

Tobias Kurwinkel / Philipp Schmerheim /  
Anke Vogel (Hrsg.)

# CORNELIA FUNKE INTERMEDIAL



**KINDER- UND JUGENDLITERATUR INTERMEDIAL**

BAND 10

KÖNIGSHAUSEN & NEUMANN

Kurwinkel / Schmerheim / Vogel (Hrsg.)

—

Cornelia Funke intermedial

# KINDER- UND JUGENDLITERATUR INTERMEDIAL

Herausgegeben von  
Tobias Kurwinkel  
Philipp Schmerheim  
Corinna Norrick-Rühl

Band 10

[www.kinderundjugendliteraturintermedial.de](http://www.kinderundjugendliteraturintermedial.de)

# Cornelia Funke intermedial

Herausgegeben von  
Tobias Kurwinkel  
Philipp Schmerheim  
Anke Vogel

Königshausen & Neumann

*Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek*

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

© 2025

Verlag Königshausen & Neumann GmbH  
Leistenstraße 7  
D-97082 Würzburg  
[info@koenigshausen-neumann.de](mailto:info@koenigshausen-neumann.de)

Umschlag: skh-softics / coverart  
Umschlagabbildung: © Cornelia Funke

Alle Rechte vorbehalten

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Druck: docupoint, Magdeburg  
Printed in Germany

ISBN 978-3-8260-9315-9  
eISBN 978-3-8260-9316-6

[www.koenigshausen-neumann.de](http://www.koenigshausen-neumann.de)  
[www.ebook.de](http://www.ebook.de)  
[www.buchhandel.de](http://www.buchhandel.de)  
[www.buchkatalog.de](http://www.buchkatalog.de)

# Inhaltsverzeichnis

*Tobias Kurwinkel, Philipp Schmerheim und Anke Vogel*  
Einleitung.....9

## I Narrativität

*Ute Dettmar*  
Vom Geschichtenerzählen zum Welten erfinden. Storytelling  
und Worldbuilding in Cornelia Funkes *Reckless*-Serie .....23

*Isabel Janßen und Thomas Boyken*  
Cornelia Funkes *Reckless. Steinernes Fleisch* im  
Fassungsvergleich (2010, 2020) .....43

*Rebecca Davis-Lock*  
Fairy Tales Subverted: Examining the Roles of Hero, Heroine,  
Monster, and Villain in Cornelia Funke's *Mirrorworld* series .....63

*Stefanie Jakobi*  
Von der Verfertigung der Geschichte beim Erzählen – Geschichte  
in Cornelia Funkes *Geisterritter*.....77

## II Diskursivität und Ökonomie

*Anke Vogel*  
Gestalten, Schreiben, Verlegen, Fördern – Cornelia Funkes  
(Re-)Integration distinkter Funktionen in der Medienbranche .....97

*Carla Plieth*  
From Wild Chicks and C.H.I.X., Pygmies and Piranhas: Bridging  
Cultural Differences in Translations of Cornelia Funke's *Die Wilden  
Hühner* .....121

*Anna Stemmann*  
Queerness, Intersektionalität und Age im Medienverbund  
der ‚Wilden Hühner‘ .....141

### III Illustrationen

*Tobias Kurwinkel*  
Von *Käpten Knitterbart* und *Das Buch, das niemand las*: Die Bilder-  
bücher Cornelia Funkes .....161

*Nils Lehnert*  
Nixlinge für die Kolonialausstellung – Cornelia Funkes *Lilli*,  
*Flosse und der Seetenfel* (1990) in interkultureller Perspektive .....181

*Julia v. Dall’Armi*  
„Zu jung“ für diese „Dunklen Dinge“? – Die literarische Re-  
interpretation kulturellen Wissens zu Tod und Sterben in Cornelia  
Funkes Bilderbuch *Die Brücke hinter den Sternen* (2021).....203

*Mirijam Steinhauser*  
Geschichten von Bücherfressern. Das Motiv des Bücherverschlingens  
bei Cornelia Funke, Oliver Jeffers und Franziska Biermann.....217

### IV Medialität

*Andreas Wicke*  
Fantastische Welten im Hörspiel. Cornelia Funkes *Geister-  
ritter* und *Tintenherz* .....245

*Markus Engels*  
Vermittler zwischen den Medialitäten: Zu Brendan Frasers  
Körperperformanz in der Adaption von Cornelia Funkes  
Roman *Tintenherz* .....263

*Marc Kudlowski und Frank Münschke*  
Der verfluchte Medienwechsel. Cornelia Funkes medienästhetische  
Adaptionsstrategien bei der Verbuchung von Guillermo del Toros  
*Pans Labyrinth*.....283

*Philipp Schmerheim*  
Cornelia Funkes Werke auf der Theaterbühne .....309

*Lisa König*  
„Wenn meine Bücher Atmen lernen“ – Zugänglichkeit interaktiver  
Erzählwelten als Potenzial literarischer Verstehensprozesse am  
Beispiel von Cornelia Funkes „MirrorWorld-App“ .....331

Autor\*innenverzeichnis .....361



# Einleitung

*Tobias Kurwinkel, Philipp Schmerheim und Anke Vogel*

Cornelia Funkes kinder- und jugendliterarisches Werk, das mehr als 70 Bücher und eine Weltauflage von über 26 Millionen umfasst, beeindruckt durch seine Vielseitigkeit, die sich in seiner Offenheit für neue Erzählformen reflektiert; ihnen eingeschrieben ist transkulturelles wie intertextuelles und intermediales Erzählen. Dieses Erzählen ist mit unzähligen Preisen ausgezeichnet worden, unter anderem mit dem Sonderpreis Gesamtwerk des Deutschen Jugendliteraturpreises 2020.<sup>1</sup> Dieser breiten Würdigung steht die noch spärliche wissenschaftliche Beschäftigung gegenüber: Zwar sind vereinzelt Publikationen zu verzeichnen – eine wissenschaftliche Perspektivierung, die das Erzählen Cornelia Funkes in den unterschiedlichen medialen Inszenierungen ihres Werks in den Blick nimmt, steht jedoch aus.<sup>2</sup> Zu diesem Desiderat trägt der vorliegende Sammelband bei, der an die erste wissenschaftliche Fachtagung zum Werk Cornelia Funkes im Mai 2022 an der Universität Duisburg-Essen anschließt. Die Beiträge dieses Sammelbandes setzen sich aus buch-, literatur- und medienwissenschaftlicher sowie literaturdidaktischer Perspektive mit Cornelia Funkes Bilder-, Kinder- und Jugendbüchern, mit der Umsetzung ihrer Erzählungen in anderen Medien wie Hörbüchern oder Filmen auseinander und sind in vier Blöcke untergliedert: Narrativität; Diskursivität und Ökonomie; Illustration und Medialität.

## Narrativität

Im ersten Block zur Narrativität beschäftigt sich der Beitrag *Work in Progress. Storytelling und Worldbuilding in Cornelia Funkes Reckless-Serie* von Ute Dettmar mit dem Zusammenspiel der Medien, aus dem sich neue narrative Möglichkeiten ergeben. Die Kunst des Geschichtenerzählens verschwindet nicht in heutigen ‚mediatisierten‘ Gesellschaften. Das zeigt Dettmar insbesondere an der *Reckless-Serie*, in der Funke nicht nur auf

---

<sup>1</sup> Vgl. Tobias Kurwinkel: Geschichtenerzählerin und Schriftstellerin. Sonderpreis für Cornelia Funke. In: JuLit 46 (2020), Heft 4, S. 7–13.

<sup>2</sup> Eine Auswahl an Veröffentlichungen findet sich im Literaturverzeichnis am Ende der Einleitung. Über die projektbegleitende Literaturdatenbank finden Sie eine umfassende Aufstellung der Sekundärliteratur zu Cornelia Funke: [https://www.zotero.org/groups/2709025/cornelia\\_funke\\_sekundärliteratur/library](https://www.zotero.org/groups/2709025/cornelia_funke_sekundärliteratur/library).

den tradierten Erzählfundus des Märchens zurückgreift, sondern ihre Texte in weiteren intertextuellen, intermedialen und transmedialen Bezugssystemen verknüpft. Dettmars Beitrag geht den Zusammenhängen von Storytelling und Worldbuilding in der *Reckless*-Serie und der App MIRRORWORLD nach und ergründet, wie sich komplexe Storyworlds über Bücher und Medien hinweg entfalten.

Im zweiten Beitrag analysieren Thomas Boyken und Isabel Janßen zwei Versionen des ersten *Reckless*-Bandes hinsichtlich ihrer literarästhetischen Unterschiede. Während die Forschung bisher vorwiegend die Intertextualität oder die Inter- bzw. Transmedialität von Funkes Gesamtwerk fokussierte, verschieben Boyken und Janßen die Perspektive: Anknüpfend an Tobias Kurwinkels Befund, dass Funkes Texte „medienübergreifend angelegt sind“<sup>3</sup>, nehmen sie die Medialität des Erzählens bei Funke genauer in den Blick. Dieses, so die Ausgangsüberlegung, nutzt dezidiert die spezifischen Ausdrucks- und Darstellungsmöglichkeiten des jeweiligen Mediums. Dies wird exemplarisch anhand der *Reckless*-Diegese gezeigt, zu der nicht ‚nur‘ die Bücher gerechnet werden, sondern auch die im Medienverbund organisierte Erweiterung der Diegese.

