

**BACHELORARBEIT**

# **Analyse von nichtlinearen Unterhaltungsmedien in Bezug auf die Rezeption des Publikums für die Entwicklung und Realisierung eines interaktiven, nichtlinearen Theaterstückes**



vorgelegt am 05.05.2026  
Chiara Kremser

Erstprüferin: Christina Becker  
Zweitprüferin: Prof. Cora Sachs



**HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE  
WISSENSCHAFTEN HAMBURG**  
Department Medientechnik  
Finkenau 35  
20081 Hamburg

## **Zusammenfassung**

Diese Arbeit befasst sich mit dem Thema Nichtlinearität im Theater. Sie gibt einen Überblick über die Definition von Nichtlinearität, sowohl nach Auffassung der Literaturwissenschaft als auch in einer Erweiterung um Interaktivität, welche besonders im Bereich von Videospielen Anwendung findet. In einer Analyse der vier nichtlinearen Werke „Time and the Conways“, „Memento“, „Beyond: Two Souls“ und „Kaleidoscope“ werden nichtlineare Erzählstrukturen und deren Wirkung an Praxisbeispielen beleuchtet und zusätzlich erzählerische Methoden herausgearbeitet, die anschließend Anwendung in der Entwicklung und Realisierung eines eigenen interaktiven, nichtlinearen Theaterstücks finden. Abschließend folgt die Auswertung einer Umfrage, welche im Rahmen des eigens entwickelten Theaterstücks „Polaroids“ durchgeführt wurde. Aus der Arbeit geht hervor, dass Nichtlinearität zur Immersion des Publikums beitragen und dessen Anteilnahme fördern kann, sofern innerhalb der Nichtlinearität und der Interaktivität für Verständnis gesorgt wird und eine Möglichkeit der Identifikation mit den handelnden Figuren oder dem Inhalt gegeben ist.

## **Abstract**

This work focuses on non-linear storytelling in theatre. It defines what non-linear storytelling means both in a literary context and in its extension to interactivity, which finds its roots in video games. The analysis of four non-linear stories, namely “Time and the Conways”, “Memento”, “Beyond: Two Souls” and “Kaleidoscope”, focuses on non-linear storytelling structures and their effects on the viewers while also pointing out traditional storytelling methods to use in their non-linear counterpart. These methods are then used to develop and stage the interactive, non-linear play “Polaroids”. A survey is later held as part of “Polaroids” run to test the impact of non-linear storytelling and interactivity on the reception of the audience. The evaluation of the survey concludes that non-linear storytelling can encourage immersion, sympathy and participation within a theatre audience as long as comprehension and affiliation are ensured.

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                                                   |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Inhaltsverzeichnis .....                                                                          | II |
| Tabellenverzeichnis .....                                                                         | IV |
| Abbildungsverzeichnis.....                                                                        | IV |
| 1    Einleitung.....                                                                              | 1  |
| 2    Nichtlinearität.....                                                                         | 2  |
| 2.1    Geschichte vs. Erzählung .....                                                             | 2  |
| 2.2    Anachronien nach Genette.....                                                              | 3  |
| 2.2.1    Analepsen.....                                                                           | 4  |
| 2.2.2    Prolepsen.....                                                                           | 5  |
| 2.2.3    Von Anachronien zur Achronie.....                                                        | 6  |
| 2.2.4    Zusammenfassung .....                                                                    | 6  |
| 2.3    Erweiterung auf Interaktivität.....                                                        | 7  |
| 3    Analyse von nichtlinearen Unterhaltungsmedien.....                                           | 8  |
| 3.1    „Time and the Conways“.....                                                                | 8  |
| 3.2    „Memento“ .....                                                                            | 11 |
| 3.3    „Beyond: Two Souls“.....                                                                   | 13 |
| 3.4    „Kaleidoscope“ .....                                                                       | 17 |
| 3.5    Abschluss der Analyse .....                                                                | 20 |
| 4    Entwicklung und Realisierung des interaktiven, nichtlinearen Theaterstücks „Polaroids“ ..... | 22 |
| 4.1    Grundkonzept .....                                                                         | 22 |
| 4.2    Schreibprozess .....                                                                       | 24 |
| 4.3    Regiekonzept und Probenprozess .....                                                       | 27 |
| 4.4    Bühne und Technik .....                                                                    | 28 |
| 4.5    Zur Erinnerung.....                                                                        | 32 |
| 5    Rezeption – Umfrage und Auswertung .....                                                     | 33 |
| 5.1    Fragebogen und Methodik.....                                                               | 33 |
| 5.2    Auswertung.....                                                                            | 35 |
| 6    Fazit .....                                                                                  | 46 |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Literaturverzeichnis .....       | 47 |
| Anhang .....                     | 48 |
| Eigenständigkeitserklärung ..... | 76 |

## Tabellenverzeichnis

|                                                                                                    |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabelle 1: Zusammenfassung der Analyse der vier nichtlinearen Werke .....                          | 20 |
| Tabelle 2: Fragenkatalog der Umfrage inklusive Antwortmöglichkeiten und Ziel der Fragen .....      | 34 |
| Tabelle A3: Tabellarische Ansicht der Gesamtheit der auswertbaren Antworten [53] aus Frage 10 .... | 54 |

## Abbildungsverzeichnis

|                                                                                                                                                                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Abbildung 1: Foto von im Probenprozess entstandenen Polaroids <i>Quelle: Chiara Kremser</i> .....                                                                                                                                 | 22 |
| Abbildung 2: Erin versucht die Polaroids in eine .....                                                                                                                                                                            | 24 |
| Abbildung 3: Charaktermoodboard und Stichpunkte zu den Beziehungsverhältnissen von The Advocate<br><i>Quelle: Eigene Darstellung auf Basis von Pinterest Bildern</i> .....                                                        | 26 |
| Abbildung 4: Erins Polaroids <i>Quelle: Julian Bock</i> .....                                                                                                                                                                     | 28 |
| Abbildung 5: Links: Der Dachboden in Erins Erinnerung; rechts: Erins Corner <i>Quelle: Sarah Naumann</i><br>.....                                                                                                                 | 29 |
| Abbildung 6: Links: Erin vor der Opera; rechts: hitziges Licht durchs Fenster <i>Quelle: Sarah Naumann</i><br>.....                                                                                                               | 31 |
| Abbildung 7: Links: Die vier Freunde erneuern ihren Treueschwur, rechts: Cast und Crew von<br>"Polaroids" <i>Quelle: Sarah Naumann (Links), Clara Kasten (Rechts)</i> .....                                                       | 32 |
| Abbildung 8: Auswertung der Frage 13 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten der<br>Teilnehmer*innen, die Frage 12 mit "Ja" und Frage 13 beantworteten. [38] <i>Quelle: eigene Darstellung</i><br>.....                  | 37 |
| Abbildung 9: Auswertung der Frage 15 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] <i>Quelle:<br/>Eigene Darstellung</i> .....                                                                                            | 38 |
| Abbildung 10: Auswertung der Frage 16 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [54]<br><i>Quelle: eigene Darstellung</i> .....                                                                                            | 38 |
| Abbildung 11: Auswertung der Frage 20 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [68]<br><i>Quelle: Eigene Darstellung</i> .....                                                                                            | 40 |
| Abbildung 12: Auswertung der Frage 23 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten innerhalb<br>der Auswahlkategorie aus Frage 22 [Zufall 3; Gefühl 11; Analytisch/Assoziativ 25] <i>Quelle: Eigene<br/>Darstellung</i> ..... | 41 |
| Abbildung 13: Auswertung der Frage 24 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [60]<br><i>Quelle: Eigene Darstellung</i> .....                                                                                            | 42 |
| Abbildung 14: Auswertung der Frage 26 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [58]<br><i>Quelle: Eigene Darstellung</i> .....                                                                                            | 42 |

|                                                                                                                                                                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Abbildung 15: Auswertung der Frage 24 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 19; 2. Vorstellung 19; Dernière 22] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>  | 43 |
| Abbildung 16: Auswertung der Frage 26 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 18; 2. Vorstellung 18; Dernière 22] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>  | 43 |
| Abbildung A17: Auswertung der Frage 9 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                                | 54 |
| Abbildung A18: Auswertung der Frage 11 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 55 |
| Abbildung A19: Auswertung der Frage 12 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [68] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 56 |
| Abbildung A20: Auswertung der Frage 14 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [68] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 56 |
| Abbildung A21: Auswertung der Frage 16 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 17; 2. Vorstellung 18; Dernière 17] <i>Quelle: eigene Darstellung</i> | 56 |
| Abbildung A22: Auswertung der Frage 17 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [61] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 57 |
| Abbildung A23: Auswertung der Frage 17 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 19; 2. Vorstellung 20; Dernière 22] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i> | 57 |
| Abbildung A24: Auswertung der Frage 18 nach den 7 meistgenannten Gegenständen/Bühnenbildelementen <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                          | 57 |
| Abbildung A25: Auswertung der Frage 21 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 58 |
| Abbildung A26: Auswertung der Frage 22 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [39] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 58 |
| Abbildung A27: Auswertung der Frage 23 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 58 |
| Abbildung A28: Auswertung der Frage 25 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [60] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 59 |
| Abbildung A29: Auswertung der Frage 27 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [54] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 59 |
| Abbildung A30: Auswertung der Frage 28 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [68] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>                                                                               | 59 |

|                                                                                                                                                                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Abbildung A31: Auswertung der Frage 31 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [66]                                                                                                                 |    |
| <i>Quelle: Eigene Darstellung</i> .....                                                                                                                                                                      | 60 |
| Abbildung A32: Auswertung der Frage 32 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [65]                                                                                                                 |    |
| <i>Quelle: Eigene Darstellung</i> .....                                                                                                                                                                      | 60 |
| Abbildung A33: Auswertung der Frage 32 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 22; 2. Vorstellung 21; Dernière 22] <i>Quelle: Eigene Darstellung</i> |    |
| .....                                                                                                                                                                                                        | 60 |

# 1 Einleitung

*“Do you experience time as a straight line? Or does it feel more like the tracks of an infinity loop? Non-linear narratives attempt to capture the choppy, fluid, indelible sensation of living, with all its nostalgic and hopeful tendencies.”<sup>1</sup>*

Auf der ganzen Welt suchen Kreativschaffende fieberhaft nach der richtigen Art und Weise, ihre Geschichte zu erzählen. Dabei stellt sich früher oder später die Frage: „Wo fange ich an?“ und nicht allzu selten beginnt ein Film, ein Theaterstück oder ein Videospiel nicht am „Anfang“ der Geschichte, sondern irgendwo mittendrin und springt dann in der Zeit zurück, oder zeigt gar Ausblicke in die Zukunft. Immer wieder begegnet man Erzählungen, die Ereignisse in einer Reihenfolge darlegen, die nicht der Chronologie der erzählten Geschichte folgt. Diese Erzählungen sind *nichtlinear*. Aber warum eine Geschichte nicht einfach chronologisch von Anfang bis Ende erzählen? *Nichtlinearität* findet oft dort Anwendung, wo Linearität an eine Grenze stößt. Sei es, um einem Charakter durch einen Rückblick in dessen Kindheit mehr Tiefe zu verleihen, oder eine spannende Eröffnungsszene zu zeigen, die in der eigentlichen Handlung erst viel später stattfinden würde, oder schlichtweg das schwergreifbare, oftmals chaotische Leben selbst zum Ausdruck zu bringen, Nichtlinearität eröffnet Möglichkeiten, Geschichten auf eine andere Art und Weise zu präsentieren und Menschen dadurch zu erreichen.

Dies gelingt in verschiedenen Unterhaltungsmedien, welche in ihrer Diversität Nichtlinearität teilweise unterschiedlich auffassen. Aus einer genaueren Betrachtung des breiten Medienspektrums ergibt sich, dass zusätzlich auch Interaktivität eine Rolle in Bezug auf Nichtlinearität spielen kann.

Aus diesen Anreizen heraus entstand die Motivation ein eigenes, interaktives, nichtlineares Theaterstück zu entwickeln und zu realisieren. Dieses zielt darauf ab herauszufinden, inwiefern der Einsatz von Nichtlinearität und Interaktion im Zusammenspiel das Erlebnis des Theaterpublikums beeinflussen kann.

Im Folgenden soll zunächst genauer erläutert werden, wie Nichtlinearität definiert wird und welche Erzählstrukturen sich daraus ableiten lassen. In einem weiteren Schritt werden vier nichtlineare Werke aus verschiedenen Unterhaltungsmedien auf ihre Nichtlinearität und den Einfluss der Nichtlinearität auf die Wahrnehmung der Rezipierenden analysiert. Diese Analyse dient der Herausarbeitung von Kriterien für die Entwicklung und Realisierung eines interaktiven, nichtlinearen Theaterstücks, welche daraufhin in die konkrete Umsetzung übernommen. Abschließend wird eine Umfrage entwickelt, durchgeführt und ausgewertet, um das oben genannte Ziel zu erreichen.

---

<sup>1</sup> MasterClass: Non-Linear Storytelling: Non-Linear Writing Tips and Examples, 16.01.2020, <https://www.masterclass.com/articles/non-linear-writing-tips-and-examples> (abgerufen am 14.04.2026).



## 2 Nichtlinearität

*“[...] any high school English teacher will tell you that a story is defined as having a clear beginning, middle and end. This implies a linear structure.”<sup>2</sup>*

Wie Celia Pearce in ihrem Artikel „The ins & outs of non-linear storytelling“ feststellt, wird an vielen Schulen bei Erzählungen grundlegend von einer linearen Struktur ausgegangen. Dass dies in der Praxis bei weitem nicht der Realität entspricht, beweisen nicht erst Filme wie Christopher Nolans „Memento“, dessen Geschichte durchaus einen „Anfang“ und ein „Ende“ besitzt, aber keineswegs auch in dieser Reihenfolge erzählt wird. Gérard Genette nennt als eines der ersten Beispiele für nichtlineare Erzählstrukturen Homers „Ilias“<sup>3</sup> und widerlegt sogleich jegliche Vereinfachung, die Lehrende ihren Schüler\*innen in der Grundschule versuchen beizubringen. Nichtlinearität ist allgegenwärtig und besonders in einer Medienwelt, die immer interaktiver wird, gar nicht mehr wegzudenken.<sup>4</sup> Doch was genau bedeutet Nichtlinearität? Und welche Erzählstrukturen lassen sich daraus ableiten?

### 2.1 Geschichte vs. Erzählung

Um die oben genannten Fragen zu beantworten, müssen zunächst einige grundlegende Begrifflichkeiten geklärt werden. Denn Nichtlinearität beschreibt in der Literaturwissenschaft im Kern eine Dissonanz zwischen der Reihenfolge, in der die Geschehnisse einer Geschichte erzählt werden und der Reihenfolge, in der sie sich innerhalb der Geschichte tatsächlich ereignet haben. Ein einfaches Beispiel aus dem Alltag: Eine Person erzählt einer anderen Person von der Geburtstagsfeier am vergangenen Abend. Irgendwann stellt sie fest, dass sie einen relevanten Teil vergessen hat und springt in der Erzählung an einen vorherigen Punkt zurück, um die Lücke zu füllen. Automatisch ergibt sich eine Diskrepanz zwischen der Reihenfolge, in der die Ereignisse der Geburtstagsfeier tatsächlich stattgefunden haben und der Reihenfolge, in der die Person davon berichtet.

In ihrer „Einführung in die Erzähltheorie“ befassen sich Scheffel und Martínez ausführlich mit dem „fundamentalen Gegensatz zwischen dem <Wie> und dem <Was> von Erzählungen“.<sup>5</sup> Das „Was“ beschreibt „das Erzählte (die Geschichte, die erzählte Welt)“,<sup>6</sup> also den dargestellten Inhalt selbst, während das „Wie“ „das erzählerische Medium mitsamt den jeweils verwendeten Verfahren der Präsentation“,<sup>7</sup> kurzgesagt die Darstellung des Inhalts, beschreibt. Während Literaturwissenschaftler wie Boris Tomševskij oder Tzvetan Todorov auf Basis von Émile Benveniste für die Zweiteilung von „Wie“ und

---

<sup>2</sup> Pearce, Celia: The ins & outs of non-linear storytelling, in: ACM SIGGRAPH Computer Graphics, Bd. 28, Nr. 2, 1994, doi:10.1145/178951.178956, S. 100–101.

<sup>3</sup> Vgl. Genette, Gérard: Die Erzählung, 3. Aufl., Paderborn, Deutschland: Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, 2010, S. 18.

<sup>4</sup> Vgl. Pearce, 1994.

<sup>5</sup> Martínez, Matías/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie, 11. Aufl., München, Deutschland: Verlag C.H.Beck oHG, 2019, S. 21 [eBook].

<sup>6</sup> Martínez/Scheffel, 2019, S. 21 [eBook].

<sup>7</sup> Martínez/Scheffel, 2019, S. 21 [eBook].

„Was“ die Begrifflichkeiten *fabula*(„Was“)/*sjuzet*(„Wie“) bzw. *histoire*(„Was“)/*discours*(„Wie“) verwenden, teilt Gérard Genette zusätzlich das „Wie“ in zwei Begriffe auf.<sup>8</sup> Die Theorien des französischen Literaturwissenschaftlers gelten besonders in Bezug auf seine genaue Auseinandersetzungen mit den zeitlichen Komponenten von Erzählungen noch heute als wegweisend und werden deshalb im folgenden Abschnitt genauer beleuchtet. Den dargestellten Inhalt bezeichnet Genette als die *Geschichte* und meint damit „das Signifikat oder den narrativen Inhalt“.<sup>9</sup> Im Bereich der Darstellung unterscheidet er im Gegensatz zu Tomaševskij oder Todorov zwischen der *Erzählung* und der *Narration*, wobei die Erzählung „den Signifikanten, die Aussage, den narrativen Text oder Diskurs“<sup>10</sup> meint und die Narration „dem produzierenden narrativen Akt sowie im weiteren Sinne der realen oder fiktiven Situation vorbehalten sein soll, in der er erfolgt.“<sup>11</sup> Zusammengefasst lässt sich also sagen, dass sich die Erzählung auf die direkte Darstellung des Inhalts bezieht, während die Narration das Erzählen selbst beschreibt, also die Darstellung in ihrem jeweiligen Medium, in der jeweiligen Sprache und dem jeweiligen Stil. Im englischen Sprachgebrauch, der zu großen Teilen auch Einfluss auf die deutschsprachige Medienwelt genommen hat, kursieren zusätzlich oftmals Begrifflichkeiten wie *Story* und *Plot* oder *Narrative*. Chatman verwendet zur Beschreibung des erzählten Inhalts den Begriff *Story* und zur Beschreibung der Darstellung den Begriff *Discourse* und fasst beides unter dem Wort *Narrative* zusammen.<sup>12</sup>

Um Vermischung der Begrifflichkeiten vorzubeugen, soll im Folgenden für den dargestellten Inhalt der Begriff der Geschichte und für die Darstellung der Begriff der Erzählung verwendet werden. Zu Vereinfachungszwecken soll der Begriff der Erzählung auch das Erzählen selbst inkludieren, dem Genette zusätzlich den Begriff der Narration zuordnet. Für eine genauere Betrachtung der Nichtlinearität ist die Unterscheidung zwischen Erzählung und Narration vernachlässigbar, da Nichtlinearität vor allem eine Diskrepanz zwischen Chronologie der Geschichte und Chronologie der Erzählung erzeugt. Somit ist für die folgende Betrachtung von Nichtlinearität vor allem die Unterscheidung zwischen Geschichte und Erzählung relevant.

## 2.2 Anachronien nach Genette

Warum die Unterscheidung zwischen Geschichte und Erzählung von grundlegender Bedeutung ist, wird anhand der literaturwissenschaftlichen Definition von Nichtlinearität deutlich. Denn Nichtlinearität oder *Anachronie*, wie Genette die „Dissonanz zwischen der Ordnung der Geschichte und der der Erzählung

---

<sup>8</sup> Vgl. Martínez/Scheffel, 2019, S. 24f. [eBook].

<sup>9</sup> Genette, 2010, S. 12.

<sup>10</sup> Genette, 2010, S. 12.

<sup>11</sup> Genette, 2010, S. 12.

<sup>12</sup> Vgl. Chatman, Seymour Benjamin: *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*, 9. print, (Cornell Paperbacks), Ithaca: Cornell Univ. Press, 2007.

nennen möchte“, <sup>13</sup> setzt voraus, dass die Chronologie der Geschichte eine andere ist, als die der Erzählung. Kurzum, die Reihenfolge der Geschehnisse in der Geschichte stimmt nicht mit der Reihenfolge überein, in der die Rezipierenden die Geschichte erleben.

Genette unterscheidet bei der Analyse von Werken in Bezug auf ihre zeitlichen Aspekte zwischen drei wichtigen Faktoren, die er mit *Ordnung* (In welcher Reihenfolge?), *Dauer* (Wie lange?) und *Frequenz* (Wie oft?) beschreibt. Obwohl Dauer und Frequenz auch im nichtlinearen Kontext relevante Aspekte sind, wird im Folgenden vor allem näher auf die Ordnung eingegangen, die sich explizit mit der Reihenfolge von Ereignissen in Geschichte (temporale Ordnung) und Erzählung (pseudo-temporale Ordnung) auseinandersetzt. <sup>14</sup> Diese Ordnung zu studieren bedeutet, die Chronologien von Geschichte und Erzählung zu vergleichen. Stimmen die beiden Chronologien nicht überein, dann liegt eine Anachronie vor. Diese Anachronien lassen sich zumeist in zwei „Richtungen“ definieren. *Analepsen* sind Rückgriffe, die retrospektiv etwas Vergangenes erzählen. *Prolepsen* sind Antizipationen, die etwas vorweggreifen. Eine Analepse bezeichnet also „... jede nachträgliche Erwähnung eines Ereignisses, das innerhalb der Geschichte zu einem früheren Zeitpunkt stattgefunden hat als dem, den die Erzählung bereits erreicht hat...“. <sup>15</sup> Prolepsen hingegen bezeichnen „...jedes narrative Manöver, das darin besteht, ein späteres Ereignis im Voraus zu erzählen oder zu evozieren...“. <sup>16</sup> Beide Formen der Anachronie beziehen sich auf einen Ausgangspunkt, den Genette als *Basiserzählung* bezeichnet. Gemeint ist damit die temporale Erzählebene „...in Bezug auf die sich eine Anachronie als solche definiert“, <sup>17</sup> also der narrative Kontext der Anachronie. Somit kann zum Beispiel auch eine Anachronie selbst als Basiserzählung einer weiteren Anachronie fungieren. Relevant ist dabei lediglich, dass die Basiserzählung der Referenzpunkt für den Rück- oder Vorgriff ist. Um *Analepsen* und *Prolepsen* noch genauer beschreiben zu können, bringt Genette die Begriffe *Reichweite* und *Umfang* ins Spiel. Bei der Reichweite geht es darum, wie weit die Anachronie zeitlich von der Basiserzählung entfernt liegt. Der Umfang beschreibt, recht selbst erklärend, welches Ausmaß die jeweilige Anachronie innerhalb der Erzählung einnimmt. <sup>18</sup>

### 2.2.1 *Analepsen*

*Analepsen* werden im allgemeinen Sprachgebrauch oft als *Flashbacks* bezeichnet. Sie dienen dazu, rückblickend die Basiserzählung zu ergänzen. Genette unterteilt dabei in *externe* und *interne* *Analepsen*. Eine externe Analepse ist eine „...Analepse, die ihrem ganzen Umfang nach der Basiserzählung äußerlich bleibt.“ <sup>19</sup> Bei einer externen Analepse kommt es also zu keinerlei Überschneidung zwischen Ba-

---

<sup>13</sup> Genette, 2010, S. 18.

<sup>14</sup> Vgl. Genette, 2010, S. 18.

<sup>15</sup> Genette, 2010, S. 21.

<sup>16</sup> Genette, 2010, S. 21.

<sup>17</sup> Genette, 2010, S. 27.

<sup>18</sup> Vgl. Genette, 2010, S. 26.

<sup>19</sup> Genette, 2010, S. 27.

siserzählung und Rückgriff. Dabei kann unterschieden werden, ob die Analepse punktuell einen Moment in der Vergangenheit erzählt, also *partiell* ist, oder, ob sie die gesamte narrative Vorgeschichte erzählt, bis die Basiserzählung wieder erreicht wird. Letztere Form wird *komplett* genannt.<sup>20</sup>

Interne Analepsen hingegen zeichnen sich dadurch aus, dass der Rückgriff gänzlich innerhalb der Basiserzählung bleibt, was unweigerlich die Gefahr einer Redundanz mit sich bringt. Aus diesem Grund unterteilt Genette interne Analepsen bei der Analyse zusätzlich in *heterodiegetisch* und *homodiegetisch*. Eine heterodiegetische Analepse vermeidet die Redundanz, in dem sie einen anderen Strang der Geschichte behandelt, „...der sich von dem (oder denen) der Basiserzählung unterscheidet: also etwa, sehr klassisch, eine neu eingeführte Person, deren ‚Vorgeschichte‘ der Erzähler aufhellen möchte...“.<sup>21</sup> Homodiegetische Analepsen sind im Gegensatz dazu solche, „...die den Handlungsstrang der Basiserzählung betreffen.“<sup>22</sup> Diese können rückblickend frühere Lücken der Erzählung füllen, also *kompletiv* sein, oder aber bewusste Wiederholungen von bereits Erzähltem darstellen, also *repetitiv* sein, um zum Beispiel einem Geschehnis eine schwerere Bedeutung oder eine neue Interpretation zu verleihen. Auch interne Analepsen können, genauso wie die externen *komplett* sein, indem sie innerhalb der Erzählung den Rückblick so lange fortführen, bis er genau an dem Punkt endet, an dem die Basiserzählung unterbrochen wurde.

Auch *gemischte Analepsen* sind möglich, Genette bezeichnet diese als Analepsen „...deren Reichweitepunkt vor und deren Umfangsendpunkt hinter dem Ausgangspunkt der Basiserzählung liegt.“<sup>23</sup> Sie sind also sowohl extern als auch intern. Ist eine gemischte Analepse zusätzlich noch *komplett*, dann entspricht deren Umfang „...also haargenau ihrer Reichweite, und der Kreis der narrativen Bewegung schließt sich.“<sup>24</sup>

### 2.2.2 Prolepsen

Prolepsen, oder auch *Flashforwards*, sind im Allgemeinen seltener anzutreffen. Sie erzählen einen Blick in die Zukunft und antizipieren, was nach der Basiserzählung passieren wird. Auch hier unterscheidet Genette zwischen *externen* und *internen Prolepsen*, wobei externe Prolepsen oft eine Epilogfunktion einnehmen, um nach der Haupthandlung einzelne Stränge zu Ende zu führen. Interne Prolepsen bringen, aufgrund der Tatsache, dass sie vollständig innerhalb der Basiserzählung stattfinden, erneut die Gefahr der Überschneidung mit sich, weshalb auch diese wieder in *heterodiegetisch* – Prolepse behandelt die zukünftige Entwicklung eines anderen Handlungsstrangs als den der Basiserzählung – oder *homodiegetisch* – Prolepse behandelt die zukünftige Entwicklung desselben Strangs der Basiserzählung – unterteilt werden. Die *kompletiven* homodiegetischen Prolepsen „füllen im Voraus eine spätere Lücke aus“,<sup>25</sup>

---

<sup>20</sup> Vgl. Genette, 2010, S. 36.

<sup>21</sup> Genette, 2010, S. 28.

<sup>22</sup> Genette, 2010, S. 28.

<sup>23</sup> Genette, 2010, S. 27.

<sup>24</sup> Genette, 2010, S. 36.

