



Universität Münster

AUTOR

Die Redaktion

TITEL

Die Diegese bewohnbar machen. Produktionsästhetische Bemerkungen zum Storytelling im Europa-Park

ERSCHIENEN IN

Das Phantasieland als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 22–29.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Die Redaktion: „Die Diegese bewohnbar machen. Produktionsästhetische Bemerkungen zum Storytelling im Europa-Park“. In: *Das Phantasieland als Zeichenland. Semiotische Aspekte der Theme Park Studies* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 8/2024), S. 22–29.

IMPRESSUM

Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film

ISSN 2567-1162

Universität Münster

Abteilung Neuere deutsche Literatur

- Literatur und Medien -

Germanistisches Institut

Schlossplatz 34

48143 Münster

Herausgeber: Andreas Blödorn, Stephan Brüssel

Redaktion: Stephan Brüssel, Niklas Lotz

Die Diegese bewohnbar machen. Produktionsästhetische Bemerkungen zum Storytelling im Europa-Park

Die Redaktion

Der Absolvent des Studiengangs „Kulturpoetik der Literatur und Medien“ David Ginnuttis ist im Storytelling-Bereich des Europa-Parks tätig. Im Seminar hielt er eine praxisbezogene Keynote und erläuterte den Bezug zwischen ersten theoretisch-methodischen Eingrenzungsversuchen und dem angewandten Storytelling. Ginnuttis Perspektive auf die Produktion der Erzählungen in den Themenbereichen, Fahrgeschäften und Medienangeboten des Parks wird in diesem redaktionellen Beitrag rekapituliert.¹ Dabei stellt sich die zentrale Frage, wie man Handlungsräume ‚bewohnbar‘ gestaltet, schließlich werden Parks vom Publikum besucht. Doch was heißt das eigentlich, wie gestaltet man entsprechende Welten?

Zunächst wird das Konzept der ‚bewohnbaren Diegesen‘ (nach Baßler) skizziert. Darauf folgen einige Bemerkungen zur Thematisierung und zur IP-Entwicklung sowie eine Übersicht über die vielfältigen Anforderungen der Tätigkeit als Autor transmedialer themenparkspezifischer Erzählungen. Der Beitrag schließt mit einigen Anregungen zum allgemeinen Erkenntnispotenzial der produktionsästhetischen Einblicke.

Inhalt

Bewohnbare Diegesen‘: Kontext und Relevanz	22
Thematische Erzählwelten im Europa-Park: Von generischer Thematisierung hin zu Storytelling und Intellectual Property	23
Transmediales Erzählen, produktionsästhetische Anforderungen und erzählerische Charakteristika im ‚Erzählmedium Themenpark‘	25
Des Storytellers Leid ist des Kulturpoeten Freud? Zum ästhetischen und kultursemiotischen Erkenntnispotenzial produktionsästhetischer Probleme.....	28
Verzeichnisse	29

‚Bewohnbare Diegesen‘: Kontext und Relevanz

Der Studiengang „Kulturpoetik“ der Universität Münster beschäftigt sich unter anderem mit aktuellen Ausprägungen populärer Formen realistischer Verfahren, etwa in Romanen, Seriennarrativen oder Musikvideoclips. ‚Realismus‘ lässt sich in diesem Kontext nicht verkürzend als indifferente ‚Realitätsnähe‘ des Dargestellten in Texten verstehen, was Genres wie Fantasy oder Science-Fiction ausgrenzen würde, sondern

¹ Der Beitrag basiert auf der Grundlage von Vortragsnotizen, die mit Hilfe von UniGPT der Universität Münster in einen Fließtext überführt und anschließend inhaltlich wie stilistisch von der Redaktion überarbeitet wurden.

als bestimmte Texttechnik: als ein Erzählen innerhalb stabiler Rahmenerzählungen und eingespielter Handlungsschemata, als Herstellung einer konsistent erzählten Welt und Geschichte. In der Auseinandersetzung mit Themenparks ist wesentlich, dass das Erzählen dort dieser realistischen Tradition folgt – obwohl zumeist alltagsfremde Welten inszeniert werden.