In ihrem englischsprachigen Beitrag reflektiert Rebecca Davis-Lock die Rolle von Held\*innen, Bösewichten und Monstern in Cornelia Funkes *Spiegelwelt*. Diese sind als Archetypen in Märchen und Volkssagen fest verankerte Rollen, deren Eigenschaften durch jahrhundertealte kulturelle Traditionen festgelegt sind. Auch wenn sich ihre Formen und Eigenschaften von Kultur zu Kultur unterscheiden können, gibt es einen gemeinsamen Nenner, der sie verbindet: Der Held ist gut, der Bösewicht böse und das Monster muss vernichtet werden. In der heutigen Zeit findet jedoch ein Wandel in der Art und Weise statt, wie diese Figurentypen in Nacherzählungen und Adaptionen von Märchen dargestellt werden. In ihrer *Spiegelwelt* verwendet Funke die Schauplätze bekannter Märchen, um stereotypische Annahmen über diese Figurentypen infrage zu stellen und sie bisweilen gar umzukehren. Wir begegnen einem selbstsüchtigen Helden, einem Bösewicht, dessen Handlungen von dem Wunsch motiviert sind, einen anderen zu beschützen, und einem Monster, dessen Bestimmung es ist, ein Beschützer zu sein. In einer vergleichenden Analyse von Jacob Reckless, Fox, Will, den Goyl und der dunklen Fee mit ihren jeweiligen traditionellen Gegenstücken zeigt Davis, wie Funke traditionelle Märchen-Archetypen auf eine Weise umgestaltet, die den Wunsch nach Offenheit und Dialog zwischen gegnerischen Seiten widerspiegelt.

Der erste Block schließt mit Betrachtungen von Stefanie Jakobi zur *Verfertigung von Geschichte beim Erzählen* in Cornelia Funkes *Geisterritter*. Zunächst liest sich das Buch als fantastisches Abenteuer des Protagonis-

---

<sup>3</sup> Vgl. Kurwinkel 2020, S. 11.

ten John Whitcroft, der sich mit ungeliebten Stiefvätern, seiner Ankunft im Internat, Mädchen sowie einer Menge mordlustiger, aber auch hilfreicher Geister herumschlagen muss. Eingeflochten in diese narrative Struktur sind zahlreiche meta- und intertextuelle Bezüge auf britische Geschichte rund um das Gefolge Richard Löwenherz'. In ihrem Beitrag arbeitet Jakobi diese Bezüge heraus und zeigt, inwiefern sich über ihre narratoästhetische und paratextuelle Gestaltung Johns Familiengeschichte sowie das britische Mittelalter vor den Augen der Lesenden und der Figuren materialisiert. Anknüpfend an Forschungsbeiträge zur Inszenierung historischer Begebenheiten in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien arbeitet der Beitrag die Relevanz intertextueller, intermedialer und metatextueller Elemente für die kinder- und jugendliterarische Gestaltung von kollektiver und individueller Erinnerung exemplarisch heraus.

### Diskursivität und Ökonomie

Der zweite Block des Bandes beschäftigt sich mit Fragen der Produktion und Distribution aus medienökonomischer und kultursoziologischer Perspektive, nimmt aber auch Übersetzungen und diskursive Aspekte in den Blick.

Anke Vogel identifiziert und verortet in ihrem Beitrag entlang buchwissenschaftlicher Modelle die verschiedenen Funktionen, die Cornelia Funke in der Buch- und Medienbranche übernimmt, einerseits innerhalb des Kommunikationszirkels des Buches und darüberhinausgehend in einer konvergierenden Medienumwelt bzw. in der Medienbranche. Vor- und Nachteile der (Re-)Integration distinkter Funktionen werden diskutiert und es wird dargestellt, inwiefern Funke eine Ausnahmeerscheinung darstellt, bzw. ob das (Wieder-)Zusammenwachsen verschiedener Bereiche ein (durch die Digitale Transformation befördertes) Phänomen ist.

Carla S. Plieth legt in ihrem Beitrag den Schwerpunkt auf das Thema Übersetzung und unterzieht hierbei Cornelia Funkes *Die Wilden Hühner* einer eingehenden Analyse. Nur wenige Kinderbücher haben internationalen Erfolg und werden gar ins Englische übersetzt – oft um den Preis einschneidender Eingriffe in die Textgestalt, um kulturelle Unterschiede zu überbrücken. So ist es ein Balanceakt, ein Gleichgewicht zwischen der Beibehaltung des „Zugangs zu kulturellen, sprachlichen und ästhetischen Impulsen, die Bücher aus anderen Ländern bieten“<sup>4</sup> und der gleichzeitigen Verständlichkeit für ein neues Kinderpublikum zu finden. Plieth rekapitu-

---

<sup>4</sup> Gillian Lathey: Serendipity, Independent Publishing and Translation Flow: Recent Translations for Children in the UK. In: *The Edinburgh Companion to Children's Literature*. Hrsg. von Clémentine Beauvais and Maria Nikolajeva. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018, S. 232–244. S. 232.

liert die Geschichte zweier verschiedener englischer Übersetzungen von *Die Wilden Hühner* (1993) – *The Summer Gang* (2011, Chicken House) und *The Wild Chicks* (2018, Breathing Books). Exemplarisch zeigt Plieth die jeweiligen Übersetzungsstrategien auf. Besondere Aufmerksamkeit schenkt sie dabei paratextuellen Elementen (d.h. Buchumschläge und -titel), Textelementen (d.h. Namen, Schauplätze, Lebensmittel usw.) und Illustrationen.

Auch Anna Stemmann fokussiert die *Wilden Hühner* – aber aus gendertheoretischer Perspektive. Sie analysiert, wie Funkes Roman-Serie *Die Wilden Hühner* erzählerisch und inhaltlich spezifische Differenzkategorien des Selbstbildes der (weiblichen) Figuren markiert und inszeniert. Der Beitrag schließt an die neueren kulturwissenschaftlichen Forschungen zu Queerness, Intersektionalität und Age an. Anknüpfend an eine fundierte Analyse der Gender-Konstruktion nimmt der Beitrag das Wechselspiel verschiedener Differenzkategorien in den Blick, die zum einen mit der Gender-Konstruktion verbunden sind, zum anderen mit der Darstellung von Queerness und Age aber noch weitere Dimensionen beinhalten, die sich durchdringen.

## Illustrationen

Der dritte Block des Bandes fokussiert Illustrationen im Kontext von Funkes Werk.

Tobias Kurwinkel setzt bei den Bilderbüchern Cornelia Funkes an. Da Funke den Weg zum Kinderbuch über die Illustration fand, erscheint es umso überraschender, dass ihre Illustrationen aus fachwissenschaftlicher wie -didaktischer Perspektive bis dato wenig Betrachtung gefunden haben. Dieser Befund gilt für die Romane wie für die Erstlesebücher – und im Besonderen für die Bilderbücher. Der Beitrag nimmt die Bilderbücher in Cornelia Funkes Werk in den Blick und fokussiert dabei die Bücher, bei denen sie sowohl für den Schrift- als auch für den Bildtext verantwortlich schrieb, zeichnete und malte.

Zu den Merkmalen ihrer Werke gehören verschiedene Ausprägungen von Intermedialität, deren Fundament ein transmediales Verständnis von Erzählungen darstellt; ihre Werke zeigen ihre Offenheit für neue Erzählformen, eine als Spiel begriffene Montage intertextueller Verweise und wiederkehrender Motive in spezifisch konstellativer Organisation sowie Entwürfe feministisch gezeichneter Figuren. Dass sich diese Merkmale in den Bilderbüchern konzentrieren und z.T. im ‚Kleinen‘ antizipieren, was sich im ‚Großen‘ manifestiert, zeigt Kurwinkels Beitrag.

Nils Lehnert analysiert Cornelia Funkes Kurzprosa in interkultureller Perspektive. Auf den ersten Blick handelt es sich bei dem illustrierten

Kinderbuch *Lilli, Flosse und der Seeteufel* (1990) um eine Abenteuergeschichte rund um Nixenkinder, die von Menschen gejagt werden. Interkulturell und postkolonial perspektiviert lässt sich indessen ein kulturimperialistisches Eindringen der Menschen in den indigenen Unterwasserraum herausarbeiten. Lehnerts Beitrag etabliert diese Lesart in einem Text und Bild berücksichtigenden Close Reading entlang der Blickpunkte Kultur vs. Natur, postkolonialer Ecocriticism, Vorurteile und Fremderleben, kulturelle Wahrnehmung von Fremdheit, First Contact und Perspektive sowie Kolonialausstellungen und Agency.

Julia von Dall'Armis Beitrag beschäftigt sich mit der intermodalen Umsetzung von Tod und Sterben in Cornelia Funkes Bilderbuch *Die Brücke hinter den Sternen*. Im Gegensatz zu den meisten einschlägigen kinder- und jugendliterarischen Texten rückt es den Tod von Kindern, die avisierte Adressat\*innenklientel des Mediums, in den Mittelpunkt der Handlung. Dabei fokussiert es erzählerisch das Jenseits und entwickelt mit seiner synkretistisch wie phantastisch anmutenden Darstellung von Transzendenz ein zwar kindgerechtes, jedoch auch diskussionswürdiges Gedankenspiel zum Leben nach dem Tod. Cornelia Funkes 2021 erschienenes Bilderbuch ist von doppeltem Erkenntnisinteresse: Nach einem kurzen Blick auf die Rolle des Todes in ihrem bisherigen Gesamtwerk wird vor allem zu eruieren sein, wie die dem Bilderbuch eigene intermodale Dimension das Thema kindgerecht aufbereitet und auf welches kulturelle Wissen das Medium intertextuell bzw. -medial rekurriert. Ausgehend von der Beantwortung dieser Fragen nimmt Dall'Armi eine Einordnung des Bilderbuchs in den reichhaltigen wie einschlägigen kinderliterarischen Todes-Diskurs vor.

