIII, S. 169). So wird auch bei Winchluss ein großer Dampfer gezeigt, der in neun Panels, zum Kentern gebracht wird und das Musikquartett sich in der Magensäure aufgelöst (vgl. WI, S. 117). Die Strafe für die Dekadenz der Reichen und die Umweltverschmutzung ist der Tod durch ihr selbst erschaffenes Monster. Das Sinken des Schiffes, der Kapitän und das Musikquartett sind transmediale Verweise auf James Camerons *Titanic* (1997). Geppetto rettet das Klavier, eine Kiste Champagner und eine rote Fliege für den Pinguin. Sebastian J. Cricket spielt nach dem

Wiedersehen aller ebenfalls Violine im Bauch des Terrible Dogfish (vgl. GI, 1:31:59) und untermalt gleichzeitig als Geräuschkulisse die freudige Szene. Bei Geppetto und Sebastian J. Cricket ist es ihr eigenes Schiff auf dem sie im Magen bleiben und nach Fischen angeln. Geppetto ist, im Gegensatz zu den anderen Figuren im Comic und Film, sehr zuversichtlich wegen der Rettung durch Pinocchio: „A son knows when his father is alive. He will look for us, you’ll see“ (GI, 1:11:55–1:12:01). Er ist somit auch der einzige Geppetto der auf seinen Sohn vertraut. Der Pinguin dient Comic-Geppetto als Diener und scheint enttäuscht zu sein, als zufällig der Super Robot in den Magen gespült wird (vgl. WI, S. 139). Beim ungeplanten Wiedersehen in allen Adaptionen wird die bewusste Suche, wie noch in Kapitel 23 (CI, CIII), ausgelassen. Collodis Pinocchio freut sich seinen Vater lebendig zu sehen: „– Oh! babbino mio! finalmente vi ho ritrovato! Ora poi non vi lascio più, mai più, mai più!“ (CI, S. 236). „Oh, mein lieber Vater! Endlich habe ich Euch wiedergefunden! Von jetzt an verlasse ich Euch nie, nie mehr!“ (CIII, S. 166). Im Film freuen sich Geppetto und Sebastian J. Cricket, Spazzatura und Pinocchio ebenfalls, während im Comic Geppetto die Fähigkeiten des Super Robots nutzt, um zu entkommen.

Bei Collodi fliehen Geppetto und Pinocchio aus dem Schlund des Ungeheuers, während es an der Meeresoberfläche schläft und Pinocchio schwimmt mit seinem Vater am Rücken in Richtung eines Ufers (vgl. CIII, S. 170). Im Comic verwendet der Super Robot auf Befehl Geppettos Kreissägen-Hände, um einen Tunnel ins Fleisch zu fräsen und fackelt mit seiner Flammenwerfernase das Herz Monstros ab (vgl. WI, S. 139–140). In *Guillermo del Toro’s Pinocchio* versuchen sie mithilfe von Pinocchios Lügen und dem Abbrechen seiner Holznase zu fliehen, letzten Endes werden sie aber vom Dogfish ausgeschieden und fallen ins Meer (vgl. GI, 1:35:28–1:35:35). Nur bei Collodi bleibt der terriblie Pesce-cane unverletzt: „Il mare era tranquillo come un olio: la luna splendeva in tutto il suo chiarore e il Pescecane seguiva a dormire di un sonno così profondo, che non l’avrebbe svegliato nemmeno una cannonata“ (CI, S. 242)⁶⁵ oder bei Bausch: „Das Meer war glatt wie Öl, der Mond leuchtete ganz hell, und der Haifisch schlief ruhig weiter; nicht einmal ein Kanonenschlag hätte ihn aus diesem Schlaf geweckt“ (CIII, S. 171). Sowohl im Comic, als auch im Film ist es Tag beim Entkommen der Figuren. Im Comic klettern sie aus dem Maul des toten Monstros an einen Strand, im Film wird Pinocchio noch einmal vom Terrible Dogfish eingesaugt und bringt zur Rettung aller eine

⁶⁵ In Kapitel 37 heißt es verkürzt: „Der Große Hai schlief weiter und merkte nicht, was vorgefallen war“ (CII, S. 116).

Seemine im Maul des Ungeheuers zum Explodieren. Währenddessen werden Geppetto, Sebastian J. Cricket und Spazzatura ins Wasser geschleudert und Pinocchio stirbt zum dritten Mal (vgl. GI, 1:37:55–1:38:01). Alle schaffen es dadurch unbeschadet mit dem toten Pinocchio an den Strand, während die Leichenteile des Terrible Dogfish im Meer treiben.

Die adaptierten Plotsnippets in Comic und Film weisen große Ähnlichkeiten zu dem Original sowie zueinander auf. Diese Episode ist besonders wichtig für das Heranreifen Pinocchios (1883) aber auch für Pinocchio (2022). Es endet im Comic und Film mit dem Tod der terribile Pesce-cane-Figur und der Rettung von anderen sowie sich selbst. Im Kontrast zum Original ist Geppetto in den Adaptionen nie ohne Begleitung. Auch die Arten der Rettungen variieren, wobei der Figur in Comic und Film ein blutiges und grausames Ende widerfährt. Winshluss' Interpretation der Flucht ist brutal und deutet auf die Ausbeutung der Umwelt durch die Gesellschaft und die Ignoranz gegenüber dieser Taten hin, während die Seemine bei del Toro den Krieg miteinbezieht. *Lies of P* bezieht mit dem U-Boot den technischen Fortschritt ein, obwohl dies keine lebende Figur ist, erinnert es unverkennbar an den terribile Pesce-cane.

4.3.3. Verletzungen, der Tod und die Nutzung als Waffe

Die Brutalität zu Erziehungszwecken in Kindergeschichten aus dem 19. Jahrhundert ist auch bei *Le avventure di Pinocchio* allgegenwärtig. Das vermeintliche Sterben der Hauptfigur, der guten Fee, Geppettos, Romeos und anderer Figuren spielt eine zentrale Rolle. Bei Collodi erfolgt keine Wiedererweckung von Pinocchio, da er nie wirklich stirbt, obwohl die Strafe für seine Ungehorsamkeit eigentlich der Tod in Kapitel 15 war und das auch das endgültige Ende der Geschichte hätte sein sollen (vgl. Richter 2004, S. 44–45).

[A]llora gli tornò in mente il suo povero babbo ... e balbettò quasi moribondo:

– Oh babbo mio! se tu fossi qui! ... –

E non ebbe fiato per dir altro. Chiuse gli occhi, aprì la bocca, stirò le gambe e, dato un grande scrollone, rimase lì come intirizzito. (CI, S. 83)

[D]a musste er an seinen armen Vater denken –, und schon an der Schwelle des Todes, stammelte er:

›Ach, mein lieber Vater!‹ – Wenn du nur hier wärst!‹

Er hatte keinen Atem mehr, um noch etwas zu sagen. Er schloss die Augen, öffnete den Mund, streckte die Beine und blieb nach einer letzten Zuckung wie erstarrt hängen. (CIII, S. 59)

In Kapitel 16 können sowohl Pinocchio als auch die Fee problemlos von den Toten zurückkehren, obwohl die Fee noch in Kapitel 15 auf ihre Totenbahre wartet (vgl. CIII, S. 58). Die Fee wandelt sich vom Mädchen zur Mutter und wird als gute Gegenspielerin positioniert

(vgl. Richter 2004, S. 45). Beide Figuren leben, ohne ausführliche Erklärung, wieder, eine kleine Einfügung in die Erstausgabe (1883) reicht, damit Pinocchio nicht wirklich stirbt, nun heißt es nämlich: „[E] balbettò quasi moribondo“ (CI, S. 83) oder bei Bausch: „[S]chon auf der Schwelle des Todes“ (CIII, S.60). Pinocchio ist als Holzpuppe unsterblich, das Motiv der Wiedererweckung, welches bei del Toro und *Lies of P* vorkommt, sind Weiterentwicklungen davon. Die Geschichte Pinocchios war und ist dauerhaft Veränderungen ihres Stoffes unterzogen. Die Figur selbst besteht aus einem Naturstoff, der einst lebendig war, durch das Fällen starb und als Holzpuppe erneut lebt. Im Gespräch zwischen den Ärzten Rabe, Käuzchen und Grille wird diese Dualität von Leben und Tod angesprochen:

– A mio credere il burattino è bell’e morto: ma se per disgrazia non fosse morto, allora sarebbe indizio sicuro che è sempre vivo!

– Mi dispiace – disse la Civetta – di dover contraddire il Corvo [...]: per me, invece, il burattino è sempre vivo; ma se per disgrazia non fosse vivo, allora sarebbe segno che è morto davvero. (CI, S. 87–88)⁶⁶

›Meiner Meinung nach ist der hölzerne Junge mausetot; aber wenn er unglückseligerweise doch nicht tot sein sollte, wäre das ein sicheres Zeichen dafür, dass er noch lebt.‹

›Ich bedaure‹, sagte das Käuzchen; ›dem Raben [...] widersprechen zu müssen: Meiner Ansicht nach lebt der hölzerne Junge noch; aber, wenn er unglücklicherwise doch nicht mehr leben sollte, dann wäre das ein sicheres Zeichen dafür, dass er wirklich tot ist.‹ (CIII, S. 62–63)

Beide Aussagen – Pinocchio ist tot und Pinocchio ist lebendig – sind gültig. In einem Fall ist das Leben das Zeichen seines Überlebens, im anderen ist der Tod das Zeichen dafür, dass er verstorben ist. Beide Aussagen sprechen dieselbe Wahrheit unterschiedlich aus und tatsächlich lebt Pinocchio noch. Abgesehen von seiner Materialität zeigt sich dies auch darin, dass er lebensbedrohliche Verletzungen übersteht und für Menschen unmögliche Leistungen vollbringt. In Kapitel 6 brennen Pinocchios Füße ab:

E li addormentò; e nel dormire, i piedi che erano di legno gli presero fuoco, e adagio adagio gli si carbonizzarono e diventarono cenere.

E Pinocchio seguitava a dormire e a russare, come se i suoi piedi fossero quelli d’un altro. (CI, S. 33)

[S]etzte er sich und legte seine nassen, schmutzigen Füße auf das Becken voll glühender Kohle. Und dort schlief er ein. Und während er schlief, fingen seine Füße, die ja aus Holz waren, zu glimmen an, verkohlten allmählich und wurden zu Asche. Und Pinocchio schlief und schnarchte weiter, als gehörten seine Füße einem anderen. (CIII, S. 26)

⁶⁶ Bei Grumann diskutieren auch Rabe, Eule und das Lisle-Heimchen über Pinocchios Zustand:

›Nach gewissenhafter Untersuchung meinerseits ist der Hampel tot. Sollte er allenfalls nicht tot sein, dann hätten wir den interessanten Fall, daß er noch lebt.‹

›Ich bedaure unendlich‹, sagte da die Eule, ›[...] dem Herrn Raben, mit meiner Ansicht entgegenzutreten zu müssen. Nach meiner Auffassung befindet sich der Hampelmann immer noch am Leben. Fände sich aber gegebenenfalls kein Lebenszeichen mehr vor, dann hätten wir zweifelsohne mit sichern Anzeichen des Todes zu rechnen‹ (CII, S. 52–53)

Stellvertretend für Menschenkinder erlebt die Holzpuppe traumatisierende, gefährliche und potenziell tödliche Abenteuer, ohne nachhaltig geschädigt zu werden. Auch in *Guillermo del Toro's Pinocchio* brennt sich Pinocchio freudig die Füße ab, weil Candlewick ihn dazu überredet:

[Candlewick:] Hey. Try to get closer to the fire to get warm. [...]

[Pinocchio:] My feet feel hot, like chocolate. Look!

[Geppetto:] Ah! What! [...]

[Sebastian J. Cricket:] Fire! My house is on fire! [...]

[Pinocchio:] Yes! Look at me! Look! I'm on fire! Yay! (GI, 29:23–30:05)

Generell sind die Reaktionen von diesem Pinocchio scheinbar falsch und fehlerhaft, als Mensch wären solche Verletzungen zumindest schmerzhaft. Geppetto schnitzt Pinocchio, sowohl im Original als auch im Film, neue Füße. Im Film werden sie mit dünnen Seilen an Pinocchios, teilweise noch vorhandene Unterschenkel gebunden, während Geppetto bei Collodi aus zwei Holzstücken zwei neue anfertigt: „[G]eppetto con un po' di colla sciolta in un guscio d'uovo gli appiccicò i due piedi al loro posto, e glieli appiccicò così bene, che non si vedeva nemmeno il segno dell'attaccatura“ (CI, S. 41). „[Geppetto] klebte [...] mit etwas Leim, den er zuvor in einer Eierschale aufgelöst hatte, die beiden Füße an der richtigen Stelle an, und er klebte sie ihm so gut an, dass man nicht einmal mehr die Nahtstelle sehen konnte“ (CIII, S. 32). Collodis Geppetto stellt den Urzustand wieder her, während del Toros Geppetto die „Verletzung“ sichtbar lässt. Einen Anspruch auf lebenslange Unversehrtheit gibt es in dieser Welt nicht und manche Fehler sind dauerhaft. Für beide Figuren ist die Freude über die neuen Füße jedoch groß.

Ähnliche Arten von Verletzungen zeigen sich beispielsweise auch in Kapitel 10, hier wird Pinocchio im Zirkus an die Wand genagelt und soll verbrannt werden. Mangiafuoco droht Pinocchio somit mit dem einzigen Element, welches ihm tatsächlich Schaden kann:

– Portatemi di qua quel burattino, che troverete attaccato al chiodo. Mi pare un burattino fatto di un legname molto asciutto, e sono sicuro che, a buttarlo sul fuoco, mi darà una bellissima fiammata all'arrosto. – [...]

– Babbo mio, salvatemi! Non voglio morire, no, non voglio morire! ... – (CI, S. 52–53)

[Feuerfresser:] »Bringt mir die Holzpuppe her, die am Nagel hängt. Mir scheint, die Puppe ist aus ganz besonders trockenem Holz, und ich bin sicher, wenn ich sie ins Feuer werfe, gibt sie mir eine herrliche Flamme für den Braten ab.« [...] »Mein Vater, rettet mich! Ich will nicht sterben, ich will nicht sterben.« (CIII, S. 39)

Pinocchios Vertrauen in den Vater ist unerschütterlich, in Notsituationen bittet er ihn um Hilfe. Der Vater kann hier als göttliche Instanz gesehen werden, die Schutz und Fürsorge bietet, ohne körperlich anwesend zu sein. Letzten Endes entkommt Pinocchio allen Gefahren, der Schutz

des (göttlichen) Vaters und der (irdischen) Mutter war ausreichend, um ihn lebendig zu halten. In dieser Situation sind es Mangiafuocos Mitleid mit der Holzpuppe und dessen Vater sowie Pinocchios aufopferungsvolle Geste gegenüber dem Harlekin, die ihn vor dem Verbrennen retten. Auch in Kapitel 14 wird Pinocchio von zwei Dieben bedroht: „Allora l’assassino più piccolo di statura, cavato fuori un coltellaccio, provò a conficcarglielo a guisa di leva e di scalpello fra le labbra [...]“ (CI, S. 75). „Da holte der kleinere Mörder ein furchtbares Messer hervor und versuchte, es ihm als eine Art Hebel und Meißel zwischen die Lippen zu stecken“ (CIII, S. 55). Sie entzündeten ein Feuer unter der Pinie, auf der Pinocchio nach seinem Lauf Schutz sucht. Damit sucht er Sicherheit bei dem Material aus dem er gefertigt wurde. Er wird hier ebenfalls mit dem Element bedroht, mit dem er tatsächlich verletzt oder getötet werden kann. Im Comic stirbt der Super Robot nicht, er wird dadurch auch nicht erneut zum Leben erweckt. Dennoch wird er im Toyland an einer Zuckerstange aufgehängt (vgl. WI, S. 83/S. 100/S. 109/S. 117/S. 126), zu sehen auf mehreren Splashpanels, wie auch Collodis Pinocchio in Kapitel 15 an einer Eiche aufgehängt wird. „[M]a il burattino, dopo tre ore, aveva sempre gli occhi aperti, la bocca chiusa e sgambettava più che mai. [...] E quel dondolio gli cagionava acutissimi spasimi, e il nodo scorsoio, stringendosi sempre più alla gola, gli toglieva il respiro“ (CI, S. 81–83). Oder bei Bausch: „Aber nach drei Stunden hatte er immer noch die Augen auf und den Mund zu und strampelte wilder als zuvor. [...] Dieses Hin-und-Her-Baumeln verursachte ihm schlimme Schmerzen, und die Schlinge zog sich immer fester um seinen Hals und schnürte ihm die Luft ab“ (CIII, S. 59). Zuvor wird auch noch auf ihn eingestochen: „E cavati fuori due coltellacci lunghi lunghi e affilati come rasoi, *zaff e zaff* ..., gli affibbiarono due colpi nel mezzo alle reni. Ma il burattino per sua fortuna era fatto d’un legno durissimo, motivo per cui le lame, spezzandosi, andarono in mille schegge [...]“ (CI, S. 80–81). „Und sie zogen zwei fürchterlich lange Messer hervor, die wie Rasiermesser scharf gewetzt waren, und verpassten ihm, zack, zack zwei Stiche in die Seite. Aber zum Glück war der hölzerne Junge aus härtestem Hartholz geschnitzt, darum zerbrachen die Klingen in tausend Splitter [...]“ (CIII, S. 58). Pinocchio bleibt auch hier auf wundersame Weise unversehrt, den einzige tatsächlichen körperlichen Schaden erleidet er somit in Kapitel 6.

Im Film sind die Bedrohungen denen des 20. Jahrhunderts angepasst, so wird Pinocchio von einem Auto angefahren, erschossen, explodiert oder ertrinkt, sein Körper bleibt dabei fast unversehrt. Bei der Explosion der Seemine wäre eigentlich zu erwarten, dass Pinocchio zum Großteil zerstört wird, was nicht der Fall ist. Nach all diesen tödlichen Gefahren trifft er auf

Death, die sogar eine eigene Figur ist und die das Gleichgewicht erhält, das Pinocchios Existenz durcheinanderbringt. „The wooden boy with the borrowed soul. [...] She gave you life, Pinocchio, when you were not supposed to have it. No more than a chair or a table should. As a result, you cannot truly, truly die“ (GI, 50:23–50:48). Durch diese Entscheidung von Wood Sprite ist Pinocchio unsterblich. Death warnt Pinocchio vor den Konsequenzen, die aus dem Tod seiner Liebsten resultieren:

Life can bring great suffering. And eternal life can bring eternal suffering. [...] Ah, but, Pinocchio, what if you don't see your father again? [...] While you may have eternal life, your friends, your loved ones, they do not. Every moment shared with them may be the very last. You never know how long you have with someone until they're gone. (GI, 1:15:12–1:15:57)

In *Pinocchio* (2008) wird versucht, den Super Robot zu erschießen, zu ertränken oder zu zerstören, nichts davon beeinflusst ihn. Die Figur hat keine Angst vor dem Tod, denn zu Empfindungen ist er als Maschine nicht fähig. Ebenso scheint Pinocchio (1883) in Kapitel 17 lieber sterben zu wollen, als die bittere Medizin der Fee zu trinken. Die kindliche Übertreibung täuscht nicht über seine tatsächliche Angst hinweg: „[La Fata dai capelli turchini:] –Non hai paura della morte?

[Pinocchio:] – Nessuna paura! ... Piuttosto morire, che berevere quella medicina cattiva. –“ (CI, S. 92). Bei Bausch: „[Fee:] ›Hast du keine Angst vor dem Tod?‹

[Pinocchio:] ›Überhaupt keine! – Lieber sterben als diese grässliche Medizin trinken.‹“ (CIII, S. 66). Erst als die vier Helfer des Todes auftauchen, trinkt Pinocchio seine Medizin.

A questo punto, la porta della camera si spalancò, ed entrarono dentro quattro conigli neri come l'inchiostro, che portavano sulle spalle una piccola bara da morto. [...] – Pazienza! – dissero i conigli. – Per questa volta abbiamo fatto il viaggio a ufo. – E tiratisi di nuovo la piccola bara sulle spalle, uscirono di camera bofonchiando e mormorando fra i denti. (CI, S. 92–93)⁶⁷

In diesem Augenblick ging die Zimmertür auf, und vier Hasen, schwarz wie Tinte, traten ein und trugen auf ihren Schultern eine kleine Totenbahre. [...] ›Na, dann haben wir die Reise diesmal umsonst gemacht‹, sagten die Hasen. Sie nahmen die kleine Bahre wieder auf die Schultern und gingen brummend und leise vor sich hin schimpfend aus dem Zimmer. (CIII, S. 66)

Anders als bei Collodi kommen die vier Hasen im Film in drei Szenen vor. In der ersten Szene tragen sie Pinocchio singend in einem Sarg in die Unterwelt, stellen ihn hin und weisen ihm den Weg zu Death. Beim zweiten Mal springt Pinocchio aus jenem Sarg und spricht mit ihnen

⁶⁷ Bei Grumann spielen sie darauf an, dass das nur eine Frage der Zeit ist bis die vier schwarzen Hasen Pinocchio holen. „Leise ging die Tür auf. Vier schwarze Hasen kamen und trugen einen kleinen Sarg herein. [...] ›Ein anderes Mal!‹ sagte der größte Hase. ›Heute sind wir umsonst gekommen.‹ Sie drehten sich mit ihrem Sarge um und gingen brummend und schimpfend zur Tür hinaus“ (CII, S. 55).

und beim dritten Mal, sind sie im Abspann zu sehen, während ihnen Sebastian J. Cricket aus seinem Leben erzählt. Die Hasen sind in dieser Adaption Mitarbeiter von Death, spielen in ihrer Freizeit Poker und sind schlecht gelaunt. Die Hasen sind sich Pinocchios Unsterblichkeit bewusst: „[Rabbit:] Ugh, it’s him again.

[Pinocchio:] I cannot die!