An erster Stelle wäre die Art und Weise zu beachten, wie narrative Strukturen in Themenparks angelegt sind. Es werden schließlich Orte geschaffen, an denen Besucher*innen realiter in speziellen Abschnitten der erzählten Welt präsent sind und direkt auf Figuren der jeweiligen Erzählungen treffen. Diese komplexen Strukturen lassen sich mit demjenigen Konzept erfassen, das Moritz Baßler ‚bewohnbare Diegese‘ nennt und damit einen Erzählmodus umreißt, der die Relevanz der Narration abwertet bzw. sie vom Narrativen auf das Diegetische umleitet:

Wo eine Serie eine klassische Schließung (clôture) sozusagen gegen ihre Natur erzwingt, lässt sie die Stilgemeinschaft unbefriedigt zurück (z. B. Lost). Ein offenes Ende wie das berühmte der Sopranos erscheint hier als das adäquatere Mittel. Nicht einmal der Weg ist mehr das Ziel (ein weiteres Symptom: auch Cliffhanger verlieren an Bedeutung), sondern man ist sozusagen immer schon am Ziel, sobald man die Diegese betritt. Vielleicht ist „der Sinn“ in diesen neuen Erzählwelten überhaupt nicht mehr „mit der Wahrheit verschmolzen“ [Barthes], sondern liegt rein in ihrem ‚Fiktionswert‘ (Wolfgang Illrich), in der temporalen Bewohnbarkeit ihrer Strukturen. Darin wäre dann Fantasy mit ihren realistischen, aber nicht-referenziellen Erzählwelten idealtypisch für den Status von Narrationen heute. (Baßler 2018: 12)

Heuristisch wie praktisch ist die Idee der ‚bewohnbaren Diegese‘ im Sinne Baßlers in doppelter Hinsicht gewinnbringend: Einerseits eröffnet sie in produktionsästhetischer Hinsicht neue Möglichkeiten, die Inszenierung immersiver Erzählerfahrungen zu konzipieren und Besucher*innen zum mehrfachen ‚Aufenthalt‘ in Geschichten anzuregen. Andererseits bietet sie analytisch einen Einstiegspunkt, um das Verhältnis von Erzählung, Weltgestaltung und Erlebarmachen zu untersuchen sowie die Rolle der Narration und die Bedeutsamkeit der ‚Bewohnbarkeit‘ zu bestimmen. Der Zugang verspricht damit auch Erkenntnisse für die Weiterentwicklung theoretischer Rahmenwerke und Methoden in angrenzenden Forschungsgebieten, bis hin zu grundlegenden Aspekten der menschlichen Interaktion in und mit fiktionalen Welten.

Thematische Erzählwelten im Europa-Park: Von generischer Thematisierung hin zu Storytelling und Intellectual Property

Indem Themenparks potenziell verschiedenartig strukturierte, bewohnbare Erzählräume schaffen, rückt das Verhältnis zwischen Raum, Erzählung und Publikumsbeteiligung ins Zentrum der Betrachtung. Vergegenwärtigt man sich die historische

Entwicklung des Europa-Park, so ist die Transformation der Thematisierungsstrategien kaum zu übersehen. Der Umschwung von allgemeiner Thematisierung der Teilspektoren als Teilräume Europas hin zur Schaffung von fiktiven Welten und Geschichten hat daran wesentlichen Anteil.

Setzt man den Kulminationspunkt dieses Umschwungs in der Entstehung ‚bewohnbarer Diegesen‘, rückt neben der sujetlosen Repräsentation europäischer Nationen die zunehmende Sinnfälligkeit der Art und Weise der Repräsentation selbst in den Blick. Die Frage nach der Entwicklung von einer nicht-narrativen hin zu einer narrativen Erzählwelt, und der Möglichkeit, Welten lebendiger und immersiver zu modellieren, bietet verschiedene produktionsästhetische und analytische Schwerpunktsetzungen. Dazu zählen die Integration von Figuren, Architekturen und Markern bestimmter ‚Atmosphären‘ ebenso wie lineare Erzählstrukturen, die Frage nach Kohärenz und Konsistenz, nicht-lineare Strukturen und interaktive und partizipative Elemente zum Zweck der niedrighschwelligigen Immersion. Nicht zuletzt ist das Storytelling in Themenparks stark funktionalisiert: Je stärker Besucher*innen die Illusion empfinden, partizipierende Teilnehmer an Ereignissen und Handlungen der fiktionalen Welt zu sein, desto erfolgreicher erfüllt die ‚bewohnbare Diegese‘ ihren Zweck.