<sup>25</sup> Genette, 2010, S. 42.

während die *repetitiven* „...ebenfalls im Voraus, ein künftiges narratives Segment, wenn auch in noch so geringem Maße, verdoppeln.“<sup>26</sup> Sie sind meist kurze Anspielungen, die eine gewisse Erwartung hervorrufen sollen. Zwar beschreibt Genette auch bei den Prolepsen die *partielle* und die *komplette* Form, wirft aber ein, dass er für komplette Prolepsen keinerlei Beispiele findet und sie somit als quasi nicht existent einstuft. Somit sind Prolepsen so gut wie immer partiell und geben lediglich punktuell Ausschnitte der Zukunft preis.<sup>27</sup>

### 2.2.3 Von Anachronien zur Achronie

Analepsen und Prolepsen sind Anachronien. Sie sind Erzählstrukturen, die es ermöglichen eine Erzählung nichtlinear zu gestalten. Diese Strukturen können sowohl auf Mikro- als auch auf Makroebene betrachtet werden. Ein Rückgriff kann ein einzelner Satz in einem Buch sein, oder aber den gesamten Aufbau eines Films prägen. Ein klassisches Beispiel wurde bereits in Bezug auf Homers „Ilias“ erwähnt: In medias res, bei dem eine Handlung mitten im Geschehen beginnt, bevor analeptisch in der Zeit zurückgesprungen wird, um die Vorgeschichte zu beleuchten. Ein weiteres Beispiel ist der Zickzacklauf, bei dem die Handlung zwischen Basiserzählung und Analepse bzw. Prolepse hin und her springt und sich somit strukturell ein Zickzackmuster ergibt. Auch eine retrograde Bewegung, bei der die Erzählung genau der umgekehrten Chronologie der Geschichte folgt, kann sich aus aufeinanderfolgenden Anachronien ergeben.<sup>28</sup> Analapsen und Prolepsen können also Muster erzeugen, die Erzählungen auch in nichtlinearer Form eine Struktur geben. Dabei ist es allerdings durchaus möglich, dass diese Muster nicht so klar erkennbar sind, wie es bei den oben genannten Beispielen der Fall ist. Wie bereits erwähnt, kann eine Anachronie unter anderem auch als Basiserzählung für eine weitere Anachronie fungieren, wodurch immer komplexere Verschachtelungsmuster entstehen können. Auch Mischformen von Analapsen und Prolepsen sind möglich und erschweren die temporale Analyse an vielen Stellen. Zusätzlich sind offene Analapsen denkbar, „...deren Endpunkt nicht fokalisierbar ist, was unvermeidlich die Existenz zeitlich nicht genau bestimmter narrativer Segmente nach sich zieht.“<sup>29</sup> All diese Sonderfälle, deren zeitliche Zuordnung schlichtweg kaum oder gar nicht realisierbar ist, bezeichnet Genette als *Achronie*.

### 2.2.4 Zusammenfassung

Nichtlinearität bezeichnet in der Literaturwissenschaft eine Dissonanz zwischen der Reihenfolge, in der die Ereignisse einer Geschichte stattfinden und der Reihenfolge, in der sie in der Erzählung präsentiert werden. Genette nennt dies Anachronie und unterscheidet dabei zwischen Analapsen (Rückgriffen) und

---

<sup>26</sup> Genette, 2010, S. 42.

<sup>27</sup> Vgl. Genette, 2010, S. 47.

<sup>28</sup> Vgl. Genette, 2010, S. 19f.

<sup>29</sup> Genette, 2010, S. 50.

Prolepsen (Vorgriffen), die jeweils in sich noch genauer definiert werden können. Aus mehreren Anachronien können Muster entstehen, die nichtlinearen Werken eine Struktur verleihen. Ist eine zeitliche Zuordnung einer Anachronie nicht möglich, bezeichnet Genette sie als Achronie.

## 2.3 Erweiterung auf Interaktivität

Während sich die vorherigen Abschnitte ausschließlich mit der literaturwissenschaftlichen Definition von Nichtlinearität, nach Gérard Genette, auseinandergesetzt haben, soll im Folgenden noch ein erweiternder Blick darauf geworfen werden, wie Nichtlinearität in einem interaktiven Kontext betrachtet wird. Dies ist vor allem geprägt durch den Einfluss von Videospielen und wird in Celia Pearces Artikel „The ins & outs of non-linear storytelling“ wie folgt definiert: „Non-linear, on the other hand, is defined as any body of content that is structured such that its final delivery is variable. Each time it is seen or heard, it can be presented in a different order, based on input from the user, or (as I prefer to call it) the player.“<sup>30</sup> Celia Pearces Definition von Nichtlinearität setzt sich in einem Aspekt deutlich von der Definition von Genette ab. Während Genette lediglich von einer „...Dissonanz zwischen der Ordnung der Geschichte und der der Erzählung...“<sup>31</sup> spricht, beschreibt Pearce ein nichtlineares Werk als ein Produkt, dass jedes Mal, wenn es gesehen oder gehört wird, in einer anderen Reihenfolge erlebt werden kann. Sie erweitert das Konzept der Nichtlinearität also um den relevanten Faktor einer *Interaktion*, eines „inputs“ des\*der Rezipierenden, den\*die Pearce als „player“ bzw. Spieler\*in bezeichnet.<sup>32</sup> Es geht nicht nur darum, dass eine Geschichte in einer anderen Reihenfolge präsentiert wird, sondern dass diese Reihenfolge variiert, je nachdem, wie Spieler\*innen auf die Erzählung einwirken. In vielen Medienformaten werden die Rezipierenden nicht als Spielende, also als eingreifende Faktoren, betrachtet, weshalb Nichtlinearität in diesen Bereichen meist in der literaturwissenschaftlichen Definition verstanden wird. Doch auch außerhalb von Videospielen findet das interaktive Verständnis von Nichtlinearität immer mehr Anklang. Pearce nennt Beispiele wie interaktive Bücher, Spiele wie Dungeons & Dragons oder interaktive Theaterstücke, bei denen das Publikum selbst entscheidet, welchen Charakteren es durch die Handlung folgt. Es ist also durchaus relevant zu beachten, dass Nichtlinearität, über die literaturwissenschaftliche Definition hinaus, um Interaktivität erweitert werden kann und in der Praxis auch immer häufiger in dieser Form Anwendung findet. Pearce betont dabei immer wieder, dass interaktives Erzählen dennoch den Grundsätzen von traditionellen Erzählstrukturen folgen sollte. Der wichtige Faktor, der dabei hinzukommt und das literaturwissenschaftliche Verständnis von Nichtlinearität erweitert, ist das Publikum, sind die Zuschauenden, die Teilnehmenden, kurzum die Spielenden und deren Interaktion mit dem Erlebten.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Pearce, 1994.

<sup>31</sup> Genette, 2010, S. 18.

<sup>32</sup> Vgl. Pearce, 1994.

<sup>33</sup> Vgl. Pearce, 1994.

### 3 Analyse von nichtlinearen Unterhaltungsmedien

In Kapitel 2 wurde genauer beleuchtet, wie Nichtlinearität definiert ist, sowohl im literaturwissenschaftlichen Sinne als auch in der Erweiterung um Interaktivität. Da diese beiden Definitionen zwar eine Schnittmenge aufweisen, im Kern aber unterschiedliche Anforderungen an ein nichtlineares Werk stellen, sollen beide Aspekte in der Entwicklung und Realisierung eines eigenen Theaterstücks berücksichtigt und miteinander vereint werden. Da das nichtlineare Theaterstück somit um Interaktivität erweitert wird, gilt es diese in der folgenden Analyse zusätzlich zu betrachten.

Im Folgenden werden vier nichtlineare Werke aus verschiedenen Unterhaltungsmedien (Theater, Film, Videospiel, Serie) auf ihre Nichtlinearität untersucht. Dabei soll genauer betrachtet werden, welche Erzählstrukturen nach Genette verwendet werden und welche Wirkung diese hervorrufen. In Hinblick auf die Entwicklung und Realisierung des eigenen, interaktiven, nichtlinearen Theaterstücks soll außerdem ein Fokus auf Methoden des traditionellen Erzählens gelegt werden, die innerhalb der Werke verwendet wurden, um in der werkeigenen Nichtlinearität Einfluss auf die Rezeption des Publikums zu nehmen, zum Beispiel um sicherzustellen, dass die Rezipierenden der Geschichte trotz Nichtlinearität folgen können. Gestützt durch folgende Fragen sollen Kriterien für die Umsetzung erstellt werden, die in Kapitel 4 Anwendung finden:

1. Welche nichtlinearen Erzählstrukturen wurden verwendet?
2. Welche Wirkung haben diese Erzählstrukturen?
3. Welche erzählerischen Methoden wurden verwendet, um in der Nichtlinearität Einfluss auf die Rezeption des Publikums zu nehmen?
4. Welchen Zweck erfüllen diese Methoden?

Es wird zunächst ausführlicher auf das Theaterstück „Time and the Conways“, den Film „Memento“ und das Videospiel „Beyond: Two Souls“ eingegangen. Zur Analyse der Erweiterung um Interaktivität wird anschließend die Serie „Kaleidoscope“ herangezogen.

#### 3.1 „Time and the Conways“

„KAY: [...] There's a great devil in the universe and we call it Time.“<sup>34</sup>

„Time and the Conways“ ist ein Theaterstück des britischen Dramatikers J.B. Priestley, welches er im Jahr 1937 veröffentlichte und zählt zu seiner Reihe der „Time Plays“, die sich in verschiedensten Formen mit dem Konzept und der Wahrnehmung von Zeit befassen. Der Dreiakter erzählt die Geschichte

---

<sup>34</sup> Priestley, J.B.: Time and The Conways & Other Plays, (Penguin Plays), London, England: Penguin Books, 1969, S. 60.

einer britischen Familie, den titelgebenden Conways, nach dem ersten Weltkrieg. Akt 1 und Akt 3 spielen im Jahr 1919 zur Geburtstagsfeier einer der jüngeren Töchter, Kay Conway, während Akt 2 zum selben Anlass einen Einblick in die düstere Zukunft der Familie im Jahr 1937 gibt.

J.B. Priestley erzählt die Geschichte von „Time and the Conways“ bewusst nicht in Reihenfolge ihrer temporalen Ordnung, sondern arbeitet in Akt 2 mit einer Anachronie. Nach Genette handelt es sich hierbei um eine Prolepse, einen Vorgriff. Die Geburtstagsfeier im Jahr 1919 dient dabei als Basiserzählung für den Vorgriff ins Jahr 1937. Da die Reichweite der Prolepse außerhalb der Basiserzählung liegt, handelt es sich um eine externe Prolepse, die punktuell einen Moment in der Zukunft erzählt, also zusätzlich partiell ist. Es liegt in der Erzählstruktur also eine partielle, externe Prolepse vor, die in Akt 3 aufgelöst wird, indem exakt an den Punkt zurückgekehrt wird, an dem die Basiserzählung unterbrochen wurde.

Die Wirkung, die dieser Einblick in die Zukunft erzielt, wird schnell deutlich. Während das Publikum in Akt 1 noch mit den Charakteren gemeinsam auf eine glänzende Zukunft hoffen kann, dämpft das Wissen aus Akt 2 jegliche Begeisterung, die in Akt 3 vielleicht mit den Conways geteilt werden würde. So fällt es sicherlich schwerer sich über den Kuss von Robin Conway und Kindheitsfreundin Joan Helford zu freuen, wenn bereits bekannt ist, wie unglücklich die Ehe der beiden achtzehn Jahre später aussehen wird. Dieses Vorwissen, das das Publikum besitzt, setzt die Geschichte in einen anderen narrativen Kontext und erlaubt es Priestley auf ironische Art und Weise immer wieder mit den Hoffnungen und Träumen der Charaktere zu spielen. Zum Beispiel lässt er Carol Conway bewusst erst in Akt 3 über ihre Pläne für die Zukunft sprechen, nachdem das Publikum bereits erfahren hat, dass die Jüngste der Conways bereits im Jahr 1921 sterben wird. Der Artikel „Non-Linear Storytelling: Non-Linear Writing Tips and Examples“ fasst dieses Phänomen wie folgt zusammen: „When the reader knows more about a character’s fate than they do, opportunities [...] arise for moments of irony, be they tragic or comic.“<sup>35</sup> Dies fördert automatisch eine andere Form von Anteilnahme am Geschehen, indem es das Publikum dazu zwingt, die scheinbar unaufhaltsamen Schicksale der einzelnen Charaktere mitzuverfolgen, bis es am liebsten auf die Bühne springen würde, um zu rufen: „Tu es nicht!“ Kurzgesagt, alles, was in Akt 3 passiert, wird durch das gefärbt, was sich in Akt 2 daraus entwickelt hat. Und da das Publikum bereits weiß, wie die Zukunft der Conways aussieht, wird es unweigerlich emotional davon beeinflusst. Anstatt also auf die Entwicklung der Charaktere im weiteren Verlauf hinzufiebern, entsteht der gegenteilige Drang und dem Publikum graut es davor, welche Konsequenzen die Handlungen der Charaktere nach sich ziehen werden.<sup>36</sup> Dies erzeugt Spannung und hält das Publikum emotional am Geschehen.

Durch seine Nichtlinearität fordert Priestley das Publikum auf, die Geschichte der Conways aus einem neuen Blickwinkel zu betrachten. Der Fokus liegt dabei deutlich auf den Charakteren und deren jeweilige Entwicklung über die Zeit hinweg. Um diesen Fokus setzen zu können, wurde die Nichtlinearität in

---

<sup>35</sup> MasterClass, 2020.

<sup>36</sup> Vgl. Holder, Heidi J.: Time and the Conways by J. B. Priestley, 2022, <https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/time-and-conways-j-b-priestley> (abgerufen am 15.04.2026).



einen Drei-Akt-Aufbau eingebettet, der für eine klar erkennbare Struktur sorgt und zum Verständnis des Publikums durch seine deutlich voneinander abgesetzte temporale Einordnung beiträgt (Akt 1 in 1919; Akt 2 in 1937; Akt 3 in 1919, direkte Fortsetzung von Akt 1). Auf inhaltlicher Ebene dient das Grundsetting, also der grundlegende Aufbau von Charakteren, Umgebung und Anlass als Anhaltspunkt, den das Publikum zu Beginn des Stück ein einziges Mal wahrnehmen muss und dann über die Zeiten hinweg als Konstante zur Orientierung nutzen kann. Sowohl die auftretenden Charaktere und der Anlass der Geburtstagsfeier als auch das Wohnzimmer der Conways als Handlungsort bleiben in jedem Akt gleich und helfen dabei, sich im Stück zurechtzufinden. Dabei verändert sich laut Priestleys Regieanweisungen lediglich das Aussehen des Wohnzimmers in Akt 2. Dadurch wird der Zeitsprung verdeutlicht, ohne den Ort gänzlich wechseln zu müssen und somit eine Neuorientierung zu umgehen. Diese Aspekte tragen ebenfalls zum Verständnis der Rezipierenden bei. Um dem Publikum die Charaktere näher zu bringen, bedient sich Priestley alltäglichen Problemen und allgemeingültigen Themen. Zwar ist das Stück auch in den Dialogen erkennbar nach dem ersten Weltkrieg angesiedelt, doch die Querelen der Charaktere, ihre Ziele und Hoffnungen, sowie das Streben nach Selbsterfüllung und Glück, werden auch bei einem Publikum von heute auf Anklang treffen und die Möglichkeit der Identifikation mit einzelnen Figuren bieten. Innerhalb der verschiedenen Zeitebenen, auf denen die Rezipierenden den Charakteren begegnen, entsteht durch die emotional kontrastreichen Situationen Diversität. Besonders deutlich wird dieser Kontrast zum Beispiel in Hazel Conway, die in Akt 1 selbstbewusst und lebensfreudig auftritt und der das Publikum in Akt 2 als schreckhafte, kleinlaute Frau begegnet. Diese Unterschiede der emotionalen Lagen, von positiv zu negativ, sowohl in der Grundstimmung des Stücks als auch in den Charakteren selbst, erzeugt Spannung, weckt Interesse und sorgt letztendlich für Anteilnahme. Um zu verhindern, dass in Akt 3 eine Dissoziation zwischen den Charakteren und dem Publikum entsteht, das an diesem Punkt über mehr Informationen über die Charaktere als diese selbst verfügt, führt Priestley mit Kay Conway eine Figur ein, die als Einzige Einblicke in dieselbe Zukunft hat, die das Publikum in Akt 2 erfährt. Immer wieder wird angedeutet, dass Kay sich an Momente aus Akt 2 „erinnern“ kann, wodurch sie in Akt 3 als Perspektive des Publikums fungiert. So entsteht mit Kay ein emotionaler Fokuspunkt, der das Publikum mit dem Geschehen auf der Bühne verbindet und es tiefer in die Geschichte eintauchen lässt. Die Bezugsperson als Publikumperspektive kreiert somit Immersion und fördert die Anteilnahme der Rezipierenden. „The audience observes Kay observing herself, and the theatrical spectator thus becomes a part of the central action of the play. In Priestley’s enactment of time theory, theatrical spectatorship becomes a model for the perception of life in time.“<sup>37</sup> Wie Heidi J. Holder in ihrem Artikel „Time and the Conways by J.B Priestley“ anmerkt, sorgt die Figur von Kay, indem sie die Nichtlinearität auf eine ähnliche Art und Weise wie das Publikum erfährt, dafür, dass das Betrachten des Geschehens, also das Erleben des Stückes in seiner nichtlinearen Struktur zu einem Ausdruck für die Wahrnehmung des Lebens im Zeitkontinuum selbst wird. Hier verschränkt Priestley eines der Kernthemen von „Time and the Conways“, nämlich die Parallelität von Zeit und die Eigenwahrnehmung des Menschen in dieser

---

<sup>37</sup> Holder, 2022.

Zeit, mit dem strukturellen Aufbau des Stücks. Dies wird noch deutlicher zum Ausdruck gebracht in einem Dialog, den Alan Conway und Kay Conway am Ende von Akt 2 führen. Alan tröstet seine Schwester Kay mit den Worten: „...there’s a book, I’ll lend you, read it in the train. But the point is, now, at this moment, or any moment, we’re only a cross-section of our real selves. What we really are is the whole stretch of ourselves, all our time, and when we come to the end of this life, all those selves, all our time, will be us – the real you, the real me.“<sup>38</sup> Hier bringt Priestley eine Zeittheorie ins Spiel, die von einer Parallelität spricht, bei der jeder Mensch in jedem Moment seines Lebens nur ein Teil seiner selbst sei, ein Teil aller Versionen, die er zu verschiedenen Zeitpunkten sein kann und die erst am Ende des Lebens zu dem ganzen, dem echten Selbst werden. Diese inhaltlich dargelegte Theorie wird in der Struktur des Stückes gespiegelt, in der Parallelität der zwei existierenden Zeitebenen, die das Publikum außerhalb der kausalchronologischen Reihenfolge erfährt. Priestley stellt also eine direkte Verbindung zwischen Erzählstruktur und narrativem Kernthema her, welche dafür sorgt, dass das Publikum nicht nur die Chance erhält das Thema zu verstehen, sondern es zu erleben.

### 3.2 „Memento“

„Memento“ ist ein Film des Regisseurs Christopher Nolan, der im Jahr 2000 erschien und auf der Kurzgeschichte „Memento Mori“ von Jonathan Nolan basiert. Der Film erzählt die Geschichte von Leonard Shelby, der nach einem Überfall an anterograder Amnesie leidet, die es ihm unmöglich macht, neue Erinnerungen zu sammeln. Das letzte, woran er sich erinnert, ist der Angriff auf seine Frau, weshalb er seither verbissen nach dem Angreifer sucht, um sich an ihm zu rächen.

Der Film erzählt zwei parallele Handlungsstränge, die am Ende des Filmes zusammenlaufen. Der erste Handlungsstrang eröffnet den Film und erzählt in einer retrograden Bewegung die Suche von Leonard nach John G., dem vermeintlichen Mörder seiner Frau. Der zweite in diese Erzählung verwobene Handlungsstrang umfasst eine Reihe schwarz-weiß Szenen, die Leonards Telefonat mit einem unbekannten Anrufer behandeln, in dem er von seinem mentalen Zustand berichtet und erzählt linear die Vorgeschichte des ersten Handlungsstrangs. Während Priestley in „Time and the Conways“ eine gezielte Anachronie verwendet, spinnt Nolan ein komplexes Netz aus Anachronien, das in der Makrostruktur dennoch ein klar erkennbares Muster kreiert. Die Erzählung des ersten Handlungsstrangs, dessen Szenen in Farbe verlaufen, beginnt am Ende der Geschichte und springt dann Szene um Szene in der Chronologie der Geschichte zurück, um zu erzählen, wie es zu diesem Ereignis gekommen ist. Dies folgt immer demselben Muster: Ein Zeitsprung in die Vergangenheit passiert, die Szene verläuft chronologisch der Geschichte folgend bis zu dem Zeitpunkt, an dem sie wieder an die Szene anknüpft, die die Zuschauernden zuvor gesehen haben und springt dann weiter in der Zeit zurück. Das System wiederholt sich, bis der Anfang der Geschichte erreicht wird, der in der Erzählung das Ende des Films markiert. Nach Genette kann man in dieser Struktur also von externen Analepsen sprechen, die ihren Bezug, das heißt die

---

<sup>38</sup> Priestley, 1969, S. 60.

Basiserzählung jeweils in der vorherigen Szene finden, an die sie wieder anschließen. Genauer betrachtet kann hier sogar von gemischten Analepsen gesprochen werden, da die Szenen in ihrer Anknüpfung an die Basiserzählung immer einen kleinen Teil der vorherigen Szene wiederholen, um den Anknüpfungspunkt für das Publikum klar erkennbar zu machen. Der Umfang der Analepse ragt also jedes Mal ein Stück weit in die Basiserzählung hinein. In diesen Handlungsstrang verwoben finden sich die Szenen des zweiten Handlungsstrangs, der in schwarz-weiß verläuft und die Vorgeschichte zum ersten Handlungsstrang erzählt. In sich verlaufen die Szenen linear, die Chronologie der Erzählung folgt der Chronologie der Geschichte. Da diese Szenen aber in den farblich verlaufenden Handlungsstrang verwoben sind, lässt sich auf Makroebene ebenfalls von Analepsen sprechen, deren Basiserzählung der farbliche Handlungsstrang darstellt. In diesem Fall handelt es sich um externe Analepsen, die zum Ende des Films genau an der Stelle anknüpfen, an der der erste Handlungsbogen geschichtschronologisch beginnt. Dieses Hin- und Her der verschiedenen Handlungsstränge bildet ein Zickzackmuster, dass sich fortlaufend aufeinander zubewegt und am Ende des Films zusammenläuft.

„Memento“ bedient sich einer weitaus komplexeren Nichtlinearität als „Time and the Conways“, welche das Publikum dazu auffordert, aktiv mitzudenken. Schnell wird dabei klar, dass hinter den Zeitsprüngen ein System steckt, welches, sobald einmal verstanden, die Zuschauenden dazu motiviert, die Puzzleteile zu einem Ganzen zusammensetzen zu wollen. So wird aus einer recht geradlinigen Rachegeschichte ein regelrechter Detektivfilm. Dabei zielt die Nichtlinearität von „Memento“ ganz klar darauf ab, das Publikum sprichwörtlich in die Schuhe des Hauptcharakters Leonard zu versetzen und die Geschehnisse aus seiner Perspektive zu präsentieren. Wie auch Leonard selbst, erlebt das Publikum die einzelnen Szenen, ohne rückschließen zu können, was geschichtschronologisch davor geschehen ist. Dieser Einblick in die Psyche der Hauptfigur stellt eine emotionale Nähe zwischen Publikum und Leonard her. Den Zuschauenden werden dieselben Informationen entzogen, die Leonard durch seine anterograde Amnesie fehlen.<sup>39</sup> Dadurch verändert sich der narrative Kontext des Erlebten, wodurch Spannung und Anteilnahme gefördert werden. Die Zuschauenden müssen sich, genauso wie Leonard selbst auf die Hilfsmittel verlassen, die er für sich entwickelt hat, zum Beispiel Polaroids, Notizen oder Tattoos und können nicht über eine außenstehende Perspektive die Zusammenhänge betrachten und verstehen. Dank der nichtlinearen Erzählstruktur entsteht eine Publikumperspektive, die nicht stärker durch die der Hauptfigur geprägt sein könnte. Nolan fasst dies in einem Interview selbst wie folgt zusammen: „...for me it kind of found its ultimate expression in Memento because that was as strong an alignment as I could find between a narrative structure and a point of view.“<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Vgl. Neff, Renfreu/Argent, Daniel: Remembering Where it All Began: Christopher Nolan on Memento, 20.07.2015, <https://www.creativescreenwriting.com/remembering-where-it-all-began-christopher-nolan-on-memento> (abgerufen am 16.04.2026).

<sup>40</sup> Nolan, Christopher: Christopher Nolan on „Memento’s“ non-chronological narrative structure, USA: Lions Gate Films Inc., 2011.

Nolans Nichtlinearität zielt dementsprechend darauf ab, dem Publikum zu vermitteln, wie sich die anterograde Amnesie von Leonard anfühlen könnte.<sup>41</sup> Wie auch in „Time and the Conways“ werden also Inhalt und Struktur miteinander verbunden, um ein immersives Erlebnis für die Zuschauenden zu kreieren und ihre Anteilnahme an Leonards Geschichte zu fördern. Dabei ist Leonard als Figur sowohl Perspektive des Publikums als auch konstanter Fokuspunkt, um die Zuschauenden aufgrund der Komplexität der Erzählstruktur nicht zu verlieren. Als weitere Verständnishilfen dienen die Gegenstände, die auch Leonard für sich als Gedächtnisstützen heranzieht. Die kontinuierliche Nutzung von Polaroids und Notizen bietet sowohl Figur als auch Zuschauenden Anhaltspunkte, anhand denen die Geschichte zusammengesetzt und in ihrer Geschichtschronologie eingeordnet werden kann. Zusätzlich beschränkt sich Nolan auf eine überschaubare Anzahl an wiederkehrenden Figuren und Orten, die dafür sorgt, dass die erzählte Welt schnell zu einer vertrauten Konstanten wird. Alles, was an Restverwirrung und Verunsicherung bleibt, scheint gewollt und unterstreicht eines der Kernthemen des Films: die Natur von Erinnerungen und ihre Unzuverlässigkeit. Wie auch schon Leonard selbst behauptet: „Memory’s unreliable.“<sup>42</sup> Und dies gilt nicht nur für Leonards eigenes Kurzzeitgedächtnis, sondern für die gesamte Wahrnehmung des Publikums, das sich auf Leonards Polaroids, Notizen und die Langzeiterinnerungen, die er glaubt zu haben, verlassen muss. Am Ende des Films wird nicht eindeutig aufgelöst, was in Bezug auf Leonards Frau, seine Suche nach dem vermeintlichen Mörder und die Verwicklungen, die daraus entstehen, tatsächlich der „Wahrheit“ entspricht, denn Leonard selbst kann sich dessen nicht mehr sicher sein. Bis zum Ende hin behält das Publikum die Perspektive der Hauptfigur bei, die durch diesen unzuverlässigen Erzähler geprägt ist.<sup>43</sup>

### 3.3 „Beyond: Two Souls“

„Beyond: Two Souls“ ist ein Action-Adventure Videospiel des französischen Entwicklerstudios Quantic Dream aus dem Jahr 2013. Dabei treffen Spieler\*innen innerhalb des Spiels Entscheidungen, die sich auf den weiteren Verlauf der Handlung auswirken. „Beyond: Two Souls“ erzählt die Geschichte von Jodie Holmes, einem Mädchen, das seit ihrer Geburt mit einer spirituellen Entität verbunden ist. Durch ihre mentale Verbindung mit Aiden, wie sie ihren geisterhaften Begleiter nennt, erhält Jodie Einblicke in das „Beyond“, eine Parallelwelt, in der die Seelen der Verstorbenen residieren.

*„JODIE: I was born with a strange gift. The ability to see what no human being has ever seen before. It’s all mixed up in my head. The images, the sounds, the smell. I need to remember, put things in order right up to this moment. Remember who I am. If I had to say how it all began, I might just as well start here.“*<sup>44</sup>

---

<sup>41</sup> Vgl. Nolan, 2011.

<sup>42</sup> Nolan, Christopher (Reg.): Memento [DVD], München, Deutschland: Helkon Media AG, 2000, 109 Minuten.

<sup>43</sup> Vgl. Nolan, 2011.