[Rabbit:] We know“ (GI, 1:14:34–1:14:38)

Auf der Streichholzschachtel, in die Pinocchio den toten Sebastian J. Cricket legt, ist der Kopf eines der schwarzen Hasen abgebildet, welcher im Close-Up zu sehen ist. Pinocchio trägt die tote Grille immer noch in seinem Brustloch. Auch in *Lies of P* taucht die Black Rabbit Brotherhood zweimal auf, es handelt sich um vier Stalker mit unterschiedlichen Hasenmasken. Im Malum District trägt der Eldest of the Black Rabbit Brotherhood in einer Cutscene einen Holzsarg hinein und stellt ihn ab und auf dessen Innenseite ist mit roter Farbe „Liar“ geschrieben (vgl. NI, Malum District Rainy Night). Der Eldest stirbt und im zweiten Bosskampf am Ort Relic of Trismegistus Entrance wird zuerst gegen den Youngest, Eccentric und Battle Maniac of the Black Rabbit Brotherhood gekämpft, dann nochmal gegen den aus dem Sarg wieder auferstandenen Eldest. In dem Kampf sterben einerseits die Hasen-Figuren und P wird mit dem Tod gedroht: „[Battle Maniac:] Accept your fate. Death has come for you“ (NI, Relic Trismegistus Entrance Cloudy Morning). In beiden Adaptionen erscheinen die Hasen nie in der Szene der Medizinverweigerung, sondern ausschließlich in anderen Kontexten.

Auch in weiteren Kapiteln wird Pinocchio verletzt oder ist dem Tod nahe, während Geppetto und die Fee auch scheinbar sterben. In Kapitel 20 gerät er in ein Fangeisen (vgl. CI, S. 114/CIII, S. 82) in Kapitel 28 will der Grüne Fischer ihn in siedendem Öl braten (vgl. CI, S. 169/CIII, S. 120), in Kapitel 33 wird er im Zirkus ausgepeitscht (vgl. CI, S. 210/CIII, S. 150–151) und der Käufer will eine Trommel aus der Haut des Esel-Pinocchios machen und versucht ihn dafür zu ertränken: „[Il Compratore] e messogli un sasso al collo e legatolo per una zampa con una fune che teneva in mano, gli diè improvvisamente uno spintone e lo gettò nell’acqua“ (CI, S. 222). „[Der Käufer] befestigte einen großen Stein an seinem Hals, knüpfte an eines seiner Beine ein Seil, das er in der Hand behielt, und gab ihm plötzlich einen Stoß und warf es ins Wasser“ (CIII, S. 157). In Kapitel 23 stirbt scheinbar die Fee, Pinocchio findet nur einen kleinen Marmorstein mit der Inschrift:

QUI GIACE
LA BAMBINA DAI CAPELLI TURCHINI
MORTA DI DOLORE
PER ESSERE STATA ABBANDONATA DAL SUO

FRATELLINO PINOCCHIO (CI, S. 125)⁶⁸

HIER RUHT
DAS MÄDCHEN MIT DEM BLAUEN HAAR
GESTORBEN AUS KUMMER
WEIL ES VERLASSEN WURDE
VON SEINEM KLEINEN BRUDER PINOCCHIO (CIII, S. 90)

Danach erscheint la Fata ihm schon in Kapitel 24 als wiedergefundene Mutter. Statt wieder aufzutauchen ist Sophia Monad in *Lies of P* im Hotel Krat nur eine Projektion, während ihr physischer Körper in der Arche Abby ist. Sophia Monad und ihre Kraft die Zeit zu kontrollieren ermöglichen es, dass P zu den Stargazen zurückkommt, kurz bevor er tatsächlich stirbt. Sie selbst verspürt den Wunsch nach Erlösung: „It hurts so much... I want to be free... Please...“ (NI, Arche Abbey Time Unknown) und der:die Spieler:in kann zwischen den Optionen: „Let her live“ und „Give her peace“ (NI, Arche Abbey Time Unknown) wählen. Sophia Monad bleibt Ps Begleiterin und taucht beim Spielende „Rise of P“ als blauhaarige Puppette, die Ergo von P erhält, sogar wieder auf.

Den wahren Tod erfährt der Holzpuppen-Pinocchio in Kapitel 36 (CI/CIII), in diesem wird Pinocchio der Wunsch der Menschwerdung erfüllt. Bei del Toro stirbt Pinocchio dreimal, wobei der Wood Sprite bei seiner zweiten Wiedererweckung eine verkürzte Version zur ersten Erweckung vollzieht: „Little wooden boy made of pine, may you rise with the sun and wander the earth. Be his son. Fill his days with light...“ (GI, 1:44:44–1:45:00). Death hat Pinocchio zuvor gewarnt, dass er nie tatsächlich stirbt:

Don't get me wrong, you will die many, many times. This being one of them. But they are not real deaths. Just waiting periods. There are rules, you see. [...] We will both have to wait for the sand to run out. You will stay here with me a little longer each time you cross until the end of time. (GI, 51:10–51:48)

Die Sanduhren zeigen die Zeit bis Pinocchio wieder in der echten Welt aufwacht. Candlewick fragt Pinocchio sogar nach dem Tod: „Are you scared? Of dying?

[Pinocchio:] Me? Nah. I died a couple of times. It was all right. There's rabbits and card games and a lot of sand. Blue sand“ (GI, 1:20:06–1:20:24). Für Pinocchio ist es wie ein Spiel, nicht gefährlich, lediglich eine kurze Unterbrechung seines Lebens, für alle anderen ist der Tod

⁶⁸ Bei Grumann heißt es in Kapitel 23:

Hier ruht im süßen Schlummer
Das Mägdlein mit dem goldenen Haar.
Ihm brach das Herz vor Kummer,
Weil Bengel so treulos war. (CII, S. 68)

hingegen eine realistische Gefahr und ein endgültiger Zustand. Del Toro greift Collodis Mechanismus auf, dass die Holzpuppe jede Verletzung und jedes Unglück fast unbeschadet übersteht. Um seinen Vater zu retten zerbricht Pinocchio die Sanduhr und setzt so seiner Unsterblichkeit ein Ende. „Rules are rules, and if we break them, there are dire consequences. If you were to go back now, so soon, you would become mortal. You might save Geppetto, but you will die, Pinocchio, and it will be your last life“ (GI, 1:38:36–1:39:02). Diese Information wird erst im notwendigen Moment von Death geteilt und ist gleichzusetzen mit Pinocchios Menschwerdung durch harte Arbeit und die Pflege seines Vaters. Del Toros Pinocchio wird erstmals nicht egoistisch dargestellt, er wertet andere Leben wichtiger als sein eigenes und wird so vom Kind zum Erwachsenen. Alle Mitglieder der Familie kehren zurück nach Hause und verbringen ihr Leben zusammen, bis schließlich Sebastian J. Cricket, Geppetto und Spazzatura sterben, während Pinocchio scheinbar nicht altert und auszieht, um die Welt zu entdecken.

Den Pinocchio-Adaptionen begegnet nicht nur der Tod und Verletzungen, sondern er wird auch als Waffe eingesetzt. In *Le avventure di Pinocchio* wird Pinocchio in Kapitel 21 (CI/CIII) als Ersatzwachhund für Melampo als Strafe bei einem Bauern gehalten, dort soll er Hühner und ihre Eier vor dem Diebstahl durch Steinmarder schützen. „Intanto, siccome oggi m'è morto il cane che mi faceva la guardia di notte, tu prenderai subito il suo posto. Tu mi farai da cane di guardia“ (CI, S. 117)⁶⁹ und bei Bausch: „Da mir heute der Hund, der nachts das Haus hütete, gestorben ist, sollst du seinen Posten einnehmen. Du sollst mein Wachhund sein“ (CIII, S. 84). Diese Aufgabe erfüllt Pinocchio vorbildlich und wird somit wieder freigelassen. Grundsätzlich ist Pinocchio bei Collodi niemals eine Waffe, doch seine Eigenschaften und seine Materialität bieten eine Vielzahl an Möglichkeiten, ihn als tödliche Waffe einzusetzen. Logischerweise verweist nichts in Collodis Geschichte auf einen Super Roboter, Supersoldaten oder Mechanoiden – alles Erfindungen der Moderne. Trotzdem entwickelte sich aus der kindlichen unschuldigen Holzpuppe im 20. und 21. Jahrhundert eine Vielzahl von gefährlichen Robotern. Einer der Gründe ist der Materialwechsel von Holz zu Metall und die vermeintliche Unsterblichkeit. Es ist weniger eine einzelne Plotepisode, die tatsächlich in Adaptionen verarbeitet wird, sondern eine Neuinterpretation einer komplexen Figur, die sich in der Moderne dazu eignet, in neuen Materialien und Funktionen aufzutreten.

⁶⁹ „Einstweilen machst du mir den Hofhund! Ich habe heute früh meinen treuen Phylax tot in seiner Hütte gefunden. Von jetzt an übernimmst du sein Wächteramt“ (CII, S. 65).

Im Comic ist die Pinocchio-Figur in ihrer Gesamtheit als Waffe konzipiert, die aktiv Menschen tötet. Bei Geppettos Vorstellung der Super-Robot-Pläne auf einem Militärstützpunkt bei denen er sich ausmalt, wie dieser als Supersoldat fungiert, wird parallel in drei Panels gezeigt, wie der Super Robot Svetlana umbringt (vgl. WI, S. 12/S. 16–17). Aktiv setzt der Super Robot seine Fähigkeiten ein, um aus Monstro zu entkommen (vgl. WI, S. 139–140). Ebenso tötet er weitere Soldaten, nachdem Jiminy Cafard den Kasten „Danger“ öffnet und einen Kurzschluss verursacht, der den Super Robot in den Tötungsmodus versetzt (vgl. WI, S. 147–151). Brutalität, Gewalt und Tod sind bei Winchluss ständige Elemente die häufiger als im Original vorkommen. Er stellt infrage, wie sehr die Moderne an Waffen und Gewalt gewöhnt ist und diese nicht als etwas Erschreckendes und Bedrohliches wahrnimmt, selbst Verstümmelung und Tod erscheinen kaum abschreckend. Das ist auch eine Konstante, die in *Lies of P* vorhanden ist, im Soulslike Genre sowieso ein Grundmerkmal. P ist eine Puppet, konzipiert zum Töten und für die Ausführung von Giuseppe Geppettos Plänen zuständig. Der linke mechanische Arm ist austauschbar und eine wichtige Waffe, abgesehen davon, dass sie das einzige nicht-menschliche Merkmal an P ist. Auch hier sind Metall und die Funktionalität der Waffe entscheidend für die Erschaffer. Der Super Robot ist zumindest in dem Grad unsterblich, dass er funktioniert, ein echtes Bewusstsein besitzt diese Maschine, wie P, aber eigentlich nicht. Die ethische Frage nach der Richtigkeit, Menschenleben zu beenden, stellt sich dem Super Robot und P nicht. Einzig del Toros Pinocchio besteht weiterhin aus Holz und ist durch die Erweckung des Wood Sprite unsterblich. Er besitzt ein Bewusstsein, zudem kann er die Frage nach der Richtigkeit kognitiv verarbeiten und Aussagen treffen:

„[Pinocchio:] –I love war.

[Candlewick:] –I love it more!

[Pinocchio:] I love it twenty-four seven, every day and anytime!“ (GI, 1:19:10–1:19:16). Sehr lange unterliegt Pinocchio diesem Irrtum. Er ist beeinflusst von seiner Umgebung und der vorherrschenden Meinung. Pinocchio wird als „ideal soldier“ bezeichnet und wird auf dem Weg ins „The Elite Military Project for special Patriotic Youth“ (GI, 1:17:31–1:17:34) vom Podestà wegen seiner Unsterblichkeit glorifiziert: „Most of us, we have but one life to give for our fatherland, but you... you have no limit! [...] Follow my orders, learn to obey, and you will be the perfect soldier“ (GI, 1:16:24–1:16:39). Dieses Camp ist eine verschärfte Darstellung der paramilitärischen Jugendorganisation des faschistischen Italiens *Opera Nazionale Balilla* (O.N.B, 1926) und deren Ersetzung, wegen Unstimmigkeiten in der *Partito Nazionale Fascista*,

durch die *Gioventù Italiana del Littorio* (G.I.L, 1937) (vgl. Schleimer 2004, S. 13). Diese diene zur ideologischen Erziehung und dem Training für spätere Einsätze in der italienischen Armee. Da sich Italien im Krieg oder in der Vorbereitung eines Krieges befindet, sind während des Films auch Kriegsplakate mit der Aufschrift „Credere obbedire combattere“ (GI, 24:16) oder Plakate mit Mussolini (vgl. GI, 1:02:42/1:03:05) zu sehen. Krieg und Kämpfen für das Vaterland werden glorifiziert, ein Ablehnen dieser Sichtweise wird als Schwäche angesehen: „[Candlewick:] We’re preparing to be soldiers. For war. [...] My father says if you’re afraid to die for your country, you’re weak“ (GI, 1:18:47–1:19:03). Nur Geppetto ist von Beginn an gegen den Krieg, hauptsächlich wegen seines Verlustes im Ersten Weltkrieg. Krieg und Tod werden nicht direkt im Familienfilm gezeigt, der Krieg wird als Spiel mit Konfetti und Paintball dargestellt, wobei mit roten Kugeln Kinder-Figuren ins Gesicht geschossen wird. Es ist einerseits eine Verharmlosung der Brutalität und andererseits eine altersgerechte visuelle Umsetzung eines solchen Kampfs. Es wird auch verharmlost, weil die gegnerischen Kindergruppen mit Pinocchio und Candlewick ein Unentschieden ausmachen. Was der Podestà nicht gestattet und von seinem Sohn verlangt:

„Candlewick...[...]... shoot the puppet. [...]

[Candlewick:] But, Father... this is a real gun. [...]

[Podestà:] Take your glory, son! Shoot the puppet!“ (GI, 1:24:21–1:24:47).

Bei der Weigerung steht Candlewick zentral im Bildausschnitt, um seine widersprüchlichen Emotionen darzustellen, er will einerseits Pinocchio nicht töten und andererseits aber seinem Vater gehorchen. Er entschließt sich, seinem Vater mit einem Paintballgewehr ins Gesicht zu schießen. Bevor er das aber umsetzen kann, fallen bereits die ersten echten Bomben. Aus dem Spiel, dem vermeintlichen Training, wird die brutale Realität. Der Tod wird zwar nicht gezeigt, er ereilt dennoch Kinder und Erwachsene im Camp.

Die Idee, Pinocchio als Waffe einzusetzen, hängt eindeutig mit der Entscheidung zusammen, welche neue Handlung in welchem Medium erzählt werden soll. Die Pinocchio-Figuren stehen stellvertretend für all das Leid, den Schmerz und die Verletzungen, die sie einerseits erleben und andererseits verursachen. Alle Medien setzen auf die Identifikation mit der Hauptfigur. Winchluss ist explizit in der Darstellung von Blut, Verstümmelungen, Verletzungen und Toten, auch in *Lies of P* ist bei menschlichen Gegnern: Gegnerinnen das Blut und ihr Tod sichtbar. Bei del Toro schwingt die menschliche Grausamkeit und der Krieg mit, aber ohne wirklich explizit

Tote oder Verletzte zu zeigen. Pinocchio hat sich im Comic, Film und Videospiel von der relativen Harmlosigkeit seiner Zeit gelöst und ist in kriegerische Handlungen mit einbezogen.

4.3.4. Romeo und das *Paese dei balocchi*

In Kapitel 30 (CI, CIII) taucht die Figur Romeo auf, einer der engsten Freunde von Pinocchio aus der Schule. Romeo wird eigentlich nur Lucignolo⁷⁰ genannt (vgl. CI, S. 182) und ist einer der Gründe für Pinocchios Reise ins *Paese dei balocchi*. Lucignolo ist nicht nur lang und dünn, sein Name erinnert zudem an *Lucifero*, den Teufel, das Teuflische und an die Verführung durch die Schlange im Paradies (*Lucignola*) (vgl. Profos-Sulzer 2009, S. 285). Besonders in den deutschen Übersetzungen und Neuerzählungen der letzten 120 Jahre gibt es verschiedene Namensvarianten von Lucignolo, alias Romeo. So heißt er beispielsweise Friedrich, Röhrle; Franz, Freund Docht (1923); Fritz, Freund Zündi (1938); ab den 1940er hauptsächlich Romeo, Freund Docht, mit einigen Ausnahmen, wie Carlo, Freund Docht (1982) Friedrich, Freund Spindel (1993) und Romeo, Freund Dünndocht (2003)⁷¹; zeitweise wird er auch nur Docht genannt (vgl. Schimming 2021). Romeo heißt bei del Toro Candlewick, wie in englischen Übersetzungen üblich und er sagt über sich: „I’m thin and weak and flimsy, just like the wick of a candle. Always afraid“ (GI, 1:25:19–1:25:23). Bei Collodi wird er so beschrieben: „[T]utti lo chiamavano col soprannome di *Lucignolo*, per via del suo personalino asciutto, secco e allampanato, tale e quale come il lucignolo nuovo di un lumino da notte“ (CI, S. 182). Oder bei Bausch: „[A]lle nannten ihn mit seinem Spitznamen ›Docht‹, denn er hatte ein so schmales, dünnes, ausgezehrt Figürchen wie der neue Docht eines Nachtlisches“ (CIII, S. 131). In *Lies of P* heißt er korrekterweise Romeo mit dem Spitznamen Lampwick: „A different boy: Call me Lampwick!“ (NI Blackseaside Time Unknown). Eine Referenz zu seinem Spitznamen, der bei *Pinocchio* (1940) auch zu „Lampwick“ geändert wurde. Bei Winchluss ist die Figur namenlos, die Kombination einzelner originaler Handlungsstränge ist jedoch eindeutig.

So erzählt Romeo (CI, CIII) Pinocchio in Kapitel Kapitel 30 vom *Paese dei balocchi*, dem Spielzeugland (CIII) oder Faulenzerland (CII), während er auf den Kutscher wartet. Del Toros Candlewick ist der Sohn des Podestàs, eines faschistischen Regierungsbeamten, er trifft

⁷⁰ Bei Grumann: Friedrich mit dem Spitznamen Röhrle (vgl. CII, S. 92) und bei Bausch: Romeo, mit dem Spitznamen Docht (vgl. CIII, S. 131).

⁷¹ In der Reihenfolge der Aufzählung die Übersetzer:innen und die Jahreszahl: Grumann (1913), Latterer (1923), Kraft (1938), Morris (1982), Braun (1993) und Schneider (2003).

Pinocchio das erste Mal in deren Haus und freundet sich mit ihm im „Children War Camp“ an. Romeo (2023) ist Carlos Freund im Monad Charity House, aus ihm wird später der King of Puppets. In *Pinocchio* (2008) trifft die eigentlich namenlose Romeo-Figur zufällig den Super Robot auf einem Flugplatz (vgl. WI, S. 50–51) und zeigt ihm Zigarre rauchend ein Flugblatt über „Die Zauberinsel“ (vgl. WI, S. 55). Dieser namenlose Junge erträumt in einer großen Gedankenblase einen Ort voller Süßigkeiten, Spaß, Freizeit und Fröhlichkeit. Comic-Romeo träumt außerdem in „NATURAL BORN LOSER“ (WI, S. 58) von seinem bisherigen Werdegang: häusliche Gewalt, Obdachlosigkeit, ein Aufenthalt in der „Maison de Correction“ (WI, S. 59) nach dem Diebstahl eines Schleckers, körperliche Gewalt, der versuchte sexuelle Missbrauch und schließlich der Mord an dieser zwielichtigen Gestalt (vgl. WI, S. 58–61). Die Panels in dieser Sequenz haben abgerundete Ecken und einen schmalen schwarzen Rahmen und sind schwarz-weiß. Bei Collodi heißt es über Romeo: „[E]ra il ragazzo più svogliato e più birichino di tutta la scuola [...]“ (CI, S. 182). Bei Grumann wurde daraus: „Röhrle hatte ein schlechtes Zeugnis erhalten und fürchtete sich vor seinem Vater, der abends nach Hause kam“ (CII, S. 93). Diese Übersetzung ermöglicht die Interpretation, dass der Vater streng und möglicherweise gewalttätig ist. Bei Bausch heißt es dann wieder: „Docht war der größte Faulpelz und Taugenichts der ganzen Schule [...]“ (CIII, S. 131). Winchluss‘ Comic-Romeo ist von Beginn an von Gewalt umgeben. Als erste Schutzreaktion greift er selbst zur Gewalt, bevor er alleine aufbricht, um einen scheinbar besseren Ort zu finden. Er ist traumatisiert und wurde von den Erwachsenen, älteren Kindern sowie der Gesellschaft im Stich gelassen und zugrunde gerichtet, denn zu keinem Zeitpunkt erfährt er Sicherheit und Geborgenheit. Während die blinden Passagiere das Luftschiff verlassen und in einem Landscape-Panel über die Zauberinsel spazieren, öffnen die Clowns die Waffenlieferung (vgl. WI, S. 68). Das Spielzeugland wird als Ort beschrieben, in dem nur Jungen zwischen acht und 14 leben, gespielt wird und weder Schule noch andere Verpflichtungen existieren. In Collodis *Pinocchio* entspricht das zeitweise der Wahrheit, bei Winchluss entpuppt es sich als leeres Versprechen. Das Essen ist ungenießbar und voller Maden, die Kinder sind unglücklich und die Spielgeräte sind kaputt. Pinocchio (1883) und Romeo leben glücklich fünf Monate im *Paese dei balocchi*, dann verwandeln sich zuerst ihre Ohren in Eselsohren und dann ihre Körper:

[S]i piegarono tutti e due carponi a terra e, camminando con le mani e coi piedi, cominciarono a girare e a correre per la stanza. E intanto che correvano, i loro bracci diventarono zampe, i loro visi si allungarono e diventarono musi, e le loro schiene si coprirono di un pelame grigiolino chiaro brizzolato di nero. (CI, S. 206–207)

[S]anken beide auf alle viere zur Erde und begannen, auf Händen und Füßen im Kreis umherzugehen [...]. Und während sie rannten, wurden ihre Arme zu Vorderbeinen, und ihre Gesichter wurden lang und länger und wurden zu Mäulern. Und schon waren ihre Rücken mit einem hellgrauen, schwarz gesprenkelten Fell bedeckt. (CIII, S. 148)

In Kapitel 33 (CI, CIII) ist die Wandlung zum Esel vollständig abgeschlossen und der Kutscher verkauft beide Esel auf dem Marktplatz. Comic-Romeo hingegen landet in einem Zirkus, in dem andere Kinder Fahnen mit gekreuzten Zuckerstangen schwingen – ein Symbol, das an Hammer und Sichel sowie den Kommunismus erinnert. Von der Musik hypnotisiert, werden sie in blutrünstige Wölfe verwandelt, unter dem Kommando eines Clowns bewaffnet und müssen in den Kampf marschieren (vgl. WI, S. 79–82). Wobei auch der „CIRCUS“ (WI, S. 78) ein stark abgewandeltes Element aus dem Original (Kapitel 5–7) ist. In diesem gibt es keine Marionetten aber einen weiteren Clown der ein gehäutetes Kaninchen aus dem Hut zieht, singt und die Kinder in Wölfe verwandelt. Dabei stellen die beiden Clown-Figuren zusammen eine groteske Mangiafoco-Adaption dar. Diese Panel-Sequenz ist eine Kombination aus mehreren Handlungselementen, zum Beispiel werden die Marionetten bei Collodi physisch kontrolliert, während die Kinder im Comic geistig kontrolliert werden. Der Super Robot wird nicht verwandelt, weil er nichts hört und wird stattdessen in einem Splashpanel an einer Zuckerstange aufgeknüpft. Statt eines Pflanzenfressers und Nutztieres wird Comic-Romeo in ein Raubtier verwandelt, welches aus natürlichen Instinkten tötet. Im Film gibt es die italienische faschistische Gemeinschaft, die sich auf die Kindererziehung, beziehungsweise Soldatenausbildung fokussiert. In *Lies of P* gibt es den Gegner Mad Donkey, einen Menschen der eine Eselsmaske trägt und Geppetto gefangen hält.