Es ließe sich ein genereller Trend in der Themenparkbranche erkennen, mit Hilfe von ‚bewohnbaren Diegesen‘ Immersion zu steigern. So kann diese Entwicklung auch schon an einzelnen Attraktionen nachvollzogen werden, wie beispielsweise dem Wasser-Dark Ride Piraten in Batavia: Hier wurde exemplarisch von einem allgemeinen statischen Setting zu einer dynamischeren, narrativ geprägten Gestaltungsart übergegangen. Die Einführung einer Hauptfigur, Bartholomeus van Robbemon, nebst Begleiter und Antagonisten, trägt dazu bei, die Diegese der Attraktion zu verdichten, und fördert zugleich die Einbindung der Besucher*innen in das erzählte Abenteuer, etwa durch direkte Adressierung und Führung durch die Erzählung. Die Verbindung der vorgeführten (und durchfahrenen) Handlung mit anderen Attraktionen im Park schafft ein größeres kohärentes Erzähluniversum, das über die Einzelattraktion hinausreicht. Ein fundamentales Gestaltungselement besteht dabei in der Sequenzialisierung von Szenen zu einer linearen, dramaturgisch strukturierten Erzählung, die über das Fahrerlebnis hinaus Spannung und ereignishafte Höhepunkte anbietet.

Bei der Gestaltung solcher Diegesen spielt schließlich der Umgang mit Intellectual Properties (IPs) eine wichtige Rolle. IPs haben ihren Ursprung im Rechts- und Wirtschaftskontext und bezeichnen geistiges Eigentum samt gewerblichen Schutzrechten, wie sie für urheberrechtlich geschützte Werke und Merchandising-Produkte angewandt werden. Konkret basieren IPs auf Lizenzen für bereits bestehende Franchises, die Parks erwerben, um ihren Besucher*innen eine vertraute Umgebung und Figuren anbieten zu können. Als einschlägiges Beispiel wäre hier The Wizarding World of Harry Potter™ im Universal Orlando Resort zu nennen. Durch Integration

von IPs in ‚bewohnbare Diegesen‘ kann es gelingen, zugleich eine starke Markenbildung sowie eine starke Immersion für die angesprochene Zielgruppe zu erreichen. Entscheidend (und medienanalytisch interessant) ist hier der intermediale Transfer von traditionellen narrativen Medien – wie Büchern und Filmen – in den Bereich des Themenparks.

Damit verbundene Strategien gehen auf den Disney-Konzern zurück, findet aber inzwischen in der globalen Parklandschaft Anwendung: So auch im Europa-Park, der bekannte Geschichten wie Jim Knopf oder Arthur und die Minimoy's adaptiert, zusätzlich jedoch eigene IPs entwickelt, um bessere Kontrolle über Inhalte und Kommerzialisierungsmöglichkeiten zu erlangen, die Abhängigkeit von externen Rechten zu reduzieren, den Einfluss auf Vermarktung und Monetarisierung des Contents zu erhöhen, aber auch mit dem Ziel, das Unternehmen zu diversifizieren und als Medienunternehmen – siehe Disney und die ‚Imagineers‘ – neu auszurichten. Als Beispiel für den Europa-Park kann der Wasserpark Rulantica angeführt werden, der aufzeigt, wie die Kreation eigener IPs genutzt werden kann, um thematisch kohärente Welten zu gestalten. Der Einsatz unterschiedlicher Medien wie u.a. Buchveröffentlichungen oder Kurzfilme kennzeichnet die Transmedia Storytelling-Strategie, durch die die Marke Rulantica popularisiert werden soll, um gleichermaßen erfolgreiche Vermarktung wie Immersion zu gewährleisten.

Transmediales Erzählen, produktionsästhetische Anforderungen und erzählerische Charakteristika im ‚Erzählmedium Themenpark‘

Der Europa-Park setzt eine Reihe unterschiedlicher Medien ein, um seine IPs zu entwickeln und zu popularisieren. An diesem Spektrum zeigt sich, dass transmediales Erzählen auch im Themenparksektor wesentlicher Teil der Präsentationsstrategie und Vermarktung geworden ist, um Besucher*innen über die Parkgrenzen hinaus zu erreichen, Wiedererkennbarkeit und Popularität von Marken zu steigern und schließlich die IPs effektiv zu monetarisieren.