Mirijam Steinhausers Beitrag beschäftigt sich mit dem Motiv des Büchererschlingens bei Cornelia Funke, Oliver Jeffers und anderen Kinderbuchautor\*innen. Funkes Erzählung *Der Bücherfresser* handelt von einem Jungen in bücherfeindlicher Umgebung, der mithilfe eines fantastischen Wesens in den Genuss von Geschichten kommt. Aus intermedialer Sicht ist der kurze Text interessant, weil er in mehreren unterschiedlich illustrierten Ausgaben vorliegt, die nach einer Charakterisierung des Motivs des Bücherfressens in Funkes Text verglichen werden. Anschließend wird die Geschichte mit einer motivisch ähnlichen Erzählung kontrastiert: Oliver Jeffers Bilderbuch *Der unglaubliche Bücherfresser*, bevor weitere Kinderbücher herangezogen werden, die das Essen von Büchern thematisieren. Die von Christine Ott in der Allgemeinliteratur seit der Antike beobachtete Einführung von Essen und Lesen, Kochen und Schreiben, die sie insbesondere als Reaktion auf mediale Umbruchssituationen und damit auch als „Mythos der Moderne“ charakterisiert, wird als in unterschiedlichen Ausprägungen

aufretendes Motiv gegenwärtiger KJL herausgearbeitet.<sup>5</sup> Abschließend erfolgt eine Einordnung der genannten Werke als Untergruppe der in den letzten Jahren gehäuft erscheinenden bibliophilen, oftmals mit metafiktionalen Mitteln arbeitenden Bilderbücher über Bücher, Lesen und Bibliotheken.

## Medialität

Die Beiträge im Block zur Medialität perspektivieren die Aneignung von Funkes literarischem Werk in weiteren Medien wie Hörspiel, Film, Theater und interaktiven Apps.

Den Block eröffnet Andreas Wicke mit seinem Beitrag zu *Fantastischen Welten im Hörspiel*. In fantastischer Literatur steht der realfiktiven Welt eine sekundäre Anderswelt gegenüber, intertextuelle Verweise hingen verbinden verschiedene (literarische) Texte miteinander. Fantastik und Intertextualität sind nicht nur Konstanten im literarischen Œuvre Cornelia Funkes, sie werden hier auch miteinander kombiniert. Während der Roman *Geisterritter* die heutige Internatswelt mit Geistergeschichten, Bildern und historischen Ereignissen in Salisbury konfrontiert, werden in *Tintenberz* Fantastik und Intertextualität ganz direkt miteinander verbunden, indem ein Text im Text zur sekundären Welt wird und die Figuren zwischen diesen Textwelten wechseln können. Die komplexe literarische und narratologische Konstruktion der beiden Romane ist eine besondere Herausforderung, wenn sie als Hörspiele vertont werden. Die fantastischen Welten und intertextuellen Verweise sind in den Hörspiel-Adaptionen wirkungsvoll entfaltet. In diesem Beitrag wird aus einer intermedialen Perspektive gezeigt, welche auditiven Elemente für die medienspezifische Inszenierung intertextueller und fantastischer Konstruktionen verantwortlich sind. Dabei stehen klischeehafte Idiome des fantastischen Hörspiels neben individuellem Sounddesign.

Der Beitrag von Markus Engels geht von einem Interview anlässlich der Verfilmung des Romans *Tintenberz* aus, in dem die Autorin erzählte, dass sie sich bereits im Schreibprozess den Hollywood-Schauspieler Brendan Fraser als Vorlage und Hauptdarsteller für Mo Folchart vorgestellt habe. Sowohl seine Erzählerstimme als auch seine schauspielerische Bandbreite habe sie beeindruckt. Diesem Spektrum mit besonderem Bezug auf die Körperperformanz Frasers nähert sich Engels aus medienwissenschaftlicher Perspektive an. Frasers größte Filmerfolge haben gemein, dass seine Rollen meist ungewollt in fremde Welten entführt werden, innerhalb derer es die Hauptaufgabe ist, wieder zurück zur Normalität zu

---

<sup>5</sup> Vgl. Christine Ott: *Feinschmecker und Bücherfresser. Esskultur und literarische Einverleibung als Mythen der Moderne*. München: Fink, 2011.

gelangen. Oft zeigen diese Filme darüber hinaus opulent ausgestattete CGI- und Set-Welten, die im Gegensatz zur körperlichen und charakterlichen Erdung von Frasers Schauspiel stehen. Dabei vermittelt Frasers Performanz in *Tintenherz* nicht nur zwischen der alltagsrealistischen primären und der fantastischen sekundären Welt, sondern auch zwischen den analogen Körpern und den digitalen Effektwelten, zwischen dem Reich der Kinder und dem der Erwachsenen sowie zwischen den intertextuellen Querverweisen, die schon den Roman auszeichnen. Der Beitrag widmet sich dieser Vermittlungsleistung, um herauszustellen, wie Frasers Darstellung im Film selbst zum Fokus intermedialer Bezugnahmen wird.

Marc Kudlowski und Frank Münschke analysieren medienästhetische Adaptionsstrategien im Werk Cornelia Funkes, mit dem Schwerpunkt auf der Verbuchung zu Guillermo del Toros *Pans Labyrinth*. 2019 erschien Cornelia Funkes Roman *Das Labyrinth des Fauns*, bei dem es sich um eine Adaption des spanischen Films *El laberinto del fauno* (dt. *Pans Labyrinth*) handelt, der bereits dreizehn Jahre zuvor unter der Regie von Guillermo del Toro entstand. Der Beitrag untersucht die Herausforderungen, die entstehen, wenn ein Film im Medium Buch neu und anders erzählt werden soll. So wird hinterfragt, inwiefern es Cornelia Funke gelungen ist, sich beim Schreiben von der Vorlage soweit zu lösen, dass das Endprodukt über eine bloße Illustration hinausgeht, sodass von einem echten Medienwechsel gesprochen werden kann.

Der Beitrag von Philipp Schmerheim fokussiert Theaterinszenierungen von Cornelia Funkes Werk, die ein fester Bestandteil des Repertoires deutschsprachiger Theaterbühnen sind, während ihre Werke bisher nur sporadisch für Kino und Fernsehen adaptiert wurden. Auffällig ist, dass gerade zu den Buchreihen *Drachenreiter*, *Reckless* und *Tintenwelt* Inszenierungen existieren, wenngleich diese auf Grund ihres Settings und der oftmals komplexen Handlungsstränge und Figurenkonstellationen eher aufwändig zu inszenieren sind. Der Beitrag liefert einen Überblick, der das bestehende Repertoire Funke'scher theatraler Inszenierungen systematisch erfasst und damit eine Lücke in der Funke- und Kindertheaterforschung schließt. Der Blick richtet sich dabei auch auf die Rolle der Bühnens Fassungen für den theatralen Inszenierungsprozess, dem werden grundsätzliche Überlegungen zu den narratoästhetischen Rahmenbedingungen vorangestellt.

Lisa König nimmt in ihrem Beitrag die Umsetzung von *MirrorWorld* als interaktiver Erzählwelt in den Blick und untersucht deren Potenzial für literarische Verstehensprozesse. Der Beitrag skizziert Ergebnisse des Projekts „Mehr als nur eine App – Literarische Erschließung durch narrative Interaktionsangebote unterstützen“, in dem die Auseinandersetzung von Primarstufenschüler\*innen mit der *MirrorWorld*-App in vier Einzelfallstudien analysiert wurden. Der Fokus des Beitrags liegt auf den Ergebnis-

sen der Interviewstudien, da diese Aufschluss über die von den Proband\*innen wahrgenommenen Medialitätsunterschiede zwischen Buch und App geben und Zugänge zu interaktiven Erzählwelten verdeutlichen.

### Tagungsergebnisse, weitere Quellen und Desiderata

Im Rahmen der diesem Sammelband vorangegangenen Tagung fand ein Gespräch mit Cornelia Funke und Kerstin Meyer statt, in dem Aspekte der Buchillustration und im Besonderen die Rollenbeziehungen zwischen Autor\*in und Illustrator\*in im Fokus standen. Weitere Einsichten in Werk und Schaffen Cornelia Funkes liefert die an der Pädagogischen Hochschule Freiburg angesiedelte Reihe *Aus erster Hand – Lernen von Kunst- und Medienschaffenden*, in der Lisa König und Jan Boelmann zwölf rund einstündige Gespräche mit der Autorin aufgezeichnet haben.<sup>6</sup>

Im Kontext der Tagung sind außerdem vier wissenschaftliche Poster entstanden und präsentiert worden, die auf der Webseite zur Tagung (QR-Code am Ende der Einleitung) abgerufen werden können: Christiane Hännig über „Metaleptische Determiniertheit und poetischer freier Wille. Über Determinismus und Freiheit in Cornelia Funkes Tintenwelt-Romanen“ gearbeitet, Isabel Janßen über „Grenzen der Transmedialität. Mediennostalgie in Cornelia Funkes Tintenwelt-Trilogie“ und Raphael Krause über „Es war einmal in der Spiegelwelt – Märchen-/Mythenstoffe und ihrer Transformation in Cornelia Funkes *Reckless*-Serie“. Melanie Trolley hat sich unter dem Titel „Ich wollte mich mit meinen Lesern in dunklen Wäldern verlieren“ mit dem Wald im Werk Cornelia Funkes beschäftigt.