<sup>44</sup> Quantic Dream: Beyond: Two Souls, London, England: Sony Computer Entertainment Europe, 2016.

In diesem Eröffnungsmonolog legt Hauptfigur Jodie die Basis für die Nichtlinearität von „Beyond: Two Souls.“ Der Monolog zeichnet einen Charakter, dessen Erinnerungen sich im eigenen Kopf vermischen und jegliche lineare Struktur verloren haben. Wie auch in „Memento“ spielt die Psyche des Hauptcharakters eine grundlegende Rolle im strukturellen Aufbau der Erzählung. Diese kurze Sequenz dient dem Spiel als Prolog und legt die Rahmenhandlung fest. Darauffolgend erleben die Spieler\*innen Ausschnitte aus Jodies Leben über mehrere Jahre hinweg als voneinander losgelöste Kapitel, die wie Puzzlestücke am Ende ein großes Ganzes ergeben, obwohl die Reihenfolge, in der das Spiel die Geschichte erzählt, stark von der Chronologie der eigentlichen Geschichte abweicht. Während Jodie im ersten Kapitel, das auf den Prolog folgt, an einem Tiefpunkt ihres Erwachsenenlebens gezeigt wird, springt das zweite Kapitel weit in ihre Kindheit zurück. Darauf folgt eine Episode ihrer Zeit bei der CIA, während das Kapitel danach Ausschnitte aus ihrer Teenagerzeit zeigt. Auf diese Art und Weise setzt sich das Spiel fort, bis nach einem dramatischen Höhepunkt der Epilog des Spieles geschichtschronologisch an den Prolog anknüpft und die Spieler\*innen in das Hier und Jetzt der erzählenden Jodie zurückkehren. Prolog und Epilog bilden also die Rahmenhandlung oder den Kontext für die Anachronien, die sich über das restliche Spiel verteilen. Dieser Kontext ist die Basiserzählung des Spiels. Alle weiteren Kapitel bilden Analepsen zu dieser Basiserzählung, da sie Jodies Geschichte, wie Jodie selbst sagt: „...right up to this moment“,<sup>45</sup> also genau bis zu diesem Zeitpunkt der Basiserzählung, erzählen. Es handelt sich dabei stets um partielle, externe Analepsen, die außerhalb der Basiserzählung punktuell Ausschnitte aus Jodies Leben zeigen. Zwar kehrt das Spiel zwischen den Kapiteln nie narrativ zur Basiserzählung zurück, schafft aber auf einer Metaebene dennoch Bezug zu dieser. Zwischen den Kapiteln kehren die Spieler\*innen immer wieder auf einen Ladebildschirm zurück, der einen Zeitstrahl abbildet, auf dem sich die Kapitel nach und nach in der Chronologie der Geschichte einordnen. Er dient den Spieler\*innen als Anhaltspunkt, in welchem Bereich von Jodies Leben, von Kindheit bis Prolog, sie sich befinden. Dies bietet bei der Analyse die Möglichkeit, Chronologie der Geschichte und Chronologie der Erzählung direkt miteinander zu vergleichen. Dabei fällt auf, dass sich im späten Verlauf des Spiels eine Passage wiederfindet, in der das sprunghafte Muster unterbrochen wird und die Chronologie der Erzählung über vier Kapitel hinweg exakt der Chronologie der Geschichte folgt und somit punktuell linear erscheint. Hierbei handelt es sich um den dramatischen Höhepunkt von Jodies bisherigem Leben, der sich dramaturgisch mit dem Höhepunkt der erlebten Erzählung deckt. Am Ende des Spiels sticht eine letzte Anachronie besonders hervor. Während des Epilogs, der das Hier und Jetzt der Protagonistin darstellt, erzählt Jodie von Visionen, die sie in ihren Träumen sieht. Zeitgleich sehen die Spieler\*innen, was Jodie als ihre Albträume beschreibt. In ihren letzten Worten berichtet sie, dass ihr immer klarer wird, dass es sich dabei jedoch nicht nur um Albträume handelt, sondern um Bilder einer kommenden Zukunft. Es lässt sich also von einer partiellen, externen Prolepse sprechen, die den Spieler\*innen einen abschließenden Blick in das gewährt, was kommen wird. An dieser Stelle soll zusätzlich noch auf eine

---

<sup>45</sup> Quantic Dream, 2016.

Besonderheit des Spiels eingegangen werden. Als Teil der spielerischen Komponente, können Spieler\*innen während sie mit Jodie die Welt erkunden, immer wieder mit Objekten interagieren, an denen Erinnerungen haften. Dank Jodies Verbindung zum „Beyond“ kann sie diese kurzen Erinnerungsbruchstücke als Visionen erfahren. Bei jeder dieser Sequenzen, die die Spieler\*innen dabei zu Gesicht bekommen, handelt es sich auf einer kleineren Ebene ebenfalls um Anachronien. Wenn Jodie zum Beispiel nach einem Unfall im Krankenhaus erwacht und anhand eines Bilderrahmens erfährt, wie Freunde an ihrem Bett gewacht haben, dann handelt es sich dabei schlichtweg um eine interne, kompletive Analypse, bei der eine Lücke innerhalb dieses Kapitels geschlossen wird, die vorher aufgrund von Jodies Bewusstlosigkeit entstanden ist. In dieser Form finden sich auf Mikrostruktur zahlreiche weitere Anachronien, die im Kern immer dieselbe Funktion erfüllen: sie geben einen Einblick in Dinge, die Jodie und somit auch die Spieler\*innen nicht erleben konnten, weil sie zum gezeigten Zeitpunkt nicht Teil des Geschehens waren. Sie füllen Lücken, erzählen ergänzend etwas über Charaktere oder helfen Jodie und den Spieler\*innen in wichtigen Momenten sogar Jodies Herkunft und die Natur ihrer Verbindung zu Aiden zu verstehen.

In „Beyond: Two Souls“ wirkt sich die nichtlineare Erzählstruktur maßgeblich auf die emotionale Rezeption der Spieler\*innen aus. Durch das Loslösen von der kausalchronologischen Reihenfolge erleben diese Jodies Leben eher wie einen Flickenteppich prägender Momente als einen konsequenten Handlungsstrang. Dabei nehmen die Szenen zwar keinen konkreten Bezug aufeinander, erschaffen durch die Anordnung in ihrer Nichtlinearität aber einen neuen narrativen Kontext. So sorgt auch hier, wie bereits in „Time and the Conways“ betrachtet, das Vorwissen der Spieler\*innen für einen anderen Blickwinkel. Weiß man zum Beispiel schon aus einer der früheren Sequenzen im Spiel, dass Jodie irgendwann von der CIA auf brutalste Art und Weise gejagt wird, so begegnet man ihrem Beitritt zur CIA, der einige Kapitel später erzählt wird, mit Vorsicht. Auch ahnt man schon, in welche Richtung sich das Spielen mit den Nachbarskindern entwickeln wird, wenn zuvor gezeigt wurde, wie Jodies Erlebnis der Geburtsparty einer Freundin im Teenageralter aufgrund ihrer spirituellen Fähigkeiten in einem Disaster endet. Was „Time and the Conways“ in Bezug auf einen Zeitsprung macht, passiert hier in jedem Kapitel: durch das Vermitteln oder Zurückhalten von Informationen, welches durch die Nichtlinearität der Erzählstruktur entsteht, ändert sich die Rezeption der einzelnen Szenen. Dabei zielt die Verwendung von Nichtlinearität genauso wie in „Memento“ zusätzlich darauf ab, die Spieler\*innen in Jodies Perspektive zu versetzen. Was die Protagonistin im Prolog schon andeutet, greift sie im Epilog weiter auf: ihre Berührungspunkte mit dem „Beyond“, der spirituellen Parallelwelt, haben Einfluss auf ihren mentalen Zustand genommen und ihre Erinnerungen in ein „...chaos of images, with no order“,<sup>46</sup> also in eine Ansammlung aus Bildern verwandelt, die keiner kausalchronologischen Reihenfolge mehr zuzuordnen sind. Die Spieler\*innen tauchen also in Jodies Gedankenwelt ein und erleben die Geschehnisse

---

<sup>46</sup> Quantic Dream, 2016.

in einer zerstückelten, unsortierten Sammlung von wichtigen Momenten aus ihrem Leben. Dies schafft emotionale Nähe und fördert maßgeblich Immersion und Anteilnahme.

Um in diesem „Chaos“ nicht den Überblick zu verlieren, werden den Spieler\*innen einige Anhaltspunkte gegeben. Großer Fokus ist dabei der Prolog zu Anfang des Spiels als Teil der Rahmenhandlung. Jodie erklärt den Spieler\*innen, worauf sie sich gefasst machen müssen: Erstens will sie versuchen sich an ihre eigene Lebensgeschichte zu erinnern, zweitens sind ihre Erinnerungen fragmentiert, was das Ganze schwieriger zu machen scheint. Während das Publikum bei „Memento“ die Nichtlinearität anhand der gesehenen Szenen selbst einordnen muss, wird das System der Nichtlinearität in „Beyond: Two Souls“ einsteigend erklärt. Hierbei etabliert sich Jodie auch gleich als Fokusfigur der Geschichte, mit der sich die Spieler\*innen identifizieren können und die zur Orientierung in der Erzählung beiträgt. Jodie nimmt ihr Publikum dabei sprichwörtlich an die Hand und führt es durch das „Chaos“ ihrer nichtlinearen Erinnerungen. Dies trägt maßgeblich zum Verständnis und der Anteilnahme des Erlebten bei. Die verschiedenen Erlebnisse in Jodies Leben reichen dabei von banalen Alltäglichkeiten wie dem Vorbereiten auf ein anstehendes Date bis hin zur Rettungsmission auf Leben und Tod. Diese emotionalen Fallhöhen sorgen für Diversität und kreieren Spannung und stellen zusätzlich immer wieder Momente der Identifikation her. Eine temporale Einordnung der Geschichte bietet dabei auf narrativer Ebene, wie bereits angedeutet, das Alter der Protagonistin (von Kleinkind bis junge Erwachsene). Auf Spielkonzeptebene sorgt der Zeitstrahl, der als Ladebildschirm zwischen den einzelnen Kapiteln steht, dafür, dass Spieler\*innen die einzelnen Kapitel geschichtschronologisch einordnen können. Dies ist zwar als Spielkomponente ein gutes Konzept, um Spieler\*innen einen Überblick zu verschaffen und Verständnis zu fördern, tritt allerdings mit dem Narrativ von Jodies verworrenen Erinnerungen in einen Konflikt. In den einzelnen Kapiteln nehmen die Spieler\*innen größtenteils Jodies Perspektive ein. Dabei dreht es sich, wie bereits behandelt, sehr ausführlich darum, die nichtlineare Struktur mit Jodies mentalem Zustand zu verbinden. Aus Jodies Perspektive gibt es allerdings keine klare kausale Chronologie. Ihr Blick auf die Dinge ist ein paralleler, über den sie selbst sagt: „Everything's playing inside my head at the same time“,<sup>47</sup> ähnlich der Zeittheorie in „Time and the Conways.“ Der Zeitstrahl, den die Spieler\*innen zwischen den Kapiteln erfahren, schreibt deutlich eine „richtige“ Chronologie der Ereignisse vor. Hierbei meint die „richtige Chronologie“ selbstverständlich die Chronologie der Geschichte, beschreibt aber genauer, worauf dieser Punkt hinausläuft. Jodie kennt keine „richtige“ Chronologie, die Spieler\*innen vermeintlich schon. Ihnen wird die Geschichte zwar nichtlinear erzählt, sie können aber an jedem Punkt ins Menü schauen, um zuzuordnen, an welchem Punkt in der Geschichtschronologie sie sich befinden. Sie wissen also mehr als die Figur, deren Perspektive sie einnehmen sollen. Da der Zeitstrahl ein Element der Benutzeroberfläche ist und somit als Metaebene bezeichnet werden kann, ist dies nicht in sich ein Widerspruch, nimmt aber dennoch an einigen Stellen negativen Einfluss auf die Immersion des Erlebnisses. Ein großer Vorteil, der sich hingegen aus diesem Zeitstrahl, beziehungsweise den voneinander

---

<sup>47</sup> Quantic Dream, 2016.

losgelösten Kapiteln ergibt, ist der dadurch entstehende Einfluss den Spieler\*innen auf das Pacing, also das Tempo des Spiels, nehmen können. Während in „Memento“ alle Szenen hintereinander weglafen und dem Publikum kaum Atempausen gönnen, können Spieler\*innen in diesem Zwischenbildschirm des Zeitstrahls so viel Zeit verbringen, wie sie benötigen, um das Gesehene zu verarbeiten. Dies wird durch das Spiel gefördert, indem jedes Kapitel selbst aktiv von Spieler\*innen durch eine Tasteneingabe gestartet werden muss. Dadurch entstehen besonders in der Aneinanderreihung der dramatischen Szenen kurze Momente des Luftholens, deren Länge jeder\*jede Spieler\*in selbst bestimmen kann. Hier wird ein relevanter Teil des Spannungsbogens in die Verantwortungen der Spieler\*innen gelegt.

Diese und weitere für das Medium Videospiel typische interaktive Komponenten aktivieren die Spieler\*innen und machen „Beyond: Two Souls“ zu einer Art interaktivem Film, bei dem der Fokus vor allem auf dem cineastischen Erzählen von Jodies Geschichte liegt. Wie in der vorangegangenen Analyse herausgearbeitet, handelt es sich dabei im Sinne von Genette um eine nichtlineare Erzählung, die vor allem auf Anteilnahme und Immersion durch das Hineinversetzen in die Hauptfigur abzielt. Betrachtet man nun noch einmal genauer die Definition von Nichtlinearität nach Pearce, zeigt genau diese Zusatzbezeichnung des interaktiven Films, dass „Beyond: Two Souls“, obwohl ein Vertreter des Mediums Videospiele, nicht Pearces Kriterien der Nichtlinearität erfüllt. Denn, obwohl Spieler\*innen einen „input“ leisten, also Einfluss auf das Spiel nehmen, ändert sich dadurch nichts an der Reihenfolge der erlebten Erzählung. Das Spiel ist zwar interaktiv aber nach Pearces Definition nicht nichtlinear. Um nun noch einen Blick auf ein Werk zu werfen, welches auch nach Pearces Definition nichtlinear verläuft, wird die interaktive Serie „Kaleidoscope“ herangezogen und besonders in Bezug auf diese Erweiterung der Nichtlinearität durch Interaktion analysiert.

### 3.4 „Kaleidoscope“

Die Serie „Kaleidoscope“ wurde 2023 auf der Streamingplattform Netflix veröffentlicht und erzählt in acht Episoden die Geschichte eines Raubüberfalls von der Planung über die Durchführung bis hin zu den Konsequenzen, die daraus entstehen. Die Besonderheit dabei ist, dass Zuschauende die Reihenfolge, in der sie die Episoden schauen, selbst wählen können. Jede Episode wird mit einer Farbe betitelt und behandelt zeitlich einen anderen Abschnitt in Bezug auf den Raub (Zum Beispiel: Lila, 24. Jahre vor dem Raub; Pink, 6 Monate nach dem Raub; usw.). Die Episode Weiß stellt den Raub selbst dar und wird als einzige in der Erzählchronologie festgesetzt. Es ist natürlich möglich auch diese Episode zu einem beliebigen Zeitpunkt zu schauen, die Serienschöpfer selbst sagen aber: „The idea is that when you watch the “White” episode, you’re learning true answers to things that have been hinted about beforehand and afterward.“<sup>48</sup> und betiteln diese Episode als Finale.

---

<sup>48</sup> Thao, Philippe: How Do You Watch „Kaleidoscope“?, 27.12.2022, <https://www.netflix.com/tudum/articles/how-to-watch-kaleidoscope-explainer> (abgerufen am 18.04.2026).



Im Sinne von Pearce ist diese Serie ein „...body of content that is structured such that its final delivery is variable.“<sup>49</sup> Die Serie wird in ihrer Präsentation dadurch variabel, dass das Publikum aktiv Einfluss auf die Reihenfolge nimmt, in der die Geschichte erzählt wird. Die Serie ist in ihrer Erweiterung um Interaktivität also nach Pearces Definition nichtlinear. Dabei stellt dieses Format die Analyse der nichtlinearen Erzählstruktur nach Genette vor ein grundlegendes Problem, denn jeder\*jede Zuschauer\*in schreibt eine eigene nichtlineare Struktur, je nachdem, in welcher Reihenfolge er\*sie sich entscheidet, die Episoden zu erleben. Da diese Episoden voneinander losgelöst funktionieren müssen, um verschiedene Reihenfolgen überhaupt erst möglich zu machen und zusätzlich keine Rahmenhandlung existiert, die die Episoden in einen Kontext setzt, fällt es schwer eine Basiserzählung für darauffolgende Anachronien zu definieren. Möglich wäre es für jeden\*jede Zuschauer\*in eine eigene Basiserzählung zu definieren, abhängig davon, welche die erste Episode ist, die gewählt wurde. Beginnt man mit Episode Blau, die in der Geschichtschronologie 5 Tage vor dem Raub spielt und schaut danach Episode Grün, die 7 Jahre vor dem Raub spielt, so ist Episode Grün im Kontext von Episode Blau eine externe Analepse. Dieses Gedankenspiel könnte man für verschiedenste Konstellationen durchführen, käme damit aber auf dasselbe Ergebnis, wie es ein einzelnes Beispiel deutlich macht: Genettes Analysekonzept zur Nichtlinearität lässt sich in diesem Fall nur hypothetisch anwenden. Das bedeutet natürlich nicht, dass nicht trotzdem Anachronien vorliegen, denn eine „...Dissonanz zwischen der Ordnung der Geschichte und der der Erzählung...“<sup>50</sup> ergibt sich beim Schauen der Serie allemal. Welche Form diese Anachronien annehmen ist allerdings je nach gewählter Reihenfolge unterschiedlich. Zu beachten gilt, dass es für die verschiedenen Konstellationen einen Sonderfall gibt, nämlich den linearen, also dann, wenn sich ein\*e Zuschauer\*in dazu entscheidet, die Episoden in geschichtschronologischer Reihenfolge zu betrachten.

Worauf das Konzept der Serie abzielt, ist klar: eine neue Perspektive auf ein bekanntes Genre schaffen. Geschichten über einen Raubüberfall wurden bereits in vielen Filmen und Serien erzählt. Diese Geschichte in einer Reihenfolge zu erzählen, die das Publikum selbst bestimmen kann, ist zumindest auf Netflix ein Novum und soll Interesse wecken. Da Zuschauende an unterschiedlichen Stellen in der Geschichte einsteigen, ergibt es sich automatisch, dass dem\*der einzelnen Zuschauer\*in Informationen fehlen, die er\*sie erst im weiteren Verlauf zusammenpuzzeln kann. Dies erzeugt Spannung und sorgt im besten Fall dafür, dass das Publikum bis zur letzten Episode dranbleibt. Dabei entsteht je nach Vorwissen natürlich wieder ein veränderter, narrativer Kontext, der sich auf die Anteilnahme der Rezipierenden auswirkt. Wer bereits mehr über die Motivation und Hintergründe der Charaktere erfahren hat, wird stärker mit ihnen mitfühlen als jemand, der die spannungsgeladene Vorbereitung auf den Raub als Erstes erlebt. Dieser Effekt lässt sich in diesem Fall allerdings nicht gezielt von den Serienschöpfern erreichen, da auch das vorhandene oder fehlende Vorwissen des Publikums von der gewählten Reihenfolge abhängt. Die Auswahl einer Reihenfolge aktiviert die Zuschauenden, indem es sie vor eine gewisse

---

<sup>49</sup> Pearce, 1994.

<sup>50</sup> Genette, 2010, S. 18.

Eigenverantwortung in Bezug auf die Erzählung stellt und führt dadurch zu Immersion und Anteilnahme. Eine inhaltliche Anknüpfung an das Konzept der Nichtlinearität ist dabei im Gegensatz zu den vorherigen Beispielen nicht ersichtlich.

Bei der Entscheidung der Reihenfolge kann sich schnell die Frage stellen, anhand welcher Kriterien die Auswahl der Episoden getroffen werden soll. Als Anhaltspunkte dienen die Titel der Episoden, die, wie oben genannt, mit Farben gekennzeichnet sind und jeweils auf den zeitlichen Abstand zum Raub verweisen (z.B. Gelb, 6 Wochen vor dem Raub). Die temporale Einordnung in Bezug auf den Raub bietet innerhalb der entstehenden Nichtlinearität eine Orientierungsmöglichkeit und sorgt für Verständnis. Die Farben stellen als Titel der Episoden zwar keine konkreten Entscheidungshilfen dar, da sie inhaltlich keine Verknüpfung zu der jeweiligen Episode aufweisen, geben auf diese Art und Weise aber auch keine gezielte Chronologie vor und bilden so eine neutrale Kategorisierungsmöglichkeit. Serienschöpfer Eric Garcia beschreibt in einem Interview zusätzlich, dass das Farbschema im Schreibprozess als Orientierung bei der Verknüpfung verschiedener Handlungsstränge diene: „Each of the colored episodes would also then have colors within them, so I wanted to make sure that every episode had at least seven questions in it that were answered by at least one of the other episodes.”<sup>51</sup> Diese Handlungsstränge verständlich zu vermitteln, stellt im Konzept von „Kaleidoscope“ vor allem dahingehend eine Herausforderung dar, dass Zuschauende an unterschiedlichen Punkten in die Handlung einsteigen. Garcia merkt dazu an: „One of the ways that we approached it was by making sure that we treated every episode like a pilot.”<sup>52</sup> Dieses Konzept der Pilotfolge meint dabei, dass jede Episode von „Kaleidoscope“ als alleinstehende Episode funktionieren müsse, um den Einstieg an jedem Punkt der Geschichte möglich zu machen, ohne sich negativ auf das Verständnis der Rezipierenden auszuwirken. Unterstützend dazu lässt sich erwähnen, dass besonders im Bereich der Figuren mit klar erkennbaren Mustern gearbeitet wird. Die Charaktere bedienen sich Archetypen, die für das Publikum schnell lesbar und zu jedem Zeitpunkt in der Erzählung wiedererkennbar sind (z.B. „Der Anführer“, „der Choleriker“, „der Nerd“, usw.). Wie bereits in den einleitenden Worten erwähnt, setzen die Serienschöpfer in der Nichtlinearität eine Episode in der Struktur der Erzählung fest, die finale Episode Weiß. Durch diese fixierte Platzierung wird sichergestellt, ähnlich wie es sich mit den vier Kapiteln in „Beyond: Two Souls“ verhält, an denen sich Geschichts- und Erzählchronologie überschneiden, dass in Bezug auf den Spannungsbogen der dramatische Höhepunkt der Geschichte genau dort liegt, wo auch der dramatische Höhepunkt der Erzählung stattfindet. Alles kulminiert im Raubüberfall selbst, auf den die Zuschauenden, egal aus welcher Reihenfolge sie sich dem Ende nähern, seit Beginn an hinfiebern und dessen Auflösung sie alle zum gleichen Zeitpunkt in der Erzählung erleben.

---

<sup>51</sup> Thao, 2022.

<sup>52</sup> Thao, 2022.

### 3.5 Abschluss der Analyse

Untenstehend findet sich tabellarisch die Zusammenfassung der wesentlichen Aspekte aus der zuvor erfolgten Analyse. Dabei wird zunächst darauf eingegangen, ob das analysierte Werk die Definitionen von Nichtlinearität nach Genette und/oder Pearce erfüllt. Es wird in Stichworten zusammengefasst, welche Anachronien nach Genette das jeweilige Werk aufweist und welche Wirkung diese Nichtlinearität erzeugt. In Hinsicht auf die Entwicklung des interaktiven, nichtlinearen Theaterstücks sind die erzählerischen Methoden aufgeführt, die Einfluss auf die Rezeption des Publikums nehmen, sortiert nach ihren angestrebten Effekten. Die Kriterien dienen als Grundlage für die Umsetzung in Kapitel 4.

Im Rahmen der Analyse tauchen vermehrt die zwei Kernaspekte Immersion und Anteilnahme auf, die sich zum Beispiel aus erhöhter Spannung, emotionaler Nähe oder Aktivierung des Publikums erschließen. In allen vier analysierten nichtlinearen Werken scheint die Nichtlinearität beziehungsweise die Methoden, die in der Nichtlinearität verwendet werden, um Einfluss auf die Rezeption des Publikums zu nehmen, vor allem daraufhin abzuzielen, das Erlebnis immersiv zu gestalten und die Anteilnahme der Zuschauenden am Erlebten zu fördern.

Tabelle 1: Zusammenfassung der Analyse der vier nichtlinearen Werke

|                                 | „Time and the Conways“                                                          | „Memento“                                                                                                                           | „Beyond: Two Souls“                                                                                                                                     | „Kaleidoscope“                                                                                                 |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nichtlinear nach Genette</b> | ✓                                                                               | ✓                                                                                                                                   | ✓                                                                                                                                                       | ✓                                                                                                              |
| <b>Nichtlinear nach Pearce</b>  | ✗                                                                               | ✗                                                                                                                                   | ✗                                                                                                                                                       | ✓                                                                                                              |
|                                 | <b>Anachronien</b>                                                              |                                                                                                                                     |                                                                                                                                                         |                                                                                                                |
|                                 | partielle externe Prolepse                                                      | Zickzacklauf:<br>Jeweils ein retrograder und ein linearer Handlungsstrang verwoben;<br>partielle externe Analepsen in Mikrostruktur | Rahmenhandlung Prolog/Epilog mit partiellen externen Analepsen und einer partiellen externen Prolepse;<br>mehrere kleine Anachronien in Spielkomponente | variierende Anachronien je nach Reihenfolge; kann Analepsen und/oder Prolepsen enthalten oder linear verlaufen |
|                                 | <b>Wirkung der Nichtlinearität</b>                                              |                                                                                                                                     |                                                                                                                                                         |                                                                                                                |
|                                 | Immersion und verstärkte Anteilnahme durch Veränderung des narrativen Kontextes |                                                                                                                                     |                                                                                                                                                         |                                                                                                                |
|                                 | erhöhte Spannung und Anteilnahme durch <b>zusätzliche</b> Informationen         | erhöhte Spannung und Anteilnahme durch <b>fehlende</b> Informationen                                                                | erhöhte Spannung und Anteilnahme durch <b>zusätzliche</b> und/oder <b>fehlende</b> Informationen                                                        |                                                                                                                |

|                                            | „Time and the Con-ways“                                                           | „Memento“                                                   | „Beyond: Two Souls“                                                    | „Kaleidoscope“                                                       |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
|                                            |                                                                                   | emotionale Nähe durch Einblick in die Psyche der Hauptfigur |                                                                        |                                                                      |
|                                            |                                                                                   | Aktivierung durch Komplexität                               |                                                                        |                                                                      |
|                                            |                                                                                   |                                                             |                                                                        | Aktivierung durch Interaktivität                                     |
|                                            | Erzählerische Methoden (nach Einfluss auf die Rezeption des Publikums gegliedert) |                                                             |                                                                        |                                                                      |
| Verständnis                                | 3-Aktstruktur; Anachronie in Akt 2 klar abgegrenzt                                | sich wiederholende Anachroniemuster                         | Rahmenhandlung; Zeitstrahl; Erzähler erklärt Konzept                   | Episodenformat; Pilotfolgenkonzept                                   |
|                                            | immer gleiches Grundsetting: Ort, Anlass, Charaktere                              | wenige Ortswechsel, wenige Charaktere                       |                                                                        | Charaktere bedienen Archetypen                                       |
|                                            | temporale Einordnung durch sich veränderndes Bühnenbild                           | temporale Einordnung durch Polaroids, Notizen               | temporale Einordnung durch Alter der Hauptfigur                        | temporale Einordnung durch Episodentitel: zeitliche Distanz zum Raub |
| Identifikation                             | Bezugsperson als Publikumperspektive                                              |                                                             |                                                                        |                                                                      |
|                                            | Alltägliche Probleme                                                              |                                                             | Alltägliche Probleme                                                   |                                                                      |
| Diversität                                 | emotional kontrastreiche Situationen                                              |                                                             | emotional kontrastreiche Situationen                                   |                                                                      |
| Spannungsbogen                             |                                                                                   |                                                             | Überschneidung von dramatischem Höhepunkt von Geschichte und Erzählung |                                                                      |
| Immersion, Anteilnahme                     | Verbindung von Erzählstruktur mit narrativen Kernthemen                           |                                                             |                                                                        |                                                                      |
| Grundlegendes Ziel: Immersion, Anteilnahme |                                                                                   |                                                             |                                                                        |                                                                      |

## 4 Entwicklung und Realisierung des interaktiven, nichtlinearen Theaterstücks „Polaroids“

Im Folgenden geht es um die Entwicklung und Realisierung des interaktiven, nichtlinearen Theaterstücks „Polaroids“, das im Rahmen dieser Arbeit entstanden ist. Die Basis hierfür bilden die in Kapitel 3 aus der Analyse herausgearbeiteten Kriterien, in Hinblick auf den Einfluss von Nichtlinearität und Interaktivität auf das Erlebnis des Theaterpublikums. In der folgenden Beschreibung beziehen sich viele Aspekte auf persönliche Erfahrungen, die im Prozess der Umsetzung gemacht wurden und werden als solche dargelegt.