1. **Bücher/Hörspiele.** Begleitende Buchveröffentlichungen tragen zur Vertiefung der Geschichten bei. Hinzu kommen Hörspiele, die diese Funktion auf eine auditive Art und Weise erfüllen.
2. **Filme.** Attraktionsbezogene Filme dienen dazu, die Hintergrundgeschichte einer bestimmten Attraktion oder eines Bereichs detaillierter zu beleuchten. Darüber hinaus produziert der Europa-Park exklusive Filme für eine eigene Streaming-Plattform, was hilft, die Reichweite seiner IPs zu steigern und ein breiteres Publikum jenseits der Parkgrenzen zu erreichen.
3. **TV-Serien.** Fernsehformate, seien sie animiert oder live action, bieten die Chance, IPs über mehrere Episoden hinweg weiterzuentwickeln und dem Publikum ausführlichere Einblicke in Handlungsstränge zu bieten.

4. **Virtual Reality (VR).** Die Integration von Virtual Reality in Attraktionen oder separate VR-Erlebnisse ermöglicht, immersive Welten zu schaffen und die Grenzen traditioneller Themenparkerlebnisse zu überschreiten. Technologien dieser Art können einen starken Novitätseindruck hervorrufen, indem sie unkonventionelle Methoden verwenden, um IPs lebendiger erscheinen zu lassen.

Verbunden sind damit spezifische, interdependente produktionsästhetische Anforderungen für die Konstruktion der Diegesen im Themenpark selbst:

1. **Story-Entwicklung.** Bei der Planung von Attraktionen, wie beispielsweise die neue Achterbahn Voltron im Themenbereich Kroatien, müssen Gestaltung und IP-Entwicklung von vornherein abgestimmt und in einer möglichst fesselnden Geschichte ins Verhältnis gesetzt werden – im gegebenen Fall so, dass die Story sowohl zur Achterbahn als auch zum Thema Kroatien passt. In der Umsetzung der Attraktion manifestiert sie sich im Wartebereich und setzt sich im Fahrgeschäft und auf der Fahrt selbst fort.
2. **Gebäude- und Raumplanung.** Die Attraktion und ihre Erzählung bzw. der Themenbereich müssen sich in die bestehende Parklandschaft einfügen. Auf die Story oder das Thema zugeschnittene Designelemente sowie Erfahrungswerte (durchaus auch anderer Parks) können helfen, ein stimmiges Gesamtbild zu kreieren.
3. **Erfahrungsdesign.** Eine Story wird nicht nur erzählt, sondern zudem auch designt, um bestimmte Emotionen zu evozieren. Das Design sollte dabei einen niedrigschwelligen Zugang mittels leicht verständlicher Geschichten bieten und auf komplexe Erzählstrukturen oder -elemente verzichten.
4. **Fahrgeschäftstyp.** Der Fahrgeschäftstyp ist entscheidend für die jeweilige Inszenierung und die erzeugten Emotionen. Er ist daher mit der geplanten Erzählung oder ihrer Sequenz genaustens abzustimmen.
5. **Operationsmanagement.** Bei der Gestaltung von Attraktionen ist Kapazitätsplanung ein wesentlicher Aspekt. Hier gilt es, die Durchlaufkapazität der Achterbahn zu optimieren, um eine möglichst hohe Anzahl an Fahrgästen pro Stunde befördern zu können. Zu berücksichtigen sind dabei die räumlichen Gegebenheiten und die Anzahl der benötigten Mitarbeiter:innen, um reibungslose Abläufe zu gewährleisten.
6. **Medienintegration.** Um das Potenzial des transmedialen Erzählens voll auszuschöpfen, können digitale Medien wie VR, Augmented Reality (AR) oder Augmented Audio in die Attraktion integriert werden.
7. **Sicherheit.** Alle Aspekte der Attraktion müssen so konzipiert werden, dass sie den höchsten Sicherheitsstandards entsprechen und keinerlei Gefahrenquellen darstellen.

- 8. Nachhaltigkeit:** Im Hinblick auf ökologische Nachhaltigkeit müssen Materialwahl, Energieverbrauch und Recyclingfähigkeit bereits in der Planungsphase berücksichtigt werden.