Direkte Ergebnisse der Tagung sind Desiderata, die in einem Etherpad festgehalten wurden und hier zusammenfassend wiedergegeben werden sollen: So wurde die interdisziplinäre Herangehensweise in den Beiträgen positiv hervorgehoben und für zukünftige Forschung explizit stärker gefordert. Insbesondere eine engere Verschränkung buchwissenschaftlicher und literaturwissenschaftlicher bzw. literaturdidaktischer Perspektiven erscheint dabei notwendig. Eine weitere Internationalisierung wurde gerade im Hinblick auf Cornelia Funke, die eben auch international agiert und erfolgreich vermarktet wird, als sehr sinnvoll erachtet. Im Bereich der Rezeptionsforschung liegen bisher kaum Ergebnisse vor. Da Funkes Bücher teilweise mehrfach codiert sind, interessiert sowohl, wie Kinder und Jugendliche sie lesen als auch wie Erwachsene. Es stellt sich die Frage, warum es bisher in den einschlägigen didaktischen Fachpublikationen (z.B. *Praxis Deutsch*, *Deutschunterricht*, *Grundschule Deutsch*) nur

---

<sup>6</sup> Abrufbar bei YouTube, [https://www.youtube.com/playlist?list=PLUCdizk\\_y2Pq3H4qaXPvV-nutUCj0LCpE](https://www.youtube.com/playlist?list=PLUCdizk_y2Pq3H4qaXPvV-nutUCj0LCpE) (zuletzt aufgerufen am 13.09.2024).

wenige didaktische Modelle zu Werken Funkes gibt – das steht in einem Missverhältnis zum ökonomischen Erfolg des Werks und zur Beachtung in der Literatur- und Kulturwissenschaft. In diesem Kontext scheinen auch Untersuchungen zu Fanfictions, die sich an Funkes Texte anlagern, relevant. Der ökonomische Erfolg Funkes speist sich auch daraus, dass sie eine erfolgreiche Autorinszenierung (in der Presse, bei Lesungen und bei vielen anderen Gelegenheiten, in Social Media) betreibt und als Autor\*innenmarke funktioniert. Eine weitere wissenschaftliche Erschließung der Bilderbücher Funkes wurde eingefordert, ferner eine kritische Wertung der literarästhetischen Qualität und Innovativität der Texte Funkes. Die weitere Erforschung des Motiv-Fundus, der zunächst klar umrissen wirkt, erscheint ertragreich. Es wurde andiskutiert, wie gender- und racespezifische Fragestellungen behandelt werden können, ohne Stereotype gleichzeitig zu tradieren. Grundsätzlich ergeben sich weitere Fragen zur Inklusion im Werk Funkes. Der Ecocritical Approach zu den Themen Flora und Fauna im Werk Funkes (z.B. Raum des Waldes, Tiere wie die wilden Hühner etc.) verspricht fruchtbar gemacht werden zu können. Im Rahmen der Tagung *Cornelia Funke Intermedial* wurden, dem Titel entsprechend, verschiedene Medienformate in die diversen Analysen einbezogen. Bei der Betrachtung der Hörbücher lag der Fokus auf den Produktionen der Verlagsgruppe *Oetinger*, eine Analyse der Publikationen von *Atmende Bücher* in Kooperation mit *German Wahnsinn* wäre besonders mit Blick auf die auditive Gestaltung interessant. Einzelne Medienverbünde wie den um *Die Wilden Hühner* gilt es noch separat zu analysieren, auch Computer- und Brettspiele zum Werk Funkes könnten Gegenstand zukünftiger Untersuchungen werden.

Um die weitere Erforschung des Werkes von Cornelia Funke zu erleichtern, wurden im Vor- und Nachgang zur Tagung unter Federführung von Philipp Schmerheim und Madeleine Lauw umfangreiche Zotero-Datenbanken angelegt und gepflegt, die sowohl eine Werkbiographie Funkes, Sekundärliteratur sowie eine Übersicht über Theateraufführungen enthalten. Diese sind über die unten angegebene Webseite erreichbar. Hinweise zur Ergänzung sind willkommen.

Für die großzügige Unterstützung der Tagung danken wir der Waldemar-Bonsels-Stiftung sowie der Fakultät für Geisteswissenschaften der Universität Duisburg-Essen.

Wir danken Dana Mantell und Olga Lemmerich für ihre wertvolle Unterstützung bei der Erstellung des Manuskripts.

Tobias Kurwinkel, Philipp Schmerheim und Anke Vogel  
im September 2024



<https://www.kinderundjugendmedien.de/aus-der-redaktion/6278-cornelia-funke-intermedial>

## Literatur

- Bonacker, Maren: Cornelia Funke. In: Kinder- und Jugendliteratur. Ein Lexikon. Hrsg. von Kurt Franz, Günter Lange und Franz-Josef Payrhuber. Band 1: Autoren/Übersetzer. 13. Ergänzungs-Lieferung. Meitingen: Corian-Verlag 2009, S. 1–25.
- Dunkmann, Nina: Made in Germany. Cornelia Funke teilt ihre Geschichten mit Lesern auf der ganzen Welt. In: JuLit 43 (2017) 1. S. 20–26.
- Heber, Saskia: Das Buch im Buch. Selbstreferenz, Intertextualität und Mythenadaption in Cornelia Funkes Tinten-Trilogie. Kiel: Ludwig Verlag 2010.
- Hoffmann, Lena: Funke, Cornelia. In: Kinder- und Jugendliteratur. Das Online-Lexikon. Hrsg. von Martin Anker, Kurt Franz, Gabriele von Glasenapp, Jana Mikota und Claudia Maria Pecher. 03.04.2022. <https://www.akademie-kjl.de/online-lexikon/funke-cornelia/> (abgerufen am 13.09.2024).
- Kümmerling-Meibauer, Bettina: Cornelia Funke: Tintenwelt-Trilogie (2003–2007). In: Dies.: Kinder- und Jugendliteratur. Eine Einführung. Darmstadt 2012.
- Kurwinkel, Tobias: „Es gibt viele, ganz viele Welten, [...] in den Büchern sind sie aufgeschrieben!“ Narratologische und didaktische Überlegungen zum Buch-im-Buch-Motiv in Cornelia Funkes Tintenwelt-Trilogie. *kjl & m* 69 (2017), Heft 1, S. 51–57.
- Kurwinkel, Tobias: Geschichtenerzählerin und Schriftstellerin. Sonderpreis für Cornelia Funke. In: JuLit 46 (2020), Heft 4, S. 7–13.
- Lathey, Gillian: Serendipity, independent publishing and translation flow: Recent translations for children in the UK. In: The Edinburgh companion to children’s literature. Hrsg. von Clémentine Beauvais und Maria Nikolajeva. The Edinburgh University Press 2018. S. 232–244.
- Neuhaus, Stefan: Spiegelwelten: Zur Funktion und Rezeption phantastischer Mythen bei Tove Jansson, C.S. Lewis und anderen. In: Kinderliterarische Mythen-Translation: Zur Konstruktion phantastischer

- Welten bei Tove Jansson, C.S. Lewis und J.R.R. Tolkien. Hrsg. von Gunda Mairbäurl et al. Wien: Praesens Verlag, 2013. S. 143–159.
- Ott, Christine: Feinschmecker und Bücherfresser. Esskultur und literarische Einverleibung als Mythen der Moderne. München: Fink, 2011.
- Zamolska: Anna: Funke, Cornelia. In: KinderundJugendmedien.de, 08.06.2015, URL: <http://kinderundjugendmedien.de/index.php/autoren/1297-funke-cornelia> (letzter Zugriff: 08.05.2021)



# I

## Narrativität



# Vom Geschichtenerzählen zum Welten erfinden. Storytelling und Worldbuilding in Cornelia Funkes *Reckless*-Serie

Ute Dettmar

## Abstract

Dass die Kunst des Geschichtenerzählens in heutigen ‚mediatisierten‘ Gesellschaften nicht verschwindet, sondern sich vielmehr im Zusammenspiel der Medien neue narrative Möglichkeiten ergeben, dafür ist das Werk Cornelia Funkes und insbesondere die *Reckless*-Serie ein gutes Beispiel. Funke greift hier nicht nur auf den tradierten Erzählfundus des Märchens zurück, sondern verknüpft ihre Texte in weiteren intertextuellen, intermedialen und transmedialen Bezugssystemen. Der Beitrag geht den Zusammenhängen von Storytelling und Worldbuilding in der *Reckless*-Serie und der App MIRRORWORLD nach. Wie entstehen aus Geschichten weitere Welten, wie entfalten sich komplexe Storyworlds über Bücher und Medien hinweg? Welche medienspezifischen Bauformen tragen zu den Erzähluniversen bei und was hält sie zusammen? Im Rückgriff auf Überlegungen aus der transmedialen Erzähltheorie soll den Dynamiken, Dimensionen und Relationen genauer nachgegangen werden.

Cornelia Funke zählt bekanntermaßen zu den prominentesten, meist gelesenen und meist befragten Autor\*innen im Feld der Kinder- und Jugendliteratur. Sie hat sich in vielen Interviews zu ihren Texten und zu ihrem Selbstverständnis als Geschichtenerzählerin geäußert; als solche beschreibt sie sich, teils dezidiert auch in Abgrenzung zur Bezeichnung Schriftstellerin.<sup>1</sup> Mit dieser Referenz auf das Geschichtenerzählen stellt

---

<sup>1</sup> Als „Geschichtenerzählerin“ stellt sich Cornelia Funke auf ihrer Webseite vor: <https://corneliafunke.com/de/cornelia/> (3.4.2024) und diese Selbstbezeichnung findet sich in nahezu allen Zeitungsartikeln zu Funke wieder. Auf die Opposition Geschichtenerzählerin versus Schriftstellerin bezieht sich Funke auch, um den Unterschied zwischen Jugend- und Genreliteratur sowie Allgemeinliteratur zu bestimmen. Vgl. Wieland Freund: Cornelia Funke spricht mit Zauberzunge. Welt online (24.09.2007). <https://www.welt.de/kultur/article1196119/Cornelia-Funke-spricht-mit-Zauberzunge.html> (01.08.2023); Wieland Freund: Cornelia Funke knöpft sich reaktionäre Märchen vor. In: Welt online (13.09.2010). <https://www.welt.de/kultur/article9613379/Cornelia-Funke-knoepft-sich-reaktionaere-Maerchen-vor.html> (01.08.2023). Zur poetologischen Position und kinderliterarischen Tradition des

sie sich einerseits in die Tradition des mündlichen Erzählens und der volksliterarischen Erzählformen, insbesondere des Märchens, das auch für die *Reckless*-Serie eine wichtige Inspirationsquelle ist. Zugleich spielen Inter- und Transmedialität für das Geschichtenerzählen bei Funke eine zentrale Rolle. Eine solche doppelte Referenz auf Geschichte und Medien findet sich bereits in der Urszene der *Reckless*-Serie; Cornelia Funke erinnert diese folgendermaßen: „Die ursprüngliche Idee einer Märchenwelt, die erwachsen werden will, ist in einem Filmprojekt aufgetaucht, an dem ich mit Lionel [Wigram, U.D.] gearbeitet habe. Dabei haben wir festgestellt, dass wir zusammen Geschichtenfäden spinnen können“.<sup>2</sup>