Abbildung 1: Foto von im Probenprozess entstandenen Polaroids  
*Quelle: Chiara Kremser*

### 4.1 Grundkonzept

Im Rahmen der Analyse kristallisierte sich insbesondere ein Aspekt in Bezug auf Nichtlinearität heraus, der im Entwicklungsprozess eines eigenen, interaktiven, nichtlinearen Theaterstücks im Vordergrund stehen sollte: Die Verbindung von Erzählstruktur und narrativen Kernthemen, um Immersion und Anteilnahme zu fördern. In drei der vier analysierten Werke besteht ein direkter Zusammenhang zwischen der Nichtlinearität des Werks und dessen inhaltlichen Komponenten. In diesem Sinne erschien es wichtig, dies auch auf das eigens zu erarbeitende Theaterstück anzuwenden. Dabei gefiel mir vor allem das Konzept von Erinnerungen und deren Unzuverlässigkeit, das sowohl in „Memento“ als auch in „Beyond: Two Souls“ thematisiert wird. Es sollte also ein Theaterstück entstehen, dessen Thema Erinnerungen strukturell mit Nichtlinearität in Verbindung gebracht werden kann. Ziel war es dabei sowohl die Definition von Nichtlinearität nach Genette als auch die Definition nach Pearce zu berücksichtigen und ein Theaterexperiment zu schaffen, das sowohl vorgegebene nichtlineare Erzählstrukturen enthält als auch dem Publikum die Möglichkeit gibt, Einfluss auf die Chronologie der Erzählung zu nehmen. In Anlehnung an das Konzept der Serie „Kaleidoscope“ entstand daraus der Ansatz, das Publikum die Reihenfolge der gesehenen Szenen selbst entscheiden zu lassen. Doch wie lässt sich in diesem Ansatz vermeiden, dass eine Analyse des Stücks nach Genette dieselben Probleme aufwirft, die auch die Struktur von „Kaleidoscope“ mit sich bringt? Die Lösung hierfür stellt eine Rahmenhandlung dar, die die Nichtlinearität in einen Kontext setzt und dem Ganzen als Basiserzählung dient, wie es auch in „Beyond: Two Souls“ der Fall ist. Unter diesem Gesichtspunkt drängt sich das Thema Erinnerungen geradezu auf und festigte den Entschluss, das Stück auf diesem Kernthema aufzubauen. Die Szenen, deren Reihenfolge das Publikum wählt, fungieren dabei als Erinnerungen, die in der Rahmenhandlung angesprochen und verarbeitet werden. Somit stellen alle wählbaren Szenen Analepsen zur Rahmenhandlung dar, unabhängig davon welche Anachronien sich innerhalb der Szenen je nach Publikumseinfluss bilden. Hier ist explizit davon zu sprechen, welche Anachronien sich bilden *könnten*, denn im Entwicklungsprozess

des Theaterstücks wurde schnell deutlich, dass es sich bei den Szenen und deren mögliche Reihenfolgen im Sinne von Genette eher um eine Achronie handelt. In Erinnerung an „Beyond: Two Souls“ und den Zeitstrahl war es mir wichtig, dass das Publikum beim Erleben nicht das Gefühl bekommen sollte, dass eine „richtige“ Chronologie existiert und womöglich die „Falsche“ gewählt worden sein könnte. Aus diesem Grund galt es als einer der Grundsätze im Kreativprozess des Stücks zu verhindern, dass die Szenen in irgendeiner Form eine Geschichtschronologie vorgeben. Dies bedeutet im Umkehrschluss natürlich auch, dass die Szenen erstmal nicht in einem narrativen Kontext zueinanderstehen (ähnlich den Kapiteln in „Beyond: Two Souls“). Unter dieser Betrachtung erschloss sich die Frage, ob sich innerhalb der verschiedenen Reihenfolgen durch Assoziationen des Publikums überhaupt ein narrativer Kontext bilden kann. Kurz gesagt, gelingt es, dass die Szenen als zusammenhängende Handlung betrachtet werden, obwohl keine erkennbare Geschichtschronologie vorliegt, oder werden sie als alleinstehende Szenen wahrgenommen? Dies und Weiteres wird unter anderem in Kapitel 5 genauer betrachtet. Das bewusste Vermeiden des Vorgebens einer Geschichtschronologie führt, wie gerade ausgeführt, dazu, dass keine eindeutige temporale Einordnung stattfinden kann, sodass man die Reihenfolge der Szenen auf Mikrostruktur nach Genette einer Achronie zuschreiben würde. Dies setzt voraus, dass anderweitig für Orientierung in der Nichtlinearität gesorgt werden muss, um das Verständnis des Publikums zu fördern. Wichtig erschien mir außerdem, dass die Auswahl der Szenen, im Gegensatz zu „Kaleidoscope“, nicht einen externen Faktor des Erlebnisses darstellt, sondern inhaltlich angebunden wird und sich organisch anfühlt. In diesem Zuge entstand als zentrale Figur Erin oder The Dreamer, die die Welt am liebsten durch die Linse ihrer Polaroidkamera betrachtet und gern in Erinnerungen schwelgt. Sie leitet als Bezugsperson und Publikumperspektive durch den Abend und soll dahingehend für Verständnis, Anteilnahme und Immersion sorgen.

## 4.2 Schreibprozess



Abbildung 2: Erin versucht die Polaroids in eine Reihenfolge zu bringen *Quelle: Sarah Naumann*

*“We don’t remember things linearly; we remember various moments from different stages of life, according to emotional impact...”<sup>53</sup>*

Erin erzählt die Geschichte ihrer Freunde aus Kindheitstagen. Doch Erinnerungen sind trügerisch und Alles, was ihr aus dieser besonderen Zeit bleibt, sind die Polaroids, die sie damals aufgenommen hat. Deshalb bittet sie das Publikum mit ihr gemeinsam eine Reihenfolge für die Polaroids zu finden und die Erinnerungen in einen Kontext zu bringen.

Die Polaroidbilder stellen dabei die einzelnen Szenen aus Erins Vergangenheit dar, deren Reihenfolge das Publikum bestimmt und geben in Kombination mit der Rahmenhandlung die Grundstruktur von „Polaroids“ vor. Die Rahmenhandlung beginnt mit einem Prolog und endet mit einem Epilog aus Erins Perspektive. Jede Szene dazwischen benötigt einen Vorlauf, in den die Entscheidung für das jeweilige Polaroid eingebettet ist und einen Nachlauf, der die Rückkehr aus der Erinnerung mit der nächsten Auswahl verknüpft. Daraus ergibt sich ein immergleiches Muster aus Szene-Zwischensequenz-Szene, das dem Publikum zur Orientierung dienen und dahingehend Verständnis schaffen soll. In Anbetracht des Aspekts, dass die Szenenreihenfolgen variieren, sind die Zwischensequenzen, in denen Erin mit dem Publikum interagiert, als Improvisationseinlagen angelegt. Diese Improvisationen sollen vor allem Raum für Interaktion mit dem Publikum schaffen und dieses durch Eigenbeteiligung aktivieren und involvieren, zusätzlich zum bereits genannten Aspekt der Beteiligung an der Wahl der gespielten Szenenreihenfolge. Daraus erschließt sich allerdings, dass nicht alle Komponenten von „Polaroids“ im Schreibprozess festgelegt werden konnten. Dementsprechend lag der Fokus des Schreibens überwiegend auf dem Prolog und den Szenen aus der Vergangenheit. Eine große Herausforderung beim Schreiben der Szenen bestand darin dem eigenen Vorsatz treu zu bleiben, dem Publikum nach Möglichkeit keine Geschichtschronologie vorzugeben. Wie Erin ihre Freunde kennenlernte oder was aus der Gruppe geworden ist, kann dementsprechend nicht erzählt werden. Um dennoch Diversität innerhalb der Szenen zu schaffen, entstand der Ansatz, emotional kontrastreiche Alltagssituationen zu erzählen, die nicht zwangsweise an eine Geschichtschronologie gebunden sind. Genau wie in „Beyond: Two Souls“ sollen die alltäglichen Momente zusätzlich die Möglichkeit der Identifikation bieten, um emotionale Nähe und daraus Anteilnahme zu schaffen. Zur Inspiration dienten dabei unter anderem die Videospiele „Life is

<sup>53</sup> Laventhol, Ali: Non-Linear Storytelling, 18.03.2025, <https://scriptanatomy.com/non-linear-storytelling/> (abgerufen am 17.03.2026).

Strange“ und „Lost Records“, sowie das Buch und der zugehörige Film „The Perks of Being a Wallflower“. Zwar behandeln diese Werke alle weitaus komplexere Handlungsstränge, bestechen aber vor allem in ihren alltäglichen, ehrlichen Momenten und nahbaren Charakteren. Auch das Theaterstück „Time and the Conways“, bietet sich als inhaltliche Inspiration an, besonders in Bezug auf die kleinen, ironischen und bittersüßen Momente, die sich in Akt 3 ergeben, denn Ziel ist es, dass sich, je nachdem in welcher Reihenfolge die Szenen erlebt werden, auch in „Polaroids“ solche Situationen ergeben können, die je nach unterschiedlichem „Vorwissen“, also je nach zuvor gesehener Szene, eine andere emotionale und kontextuelle Färbung annehmen. Auch dies setzt voraus, dass sich für das Publikum eine szenenübergreifende Handlung ergibt, die einen narrativen Kontext bietet. Als übergeordnete Themen dienen „Polaroids“ die bereits genannten Aspekte von Erinnerungen, sowie zusätzlich Freundschaft, Identität und Erwachsen werden.

Dies setzt neben der nichtlinearen Struktur und dem Gesamtkonzept vor allem einen starken Fokus auf die Charaktere. Hierbei war es mir wichtig im Sinne des Verständnisses und der Nachvollziehbarkeit in jeder Szene mit derselben Gruppe an Figuren zu arbeiten und die Gesamtzahl aller Figuren gering zu halten. Im Sinne von „Kaleidoscope“ bedienen sich die Charaktere in „Polaroids“ Archetypen und sind im Textbuch auch als solche benannt. Erin, in der Vergangenheit betitelt als The Dreamer, erfüllt die Funktion der stillen Beobachterin. The Dancer, von den anderen Freunden Alisha oder Ali genannt, ist der bunte Paradiesvogel der Gruppe, der willensstark nach seinem Ziel, Profitänzer zu werden, strebt. The Advocate, Emily, kämpft als Visionärin und Aktivistin für Gerechtigkeit und eine bessere Welt, während The Rebel, Matilda oder Mati, als Außenseiterin überall aneckt und sich aus Prinzip gegen alles auflehnt, was Regeln vorschreibt. In der Entwicklung dieser Charaktere hat es sich für mich vor allem als hilfreich erwiesen, für jede Figur ein Charaktermoodboard zu erstellen. Diese Moodboards, eine Zusammenstellung von visuellen und auditiven Inspirationen, durchliefen einige Iterationen, bis in mir das Gefühl entstand, ein starkes Gesamtbild des Charakters erzeugt zu haben, das dem Publikum in kürzester Zeit vermitteln kann, um wen es sich bei dieser Figur handelt. Nachdem die Charaktere in sich feststanden, war es mir im zweiten Schritt genauso wichtig, die Beziehungen untereinander präzise zu definieren, damit auch diese für das Publikum gut lesbar und nachvollziehbar erscheinen. Das Charakterkonzept zielt dabei vor allem darauf ab, dass Charaktere in jeder Szene, egal in welcher Reihenfolge die Szenen erlebt werden, deutlich erkennbar charakterisiert werden können und ein klares Verständnis, sowie eine Basis für Identifikation geschaffen wird.





## The advocate

- The rebel
  - Gegenseitiges Unverständnis
  - „Wie kann dir alles nur so egal sein?“
  - Beschützerinstinkt
- The dancer
  - Gegenseitiger Respekt - hard worker
  - Neid
  - Egoismus vs. Selbstverwirklichung
- The dreamer
  - Beschützerinstinkt
  - Geteilter Optimismus
  - „There is beauty in this world“

Abbildung 3: Charaktermoodboard und Stichpunkte zu den Beziehungsverhältnissen von The Advocate *Quelle: Eigene Darstellung auf Basis von Pinterest Bildern*

Auch in Bezug auf den Ort erschien es sinnvoll, sich dem Konzept von „Time and the Conways“ zu bedienen und ein immer gleiches Grundsetting zu verwenden, das sich lediglich in seiner Ausführung ändert und dem Publikum somit als konstanter Anhaltspunkt dient. Dabei wurde schnell deutlich, dass es sich genau genommen um zwei Orte handeln muss, nämlich einerseits den Ort der Erinnerung, an dem die einzelnen Szenen spielen und andererseits den Ort des Erinnerns, an dem Prolog, Epilog und Zwischensequenzen spielen.

Der Prolog von „Polaroids“ dient sowohl als thematische Einleitung und Eröffnung in die Interaktivität als auch ganz im Sinne von „Beyond: Two Souls“ als Erklärung des nichtlinearen Systems. Er umfasst die Charakterisierung von Erin und die Herausstellung ihrer Funktion als Publikumperspektive und Bezugsperson. Wichtig war es hierbei, Erin so nahbar und ehrlich wie möglich zu präsentieren, um dem Publikum zu ermöglichen, emotionale Nähe aufzubauen und sich der Interaktivität zu öffnen. Auf dieser Basis stützen sich die Szenen und Zwischensequenzen. Der Epilog ist kurzgefasst und dient dem Abschluss der Rahmenhandlung. In der Konzeptionierung der Szenen wurde bereits festgelegt, dass es sich dabei um emotional kontrastreiche Alltagssituationen handeln soll. Ziel war es einerseits interessante und abwechslungsreiche Szenen zu schreiben, gleichzeitig aber Momente zu zeigen, die das Publikum so oder so ähnlich schon einmal erlebt haben könnte. Im ersten Schritt machte ich mir dabei die Grundemotionen nach Paul Ekman, namentlich Freude, Trauer, Überraschung, Wut, Angst, Ekel und Verachtung<sup>54</sup> zu Nutze, die gruppiert und einzelnen Szenen zugewiesen wurden. Aus der Gruppierung der einzelnen Emotionen ergaben sich Kernthemen für drei Szenen:

- Streit (Wut, Ekel, Verachtung)
- Entfremdung und Annäherung (Trauer, Angst, Überraschung)
- Freiheit (Freude)

<sup>54</sup> Vgl. Frank, Anna-Carina: 7 Grundemotionen nach Paul Ekman, 29.04.2021, <https://www.neverest.at/blog/7-grundemotionen-paul-ekman/> (abgerufen am 01.05.2026).

In der Erweiterung dieses Konzepts wurde sich weiter von den Grundemotionen gelöst, um die Szenen näher an tatsächliche Lebensrealitäten heranzuführen. Um eine größere Varianz innerhalb der Reihenfolgen zu erzeugen, wurde eine weitere Szene hinzugefügt, die den Alltag der Gruppe darstellt und keiner der Extremlagen zuzuordnen ist, sondern die Dynamiken der anderen Szenen in einem „normaleren“ Kontext spiegelt. In weiteren Iterationen entstanden daraus die finalen Szenenkonzepte für „Polaroids“. Zur erneuten Vermeidung einer Geschichtschronologie wurde den Szenen bei der Betitelung, passend zu den Grundstimmungen und Intensitäten, eines der vier Elemente zugewiesen. Im Laufe des Prozesses stellte sich heraus, dass die Elemente als Titel hingegen inhaltlich kaum als neutrale Kategorisierung betrachtet werden können. Dementsprechend wurde im Umgang mit dem Publikum in Anlehnung an „Kaleidoscope“ lediglich von Farben gesprochen:

- |                                   |               |
|-----------------------------------|---------------|
| - Streit, Missverständnis         | Feuer (rot)   |
| - Entfremdung und Annäherung      | Erde (grün)   |
| - Unendlichkeit, Träume, Freiheit | Wasser (blau) |
| - Spiel, Leichtigkeit des Alltags | Luft (gelb)   |

Um Sicherzustellen, dass ein Einsteigen an jedem Punkt für das Publikum möglich ist, wurde sich nach „Kaleidoscope“ am Prinzip der Pilotfolge orientiert. Jede Szene soll dabei die Charaktere und deren Beziehungen zueinander ausreichend verständlich darstellen, eine eigene, den obigen Emotionen und Themen zugewiesene Geschichte erzählen und die Energie bzw. Intensität des jeweiligen Elements verkörpern. Unter Berücksichtigung dieses Aspekts wurden schließlich die Szenen für „Polaroids“ geschrieben. Das Textbuch von „Polaroids“ findet sich im digitalen Anhang dieser Arbeit.

#### 4.3 Regiekonzept und Probenprozess

Auch auf den Probenprozess wirkte sich die Besonderheit der Nichtlinearität, besonders im bereits genannten Aspekt des Nichtvorgebens einer Chronologie, aus. Um weder Team noch Cast in der ersten Wahrnehmung zu beeinflussen, wurde das Textbuch in Einzelteilen herausgegeben, mit der Anweisung die Reihenfolge der zu lesenden Szenen selbst zu bestimmen. Im weiteren Probenprozess wurde darauf geachtet, die Szenen immer wieder in unterschiedlichen Kombinationen zusammenzusetzen. Einen weiteren Sonderfall im Probenprozess stellten die Improvisationssequenzen dar, die Erins Interaktion mit dem Publikum tangieren. Um ein zu festes Einproben der Zwischensequenzen ohne Publikum zu vermeiden, wurde hier hauptsächlich besprochen, worum es in den einzelnen Blöcken gehen soll und in welcher Beziehung Erin und das Publikum stehen. Dieses nimmt schließlich Einfluss auf die Erzählung und soll somit nach Pearce als Spieler\*innen und nicht als bloße Beobachter\*innen betrachtet werden. In „Polaroids“ ist das Publikum ein Spiegel von Erin selbst, eine Person, die sich Erin imaginär vorsetzt, um ihre Erinnerungen verarbeiten zu können. In den Sequenzen zwischen den Szenen soll ein direkter Austausch zwischen Erin und dem Publikum entstehen, der sich im besten Falle auch auf das Publikum

untereinander ausweiten kann. Hierbei soll es auch wie im Rest des Stücks um Erinnerungen, Freundschaft und Identität gehen und durch die persönlichen Gespräche eine engere Verbindung zum Erlebten geschaffen werden. Ausgewählt werden diese Szenen dabei in einer Abstimmung, die Erin im Austausch mit dem Publikum anleitet. Die Szenenwahl wurde in einzelnen Wahlrunden zwischen den Szenen angesetzt, damit das Publikum sich eingewöhnen kann und sich nicht direkt mit einer kompletten Reihenfolgenwahl konfrontiert fühlt, für die zu Anfang kaum Anhaltspunkte zur Verfügung stehen. Als Stütze dienen dabei die Polaroids, die Erin als Erinnerung von jeder Szene besitzt und die dem Publikum in Form von Abzügen in Briefumschlägen während des Einlasses ausgeteilt werden. Diese Polaroids bilden Momente aus den jeweiligen Szenen ab und sind passend zur Szene individuell gestaltet. Zusätzlich wurde der Rahmen der Polaroids eingefärbt und den jeweiligen Szenen zugeordnet (zum Beispiel Feuer = roter Rahmen). Dies dient sowohl dem Publikum als auch Erin und dem Team hinter der Bühne als Unterscheidungsmerkmal. Jede Szene beinhaltet die Situation, in der das Polaroid entstanden ist, sodass das Publikum den Moment auf dem Polaroid wiedererkennen kann. Nachfolgend finden sich die Polaroids, von links nach rechts den jeweiligen Szenen Erde, Feuer, Luft und Wasser zugeordnet.



Abbildung 4: Erins Polaroids *Quelle: Julian Bock*

#### 4.4 Bühne und Technik

Hat das Publikum seine Wahl getroffen, beginnt der Übergang in die dem Polaroid zugehörige Szene. Dabei war es uns im Kreativteam wichtig, dass der Prozess des Erinnerns den nötigen Raum einnimmt, um als Zuschauer\*in vollständig in die Erinnerung eintauchen zu können: Stück für Stück erhellt Licht die Bühne und gibt den Blick auf die jeweilige Szenerie frei. Der Raum füllt sich mit Geräuschen und schließlich auch mit den Charakteren Dancer, Advocate und Rebel, zunächst eingefroren, bewegungslos, während Erin die Erinnerung zusammensetzt. Sie ist Dreh- und Angelpunkt im Entstehen des Gesamtbildes und erst, wenn sie ihren Platz darin gefunden hat, kann die Erinnerung zum Leben erwachen.

In der Entwicklung des Bühnenbildes musste zunächst die Grundaufteilung des Raumes konzipiert werden. Wie bereits im Entwicklungsprozess der Orte erwähnt, galt es hierbei, ein Bühnenkonzept zu entwickeln, das sowohl den Ort der Erinnerung (Szenen) als auch den des Erinnerns (Rahmenhandlung) darstellen kann. In enger Zusammenarbeit mit dem Bühnenbildner Julian Bock entstand daraus das Konzept eines physisch zweigeteilten Raums. Nach längerer Überlegung, wie die Zwischensequenzen von

den Szenen getrennt werden sollten, um einerseits eine intime Atmosphäre mit dem Publikum zu ermöglichen und andererseits die Bühne als solche für die jeweiligen Szenen umbauen zu können, festigte sich die Idee, das Publikum zwischen die beiden Orte zu platzieren. So entstand auf einer Seite der Ort für die Rahmenhandlung, welcher schließlich den Namen „Erins Corner“ tragen sollte und auf der anderen Seite der Ort der Erinnerungen. Dieser repräsentiert den Rückzugsort der Freundesgruppe, an den Erin in ihren Erinnerungen zurückkehrt. Ein Ort, an dem die Freunde den Problemen des Alltags und der Realität entfliehen können: Der Dachboden.



Abbildung 5: Links: Der Dachboden in Erins Erinnerung; rechts: Erins Corner *Quelle: Sarah Naumann*

Erins Corner ist eine visuelle Darstellung ihrer inneren Welt, eine Manifestierung ihrer Gedanken, Erinnerungen und allem, was Erin zu der Person macht, die sie ist. Kernelement des Ganzen stellt die Wäscheleine dar, an der, an eine Dunkelkammer zum Entwickeln von Film erinnernd, die Polaroids der verschiedenen Szenen hängen. Die Gestaltung des Raums lehnt sich an Erins Passion des Fotografierens an und setzt das Thema auf verschiedene Arten und Weisen um: Fotoalben, thematisch passende Bücher, bunte Tücher als Hintergründe, leere Polaroid-Filmpackungen sowie natürlich die Polaroidkamera selbst. Ein weiterer wichtiger Bezug, der in Erins Corner hergestellt werden soll, ist die Verbindung zum Dachboden, die Erins Festhalten an ihren Erinnerungen symbolisiert. In Anlehnung an die Dachschräge und die Lichterketten spannen sich Glühlampenstränge über die Ecke und die Tücher erinnern zusätzlich an eine Art Deckenburg oder Höhle, wie sie Kinder oft bauen. Das Publikum sitzt verteilt auf Schaumstoffwürfeln zwischen Erins Corner und dem Dachboden selbst. Ziel war es einen atmosphärischen Rahmen zu schaffen, der dem Publikum die Möglichkeit bietet, sich zu öffnen und auf die Interaktion einzulassen. Der Dachboden hingegen stellt gänzlich Erins Erinnerung an die Zeit mit ihren Freunden dar und ist als physischer Ort deutlich detaillierter und realitätsnäher als Erins Corner gestaltet. Kernstrukturelement bildet die Dachschräge, die den Dachboden als solchen definiert. Eine größere Öffnung in der Schräge dient als Tür hinaus auf den Balkon, sodass sowohl eine Innen- als auch eine Außenwelt geschaffen wird. Bei der Einrichtung des Dachbodens wurde vor allem darauf geachtet, dass

der Ort gemütlich und belebt wirkt. Es sollte ein Ort werden, an den das Publikum Erin gern begleitet und der eine sichere Rückzugsatmosphäre für die Freundesgruppe kreiert. Dabei findet sich für jeden Charakter eine eigene kleine Ecke, in der allerlei persönliche Gegenstände zu entdecken sind. Um die jeweiligen Szenen inhaltlich zu unterstützen und visuell voneinander abzusetzen, werden für jede Szene individuelle Veränderungen des Dachbodens vorgenommen.

Unterstützend zum Bühnenbild prägen vor allem Licht und Ton maßgeblich die Szenerie in ihrer Atmosphäre und vermitteln dem Publikum ein greifbares Bild der Szene. Das Konzept von „Polaroids“ stellte die Technik dahingehend vor eine Herausforderung, dass ein lineares Programmieren in einem nichtlinearen Stück, dessen Szenenreihenfolge sich jede Vorstellung ändert, kaum funktionieren kann. In der Konzeptionierung wurde darauf geachtet, dass die programmierten Szenen in sich ein geschlossenes System bilden, auf das jederzeit zugegriffen werden kann, sobald die Entscheidung für die jeweilige Szene gefallen ist. Im Prozess des Erinnerns baut sich jede Szene in einer anderen Reihenfolge auf, sodass immer wieder unterschiedliche Bereiche des Bühnenbildes zuerst fokussiert werden und verschiedene Schwerpunkte zu Beginn der Szene gesetzt werden können. In enger Zusammenarbeit mit dem Lichtdesigner- und operator Malte Bruns wurde eine eigene Lichtstimmung für jede Szene sowie die Rahmenhandlung erstellt. Erins Corner erhielt dabei eine warme, gemütliche Atmosphäre, die maßgeblich von den einzelnen Glühbirnen geprägt ist, die sich über dem Publikumsraum verteilen. Die einzelnen Szenen erhielten eine individuelle Stimmung, die eng mit dem zugewiesenen Element verknüpft ist und in seiner Ausführung die Erinnerung eher stilisiert als realitätsgetreu wiedergibt. Dies dient einerseits der emotionalen Unterstützung der jeweiligen Szene als auch dem Kontrast zwischen Realität und Erinnerung. So verkörpert zum Beispiel die Szene Feuer mit ihrem roten Licht die Hitzigkeit der Gemüter und eine stehende, drückende Atmosphäre, die sich im Laufe der Szene noch weiter intensiviert. Die Szene Wasser hingegen strahlt mit ihrem blauen Licht eine kühle Nachtstimmung aus, die vom hellen Mondlicht auf dem Balkon unterstützt und vom orangefarbenen Licht der Stehlampe im Raum kontrastiert wird. In der Stilisierung wurde also zusätzlich immer wieder mit natürlichem Licht, besonders in Form seiner Richtung gearbeitet. Maßgeblich daran beteiligt ist vor allem ein Scheinwerfer hinter dem Fenster im Bühnenbild, der das Sonnenlicht von draußen darstellt und die physische Beleuchtung im Raum selbst (Stehlampe, Schreibtischlampe, Lichterketten, Projektor). Ein großflächiges Kernelement des Lichtdesigns stellt die *Opera* dar, ein gespannter, großflächig beleuchteter Stoff, der den Himmel hinter dem Balkon repräsentiert.