In *Guillermo del Toro's Pinocchio* verwandelt sich Candlewick nicht, er wird zum Kindersoldaten ausgebildet. Beim Videospiel wird bei der Objektbeschreibung vom „Monad Charity House Guide“, welches im „Red Lobster Inn“ im Malum District gefunden werden kann, auf die Verwandlung in einen Esel angespielt:

„– You look like a donkey in this picture!

– Stop doodling on my picture, Romeo“ (NI, Malum District Rainy Evening). In Kapitel 36 trifft Pinocchio beim Gemüsebauern Giangio, den sprechenden Esel Lucignolo wieder (vgl. CI, S. 250/CIII, S. 178). Pinocchio konnte in Eselsgestalt nicht sprechen aber Romeo kann es:

„– Sono Lu ... ci ... gno ... lo ... –

E dopo richiuse gli occhi e spirò“ (CI, S. 252). „›Ich bin D-o-c-h-t.‹ Darauf schloss es die Augen und starb“ (CIII, S. 178). Der Bauer hat kein Mitleid mit dem Esel, hilft aber Pinocchio, der

nun für ihn arbeitet. Während der Super Robot mehrere Jahreszeiten an der Zuckerstange hängt, hinunterfällt, an den Exekutionen der Clowns durch die Gegner:innen vorbeigeht, trifft er auf den sich zurückverwandelnden Comic-Romeo. Der Super Robot streckt die Hand aus, doch Romeo fällt von der Mauer und wird von den Feinden umgebracht und zerstückelt (vgl. WI, S. 129). In diesen vier Panels trifft der Super Robot eine eigenständige Entscheidung, mit dem Ausstrecken seiner Hand. Möglicherweise will er dem Comic-Romeo tatsächlich helfen oder er ist mitverantwortlich für dessen Absturz und Tod. Auch im Film stirbt Candlewick sehr wahrscheinlich beim Angriff auf das Camp und der zweiten Bombendetonation. In keiner dieser Versionen betrauert die Pinocchio-Figur den Tod des Freundes, es erscheint als Gleichgültigkeit – als Normalität – dass ein (verwandelter) Kind stirbt. In *Lies of P* wird aus Romeo der King of Puppets, der besiegt werden muss. In *Lies of P Overture* wird die freundschaftliche Beziehung im Waisenhaus zwischen Carlo und Romeo näher beleuchtet. Auch die Figur Giangio⁷² wurde adaptiert, auf diese trifft der:die Spieler:in erstmalig am Path of Misery, Romeo und Giangio haben in dieser Adaption jedoch nichts miteinander zu tun. Die Adaptionen von Romeo, beziehungsweise Lucignolo, sind eine Mischung aus der Existenz der Figur, deren Namen und verschiedenen Teilen des Plots. Die Namen Romeo, Candlewick, aber auch Lampwick sind das herausstechende Merkmal. Darüber hinaus ist ihre Freundschaft zu Pinocchio und ihr Tod entscheidend. In *Lies of P* ist es eigentlich die Freundschaft zwischen Romeo und Carlo, wobei durch die Verbindung zwischen Carlo und P auch eine zu Romeo besteht. Vor allem Winchluss adaptierte und vermischte mit dem eigentlich namenlosen Jungen viele Handlungsstränge von Collodi, dennoch ist der namenlose Junge als Romeo identifizierbar. Abgesehen vom Namen hat Romeo in *Lies of P* kaum etwas mit dem Original gemeinsam, denn sie lernen sich unter anderen Umständen kennen und Romeo wird von Giuseppe Geppetto zum King of Puppets gemacht.

⁷² Die Figur Giangio heißt tatsächlich Philippus Paracelsus, was vollständig in der Post-Credit-Szene enthüllt wird. Der:Die Spieler:in kann Gold Coin Fruits vom Gold Coin Tree aus dem Hotel Krat für Wishstones und Star Fragments eintauschen. Der Gold Coin Tree ist die Adaption vom Wunderfeld und verbindet diese Figur mit den Figuren Black Cat und Red Fox, beziehungsweise mit ihren Originalen. Außerdem hält Giangio einen schwarzen Regenschirm in den Händen und verweist so auf Saladin Paracelsus de Lambertine Evagne von Smith, mit dem Spitznamen Button-Bright, der erstmals in der Novelle *Road to Oz* (1909) von Lyman Frank Baumann vorkommt.

4.3.5. Il gatto, la volpe und das *Campo dei miracoli*

La volpe und il gatto sind ein wiederkehrendes Figurenduo bei Collodi, die versuchen Pinocchio um seine fünf Goldmünzen zu betrügen. In den Adaptionen variiert diese Figuren-Konstellation: *Pinocchio* (2008) zeigt eine namenlose schwarze Katze, den Baron und Wonder, in *Guillermo del Toro's Pinocchio* gibt es Count Volpe und in *Lies of P* das menschliche Geschwisterduo Red Fox, alias Claudia Volpe und Black Cat. Sowohl Count Volpe als auch Claudia Volpe haben das italienische Wort für Fuchs im Namen. Außerdem sagt Red Fox einmal zu ihrem Bruder: „Smart Choice. Look at our smart friend, Gatto“ (NI, Malum District Rainy Night). Gatto ist wiederum das italienische Wort für Katze, auch eine Anspielung auf die ursprünglich tierische Figur. Pinocchio trifft zum ersten Mal in Kapitel 12 (CI, CII, CIII) auf seinem Heimweg auf den Kater und die Füchsin, angeblich ist der Kater blind und die Füchsin lahmt. Black Cat verliert wegen einer Infizierung mit der Petrification Disease sukzessive sein Augenlicht. In Kapitel 36 trifft Pinocchio Kater und Füchsin wieder: „Figuratevi che il Gatto, a furia di fingersi cieco, aveva finito coll’accecare davvero: e la Volpe invecchiata, intignata e tutta perduta da una parte, non aveva più nemmeno la coda“ (CI, S. 246) und bei Bausch: „Stellt euch vor, der Kater, der immer den Blinden gespielt hatte, war am Ende wirklich blind geworden. Und der Fuchs, alt geworden und von den Motten zerfressen, war auf der einen Seite lahm und hatte nicht einmal mehr einen Schwanz“ (CIII, S. 174). Es gibt für Black Cat zwei mögliche Enden: Im ersten wird er geheilt und behält sein Augenlicht, im zweiten stirbt er im Kampf mit P. Welches Ende eintritt entscheidet der:die Spieler:in.

Die Farbe Grün zieht sich durch die Adaptionen: „[I]l Gatto spalancò tutt’e due gli occhi che parvero due lanterne verdi: ma poi li richiuse subito [...]“ (CI, S. 61) oder bei Bausch: „[D]er Kater riss seine beiden Augen auf, die wie zwei grüne Laternen aussahen, dann schloss er sie ganz schnell wieder [...]“ (CIII, S. 45). Bei Winchluss hat die namenlose Katze grüne Augen (vgl. WI, S. 6). Inspektor Javer erschießt die Katze (vgl. WI, S. 7) und lagert die Leiche morbider Weise im Kühlschrank, während er den Mord an ihr bedauert (vgl. WI, S. 114). In einer Panel-Sequenz erscheint sie ihm als grüner Geist und flüstert ihm den Suizid mit seiner Waffe ein (vgl. WI, S. 159–161).

[Katzengeist:] UM DEN PATIENTEN VON SEINEN ÄNGSTEN ZU BEFREIEN, BOHRTE IHM DER PRIESTER EIN KLEINES LOCH IN DEN SCHÄDEL... SO KONNTEN DIE DÜSTEREN GEDANKEN AUS SEINEM GEIST ENTWEICHEN! [...]

[Inspektor Javer:] DEN GANZEN SCHEISS AUS MEINEM KOPF LASSEN! HIPS!

[Katzengeist:] GENAU! WIE DEN DAMPF AUS EINEM SCHNELLKOCHTOPF[.] LOS, AMIGO... EIN KLEINES LOCH IN DIE RÜBE, UND BYE-BYE IHR SORGEN...

Klick! [...]

[Katzengeist:] SIEH MAL, DU HAST ALLES WAS MAN FÜR EIN SCHÖNES LÄCHLEIN BRAUCHT...

[Inspektor Javer:] WO?

[Katzengeist:] HIER!

[Inspektor Javer:] JA, DU HAST RECHT! (WI, S. 160–161)

Nur wegen der farblichen Gestaltung ähnelt die namenlose Katze dem Original, denn in ihrer Funktion für den Plot im Comic übernimmt sie eine wesentlich endgültigere und bössere Rolle. Ob es tatsächlich der Geist der Katze, sein schlechtes Gewissen oder eine Einbildung ist, bleibt unklar. Grüne Augen finden sich auch beim Katzenkopf von Count Volpes Gehstock. Black Cats Maske und Wams sind ebenfalls schwarz-grün. Darüber hinaus trägt Black Cat zeitweise ein blutverschmiertes Straßenschild mit der Aufschrift „Toy Land“, die auf Collodis *Paese dei balocchi* verweist – im Englischen auch als „Land of Toys“ übersetzt – sowie auf Lucignolo und die Eselverwandlung. Auch die Farben eines Rotfuchses werden bei Count Volpe und Red Fox aufgegriffen. Bei Count Volpe wirken die roten Haare mit weißen Spitzen wie Fuchsohren. Er trägt einen rostroten Mantel mit Pelzkragen, darunter eine grüne Weste und ein rotes Halstuch, dazu eine längsgestreifte braune Hose und braune Schuhe. Die lange, spitze Nase sowie der Backen- und Schnauzbart verstärken den Eindruck einer Fuchsschnauze (vgl. McIntyre 2022, S. 63). Red Fox trägt Jagdkleidung, die früher bei der Rotfuchsjagd genutzt wurde, somit ist ihr Mantel rotbraun und dunkelgrün mit goldenen Akzenten.

Count Volpes neuer Begleiter ist Spazzatura, eine affenähnliche Stop-Motion Puppe mit drahtigem Körperbau und einem misstrauischen Gesichtsausdruck. „[Y]ou could feel some sympathy and some sadness with him [...] You see how he’s abused by Volpe, and then you realize how tragic he is“ (McIntyre 2022, S. 67). Sie trägt eine rot-weiß gestreifte Hose und eine orange Weste mit drei Knöpfen. Spazzatura ist nicht der Ersatz für den Kater, sondern eine komplett neue Figur, die ein neues Duo mit Count Volpe bildet und später zu Pinocchios Wahlfamilie gehört. Im Gegensatz dazu existiert der Fuchs bei *Pinocchio* (2008) nicht und das Weglassen von Figuren oder die Veränderung ihres Wesens, ihrer Handlungen, ihres Charakters wird bei allen Adaptionen angewendet. In *Lies of P* tragen beide Figuren Tiermasken, die ihre wahre Identität verschleiern. Sollten Black Cat und Red Fox von dem:der Spieler:in getötet werden, erhält diese:r diese zum eigenen Gebrauch. Bei Collodi sind es Kater und Füchsin, die sich als Räuber verkleiden und Pinocchio jagen und ihn töten wollen. „[D]ue figuracce nere, tutte imbacuccate in due sacchi da carbone, le quali correvano dietro a lui a salti

e in punta di piedi [...]“ (CI, S. 73).⁷³ „[Z]wei düstere, in Kohlesäcken steckende Gestalten auf Zehenspitzen hinter ihm her waren [...]“ (CIII, S. 53). Deren Augen sind außerdem nur durch zwei Schlitzte in den Säcken zu sehen (vgl. CI, S. 74/CIII, S. 54). Bei *Lies of P* ist es genau umgekehrt, ihre Gesichter werden nie enthüllt.

Pinocchio beißt im Kampf mit den Räubern dem Kater die Hand ab: „[E] figuratevi la sua meraviglia quando, invece di una mano, si accorse di avere sputato in terra uno zampetto di gatto“ (CI, S. 75)⁷⁴ und bei Bausch: „Stellt euch seine Verwunderung vor, als er sah, dass es keine Hand, sondern eine Katzenpfote auf den Boden gespuckt hatte“ (CIII, S. 55). Schließlich wird Pinocchio von ihnen erhängt. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* möchte Count Volpe Pinocchio auf einem Scheiterhaufen anzünden. In *Lies of P* können Black Cat und Red Fox Gegner:innen sein, wenn der:die Spieler:in Red Fox die Gold Coin Fruit verweigert, sonst ist der Kontakt mit den NPCs für P friedlich. Somit wird die Brutalität und Grausamkeit von la volpe und il gatto aus *Pinocchio* durchaus übernommen aber abgewandelt.

Neben den Adaptionen von äußerlichen Merkmalen bei den Figuren ist vor allem der Betrug, die Goldmünzen und das *Campo dei miracoli*, nahe der Stadt *Paese dei Barbagianni*, im Film und Videospiel mit dem Kater und der Füchsin verknüpft. In Kapitel 7 erhält Pinocchio von Mangiafuoco fünf Goldmünzen, diese vermehren sich angeblich am *Campo dei miracoli* zu zweitausendfünfhundert über Nacht. Bevor Pinocchio diese vergraben kann, muss er dem Wirt im Gasthaus „L'osteria del ›Gambero Rosso‹“ (CI, S. 66)⁷⁵ oder „Zum Roten Krebs“ (CIII, S. 71) für das Essen von Kater und Füchsin eine bezahlen. Auch in *Lies of P* existiert im Malum District das verlassene „Red Lobster Inn“, mit der Beschreibung „Taste the essence of traditional dish from Krat“ (NI, Malum District Rainy Evening). In Kapitel 18 trifft Pinocchio erneut auf den Kater und die Füchsin, wobei er diesmal die vier übrigen Goldmünzen vergräbt. „[S]i fermarono in un camp solitario che, su per giù, somigliava a tutti gli altri campi. [...] Scavò la buca, ci pose le quattro monete d'oro che gli erano rimaste: e dopo ricoprì la buca con un po' di terra“ (CI, S. 102–103), in der deutschen Übersetzung: „[Sie blieben] auf einem einsamen Feld stehen, das genau so aussah wie alle anderen Felder auch. [...] Er machte das Loch, legte die vier Goldmünzen, die ihm verblieben waren, hinein und bedeckte das Loch mit ein bisschen

⁷³ Bei Grumann heißt es: „[E]r drehte sich um und erblickte zwei Gestalten, die noch dunkler waren als die stockfinstere Nacht. – Sie glichen wandelnden Vogelscheuchen [...]“ (CII, S. 46).

⁷⁴ Grumann übersetzte diese Stelle so: „Er spuckte aus und wunderte sich sehr, daß er keine Menschenhand, sondern etwas Haariges wie eine Pfote abgebissen hatte“ (CIII, S. 47).

⁷⁵ „Zum geleimten Vogel“ (CII, S. 43)

Erde“ (CIII, S. 74). Der Kater und die Füchsin stehlen die Münzen innerhalb der 20-minütigen Wartezeit, die sie in diesem Kapitel vorschlagen und verschwinden damit. Eine der vielen Inkonsistenzen bei Collodis Werk, denn in Kapitel 7 heißt es noch, dass die Goldmünzen über Nacht eingegraben und mit einer Prise Salz bestreut werden müssen. Pinocchio hätte diese Lüge beim zweiten Mal erkennen können und nicht auf diesen Betrug hereinfallen müssen.

Im Comic verkaufen der Baron und Wonder in einer Sequenz den Super Robot an die Spielzeugfabrik Stromboli Inc. um Drogen zu kaufen (vgl. WI, S. 25), damit verdient dieses Duo, welches nur sehr entfernt an Kater und Füchsin erinnern, sein Geld ohne ihn zu bestehlen. Im Film unterschreibt Pinocchio mit einem Smiley einen Vertrag mit Count Volpe und muss deswegen im Zirkus arbeiten. „Don’t forget to send my share of the money back home to Papa. [Count Volpe:] Oh, I wouldn’t dream of forgetting. See? Fifty-fifty.... minus expenses, transportation, and promotion“ (GI, 1:05:09–1:05:24). Es handelt sich um elf hohe Goldmünzenstapel, von denen Pinocchio nur vier Münzen für seinen Vater erhält. Genau die Anzahl, die Pinocchio am *Campo dei miracoli* vergräbt und vermutlich später auch von Count Volpe einbehalten werden. Außerdem klopft Count Volpe Pinocchio mit dem Gehstock auf den Kopf oder bedroht ihn mit einem Stockdegen und sagt: „I am the master. You are the slave“ (GI, 1:11:11–1:11:15). Er sieht ihn, spätestens nach der Unterzeichnung des Vertrages, nicht als eigenständiges Lebewesen an, sondern nur als Geldquelle. In *Lies of P* wird P „Ripped Venigni’s Landmark Guide III“ angeboten, dieser ist eine Fälschung kostet aber 500 Ergo. Neben den verschiedenen Betrugsformen in den Adaptionen kann im Videospiel der Gold Coin Tree im Lost Flower Garden des Hotels Krat gefunden werden. Füchsin und Kater beschreiben diese als Bäume voller Goldmünzen; Pinocchio träumt bei Collodi vom *Campo dei miracoli*: „[Q]uesto campo era pieno di arboscelli carichi di grappoli, e questi grappoli erano carichi di zecchini d’oro che, dondolandosi mossi dal vento, facevano *zin, zin, zin* [...]“ (CI, S. 69)⁷⁶ und bei Bausch: „[D]ieses Feld war voller Bäumchen, die über und über mit Trauben vollhingen, und diese Trauben waren lauter Goldmünzen, die vom Winde geschaukelt ›kling, kling, kling‹ machten [...]“ (CIII, S. 50). Der Gold Coin Tree ähnelt dieser Beschreibung, die Blätter sind Goldmünzen und der ganze Baum strahlt golden. Gleichzeitig sehen die Umrisse aus, wie eine langhaarige weinende Frau. Statt das Gold zu vermehren sind die Gold Coin Fruits eine

⁷⁶ Bei Grumann sind es statt Trauben Pflaumen: „Das stand ganz voll von Pflaumenbäumchen, an ihnen hingen wie Pflaumen Goldstücke. Der Wind ging leise durch die Blätter, die Goldstücke schlugen aneinander wie kleine Glöcklein [...]“ (CI, S. 44).

Wunderdroge, die geerntet werden kann und auch die Petrification Disease heilen kann. Deswegen will Red Fox diese von P, um ihren Bruder Black Cat zu retten.

Bei Collodi sind Kater und Füchsin in Kapitel 36 tatsächlich blind und noch rüdig, leben jedoch noch. Count Volpe hingegen stirbt sehr wahrscheinlich, als Spazzatura Pinocchio vor dem Feuertod rettet und mit ihm von einer Klippe stürzt. Hingegen überleben Black Cat und Red Fox und verlassen Krat oder werden von P getötet. Inspektor Javer stirbt nach der Begegnung mit der Geisterkatze an einem Kopfschuss. Ebenfalls stirbt Wonder und der Baron verschwindet spurlos, sie benutzen den Super Robot nur um Geld zu verdienen. Die Figuren und die Handlungsstränge sind hier stark abgewandelt vom Original, dennoch ist neben dem Aussehen, den Namen, auch der Betrug an Pinocchio eine Konstante. Ähnlich wie bei Romeo ändert sich die Funktion in der jeweiligen Handlung für Kater und Füchsin. Nur in Winchluss Comic ist es ein Tier, sonst sind es Menschen mit tierischen Merkmalen oder Menschen mit Masken, die ihre Identität verschleiern.

4.3.6. Lügen

Die lange und wachsende Nase beim Lügen von Pinocchio ist wohl das bekannteste Wiedererkennungsmerkmal in den unterschiedlichen Adaptionen, dabei ist es nicht nur ein Plotsnippet, sondern eine physische Eigenschaft von Pinocchio. Die Nase ist beim Schnitzen und vor dem Lügen schon ungewöhnlich lang und markant im Gesicht der Holzpuppe. Dennoch wird das Lügen nicht in allen Adaptionen tatsächlich aufgegriffen. Lügen ist ein komplexes Verhalten, das durch soziale, psychologische sowie kulturelle Ursachen bedingt ist. Es tritt meist situativ auf und ist nicht immer vorsätzlich. Die Nase als Lügenanzeige sowie die Unverhältnismäßigkeit von realer Größe und irrealer Übergröße bewirken einen komischen Effekt (vgl. Marx 1997, S. 155). Pinocchios Nase ist eine Erinnerung an den unfertigen Körper eines Kindes, gerade mit diesem Organ wird er von der Fee auch bestraft (vgl. Richter 2004, S. 59). Der Super Robot besitzt auch eine lange Nase, die aber nicht wächst, stattdessen ist sie ein Flammenwerfer. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* wird das Lügen anders inszeniert: „Instead of making the film about one thing – ‘Do not lie’ – we made it about ‘Do not lie about who you are. Be who you are, and let those that love you figure it out.’“ (McIntyre 2022, S. 217). In *Lies of P* wächst auch nicht Ps Nase, sondern nur die auf dem Gemälde „Portrait of an aristocratic Boy“ vom Maler D. Gray, welches nach dem ersten Kampf mit der Black Rabbit Brotherhood in deren Hauptquartier gefunden werden kann. „[Gemini:] Looks like you! Sort

of. From a certain angle. [...] It looks exactly like you“ (NI, Malum District, Foggy Dwan). Dass Giuseppe Geppetto P nach dem Ebenbild Carlos erschaffen hat, wird nun durch das Porträt auch für den:die Spieler:in sichtbar. Das Spannungsfeld zwischen der Wahrheit und Lügen spielt im Gameplay eine zentrale Rolle, um die jeweiligen Enden zu erspielen.