Diese kreative Co-Produktion ist zugleich ein intermediales Zusammenspiel: Lionel Wigram ist Filmproduzent und Drehbuchautor, er hat einige der *Harry Potter*-Filme produziert. Dass die visuelle Ästhetik für die Illustratorin und Autorin Cornelia Funke eine mediale Schnittstelle darstellt, zeigt sich in der *Reckless*-Serie auch daran, dass sie selbst die zahlreichen Vignetten gestaltet hat, die jeweils vorausdeutend in die Kapitel einführen. Diese Bilder sind wiederum verwoben in ein intertextuelles Geflecht.<sup>3</sup> Deutlich wird dies zum Beispiel am fiktiven Selbstporträt von Hendrick Goltzius Memling, in der Fiktion Hofmaler im Dienste des grausamen Königs Guismund, genannt der Hexenschlächter.

Das fiktive Selbstporträt referiert auf ein Bild des Renaissance-Künstlers Hans Memling: *Porträt eines Mannes mit einer römischen Münze* (1480). Funkes Bildzitat greift also auf den kulturellen Bilderhaushalt zurück und dient hier dazu, die fiktive Bildergalerie, von der im Text die Rede ist (Jacob Reckless schaut sich das Bild im Museum in Vena an), zu authentifizieren und zugleich metafictional zu rahmen. Das Spiel mit den Prätexten charakterisiert die *Reckless*-Serie jedoch weit über einzelne Zitate hinaus. Sie entwickelt sich, ausgehend von den bislang erschienenen vier Büchern der Hauptserie, zu einem intertextuell und intermedial verwobenen, transmedial expandierenden Erzählkosmos.<sup>4</sup>

---

Geschichtenerzählens vgl. Ella Margaretha Karnatz: Cornelia Funke als Geschichtenerzählerin und Neuerzählerin von Märchen am Beispiel ihres *Spiegelwelt*-Universums. In: Von Mund- und Handwerk. Hrsg. von Thomas Boyken und Anna Stemmann. Stuttgart: Metzler, 2022. S. 203–218. Zu Funke als Geschichtenerzählerin siehe auch Tobias Kurwinkel: Geschichtenerzählerin und Schriftstellerin: Cornelia Funke. In: *JuLit* 46 (2020). S. 7–13.

<sup>2</sup> Freund 2010.

<sup>3</sup> Vgl. zum Folgenden: Christine Vogt: Tintenherz, Wilde Hühner und Gespensterjäger. Die fantastischen Bildwelten der Zeichnerin und Illustratorin. In: Cornelia Funke: Tintenherz, Wilde Hühner und Gespensterjäger. Die fantastischen Bildwelten von den frühen Kinderbüchern bis Reckless. Hrsg. von Christine Vogt. Bielefeld/Berlin: Kerber, 2013. S. 13–28.

<sup>4</sup> Erschienen sind bislang die Bände *Steinernes Fleisch* (2010, in überarbeiteter Form 2020); *Lebendige Schatten* (2012); *Das Goldene Garn* (2015), *Auf silberner Fahrt*



Abb. 1: Hendrick Goltzius Memling.  
In: Cornelia Funke: *Reckless*.  
*Lebendige Schatten*. Hamburg: Dressler 2012,  
Kapitelvignette, S. 237.



Abb. 2: Hans Memling:  
Porträt eines Mannes  
mit einer römischen Münze  
(um 1480).

Ich möchte in meinem Beitrag der Frage nachgehen, wie sich das eingangs angesprochene Geschichtenfädenspinnen in diesem Geflecht darstellt. Aufnehmen möchte ich hierfür ein weiteres Stichwort: Der *Spiegel* nennt Cornelia Funke eine „Weltenerfinderin“.<sup>5</sup> Im englischen Original wird die *Reckless*-Serie bezeichnenderweise als *Mirrorworld*-Saga geführt, d.h. die Welt, und nicht die Protagonist\*innen, werden hier ins Zentrum gerückt (und dies verbindet die Spiegelwelt mit der Tintenwelt aus Funkes zuvor erschienener Trilogie). Wie entstehen also aus Geschichten Welten, die sich über Bücher und Medien hinweg entfalten? Wie sind sie gebaut, was hält sie zusammen, welche Konstituenten und Dynamiken lassen sich hier erkennen und was macht ihre Faszination aus? Diesen Fragen möchte ich im Folgenden mit Blick auf das *Reckless*-Universum nachgehen, und mich dabei auch etwas grundsätzlicher mit Fragen des transmedialen Erzählens und des Worldbuildings beschäftigen. Beginnen möchte ich mit der Buchserie, die den Ausgangspunkt und das Leitmedium des sich entwickelnden Erzählkosmos bildet.

---

(2020). Hinzu kommt die Märchensammlung *Mein Reckless-Märchenbuch* (2012), der Kurzgeschichtenband *Palast aus Glas* (2019), die App *Mirrorworld* (2013), der darauf basierende Band: *Spiegelwelt* (2015) sowie die interaktive Hörbuch-App *Reckless Air* (2023).

<sup>5</sup> Angela Gatterburg: Das Geheimnis des Grafen. In: *Der Spiegel* (2002) H. 33. <https://www.spiegel.de/kultur/das-geheimnis-des-grafen-a-578988c3-0002-0001-0000-0000-23786342> (01.08.2023).

## Plot und narrative Struktur

Bevor ich mich mit der seriellen Form des Erzählens beschäftige, zunächst kurz zum Inhalt der Buchserie: Die bislang erschienenen vier Bände verfolgen die Abenteuer der beiden Brüder Jacob und Will Reckless und die namentlichen Anspielungen auf die berühmten Märchensammler Jacob und Wilhelm Grimm geben die Richtung vor. Beide zieht es in die märchenhafte Spiegelwelt, die Jacob zuerst entdeckt und erkundet. Hinter dem Spiegel, der im Zimmer des verschwundenen Vaters in der Wohnung in New York steht, öffnet sich für ihn eine andere Welt, eine faszinierende Abenteuerwelt, in der all die Buchmärchen lebendig werden, mit denen er in seiner Kindheit aufgewachsen ist. Will folgt seinem Bruder später in die Spiegelwelt und gerät in Gefahr. Im ersten Band gilt es, den Feenfluch aufzulösen, der Will zu versteinern droht: ihm wächst eine Haut aus Jade, die ihn nach und nach in einen so genannten Goyl verwandelt, ein Wesen, dessen Haut aus Edelstein ist. Wills Befreiung gelingt, doch nun droht Jacob der Tod: Er hat den Namen der Dunklen Fee ausgesprochen und damit ein Tabu gebrochen. Am Ende gewinnt Jacob den Wettlauf mit dem Tod; die beiden folgenden Bände führen Jacob und Will auf getrennten Wegen in die Spiegelwelt zurück. Will tötet die Dunkle Fee, und er tut dies, wie sich später herausstellt, im Auftrag des Erlelfen Spieler, der sich als sein leiblicher Vater erweisen wird. Jacob und Fuchs, eine Gestaltwandlerin zwischen Mädchen/Frau und Tier, die Jacob seit seinem ersten Abenteuer in der Spiegelwelt begleitet, reisen Will hinterher. Sie erleben ihre eigenen Liebesabenteuer und geraten zunehmend selbst in die Fallen, die der Erlelf und seine Geschöpfe stellen. Im vierten Band steht der Kampf gegen diesen teuflischen Gegenspieler im Zentrum. Will sinnt auf Rache für die Manipulation, Jacob und Fuchs suchen einen Ausweg aus dem Handel, den Jacob zuvor eingegangen ist, um beide aus dem Gefängnis des Blaubarts zu retten: für seine Hilfe hat sich der Erlelf wie dereinst Rumpelstilzchen das Recht auf Fuchs' und Jacobs künftiges Erstgeborenes zugesichert.

Schaut man auf die narrative Struktur und insbesondere auf die intraserielle Kohärenz, dann lässt sich die Serie im Anschluss an Nelson als „flexi-narrative“<sup>6</sup> beschreiben. Sie verbindet das abgeschlossene Erzählen von Episodenserien mit dem fortlaufenden Erzählen von Fortsetzungsserien.<sup>7</sup> So enden einzelne Handlungsstränge und Subplots mit den jeweili-

---

<sup>6</sup> Robin Nelson: *State of Play: Contemporary ‚high-end‘ TV Drama*. Manchester: Manchester University Press, 2007.