Abbildung 6: Links: Erin vor der Opera; rechts: hitziges Licht durchs Fenster *Quelle: Sarah Naumann*

In der Konzeptionierung des Tons wurde ähnlich wie im Licht darauf geachtet, dass die jeweiligen Szenen ein in sich geschlossenes System darstellen und die einzelnen Einspieler zu einem Großteil in Kombination mit dem Licht gestartet werden können. Dies dient der Vereinfachung in der Umsetzung während der Vorstellungen. Im Aufbau wurde mit einem Stereo-Setup gearbeitet, das von einem Effektlautsprecher im Bühnenbild unterstützt wird, über den Geräusche abgespielt werden können, die akustisch im Raum selbst verortet werden sollen, wie zum Beispiel Musik aus einer im Regal stehenden Musikbox. Ein Großteil des Sounddesigns basiert auf diegetischen Sounds, also Geräuschen, die innerhalb der Welt der Geschichte existieren. Sie dienen vor allem der Unterstützung der szenischen Atmosphäre. Beispielhaft wurde in der Szene Erde mit Regengeräuschen gearbeitet, die einen bedrückenden Tag simulieren, der im Laufe der Szene aufklart und von Vogelgezwitscher abgelöst wird. Diese Veränderung unterstützt den Moment der Konfliktlösung und des Abfallens der Anspannung von den Charakteren. Eine große Inspiration für die Musik in „Polaroids“ stellte der Soundtrack des Videospiels „Lost Records“ dar, der mit seinem leicht melancholischen Synth-Sound eine verträumte Erinnerungsatmosphäre kreiert. Das Musikstück „A place like home“ aus dem Soundtrack bildet in der Szene Wasser einen Klangteppich für den gemütlichen Abend. Im Laufe der Szene steigert sich die Energie und die Musik wechselt zu George Michaels „Freedom“, passend zum Thema der Szene, in der Version aus dem Jugendfilm „Pitch Perfect 3“.

Um einen reibungslosen Ablauf des Stücks zu garantieren, erforderte die Besonderheit der variierenden Reihenfolgen in „Polaroids“ eine präzise Kommunikation zwischen Bühne, Technik und Darstellenden. Hierbei wurde sich auf folgendes Konzept geeinigt: Hat das Publikum eine Wahl getroffen, macht Erin im Dialog deutlich, um welches es sich bei dem gewählten Bild handelt. Dies dient sowohl dem Publikum als auch der Inspeizienz als Zeichen dafür, welche Szene folgt. Der Inspizient gibt durch das Einfärben des Lichts hinter der Bühne und einem farbigen Signal auf einem Bildschirm an die Darstellenden weiter, welche der Szenen als nächstes gespielt wird, damit diese sich auf die Szene vorbereiten und in das Kostüm für die jeweilige Szene wechseln können. Das Team auf der Bühne, das sich während der

Zwischensequenz um den Umbau kümmert, erhält einen Toneinspieler mit den Elementnamen „Feuer“, „Wasser“, „Erde“ oder „Luft“ via Kopfhörer. So wird sichergestellt, dass alle beteiligten Personen zu jederzeit wissen, welche Szene vorbereitet werden muss, um in diesem nichtlinearen „Chaos“ den Überblick zu behalten.

#### 4.5 Zur Erinnerung

*„ERIN: Erinnerungen sind was Seltsames. Aber sie sind alles, was wir haben. Deshalb versuchen wir, sie festzuhalten. Im Kopf, in Büchern, in Bildern. In Geschichten, die wir uns erzählen.“<sup>55</sup>*

Schließlich war es an der Zeit und „Polaroids“ fand seinen Weg auf die Bühne. Es gäbe sicherlich noch vieles zum Entwicklungsprozess zu sagen und das vorangegangene Kapitel ist nur ein Bruchteil dessen, was gedanklich, physisch und emotional in dieses Theaterexperiment geflossen ist. Doch dies soll ohnehin nur ein Ausblick darauf sein, welche konzeptionellen Ansätze und Überlegungen in „Polaroids“ stecken und zielt vor allem darauf ab, zu vermitteln, wie in der Entwicklung und Realisierung eines Theaterstücks mit Nichtlinearität und Interaktion umgegangen wurde.



Abbildung 7: Links: Die vier Freunde erneuern ihren Treueschwur, rechts: Cast und Crew von "Polaroids"  
Quelle: Sarah Naumann (Links), Clara Kasten (Rechts)

<sup>55</sup> Kremser, Chiara: Polaroids, Hamburg, Deutschland, 2026.

## 5 Rezeption – Umfrage und Auswertung

Im vorangegangenen Kapitel wurde genauer erläutert auf welche Art und Weise Nichtlinearität und Interaktivität, sowie die in Kapitel 3 erarbeiteten Kriterien zur Beeinflussung der Rezeption des Publikums innerhalb der Nichtlinearität, in das Theaterstück „Polaroids“ eingebunden wurden und auf welche Wirkung diese abzielen. Hinsichtlich des zu Beginn genannten Forschungsziels, inwiefern der Einsatz von Nichtlinearität und Interaktion im Zusammenspiel das Erlebnis des Theaterpublikums beeinflussen kann, wurde im Rahmen der Aufführungen von „Polaroids“ eine Umfrage durchgeführt. Im Folgenden soll die Erstellung des Fragebogens genauer erörtert und die Ergebnisse der Umfrage ausgewertet werden.

### 5.1 Fragebogen und Methodik

Die Umfrage wurde im Hinblick auf das Forschungsziel und die Anwendung der erarbeiteten Kriterien aus dem vorangegangenen Kapitel erstellt. Dementsprechend zielen die Fragen primär darauf ab, das Erlebnis des Publikums zu erfassen und insbesondere den Einfluss von Nichtlinearität und Interaktivität im Zusammenspiel auf dessen Rezeption zu eruieren. Übergeordnet stellen sich aus der Analyse in Kapitel 2 die Fragen, ob das Stück Anteilnahme und Immersion erzeugt hat und ob beide Aspekte durch die Nichtlinearität und die Interaktivität gefördert wurden. In Bezug auf die herausgearbeiteten Kriterien aus Kapitel 2 soll erfasst werden, ob innerhalb der Nichtlinearität Verständnis und Identifikation möglich waren, sowie eine Aktivierung des Publikums stattgefunden hat. In Bezug auf „Polaroids“ stellt sich besonders die Frage, ob die verschiedenen Szenenreihenfolgen und die Auswahl der Reihenfolge Einfluss auf das Erlebnis genommen haben und ob innerhalb dieser Reihenfolgen für das Publikum ein narrativer Kontext entstehen konnte, also die Szenen nicht alleinstehend, sondern als zusammenhängende Handlung wahrgenommen wurden. In Anbetracht der Tatsache, dass es sich dabei um individuelle Eindrücke handelt, wurde darauf geachtet, die Fragen neutral zu formulieren und eine Beeinflussung durch die Fragestellung so gering wie möglich zu halten. Es handelt sich bei den Fragen um eine Mischung aus quantitativen und qualitativen Fragen, die Ja/Nein-Fragen, sowie Multiple-Choice als auch Freifeldantworten umfassen. Der Fragebogen findet sich als Ganzes unausgefüllt im Anhang.

Bei der Erstellung wurden die Fragen in die beiden Blöcke „Fragen zur Person“ und „Fragen zum Stück“ unterteilt. Im ersten Block (Fragen 1-6) handelt es sich um demographische Fragen, die in der Auswertung der kontextuellen Einordnung der stückbezogenen Fragen dienen. Der zweite Block (Fragen 7-32) bezieht sich auf das Theatererlebnis des Publikums in „Polaroids“.

Nachfolgend findet sich eine Tabelle mit den durchnummerierten Fragen, ihren möglichen Antworten und den Kernaspekten, auf die die gestellte Frage abzielt.



Tabelle 2: Fragenkatalog der Umfrage inklusive Antwortmöglichkeiten und Ziel der Fragen

| #  | Fragen aus der Umfrage                                                                                  | Antwortmöglichkeiten                                                                                                                            | Worauf zielt die Frage ab                                                                                               |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Was ist deine Geschlechtsidentität?                                                                     | Freifeld                                                                                                                                        | Besteht ein Zusammenhang zwischen Rezeption und Geschlecht?                                                             |
| 2  | Wie alt bist du?                                                                                        | Freifeld                                                                                                                                        | Besteht ein Zusammenhang zwischen Rezeption und Alter?                                                                  |
| 3  | Was ist deine Tätigkeit?                                                                                | Freifeld                                                                                                                                        | Besteht ein Zusammenhang zwischen Tätigkeit und Rezeption?                                                              |
| 4  | Gehst du häufiger ins Theater? ( <i>mehr als 1x im Jahr</i> )                                           | Ja/Nein                                                                                                                                         | Sind Vorerfahrungen zu Theaterstrukturen vorhanden?                                                                     |
| 5  | Hast du schon einmal ein interaktives Theaterstück besucht?                                             | Ja/Nein                                                                                                                                         | Sind Vorerfahrungen zu interaktiven Theaterstrukturen vorhanden?                                                        |
| 6  | Gibt es Kindheitsfreunde, mit denen du heute noch Kontakt hast?                                         | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig; Man meldet sich ab und mal; Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr | Besteht ein Zusammenhang zwischen Rezeption der Freundesgruppe und persönlichen Erfahrungen?                            |
| 7  | Hast du bereits eine der vorherigen Vorstellungen besucht?                                              | Ja, die Generalprobe (03.04.26); Ja, die Premiere (04.04.26); Ja, die Mittagsvorstellung (05.04.26); Nein                                       | Handelt es sich um den Ersteindruck oder besteht Vorerfahrung?                                                          |
| 8  | Hattest du in irgendeiner Form Vorwissen zum Stück?                                                     | Ja/Nein                                                                                                                                         | Wurden ggf. vorab Informationen vermittelt, die das Erlebnis beeinflusst haben? Z.B. Verständnis                        |
| 9  | Hat dir das Stück gefallen?                                                                             | Ja sehr; War gut; Geht so; Nein, nicht wirklich                                                                                                 | Wie wurde das Erlebnis wahrgenommen?                                                                                    |
| 10 | Gibt es etwas, das dir besonders in Erinnerung geblieben ist?                                           | Freifeld                                                                                                                                        | Welche Komponente des Stücks hat am meisten Eindruck hinterlassen?                                                      |
| 11 | Hat dir die interaktive Komponente gefallen?                                                            | Ja/Nein                                                                                                                                         | Wie wurde die interaktive Komponente wahrgenommen?                                                                      |
| 12 | Würdest du das Stück noch einmal sehen wollen?                                                          | Ja/Nein                                                                                                                                         | Wurde Interesse geweckt?                                                                                                |
| 13 | Wenn ja, was würde dich bei einem weiteren Besuch besonders interessieren?                              | Freifeld                                                                                                                                        | Worin besteht das Interesse? Wurde durch die Nichtlinearität und die Interaktivität Interesse geweckt?                  |
| 14 | Gab es Momente in dem Stück, die dich an Erfahrungen aus deinem eigenen Leben erinnert haben?           | Ja/Nein                                                                                                                                         | Konnte sich das Publikum mit dem Stück identifizieren?                                                                  |
| 15 | Welche dieser Emotionen hat dir das Stück vermittelt?                                                   | Leichtigkeit, Freude, Verbundenheit, Stress, Unsicherheit                                                                                       | Beeinflusst die gesehene Reihenfolge die emotionale Rezeption?                                                          |
| 16 | Welche dieser Emotionen überwiegt jetzt?                                                                | Freifeld                                                                                                                                        | Beeinflusst die gesehene Reihenfolge die emotionale Rezeption?                                                          |
| 17 | Welcher der vier Freunde ist dein Lieblingscharakter?                                                   | Erin; Matilda; Alisha; Emily                                                                                                                    | Bieten die Charaktere eine Basis zur Identifikation? Beeinflusst die gesehene Reihenfolge die Rezeption der Charaktere? |
| 18 | Welcher Gegenstand oder welches Bühnenbildelement ist dir am meisten in Erinnerung geblieben?           | Freifeld                                                                                                                                        | Welche physischen Elemente sind am meisten in Erinnerung geblieben? Wurde das Stück betrachtet oder erlebt?             |
| 19 | Ist dir die Reihenfolge der Polaroid-Szenen in Erinnerung geblieben?                                    | Ja/Nein                                                                                                                                         | Bietet Kontext für Fragen 24-27                                                                                         |
| 20 | Siehst du die Polaroids als losgelöste Szenen oder ergibt sich für dich eine zusammenhängende Handlung? | einzelne Szenen; zusammenhängende Handlung                                                                                                      | Bildet sich ein narrativer Kontext?                                                                                     |
| 21 | Hast du dich an der Szenenabstimmung beteiligt?                                                         | Ja/Nein/Teils                                                                                                                                   | Wurde die interaktive Komponente angenommen? Wurde sich mit der Nichtlinearität auseinandergesetzt?                     |
| 22 | Wenn ja, wie hast du deine Auswahl getroffen?                                                           | Freifeld                                                                                                                                        | Hatte das Publikum Anhaltspunkte zur Auswahl? Wurde sich mit der Nichtlinearität auseinandergesetzt?                    |
| 23 | Passten die Polaroids zu den gesehenen Szenen?                                                          | Ja/Nein/Teils                                                                                                                                   | Hatte das Publikum Anhaltspunkte zur Auswahl?                                                                           |
| 24 | Welche Szene hat am meisten Eindruck hinterlassen?                                                      | 1. Szene, 2. Szene, 3. Szene, 4. Szene                                                                                                          | Beeinflusst die gesehene Reihenfolge die Rezeption der Szenen?                                                          |
| 25 | Hast du auch für diese Szene gestimmt?                                                                  | Ja/Nein/Weiß ich nicht mehr                                                                                                                     | Gibt es einen Zusammenhang zwischen Rezeption und Interaktion?                                                          |
| 26 | Welche Szene hat am wenigsten Eindruck hinterlassen?                                                    | 1. Szene, 2. Szene, 3. Szene, 4. Szene                                                                                                          | Beeinflusst die gesehene Reihenfolge die Rezeption der Szenen?                                                          |

| #  | Fragen aus der Umfrage                                                                                                            | Antwortmöglichkeiten                                                                                                   | Worauf zielt die Frage ab                                                                                                   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 27 | Hast du auch für diese Szene gestimmt?                                                                                            | Ja/Nein/Weiß ich nicht mehr                                                                                            | Gibt es einen Zusammenhang zwischen Rezeption und Interaktion?                                                              |
| 28 | Glaubst du, du hättest ein anderes Bild dieser Freundesgruppe, wenn die Reihenfolge der Polaroid-Szenen eine andere gewesen wäre? | Ja/Nein                                                                                                                | Wie intensiv nimmt das Publikum den Einfluss der Nichtlinearität auf das Erlebte wahr?                                      |
| 29 | Hättest du rückblickend eine andere Reihenfolge gewählt?                                                                          | Ja/Nein/Weiß ich nicht mehr                                                                                            | Wurde ggf. das Gefühl vermittelt eine "falsche" Reihenfolge gesehen zu haben? Fühlt sich das Publikum verantwortlich?       |
| 30 | Wenn ja, welche?                                                                                                                  | Freifeld                                                                                                               | Ist eine präferierte Reihenfolge erkennbar? Gibt es für das Publikum eine "richtige" Reihenfolge?                           |
| 31 | Welcher dieser Aussagen würdest du am ehesten zustimmen?                                                                          | Erin ist nur eine Figur im Stück; Erin hat mich durch das Stück geleitet; Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Sieht sich das Publikum als Teil der Geschichte, der Erzählung oder wurde das Stück aus Betrachter*innenperspektive erlebt? |
| 32 | Treffen sich die Freunde noch heute auf dem Dachboden? Was denkst du?                                                             | Ja/Nein/Weiß ich nicht mehr                                                                                            | Beeinflusst die gesehene Reihenfolge die Rezeption?                                                                         |

## 5.2 Auswertung

Im Rahmen von „Polaroids“ wurden die Umfragen an drei Vorstellungsterminen ausgefüllt, sowie von wenigen Gästen an Tagen der Haupt- und Generalprobe. Insgesamt sind 69 Umfragen eingegangen, die im Folgenden als Basis zur Auswertung dienen. Die tabellarischen Rohdaten der Umfrage befinden sich im Anhang. Zu beachten ist, dass es sich bei den Ergebnissen um eine kleine Datensatzmenge handelt und aufgrund der begrenzten Vorstellungen nur eine geringe Variation an Szenenreihenfolgen getestet werden konnte. Zusätzlich bestand das Publikum zu einem Großteil aus Freunden und Verwandten des Teams sowie der Darstellenden. Dies lässt eine grundlegende Beeinflussung der Rezeption vermuten und gilt bei der Auswertung zu berücksichtigen. Die Antworten der Umfrage aus Haupt- und Generalprobe werden aufgrund einer besonders niedrigen Datensatzmenge nicht zu Vergleichen zwischen den verschiedenen Vorstellungen herangezogen, sondern lediglich gesamtheitlich ausgewertet. Die Auswertung erfolgt in den meisten Fällen prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten. Einige qualitative Fragen werden in Form von Kategorisierung ausgewertet. In diesem Fall kann es durch Interpretation zur Verfälschung der Daten kommen. In den quantitativen Ergebnissen ist zu berücksichtigen, dass es sich bei extremen Einseitigkeiten um statistische Fehler handeln kann. Die Graphen der Auswertung, sofern nicht direkt in den folgenden Abschnitten abgebildet, finden sich gesammelt im Anhang dieser Arbeit.

An den jeweiligen Vorstellungsterminen wurden die Szenen Feuer (Streit), Erde (Entfremdung, Annäherung), Wasser (Träume, Freiheit), Luft (Leichtigkeit) in folgenden Reihenfolgen gespielt:

Premiere – Feuer, Wasser, Luft, Erde

2. Vorstellung – Erde, Wasser, Luft, Feuer

Dernière – Erde, Luft, Wasser, Feuer

Wie bereits erwähnt dienen Fragen 1-6 der demographischen Einordnung der inhaltlichen Fragen. Hier ist nicht ersichtlich, dass die Demographie einen Einfluss auf die Rezeption des Publikums in Bezug auf Nichtlinearität und Interaktion genommen hat. Auch scheint Vorwissen zum Stück keinen erkennbaren Einfluss auf die Rezeption genommen zu haben, wie Frage 7 und 8 in Kontext zu den weiteren Fragen gezeigt haben.

Frage 9 zielt auf ein Stimmungsbild des Gesamtpublikums ab. Wie Abbildung A17 im Anhang zeigt, beantworteten 48 % aller Teilnehmer\*innen die Frage danach, wie ihnen das Stück gefallen hat mit „Ja sehr“ und 48 % mit „War gut“, während die Antworten „Geht so“ und „Nein, nicht wirklich“ jeweils mit 4 % und 0 % vertreten sind. Eine deutliche Mehrheit beschreibt das Erlebnis also als ein Positives.

Tabelle A3 im Anhang zeigt die Antworten aus Frage 10, die sich mit den Aspekten beschäftigt, welche dem Publikum am meisten in Erinnerung geblieben sind. 53 Teilnehmer\*innen beantworteten die Frage. Darunter finden sich 34 Nennungen von inhaltlichen Aspekten, die das Stück und seine Geschichte betreffen wie z.B. „die verschiedenen Charaktere“ oder „die unterschiedlichen Stimmungen der Szenen.“<sup>56</sup> 12 Nennungen beziehen sich in einer Form auf das Bühnenbild, beispielsweise „das Bühnenbild war sehr liebevoll gestaltet“ und 11 Nennungen auf Interaktion bzw. Nichtlinearität, wie Antworten wie „der interaktive Teil des Stücks“ oder „Es gibt verschiedene Sichtmöglichkeiten und Reihenfolgen“ zeigen.<sup>57</sup> Es scheint also neben einem gelungenen Bühnenbild und der Auseinandersetzung mit den inhaltlichen Aspekten des Stücks, auch die Nichtlinearität in Erweiterung um Interaktion Eindruck hinterlassen zu haben. Hierbei ist zusätzlich hervorzuheben, dass sowohl Charaktere als auch Bühnenbild scheinbar Anhaltspunkte für das Publikum darstellten, wie in der Entwicklung des Stücks zur Förderung des Verständnisses angedacht. Einige Personen sprechen von Nachvollziehbarkeit und Repräsentation, was auf die Möglichkeit der Identifikation rückschließen lässt. Auch das Thema Erinnerung, besonders an eigene Jugendjahre, wird hier aufgegriffen.<sup>58</sup>

Abbildung A18 und Abbildung A19 im Anhang zeigen jeweils die Auswertung von Fragen 11 und 12, die sich damit befassen, welchen Eindruck die Nichtlinearität und die Interaktivität hinterlassen haben. 92,8 % aller Teilnehmer\*innen beantworten die Frage, ob ihnen die interaktive Komponente gefallen hat mit „Ja“ und nur 7,2 % mit „Nein“. Die Verteilung lässt deutlich auf eine positive Auffassung schließen. Auch hier ist zu beachten, dass die extreme Einseitigkeit durch mehrere oben genannte Faktoren, wie z.B. Freunde und Verwandte des Teams als Publikum, bedingt sein könnte. Auf die Frage, ob das Stück noch einmal gesehen wollen würde, antworteten 57,4 % mit „Ja“, während 42,6 % mit „Nein“ antworteten. An dieser Stelle ist die Abstimmung deutlich ausgeglichener. Die Interaktivität scheint zwar als positiver Faktor wahrgenommen worden zu sein, aber für einige nicht als Anreiz ausgereicht

---

<sup>56</sup> Siehe Tabelle A3: Tabellarische Ansicht der Gesamtheit der auswertbaren Antworten [53] aus Frage 10

<sup>57</sup> Siehe Tabelle A3: Tabellarische Ansicht der Gesamtheit der auswertbaren Antworten [53] aus Frage 10

<sup>58</sup> Siehe Tabelle A3: Tabellarische Ansicht der Gesamtheit der auswertbaren Antworten [53] aus Frage 10

zu haben oder wurde nicht als so einflussreich auf das Gesamterlebnis wahrgenommen, um das Stück noch einmal in einer anderen Konstellation sehen zu wollen.

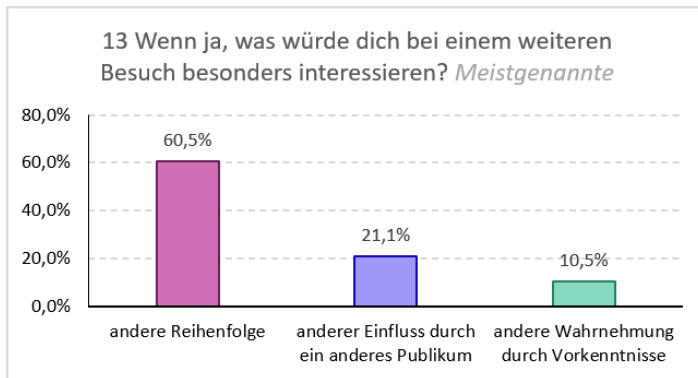


Abbildung 8: Auswertung der Frage 13 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten der Teilnehmer\*innen, die Frage 12 mit "Ja" und Frage 13 beantworteten. [38] *Quelle: eigene Dar-*

fluss durch ein neues Publikum und an einer anderen Wahrnehmung durch Vorkenntnisse. Drei der 38 Antworten, also 7,9 % lassen sich nicht einer der drei Kategorien zuordnen und wurden nicht in die Grafik aufgenommen. Eine überwiegende Mehrheit von 60,5 % der Personen, die das Stück noch einmal sehen wollen würden und einen konkreten Grund dafür genannt haben, antworteten auf die Frage, was sie bei einem weiteren Besuch besonders interessieren würde, dass sie gern eine andere Reihenfolge erleben würde. 21,1 % interessierten sich vor allem dafür, wie ein neues Publikum mit dem Stück interagieren würde und 10,5 % würden das Stück gern noch einmal sehen, um sich, dank ihres Vorwissens, auf neue inhaltliche oder inszenatorische Aspekte konzentrieren zu können. Ein Großteil der Menschen nennt also die Nichtlinearität in ihrer Interaktivität als Grund für einen möglichen erneuten Besuch. Hier scheinen durch den Einsatz von Nichtlinearität und Interaktivität, Interesse und Anteilnahme am Erlebten geweckt worden zu sein.

Abbildung A20 im Anhang zeigt die Auswertung von Frage 14, aus der zu schließen ist, dass sich 82,4% der Antwortenden innerhalb des Stücks an Erfahrungen aus dem eigenen Leben erinnert fühlten. Hier wird zum einen das Kernthema des Stücks gespiegelt, zum anderen scheint die Möglichkeit zur Identifikation mit dem Erlebten bestanden zu haben.

Frage 15 und 16 zielen darauf ab, zu erfassen, ob die unterschiedlichen Reihenfolgen einen Einfluss auf die emotionale Rezeption des Publikums genommen haben. Hierzu wurden fünf Emotionen ausgewählt und den jeweiligen Szenen zugeordnet: „Leichtigkeit“ = Luft; „Freude“ = Wasser; „Verbundenheit“ = Rahmenhandlung; „Stress“ = Feuer; „Unsicherheit“ = Erde (in nachfolgender Abbildung zusätzlich farblich gekennzeichnet). Es waren mehrfach Nennungen möglich.

In Bezug auf Frage 12 setzt sich Frage 13 damit auseinander, welche Aspekte den Teil des Publikums, der Frage 12 mit „Ja“ beantwortet hat, bei einem weiteren Besuch besonders interessieren würde. Nebenstehende Abbildung 8 stellt in kategorisierter Form die Antworten aus Frage 13 dar. Die einzelnen Antworten wurden unterteilt in das Interesse an einer anderen Reihenfolge, an einem anderen Ein-

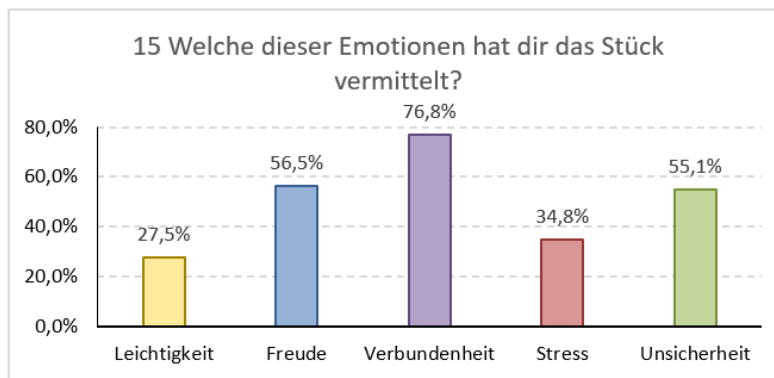


Abbildung 9: Auswertung der Frage 15 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] *Quelle: Eigene Darstellung*

Abbildung 9 zeigt, dass das Stück der Mehrheit (76,8 % aller Teilnehmer\*innen) die Emotion „Verbundenheit“ vermittelt hat. An zweiter Stelle folgt die Emotion „Freude“ mit 56,5 % und an dritter Stelle die Emotion „Unsicherheit“ mit 55,1 % aller Teilnehmer\*innen, die diese Emotion verspürt haben. Abbildung 10 zeigt ver-

gleichend die Ergebnisse der Folgefrage, die explizit danach fragt, welche Emotion direkt im Anschluss an das Stück überwiegt. Hier kam es aufgrund einer Freifeldantwortoption zu einigen Antworten, die sich nicht auf die genannten Emotionen aus Frage 15 beziehen. Die einzelnen anderweitig genannten Emotionen wurden deshalb aus der Auswertung gestrichen, lediglich die mehrfach unabhängig voneinander genannte Kombination aus Nostalgie und Melancholie wurde als Datenpunkt aufgenommen.