Im Vergleich wächst in *Le avventure di Pinocchio* Pinocchios Nase auch nicht immer, dieses Motiv taucht erst ab Kapitel 15 im zweiten Veröffentlichungszyklus auf. Die Nase und das Lügen werden bis dahin nicht miteinander assoziiert und das Wachsen ist keine Bestrafung bis dahin. Erwähnt wird sie zum Beispiel, als Geppetto sie schnitzt oder in Kapitel 5: „Il povero Pinocchio corse subito al focolare [...] ma la pentola era dipinta sul muro. [...] Il suo naso, che era già lungo, gli diventò più lungo almeno quattro dita“ (CI, S. 27–28). Bei Grumann entfällt die Erwähnung der Nase vollständig, hingegen bei Bausch: „Der arme Pinocchio lief plötzlich zum Herd [...] aber der Topf war ja nur auf die Wand gemalt. [...] Seine Nase, die schon so lang war, wurde noch um mindestens vier Finger länger“ (CIII, S. 22). Neben diesen äußerlichen Erwähnungen lügt Pinocchio sogar in Kapitel 6 (CI, CII), ohne dass seine Nase wächst: „[Pinocchio:] – Perché mi hanno mangiato i piedi. [Geppetto:] – E chi te li ha mangiati? – Il gatto – disse Pinocchio, vedendo il gatto che colze zampine davanti si divertiva a far ballare alcuni trucioli di legno“ (CI, S. 35). Oder bei Bausch: „[Pinocchio:] ›Weil man mir die Füße gefressen hat.‹ [Geppetto:] ›Und wer hat sie dir gefressen?‹ ›Die Katze‹, sagte Pinocchio, als er sah, wie die Katze sich damit amüsierte, mit den Vorderpfoten ein paar Holzspäne tanzen zu lassen“ (CIII, S. 27). Erst in Kapitel 17 wächst Pinocchios Nase beim Lügen, denn er erzählt der Fee die Unwahrheit über den Verbleib der vier Goldstücke: „Appena detta la bugia il suo naso, che era già lungo, gli crebbe subito due dita di più“ (CI, S. 95) und: „Kaum hatte er gelogen, da wurde seine Nase, die ja schon lange genug war, noch um zwei Finger länger“ (CIII, S. 68). Bei der dritten Lüge wird die Nase noch länger:

A questa terza bugia, il naso gli si allungò in un modo così straordinario, che il povero Pinocchio non poteva più girarsi da nessuna parte. Se si voltava di qui, batteva il naso nel letto o nei vetri della finestra, se si voltava di là, lo batteva nelle pareti o nella porta di camera, se alzava un po' più il capo, correva il rischio di ficcarlo in un occhio alla Fata. (CI, S. 96)

Bei dieser dritten Lüge wurde seine Nase so riesenlang, dass der arme Pinocchio sich nach keiner Seite mehr umdrehen konnte. Drehte er sich nach der eine Seite, stieß seine Nase gegen das Bett oder die Fensterscheiben, drehte er sich nach der anderen Seite, stieß sie gegen die Wände oder die Zimmertür, und hob er ein wenig den Kopf, hätte er sie der Fee fast ins Auge gestoßen. (CIII, S. 68)

Neben dem Schriftlichen gibt es zwei Illustrationen, auf denen Pinocchio mit überlanger Nase abgebildet ist (vgl. CI, S.95/S. 96). Visuell wird natürlich auch im Film *Guillermo del Toro's*

Pinocchio gearbeitet, denn auch dort wächst Pinocchios Nase, wenn er lügt aber es ist keine normale Nase, sondern: „His nose just keeps getting longer—that’s been done, and that’s what everybody expects, so we wanted to take that one step further [...]. He is made from a tree, and you get a little more visual interest if it sprouts pine cones and limbs. It’s also creepier, in a way“ (McIntyre 2022, S. 151). Es ist irritierend, weil es ein Ast mit Nadeln und Zapfen ist. Count Volpe erkennt darin eine Möglichkeit Profit zu generieren und bezeichnet es als magische Eigenschaft. In Collodis *Pinocchio* wird in Kapitel 29 erneut gelogen: „Mentre il burattino sfilava a faccia fresca tutte queste bugie, si toccò il naso e si accorse che il naso gli era allungato più d’un palmo“ (CI, S. 174) und bei Bausch: „Während der hölzerne Junge das Blaue vom Himmel log, fasste er sich an die Nase und musste feststellen, dass sie eine Handbreite länger geworden war“ (CIII, S. 124). Die Fee erklärt Pinocchio wie Lügen sich äußerlich zeigen: „Le bugie, ragazzo mio, si riconoscono subito, perché ve ne sono di due specie: vi sono le bugie che hanno le gambe corte, e le bugie che hanno il naso lungo: la tua per l’appunto è di quelle che hanno il naso lungo“ (CI, S. 96–97)⁷⁷ und bei Bausch: „Lügen, mein Junge, erkennt man sofort; es gibt nämlich zweierlei Lügen: Es gibt solche, die kurze Beine haben, und solche, die eine lange Nase haben. Deine gehören eben zu denen, die eine lange Nase haben“ (CIII, S. 69). Eben jenes wird indirekt bei del Toro in einem Dialog zwischen Vater und Sohn paraphrasiert: „[Carlo:] His nose would grow? [Geppetto:] [...] Lies, my dear boy, are found out immediately because they are like long noses, visible to all but the teller of the lie. And the more you lie, the more it grows!“ (GI, 2:34–2:52). La Fata lässt ihm zur Strafe die Nase wachsen, bevor sie 1000 Spechte herbeiruft, die das Holz wegpicken (vgl. CI, S. 97/CIII, S. 70). Hingegen schrumpft in Kapitel 29 die Nase wieder, wenn Pinocchio die Wahrheit erzählt: „Appena ebbe pronunziate queste parole, il suo naso raccorcì e tornò della grandezza naturale, come era prima“ (CI, S. 174) und bei Bausch: „Kaum hatte er das gesagt, wurde seine Nase kürzer und bekam ihre ursprüngliche Größe wieder“ (CIII, S. 124). Durch die Wahrheit werden Lügen in diesem Kapitel aufgehoben. Im Film hingegen bricht Pinocchios Nase beim Autounfall mit dem Podestà oder, als er im Terrible Dogfish lügt, ab. Der Film-Pinocchio beharrt auf der Echtheit seiner Lügen und weigert sich, seine Fehler einzugestehen, obwohl Geppetto ihn damit konfrontiert:

[Pinocchio:] Ten bandits came out of the bushes and took-- [...] out of the bushes, and they took the book. [...] They had an axe, and they wanted chocolate. Hot chocolate!

⁷⁷ „Jawohl, mein Freund, die Lügen erkennt man gleich. Alle haben kurze Beine und die meisten dazu noch eine lange Nase. – Deine gehören zu dieser Sorte“ (CII, S. 56).

[Geppetto:] Pinocchio, you shouldn't lie to me. I am your papa!

[Pinocchio:] But I'm telling the truth! [...]

[Geppetto:] Then why is your nose growing?

[Pinocchio:] It's not! [...]

[Geppetto:] Lies, lies, and more lies!

[Pinocchio:] I am not lying! (GI, 46:38–47:13)

Aus den zwei Banditen die Pinocchio (1883) überfallen sind im Film nun zehn geworden. Pinocchio findet es sogar amüsant, weil seine Nase wächst und er Zustimmung durch die Zuschauenden erhält. Geppetto fordert Respekt und die Wahrheit ein, weil er sein Vater ist und nicht, weil Lügen per se moralisch verwerflich ist.

Neben der Funktionalität der Lügen und der visuellen Umsetzung in den Illustrationen von Mazzanti und del Toro und Gustafson, ist auch der Inhalt der Lügen relevant. Film-Pinocchios erste Lüge in einer Kirche ist: „I am a real boy“ (GI, 25:54–25:56). Pinocchio selbst hinterfragt zu keinem Zeitpunkt seine Echtheit: Er ist zwar anders, aber immer noch ein realer Junge. Obwohl er glaubt, echt zu sein, ist er es offensichtlich nicht. Sein eingebautes Lügensystem erkennt dies auch und „bestraft“ ihn mit einer wachsenden Nase. Somit reicht nicht nur der intensive Glaube an die Wahrheit, um tatsächlich wahr zu sein, sondern es muss faktisch auch korrekt sein und einem allgemeingültigen System entsprechen. Die Dorfbewohner:innen und der Podestà bezeichnen ihn als Dämon oder Ausgeburt von Hexenwerk, Geppetto hingegen nur als einfache Holzpuppe; ob Pinocchios Nase bei dieser Aussage auch wachsen würde, wird nicht gezeigt. Im Terrible Dogfish lügt Pinocchio dann tatsächlich faktisch falsch, um Sebastian J. Cricket, Spazzatura und Geppetto zu retten:

[Pinocchio:] Oh, Papa, I hate you! [...] And I hate you too, Spazzatura. And you, Sebastian J. Cricket! [...]

[Geppetto:] Yes, I see! Just this once, lie, m'boy! [...]

[Pinocchio:] My name is Panuccio! [...] I love the smell of onions! I love... I love war! [...] I wanna be trapped here forever and ever and ever! (GI, 1:33:16–1:33:45)

Die Verwerflichkeit dieser Fähigkeit zur Körperveränderung wird somit zur einzigen Rettung aus dem Bauch des Ungeheuers. Pinocchio erfährt dafür keine Bestrafung von seinem Vater, sondern wird dabei unterstützt, um sie alle zu retten. Zudem dürfte Pinocchio (2022) diese Fähigkeit behalten, anders als Collodis Pinocchio, der sie bei seiner Verwandlung in einen Menschen verliert. Die körperliche Bestrafung wird durch die Wahrheit nicht rückgängig gemacht, sondern nur durch abschleifen (vgl. GI, 26:41) oder abbrechen (vgl. GI, 1:34:15) der Nase.

Das Lügensystem funktioniert in *Lies of P* anders, es hat wenig mit dem Original und der Strafe der körperlichen Veränderung gemein. Das Lügen wird verwendet um die Menschlichkeit von P zu erhöhen, wie auch das Schallplatten anhören und gewisse Gesten. Mit der Fähigkeit zu Lügen, werden Menschen von Puppets unterschieden. Puppets sind weder wegen des „Fourth Law: A puppet cannot lie“ (NI, Polendina zu P, Hotel Krat Dawn After the Rain) in der Lage zu lügen, noch besitzen sie die kognitive Leistung dazu. P ist aber als einzige bekannte Puppet in der Lage, zu lügen, und das ohne körperliche Konsequenzen, es wird sogar erwartet, um das Ende „Rise of P“ freizuschalten. Sophia Monad als Voice-Off bevor der:die Spieler:in den Hoteleingang erreicht: „One more thing I should mention. The hotel security excludes puppets like you. So you’ll have to lie to get inside. You’re a special puppet after all“ (NI, Entrance Hotel Krat Rainy Night). Um ins Hotel Krat zu kommen muss auf die Frage „Who are you?“ (NI, Entrance Hotel Krat Rainy Night) „Human“ ausgewählt und somit gelogen werden, sonst wäre das Spiel vorbei. Zusätzlich zu dieser Situation kann in 15 Situationen gelogen werden. Sophia Monad klärt den:die Spieler:in über die Notwendigkeit des Lügens auf:

You’re... changing somehow. That is how you are unique: you can go beyond a puppet’s limits. I don’t even know if Geppetto is aware of this. Learn how humans behave -- how they feel. Even lie if you must. Those lies may change you, may rewrite reality. Lies are weapon used by humans who thrive in a world of deception. (NI, Hotel Krat Cloudy Evening)

Wird sich für das Lügen entschieden, so gibt es verschiedene Dialoge, wie etwa bei der Weeping Woman auf dem Elysion Boulevard. Die Weeping Woman fragt P, ob er ihr einen Gefallen tun könne, indem er ihr Baby Elena bringt. Sie selbst ist an der Petrification Disease erkrankte und ihr wurde das Baby weggenommen. Im Spielverlauf kann die Baby-Puppet bei der Krat City Hall gefunden werden und ihr zurückgebracht werden. „What do you think? Isn’t my baby adorable?“ (NI, Weeping Woman zu P, Elysion Boulevard Cloudy Morning). Zur Auswahl stehen dann die Wahrheit „That’s a puppet“ oder die Lüge „She’s a cute baby“ (NI, Elysion Boulevard Cloudy Morning). Der Dialog bei der Wahrheit: „What’s wrong, kind one? This is my baby. My sweet Elena... Did my family convince you to lie? Don’t do it! That road leads to nothing but sadness – I should know“ (NI, Elysion Boulevard Cloudy Morning). Die Weeping Woman akzeptiert also nicht die Wahrheit, sondern bleibt in ihrer eigenen Wahrnehmung gefangen und beschuldigt P des Lügens. Bei der Lüge: „That’s right, kind one. You’ve granted me my only wish. My sweet Elena. We’re going to be happy now“ (NI, Elysion Boulevard Cloudy Morning). Die Lüge ermöglicht es ihr Frieden mit ihrem Schicksal zu schließen und P seine Menschlichkeit zu erhöhen. Das Gespräch endet trotzdem immer mit

einer Belohnung: „I am so grateful to you, kind one. Please take this token of gratitude“ (NI, Elysion Boulevard Cloudy Morning). Für den:die Spieler:in ist eigentlich nur die Erhöhung der Menschlichkeit relevant und nicht die Aussagen aus den Dialogen. Durch solche Gelegenheiten werden aber auch Informationen über Puppets, Menschen und deren Emotionen bekannt.

In der Rosa Isabelle Street ist Julian the Gentleman anzutreffen. Er hätte gerne die Sachen seiner verstorbenen Frau zurück. Doch die Frau im schwarzen Kleid ist ebenfalls kein Mensch, sondern: „[Gemini:] But... it's just a puppet? What on earth is going on?“ (NI, Rosa Isabelle Street Culvert Cloudy Morning) und auch Julian war sich dieses Umstandes bewusst, wie im Dialog deutlich wird:

[Julian the Gentleman:] I should have mentioned she's a puppet. But she was real to me! I saw a shining soul inside her. Others laughed at me, but I knew the truth. I knew that she was in love with me too. Maybe I'm crazy, though. Who ever heard of a human and a puppet in love?
[Truth:] I've never seen that happen before[.] [Lie:] I saw the message she left, saying she loves you[.] (NI, Rosa Isabelle Street Culvert Cloudy Morning)

Einerseits ist visuell sofort erkennbar, dass die Frau eine Puppet ist, andererseits wird dies auditiv bestätigt, wenn die Lüge ausgewählt wird. Das Gespräch verläuft dann folgendermaßen: „Oh, Melody... My Melody... Your words were everything to me... [...] Please remember the love Melody and I shared. Who knows? Maybe you'll find true love one day, too“ (NI, Rosa Isabelle Street Culvert Cloudy Morning). In beiden Fällen lieben Menschen Puppets und in ihrer Wahrnehmung sind diese Beziehungen wertvoll und wichtig.

Neowiz und Round8Studios haben dieses zentrale Plotsnippet aus *Le avventure di Pinocchio* genommen und zu etwas gänzlich anderem umfunktioniert, mit eigener Funktionalität und Modus. Durch die Entscheidungsfreiheit und Interaktivität lässt sich der Handlungsverlauf des Videospiels beeinflussen. Ebenso lotet del Toro die Grenzen des Lügens aus, einerseits als schlechte und unerwünschte Handlung von Pinocchio und andererseits als einmalige lebensrettende Maßnahme, um aus dem Ungeheuer zu fliehen. Winchluss bezieht Pinocchios bekanntestes Merkmal überhaupt nicht in sein Comic ein und distanziert sich, vermutlich absichtlich, von diesem. Wobei auch hier die Deutung zulässig wäre, dass die moderne Gesellschaft an sich verlogen und heuchlerisch ist und ihr deswegen all das Grauen widerfährt.

4.3.7. Der Wunsch nach Menschlichkeit

Pinocchios Wunsch, ein echter Junge zu werden, ist neben dem Lügen das bekannteste Plotsnippet, welches mit der Holzpuppe verknüpft ist. Der Wunsch wird erst in Kapitel 25, dem dritten Erscheinungszyklus, von Pinocchio verbalisiert:

– Perché i burattini non crescono mai. Nascono burattini, vivono burattini e muoiono burattini.
– Oh! sono stufo di far sempre il burattino! – gridò Pinocchio, dandosi uno scappellotto. – Sarebbe ora che diventassi anch'io un uomo ... [...]
[La Fata:] – Una cosa facilissima: avvezzarti a essere un ragazzino perbene. (CI, S. 143)⁷⁸

›Weil hölzerne Jungen niemals wachsen. Sie werden als Holzbuben geboren, leben als Holzbuben und sterben als Holzbuben.«
›Oh, ich bin es leid, immer eine Holzpuppe zu sein!«, rief Pinocchio und gab sich selbst eine Ohrfeige. ›Es wäre an der Zeit, dass auch ich ein Mensch würde.« [...]
[Fee:] ›Das ist ganz einfach: Gewöhne dich daran, ein braver Junge zu sein.« (CIII, S. 102-103)

Die Menschwerdung ist eine Belohnung, die am Ende seiner Reise zum verantwortungsbewussten jungen Mann steht. Del Toro hingegen lässt seine Pinocchio-Figur nie zu einem richtigen Jungen werden. Der Film hinterfragt diesen Umstand:

Can something that was never alive become human? Ant what makes us human? What makes our span in this world precious and valuable and important? [...] I came up with one answer, death. I wanted to make it a meditation about how brief and precious life is and how death looms over us: how a sense of our own mortality and a desire to sacrifice ourselves in what makes us human. (McIntyre 2022, S. 48)

Der Film-Pinocchio ist somit lebendig und real, weil der Tod jederzeit möglich ist – nicht nur sein eigener, sondern auch der, geliebter Menschen. Nur sein Opfer und Aufgabe der Unsterblichkeit machen Pinocchio tatsächlich menschlich, ohne sein Aussehen zu verändern. Eindeutig ist, dass Pinocchio weder ein echter Junge werden sollte, noch sollte es das Ziel seiner Reise sein, noch sollte er an der Erfüllung dieses Wunsches scheitern (vgl. McIntyre 2022, S. 26). Dennoch wird die Verwandlung in einen Menschen aufgegriffen, zum Beispiel vom Wood Sprite: „To save you, he became a real boy. And real boys don't come back“ (GI, 1:43:10–1:43:19). Die Unbeständigkeit, die ständige Gefahr und nur eine begrenzte Zeit auf dieser Welt zu haben, bringen Pinocchio dazu, seine Einstellung zu hinterfragen und zu ändern. Es ist eine düstere Vorstellung, dass nur der Tod die Menschlichkeit ausmacht und gleichzeitig macht es das Leben und Beziehungen so viel kostbarer. Nicht eine extrinsische

⁷⁸ Die Übersetzung bei Grumann ist sehr ähnlich, nur gibt sich Pinocchio hier keine Ohrfeige.

›Hampelmännchen wachsen nie; sie kommen als Hampelmänner auf die Welt, leben und sterben als Hampelmänner.«
›Aber jetzt bin ich lang genug ein Hampelmann gewesen«, klagte Bengel und fuchtelte mit seinen Händen; ›ich möchte endlich ein Mensch werden.« [...]
[Fee:] ›Du mußt dich darin üben, ein braver Knabe zu werden.« (CII, S. 76)

Kraft erfüllt Pinocchio seinen Wunsch, sondern er selbst wandelt sich. Auch Collodis Pinocchio hat nur eine begrenzte Zeit des kindlichen, frechen Ausprobierens. Diese wird abgelöst durch die Verantwortung für Geppetto und die Fee. Del Toros Pinocchio opfert sein Leben, während bei Collodi die harte und ehrliche Arbeit im Vordergrund steht. Am Ende des Films gibt es ein Close-Up auf einen Pinienzapfen, der am Ende vom Baum fällt und einem Voice-Off von Sebastian J. Cricket dem Erzähler: „*He ventured into the world. And the world, I believe, embraced him back. I’ve not heard of him in quite a while. Will he eventually die? I think so. And maybe that makes him a real boy. What happens, happens. And then, we are gone*“ (GI, 1:48:15–1:48:41). Pinocchios Wahlfamilie ist verstorben, nur er bleibt zurück in der Welt. Durch die Kombination von *mise en scène* und dem Voice-Off wird das Ende Pinocchios erzählt aber auch die, dass aus dem Pinienzapfen neues Leben entspringen kann und somit eine andere, neue Geschichte.

In Kapitel 30 (CI, CIII), nachdem Pinocchio beginnt seinen Charakter zu ändern und fleißig und gehorsam ist, wollte die gute Fee ihm eigentlich seinen sehnlichsten Wunsch erfüllen. „Domani finalmente il tuo desiderio sarà appagato! [...] Domani finirai di essere un burattino di legno, e diventerai un ragazzo perbene“ (CI, S. 180). Oder bei Bausch: „[Fee:] ›Morgen wird endlich dein Wunsch in Erfüllung gehen.‹ [...] ›Von morgen an wirst du nicht mehr eine Holzpuppe, sondern ein wirklicher Junge sein.‹ (CIII, S. 129). Doch stattdessen verschwindet Pinocchio mit Lucignolo im *Paese dei Balocchi*. Die Verzögerung der Erfüllung seines Wunsches ist ein Zurückfallen in alte Denk- und Handlungsmuster. Es ist das letzte Auflehnen der Jugend bevor der Übergang ins Erwachsenenalter endgültig abgeschlossen ist. Am Ende wird von der guten Fee der Wunsch erfüllt und die Metamorphose in einen Knaben vollzogen. „Ora immaginatevi voi quale fu la sua meraviglia quando, svegliandosi, si accorse che non era più un burattino di legno: ma che era diventato, invece, un ragazzo come tutti gli altri“ (CI, S. 256) oder bei Bausch: „Jetzt stellt euch sein Erstaunen vor, als er beim Aufwachen bemerkte, dass er keine Holzpuppe mehr war, sondern ein richtiger Junge, wie alle anderen“ (CIII, S. 181). Die Puppe bleibt als Mahnmal im Zimmer sitzen und ist nun eine Erinnerung an ein Leben als Holzpuppe. „[U]n grosso burattino appoggiato a una seggiola, col capo girato sur una parte, con le braccia ciondoloni e con le gambe incrociate e ripiegate a mezzo [...]“ (CI, S. 259)⁷⁹ oder „[E]ine große Holzpuppe, die gegen einen Stuhl gelehnt stand; ihr Kopf hing nach einer

⁷⁹ „An einem Stuhle lehnte ein toter Hampelmann; Sein Kopf hing lahm nach einer Seite, die Arme fielen kraftlos von den Schultern, die Beine waren übereinander gekreuzt – ein Jammerbild“ (CII, S. 123).