<sup>7</sup> Vgl. Tanja Weber und Christian Junklewitz: *Das Gesetz der Serie. Ansätze zur Definition und Analyse*. In: *MEDIENwissenschaft* 25 (2008) H. 1. S. 13–31. Zum seriellen Erzählen in Kinder- und Jugendliteratur und -medien vgl. Ute Dettmar: *Serielles Erzählen*. In: *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*. Hrsg. von Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim. Stuttgart: Metzler, 2020. S. 137–144.

gen Bänden; in den folgenden Bänden stellen sich neue Aufgaben, die an andere Orte führen und neue Abenteuer und Konflikte bereit halten. Die Folgebände bauen jedoch aufeinander auf, Handlung und Figuren entwickeln sich fortlaufend, Stück für Stück, weiter. So werden in der *Reckless*-Serie übergreifende Handlungsbögen, die mit den Entwicklungs-, Liebes-, und Familiengeschichten der Protagonisten Jacob und Fuchs, auch mit Will und dessen Freundin Clara, und mit der Entstehung der Spiegelwelt verbunden sind, bändeübergreifend in großen *story-arcs* fortgeführt. Auffällig ist, dass die episodische Geschlossenheit der Einzelbände zunehmend aufbricht, die „Fortsetzungsreichweite“ und „Fortsetzungsdichte“<sup>8</sup> also größer werden. Der dritte Band schließt den zentralen Handlungsbogen nicht ab und auch der anschließende vierte Band lässt vieles offen: Jacob entkommt zwar aus scheinbar rettungsloser Lage, dem Kerker des Goylkönigs Kami'en, doch an seine Freilassung sind weitere Bedingungen geknüpft.

Mit dieser zunehmend fortsetzungsoffenen seriellen Struktur verbindet sich eine komplexe Spannungsdramaturgie. Um die Geschichten der Protagonisten entwickeln sich zahlreiche Nebenstränge. Das Repertoire der Figuren, der Helfer und Gegenspieler, die wiederum ihre eigenen Geschichten und Prätexte mitbringen, erweitert sich. Bereits innerhalb der Bände wechseln mit den Kapiteln die Orte, Figuren und Erzählperspektiven; Geschichten verzweigen, verbinden, und durchkreuzen sich. Im Fortgang der Ereignisse bleiben Fragen und Rechnungen offen, zahlreiche Anspielungen und Vorausdeutungen wecken die Neugier darauf, wie es weitergehen wird. Ein Beispiel ist die Figur des geheimnisvollen Erleifs Spieler, der im dritten Band zunächst en passant eingeführt wird, dann aus dem Hintergrund agiert und später dann zum entscheidenden Gegenspieler wird, und zwar nicht nur von Jacob, sondern der gesamten Spiegelwelt, aus der er einst von den Feen vertrieben wurde. Man sieht: alles hängt mit allem zusammen und es ist eine komplexe erzählstrategische und rezipient\*innenseitige Aufgabe, all die Wendungen, Anspielungen, Verwicklungen und Beziehungen im Blick zu behalten. Funke spricht selbst von einem „komplexen Labyrinth“,<sup>9</sup> in das sie die Leser\*innen eingelassen habe.

---

<sup>8</sup> Weber/Junklewitz 2008, S. 24.

<sup>9</sup> Cornelia Funke veröffentlicht überarbeiteten „Reckless“-Band. In: Süddeutsche Zeitung Online (22.03.2020). <https://www.sueddeutsche.de/kultur/literatur-hamburg-cornelia-funke-veroeffentlicht-ueberarbeiteten-reckless-band-dpa.urn-news-ml-dpa-com-20090101-200322-99-423662> (01.08.2023).

## Intertextualität, Intermedialität, Metafiktion

Mit dem fortgesetzten, episch ausgreifenden Erzählen entstehen mehrdeutige, multiperspektivische Texte. Die Figuren erhalten mit der wechselnden internen Fokalisierung eine eigene Stimme, und sie sind daher mit ihren Ansichten, Motiven, Konflikten und Ambivalenzen erfahrbar – im Unterschied zum sogenannten Volksmärchen, in dem typisierte Figuren als Funktionsträger auftreten. Ein Beispiel hierfür ist die Figur der Dunklen Fee, die nicht als durchweg böse Antagonistin erscheint, sondern tragische Züge erhält. Solche Perspektivenwechsel erinnern an entsprechende Erzählverfahren im neueren Märchenfilm, etwa in Disneys *Maleficent* (2014). Intermedialität und Intertextualität spielen darüber hinaus eine Rolle für die narrative Komplexität, aber ganz zentral auch für die narrative Anschaulichkeit der *Reckless*-Serie. So werden Erzählmuster wie die Heldenreise und archetypische Symbolwelten von Märchen ganz unterschiedlicher Herkunft, aber auch von Phantastik und Fantasy verknüpft. Es geht in diesem Bildbereich um große Themen: Krieg und Frieden, es geht um große Dramen, vor allem um die Liebe, es geht um die Suche nach dem Vater und um Bruderrivalitäten. Existentielle Ängste, Konflikte und Krisen werden, wie in der Phantastik, symbolisch veranschaulicht: Spiegelbilder, Gestaltwandel, Gesichter, die sich auflösen, vervielfachen oder gestohlen werden, das Bild der Versteinerung, die Will droht – oder die er sich erhofft –, versinnbildlichen, dass hier Fragen der Identität verhandelt werden.

Intertextualität, Intermedialität und Metafiktion sind zentrale Dimensionen der Texte. Dass die Spiegelwelt aus Märchen gemacht ist, wird nicht nur durch die zahlreichen intertextuellen Verweise deutlich, sondern immer wieder auch explizit formuliert: „Alles in dieser Welt klingt wie ein Märchen“,<sup>10</sup> sagt der märchensozialisierte Jacob Reckless. Aber auch hier spielt der Text mit den Leser\*innen, wenn die bekannten Geschichten mit ihren Requisiten und Figuren anders aussehen und ausgehen als erwartet: Dornröschen etwa, wartet bereits seit 200 Jahren auf den Prinzen, und so stapeln sich die dornenüberwachsenen Leichen der potentiellen Erlöser, während sie selbst allmählich in den Zustand der Mumifizierung übergeht. Der aus Grimms Märchen bekannte Schneider erscheint im ersten Band als Horrorfigur im dunklen Wald. Mit seinen klappernden Scheren fertigt er Kleider aus Menschenhaut.

Das Bild des Schneiders erinnert, sicher nicht zufällig, an Tim Burtons Film *Edward mit den Scherenhänden* (1990). Auch die kinderfressenden Hexen, die Wassermänner, die junge Frauen in die Unterwasserwelt entführen, oder Blaubarts rote Kammer, in die Fuchs später gerät, verwei-

---

<sup>10</sup> Cornelia Funke: *Reckless*. Steinerne Schatten. Hamburg: Dressler, 2012. S. 71.

sen auf einschlägige Topoi und Szenarien nicht nur von Märchen, sondern auch des Horrorfilms.<sup>11</sup>



Abb. 3: *Schneider mit den Scherenhänden*. Cornelia Funke: *Bilder und Geschichten, die uns alle verbinden*. <https://corneliafunke.com/de/geschichten/bilder-und-geschichten-die-uns-alle-verbinden/> (09.04.2024).

Die vielfältigen Anspielungen auf Märchentexte rufen rezeptionsseitig nicht nur ein bestimmtes Wissen ab, sie evozieren auch Bilder, Imaginationen und Emotionen, die sich mit Märchenlektüren in unterschiedlichen medialen Formen (Bücher, Bilder, Filme) verbinden. Umcodierungen von Märchenmotiven und -figuren werden hier nicht dominant für komisch-parodistische Verfremdungseffekte genutzt. Als Teil der visuellen und literarischen Erzählstrategie prägen sie die düster grundierte Atmosphäre der Erzählwelt und tragen zur Anschaulichkeit der Märchenwelt mit bei.

Mit dem seriellen Fortgang der Geschichten wird nicht nur die Handlung komplexer; Plotentwicklung, Ausgestaltung und Ausmalung der Spiegelwelt gehen vielmehr Hand in Hand. Während die Leser\*innen der Held\*innenreise mit ihren Verwicklungen und Wendungen, mit all den wilden Fluchten, Befreiungen, den Herausforderungen und Gefahren folgen, erkunden sie die Spiegelwelt, gelangen an neue Orte und Landschaften, lernen weitere Figuren, Kulturen und Gesellschaften kennen. So erschließen sich mehr und mehr Details über die Geschichte, die Hintergründe, die Regeln und den Zustand dieser Welt. Es entstehen sukzessive Vorstellungsbilder einer komplexen, sich seriell erweiternden Erzählwelt. Weltwissen im doppelten Sinn von literarisch-medialem Vorwissen, auf

---

<sup>11</sup> In: Reckless. Mein Märchenbuch. Hamburg: Dressler, 2012 stellt Funke die Grimm'schen Märchen zusammen, auf die sie sich im ersten Band der Serie bezieht und kommentiert sie.

das intertextuell in Einzel- und Systemreferenzen verwiesen wird, und Wirklichkeitsbezüge spielen in der narrativen Konstruktion zusammen.

### Storyworlds und Worldbuilding

Storyworld<sup>12</sup> und Worldbuilding – diese Begriffe bzw. Konzepte sind in der transmedialen Erzähltheorie zentrale Kategorien.<sup>13</sup> Theoriegeschichtlich sind sie in weiteren philosophischen Horizonten, der analytischen Philosophie, der Logik und Semantik verankert. Die Theorie möglicher Welten, die Possible Worlds Theory, ist ein Bezugspunkt, der dann in der fiktions- und literaturtheoretischen Diskussion eine wichtige Rolle gespielt und in die kognitive Narratologie Eingang gefunden hat.<sup>14</sup> Ging es zunächst im Kontext der analytischen Philosophie grundsätzlich um den ontologischen Status und die Eigengesetzlichkeit fiktionaler, imaginärer Welten: richtet sich der narratologische Fokus auf Fragen danach, wie im Zusammenspiel von Textsignalen und kognitiver Verarbeitung mentale Modelle von Erzählwelten entstehen. Die transmediale Theorie des Worldbuilding schaut hier anknüpfend konkreter auf den Entstehungsprozess und die Bauformen bzw. die Topoi von Storyworlds.<sup>15</sup> Und zwar insbesondere auf solche, die über Medien hinweg erzählt und ausgebaut werden. Unterschiedliche Medientexte erweitern die Erzählwelten und arbeiten zugleich am Modell einer wiedererkennbaren, vertrauten und kohärenten Welt mit. Die beiden Computerspielforscherinnen Tosca und Klastrup beschreiben dieses medienübergreifende Konstrukt folgender-

---

<sup>12</sup> Der Begriff geht auf David Herman zurück. In: *Basic Elements of Narrative*. Malden, MA u.a.: Wiley Blackswell 2009. S. 105.