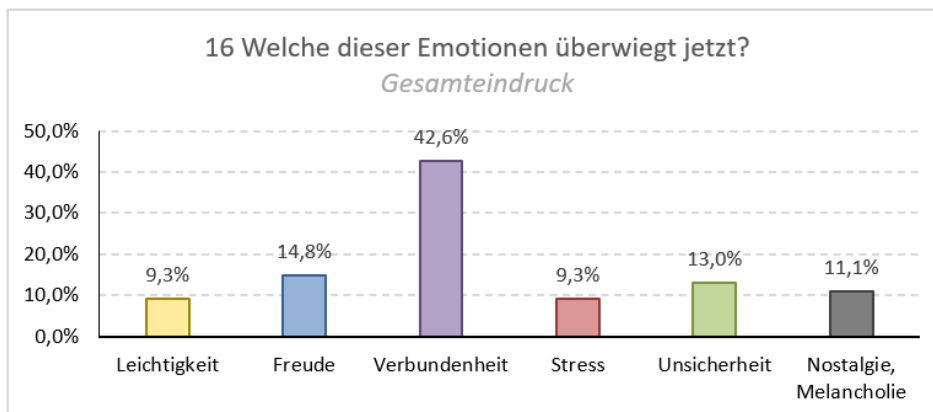


Abbildung 10: Auswertung der Frage 16 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [54] *Quelle: eigene Darstellung*

Im Vergleich zur vorherigen Frage haben nur 54 Teilnehmer\*innen diese Frage beantwortet. Innerhalb dieser Gruppierung ist ein deutlicher Trend zur Emotion „Verbundenheit“ zu erkennen, die mit 42,6 % aller Antworten die meistgenannte Emotion ist. Auch hier liegen „Freude“ mit 14,8 % und „Unsicherheit“ mit 13 % an zweiter und dritter Stelle. „Nostalgie, Melancholie“ liegen mit 11,1 % auf dem vierten Platz und stellen eine interessante Ergänzung dar. Es scheint jedoch, dass „Polaroids“ im Gesamteindruck vor allem die Emotion „Verbundenheit“ vermittelt hat, die in der Konzeptionierung der Umfrage mit der Rahmenhandlung und Bezugsperson Erin in Verbindung gebracht wurde. Wie sich daraus bereits vermuten lässt, zeigt auch Abbildung A21 im Anhang in der Aufteilung der überwiegenden Emotion je nach Vorstellung, dass an dieser Stelle kein nennenswerter Zusammenhang zwischen emotionalem Gesamteindruck und Reihenfolge der Szenen zu bestehen scheint oder die ausgewählten Emotionen nicht mit den Emotionen übereinstimmen, die das Publikum den jeweiligen Szenen zugeschrieben hätte. Zum

Beispiel wurde Stress nach der zweiten Vorstellung, die mit der Streitszene Feuer endete, nur von 5,6% der Antwortenden als überwiegende Emotion angegeben. Auch nach der Dernière, die ebenfalls mit Szene Feuer endete, überwiegt statt Stress mit 52,9 % deutlich die Emotion „Verbundenheit“.

Frage 17 stellte die Frage nach den Lieblingscharakteren des Publikums. In der Gesamtauswertung zeigt sich in Abbildung A22 im Anhang, dass Erin (The Dreamer) mit 39,3 % die beliebteste Figur bei den Antwortenden ist. Unter den restlichen Charakteren ist die Aufteilung mit 26,2 % für Matilda (The Rebel), 19,7 % für Alisha (The Dancer) und 14,8 % für Emily (The Advocate) relativ ausgeglichen. Somit scheint die Möglichkeit der Identifikation für alle Charaktere bestanden zu haben, wobei Erin als gezielte Bezugsperson dem Publikum am sympathischsten gewesen zu sein scheint. Im Gegensatz zur Auswertung der vorangegangenen Frage scheint sich in diesem Fall eine leichte Beeinflussung durch die Reihenfolge der Szenen erkennen zu lassen. Wie Abbildung A23 im Anhang zeigt, schneidet Alisha in der Dernière mit 27,3 % verglichen zu den restlichen Vorstellungen am besten ab. In dieser Reihenfolge wurde die Szene Wasser als vorletzte Szene gesehen, in der Alisha besonders prominent vertreten ist. Auch die Auswertung für den Charakter Emily weist auf reihenfolgenabhängige Unterschiede in der Rezeption des Charakters hin. Im Vergleich zur ersten Vorstellung, bei der die, in Harmonie endende, Szene Erde zuletzt gespielt wurde, wirkt Emily in der Szene Feuer, die in den darauffolgenden Vorstellungen zuletzt gesehen wurde, unsympathischer auf das Publikum. Matilda hingegen scheint über alle Reihenfolgen hinweg ähnlich wahrgenommen worden zu sein, während die Anteilnahme an Erins Charakter stärker schwankt. Hier ist zu vermuten, dass diese mit den Szenen, in denen Erin stärker vertreten ist (Luft und Feuer) zunimmt, wenn diese zuletzt gesehen werden und schwächer ausfällt, wenn Erins weniger auffällige Szenen gegen Ende gespielt werden (Wasser und Erde).

Abbildung A24 im Anhang listet in Auswertung von Frage 18 die sieben meistgenannten Gegenstände oder Bühnenbildelemente auf, die von den Antwortenden als am stärksten in Erinnerung geblieben angegeben wurden. Das meistgenannte Objekt ist hierbei die Polaroidkamera von Erin, die als zentrales inhaltliches Element darauf hinweisen könnte, dass das Publikum das Stück mit Erin gemeinsam erlebt hat. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass die Kamera in Bezug zu den gemachten Polaroids und in Kombination mit Erin natürlich oft szenisch im Fokus der Erzählung steht. Da die weiteren meistgenannten Komponenten Bühnenbildelemente wie die Dachschräge, die Darstellung der Sternschnuppen durch Scheinwerfer und der Balkon sind, scheint der szenische Fokus auf die Polaroidkamera bei der Mehrfachnennung eine größere Rolle gespielt zu haben als die Assoziation und Identifikation mit Erin selbst.

Frage 19 dient der kontextuellen Einordnung für Fragen 24-27 und wird nicht alleinstehend ausgewertet.



Frage 20 zielt darauf ab zu erfassen, ob das Publikum die Szenen alleinstehend oder als zusammenhängende Handlung wahrgenommen hat, sich für das Publikum also innerhalb der gesehen Reihenfolgen ein narrativer Kontext gebildet hat. Die nebenstehende Abbildung 11 zeigt, dass mit 66,2 % der Teilnehmer\*innen eine Mehrheit in den Szenen eine zusammenhängende Handlung gesehen hat. Hier scheint also trotz nicht vorgegebener Geschichtschronologie, wie erhofft, ein narrativer Kontext entstanden zu sein.

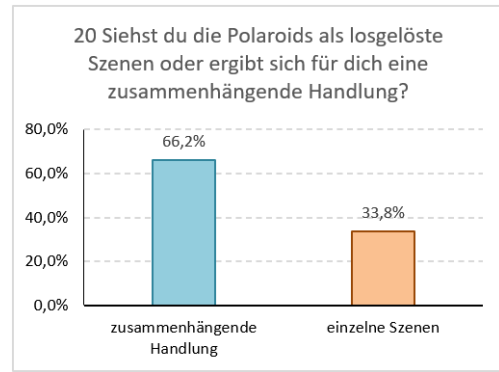


Abbildung 11: Auswertung der Frage 20 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [68] *Quelle: Eigene Darstellung*

Aus Abbildung A25 im Anhang zeigt sich außerdem, dass 89,9 % der Antwortenden die Frage 21, ob sie sich an der

Abstimmung beteiligt haben, mit „Ja“ beantworteten. 7,2 % antworteten mit „Teils“ und nur 2,9 % aller Teilnehmer\*innen haben sich laut eigener Aussage nicht an der Abstimmung beteiligt. Eine überragende Mehrheit hat sich also aktiv mit der Nichtlinearität auseinandergesetzt und die Interaktion angenommen. Diese rege Beteiligung ließ sich bereits während der Vorstellungen in den Gesprächen mit Erin und in den jeweiligen Szenenabstimmungen erkennen. Daraus kann geschlossen werden, dass die Interaktion als positive Komponente aufgefasst wurde. Als eingrenzenden Faktor dieser Schlussfolgerung könnte ein möglicher Gruppenzwang betrachtet werden.

Frage 22 wurde in der Konzeptionierung offensichtlich nicht klar genug formuliert, da aus den Antworten zwei verschiedene Interpretationsmöglichkeiten der Frage herauslesbar sind. 23 der Antwortenden interpretierten die Frage, wie sie ihre Auswahl getroffen haben, danach, für welche Reihenfolge sie gestimmt haben. Die restlichen 39 Personen gaben ihr jeweiliges Kriterium für die Auswahl an, worauf die Frage ursprünglich abzielte. Die Frage wird mit einem verminderten Datensatz nach ihrer ursprünglichen Intention ausgewertet. Die Antworten wurden dafür in drei Kategorien unterteilt: Zufall, Gefühl und Assoziativ/Analytisch. Abbildung A26 im Anhang zeigt, dass sich 64,1 %, also eine sichtliche Mehrheit, assoziativ bzw. analytisch mit der Nichtlinearität in ihrer Interaktivität auseinandergesetzt haben und ihre Entscheidung auf Basis von Interpretation der Polaroidbilder getroffen haben. 28,2 % gaben an nach Gefühl und 7,7 % nach Zufall entschieden zu haben.

Nachfolgende Abbildung 12 der Frage 23 stellt dar, wie die Polaroidbilder in Bezug auf die Szenen innerhalb dieser Auswahlkategorien wahrgenommen wurden. Innerhalb dieser Teilmengen gab es keine Personen, die der Meinung waren, dass keines der Bilder zur gesehenen Szene passte. Die Gruppe, die sich assoziativ/analytisch mit der Nichtlinearität auseinandersetzte, gab zu 56 % an, dass die Bilder teilweise und zu 44 %, dass die Bilder vollständig zu den gesehenen Szenen passten. Bei der Entscheidung nach Gefühl fällt die Beantwortung der Frage mit 72,7 % mehrheitlich für „Ja“, die Polaroids passten zu den gesehenen Szenen, aus.

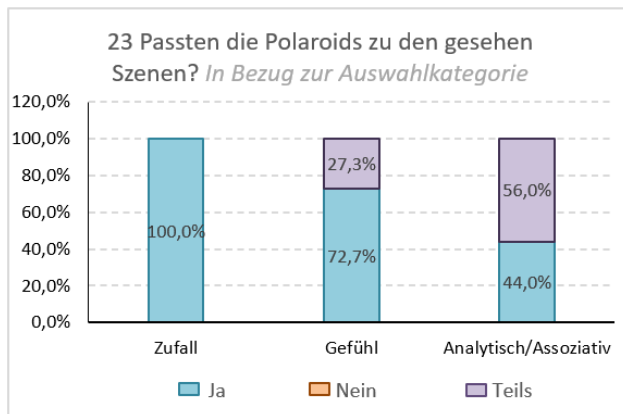


Abbildung 12: Auswertung der Frage 23 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten innerhalb der Auswahlkategorie aus Frage 22 [Zufall 3; Gefühl 11; Analytisch/Assoziativ 25] *Quelle: Eigene Darstellung*

Hier ist zu vermuten, dass in der assoziativen/analytischen Gruppe eine intensivere Auseinandersetzung mit den Bildern stattgefunden hat. Einige Personen gaben an, dass sie sich eine eigene Geschichte zu den Bildern ausgedacht haben, die in einigen Fällen erwartungsgemäß nicht mit den gesehenen Szenen übereinstimmte. Auch besteht die Möglichkeit, dass die Polaroidbilder in ihrer Darstellung schlichtweg nicht eindeutig genug die Szenen widerspiegeln, um als konkreter Anhaltspunkt zu dienen. Zum Beispiel wäre es eine Möglichkeit

gewesen, das Bild der Szene Feuer, das von Erin innerhalb der Szene zerknüllt wird, auch dem Publikum in seiner Ausführung als Abzug in zerknitterter Form und nicht nur als kopiertes Endergebnis eines fragmentierten Polaroids darzulegen. Um für Frage 23 nicht gänzlich die Personen auszublenden, die Frage 22 auf eine andere Art interpretiert haben, wird in Abbildung A27 im Anhang zusätzlich eine Gesamtdarstellung der Frage 23 herangezogen. Aus dieser geht hervor, dass 60,9 % aller Antwortenden die Frage mit „Ja“ beantworteten. Hier spricht also eine Mehrheit dafür, dass die Bilder zu den gesehenen Szenen passten. Somit ist die Verteilung innerhalb der kleineren Gruppe nur bedingt aussagekräftig, da es sich innerhalb der assoziativ/analytisch Gruppe nur um 25 der 69 Teilnehmer\*innen handelt.

Die folgenden Fragen 24-27 zielen als Kernelement des Fragebogens darauf ab, zu erfassen, ob und wenn ja inwiefern, die erlebte Reihenfolge einen Einfluss auf die Rezeption der einzelnen Szenen nimmt. Dabei soll zunächst beleuchtet werden, welche Szene im Gesamteindruck den meisten und welche den wenigsten Eindruck hinterlassen hat und ob ein Zusammenhang zwischen genannter Szene für den jeweils meisten oder wenigsten Eindruck und der Interaktion besteht, also ob die individuelle Entscheidung dazu beigetragen hat, dass eine Szene stärker oder schwächer in Erinnerung geblieben ist, oder ob die Kollektiventscheidung überwiegt. Anschließend werden die Daten nach den Vorstellungen aufgeteilt und die Nennung der Szenen als eindrucksvollste oder eindrucksschwächste in Bezug zur gespielten Reihenfolge gesetzt.



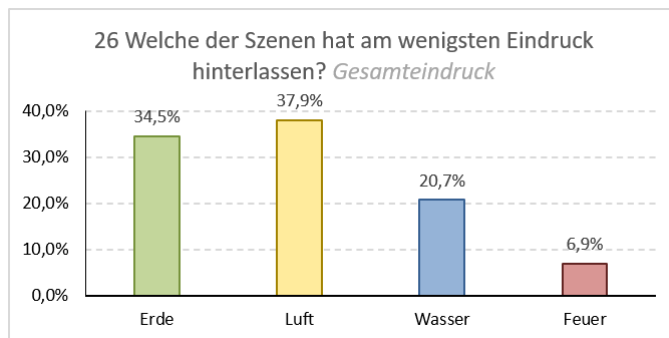


Abbildung 13: Auswertung der Frage 24 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [60] *Quelle: Eigene Darstellung*

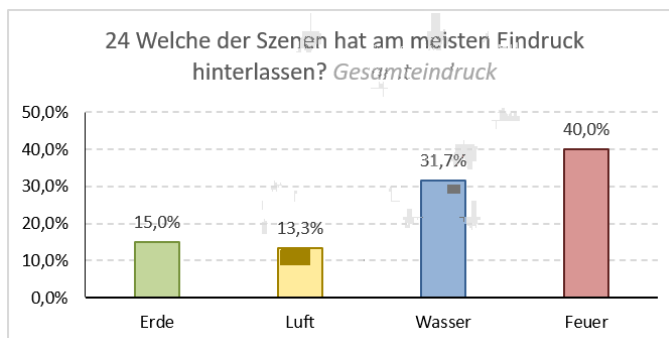


Abbildung 14: Auswertung der Frage 26 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [58] *Quelle: Eigene Darstellung*

Abbildung 13 zeigt, dass in der Gesamtauswertung die Szene Feuer mit 40 % aller Antwortenden am häufigsten als eindrucksvollste Szene genannt wurde, während Luft mit 13,3 % die am wenigsten genannte Szene darstellt. Passend dazu zeigt die Auswertung von Frage 26, dargestellt in Abbildung 14, dass die Szene Luft mit 37,9 % am häufigsten als eindrucksschwächste Szene genannt wurde, während die Szene Feuer mit 6,7 % nur von wenigen Antwortenden als eindrucksschwächste Szene wahrgenommen wurde. Auch in Bezug auf die beiden anderen Szenen Wasser und Erde ergibt sich ein einheitliches Bild. Daraus lässt sich folgern, dass die Szenen mit hohem Energieniveau wie Wasser und Feuer den meisten Eindruck hinterlassen haben, während die Szenen mit niedrigerem Energieniveau wie Luft und Erde den wenigsten Eindruck hinterlassen haben.

Bei Betrachtung der Auswertung der Frage 25 lässt sich aus Abbildung A28 im Anhang schließen, dass in Bezug auf die eindrucksvollste Szene kein Zusammenhang zwischen individueller Abstimmung und am intensivsten wahrgenommener Szene zu bestehen scheint. In Bezug auf die eindrucksschwächste Szene, dargestellt in Abbildung A29, geben 57 % der Antwortenden an, dass sie nicht für die jeweils genannte Szene gestimmt haben. Dies könnte bedeuten, dass zumindest zum Teil eine Abhängigkeit zwischen eindrucksschwächster Szene und Wahl des Bildes besteht.

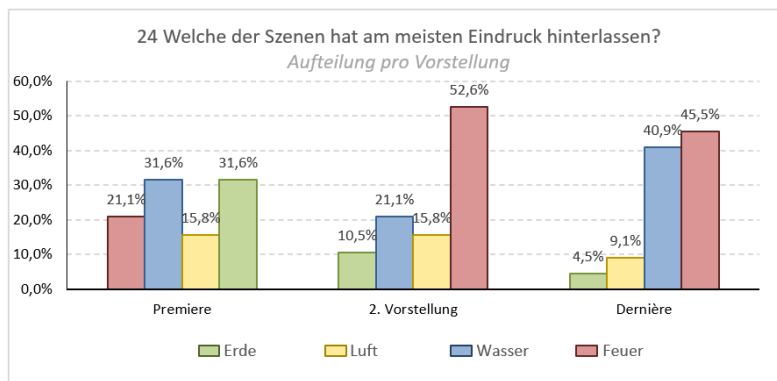


Abbildung 15: Auswertung der Frage 24 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 19; 2. Vorstellung 19; Dernière 22] *Quelle: Eigene Darstellung*

farblich codiert, von links nach rechts in der gespielten Reihenfolge. Zu beachten ist, dass aufgrund limitierter Vorstellungszahl nur eine geringe Anzahl verschiedener Reihenfolgen gespielt werden konnte. Somit ist eine Aussage bezüglich Abhängigkeit der Rezeption und der gesehenen Reihenfolge nur in Tendenzen zu treffen.

Abbildung 15 und Abbildung 16 zeigen, dass auch in der Aufteilung nach Vorstellungen zu einem Großteil ein einheitliches Bild zwischen eindrucksstärksten und eindrucksschwächsten Szenen entsteht. Hierbei lässt sich eine Tendenz erkennen, dass jede Szene in sich stärker wahrgenommen wird, je später sie im Stück vorkommt. So wird zum

Beispiel Luft als gesamtschwächste Szene öfter als eindrucksstärkste Szene genannt, wenn sie an dritter Position gespielt wurde, im Vergleich dazu, wenn sie an zweiter Stelle gespielt wurde. Im Umkehrschluss ergibt sich, dass die jeweilige Szene schwächer wahrgenommen wird, wenn sie zu Anfang des Stücks gespielt wird. Am Beispiel von Szene Feuer lässt sich dabei erkennen, dass dies im Verhältnis zur Gesamtwahrnehmung zu stehen scheint, die Rezeption skaliert im Verhältnis zur Energie der Szene. So wird Feuer auch an erster Position noch von 21,1 % der Antwortenden als eindrucksvollste Szene wahrgenommen (im Vergleich zu 52,6 % und 45,5 % an letzter Stelle), während die Szene Erde auch an letzter Stelle maximal von 31,6 % der Antwortenden als eindrucksvollste Szene wahrgenommen wird (im Vergleich zu 10,5 % und 4,5 % an erster Stelle). Betrachtet man die Hoch-Energie Szenen und die Tief-Energie Szenen als Gruppierung, dann lässt sich erkennen, dass diese Gruppierungen sich sowohl

Um genauer analysieren zu können, ob die Rezeption der Szenen in Abhängigkeit zur gesehenen Reihenfolge steht, werden die Ergebnisse aus Frage 24 und 26 nun zusätzlich nach den drei Vorstellungen aufgeteilt dargestellt. Die Säulengruppierung bildet hierbei die jeweilige Vorstellung ab, die einzelnen Säulen innerhalb der Gruppierung die jeweilige Szene,

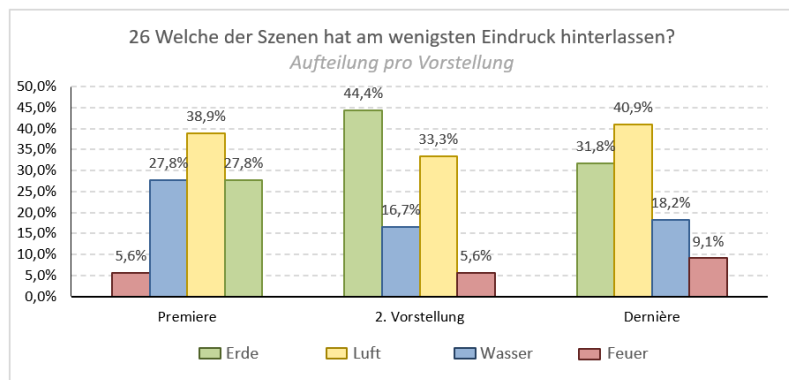


Abbildung 16: Auswertung der Frage 26 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 18; 2. Vorstellung 18; Dernière 22] *Quelle: Eigene Darstellung*

innerhalb als auch untereinander gegenseitig zu bedingen scheinen. Zum Beispiel wirkt die Szenengruppierung Wasser-Feuer am Ende des Stücks besonders eindrucksvoll, sorgt dabei aber auch dafür, dass die Gruppierung Erde-Luft am Anfang des Stücks als besonders eindrucksschwach wahrgenommen wird (siehe *Dernière*). Steht die Hoch-Energie Gruppierung am Anfang des Stücks, so verteilt sich der Eindruck stärker über die Gesamtheit des Stücks und die Tief-Energie Szenen Erde und Luft werden beide stärker wahrgenommen (siehe *Premiere*).

Abschließend ist also zu sagen, wie auch bereits aus Abbildung 13 und Abbildung 14 ablesbar, dass die Szenen mit einem hohen Energieniveau mehr Eindruck zu hinterlassen scheinen als die ruhigeren Szenen. Außerdem scheinen die Szenen in ihrem Eindruck zu profitieren, je später sie im Stück vorkommen. Die einzelnen Szenen stehen tendenziell in einer Wechselwirkung zueinander, sodass sie sich gegenseitig in ihrer Rezeption zu beeinflussen scheinen, abhängig davon in welcher Position sie zueinander betrachtet werden. Wenn auch nur in Tendenzen vorhanden und nicht grundlegend verifizierbar, so scheint die Reihenfolge der Szenen einen Einfluss auf die Rezeption der einzelnen Szenen zu nehmen, aber den Gesamteindruck nicht grundlegend zu verändern. Eine energiereiche Szene bleibt auch dann noch in Erinnerung, wenn sie an erster Stelle steht, während eine energiearme Szene auch an letzter Stelle nur bis zu einem gewissen Grad von dieser Position profitiert.

Abbildung A30 im Anhang zeigt die Darstellung der Auswertung von Frage 28, die sich damit befasst, wie stark das Publikum den Einfluss der Nichtlinearität auf die eigene Rezeption der Freundesgruppe einschätzt. 51,5 % der Antwortenden glauben nicht, dass sie ein anderes Bild der Freundesgruppe hätten, wenn die Reihenfolge der Szenen eine andere gewesen wäre, während 48,5 % glauben, dass eine andere Reihenfolge durchaus einen Einfluss auf ihre Wahrnehmung genommen hätte.

Frage 29 zielt darauf ab, zu erfassen, ob das Publikum rückblickend eine andere Reihenfolge gewählt hätte, um ggf. eruieren zu können, ob das Gefühl einer „falschen“ Reihenfolge vermittelt worden sein könnte und inwiefern sich das Publikum verantwortlich für die erzählte Handlung fühlt. Aus den Antworten der Folgefrage 30 geht hervor, dass die Formulierung der Frage scheinbar unklar war, da die Frage sowohl danach interpretiert wurde, ob die jeweilige Person ihre eigene Entscheidung rückblickend anders gefällt hätte oder mit der Kollektiventscheidung unzufrieden war. Da aus vielen Antworten nicht klar ersichtlich ist auf welche Wahl, individuell oder kollektiv, Bezug genommen wird, können die Fragen 29 und 30 nicht weiter ausgewertet werden. Aus den Antworten von Frage 30 ist lediglich zu erkennen, dass im Publikum kein Konsens darüber zu bestehen scheint, welche Reihenfolge rückblickend gern gesehen worden wäre, somit also tendenziell kein Eindruck einer „richtigen“ Reihenfolge zu bestehen scheint.

Abbildung A31 im Anhang zeigt die Auswertung der Frage 31, die sich damit befasst, ob sich das Publikum selbst eher als Betrachter\*innen („Erin war nur eine Figur im Stück“), als Teil der Erzählung („Erin hat mich durch das Stück geleitet“) oder als Teil der Geschichte selbst („Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt“) wahrgenommen hat. 69,7 % sehen sich als Teil der Erzählung und haben

die Interaktion mit Erin insofern angenommen, dass sie sich durch das Stück haben leiten lassen. 22,7% sagen, dass sie Teil der Geschichte waren und diese mit Erin gemeinsam erlebt haben, während nur 7,6% Erin lediglich als eine Figur in einem Theaterstück wahrgenommen haben. Daraus lässt sich schließen, dass sich ein Großteil des Publikums zumindest als Teil der Erzählung wahrgenommen hat und ein kleinerer Anteil sich sogar auf die Ebene der Geschichte begeben und sich selbst als Akteur\*in des Erlebten wahrgenommen hat.

Zum Abschluss der Umfrage wurde dem Publikum die Frage gestellt, ob es glaubt, dass sich die Freunde noch heute auf dem Dachboden treffen. Abbildung A32 im Anhang zeigt, dass 44,6 % der Antwortenden nicht davon ausgehen, während 38,5 % die Frage mit „Ja“ beantwortet haben und 16,7 % sich nicht sicher waren. Aus Abbildung A33 im Anhang in der Aufteilung nach Vorstellung wird ersichtlich, dass diese Einschätzung keinerlei Einfluss durch die gespielte Reihenfolge zu unterliegen scheint.

Zusammenfassend lässt sich aus den Ergebnissen der Umfrage erkennen, dass sich das Publikum mit der Nichtlinearität auseinandergesetzt hat und die Interaktivität des Stücks angenommen wurde. Hierbei scheinen die Polaroidbilder als Anhaltspunkte zur Wahl ausreichend zu sein, obwohl sich die These ergibt, dass sie in ihrer Ausführung die gesehenen Szenen stärker repräsentieren könnten. Dennoch wurde sowohl das Konzept der unterschiedlichen Reihenfolgen als auch die Möglichkeit der Wahl dieser Reihenfolgen durch das Publikum als äußerst positiv wahrgenommen. Der Einfluss der Nichtlinearität auf die Rezeption des Publikums wurde vom Publikum selbst nicht so deutlich wahrgenommen, obwohl sich aus den Umfrageergebnissen Tendenzen ablesen lassen, dass sowohl die Rezeption der einzelnen Szenen als auch die der Charaktere teilweise in Zusammenhang mit der gesehenen Reihenfolge steht. Allerdings kann dieser Zusammenhang den Gesamteindruck von Szenen, Charakteren und empfundenen Emotionen nicht gänzlich kippen. Für eine Mehrheit des Publikums hat sich zudem aus den gesehenen Reihenfolgen ein narrativer Kontext gebildet. Es ist dabei nicht ersichtlich, dass ein Konsens über eine „richtige“ Reihenfolge entstanden wäre, woraus sich schließen lässt, dass das Stück in verschiedenen Konstellationen zu einem narrativen Kontext führen kann. Innerhalb der Nichtlinearität sind Verständnis und Identifikation möglich gewesen. Zusätzlich wurde ein Bezug zum Kernthema hergestellt und somit Momente zum Erinnern geschaffen.