Seite, die Arme baumelten herunter, die Beine waren überkreuzt und halb eingeknickt [...]“ (CIII, S. 183). Neben einer kurzen textlichen Beschreibung des Aussehens gibt es von Mazzanti auch eine Illustration, die den Knaben und die Holzpuppe zeigt.

Im Vergleich träumt Geppetto (2008) von einem blonden Jungen, der ihn angreift und offenbart, dass er der Roboter ist (vgl. WI, S. 145). Denn der Super Robot, der keinen freien Willen besitzt und dem alles nur widerfährt, ist nicht der Mörder, das Böse, der Verbrecher, sondern es ist Geppetto mit seiner Geld- und Machtgier. Er ist unmenschlicher als die tatsächliche Maschine, obwohl diese auch schon Menschen getötet hat aber dafür keine Verantwortung übernehmen kann. Die visuell dargestellte physische Grausamkeit, das Herunterreißen der Menschlichkeit, verdeutlicht die ethische Verwerflichkeit Geppettos von Handlungen. In keiner Sprech- oder Gedankenblase wird der Wunsch nach einer Verwandlung in einen Jungen verbalisiert. Der Super Robot gelangt jedoch am Ende in eine familiäre und friedliche Umgebung. Obwohl sein „Aufwachsen“ für den:die Leser:in ungewiss bleibt, suggerieren die Panels, dass die Bauernfamilie ihn als Menschenjungen anerkennt. Das Plotsnippet wird lediglich auf einer einzigen Seite thematisiert und verkehrt, aber nicht tatsächlich umgesetzt. Mit dem Comic-Pinocchio und Geppetto stellt Winchluss die Frage nach der tatsächlichen Menschlichkeit in Menschen und Maschinen.

Hingegen ist in *Lies of P* die Menschlichkeit eng an das Lügen geknüpft, so sind zwei der bekanntesten Plotsnippets untrennbar miteinander verbunden. Das Lügen in den Dialogen mit den NPCs erhöht Ps Menschlichkeit, angezeigt durch Texte, zum Beispiel „Your springs are reacting“ (NI) oder „Your heart is pounding“ (NI) aber auch durch die Hotelkatze Spring, die immer mehr mit P interagiert. Sophia Monad erwähnt es gegenüber P ebenfalls: „You’re... changing. You’ve becoming something more than a puppet. Almost... human... If this is what you want, just keep behaving, keep feeling like a human does. You might just hold the true secret of Ergo“ (NI, Hotel Krat Rainy Day). Das Videospiel etabliert Lügen als zentralen Bestandteil des Menschseins. In Kombination mit einem Mechanoiden hinterfragt dies auch die Definition von Menschlichkeit. Nur ausreichendes Lügen, Sophias Erlösung und das Anhören von Schallplatten ermöglicht das Ende „Rise of P“. Im Spielverlauf gibt es 16 Schallplatten mit elf Liedern, die beim Plattenspieler im Hotel Krat abgespielt werden können und vollständig anzuhören sind. Obwohl sich P auch nicht physisch verwandelt, rinnt eine einzelne Träne bei Giuseppe Geppettos Tod über Ps Wange. Diese Art von Emotion zeigt eine maßgebliche Veränderung zu einem menschenähnlichen Wesen und Philippus Paracelsus nennt P: „A new

type of humanity [...]“ (NI, Post-Credit-Scene). Ähnlich wie Comic-Geppettos Traum, wird auch Giuseppe Geppettos Menschlichkeit hinterfragt, der zwar moralisch für sich handelt aber unethisch gegenüber Menschen und Puppets. Durch die Immersion und P als PC entsteht über die vielen Stunden Spielzeit eine emotionale Verknüpfung und Identifikation mit der Spielfigur. P erscheint dadurch nicht als lebloser Roboter. Beim Ende „Real Boy: They all live happily ever after“ wird P zu Carlo, der PC hat in der Cutscene dann statt blauen Augen braune und Geppetto dankt ihm: „Thank you for returning, Carlo“ (NI, Ending: Real Boy, Cutscene Hotel Krat). Bei diesem Ende nutzt Giuseppe Geppetto das P-Organ und Ergo, um Carlos Lebensessenz zurückzuholen und in Ps Körper einzusetzen.

Trotz der Abwandlungen des Plots ist in diesen Adaptionen erkennbar, dass es sich um einen essenziellen Teil von Pinocchio als Figur handelt, der ihm Wiedererkennungswert verleiht. Ebenso wie das Lügen ist das Thema Menschlichkeit ein fester Bestandteil in den Adaptionen. Menschlichkeit wird hinterfragt und anders gedacht, denn es bezieht sich nicht mehr nur auf eine reine körperliche Erscheinung. Sowohl Winchluss, del Toro als auch Neowiz hinterfragen in ihren gewählten Medien die Essenz der Menschlichkeit und nutzen verschiedene Ansätze, um diese neu zu definieren.

4.3.8. Bildung und Arbeit

Pinocchios harte körperliche Arbeit sowie in einigen Kapiteln seine schulische Bildung sind zwei wichtige Plotsnippets in *Le avventure di Pinocchio*. In *Pinocchio* (2022) und in *Lies of P* (2023) spielt die Schulbildung sowie die Lohnarbeit überhaupt keine Rolle, bei Winchluss sollte der Super Robot als Produkt verkauft werden. P arbeitet unfreiwillig und unbewusst für die Erweckung Carlos. Nur im Film wird Pinocchio von Geppetto in die Schule geschickt, betritt das Gebäude aber nie. Collodis Pinocchio scheitern zu Beginn an dieser Aufgabe: „[P]er andare a scuola c'è sempre tempo“ (CI, S. 45). „Um in die Schule zu gehen, ist immer noch Zeit genug“ (CIII, S. 34). Schulbildung und Arbeit stehen im direkten Zusammenhang mit materiellem Wohlstand. So verkauft Geppetto (1883) in Kapitel 8 seinen Mantel, um Pinocchio die Schulfibel zu kaufen (vgl. CI, S. 43/CIII, S. 33). Pinocchio verkauft diese jedoch bereits in Kapitel 9 an einen Trödler, um den Zirkus zu besuchen (vgl. CI, S. 47/CIII, S. 36). Während in Mazzantis Illustration der Zirkus mit: „TEATRO DEI BURATTINI“ (CIII, S. 35)⁸⁰ beschriftet

⁸⁰ In der Reclam-Ausgabe (2009) und in der Ausgabe von E-artnow (2009) fehlt diese Illustration, während in der deutschen Reclam-Ausgabe (2022) die erwähnte Illustration vorhanden ist, woher diese also tatsächlich stammt

ist, heißt es auf einem Plakat im Film: „Magnifiche Marionette“ (GI, 33:04). Film-Geppetto gibt Pinocchio Carlos altes Schulbuch „Libro di Storia“ (GI, 37:20). Ab Pinocchios Zirkusbesuch bis Kapitel 35 sind Vater und Sohn voneinander getrennt und Pinocchio muss die meiste Zeit alleine überleben. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* hingegen wird Pinocchio aktiv von Count Volpe verführt, um nicht in die Schule zu gehen und sich stattdessen seinem Zirkus anzuschließen. In einem Dialog zwischen Pinocchio, Count Volpe und Sebastian J. Cricket, mit den jeweiligen Close-Ups zu den Sprechenden, wird Pinocchio davon überzeugt sein Versprechen zu brechen. Pinocchio versprach Geppetto am selben Tag in der Kirche nämlich noch: „I will obey and go to school, and I'll be the very, very best at... whatever they do there“ (GI, 38:06–38:13). Count Volpe nutzt Pinocchios Unwissenheit aus. Selbst das Gewissen, Sebastian J. Cricket, kann Pinocchio nicht aufhalten:

„[Pinocchio:] Maybe it'll be okay if I'm little bit late for school?

[Count Volpe:] Yeah, perfectly fine. No one will ever notice.

[Sebastian J. Cricket:] Don't listen to him, Pinocchio!“ (GI, 40:57–41:06). Er wird von Spazzatura mit dem Schulbuch geschlagen und so zum Schweigen gebracht. Pinocchio arbeitet dann für Count Volpe ohne angemessen entlohnt zu werden.

Kater und Fuchsin überzeugen Pinocchio, wie auch Count Volpe, dass das Lernen und die Schule etwas Schlechtes sind.

- Davvero: perché voglio andare a scuola e mettermi a studiare a buono.
- Guarda me! – disse la Volpe. – Per la passione sciocca di studiare ho perduto una gamba.
- Guarda me! – disse il Gatto. – Per la passione sciocca di studiare ho perduto la vista di tutti e due gli occhi. (CI, S. 62)

›In der Tat: Weil ich zur Schule gehen und fleißig lernen will.<

›Sieh mich an!<, sagte der Fuchs. ›Wegen meines albernen Bildungsdrangs habe ich ein Bein verloren.<

›Sieh mich an!<, sagte der Kater. ›Wegen meines albernen Bildungsdrangs habe ich das Licht beider Augen verloren.< (CII, S. 46)

Bei Collodi ist es mit einer nachhaltigen angeblichen körperlichen Beeinträchtigung verbunden, während Pinocchio im Film mit heißer Schokolade und Spielen gelockt wird. So ist Lernen einmal mit Strafe, Leid und Schmerz verknüpft, bei del Toro jedoch mit Versuchungen, dem Schönen und Spielerischen. Es wird im 21. Jahrhundert nicht mehr auf Bestrafung gesetzt, sondern auf die Belohnung, beide Ansätze entfernen Pinocchio jedoch gleich effektiv von der

ist unklar. Angegeben wird, dass alle 81 Illustrationen von Enrico Mazzanti sind. In der Ausgabe *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1902) gibt es eine ähnliche Illustration von Carlo Ciostrì mit der Überschrift „GRAN TEATRO DEI BURRATINI“ (Collodi 1902, S. 49).

schulischen Bildung. Die Figur Pinocchio besucht im Film nie die Schule, während Collodis Pinocchio in Kapitel 26 in die Dorfschule geht und in Kapitel 29 sogar als fleißiger Schüler geehrt werden soll. „Pinocchio promise e giurò che avrebbe studiato, e che si sarebbe condotto sempre bene. [...] Difatti agli esami delle vacanze, ebbe l'onore di essere il più bravo della scuola; e i suoi portamenti, in generale, furono giudicati così lodevoli e soddisfacenti [...]“ (CI, S. 180)⁸¹. Bei Bausch: „Pinocchio versprach und schwor, dass er von nun an fleißig lernen und sich immer gut betragen wollte. [...] Und tatsächlich wurde ihm bei den Abschlussprüfungen vor den Ferien die Ehre zuteil, der Beste der ganzen Schule zu sein“ (CIII, S. 129).

Neben dem Lernen ist besonders die harte körperliche Arbeit notwendig, um Pinocchios sehnlichsten Wunsch zu erfüllen: zunächst nur für den Vater und sich selbst, dann auch für die Mutter. Durch die Aufopferung für die Eltern und die Übernahme der Verantwortung gelingt es Pinocchio, sich aus seiner hölzernen Hülle zu befreien und damit die Metamorphose von der Holzpuppe zum Menschenkind abzuschließen.

E da quel giorno in poi, continuò più di cinque mesi a levarsi ogni mattina, prima dell'alba, per andare a girare il bindolo [...]. Né si contentò di questo: perché a tempo avanzato, imparò a fabbricare anche i canestri e i panier di giunco [...] Nelle veglie poi della sera, si esercitava a leggere e a scrivere. Aveva comprato nel vicino paese per pochi centesimi un grosso libro, al quale mancavano il frontespizio e l'indice e, con quello faceva la sua lettura. Quanto allo scrivere, si serviva di un fuscello temperato a uso penna [...]. (CI, S. 252–253)

Und von diesem Tag an stand er regelmäßig mehr als fünf Monate lang täglich vor Morgengrauen auf, um die Winde zu drehen [...] Denn mit der Zeit lernte er auch, große und kleine Körbe aus Binsen zu flechten. [...] Und abends übte er sich in Lesen und Schreiben. Im Nachbardorf hatte er für wenig Geld ein großes Buch ohne Titelblatt und Inhaltsverzeichnis erstanden, das ihm als Lesebuch diente. Und zum Schreiben nahm er einen zugespitzten Halm als Feder. (CIII, S. 179)

Arbeit war im damaligen Italien ein zentraler Bestandteil der Erziehung und Gesellschaft, auch Kinder trugen ihren Teil dazu bei. In Kapitel 25 spricht die Fee genau diesen Umstand an:

[Pinocchio:] – Perché a lavorare mi par fatica. [...]

[La Fata:] – [Q]uelli che dicono così, finiscono quasi sempre o in carcere o allo spedale. L'uomo, per tua regola, nasca ricco o povero, è obbligato in questo mondo a far qualcosa, a occuparsi, a lavorare. [...] L'ozio è una bruttissima malattia e bisogna guarirla subito, fin da bambini: se no, quando siamo grandi, non si guarisce più. (CI, S. 145–146)⁸²

[Pinocchio] ›Weil ich glaube, dass arbeiten mühsam ist.‹ [...]

⁸¹ In Kapitel 30 in Grumanns Übersetzung: „Bis zum Schlusse des Schuljahres lernte er mit großem Fleiß und war musterhaft brav. In der Prüfung wurde er belobt und erhielt ein schönes Buch als Preis“ (CII, S. 90).

⁸² Bei Grumann ist dieser Teil verkürzt:

[Pinocchio:] ›Weil man beim Arbeiten müde wird!‹ [...]

[Fee:] ›[W]er so denkt, der endigt gewöhnlich im Krankenhaus oder im Zuchthaus. Müßiggang ist aller Laster Anfang. Der Mensch muß arbeiten auf dieser Welt, ob er arm sei oder reich. Das Faulenzen ist eine Schande Es ist eine schlimme Krankheit; wenn man sie in der Jugend nicht heilt, so geht man mit ihr durchs ganze Leben.‹ (CII, S. 77)

[Fee:] ›[W]er so spricht, endet fast immer im Gefängnis oder im Krankenhaus. Merke dir: Der Mensch, ob reich oder arm geboren, hat auf dieser Welt die Pflicht, etwas zu tun, sich zu beschäftigen, zu arbeiten. [...] Der Müßiggang ist eine ganz üble Krankheit, und man muss sie sofort, von Kindesbeinen an, heilen. Ist man erst erwachsen, kann man sich nicht mehr heilen.« (CIII, S. 104)

Faulheit und Müßiggang sind somit Krankheiten, die den Kindern ausgetrieben werden müssen, damit sie durch Arbeit zu vollwertigen Mitgliedern der Gesellschaft heranwachsen können. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* besteht ein Arbeitsvertrag („Definizione di guadagni lordi“ (GI, 41:21)) zwischen Count Volpe und Pinocchio, dessen Arbeit beinhaltet auf der Zirkusbühne zu singen, für diese Arbeit wird er (minimal) monetär entlohnt. Pinocchio malt eine lachende Sonne auf diesen, womit der Vertrag laut Count Volpe rechtsgültig ist. Pinocchio ist nicht rechtsmündig und würde daher zur Kinderarbeit gezwungen werden. Im Film legt Geppetto wesentlich mehr Wert auf Pinocchios Schulbildung und missbilligt die ausbeuterische Arbeit im Zirkus.

Geppetto (1883) will in Kapitel 2 eine „wunderbare Holzpuppe“ (CIII, S. 11), beziehungsweise einen „Zauberhampel“ (CII, S. 16), schnitzen, um damit Geld zu verdienen. Im Film sieht Count Volpe das Potenzial der magischen Holzpuppe und nutzt dieses für sich. „[Count Volpe:] I have a legally binding contract. Signed by both artist and management. He either performs, or you owe me ten million lire!

[Geppetto:] Well, that's ridiculous. It's just a smiling sun“ (GI, 53:15-53:31).

Während dieses Gesprächs erfolgt ein Close-Up auf die „Unterschriften“ Pinocchios sowie die von Count Volpe. Darüber hinaus will auch der Podestà Pinocchio als unsterblichen Soldaten für seine kriegserischen Zwecke nutzen. Während Geppetto Pinocchio nachreist, um ihn zurückzuholen, singt Pinocchio ein Lied auf der Bühne bei Count Volpe; diese Szene ist komplett dialogfrei. Bei del Toro ist Arbeit ausbeuterisch und ethisch verwerflich, weil es sich um das Äquivalent eines Kindes handelt. Bei Collodi wird die Arbeit hingegen als Notwendigkeit beschrieben, um die Familie zu retten und ihr ein besseres Leben zu ermöglichen.

4.3.9. Die Riesenschlange und die Taube

Selbst die böse Schlange und die helfende Taube finden Einzug in die Comic-Adaption. In Winshluss' *Pinocchio* gibt es zwei Figuren, die diesen Tieren entsprechen. Er verkehrt die Figuren-Adaptionen der Tiere genau ins Gegenteil: Die Schlange erfährt ein Happy End, der

Storch ist genervt und egoistisch. In *Pinocchio* (1883) wird sie als eine grüne Schlange beschrieben, die glühende Augen besitzt und zudem einen Schwanz hat, aus dem Rauch aufsteigt. Sie ist eine weitere Figur mit der Pinocchio eine grotesk-komische Begegnung hat und die am Ende vor Lachen stirbt. Die Schlange amüsiert sich über Pinocchios Angst: „Impossible immaginarsi la paura del burattino: il quale, allontanatosi più di mezzo chilometro, si mise a sedere sopra un monticello di sassi, aspettando [...]“ (CI, S. 111). „Man konnte sich die Angst des hölzernen Jungen nicht vorstellen. Er rannte mehr als einen halben Kilometer zurück, hockte sich auf einen Steinhaufen und wartete [...]“ (CIII, S. 80). Winchluss teilt die Schlange in zwei separate Figuren, einmal in ein Roboter-Auge und einmal in eine tatsächliche Schlange, die nur in fünf Panels vorkommt. In der Stromboli Inc. Spielzeugfabrik ist es ein alles überwachendes Auge, welches bei Bedarf auch schlafende und schlecht arbeitende Kinder zur Verbrennung in den Ofen schickt (vgl. WI, S. 27). Die Angst vor dem Auge ist den Kindern anzusehen, die ständige Überwachung sowie die Androhung von Gewalt macht sie gefügig und zu „guten“ Mitarbeitenden. Die einzelnen Panels und die dargestellten zusammengekniffenen Lider zeigen die Emotion dieses Roboters deutlich (vgl. WI, S. 27). In der Fabrik wird auch der Super Robot von dem Auge überwacht und wegen seiner effizienten Arbeit wertgeschätzt. Das Auge symbolisiert die permanente Kontrolle, die in der Moderne schon fast vollständige Realität ist. Winchluss nutzt diese Übertreibung, um auf die Gefahren einer solchen aufmerksam zu machen. Nach dem Großbrand der Fabrik versteckt sich das namenlose Auge vor den überlebenden Kindern in der Kanalisation und entgeht dadurch ihrer Selbstjustiz und Rache (vgl. WI, S. 37). Der fliehende Firmenbesitzer hingegen kommt beim Hubschrauberabsturz ums Leben, den der Super Robot verursacht (vgl. WI, S. 36). Der Super Robot hat dabei nur die Intention, aus den Flammen der Fabrik zu entkommen und nicht um Rache an der Person zu üben. Das Auge ersetzt in der Kanalisation eine der leeren Augenhöhlen der Figur Wonder. Die elf Panels, wobei eines rund und rahmenlos ist und eines den Platz von vier Panels nutzt, zeigen, wie Wonder sich nun erleuchtet glaubt (vgl. WI, S. 106–107). Wonder und das Auge treffen auf den Pinguin aus Monstro (vgl. WI, S. 143). Ihr Plan ist es, ein Attentat auf den Staudamm zu verüben, um damit die Stadt Babylon zu zerstören, erkennbar an einem Plan an der Wand (vgl. WI, S. 154–155). Wonder stirbt allerdings bei der ungeplanten Explosion des Pinguins im Wald (vgl. WI, S. 156). Wonder wird als Prophet inszeniert und die Gräueltaten geschehen im Auftrag eines höheren Ziels. Es ist Winchluss' Kritik an den Religionen und ihren kriegerischen Auseinandersetzungen, um die Erlösung zu finden. Im

Wald trifft das Auge eine rosarote-schwarze Schlange und verliebt sich in sie. Im letzten Panel dieser Reihe sind die Schlange und das Auge glücklich mit ihren Roboter-Schlangen-Hybriden mit den Worten „Happy End“ (WI, S. 156) abgebildet. Sowohl mit der Schlange als auch mit Babylon werden Elemente aus der Bibel aufgegriffen und verzerrt. Das neue (hybride) Leben ist das Gegenteil zum Tod der Schlange in *Le avventure di Pinocchio*, es scheint als eine Vergebung für die schlechten Taten eines „seelenlosen“ Roboters. Es stellt die Frage nach Schuld bei Maschinen und ihrer Strafmündigkeit, wobei keine der Maschinen bestraft oder ausgeschaltet wird, sondern sie alle ein freies Leben und scheinbares Glück erhalten.