<sup>13</sup> Vgl. hierzu die einschlägigen Arbeiten von Henry Jenkins: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York/London: New York University Press, 2006; Mark J.P. Wolf: *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York/Abingdon: Routledge, 2012; Marie-Laure Ryan: *Transmediales Storytelling und Transfiktionalität*. In: *Medien, Erzählen, Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Hrsg. von Karl Renner u.a. Berlin: de Gruyter, 2013. S. 88–117. Marie-Laure Ryan und Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014. Einen Überblick über die Forschung gibt Hanns Christian Schmidt: *Transmediale Topoi. Medienübergreifende Erzählwelten in seriellen Narrativen*. Marburg: Büchner, 2020.

<sup>14</sup> Vgl. hierzu Marie Laure Ryan und Alice Bell: *Introduction: Possible Worlds Theory Revisited*. In: *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Hrsg. von Dens. Lincoln: University of Nebraska Press, 2019. S. 1–45.

<sup>15</sup> Vgl. Schmidt 2020.

maßen: „What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the ‚worldness‘“. <sup>16</sup>

Die Frage nach dem übergreifenden Weltkonzept betrifft bereits das transfiktionale, insbesondere das serielle Erzählen. <sup>17</sup> Mit der transmedialen Ausdifferenzierung der Erzählwelten stellen sich neue Herausforderungen. Ryan markiert den Unterschied folgendermaßen: „Transmedia storytelling is not a serial. It does not tell a single story, but a variety of autonomous stories, or episodes, contained in various documents. What holds these stories together is that they take place in the same storyworld“. <sup>18</sup>

Der Begriff der Storyworld wirft zugleich weitere narratologische Fragen auf:

Was ist eine Welt? Das Konzept der Storyworld ist intuitiv gesehen recht sinnvoll, aber nur sehr schwer theoretisch exakt zu definieren. Der Wortbestandteil „Welt“ deutet auf einen Raum hin, aber eine „Geschichte“ ist eine Folge von Ereignissen, die sich in der Zeit entwickeln. Storyworlds sind daher mehr als statische Container für die Objekte, die in einer Geschichte erwähnt werden. Sie sind dynamische Modelle sich entwickelnder Situationen. [...] Sie sind mentale Simulationen der Entwicklung des Plots. <sup>19</sup>

Ryan unterscheidet im Folgenden statische und dynamische Komponenten von Storyworlds, d.h. Figuren, Räume, Legenden etc. einerseits, die sich verändernden physikalischen und mentalen Ereignissen andererseits.

Mit Blick auf die *Reckless*-Serie ist insbesondere die übergeordnete raum-zeitliche Struktur interessant, deren konstitutive Rolle auch Ryan betont. Explizit verweist sie auf Bachtins Konzept des Chronotopos, das den Zusammenhang von Zeit und Raum beschreibt und bestimmte gattungsbezogene Korrelationen unterscheidet. <sup>20</sup> Das Zusammenspiel von Raum und Zeit spielt in den *Reckless*-Bänden eine zentrale Rolle. Sowohl für die Konstruktion und Entwicklung der Storyworld als auch für die Weltanschauung im doppelten Sinne: der narrativen Anschaulichkeit und des normativen Weltbildes. Auch hier ist das intertextuelle und intermediale Referenzsystem von Märchen und Phantastik zentral. Dies zeigt sich bereits an der klassischen Zwei-Welten-Struktur, wie sie insbesondere aus der phantas-

---

<sup>16</sup> Lisbeth Klastrup und Susanna Tosca: Rethinking Cyberworld Design. In: Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds. Washington: IEEE, 2004. S. 409.

<sup>17</sup> Hans Krahl spricht von einem „gemeinsamen folgenübergreifenden Weltmodell“. In: Serie. Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Bd. III: P–Z. Hrsg. von Jan-Dirk Müller. 3., neu bearb. Auflage. Berlin: de Gruyter, 2007. S. 433.

<sup>18</sup> Mary Laure Ryan: Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience? In: Storyworlds. A Journal of Narrative Studies 7 (2015) H. 2. S. 4.

<sup>19</sup> Ryan 2013, S. 90.

<sup>20</sup> Vgl. Michail M. Bachtin: Chronotopos. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2008.

tischen Literatur bekannt ist. Die Rahmenhandlung der *Reckless*-Serie ist im New York der Gegenwart verortet. Hinter dem Spiegel eröffnet sich, wie im zweiten Band von Lewis Carrolls *Alice*-Romanen, die Anderswelt, die Spiegelwelt, und damit der zentrale Handlungs- und Geschichtenraum.

### Weltenbau I: Koordinaten und Referenzen

Mit Blick auf das räumliche Setting zeigt sich, dass die Spiegelwelt kein unbestimmtes Märchenland, sondern geographisch verortet ist. Die Landkarten, die ab dem zweiten Band paratextuell vorangestellt sind, machen das deutlich.

Das Verfahren ist aus vielen Fantasyromanen bekannt und dient der Veranschaulichung und der Beglaubigung der fiktionalen Welt. Sundmark argumentiert mit Bezug auf Tolkiens einflussreiche Romane *The Hobbit* und *The Lord of the Rings*, dass Karten die Sekundärwelten nicht nur abbilden, sondern mitproduzieren. Er spricht vom „inherent world-building potential of maps“, die die Fantasy im Realen verankern.<sup>21</sup> In der *Reckless*-Serie geschieht dies auf komplexe Weise: In den Umrissen und in den verfremdeten Toponymen von Kontinenten, Ländern und Städten wie Austrien, Albion, Lothringen, Moskva, Londra oder Vena klingen die geographischen Vorbilder an. Die fiktionalen Landkarten referieren geographisch und historisch auf die reale Welt, und appellieren damit an das Welt- und Geschichtswissen, aber auch an kulturell verortete Vorstellungsbilder, denn Bilder von Ländern, Städten und Landschaften sind selbst wieder von Literatur, Bildern und Medien, insbesondere auch von Märchen geprägt. Eine solche Referenz in der Fiktion ist also ein „Weltbezug“<sup>22</sup> in diesem weiten Sinn, und keine einfache Spiegelung der Realität. Auf die Folie der historischen, politischen und kulturellen Geographie wird die märchenhafte Welt bzw. werden Märchenwelten projiziert.

Zitiert werden nicht nur die Grimm'schen Märchen mit ihrem Figuren- und Motivrepertoire, sondern auch weitere Märchen unterschiedlicher kultureller Herkunft, aus Frankreich (hier insbesondere die Perrault'schen Märchen), aber auch aus England, Russland und Japan. Die Kulturräume und mit ihnen die Spiegelwelt erweitern sich von West nach Ost, über Russland, bis nach Korea, Japan und Persien.

---

<sup>21</sup> Björn Sundmark: Mapping Middle Earth. A Tolkienian Legacy. In: Maps and Mapping in Children's Literature. Landscapes, Seascapes and Cityscapes. Hrsg. von Nina Goga und Bettina Kümmerling-Meibauer. New York: John Benjamins, 2017. S. 224.

<sup>22</sup> Ansgar Nünning: Welten – Weltbilder – Weisen der Welterzeugung. Zum Wissen der Literatur und zur Aufgabe der Literaturwissenschaft. In: Germanisch-Romanische Wochenschrift 59 (2009). S. 67.



Abb. 4: Landkarte. In: Cornelia Funke: *Reckless. Lebendige Schatten*. Hamburg: Dressler, 2012. S. 6f.

Aus dieser Überlagerung von Geographie, Geschichte und Märchen entsteht ein anspielungsreiches, komplexes System von Referenzen, von Realitäts- und Verfremdungseffekten. So lassen sich die Machtkämpfe, Kriege und Gesellschaftsverhältnisse, von denen in der Spiegelwelt erzählt wird, vor der Folie historischer Kriege lesen, auf Imperialismus und Kolonialgeschichte wird verwiesen. Darüber lagert sich die fiktionale märchenhafte Topographie mit ihren archetypischen Räumen und mythisch-symbolischen Landschaften: den Unterwasserwelten, den dunklen Wäldern, den unterirdischen, labyrinthischen Steinreichen, den Zwergenstädten und prachtvollen Palästen. So entstehen Überschichtungen, Anreicherungen, Wiedererkennungs- und Verfremdungseffekte, die sich nicht einfach referentiell lesen oder allegorisch auflösen lassen. Die Spiegelwelt wird nicht von historischen Figuren sondern von Feen, Goyls, Hexen, Rieslingen, Spieglingen, Kinderfresserinnen, Baba Jaga, Wassermännern und Erlefen besiedelt. Diese Figuren treiben ihre eigenen Machtspiele, bringen ihre Geschichten und kulturellen Traditionen mit.