## 6 Fazit

Nichtlinearität beschreibt den Unterschied zwischen der Reihenfolge, in der eine Geschichte stattfindet und der Reihenfolge, in der sie erzählt wird oder die Eigenschaft einer Erzählung, die in ihrer Reihenfolge variieren kann, je nachdem welchen Einfluss die Rezipierenden darauf nehmen. Nichtlinearität findet in verschiedensten Unterhaltungsmedien Anwendung und kann die Zuschauenden aktivieren sowie deren Immersion und Anteilnahme fördern, sofern innerhalb der nichtlinearen Erzählstrukturen im Sinne von traditionellen Erzählmethoden für Verständnis, Identifikation und Diversität gesorgt wird. Dabei können inhaltliche Aspekte wie zum Beispiel zentrale Figuren oder Themen dem Publikum als Anhaltspunkte in der Komplexität der Nichtlinearität dienen. Insbesondere die Verbindung von nichtlinearer Erzählstruktur mit narrativen Kernthemen kann die Anteilnahme und Immersion der Rezipierenden steigern. In der Entwicklung und Realisierung des nichtlinearen, interaktiven Theaterstücks „Polaroids“ wurde aufgezeigt, welche potenziellen Herausforderungen Nichtlinearität in Bezug auf die Konzeptionierung, den Schreibprozess und die Umsetzung mit sich bringt und wie mit diesen umgegangen werden kann. Aus der Umfrage des Publikums von „Polaroids“ hat sich ergeben, dass Zuschauende willig sind, die Nichtlinearität in sich und in der Erweiterung um Interaktivität anzunehmen und diese Aspekte als positiven Einfluss auf das Gesamterlebnis wahrnehmen. In Bezug auf das Forschungsziel lässt sich also sagen, dass Nichtlinearität und Interaktion im Zusammenspiel die Rezeption des Theaterpublikums in Bezug auf den Inhalt des Stücks, die Charaktere und den Gesamteindruck in Form von Immersion und Anteilnahme positiv beeinflussen können, diese aber nicht im Alleingang prägen. Es gilt, wie Celia Pierce in ihrem Artikel „The Ins & Outs of nonlinear-storytelling“ abschließend zusammenfasst, wie in jedem anderen Medium, darauf zu achten, dass Nichtlinearität in der Erweiterung um Interaktivität nicht alleinsteht. Man bittet das Publikum schließlich nicht nur die eigene Geschichte zu hören, sondern ein Teil von ihr zu werden.

*“Like any other medium, interactivity [non-linear storytelling] does not stand on its own. It's the message that counts. You are not only asking people to hear your story, you're asking them to be a part of it. So make sure the story you offer them is worth being a part of.”<sup>59</sup>*

---

<sup>59</sup> Pearce, 1994.

## Literaturverzeichnis

- Chatman, Seymour Benjamin: *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*, 9. print, (Cornell Paperbacks), Ithaca: Cornell Univ. Press, 2007, ISBN:978-0-8014-9186-3.
- Frank, Anna-Carina: 7 Grundemotionen nach Paul Ekman, 29.04.2021, <https://www.neverest.at/blog/7-grundemotionen-paul-ekman/> (abgerufen am 01.05.2026).
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*, 3. Aufl., Paderborn, Deutschland: Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, 2010.
- Holder, Heidi J.: *Time and the Conways* by J. B. Priestley, 2022, <https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/time-and-conways-j-b-priestley> (abgerufen am 15.04.2026).
- Kremser, Chiara: *Polaroids*, Hamburg, Deutschland, 2026.
- Laventhol, Ali: *Non-Linear Storytelling*, 18.03.2025, <https://scriptanatomy.com/non-linear-storytelling/> (abgerufen am 17.03.2026).
- Martínez, Matías, Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*, 11. Aufl., München, Deutschland: Verlag C.H.Beck oHG, 2019.
- MasterClass: *Non-Linear Storytelling: Non-Linear Writing Tips and Examples*, 16.01.2020, <https://www.masterclass.com/articles/non-linear-writing-tips-and-examples> (abgerufen am 14.04.2026).
- Neff, Renfreu, Argent, Daniel: *Remembering Where it All Began: Christopher Nolan on Memento*, 20.07.2015, <https://www.creativescreenwriting.com/remembering-where-it-all-began-christopher-nolan-on-memento> (abgerufen am 16.04.2026).
- Nolan, Christopher: *Memento* [DVD], München, Deutschland: Helkon Media AG, 2000, 109 Minuten.
- : *Christopher Nolan on „Memento’s“ non-chronological narrative structure*, USA: Lions Gate Films Inc., 2011.
- Pearce, Celia: *The ins & outs of non-linear storytelling*, in: *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, Bd. 28, Nr. 2, 1994, <https://doi.org/10.1145/178951.178956>, S. 100–101.
- Priestley, J.B.: *Time and The Conways & Other Plays*, (Penguin Plays), London, England: Penguin Books, 1969.
- Quantic Dream: *Beyond: Two Souls*, London, England: Sony Computer Entertainment Europe, 2016.
- Thao, Philippe: *How Do You Watch „Kaleidoscope“?*, 27.12.2022, <https://www.netflix.com/tudum/articles/how-to-watch-kaleidoscope-explainer> (abgerufen am 18.04.2026).

## Anhang

### Anhang 1: Fragebogen „Polaroids“

# Umfrage „Polaroids“

*Diese Umfrage ist anonym. Fragen zur Person dienen lediglich einer demographischen Einordnung.*

*Uns ist deine ganz persönliche Meinung und Sichtweise wichtig. Es ist also nicht möglich irgendeine der folgenden Fragen falsch zu beantworten. Teilweise sind mehrere Antwortmöglichkeiten möglich.*

*Falls du Fragen hast oder Hilfe beim Ausfüllen benötigst, steht unser Team für dich bereit.*

*Wenn du bei einer Frage nicht weiterweißt, lass sie erstmal unbeantwortet und komme gegebenenfalls später darauf zurück.*

*Vielen Dank für deine Unterstützung!*

### Fragen zur Person

Was ist deine Geschlechtsidentität?

Wie alt bist du?

Was ist deine Tätigkeit? (*Berufstätig/Nicht Berufstätig; Schüler\*in; Student\*in; usw.*)

Gehst du häufiger ins Theater? (*mehrs als einmal im Jahr*)

☐ Ja

☐ Nein

Hast du schon einmal ein interaktives Theaterstück besucht?

☐ Ja

☐ Nein

Gibt es Kindheitsfreunde, mit denen du heute noch Kontakt hast?

☐ Ja, ich sehe meine Kindheitsfreunde noch regelmäßig

☐ Man meldet sich ab und an mal

☐ Nein, ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr



## Fragen zum Stück

Hast du bereits eine der vorherigen Vorstellungen besucht?

- |                                                                |
|----------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ja, die Generalprobe (03.04.26)       |
| <input type="checkbox"/> Ja, die Premiere (04.04.26)           |
| <input type="checkbox"/> Ja, die Mittagsvorstellung (05.04.26) |
| <input type="checkbox"/> Nein                                  |

Hattest du in irgendeiner Form Vorwissen zum Stück?

*(mehr als die Informationen auf der Ticketing Seite)*

- |                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ja | <input type="checkbox"/> Nein |
|-----------------------------|-------------------------------|

Hat dir das Stück gefallen?

- |                                  |                                               |
|----------------------------------|-----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ja sehr | <input type="checkbox"/> War gut              |
| <input type="checkbox"/> Geht so | <input type="checkbox"/> Nein, nicht wirklich |

Gibt es etwas, das dir besonders in Erinnerung geblieben ist?

Hat dir die interaktive Komponente gefallen?

- |                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ja | <input type="checkbox"/> Nein |
|-----------------------------|-------------------------------|

Würdest du das Stück noch einmal sehen wollen?

- |                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ja | <input type="checkbox"/> Nein |
|-----------------------------|-------------------------------|

Wenn ja, was würde dich bei einem weiteren Besuch besonders interessieren?

Gab es Momente in dem Stück, die dich an Erfahrungen aus deinem eigenen Leben erinnert haben?

☐ Ja

☐ Nein

Welche dieser Emotionen hat dir das Stück vermittelt? *(Mehrfachauswahl möglich)*

☐ Leichtigkeit

☐ Freude

☐ Verbundenheit

☐ Stress

☐ Unsicherheit

Welche dieser Emotionen überwiegt jetzt?

Welcher der vier Freunde ist dein Lieblingscharakter?

☐ Erin

☐ Matilda (Mati)

☐ Alisha

☐ Emily Sophie (Em)

Welcher Gegenstand oder welches Bühnenbildelement ist dir am meisten in Erinnerung geblieben?

Ist dir die Reihenfolge der Polaroid-Szenen in Erinnerung geblieben?

☐ Ja

☐ Nein

Siehst du die Polaroids als losgelöste Szenen oder ergibt sich für dich eine zusammenhängende Handlung?

☐ einzelne Szenen

☐ zusammenhängende Handlung

Hast du dich an der Szenenabstimmung beteiligt?

☐ Ja

☐ Nein

☐ Teils

Wenn ja, wie hast du deine Auswahl getroffen?

Passten die Polaroids zu den gesehenen Szenen?

☐ Ja

☐ Nein

☐ Teils

Welche Szene hat am meisten Eindruck hinterlassen?

☐ 1. Szene

☐ 2. Szene

☐ 3. Szene

☐ 4. Szene

Hast du auch für diese Szene gestimmt?

☐ Ja

☐ Nein

☐ Weiß ich nicht mehr

Welche Szene hat am wenigsten Eindruck hinterlassen?

☐ 1. Szene    ☐ 2. Szene    ☐ 3. Szene    ☐ 4. Szene

Hast du auch für diese Szene gestimmt?

☐ Ja    ☐ Nein    ☐ Weiß ich nicht mehr

Glaubst du, du hättest ein anderes Bild dieser Freundesgruppe, wenn die Reihenfolge der Polaroid-Szenen eine andere gewesen wäre?

☐ Ja    ☐ Nein

Hättest du rückblickend eine andere Reihenfolge gewählt?

☐ Ja    ☐ Nein    ☐ Weiß ich nicht

Wenn ja, welche?

Welcher dieser Aussagen würdest du am ehesten zustimmen?

- ☐ Erin ist nur eine Figur im Stück
- ☐ Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt
- ☐ Erin hat mich durch das Stück geleitet

Treffen sich die Freunde noch heute auf dem Dachboden? Was denkst du?

☐ Ja    ☐ Nein    ☐ Weiß ich nicht

## Anhang 2: Auswertungsgraphen des Fragebogens

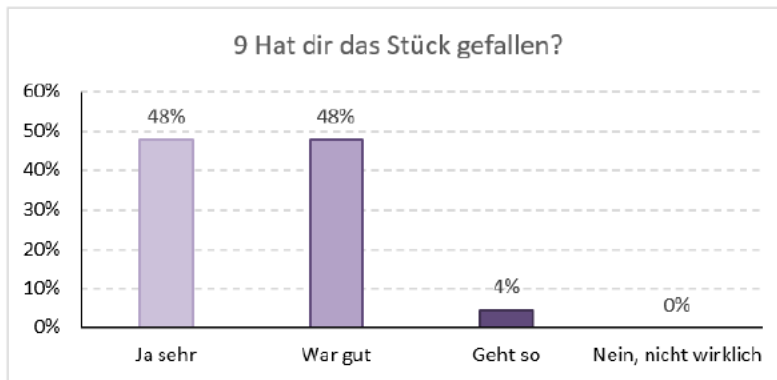


Abbildung A17: Auswertung der Frage 9 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] *Quelle: Eigene Darstellung*

Tabelle A3: Tabellarische Ansicht der Gesamtheit der auswertbaren Antworten [53] aus Frage 10

| 10 Gibt es etwas, das dir besonders in Erinnerung geblieben ist?                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Die Dynamik in der Gruppe. Das anschneiden Verschiedener Lebensrealitäten                                                                                              |
| Die Interaktion                                                                                                                                                        |
| Dodelido                                                                                                                                                               |
| Bühnenbild, Talent der Schauspieler*Innen                                                                                                                              |
| Tolles Set, Farben, Interaktion mit dem Publikum                                                                                                                       |
| Bühnenbild, Theaterkonzept, Charaktere                                                                                                                                 |
| Ich fand die Idee, sich eine Publikumsreihenfolge für die Szenen zu überlegen. Das bringt eine ganz spannende Dynamik.                                                 |
| Ich erinnerte mich gelegentlich an meine Jugend und die meiner Kinder.                                                                                                 |
| Die Emotionen, die durch die ehrlichen Interaktionen entstanden sind                                                                                                   |
| Die Lichterkette. Die Art wie es die Intensität geändert hat.                                                                                                          |
| Die subjektive Authentizität des Augenblicks                                                                                                                           |
| Das Studentenzimmer, die Bedeutung von Fotos, eigene Erinnerungen an die Jugendjahre                                                                                   |
| Die Interaktion mit dem Publikum war eine schöne Idee                                                                                                                  |
| Das Set / der zweigeteilte Aufbau war sehr toll                                                                                                                        |
| dass Knüllen vom Polaroid so'n geilen Effekt macht                                                                                                                     |
| Erin war sehr leise, während alle anderen sehr laut sind                                                                                                               |
| das Licht war toll                                                                                                                                                     |
| Sternschnuppenszene                                                                                                                                                    |
| Monopoli                                                                                                                                                               |
| die Kommunikation zwischen den Freund:innen                                                                                                                            |
| lighting war banger                                                                                                                                                    |
| Sehr relatable                                                                                                                                                         |
| das Bühnenbild war sehr liebevoll gestaltet                                                                                                                            |
| Life Is Strange, Pitch Perfect, Bühnenbild; gute und im Maße cringe Darstellung von queerer und neuro experience zusammen groß zu werden, fühle mich auf repräsentiert |
| Das Nachspielen der Polaroids                                                                                                                                          |
| der interaktive Teil des Stücks                                                                                                                                        |
| Wie sich das Zimmer für jede Erinnerung verändert hat                                                                                                                  |
| Tanz                                                                                                                                                                   |
| Die Szene des Schachbrett Bildes                                                                                                                                       |

|                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| die 4 Charaktere als Personen                                                                                        |
| Bühnenbild, Kostüme                                                                                                  |
| Die Ressentiments der handelnden Figuren, die im Streit eskalierten                                                  |
| die Unterschiedlichkeit der Charaktere                                                                               |
| für einander da sein                                                                                                 |
| Mich wundert, dass niemand als Lieblingsspiel das Liebesspiel nannte!                                                |
| Ein Gefühl von Nostalgie, (Bilder gelb + blau), obwohl ich sowas selbst nie hatte. So irgendwie sad-happy-mix        |
| es gibt verschiedene Sichtmöglichkeiten und Reihenfolgen                                                             |
| Jugendsprache                                                                                                        |
| Dass ich eine schöne Kindheit/Jugend hatte                                                                           |
| Entwicklung der Charaktere innerhalb der verschiedenen Szenen. Das dadurch sich verändernde Miteinander.             |
| Die Sternschnuppen Szene und die Message, an seine Träume/ Wünsche zu glauben                                        |
| Die Frage nach den Wünschen                                                                                          |
| Das erschreckend reale WG-Feeling                                                                                    |
| Ich fand es spannend zu erleben, wie Freundschaft zwischen vier verschiedenen Charakteren Spannungen aushalten kann. |
| Die verschiedenen Charaktere                                                                                         |
| Die Emotionen die ich gespürt habe und die rübergebracht wurden. Das Bühnenbild                                      |
| die Traurigkeit über das leise Entfremden der Freunde                                                                |
| Freunde trotz der Konflikte                                                                                          |
| die unterschiedlichen Stimmungen der Szenen                                                                          |
| Der Regenbogenrucksack :)                                                                                            |
| Zerfall der Gruppe / Freundschaften <=> Streit                                                                       |
| Sternschnuppenszene, das wundervolle Bühnenbild und Raumaufteilung                                                   |
| ja, die verschiedenen Emotionen                                                                                      |
| Das Fühlen der Emotionen und die Alltagskonflikte                                                                    |
| Die Feuerszene, Erins hadern, schaukeln                                                                              |
| Dass es viele verschiedene persönliche Anekdoten von Menschen verschiedensten Alters gab, was sehr schön war.        |

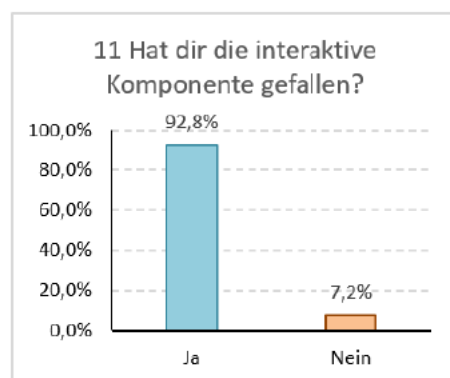


Abbildung A18: Auswertung der Frage 11 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] *Quelle: Eigene Darstellung*

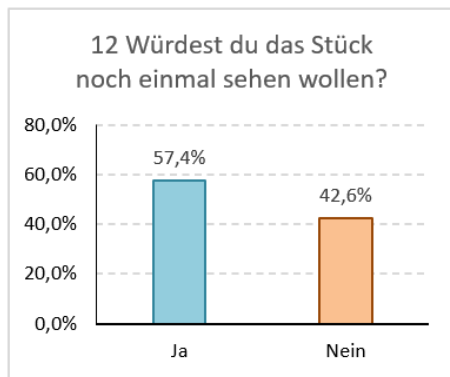


Abbildung A19: Auswertung der Frage 12 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [68] *Quelle: Eigene Darstellung*

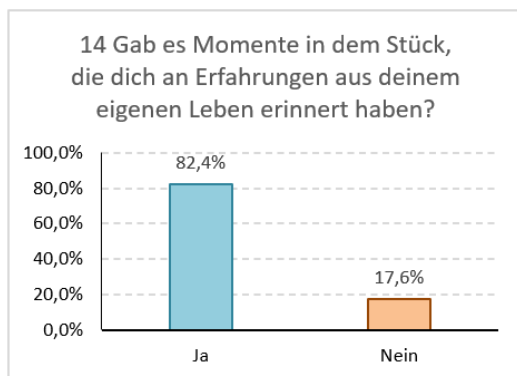


Abbildung A20: Auswertung der Frage 14 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [68] *Quelle: Eigene Darstellung*

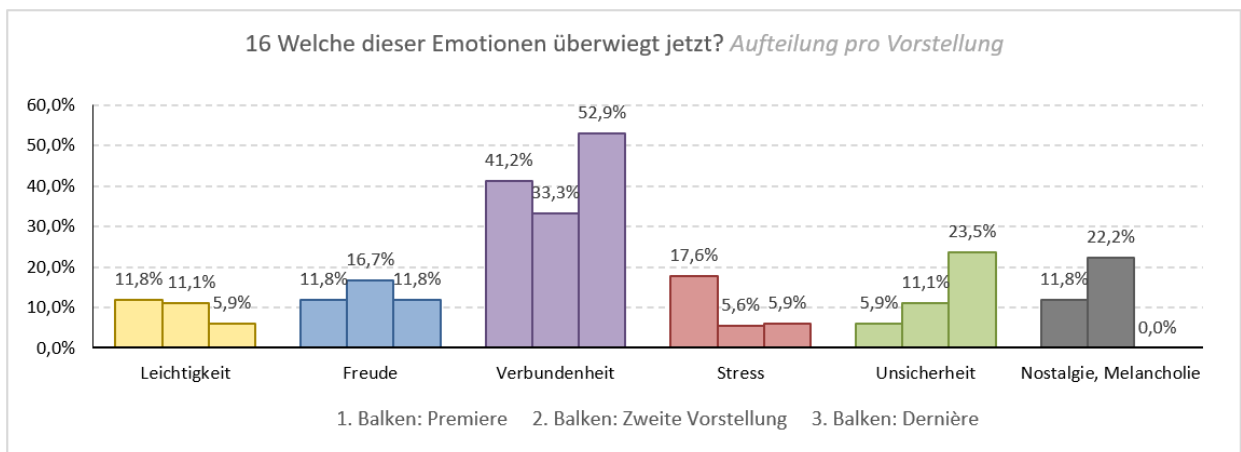


Abbildung A21: Auswertung der Frage 16 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 17; 2. Vorstellung 18; Dernière 17] *Quelle: eigene Darstellung*

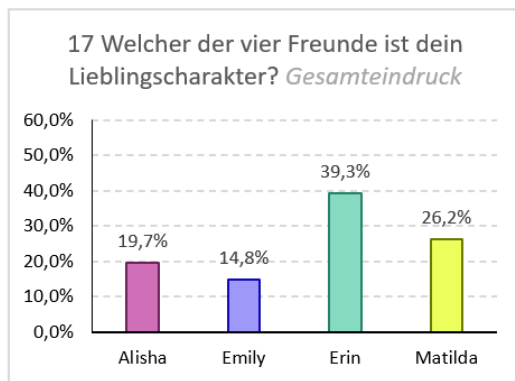


Abbildung A22: Auswertung der Frage 17 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [61] *Quelle: Eigene Darstellung*

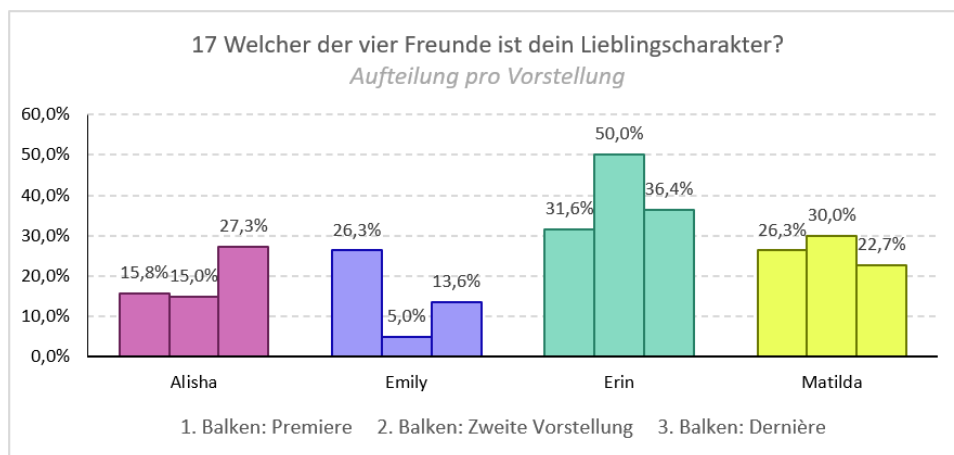


Abbildung A23: Auswertung der Frage 17 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 19; 2. Vorstellung 20; Dernière 22] *Quelle: Eigene Darstellung*

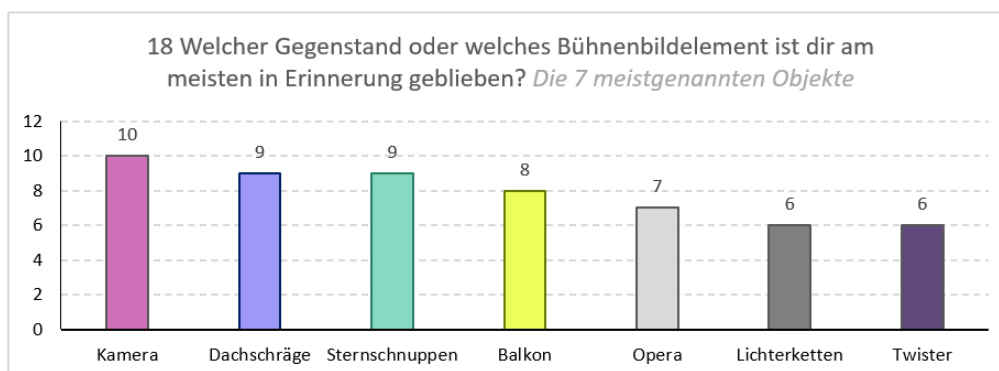


Abbildung A24: Auswertung der Frage 18 nach den 7 meistgenannten Gegenständen/Bühnenbildelementen *Quelle: Eigene Darstellung*



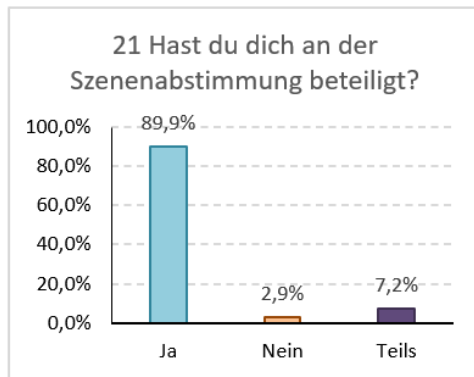


Abbildung A25: Auswertung der Frage 21 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] *Quelle: Eigene Darstellung*

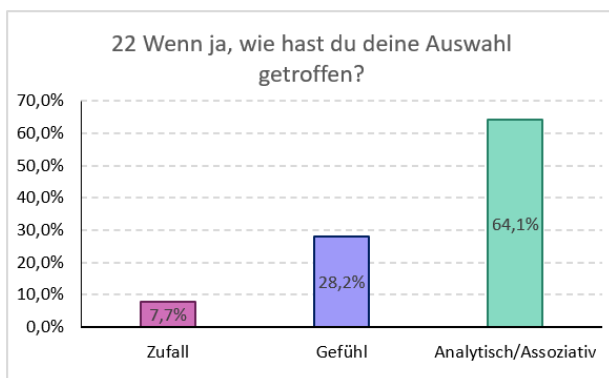


Abbildung A26: Auswertung der Frage 22 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [39] *Quelle: Eigene Darstellung*

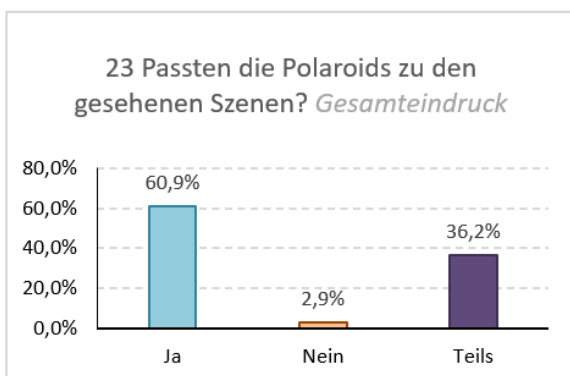


Abbildung A27: Auswertung der Frage 23 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [69] *Quelle: Eigene Darstellung*

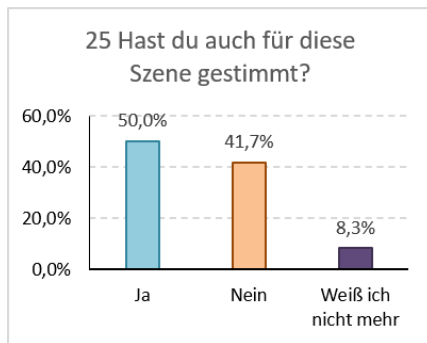


Abbildung A28: Auswertung der Frage 25 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [60] *Quelle: Eigene Darstellung*

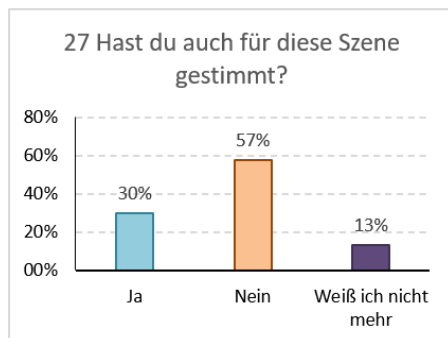


Abbildung A29: Auswertung der Frage 27 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [54] *Quelle: Eigene Darstellung*

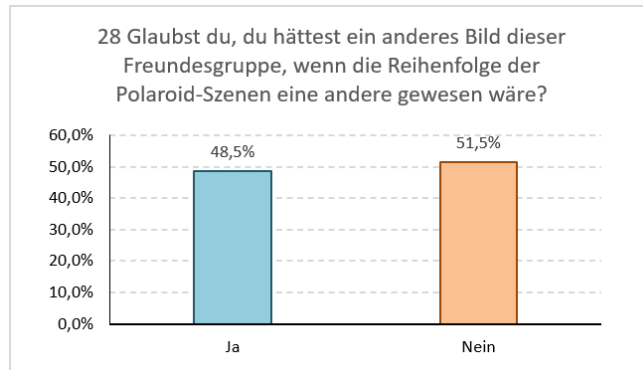


Abbildung A30: Auswertung der Frage 28 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [68] *Quelle: Eigene Darstellung*