Ein kaum verwendetes Plotsnippet ist Pinocchios Reise mit der Taube zur Küste in Kapitel 23. Der Super Robot fällt von einem Flugzeugflügel auf einen Storch, der ihn ohne zu zögern abwirft (vgl. WI, S. 173). In sechs Panels ist er abgebildet und seine Empörung ist deutlich sichtbar. Aus der freundlichen und hilfsbereiten Taube wird ein genervter und unfreundlicher Storch. Oft werden Störche mit dem sanften Bringen von Neugeborenen in Familien assoziiert, im Comic fällt der Super Robot, wie ein Meteorit, in den Garten der Bauernfamilie und so findet ihn seine neue Familie.

Grundsätzlich wurden auch andere einzelne Plotsnippets in einzelnen Adaptionen verarbeitet, so zum Beispiel in *Lies of P* der NPC Alidoro: „I am not Alidoro the Hound -- not the real one, anyway“ (NI, Relic of Trismegistus Combat Field Cloudy Evening). Dabei handelt es sich eigentlich um einen Identitätsdiebstahl und der echte Alidoro wurde von der Figur Parrot umgebracht. Die Benennung Parrot verweist auf den Papagei der Pinocchio in Kapitel 19 (CI, CIII) beim Wunderfeld auslacht. Diese kurzen Ausschnitte sind stark verändert und benötigen gute Kenntnisse über *Pinocchio*, um sie als kleine aber wichtige Teile der Handlung zu identifizieren. Besonders Winchluss verändert das Wesen oder den Charakter der Figuren und erschafft damit scheinbar völlig neue Figuren, die nur sehr vage Beziehungen zu ihren Pendants haben.

Von den neun ausgewählten Plotsnippets aus dem Original wurden in *Guillermo del Toro's Pinocchio* acht und in *Lies of P* sieben adaptiert, in *Pinocchio* (2008) hingegen nur sechs. Der Film ist in seiner Genauigkeit und der Dauer der Sequenzen der vorkommenden Plotsnippets dem Original von Collodi am ähnlichsten. Obwohl viele Plotsnippets oder auch einzelne Figuren in nur einem Medium vorkommen, verstärken sie die Bindung zum Original und greifen auf eine andere Rezeptionsebene zurück. Die Schlange, Taube und auch Alidoro bieten Möglichkeiten der neuen Verarbeitung und Veränderung der originalen Handlung. Dabei treten

diese Figuren nur vereinzelt in zwei Medien auf und haben daher keinen so hohen Wiedererkennungswert, wie beispielsweise der terribile Pesce-cane oder das Lügen.

4.4. Direkte und Indirekte Zitate

Die vierte Kategorie, woran eine Figur in ihrer jeweiligen Adaptionen erkennbar bleibt, sind direkte und indirekte Zitate. Es handelt sich bei *Le avventure di Pinocchio* und den Hypotexten hauptsächlich um intermediale Zitate und transmediale Anspielungen. Viele der vorkommenden indirekten Zitate verweisen nicht auf Collodi, sondern, wie etwa bei Winchluss, auf andere Filme. Del Toro zitiert bei der Erweckung Pinocchios in Geppettos Werkstatt durch den Wood Sprite indirekt Disneys *Pinocchio* (1940). In dieser Szene erweckt die, aus blassblauem Glitzernebel auftauchende, Fee im Beisein von Jiminy Cricket Pinocchio zum Leben (vgl. Hamilton 1940, 15:41–16:21). Ähnlich dazu erscheinen zunächst leuchtende schwebende gelbe Augen, die sich auf die Flügel von Wood Sprite setzen und diese Pinocchio in Geppettos Werkstatt zum Leben erweckt, während Sebastian J. Cricket anwesend ist (vgl. GI, 15:41–16:06).

Die Einordnung des ikonischen Wachsens von Pinocchios Nase beim Lügen als direktes transmediales Zitat ist nicht möglich, weil es nur in Kombination mit Plotsnippets vorkommt, das heißt die spezifischen Situationen in denen gelogen wird. Weder sind die Lügen in *Guillermo del Toro's Pinocchio* ident mit jenen von Collodi, noch wie die gewachsene Nase aussieht. Bei *Pinocchio* (2008) handelt es sich um ein Netzwerk von intertextuellen, intermedialen und transmedialen Referenzen, die sich nicht einfach voneinander abgrenzen lassen, zum Beispiel zitiert es indirekt die Figuren aus den Disneyfilmen *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) und *Bambi* (1942). Im Comic werden sie aber verfremdet, um Assoziationen hervorzurufen und gleichzeitig wird die Disney-Ästhetik parodiert. So kommt Schneewittchen im Glassarg, umringt von den sieben Zwergen, vor, jedoch haben die Zwerge sie sexuell missbraucht und ihre Organe verkauft (vgl. WI, S. 42/S. 109). Es kommen auch einige der Figuren aus *Bambi* vor, wenn sie in einzelnen Panels durch das Fenster das Geschehen bei den sieben Zwergen beobachten (vgl. WI, S. 45/S. 111). Nichts vom Inhalt entspricht der Disney-Idylle, die Figuren besitzen dennoch große äußerliche Ähnlichkeit mit den bekannten Disney-Figuren. Auch wird auf den klassischen Volksmärchencharakter mit Kapitelüberschriften, wie „ES WAR EINMAL...“ (WI, S. 162) angespielt. Gleichzeitig verweist Winchluss auf sein anderes Comic *Monsieur Ferraille* (2002), in dem zusätzlich noch

ein verfremdeter Geppetto, die Fee und Jiminy Cricket vorkommen (vgl. Winchluss 2009, S. 10–12). Auch diese Figuren sind denen aus *Pinocchio* (1940) nachempfunden und betitelt mit „monsieurs FERRAILLE’s Greatest Classics“ (Winchluss 2009, S. 10). Dies ist einerseits der Verweis auf die großen Filmklassiker des Disneykonzerns und andererseits auf Collodis Original. Sogar eine frühe Form des Super Robot kommt bereits in *Monsieur Feraille* vor (Winchluss 2009, S. 31–32/S. 70). *Pinocchio* (2008) bezieht sich darauf, da der Super Robot eine Weiterentwicklung dieses Prototyps darstellt.

Guillermo del Toro’s Pinocchio zitiert indirekt Collodis Kapitel 1, in dem Maestro Ciliegia sagt: „– Questo legno è capitato a tempo; voglio servirmene per fare una gamba di tavolino“ (CI, S. 6) und auf Deutsch: „Dieses Holz kommt mir gerade recht. Ich will ein Tischbein daraus machen“ (CIII, S. 7). Das war der ursprüngliche Plan für das magische Holz. Death sagt zu Pinocchio: „She gave you life, Pinocchio, when you were not supposed to have it. No more a chair or a table should“ (GI, 50:34–50:43). Mitten im Film wird auf Collodis Beginn angespielt, in dem deutlich wird, dass Pinocchio etwas Magisches und Unnatürliches ist. Auch glaubt Pinocchio in Kapitel 7 vor Hunger zu sterben: „Geppetto, che di tutto quel discorso arruffato aveva capito una cosa sola, cioè che il burattino sentiva morirsi dalla gran fame, triò fuori di tasca tre pere, e porgendogliele [...]“ (CI, S. 37). „Geppetto, der von dem wirren Gerede nur so viel verstand, dass der hölzerne Junge glaubte, vor Hunger zu sterben, holte drei Birnen aus der Tasche, reichte sie ihm [...]“ (CIII, S. 29). Im Film überdramatisiert Pinocchio seinen Hunger ebenfalls: „Oh, I’m starving, Papa. I’m starving to death!“ (GI, 28:04–28:28:08), obwohl er offensichtlich kein Hungergefühl empfindet und Nahrung überflüssig ist.

In *Lies of P* wird bei den Enden „Free from the puppet strings“ und „Rise of P“ im Dialog von Giuseppe Geppetto ein einziges Wort verwendet:

„[Giuseppe Geppetto:] Well, I suppose Carlo was a mischievous.

It seems you inherited his personality instead of his memories.

But a father always looks after his children“ (NI, Under the Abyss Time Unknown).

In englischen Übersetzungen heißt es häufig „mischievous puppet“, hier wird allerdings Carlo, ein Mensch, gemeint und nicht direkt P. Doch Carlo ist, wie Collodis Pinocchio, ungehorsam, frech und abenteuerlustig zu seinen Lebzeiten gewesen. Auch, dass der Vater nach seinem Kind schaut, ist antizipiert von der Gesamthandlung aus *Le avventure di Pinocchio*.

Längere direkte Zitate aus dem Originaltext sind nicht vorhanden, es gibt keine direkte Übernahme bestimmter Dialoge, aber es werden einzelne kleine Elemente übernommen und an

das neue Medium angepasst. Indirekte Zitate sind beispielsweise die visuellen Ähnlichkeiten verschiedener Figuren mit Vorgängern von Disney. Besonders das Comic und der Film beziehen sich auf *Pinocchio* (1940). Es gibt nicht mehr nur den Ausgangstext der zitiert oder auf den verwiesen wird, sondern es ist ein Zusammenspiel aus vielen verschiedenen Medien, Techniken, Sprach- und Kulturräumen. Pinocchio und seine Begleiter:innen sind mit jeder transmedialen Transformation vielschichtiger geworden und das Geflecht von Bezügen greift dabei auf unzählige Adaptionen zurück.

5. Fazit

Seit Carlo Collodis Auftragsarbeit *La storia di un burattino* (1881–1883) im *Giornale di i bambni* und der überarbeiteten Buchfassung *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1883), zeigt sich eine außergewöhnliche mediale sowie kulturelle Wandlungsfähigkeit und die Figuren zeigen ein hohes Transformationspotenzial. Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini und il Grillo-parlante sind unter dem erweiterten Begriff der Interfiguralität, den Wolfgang G. Müller als Teil der Intertextualität definierte, im Sinne eines transmedialen Phänomens zusammenfassbar. Diese Emanzipation der Figuren aus ihren narrativen Kontext und die Wanderung in andere Medien wird von Shane Denson und Ruth Meyer als serielle Figur bezeichnet. Die Figuren sind nie gänzlich erfassbar, stereotypisiert, vereinfacht und passen sich scheinbar mühelos neuen fiktionalen Kontexten und Welten an. Schon bei der Veröffentlichung als Fortsetzungsgeschichte waren das grundlegende Merkmale, um einen Wiedereinstieg in die Geschichte zu erleichtern und den Wiedererkennungswert der Figuren zu steigern. Dabei ist nicht nur der Name ein Verbindungselement, sondern auch alle verfügbaren Informationen zu vorkommenden Figuren, sondern auch Orte, Plotsnippets und die zeitliche Verortung. Irina O. Rajewsky unterscheidet zwischen Intramedialität, Intermedialität und Transmedialität. Intermedialität untersucht die Beziehungen zwischen einzelnen Medien und Transmedialität im Sinne von *across media* beschreibt die Wanderung von Stoffen, Inhalten und Figuren über Mediengrenzen hinweg. Die Wandelbarkeit und die Popularität, die sich gegenseitig bedingen, ermöglichen diese unzählbare Anzahl von Adaptionen, Neuschreibungen, Umschreibungen und auch das Vorkommen als Nebencharaktere in anderen unabhängigen Geschichten. Dabei wird die Geschichte von *Le avventure di Pinocchio* im 21. Jahrhundert im Comic *Pinocchio* (2008), dem Film *Guillermo*

del Toro's Pinocchio (2022) und dem Videospiel *Lies of P* (2023) mit Ergänzungen, Auslassungen erzählt und mit neuen Informationen angereichert.

Le avventure di Pinocchio zählt weltweit zu den meist übersetzten und adaptierten Werken. Durch die Ikonisierung von Pinocchio, als der Stellvertreter für das Erwachsenwerden, entstand eine permanente Anpassung an neue kulturelle Kontexte, mediale Formate und ästhetische Erwartungen. *Pinocchio* nimmt einen hohen Stellenwert im kulturellen Erbe Italiens ein und Pinocchio erlebte stellvertretend wichtige Ereignisse für das italienische Volk. Dabei hat das Werk sogar die Wissenschaftsdisziplin „Pinocchiologi“ und die Erzählgattung „Pinocchiate“ hervorgebracht. Eingeteilt wird das Erscheinen von *Pinocchio* von Mario Casari in vier Perioden, die Erste (1883–1914) ist von der geographischen und kulturellen Nähe zur Toskana geprägt, es erfolgten in den ersten Übersetzungen Anpassungen und Regionalisierungen. Bereits 1911 wurden Mediengrenzen überschritten mit der ersten italienischen Verfilmung. In der zweiten Periode (1915–1939) verlässt *Le avventure di Pinocchio* Europa und Russland und wird in verschiedene Sprachen, wie ins Japanische, Hebräische und Chinesische übersetzt. In der dritten Periode (1940–1979) erlischt das Verlagsrecht von Paggi. Dieter Richter schreibt in *Carlo Collodi und sein Pinocchio* (2004) von einer „Amerikanisierung“ des Stoffes durch die Disneyverfilmung (1940). Darauf folgen in den 1970ern aufgrund von Animes eine „Japanisierung“ und daraus wird schließlich eine „Internationalisierung“. Die vierte Periode (1980–heute) beinhaltet neue Verfilmungen, Übersetzungen, Comics, Theaterstücke und Videospiele.

Aus den ausführlichen Einzelanalysen in Kapitel 4 lassen sich fünf Matrizen ableiten. Vier davon beziehen sich auf die untersuchten Figuren und deren Namen, Attribute sowie direkte und indirekte Zitate. Die fünfte Matrix stellt die Ähnlichkeiten der Plotsnippets zum Original grafisch dar. Die Plotsnippets in den Adaptionen beziehen sich nicht nur auf Pinocchio, Geppetto, la Fata und il Grillo-parlante, sondern sind eine Kombination aus jenen mit anderen Figuren, wie etwa dem terribile Pesce-cane, Romeo, la volpe und den dazugehörigen Orten. Der Plot wurde im Comic, Film und Videospiel stark abgewandelt, es bleiben jedoch trotzdem viele Verbindungen zu Collodis Original bestehen. Die Matrizen dienen nicht der metrischen Quantifizierung, sondern stellen ermittelte Näheverhältnisse aus der Analyse zwischen dem Original und den Adaptionen dar. Die Darstellung mit den Kreissymbolen dient der Sichtbarmachung: ● sehr nahe, ● nahe, ◐ partiell/mittel, ○ fern, vorhanden, aber nur mit loser Verbindung zum Original und – nicht vorhanden.

Bei den Pinocchio-Figuren in Bezug auf Namen, Attribute und Zitate ist del Toros *Pinocchio* dem Collodis am ähnlichsten. Generell sind direkte und indirekte Zitate nur minimal bei der Figur Pinocchio vorhanden, bei allen anderen Figuren wird nicht *Le avventure di Pinocchio* zitiert, aber auf andere Filme oder Werke indirekt Bezug genommen, wie auf *Pinocchio* (1940) oder zu anderen Adaptionen aus dem 20. und 21. Jahrhundert. Auch *Lies of P* bezieht sich indirekt auf das Original, einerseits in einem Dialog andererseits auch visuell mit der Kleiderauswahl „Mischievous Puppet’s Clothes“ (N, 2023).

Matrix I.: Adaptionen von Pinocchio.

	<i>Pinocchio</i>	<i>Guillermo del Toro's Pinocchio</i>	<i>Lies of P</i>
Name	●	●	○
Attribute	○	●	○
Zitate	–	○	○

Alle Pinocchio-Adaptionen sind Identifikationsfiguren, einerseits als Stellvertreter in den jeweiligen Medien, andererseits als stummer Playable Character. Pinocchio (1883) ist eine Allegorie des Erwachsenwerdens und er entzieht sich permanent der Kontrolle der Erwachsenen. Neben der körperlichen Veränderung reift er schließlich auch emotional, ebenso wie Pinocchio (2022). Pinocchio (2022) und auch P wurde mit der neuen Figur Carlo (2023) verknüpft. Eine Verwandlung in einen Menschen wird aber in *Guillermo del Toro's Pinocchio* und in *Pinocchio* (2008) nicht umgesetzt. In *Lies of P* suggeriert das Ende „Real Boy: They all lived happily ever after“, dass P zu Carlo geworden ist.

Die Materialität wird lediglich bei del Toro thematisiert. In dieser Adaption ist er asymmetrisch, imperfekt und eine unfertige Holzpuppe. Währenddessen erscheint der Super Robot als grauer, kindlicher, emotionsloser Metallroboter. P hingegen ist ein Mechanoid mit mechanischem linkem Arm, der das Aussehen eines jungen Mannes besitzt und nicht an den Grand Covent von Giuseppe Geppetto gebunden wurde. Weder der Super Robot noch P haben Emotionen, hingegen ist Pinocchio (1883) respektlos, frech, neugierig, widerstandsfähig und lernfähig. Am ähnlichsten ist Collodis Figur Pinocchio (2022), dieser ist ungehorsam, neugierig, opferbereit und ein liebender Sohn. Der Super Robot ist passiv in einer modernen Welt, er wird durch eine Art parasitäres „Bewusstsein“ (Jiminy Cafard) und durch Geppettos Programmierung gesteuert. Er wird hauptsächlich als tragisches Subjekt wahrgenommen in einer entfremdeten Welt, welche ihm nur als Projektionsfläche für deren Grausamkeiten und Wünsche dient. P bewegt

sich an der Grenze zwischen Mechanoid und Mensch. Er funktioniert in einer Gesellschaft, die durch die bössartigen Machenschaften Einzelner aus dem Gleichgewicht geraten ist. Pinocchio (2022) wird mit den Konsequenzen seines Fehlverhaltens konfrontiert und muss sich als resiliente Figur mit der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft auseinandersetzen, um ein glückliches Ende mit seiner Wahlfamilie zu bekommen. Aus *Le avventure di Pinocchio* (1883) wurden nur im Film charakterliche und symbolische Attribute übernommen. Bei Winshluss wird der Super Robot ins Gegenteil verkehrt, während P ebenfalls nur fern etwas mit Pinocchio (1883) zu tun hat, denn die erzählte Geschichte im Videospiel ist eine gänzlich andere als Collodis.

Geppetto wiederum zeigt vor allem beim Namen die höchste Konsistenz, nur bei *Lies of P* wird er mit Giuseppe Geppetto gedoppelt.

Matrix II.: Adaptionen von Geppetto.

	<i>Pinocchio</i>	<i>Guillermo del Toro's Pinocchio</i>	<i>Lies of P</i>
Name	●	●	●
Attribute	○	◐	◑
Zitate	—	—	—

Auch bei seinen narrativen, physischen, charakterlichen und symbolischen Attributen sind die Geppettos dem Original nahe oder zumindest partiell ähnlich. Geppetto (1883) ist, wie auch seine Adaptionen, eine Hauptfigur und in *Le avventure di Pinocchio* strukturgebend sowie der emotionale Anker für Pinocchio. Alle Geppettos sind die Schöpfer, beziehungsweise Erfinder, in ihrer jeweiligen *Pinocchio*-Adaption, nur Geppetto (2022) übernimmt auch tatsächlich eine Vaterrolle, denn Giuseppe Geppetto benutzt P nur und stellt sich am Ende als Antagonist heraus. Geppetto (2022) ist ein imperfekter, fehlerhafter Vater, aber liebevoll und fürsorglich. Geppetto (1883) ist der Ausgangs- und Endpunkt der Reise Pinocchios im Film wie im Videospiel. Geppetto wird als „rüstiger Alter“ (vgl. CIII, S 10) beschrieben, während er im Comic, Film und Videospiel als älterer Mann mit ergrautem Haar visualisiert wird. Auf die blonde Perücke oder seinen Mantel haben alle Adaptionen verzichtet. Geppetto (1883) macht eine charakterliche Veränderung zwischen Kapitel 3 und 6 durch: Er wird vom temperamentvollen Mann zu einem fürsorglichen und aufopferungsvollen Vater. Auch Geppetto (2022) verändert seinen Charakter und überwindet die Trauer um Carlo und akzeptiert Pinocchio als zweites Kind. Geppetto (2008) hingegen ist geldgierig, rational, gewissenlos und ein Mensch ohne Moral. Mit der Abänderung des Frankenstein-Motivs werden in den

Geppettos (2008/2023) jeweils der Erschaffer/Erbauer und das Monster selbst gebündelt. Geppetto ist von allen untersuchten Figuren dem Original sehr nahe, während gleichzeitig die Geppetto-Figuren mehr Tiefe erhalten. Erwähnenswert ist auch, dass Geppetto (2008) erneut eine Abkehr vom Original ist, einerseits sucht er nach seinem Kampfroboter, andererseits sind seine Motive kapitalistisch, egozentrisch und ausschließlich auf den eigenen Vorteil bedacht. Dies hat keine Verbindung mehr zu den familiären Banden der ursprünglichen Vater-Sohn-Beziehung.

La Fata dai capelli turchini hat im Laufe der Zeit eine große Veränderung durchgemacht und nimmt heute eine ganz andere Stellung innerhalb der Handlung ein. Aus der magischen Fee wurden Fabelwesen und einfache Menschen.

Matrix III.: Adaptionen von la Fata dai capelli turchini.