Die Vermittlung narrativer Inhalte stellt vor diesem Hintergrund eine multifaktorielle Herausforderung dar. Deutlich werden hier auch die eigensinnigen Formen und Voraussetzungen ‚bewohnbarer Diegesen‘ in Themenparks: Parks bieten gegenüber tradierten Erzählmedien gänzlich neue Möglichkeiten des Erzählens.

Insbesondere die Tatsache, dass Besucher*innen eines Themenparks mehreren Attraktionen folgen, führt dazu, dass Geschichten fragmentierter präsentiert werden müssen, als in anderen Erzählmedien üblich, um Verständnisprobleme zu vermeiden. Eine Idee, dieser Herausforderung zu begegnen, besteht darin, ‚kleine‘ narrative Einheiten zu formieren, die vom Publikum leicht aufgenommen werden können aber gleichwohl die Gesamtgeschichte vorantreiben. Dabei kommt es weniger auf die lineare Reihenfolge der Ereignisse in der Handlung als vielmehr ihre thematische Verknüpfung an. Dies bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass die Qualität der Erzählung beeinträchtigt wird. Stattdessen laden Fragmentierung und Vielfalt der möglichen Interpretationen dazu ein, die Geschichten aktiv nachzuvollziehen und eigenständige Schlussfolgerungen zu ziehen.

Die besondere Form der Konstruktion ‚bewohnbarer Diegesen‘ in Themenparks ließe sich als ‚In your face-Storytelling‘ bezeichnen, das zum Ziel hat, eine intensive, unmittelbare und eingängige Erzählung zu erzeugen und der ansonsten eher schwer steuerbaren Rezeption in Themenparks entgegenzuwirken. Seine Charakteristika umfassen u.a.:

- 1. Fokussierung auf wenige Kernaussagen.** Die konzentrierte Präsentation essenzieller Aspekte einer Geschichte kann die Vermittlung wesentlicher Botschaften an das Publikum gewährleisten.
- 2. Vermeidung von Komplexität und Ambivalenz.** Durch Verzicht auf vielschichtige Handlungsstränge, mehrdeutige Situationen und Charakterentwicklungen können abweichende oder Fehlinterpretationen minimiert werden.
- 3. Einführung klar definierter Figuren.** Durch die Begrenzung der Figurenanzahl können Figuren und ihre Funktionen in der Erzählung leichter identifiziert und eine emotionale Auseinandersetzung unterstützt werden.
- 4. Anknüpfung an bereits bestehende Stereotypen und Frameworks.** Die Orientierung am Verständnis und an den Erwartungen des Publikums kann die Identifikation mit der Geschichte und ihrem Inhalt sowie deren Wiedererkennbarkeit erleichtern.
- 5. Fokus auf Emotionalität.** Die Betonung starker Emotionen anstelle subtiler oder widersprüchlicher Gefühlsregungen kann sicherstellen, dass die Botschaften

effektiv transportiert werden und über den Besuch der Attraktion hinaus im Gedächtnis bleiben.

Das ‚In your face-Storytelling‘ ist eine Option, den komplexen Anforderungen von Storytelling in Themenparks am jeweiligen Gegenstand zu begegnen. Für die praktische Anwendung zeigt sich dabei ein schematischer Arbeitsprozess als hilfreich, in dem zunächst die Schlüsselaspekte identifiziert werden: die intendierte Botschaft einer Vorlage wird herausgearbeitet, eine Basisgeschichte filtriert, ihre entscheidenden Elemente bestimmt. Sodann wird ein modularer Rahmen geschaffen, d.h. die Grundstruktur der Geschichte so flexibel wie möglich konkretisiert, um verschiedene Aspekte separat erweitern oder vertiefen zu können, ohne die Gesamtstruktur grundlegend verändern zu müssen. Zu berücksichtigen sind ferner crossmediale Synergien. Verschiedene Medienkanäle bieten je spezifische Vorzüge, um die Geschichte differenziert darzustellen und ihre Reichweite und Detaillierung zu beeinflussen. Beispielsweise könnte die Attraktion die Grundhandlung abbilden, während begleitende Comics oder Romane die Figurenpsychologie ergründen. Bei aller Fragmentierung sollte eine basale Kontinuität gewahrt bleiben, in der alle Module der Geschichte und ihre Versionen in unterschiedlichen Medienprodukten kohärent und kompatibel bleiben, obwohl sie für unterschiedliche Zwecke bestimmt sind. Eine besondere Anforderung besteht dabei oft darin, singuläre vorhandene Versatzstücke eines Themas in ein kohärentes Ganzes zu überführen.