In der Figur der Gestaltwandlerin Fuchs zeigt sich paradigmatisch, wie in den Texten kulturspezifische Erzähltraditionen transkulturell überlagert und hybridisiert werden. Im deutschen Kulturraum ist der Fuchs eine tradierte Fabel- und Märchenfigur, ein schlaues Tier, das allerdings

immer schon als sogenannter Kulturfolger zwischen den Welten wandelt, zwischen der Wildnis, dem Wald und dem menschlichen Lebensraum. In der japanischen Mythologie gilt der Fuchs als heiliges Tier und als Symbol von Weiblichkeit, und auf diese Bedeutungsdimensionen bezieht sich insbesondere der in Nihon (Japan) spielende vierte Band.<sup>23</sup>

Heidi Lexe spricht im Anschluss an Homi Bhaba mit Blick auf solche kulturellen Hybridisierungen von einem dritten, einem poetologischen Raum, der sich mit dem Kulturtransfer, den räumlichen Versetzungen, den Überlagerungen und Umcodierungen der Märchenfiguren erschließt.<sup>24</sup> Das transkulturelle intertextuelle Spiel macht die Storyworld nicht nur vielschichtiger, sondern auch potentiell ausbaufähig, denn der Erzählfundus des Märchens birgt weitere Möglichkeiten, neue Erzählräume zu erschließen und die Spiegelwelt zu erkunden. Mit der detailreichen Ausmalung der Orte, Räume und Landschaften, der Figuren, die sie bewohnen, und der Lebens- und Gesellschaftsverhältnisse nimmt die Storyworld weiter Gestalt an. Es entsteht, um den Terminus von Klastrup und Tosca aufzunehmen, mehr und mehr der Eindruck von „worldness“, und damit das Gefühl, mit jeder Fortsetzung wieder in eine Welt zurückzukommen, die immer wieder neue Überraschungen bereithält, dabei aber zunehmend anschaulicher und vertrauter wird.

Die zeitliche Dimension ist mit der skizzierten Topographie der Spiegelwelt eng verbunden. Die märchenhafte Einstiegsformel *Es war einmal* wird zwar bereits in der Kapitelüberschrift des ersten Bandes zitiert, sie führt allerdings nicht in eine unbestimmte mythische Vorzeit, oder, mit der berühmten Grimm'schen Formulierung aus dem *Froschkönig*: „in [die] alten Zeiten, wo das Wünschen noch geholfen hat“.<sup>25</sup> Zwar werden keine Daten oder konkrete historische Ereignisse genannt, aber es gibt Indizien, wie etwa mechanische Webstühle, Fabriken, Eisenbahnen, die darauf hinweisen, dass die Spiegelwelt im mittleren 19. Jahrhundert angesiedelt ist. Die Zeit spielt hier vor allem als Umbruchzeit eine Rolle. Mit Max Weber ließe sich von einer Entzauberung der Welt durch Rationalisierung und Technisierung sprechen, die magisches Denken und magische Praxen vertreiben. Mit der Industrialisierung und dem technologischen Fortschritt beschleunigt sich dieser Prozess, und er verdichtet sich in den *Reckless*-Bänden im Zeitraffer: Zunehmend treten in der Spie-

---

<sup>23</sup> Vgl. <https://corneliafunke.com/de/geschichten/bilder-und-geschichten-die-uns-alle-verbinden> (09.10.2024).

<sup>24</sup> Heidi Lexe: Märchenfiguren im (medialen) Exil. In: Kinder- und Jugendliteraturforschung 2013/2014. Hrsg. von Bernd Dolle-Weinkauff, Hans-Heino Ewers und Carola Pohlmann. Frankfurt a.M.: Lang, 2014. S. 107–115.

<sup>25</sup> Brüder Grimm: Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich. In: Kinder- und Hausmärchen. Bd. 1: Märchen. Ausgabe letzter Hand mit den Originalanmerkungen der Brüder Grimm. Hrsg. von Heinz Rölleke. Stuttgart: Reclam, 1991. S. 29.

gelwelt Zeichen der Technisierung auf, später auch der Kriegstechnologie, Flugzeuge, Eisenschiffe, Pläne für Panzer entstehen, die an den Ersten Weltkrieg denken lassen. Die Zeit und mit ihr die Welt steht also nicht in märchenhafter Ewigkeit still, sondern sie verändert und beschleunigt sich. Mit dieser Konstellation geraten die Märchenfiguren in die Fortschrittslogik und Dynamik einer historischen Entwicklung, sie werden von ihr eingeholt und bedroht. Der Konflikt zwischen so genannter alter Magie, dem Märchenzauber, und der neuen Magie, wie die Ingenieurs- und Maschinenbaukunst genannt wird, wird in den Texten selbst angesprochen. Er verbindet sich topographisch einerseits mit den fortschrittsbegeisterten Ländern wie Albion, andererseits mit Fortschrittsskeptikern wie Varrangia, also dem russischen Reich. Er zeigt sich im Verschwinden von Märchenglauben und Märchenfiguren – so sind Drachen ausgestorben –, und in der Musealisierung von Märchenrequisiten, die in Wunder- und Schatzkammern verschlossen werden. Und er personifiziert sich im Vater-Sohn-Konflikt: Jacobs Vater John stattet die Spiegelwelt mit den modernen technischen Errungenschaften aus und bedroht damit ihre Identität; Jacob jagt als passionierter Schatzsucher den Märchenrequisiten hinterher und ist fasziniert vom Zauber der Märchenwelt.

Im Bezugssystem von historischem Wandel und Mythisierung ergibt sich eine Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen: Fliegende Teppiche und Automobile sind in dieser Welt mögliche Transportmittel. Dieses Verhältnis ist allerdings nicht spannungsfrei, auch nicht in struktureller Hinsicht. Steglich sieht in diesem Gegensatz von fortwirkender Magie und technologischen Umbrüchen einen Widerspruch von Plot und Worldbuilding:

Bereits von Anfang an ist die Trennung von Vergangenheit und Zukunft, von alt und neu, von Technologie und Magie in den *Reckless*-Romanen daher identisch mit der Trennung von Plot und Worldbuilding. Während der Plot von Funkes *Reckless*-Reihe so gemeinsam mit ihren Protagonisten ganz in der Welt von Märchen und magischen Artefakten verharret bleibt, entwickelt sich die Welt der Romane um beide herum zu etwas ganz anderem.<sup>26</sup>

Auf der Handlungsebene wirkt die Magie weiter, während die Spiegelwelt in Spannung gerät, weil sie von außen bedroht wird, aber auch, weil sie innerlich zerrissen und im Zerfall begriffen ist. So stellen die Bewohner der Spiegelwelt die alten mythischen Erzählungen, zum Beispiel vom erlösenden Jadegoyl, in Frage, sie behalten damit allerdings nicht recht. „In dieser Welt an Märchen zu glauben“, so formuliert es Jacob, „ist weise“ – und dies bestätigt sich auch produktionsästhetisch. Der weitere

---

<sup>26</sup> Dana Steglich: Maschinentzauber: Cornelia Funkes *Reckless* als Darstellung einer technologisierte Märchenwelt. In: Zeitschrift für Fantastikforschung 8 (2020) H. 1. S. 19.

Ausbau der Spiegelwelt setzt auf die fortwirkende Faszination des Märchenzaubers und zugleich auf die ‚neue Magie‘ – die digitalen Medien.

## Weltenbau II: Transmediale Expansion

Die App MIRRORWORLD, die die Spiegelwelt um digitale Dimensionen erweitert, entstand 2013 in Zusammenarbeit mit den Mirada Studios und wurde 2013 bei den Internationalen Filmfestspielen von Cannes mit dem Silbernen Löwen für „Best Visual Design/Aesthetic“ ausgezeichnet.<sup>27</sup> Die aufwändig produzierte App ist mit Blick auf die Möglichkeiten des transmedialen Erzählens interessant, denn sie fügt der Geschichte bzw. der Welt nicht nur inhaltlich etwas Neues hinzu, sondern nutzt die spezifischen Möglichkeiten und Modalitäten des digitalen Mediums. Dies zeigt sich bereits beim Einstieg in die Welt, die die Symbolik des Spiegels aufnimmt und hier als Schwelle fungiert. So wie Jacob berühren die Nutzer\*innen (scheinbar) den Spiegel, sie wischen auf dem Display, verdecken so (wie Jacob) das Gesicht, dann öffnet sich die Welt. Der Eintritt in die Welt ist also haptisch und visuell als fantastischer Schwellenübergang inszeniert. Die Nutzer\*innen befinden sich dann in *The Ogre Tavern*, auditiv wird dies durch eine entsprechende Geräuschkulisse unterstützt. Die Taverne „Zum Menschenfresser“ spielt in den Texten eine Rolle als Treffpunkt von Jacob mit seinem Lehrmeister Albert Chanute. Vergleichbar einem Computerspiel, einem First Person Player, lässt sich der Raum nun aus subjektiver Perspektive erkunden, die Nutzer\*innen bewegen sich in einer begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt. Diese wird erweitert, indem Gegenstände angeklickt und die dahinter abgelegten Geschichten angeschaut oder gelesen werden können. Die App integriert bzw. simuliert hier ganz unterschiedliche mediale Erzählformen: Geschichten in der Geschichte werden zum Beispiel in der Erzählung *A Bad Substitute Father* wie ein Schattentheater umgesetzt. Die Geschichte *One for the Other* – hier geht es um den Raub eines Mädchens durch einen Wassermann – ist wie ein Papiertheater inszeniert. Auf der horizontalen Achse läuft die Bildsequenz fort, während der Hintergrund wie in einem Bühnenraum als Kulisse vorbeizieht und mit Musik untermalt wird. Diese ästhetische Form steht im spannungsreichen Kontrast zur dreidimensionalen Animation der immersiven Eingangssequenz – sie verweist damit auf die Theatralität der erzählten Welt, von der hier handelt wird. Hinzu kommen in anderen Geschichten Traumsequenzen, die in phantastisch-surrealer

---

<sup>27</sup> Einen Einblick in die Welt gibt der Trailer: Reckless by Cornelia Funke [App Trailer]. Los Angeles: Mirada Studios 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=yvllJOX3LUY> (09.10.2024).