	<i>Pinocchio</i>	<i>Guillermo del Toro's Pinocchio</i>	<i>Lies of P</i>
Name	○	○	–
Attribute	○	○	●
Zitate	–	–	–

Die Verschiebung hat bereits 1940 stattgefunden als sie in die Erweckung Pinocchios involviert war. Diese Darstellung hat sich durch weitere Adaptionen bis hin zu *Guillermo del Toros Pinocchio* durchgesetzt. Auch die Figuren aus *Pinocchio* (2008) und *Lies of P* (2023) sind nur noch sehr fern mit ihr verbunden. Grundsätzlich ist die la Fata im Original wesentlich präsenter als Geppetto (1883), in Comic und Film hingegen sind die Geppettos mehr in den Fokus gerückt. Auch der NPC Sophia Monad interagiert mit P wesentlich häufiger als Giuseppe Geppetto. Namentlich haben Svetlana Geppetto, Wood Sprite, die Neuerfindung Death und Sophia Monad überhaupt nichts mit dem Namen der Fee gemein. Zumindest bedeutet Svetlana so viel wie „die Licht bringende“, ihr Name ist eindeutig satirisch zu verstehen, denn sie geht in Flammen auf und stirbt. Sophia Monad hingegen bedeutet „Weisheit“ sowie „Einheit“ und verweist auf wesentliche Eigenschaften ihres feenhaften Pendants. Ähnlich wie la Fata trägt der Wood Sprite einen Namen, der ihr Wesen beschreibt. Diese Namensgebung stellt eine Verbindung zwischen Figurenbenennung, Attributen und del Toros Apronym her, auch wenn diese Benennung in den verschiedenen Medien sehr unterschiedlich erfolgt. Äußerlich entspricht ihr keine der Adaptionen, die blaue Farbe wurde bei Wood Sprite und Death aufgegriffen und die blauen Haare bei Sophia Monad, hier ist sie auch als einzige Adaption eine Frau und mit dem Tierreich verbunden. Der Cerberus Wood Sprite und die Sphinx Death sind

durch das Pinienzapfenmuster auf ihren Fischschwänzen visuell mit Pinocchio verbunden. La Fata ist eine Hauptfigur in *Le avventure di Pinocchio*, ihre Adaptionen aus dem 21. Jahrhundert hingegen sind Nebenfiguren, wobei Sophia Monads Hintergrundgeschichte einen wichtigen Teil des Game Lore ausmacht. La Fata verwandelt sich vom schönen Mädchen in eine Frau, von der Schwester in eine idealisierte Mutter und Erzieherin. Svetlana Geppetto ist eine verlebte gealterte Frau, die den Super Robot nicht als Kinderersatz sieht, sondern als praktischen Haushaltsgegenstand. Vor allem Death ähnelt der Fee in ihrer erzieherischen und belehrenden Tätigkeit, während Pinocchio (2022) im Totenreich ist. Sophia Monad ist eine vermenschlichte Version, obwohl auch sie als Listener über magische Eigenschaften verfügt. Sie ist aber keine Mutterfigur, sondern eine gute Freundin und Ratgeberin. Keine der La Fata-Adaptionen übernimmt eine erzieherische Funktion in der Beziehung zu Pinocchio, nur Death als Neuerfindung. La Fata bietet Anleitung und Führung, nutzt jedoch bei Nichteinhaltung der Regeln den Liebesentzug als Strafe. Ähnlich fungiert Sophia Monad als Ratgeberin für den:die Spieler:in. Svetlana Geppetto ist der entmythologisierte weibliche Körper in der Umkleide der Polizeiwache, ihr Tod und Verschwinden sind eine Untersuchung wert, aber in der Moderne, in der ständig Tragödien passieren, nur eine Randnotiz. Wood Sprite ist die spirituelle weibliche Kraft, die sich mit der physischen Schöpfung von Geppetto vereint, um Leben zu erschaffen. La Fata fungiert als Erlöserin und Katalysator für Pinocchios Verwandlung in einen Menschen. In „Rise of P“ wird nicht P zum Menschen, sondern Sophia Monad zur Puppet. Zuvor kann ihr sehnlichster Wunsch, der Tod, erfüllt werden, wenn der:die Spieler:in sich dafür entscheidet. Somit wurde ein elementarer Plotsnippet von Pinocchio auf sie übertragen. Die unterschiedlichen medialen Adaptionen der Figur haben sich am weitesten von La Fata dai capelli turchini entfernt, weder ihre Namen noch viele ihrer Attribute stimmen überein.

Während die Fee in den Adaptionen andere narrative Aufgaben übernimmt und die Rolle der Mutter weniger ausfüllt, haben die il Grillo-parlante-Adaptionen aus *Pinocchio* (2008) und *Guillermo del Toro's Pinocchio* an Wichtigkeit gewonnen.

Matrix IV.: Adaptionen von il Grillo-Parlante.

	<i>Pinocchio</i>	<i>Guillermo del Toro's Pinocchio</i>	<i>Lies of P</i>
Name	○	●	○
Attribute	○	●	●
Zitate	—	—	—

Wie bei der Fee gibt es kaum namentliche Ähnlichkeiten zur *il Grillo-parlante*, denn Jiminy Cafard und Gemini beziehen sich namentlich auf Disneys Jiminy Cricket. Sebastian J. Cricket und Jiminy Cafard benennen wiederum das Insekt, daher besteht eine sehr ferne Beziehung zum Original. Die Puppet Gemini hat namentlich nichts mit *il Grillo-parlante* gemein, dafür besteht aber bei den Attributen eine partielle Nähe. *Il Grillo-parlante* ist wie Gemini eine Nebenfigur. In *Le avventure di Pinocchio* fungiert er vor und nach seiner Ermordung durch Pinocchio als Ratgeber und Gewissen, geprägt von Vernunft und Rationalität. Er stellt somit keine bindungsorientierte Figur dar. Sebastian J. Cricket nimmt die Rolle des Erzählers ein, ist Pinocchios (2022) Mentor- sowie Begleitgrille und stellt zeitweise sein externes Gewissen dar. Durch seine dunkelviolette Farbe ist er farblich mit dem Totenreich verbunden. Er ist ebenso rational, geduldig, fürsorglich und auch intellektuell, wie *il Grillo-parlante*. Jiminy Cafard ist hingegen eine Hauptfigur. Seine Panels sind größtenteils farblos und verwenden Sprech- sowie Gedankenblasen. Winchluss verschiebt durch diese Kapitel den Fokus vom Super Robot hin zu Jiminy Cafard, der eine Personifizierung des Scheiterns ist, damit prangert Winchluss die moderne Welt und den gesellschaftlichen Verfall an. Er ist die Abkehr eines Gewissens und erteilt nie Rat oder Anleitung. Er agiert amoralisch, destabilisierend und süchtig, während er sich sarkastisch, zynisch und vulgär ausdrückt. Jiminy Cafard ist ein Versager ohne Lebensziele und wird genau das, vor dem *il Grillo-parlante* Pinocchio warnt. Gemini ist Ps ständiger Begleiter in Monads Lampe und gibt Informationen sowie Ratschläge für den:die Spieler:in. Alle Adaptionen haben den tierischen Körper des Originals und die Fähigkeit zu sprechen, außerdem tragen sie teilweise im Film und Comic Kleidung. Die transmedialen Figurendarstellungen zeichnen sich durch die physische Nähe aus und teilweise durch die Wahl der Charaktereigenschaften. Jiminy Cafard aus *Pinocchio* (2008) ist fern mit der *il Grillo-parlante* verbunden, jedoch handelt es sich bei ihm um eine negative Version, während Sebastian J. Cricket bezüglich des Namens und den Attributen nahe am Original ist.

In Bezug auf die Namen sind die Geppetto-Figuren mit Collodis Original ident. Die Pinocchio-, Grillen- und Feen-Adaptionen weichen hingegen von den Originalnamen ab. Bei der Nähe zu den Attributen ist Geppetto dem Original ähnlich, daraufhin folgen Jiminy Cafard, Sebastian J. Cricket und Gemini. Erst an dritter Stelle sind der Super Robot, Pinocchio und P. Partiiell vorhanden sind die Attribute der *la Fata* nur bei Sophia Monad. In den neueren Adaptionen haben vor allem die Fee und *il Grillo-parlante* völlig andere Rollen als im italienischen Original.

Alle vier Figuren kommen in verschiedenen Plotsnippets vor, allerdings sind sie nicht allein für den Wiedererkennungswert dieser verantwortlich. Viele Teile der Handlung von *Le avventure di Pinocchio* funktionieren nur wegen des Zusammenspiels von Nebenfiguren, Orten und narrativen Elementen. Teilweise sind Plotsnippets untrennbar mit einer Figur verknüpft, zum Beispiel das Lügen mit Pinocchio. Das ist eine Kombination aus Attribut und Plotsnippet, denn das Wachsen der Nase wird nur teilweise übernommen, aber nicht die Situationen oder Dialoge aus dem Original. Daher ist diese Matrix nicht direkt an die vier Figuren geknüpft, sondern zeigt die Nähe zum Original der neun identifizierten Plotsnippets.

Matrix V.: Plotsnippets in den Adaptionen.

	<i>Pinocchio</i>	<i>Guillermo del Toro's Pinocchio</i>	<i>Lies of P</i>
Familie/Alleinreisen	●	●	○
Terribile Pesce-cane	●	●	○
Verletzungen/Tod/Waffe	○	●	○
Romeo	●	●	●
il gatto und la volpe	○	●	●
Lügen	–	●	●
Menschlichkeit	–	○	○
Bildung und Arbeit	–	●	–
Riesenschlange/Taube	●	–	–

In Kapitel 4.3.1. werden die familiären Beziehungen zwischen Pinocchio, Geppetto und der Fee untersucht. Diese familiären Bindungen werden im Film erweitert, während der Wood Sprite kein Teil davon ist. Im Comic landet der Super Robot zufälligerweise bei der Bauernfamilie. Nur P und Giuseppe Geppetto teilen eine scheinbare familiäre Verbindung, während zu Sophia Monad und Gemini eine freundschaftliche Beziehung besteht. Während Pinocchio den Widrigkeiten und bösen Figuren auf seiner Reise allein begegnet, startet der Super Robot seine Reise erst nach dem Mord an Svetlana Geppetto. Pinocchio (2022) reist im Gegensatz dazu nie allein. Für P ergibt sich seine einsame Reise durch Krat aus der Spielmechanik. Familiäre Bindungen sind teils partiell, nahe oder kaum vorhanden, während das Alleinreisen in Comic und Videospiel vorkommt.

Der terribile Pesce-cane wird im Comic, Film und Videospiel adaptiert. Bei Collodi ist es ein nicht näher definierter großer Hai, bei del Toro ein Seemonster und im Comic zuerst ein kleiner Fisch, der durch Umweltverschmutzung zu einem Ungeheuer namens Monstro heranwächst.

Geppetto (1883), Geppetto (2008) und Geppetto (2022) suchen ihre jeweiligen Pinoccios, werden mit unterschiedlichen Booten verschluckt, während in *Lies of P* der Terribile Pesce-cane ein U-Boot ist. Pinocchio (1883) findet seinen Vater nach zwei Jahren zufällig wieder, während der Super Robot und Pinocchio (2022) ihre Väter ebenfalls nach unbestimmter Zeit im Magen des Ungeheuers wieder treffen. Die Rettung erfolgt in den Adaptionen durch die Nutzung der Fähigkeiten der jeweiligen Pinocchio-Figuren. Nur bei Collodi bleibt der Terribile Pesce-cane unverletzt, bei Winchluss sowie del Toro stirbt die Figur, wobei die Ausbeutung der Umwelt und Krieg einbezogen werden.

Der Tod, Verletzungen und Waffen nehmen in Comic, Film und Videospiel einen größeren Raum ein. Pinocchio (1883) erlebt traumatisierende, gefährliche und vermeintlich tödliche Abenteuer ohne dauerhaften Schaden zu nehmen, so ist das Ersetzen seiner abgebrannten Füße eine Unannehmlichkeit. Der Tod und das Sterben werden unterschiedlich behandelt, im Comic stirbt der Super Robot nicht, aber er tötet. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* ist Pinocchio unsterblich und wird überfahren, erschossen oder er explodiert und begegnet mehrfach Death, bevor er zur Rettung Geppettos diese Unsterblichkeit aufgibt. In *Lies of P* stirbt P nie wirklich, er erscheint unverseht beim letzten Stargazer. Auch Geppetto und die Fee sterben scheinbar bei Collodi, aber bleiben tatsächlich unverseht, hingegen wünscht sich Sophia Monad den Tod. Als Waffe ist Pinocchio (1883) nie konzipiert gewesen, aber verschiedene Veränderungen haben ihn mehrfach zu einem tödlichen Roboter gemacht. Gewalt und Tod sind große Bestandteile in der medialen Umsetzung von Film und Videospiel. Der Super Robot und P sind Waffen, während Pinocchio (2022) zu einer ausgebildet werden soll und Krieg sehr lange für erstrebenswert hält. Die Gewaltdarstellungen sind bei Winchluss und Neowiz explizit, während del Toro die Grausamkeiten des Krieges impliziert aber nicht visualisiert.

Neben der Brutalität wird auch die Freundschaft zu Romeo, alias Lucignolo, aufgegriffen. Dieser überredet Pinocchio (1883), ins *Paese dei balocchi* zu kommen. Dort leben sie mehrere Monate glücklich, bevor sie sich in Esel verwandeln und verkauft werden. Während Pinocchio aus der Eselhaut befreit wird und schließlich ein Mensch wird, stirbt Lucignolo beim Bauern Giangio; dieser Name dient in *Lies of P* als Deckname für Philippus Paracelsus. Nur in *Pinocchio* (2008) verwandelt sich die namenlose Romeo-Adaption auf der Zauberinsel, die voll von leeren Versprechungen war, in einen Wolf und stirbt schließlich, während der Super Robot nur an einer Zuckerstange aufgeknüpft wird. Candlewick trifft auf Pinocchio mehrmals und soll, wie er, im „Children War Camp“ zum Kindersoldaten ausgebildet werden. Romeo ist ein

Freund von Carlo (2023) im Monad Charity House. Er wird später unfreiwillig der King of Puppets und muss von dem:der Spieler:in getötet werden. Zwar sterben alle Romeo-Adaptionen, aber ihre Freundschaft verbindet sie mit ihren jeweiligen Pinocchio-Adaptionen beziehungsweise mit Carlo (2023).

Die Farben Grün und Rot ziehen sich durch die Figurendarstellungen von la volpe und il gatto in den Adaptionen. Im Comic gibt es eine namenlose schwarze Katze mit grünen Augen, die nach ihrem Mord ein grüner Geist ist und im Film den Menschen Count Volpe, dessen Aussehen dem eines Rotfuchses ähnelt. In *Lies of P* tragen die Figuren Red Fox alias Claudia Volpe und Black Cat Tiermasken. Während bei Collodi die beiden Tiere zuerst ihre Blindheit und Lahmheit vortäuschen, sind sie es in Kapitel 36 tatsächlich. So verliert auch Black Cat wegen der Petrification Disease sein Augenlicht, deswegen benötigen sie auch die Gold Coin Fruits. Mit diesem greift das Videospiel die Vorstellung des *Campo dei miracoli* auf. Der Betrug und Diebstahl der Goldmünzen in *Pinocchio* wird ebenfalls aufgegriffen, so beutet ihn Count Volpe aus, während ihm Red Fox und Black Cat einen gefälschten Reiseführer für 500 Ergo verkaufen. Gewalt gegen Pinocchio spielt, wie im Original auch im Film und Videospiel eine Rolle. Count Volpe will Pinocchio verbrennen. Black Cat und Red Fox kämpfen gegen P, wenn Spielende diese Variante auswählen.

Der Lügen-Plotsnippet wird nur im Film und Videospiel verarbeitet. Das Lügen und die wachsende Nase sind sehr eng mit Pinocchio (1883) verknüpft werden aber unterschiedlich stark in den jeweiligen neuen Plot miteinbezogen. Nur in *Guillermo del Toro's Pinocchio* wächst Pinocchios Nase beim Lügen auch wirklich und wird zu einem Ast mit Blättern, sie kann nur mit physischen Mitteln gekürzt werden. Anders ist es bei Collodi, hier schrumpft diese, wenn die Wahrheit erzählt wird. Obwohl der Super Robot eine lange Nase besitzt, wächst diese nicht und auch Ps nicht, sondern nur die im „Portrait of an aristocratic Boy“. Obwohl das Fourth Law Puppets das Lügen verbietet, ist P dazu in der Lage, dies wird sogar vorausgesetzt, um das Ende „Rise of P“ freizuschalten, da Lügen essenziell für die Erhöhung der Menschlichkeit ist. Bei del Toro ist der Inhalt der Lügen nicht ident mit dem Original, aber die Ausführung sehr ähnlich, während von Neowiz dieser Plotsnippet und das Attribut nur partiell Ähnlichkeiten aufweisen. In *Lies of P* ist das Lügen eben eng mit der Menschlichkeit verknüpft und im Ende „Rise of P“ wird eine neue Art von Menschlichkeit suggeriert.

In *Le avventure di Pinocchio* erfüllt la Fata dai capelli turchini Pinocchio in Kapitel 36 seinen Wunsch ein Menschenjunge zu werden. Hingegen ist die Verwandlung von der leblosen

Holzpuppe in eine lebendige durch die blaue Fee eine Disney-Erfindung. Durch dieses zusätzliche Auftreten verschiebt sich die Bedeutsamkeit der Fee und auch spätere Adaptionen greifen dieses Element auf, so etwa del Toro oder Neowiz. In *Guillermo del Toro's Pinocchio* opfert Pinocchio sein Leben und die Sterblichkeit macht ihn menschlich, ohne sein Aussehen zu ändern. In *Pinocchio* (2008) träumt Geppetto nur in wenigen Panels von einem blonden Jungen, der ihm dann die Haut herunterreißt und dabei seine Maschinenhaftigkeit entblößt. Dabei geht es um die Menschlichkeit Geppettos und nicht um die vom Super Robot, dieser äußert keinen Wunsch nach einer Verwandlung. Jede der Adaptionen verhandelt beziehungsweise hinterfragt Menschlichkeit, jedoch wird in keiner der Wunsch nach einer Verwandlung verbalisiert. Beim Ende „Real Boy: They all lived happily ever after“ wird P zu einem neuen Carlo und seine Augenfarbe ändert sich von blau zu braun.

Bei Collodi ist die harte körperliche Arbeit eine Notwendigkeit, während sie in *Guillermo del Toro's Pinocchio* ausbeuterisch ist. *Pinocchio* (2022) wird aktiv von Count Volpe dazu verführt, in den Zirkus zu kommen, anstatt in die Schule zu gehen. Auch der Podestà möchte die Holzpuppe zu seinem Vorteil in kriegerischen Auseinandersetzungen nutzen. Der Super Robot ist ein käufliches Produkt, weder er noch P verrichten Lohnarbeit. Die schulische Bildung ist nur bei del Toro thematisiert, wobei *Pinocchio* das Schulgebäude nie betritt. Bei Collodi führt das Lernen laut il gatto und la volpe zu körperlichen Beeinträchtigungen, während Count Volpe es nur als Übel ansieht und die Holzpuppe mit Spiel und Spaß fortlockt. Bildung und Arbeit sind somit nur partiell im Film vorhanden, nicht jedoch im Comic und Videospiel.

Pinocchios grotesk-komische Begegnung mit der Schlange und deren Tod bei Collodi findet nur bei Winchluss eine partielle Adaption. Im Comic treffen das Roboter-Auge und eine Schlange aufeinander. Am Ende erhalten beide ein Happy End, indem sie neue Roboter-Schlangen-Hybriden erschaffen. Der Super Robot wird vom Auge in der Spielzeugfabrik überwacht, sonst entwickelt sich die Handlung unabhängig von der Hauptfigur. Auch die freundliche und hilfsbereite Taube wird im Comic zu einem genervten Storch, der den Super Robot über dem Grundstück der Bauernfamilie abwirft. *Guillermo del Toro's Pinocchio* weist insgesamt die höchste Ähnlichkeit bei acht adaptierten Plotsnippets auf, danach folgt *Lies of P* mit sieben und *Pinocchio* (2008) mit sechs von neun. Allerdings ist nicht nur die Quantität entscheidend, sondern auch die Qualität der adaptierten Plotsnippets, dabei sind Winchluss' Adaptionen näher am Original, als beispielsweise die in *Lies of P*. Der Film ist trotz neuer Handlung, wie bei den Namen, Attributen und Zitaten, dem Original von Collodi am

ähnlichsten. Das Comic und das Videospiel sind ähnlich weit vom Original entfernt, nur auf vollkommen unterschiedliche Weise. Sie adaptieren unterschiedliche Plotsnippets, Namen und Attribute verschieden genau.

Die Einzelanalysen der drei Adaptionen sowie die Matrizen zeigen, dass *Le avventure di Pinocchio* noch immer ein außergewöhnlich hohes Transformationspotenzial besitzt. Trotz des Herausnehmens bestimmter Teile der Geschichte, ihrer Neuzusammensetzung, Umwandlung und Veränderung bleiben die Adaptionen mit einem feinen Geflecht aus Bezügen zum Original verbunden. Collodis *Pinocchio* dient als Vorlage für neue narrative und mediale Ausformungen des Stoffes, wodurch dieser an neuer Tiefe gewinnt und die Figuren gezwungen sind, sich an neue Welten anzupassen. So deuten alle Adaptionen das Original um und machen es für die Gegenwart attraktiv und neu erfahrbar. Winchluss verhandelt in einer zynischen Darstellung eine gewaltbereite Gesellschaft, in der der Super Robot kein Mensch werden soll, da diese das Problem sind. Seine Figuren sind ins Gegenteil verkehrt: Sie sind egozentrisch, egoistisch und moralisch verdorben. Trotz der neuen Funktionen der Figuren und der ausführlicheren Hintergrundgeschichten zu Geppetto, Sebastian J. Cricket, Wood Sprite und Death zeigt der Film eine starke Verbundenheit zum italienischen Klassiker. Er nutzt Pinocchio und dessen Abenteuer, um Trauer zu verarbeiten und familiäre Liebe neu zu definieren. Neowiz hingegen nutzt den Stoff als Vorlage für das Videospiel und schickt die Spieler:innen mit P auf eine Reise in die Vergangenheit der Figuren Sophia Monad, Carlo und Giuseppe Geppetto. Das Loslösen aus den Marionettenfäden ist ein performativer Akt, der nur mittels Lügen und der Steigerung der Menschlichkeit gelingt, um eine neue Art von Mensch zu werden. Das Transformationspotenzial liegt also nicht in der Wiederholung der Handlung, sondern in der Offenheit des Stoffes und der Figuren gegenüber Veränderungen und Anpassungen, ohne dabei die Kernaussagen des Werkes vollständig aus den Augen zu verlieren. Trotz der vorgenommenen Änderungen in Comic, Film und Videospiel bleiben die bekannten Figuren Pinocchio, Geppetto, la Fata dai capelli turchini und il Grillo-parlante erhalten – und Carlo Collodis *Le avventure di Pinocchio* ist nicht gänzlich verschwunden.