Des Storytellers Leid ist des Kulturpoeten Freud? Zum ästhetischen und kultursemiotischen Erkenntnispotenzial produktionsästhetischer Probleme

Die spezifischen produktionsästhetischen Probleme der Konstruktion ‚bewohnbarer Diegesen‘ in Themenparks – insbesondere hinsichtlich ihrer transmedialen Ausgestaltung – ermöglichen über die konkrete Anwendung hinaus, Reflexionen über allgemeine Probleme der Ästhetik und Kultur(-semiotik) zu befördern. Einige mögliche Ansatzpunkte in diesem Schwerpunkt umfassen:

1. **Kitsch und Camp.** Beide Begriffe beschreiben Eigenschaften, die häufig mit populärer Kunst assoziiert werden. Während Kitsch emotionale Manipulation und Oberflächlichkeit impliziert, steht Camp für übertriebene Inszenierung und Ironie. Doch gerade in ihren Grenzbereichen offenbaren beide Konzepte Interpretationsspielräume. So können etwa scheinbar banale popkulturelle Phänomene plötzlich weiterreichende Bedeutung gewinnen, wenn sie vor Hintergrund der Diegesen von Themenparks bewertet und interpretiert werden.
2. **Synchronizität des Diachronen.** Bei transmedialen Werken treffen immer wieder sehr unterschiedliche Entwicklungsstadien der Diegese aufeinander, die jedoch nebeneinanderstehen. Daher finden wir uns in Situationen wieder, in denen frühe Formen parallel zu späteren Iterationen koexistieren. Solche Fälle legen

nahe, diegetische Zeitdimensionen neu zu konzipieren und diachrones Denken (,chronologisch-linear‘) mit synchronem Denken (,momentan‘) in Zusammenhang zu bringen.

3. **Der Tod des Autors.** Der postmoderne Gedanke Roland Barthes‘, dass der Autor lediglich ein ‚Textkonstrukt‘ sei, hat weitreichende Konsequenzen für die Rezeption transmedialer Werke. Dezidiert ohne klare Urheberschaft werden die Texte selbst mutmaßlich anders rezipiert.
4. **Punctum.** Ebenfalls auf Barthes geht der Begriff ‚Punctum‘ zurück, um etwas zu beschreiben, das jemanden persönlich berührt und emotional anspricht. Auch bei transmedialen Werken gibt es solche ‚punktförmigen‘ Details, die Emotionen triggern – in der Konstruktion ‚bewohnbarer Diegesen‘ sind sie gar essenziell. Die Identifizierung und Analyse dieser Puncta könnten rezeptionsästhetische Überlegungen hinsichtlich der konkreten Gestaltung und Popularität der teils überaus erfolgreichen Formate über die weite transmediale Distribution heuristisch fundieren.

Wie die vorgenannten produktionsästhetischen Aspekte sind die abschließend angeführten Erkenntnispotenziale eng miteinander verbunden und müssten zunächst in einem je gegenstandsspezifischen Rahmen erprobt werden. Ihre Erforschung verspricht allerdings, wie auch das des Erzählens in Themenparks insgesamt, reichhaltige Einsichten in die Poetik transmedialer Werke und eigensinniger ‚bewohnbarer Diegesen‘ zu liefern – um schließlich ein gegenwärtig überaus erfolgreiches Erzählmuster zu präzisieren und sein ästhetisches und kultursemiotisches Potenzial freizulegen. Hier liegt in nuce die weit übergreifende Bedeutung der semiotischen Analyse von Themenparks begründet.

Forschungsliteratur

Baßler, Moritz (2018): „Einführung: Short Cuts und Serialität. Zur Frage nach der poetischen Funktion der erzählten Welt“. In: Ders. u. Martin Nies (Hg.): *Short Cuts. Ein Verfahren zwischen Roman, Film und Serie*. Marburg, S. 7–20.