6. Bibliografie

6.1. Primärliteratur

- Baum, Lyman Frank: The Wonderful Wizard of Oz. Geo M. Hill Co. Chicago/New York. 1900.
- Higgins, Dustin/Jensen Van: Pinocchio Vampire Slayer. Top Shelf Production. USA 2014.
- Collodi, Carlo: Giannettino. Libro per i ragazzi. Approvato dal Consiglio Scolastico. Paggi. Florenz 1877.
- Collodi, Carlo: L'abbaco di Giannettino. Per le scuole elementari. Paggi. Florenz 1885.
- Collodi, Carlo: La geografia di Giannettino. Paggi. Florenz 1886.
- Collodi, Carlo: La Grammatica di Giannettino. Per le scuole elementari. Paggi. Florenz 1883.
- Collodi, Carlo: Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino. Reclam. Ditzingen 2009. [itl. 1883]
- Collodi, Carlo: Minuzzolo. Secondo libro di lettura. Seguito al Giannettino. Paggi. Florenz 1878.
- Collodi, Carlo: Pinocchio (Mit Illustrationen der italienischen Originalausgabe von 1883). Übersetzer: Anton Grumann (Pinocchio – Die Geschichte vom hölzernen Bengele). E-artnow. Wrocław 2009. [1913]
- Collodi, Carlo: Pinocchios Abenteuer. Übersetzer: Hubert Bausch. Reclam. Ditzingen 2022. [1986]
- Collodi, Carlo: Storie allegre. Bemporad. Florenz 1887.
- Guillermo del Toro's Pinocchio Handcarved Cinema. Regie: Guillermo del Toro/Mark Gustafson. USA/Mexiko/Frankreich 2022. Netflix.
- Guillermo del Toro's Pinocchio. Regie: Guillermo del Toro/Mark Gustafson. USA/Mexiko/Frankreich 2022. Netflix.
- Lies of P. Entwickler: Neowiz Games/Round8 Studio Games. Südkorea 2023.
- Lies of P: Overture. Entwickler: Neowiz Games/Round8 Studio Games. Südkorea 2025.
- Winchluss/Cirzo: Monsieur Ferraille. Les Requins Marteaux. Bordeaux 2009. [2002]
- Winchluss: Pinocchio. Avant-Verlag. Berlin 2022. [franz. 2008]

6.2. Sekundärliteratur

- Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. J. B. Metzler. Stuttgart 2016.
- Ahrens, Jörn: 10. Moderne: Winchluss, Pinocchio. In: Überzeichnete Spektakel. Inszenierung von Gewalt in Comics. Nomos. Baden-Baden. 2019. S. 295–316.
- Albers, Kathrin: Stop Motion. In: Rall, Hannes: Animation. From Concepts and Production. Routledge. London 2017. S. 254–275.

Albertsen, Anita Nell Bech: Palimpsest characters in transfictional storytelling: on migration *Penny Dreadful* characters from television to comic books. In: Continuum. Vol. 33 (2), 2019. S. 242–257.

Behind the Name: Svetlana. 23. April 2024. Online unter der URL: <https://www.behindthename.com/name/svetlana> [Zugriff: 18.4.2025]

Behind the Name. Sebastian. 23. April. 2024. Online unter der URL: <https://www.behindthename.com/name/sebastian> [Zugriff: 18.4.2025]

Çakir, Dılan Canan; Kinder, Anna; Richter, Sandra: Computerspiele und Literatur. Schnittmengen, Unterschiede und offene Fragen. In: Bajhor, Hannes (Hg.); Gilbert, Anette (Hg.): Text + Kritik Sonderband – Digitale Literatur II. Edition text + kritik. Germany 2021. S. 77–88.

Casari, Mario: Pinocchio in Other Languages. 17. September 2020. Online unter der URL: <https://www.newitalianbooks.it/in-other-languages/pinocchio-in-other-languages/> [Zugriff: 13.1.2025]

Chute, Hillary: Why Comic? From Underground to Everywhere. Harper Collins. New York 2017.

Clemens, Gabriele B.: Geschichte des Risorgimento. Italiens Weg in die Moderne (1770–1870). Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen 2021. S. 7/234–236.

Denson, Shane/Mayer, Ruth: Grenzgänger. Serielle Figuren im Medienwechsel. In: Populäre Serialität: Narration - Evolution - Distinktion. Transcript. Bielefeld 2014. S. 185–204.

Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz 2011. [2008]

Eco, Umberto: On the ontology of fictional characters: A semiotic approach. In: Sign systems studies. Vol. 37 (1-2), 2009–12. S. 82–98.

Eder, Jens: Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. Schüren. Marburg 2014. [2008]

Eder, Jens/ Jannidis, Fotis/Schneider, Ralf: Characters in Fictional Worlds: An Introduction. In: Eder, Jens/Jannidis, Fotis/Schneider, Ralf (Hg.): Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media. De Gruyter. Berlin und Boston 2010. S. 3-63.

Etymonline: Monad. 2001-2025. Online unter der URL: <https://www.etymonline.com/search?q=monad> [Zugriff: 18.4.2025]

Etymonline: Sebastian. 2001-2025. Online unter der URL: <https://www.etymonline.com/word/Sebastian> [Zugriff: 18.4.2025]

Etymonline: Sophia. 2001-2025. Online unter der URL: <https://www.etymonline.com/word/Sophia> [Zugriff: 18.4.2025]

Föcking, Marc: Jona und Pinocchio: Mythen und Plotstrukturen zwischen Altem Testament und italienischem Kinderbuch. In: Steiger, Johann Anselm/Kühlmann, Wilhelm (Hg.): Der problematische Prophet. Die biblische Jona-Figur in Exegese, Theologie, Literatur und Bildender Kunst. De Gruyter. Berlin/Boston 2011. S. 429–440.

Frenzel, Elisabeth: Motive der Weltliteratur: ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte Kröner. Stuttgart 2015. S. 668–682.

GameSpot: Lies Of P - Exclusive Developer Behind-The-Scenes Trailer (24.5.2023). Online unter der URL: <https://youtu.be/DTuZ8twSkUQ?si=ioKgka2u96CvVidZ> [Zugriff: 4.8.2025]

Guzsvinecz, Tibor: The correlation between positive reviews, playtime, design and game mechanics in soul-like role-playing video games. In: Multimedia tools and applications. Vol. 82 (3) 2023. S. 4641–4670.

Haugtvedt, Erica: The Victorian Serial Novel and Transfictional Character. In: Victorian Studies. Vol. 59 (3) 2017. S. 409–418.

Heidbrink, Henriette: Formen der Filmfigur. In: Leschke, Rainer/Heidbrink, Henriette (Hg.): Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz 2010. S. 249–273.

Huberts, Christian: Computerspiele lesen. In: Böhm, Thomas (Hg.): New Level – Computerspiele und Literatur. Metrolit. Berlin 2014. S. 28–37.

Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York University Press. New York 2006.

Junqua, Amélie: Wordless Eloquence – Shaun Tan, *The Arrival*, and Winchluss, *Pinocchio*. In: Revue de recherche en civilisation Américaine. Vol. 5 – 2015. S.1–12.

Knigge, Andreas C.: Geschichte und kulturspezifische Entwicklung des Comics. J. B. Metzler. Stuttgart 2016. S. 3–37).

Kucharz, Monika: Das antisemitische Stereotyp der „jüdischen Physiognomie“. Seine Entwicklung in Kunst und Karikatur. LIT-Verlag. Münster 2018.

Leschke, Reiner: Die Figur als mediale Form. Überlegungen zur Funktion der Figur in den Medien. In: Leschke, Rainer/Heidbrink, Henriette (Hg.): Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz 2010. S. 29–49.

Leschke, Reiner: Einleitung: Zur transmedialen Logik der Figur. In: Leschke, Rainer/Heidbrink, Henriette (Hg.): Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz 2010. S. 11–26.

Lomas, Robert: Symbole der Freimaurer. Bestimmen ihre Geheimsymbole das Schicksal der Welt? Librero. Kerkdriel 2019. [engl. 2011]

López, Yvonne Sanz: Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierung. Frank & Timme GmbH. Berlin 2013.

Margolin, Uri: Characters and Their Versions. In: Mihailescu, Calin-Andrei/Hamarneh, Walid (Hg.): Fiction Updated. Theories of Fictionality, Narratology, and Poetics. University of Toronto Press. Toronto 2020. S. 113–132.

Marx, Sonia: Klassiker der Jugendliteratur in Übersetzungen. Struwelpeter, Max und Moritz, Pinocchio in deutsch-italienischen Dialog. Unipress. Padua 1997.

McCloud: Understanding Comics. The Invisible Art. Harper Perennial. New York 2006. [1993]

McIntyre, Gina: Guillermo del Toro's Pinocchio. A Timeless Tale Told Anew. Insight Edition. San Rafael/Los Angeles/London 2022.

Mehnert, Henning: Commedia dell'arte. Struktur – Geschichte – Rezeption. Reclam. Stuttgart 2003.

Meinrenken, Jens: Figurenkonzepte im Comic. In: Leschke, Rainer/Heidbrink, Henriette (Hg.): Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz 2010. S. 229–246.

Müller, Wolfgang G.: Interfiguralität. A Study on the Interdependence of Literary Figures. In: Plett, Heinrich F. (Hg.): Intertextuality. Walter de Gruyter. Berlin und New York 1991. S. 101–121.

Nathan, Ian: Guillermo del Toro: The iconic Filmmaker and his Work. White Lion Publishing. London 2021.

Neitzel, Britta: Erzählen und Spielen. Zur Bedeutung des Erzählbegriffs in den *Game Studies*. In: Aumüller, Matthias (Hg.): Narrativität als Begriff. Analyse und Anwendungsbeispiele zwischen philologischer und anthropologischer Orientierung. De Gruyter. Berlin, Boston 2012. S. 109–128.

New Italian Books: Pinocchio in the World: Visual Translations. 4. Mai 2022. Online unter der URL: <https://www.newitalianbooks.it/digital-exhibition/pinocchio-in-the-world-visual-translations/> [Zugriff: 11.1.2025]

Panteli, Georgia: From Puppet to Cyborg: Posthuman and Postmodern Retellings of the Pinocchio Myth. ProQuest Dissertations & Theses. London 2016.

Pichard, Sophie/Wojcik, Paula/Zarriß, Sina: Zirkulation und Wertschöpfung am Beispiel literarischer Figuren. In: Gamper, Michael/Müller-Tamm, Jutta/Wachter, David/ Jasmin Wrobel (Hg.): Der Wert der literarischen Zirkulation/The Value of Literary Circulation. J. B. Metzler. Deutschland 2022. S. 431–453.

Postema, Barbara: Silent Comics. In: Bramlett, Frank/Cook, Roy/Meskin, Aaron (Hg.): The Routledge Companion to Comics. Taylor & Francis Group. New York/London 2017. S. 201–208.

Profos-Sulzer, Elisabeth: Nachwort. In: Collodi, Carlo: Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino. Reclam. Ditzingen 2009.

Rajewsky, Irina O.: Intermedialität und Transmedialität. In: Bauer, Matthias/Keppler-Tasaki, Stefan (Hg.): Handbuch Literatur & Film. De Gruyter. Deutschland 2023. S. 164–201.

Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Francke. Tübingen 2002.

Renner, Karl Nikolaus: Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. In: Renner, Karl Nikolaus/von Hoff, Dagmar/Krings, Matthias (Hg.): Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. De Gruyter. Berlin, Bosten 2013. S. 1–15.

Richardson, Brian: Transtextual Characters. In: Eder, Jens/Jannidis, Fotis/Schneider, Ralf (Hg.): Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media. De Gruyter. Berlin und Boston 2010. S. 527–541.

Richter, Dieter: Carlo Collodi und sein Pinocchio. Ein weitgereister Holzbengel und seine toskanische Geschichte. Verlag Klaus Wagenbach. Berlin 2004.

Ryan, Marie-Laure: Transmediales Storytelling und Transfiktionalität. In: Renner, Karl Nikolaus/von Hoff, Dagmar/Krings, Matthias (Hg.): Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. De Gruyter. Berlin, Boston 2013. S. 88–117.

Santos, Ademir Valdir dos: Narrations for the fascistization of childhood in the book 'Brazil is Good' (1938): pinocchiate in a Brazilian way? Acta Scientiarum. Vol. 46 (1), 2024. S. 1–21.

Schimming, Ulrike: Pinocchio's übersetzerischer Werdegang. Letteraturen. E-magazin für Kinder- und Jugendliteratur. 21. April 2021. Online unter der URL: <http://letteraturen.letterata.de/2021/04/pinocchio-uebersetzerischer-werdegang/> [Zugriff: 17.4.2025]

Schleimer, Ute: Die Opera Nazionale Balilla bzw. Gioventù Italiana del Littorio und die Hitlerjugend – eine vergleichende Darstellung. Waxmann. Münster/New York 2004.

Sheynfeld, Irina: Guillermo del Toro's Pinocchio. What It Takes to Craft Life. In: Cross Currents. Vol. 73 (2) 2023. S. 233–240.

Sinibaldi, Caterina: Pinocchio, a Political Puppet: the Fascist Adventures of Collodi's Novel. In: Italian Studies. Vol. 66 (3), 2011. S. 333–352.

Sorg, Jürgen: Figurenkonzepte in Computerspielen. In: Leschke, Rainer/Heidbrink, Henriette (Hg.): Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz 2010. S. 341–371.

Spake, Nick: Guillermo del Toro's Pinocchio. Grade: A. In: Story Monsters Ink. Jänner 2023. S. 38.

Spedicato, Eugenio: Literaturverfilmung als Prozess und Produkt. In: Handbuch & Literatur. Vol. 12 2023. S. 319–331.

Ubbidente, Roberto: Herz-loser Pinocchio: Carlo Collodi und die Fiktionalisierung des italienischen *nation building*. In: Romanistisches Jahrbuch. Vol. 73 (1), 2022. S. 165–193.

USK Lexikon: Soulslike. Online unter der URL: <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/soulslike/> [Zugriff: 6.3.2025]

Williams, Rebecca: Reading gender in classics of children's literature: the anthropomorphic representation of gender in Carlo Collodi's *Le Avventure di Pinocchio*. In: Perspectives studies in translology. Vol. 30 (6) 2022. S. 1012–1026.

Wojcik, Paula: Interfiguralitätsstrategien: Fontanes realistische Melusine als transfiktionales Phänomen. In: Arcadia Vol. 55 (2), 2020. S. 210–238.

6.3. Pinocchio-Ausgaben

Übersetzer:innen und Bearbeiter:innen, alle Texte basieren auf Carlo Collodis *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*.

Amendola, Antonino: Le straordinarie avventure di Pinocchio viaggiatore interplanetario. La Tipografica, Messina 1956.

Andrae, Paul Artur Eugen: Hippeltitsch's Abenteuer. Geschichte eines Holzbuben. Carl Siwinna. Kattowitz/Leipzig 1905.

Bierbaum, Otto Julius: Zäpfel Kerns Abenteuer. Eine deutsche Kasperlgeschichte in dreiundvierzig Kapiteln. Online unter der URL: <https://projekt-gutenberg.org/authors/otto-julius-bierbaum/books/otto-julius-bierbaum-zaepfel-kerns-abenteuer/> [1905; Unvollständige Ausgabe]. [Zugriff: 20.1.2025].

Bintig, Ilse: Pinocchios Abenteuer. Areana Verlag. Würzburg 2000.

Birnbaum, Charlotte: Purzels Abenteuer. Die Geschichte vom Pinocchio. Verlag Kurt Desch. München 1949.

Boni, Oreste: Il figlio di Pinocchio. Battei. Parma 1899.

Braun, Anne: Pinocchios Abenteuer. Arena Verlag. Würzburg 1993.

Carlo, Collodi: Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino. R. Bemporad & Figlio. Florenz 1902. [Illustrationen: Carlo Chiostri]

Catani, Tommaso: Pinocchio nella luna. Bemporad. Florenz 1924.

Collodi, Carlo: Pinocchio. Illustriert von Gris Girmly. St. Martins Press. New York City 2002.

Concin, Louis: Larifaris Abenteuer. Eine Kasperlgeschichte nach C. Collodis „Pinocchio“. Ritsch-Verlag. Bludenz 1947.

Czedik-Eysenberg, Maria: Pinocchio. Verlag Carl Ueberreuter. Wien 1990.

D'Aloja, Bettino: Pinocchio in Siberia: avventure ghiacciate. Nerbini. Florenz 1928.

Dolezal, Lily: Die Geschichte vom Hölzernen Hampelchen. Atlas-Verlag. Köln o.J. [Vermutlich: 1956]

Eichhorn, Brigitte: Pinocchio. Lowes Verlag. Bayreuth 1972.

Erné, Nino. Pinocchios Abenteuer. Droemersch Verlagsanstalt. München/Zürich 1959.

Fath-Engelhardt, Ilse: Pinocchio. Gondrom Verlag. Bindlach 2002.

Faulmüller, M./Emond, Ingrid: Pinocchio. Meister Verlag. München 1980.

Franke, Kristina: Pinocchio. Coppenrath Verlag. Münster 1993.

Freschi, Guido: Pinocchio poliziotto. Nerbini, Florenz 1929.

Freschi, Guido: Pinocchio sciatore. Avventure frigorifere. Nerbini. Florenz 1928.

Ghiselli, Ettore: Il fratello di Pinocchio ovvero le avventure di Pinocchino. (Storia di un altro burattino). Bemporad. Florenz 1908. [1898]

Ginesi, Olga: Pinocchietta. Boschi. Mailand 1934.

- Giusti, Lido: Pinocchietta. Versi, Pescia. 1957.
- Goldschmidt, Paul: Die Abenteuer des Pinocchio. Coppenrath. Münster 2020.
- Goldschmidt, Paula: Pinocchios Abenteuer. Alfred Holz Verlag. Berlin 1966.
- Guerini Bartalini, Caterina (Minima): Pinocchia. Gastaldi. Mailand 1957.
- Hartl, Sonja: Pinocchio. Thienemann Verlag. Stuttgart 2003.
- Kienlechner, Bettina: Pinocchios Abenteuer. Gina Kehayoff. München 1995.
- Kraft, Josef: Klötzlis lustige Abenteuer. Verlag Huber&Co. Frauenfeld/Leipzig 1938.
- Latterer, Franz: Hölzele, der Hampelmann, der schlimm ist und nicht folgen kann! Eine viellehrreiche Böse-Buben-Geschichte. Styermühl Verlag. Wien 1923.
- Legers, Helga: Die Abenteuer des Pinocchio/Le avventure di Pinocchio. Max Huber Verlag. München 1967.
- Lucatelli, Vittorio/Boschetti, Pia: 1910a: Pinocchietto palombaro. Bietti. Mailand 1910a.
- Lucatelli, Vittorio/Boschetti, Pia: Pinocchietto poliziotto. Bietti, Mailand 1910b.
- Lucatelli, Vittorio: Pinocchietto dalla Luna. Bietti. Mailand 1919.
- Lutz, Maria: Die Abenteuer des Pinocchio. Eine Kasperlgeschichte. Obelisk-Verlag. Innsbruck o. J. [Vermutlich: 1967]
- Manganelli, Giorgio: Pinocchio. Ein Parallel Buch. Frankfurter Verlagsanstalt. Frankfurt am Main 1990. [itl. 1977]
- Mantovani, Vico: Die Abenteuer des Pinocchio. Erich Schmidt Verlag. Berlin o. J. [Vermutlich: 1948]
- Märting, Fritz: Pinocchio. Franz Schneider Verlag. München 1973.
- Meinert, Joachim: Pinocchios Abenteuer. Aufbau-Verlag. Berlin 1988.
- Mello Nicolini, Lina: Un Pinocchio dell'antichità. La Prora. Mailand 1956.
- Morris, Roswitha/Morris, Neil: Die Abenteuer des Pinocchio. Tessloff Verlag. Hamburg 1982.
- Mücke-Wien, Hannelore: Die Abenteuer des Pinocchio. Fratelli Fabbri Editori. Mailand 1960.
- Müller-Wallraf, Gundula: Pinocchios Abenteuer. Knesebeck Verlag. München 2014.
- Nöstlinger, Christine: Der neue Pinocchio. Beltz Verlag. Weinheim 1988.
- Pagani, Gina: Pinocchio inventore. Salani, Firenze 1940.
- Petrai, Giuseppe: Pinocchio boxer. Unbekannt. Florenz. [Vermutlich: 1930]

Pischinger, Alois: Purzel der Hampelmann. Eine abenteuerliche Geschichte. Carl Übereuter. Wien 1948.

Riedt, Heinz: Pinocchios Abenteuer. Aufbau-Verlag. Berlin 1954.

Rollinger, Egle: Kasperls Abenteuer. Scholle Verlag. Wien 1949.

Russig, Erni: Pinocchio. Die Geschichte des hölzernen Hampelmanns, der ein richtiger Junge wurde. Wiking Verlag. Leipzig 1944.

Schimming, Ulrike: Pinocchio. White Star. DeAgostini, Novara 2014.

Schneider, Marianne: Pinocchio. Die Geschichte eines Hampelmanns, ein Fortsetzungsroman. Schirmer/Mosel. München 2003.

Scotti Berni, Ugo: La promessa sposa di Pinocchio. Marzocco. Florenz 1939.

Seidemann, Maria: Pinocchios Abenteuer. Edition Bücherbär, Arena. Würzburg 2006.

Siemer, Heinrich: Kasperles Abenteuer. Die Geschichte eines Holzbuben, der schließlich ein wirklicher Knabe wird. Deutsche Buch-Gemeinschaft. Berlin 1929.

Thudichum, Marina: Pinocchio der Hampelmann. Salzburger Jugendverlag 1947.

Unbekannt: Das Märchen von Pinocchio. Eine Geschichte, die vor mehr als hundert Jahren in Italien passierte. Silva-Verlag. Zürich 1968.

6.4. Filme

A.I. Artificial Intelligence. Regie: Steven Spielberg. USA 2001.

Aventuras de Cucuruchito y Pinocho. Regie: Carlos Véjar Jr. Mexiko 1942.

Le avventure di Pinocchio. Regie: Luigi Comencini. Italien 1972.

Pinocchio 3000/Pinocchio Reloaded. Regie: Daniel Robichaud. Kanada/Spanien/Frankreich 2004.

Pinocchio. Regie: Hamilton Luske/Ben Sharpsteen. USA 1940.

Pinocchio. Regie: Matteo Garrone. Italien/Vereinigtes Königreich/Frankreich 2019.

Pinocchio. Regie: Robert Zemeckis. USA 2022.

The Adventures of Pinocchio. Regie: Steve Barron. Großbritannien/USA/Frankreich/Deutschland/Tschechien 1996.

The New Adventures of Pinocchio. Regie: Michael Anderson. Großbritannien/Deutschland/Luxemburg 1999.

Turlis Abenteuer. Regie: Walter Beck. DDR 1967.

Золотой ключик, Solotoi kljutschik. Regie: Alexander Ptuschko. Sowjetunion 1939.