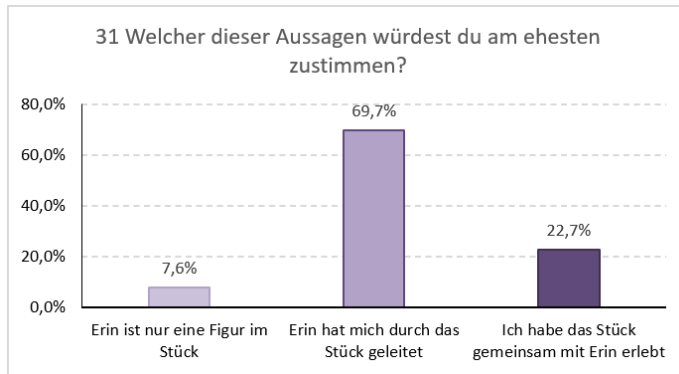


Abbildung A31: Auswertung der Frage 31 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [66] *Quelle: Eigene Darstellung*

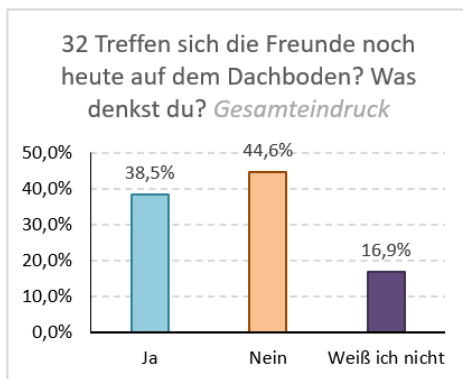


Abbildung A32: Auswertung der Frage 32 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten [65] *Quelle: Eigene Darstellung*

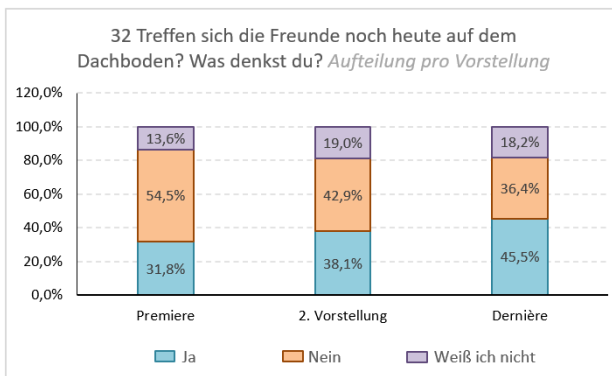


Abbildung A33: Auswertung der Frage 32 prozentual zur Gesamtheit auswertbarer Antworten in einer Aufteilung nach Vorstellung [Premiere 22; 2. Vorstellung 21; Dernière 22] *Quelle: Eigene Darstellung*

### Anhang 3: Umfrage Ergebnisse Rohdaten

| Datum und Uhrzeit (nur digital) | Was ist deine Geschlechtsidentität?              | Wie alt bist du? | Was ist deine Tätigkeit?    | Gehst du häufiger ins Theater? | Hast du schon einmal ein interaktives Theaterstück besucht? | Gibt es Kindheitsfreunde, mit denen du heute noch Kontakt hast?         |
|---------------------------------|--------------------------------------------------|------------------|-----------------------------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hauptprobe</b>               |                                                  |                  |                             |                                |                                                             |                                                                         |
| 10.04.2026 23:38                | Männlich                                         | 25               | Student                     | 1                              | 1                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| <b>Generalprobe</b>             |                                                  |                  |                             |                                |                                                             |                                                                         |
| 03.04.2026 18:37                | -                                                | 22               | Student/Cabin Crew          | 0                              | 0                                                           | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 03.04.2026 18:41                | genderqueer                                      | 21               | Student*in                  | 1                              | 1                                                           | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| <b>Premiere</b>                 | gespielte Reihenfolge: Feuer, Wasser, Luft, Erde |                  |                             |                                |                                                             |                                                                         |
| 04.04.2026 17:42                | Männlich                                         | 28               | Berufstätiger Student       | 1                              | 1                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 04.04.2026 17:45                | Weiblich                                         | 50               | Berufstätig                 | 1                              | 1                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 04.04.2026 17:45                | M                                                | 35               | Berufstätig                 | 1                              | 1                                                           | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 04.04.2026 17:45                | Weiblich                                         | 17               | Schülerin                   | 1                              | 1                                                           | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 04.04.2026 17:46                | Männlich                                         | 20               | Student                     | 1                              | 0                                                           | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 04.04.2026 17:47                | Weiblich                                         | 28               | Berufstätig                 | 1                              | 1                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 04.04.2026 17:47                | Männlich                                         | 51               | Berufstätig                 | 1                              | 0                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 04.04.2026 17:48                | weiblich                                         | 29               | Berufstätig                 | 1                              | 1                                                           | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 04.04.2026 17:49                | Männlich                                         | 28               | Schauspieler                | 1                              | 1                                                           | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 04.04.2026 17:49                | M                                                | 63               | Rentner                     | 0                              | 1                                                           | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 04.04.2026 17:49                | männlich                                         | 32               | Berufstätig                 | 0                              | 1                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 04.04.2026 17:54                | Männlich                                         | 32               | Berufstätig                 | 0                              | 1                                                           | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 04.04.2026 17:54                | Männlich                                         | 60               | Berufstätig                 | 1                              | 1                                                           | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 04.04.2026 17:55                | Weiblich                                         | 64               | Nicht berufstätig           | 0                              | 0                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 04.04.2026 17:56                | Weiblich                                         | 26               | Student                     | 1                              | 1                                                           | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 04.04.2026 18:00                | Weiblich                                         | 29               | Studentin                   | 1                              | 1                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 04.04.2026 00:00                | I don't know                                     | 27               | Student                     | 1                              |                                                             | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 04.04.2026 00:00                | weiblich                                         | 25               | Studentin                   | 1                              | 1                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 04.04.2026 00:00                | w                                                | 43               | berufstätig, festangestellt | 1                              | 1                                                           | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 04.04.2026 00:00                | weiblich                                         | 27               | Studentin                   | 1                              | 1                                                           | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 04.04.2026 00:00                | Mann                                             | 68               | Rentner                     | 1                              | 0                                                           | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |

|                       |                                                         |    |                      |   |   |                                                                             |
|-----------------------|---------------------------------------------------------|----|----------------------|---|---|-----------------------------------------------------------------------------|
| 04.04.2026 00:00      | weiblich                                                | 29 | berufstätig          | 1 | 1 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                                  |
| <b>2. Vorstellung</b> | <b>gespielte Reihenfolge: Erde, Wasser, Luft, Feuer</b> |    |                      |   |   |                                                                             |
| 05.04.2026 13:11      | männlich                                                | 62 | Pensionist           | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 13:13      | Male                                                    | 24 | student              | 1 | 1 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                                  |
| 05.04.2026 13:14      | männlich                                                | 29 | berufstätig          | 0 | 0 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 13:15      | weiblich                                                | 23 | Studentin            | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 13:17      | Queer as fuck :3                                        | 20 | Studierend           | 1 | 0 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                                  |
| 05.04.2026 14:09      | Weiblich/nichtbinär                                     | 24 | Studentin            | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 00:00      | weiblich                                                | 63 | Krankenschwester     | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 00:00      | weiblich                                                | 65 | Journalistin         | 1 | 0 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 00:00      | männlich                                                | 25 | berufstätig          | 0 | 1 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                                  |
| 05.04.2026 00:00      | Frau?                                                   | 20 | Studentin            | 1 | 1 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                                  |
| 05.04.2026 00:00      | weiblich                                                | 63 | teilzeit berufstätig | 1 | 0 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 00:00      | weiblich/Frau                                           | 29 | Studentin            | 1 | 1 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr     |
| 05.04.2026 00:00      | biologisch weiblich / gender menschlich                 | 27 | SchauspielerIn       | 1 | 0 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                                  |
| 05.04.2026 00:00      | weiblich                                                | 23 | Studentin            | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 00:00      | m                                                       | 7  | Schüler              | 1 | 0 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                                  |
| 05.04.2026 00:00      | m                                                       | 36 | Lehrer               | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 00:00      | weiblich                                                | 75 | Rentnerin            | 1 | 1 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig u. Man meldet sich ab und an mal |
| 05.04.2026 00:00      | weiblich                                                | 58 | berufstätig          | 1 | 0 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                                  |
| 05.04.2026 00:00      | männlich                                                | 86 | Rentnerin            | 0 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                                  |
| 05.04.2026 00:00      | weibl.                                                  | 63 | Betreuungskraft      |   | 0 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr     |
| 05.04.2026 00:00      | m                                                       | 76 | nicht berufstätig    | 1 | 0 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr     |
| 05.04.2026 00:00      | Grafik: 85%m                                            | 25 | temp. Arbeitsunfähig | 1 | 0 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr     |
| <b>Dernière</b>       | <b>gespielte Reihenfolge: Erde, Luft, Wasser, Feuer</b> |    |                      |   |   |                                                                             |
| 05.04.2026 17:43      | w                                                       | 61 | berufstätig          | 1 | 0 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                                  |

|                  |          |    |                |   |   |                                                                         |
|------------------|----------|----|----------------|---|---|-------------------------------------------------------------------------|
| 05.04.2026 17:45 | Weiblich | 59 | Berufstätig    | 1 | 0 | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 05.04.2026 17:46 | männlich | 65 | berufstätig    | 1 | 0 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 05.04.2026 17:47 | Weiblich | 29 | Berufstätig    | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 05.04.2026 17:47 | Weiblich | 24 | SchauspielerIn | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 05.04.2026 17:47 | Weiblich | 30 | Studentin      | 1 | 1 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 05.04.2026 17:49 | Männlich | 64 | Berufstätig    | 1 | 0 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 05.04.2026 17:49 | Männchen | 58 | Bankkaufmann   | 0 | 0 | Man meldet sich ab und mal                                              |

|                  |              |    |                             |   |   |                                                                         |
|------------------|--------------|----|-----------------------------|---|---|-------------------------------------------------------------------------|
| 05.04.2026 17:51 | männlich     | 60 | Berufstätig                 | 1 | 0 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 05.04.2026 17:51 | Weiblich     | 51 | Berufstätig                 | 1 | 0 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 05.04.2026 17:52 | M            | 33 | Berufstätig                 | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 05.04.2026 00:00 | weiblich     | 27 | Sozialpädagogin, Fotografin | 0 | 0 | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 05.04.2026 00:00 | weiblich     | 66 | Rentner                     | 1 | 1 | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 05.04.2026 00:00 | männlich     | 76 | Ingenieur                   | 0 | 0 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 05.04.2026 00:00 | weiblich     | 58 | berufstätig                 | 1 | 0 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 05.04.2026 00:00 | weiblich     | 30 | Geographin/berufstätig      | 1 | 0 | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 05.04.2026 00:00 | m            | 54 | Kaufmann                    | 1 | 0 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 05.04.2026 00:00 | männlich     | 37 | Ingenieur                   | 1 | 1 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |
| 05.04.2026 00:00 | weiblich     | 63 | noch berufstätig            | 1 | 0 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 05.04.2026 00:00 | weiblich     | 23 | Studentin im dualen System  | 1 | 0 | Man meldet sich ab und mal                                              |
| 05.04.2026 00:00 | weiblich     | 27 | Schauspielerin              | 1 | 1 | Ja, ich sehe meine Freunde noch regelmäßig                              |
| 05.04.2026 00:00 | Grafik: 85%m | 25 | Arbeitsunfähig              | 1 | 1 | Nein, Ich habe zu den meisten Menschen aus der Zeit keinen Kontakt mehr |

| Hast du bereits eine der vorherigen Vorstellungen besucht? | Hattest du in irgendeiner Form Vorwissen zum Stück? | Hat dir das Stück gefallen? | Gibt es etwas, das dir besonders in Erinnerung geblieben ist?                                                          | Hat dir die interaktive Komponente gefallen? |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| ["Nein"]                                                   | 0                                                   | Ja sehr                     | Wie Humorvoll Umzug war vor allem mit der Rolle von Clara                                                              | 1                                            |
| ["Ja, die Generalprobe (03.04.26)"]                        |                                                     | Ja sehr                     |                                                                                                                        | 1                                            |
| ["Nein"]                                                   |                                                     | War gut                     | Die Dynamik in der Gruppe. Das anschneiden Verschiedener Lebensrealitäten                                              | 1                                            |
| ["Nein"]                                                   | 1                                                   | War gut                     | Die Interaktion                                                                                                        | 1                                            |
| ["Ja, die Premiere (04.04.26)", "Nein"]                    | 0                                                   | War gut                     | Dodelido                                                                                                               | 1                                            |
| ["Ja, die Generalprobe (03.04.26)"]                        | 0                                                   | War gut                     | Bühnenbild, Talent der Schauspieler*Innen                                                                              | 1                                            |
| ["Nein", "Ja, die Premiere (04.04.26)"]                    | 0                                                   | Ja sehr                     |                                                                                                                        | 1                                            |
| ["Nein"]                                                   | 0                                                   | War gut                     |                                                                                                                        | 1                                            |
| ["Nein"]                                                   | 0                                                   | Ja sehr                     | Tolles Set, Farben, Interaktion mit dem Publikum                                                                       | 1                                            |
| ["Nein"]                                                   | 0                                                   | War gut                     |                                                                                                                        | 1                                            |
| ["Nein"]                                                   | 0                                                   | Ja sehr                     | Bühnenbild, Theaterkonzept, Charaktere                                                                                 | 1                                            |
| ["Ja, die Premiere (04.04.26)"]                            | 0                                                   | Ja sehr                     | Ich fand die idee, sich eine Publikumsreihenfolge für die Szenen zu überlegen. Das bringt eine ganz spannende Dynamik. | 1                                            |
| ["Nein"]                                                   | 0                                                   | Geht so                     | Ich erinnerte mich gelegentlich an meine Jugend und die meiner Kinder.                                                 | 1                                            |

|          |   |         |                                                                                      |   |
|----------|---|---------|--------------------------------------------------------------------------------------|---|
| ["Nein"] | 0 | Ja sehr | Die Emotionen, die durch die ehrlichen Interaktionen entstanden sind                 | 1 |
| ["Nein"] | 1 | War gut | Die Lichterkette. Die Art wie es die Intensität geändert hat.                        | 1 |
| ["Nein"] | 0 | Ja sehr | Die subjektive Authentizität des Augenblicks                                         | 1 |
| ["Nein"] | 0 | War gut | Das Studentenzimmer, die Bedeutung von Fotos, eigene Erinnerungen an die Jugendjahre | 1 |
| ["Nein"] | 0 | Ja sehr | Die Interaktion mit dem Publikum war eine schöne idee                                | 1 |
| ["Nein"] | 0 | War gut | Das Set / der zweigeteilte Aufbau war sehr toll                                      | 0 |
| ["Nein"] | 1 | Ja sehr | dass Knüllen vom Polaroid so'n geilen Effekt macht                                   | 1 |
| ["Nein"] | 0 | Ja sehr | Erin war sehr leise, während alle anderen sehr laut sind                             | 1 |
| ["Nein"] | 0 | War gut | das Licht war toll                                                                   | 1 |

|                                              |   |                                               |                                                                                                                                                                              |                                                                                             |
|----------------------------------------------|---|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| ["Nein"]                                     | 1 | Geht so<br>(einiges Ja, ein<br>niges weniger) | Sternschnuppenszene                                                                                                                                                          | 1 (Aber etwas<br>lang, musste<br>mich etwas<br>"einfinden" /<br>"gewöhnen")                 |
| ["Ja, die Premiere<br>(04.04.26)", "Nein"]   | 0 | Ja sehr                                       | Monopoli                                                                                                                                                                     | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | die Kommunikation zwischen den Freund:innen                                                                                                                                  | 1 (das<br>Auswählen der<br>Bilder, den an-<br>deren Teil hätte<br>ich nicht ge-<br>braucht) |
|                                              |   |                                               |                                                                                                                                                                              |                                                                                             |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | ja                                                                                                                                                                           | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | lighting war banger                                                                                                                                                          | 1                                                                                           |
| ["Ja, die Mittagsvorstellung<br>(05.04.26)"] | 0 | War gut                                       | Sehr relatable                                                                                                                                                               | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | das Bühnenbild war sehr liebevoll gestaltet                                                                                                                                  | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | Life Is Strange, Pitch Perfect, Bühnenbild; gute und im Maße<br>cringe Darstellung von queerer und neuro experience zusammen<br>groß zu werden, fühle mich auf repräsentiert | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       |                                                                                                                                                                              | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | Ja sehr                                       | Das Nachspielen der Polaroids                                                                                                                                                | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | Ja sehr                                       |                                                                                                                                                                              | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | der interaktive Teil des Stücks                                                                                                                                              | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | Wie sich das Zimmer für jede Erinnerung verändert hat                                                                                                                        | 1                                                                                           |
| ["Ja, die Mittagsvorstellung<br>(05.04.26)"] | 0 | Ja sehr                                       |                                                                                                                                                                              | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | Geht so                                       | Tanz                                                                                                                                                                         | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | Ja sehr                                       | Die Szene des Schachbrett Bildes                                                                                                                                             | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 1 | Ja sehr                                       | die 4 Charaktere als Personen                                                                                                                                                | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | Ja                                                                                                                                                                           | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 1 | War gut                                       | Bühnenbild, Kostüme                                                                                                                                                          | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | Die Ressentiments der handelnden Figuren, die im Streit eska-<br>lierten                                                                                                     | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | Ja sehr                                       | die Unterschiedlichkeit der Charaktere                                                                                                                                       | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       |                                                                                                                                                                              | 1                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | für einander da sein                                                                                                                                                         | 0                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | Mich wundert, dass niemand als Lieblingsspiel das Liebesspiel<br>nannte!                                                                                                     | 0                                                                                           |
| ["Nein"]                                     | 1 | Ja sehr                                       | Ein Gefühl von Nostalgie, (Bilder gelb + blau), obwohl ich sowas<br>selbst nie hatte. So irgendwie sad-happy-mix                                                             | 1                                                                                           |
|                                              |   |                                               |                                                                                                                                                                              |                                                                                             |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | es gibt verschiedene Sichtmöglichkeiten und Reihenfolgen                                                                                                                     | 1                                                                                           |
|                                              |   |                                               |                                                                                                                                                                              |                                                                                             |
| ["Nein"]                                     | 0 | War gut                                       | Jugendsprache                                                                                                                                                                | 1                                                                                           |



|                                           |   |         |                                                                                                                      |   |
|-------------------------------------------|---|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | Dass ich eine schöne Kindheit/Jugend hatte                                                                           | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | War gut | Entwicklung der Charaktere innerhalb der verschiedenen Szenen. Das dadurch sich verändernde Miteinander.             | 0 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr |                                                                                                                      | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | War gut | Die Sternschnuppen Szene und die Message, an seine Träume/ Wünsche zu glauben                                        | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | Die Frage nach den Wünschen                                                                                          | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | Das erschreckend reale WG-Feeling                                                                                    | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | Ich fand es spannend zu erleben, wie Freundschaft zwischen vier verschiedenen Charakteren Spannungen aushalten kann. | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | War gut | Die verschiedenen Charaktere                                                                                         | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | War gut |                                                                                                                      | 0 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | Die Emotionen die ich gespürt habe und die rübergebracht wurden. Das Bühnenbild                                      | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | die Traurigkeit über das leise Entfremden der Freunde                                                                | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | War gut | Freunde trotz der Konflikte                                                                                          | 1 |
| ["Ja, die Mittagsvorstellung (05.04.26)"] | 0 | Ja sehr | die unterschiedlichen Stimmungen der Szenen                                                                          | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | Der Regenbogenrucksack :)                                                                                            | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | War gut | Zerfall der Gruppe / Freundschaften <=> Streit                                                                       | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | Sternschnuppenszene, das wundervolle Bühnenbild und Raum- aufteilung                                                 | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | ja, die verschiedenen Emotionen                                                                                      | 1 |
| ["Nein"]                                  | 0 | Ja sehr | Das Fühlen der Emotionen und die Alltagskonflikte                                                                    | 1 |
| ["Ja, die Mittagsvorstellung (05.04.26)"] | 1 | Ja sehr | Die Feuerszene, Erins hadern, schaukeln                                                                              | 1 |
| ["Ja, die Mittagsvorstellung (05.04.26)"] | 1 | Ja sehr | Dass es viele verschiedene persönliche Anekdoten von Menschen verschiedensten Alters gab, was sehr schön war.        | 1 |

| Würdest du das Stück noch einmal sehen wollen? | Wenn ja, was würde dich bei einem weiteren Besuch besonders interessieren?                                | Gab es Momente in dem Stück, die dich an Erfahrungen aus deinem eigenen Leben erinnert haben? |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                |                                                                                                           |                                                                                               |
| 1                                              | Wie sich Polaroids in einer anderen Reihenfolge anfühlt.                                                  | 1                                                                                             |
|                                                |                                                                                                           |                                                                                               |
|                                                |                                                                                                           | 1                                                                                             |
| 1                                              | eine andere Reihenfolge der Szenen um zu sehen wie sich die Erzählung dadurch verändert                   | 1                                                                                             |
|                                                |                                                                                                           |                                                                                               |
| 0                                              |                                                                                                           | 1                                                                                             |
| 1                                              | Ob die Zuschauer die Bilder in eine andere Reihenfolge bringen würden                                     | 0                                                                                             |
| 0                                              |                                                                                                           | 1                                                                                             |
| 1                                              | Eine neue Reihenfolge der Polaroids                                                                       | 1                                                                                             |
| 0                                              |                                                                                                           | 0                                                                                             |
| 1                                              | Andere Reihenfolge der Szenen.                                                                            | 1                                                                                             |
| 0                                              |                                                                                                           | 0                                                                                             |
| 0                                              |                                                                                                           | 1                                                                                             |
| 1                                              | Wie sich eine andere Einstiegs oder endszene auf die Emotionen auswirken, die ich aus dem Stück mitnehme. | 1                                                                                             |
| 0                                              |                                                                                                           | 1                                                                                             |
| 1                                              | Einfach zu sehen, wie der Stück anders rüberkommt, wenn die Teile in einer anderen Reihenfolge vorkommen  | 0                                                                                             |
| 0                                              |                                                                                                           | 1                                                                                             |
| 1                                              | Ob ein anderes Publikum das Stück neu konstruiert                                                         | 1                                                                                             |



|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |   |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 1 | Gibt es wieder die gleiche Reihenfolge der Fotos? Wie wirkt das Stück, wenn die Reihenfolge eine andere ist?                                                                                                                                                                                                                                                                          | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 0 |
| 1 | Ich fand die interaktive Komponente insofern toll, als dass das Publikum die Reihenfolge der Szenen selbst mitbestimmen konnte und man so das Gefühl hatte, ein einzigartiges Stück mitzuerleben, dass es so nicht 2x gibt. Den Austausch mit dem Publikum hätte ich persönlich nicht gebraucht, das hat mich etwas aus der „Magie“ des Stücks gerissen. Aber der Rest war ganz toll. | 1 |
| 1 | wie es wirkt, wenns ne andere Reihenfolge gibt                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 1 |
| 1 | die neuen Antworten vom Publikum                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 1 |
| 1 | Reihenfolge der Bilder                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |

|   |                                                                                                                                                                                                         |   |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 0 |
| 1 | ob sich die Bilder ändern (andere Bilder)                                                                                                                                                               | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
|   |                                                                                                                                                                                                         |   |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 1 | Es gibt viele kleine Details im Bühnenbild, Sound etc auf die man nur nebenbei achten konnte                                                                                                            | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 1 | Eventuell eine Aufklärung der intendierten Reihenfolge am Ende?                                                                                                                                         | 1 |
| 1 | Eine andere Reihenfolge zu sehen; evtl. noch mehr, falls nicht zwangsläufig alle Szenen auch bei jeder Vorstellung gespielt werden                                                                      | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 1 | Mit dem Wissen der Handlungen die Erinnerungen aus neuer Perspektive sehen                                                                                                                              | 0 |
| 1 | Die interaktive Komponente ist interessant. Ist die Reihenfolge der Bilder immer gleich?                                                                                                                | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 1 | Eine andere Reihenfolge und ob die mein Empfinden ändert                                                                                                                                                | 1 |
| 1 | wie ein anderes Publikum und Erin auf die Fragen und das Stück selbst reagieren würden                                                                                                                  | 1 |
| 1 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 1 | Ist das Ende anders bei anderer Finalszenen?                                                                                                                                                            | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 1 | ob die Auswahl/Abstimmung ähnlich abläuft, bzw. ob es ähnliche Ergebnisse gibt                                                                                                                          | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 1 | mehr die eigentliche Handlung                                                                                                                                                                           | 1 |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |
| 1 | Wie ich jetzt wo ich A) alle Szenen kenne und B) sie in einer gewissen Reihenfolge gesehen habe, die einzelnen Szenen anders wahrnehme. Besonders vor dem Hintergrund, dass sich die Reihenfolge ändert | 0 |
|   |                                                                                                                                                                                                         |   |
| 0 |                                                                                                                                                                                                         | 1 |

|   |                                                                                           |   |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 0 |                                                                                           | 1 |
| 0 |                                                                                           | 1 |
| 0 |                                                                                           | 0 |
| 0 |                                                                                           | 1 |
| 1 | Ob sich etwas verändert, wenn man das Stück in einer anderen Reihenfolge sehen würde.     | 1 |
| 1 | Das alles Schauspiel ist.                                                                 | 1 |
| 1 | Den Unterschied zum ersten Mal, also die Veränderung durch den Einfluss des Publikums     | 1 |
| 1 | Mich würde interessieren wie das Stück wirkt, wenn sich die Reihenfolge der Bilder ändert | 0 |

|   |                                                                                                                                             |   |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 0 |                                                                                                                                             | 0 |
| 0 |                                                                                                                                             | 1 |
| 1 | Wie das Stück wirkt, wenn eine andere Reihenfolge an Szenen gespielt wird. Und welche spontanen Antworten das Publikum diesmal geben würde. | 1 |
| 1 | beim 2. Mal ist man entspannter und nimmt Details besser auf                                                                                | 1 |
| 0 |                                                                                                                                             | 1 |
| 0 |                                                                                                                                             | 1 |
| 1 | die Erzählstruktur bzw. die Gesprächsdynamik                                                                                                | 1 |
| 1 | individuelle Antworten des Publikums                                                                                                        | 1 |
| 1 | Welchen Eindruck eine andere Reihenfolge hinterlassen würde (und ob ich dann die letzte Frage dieser Umfrage anders beantworten würde)      | 1 |
| 1 | ob die Freunde nach der letzten Szene sich wieder besser verstehen                                                                          | 1 |
| 1 | wie die einzelnen Geschichten der Charaktere weitergehen                                                                                    | 1 |
| 1 | eine andere Reihenfolge                                                                                                                     | 1 |
| 1 | Eine stärkere Variation der Abfolge, da es diesmal nur 3 und 2 vertauscht hat. Besonders eine Variante, wo rot nicht zuletzt ist.           | 0 |

| Welche dieser Emotionen hat dir das Stück vermittelt? | Welche dieser Emotionen überwiegt jetzt?                                                                                                                                                                                                                          | Welcher der vier Freunde ist dein Lieblingscharakter? | Welcher Gegenstand oder welches Bühnenelement ist dir am meisten in Erinnerung geblieben?        |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ["Freude", "Leichtigkeit", "Verbundenheit"]           | Freude                                                                                                                                                                                                                                                            | Emily                                                 | Der Sternenhimmel mit den Sternschnuppen                                                         |
| ["Unsicherheit", "Stress"]                            | Trauma                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                       |                                                                                                  |
| ["Verbundenheit", "Unsicherheit", "Freude"]           | Verbundenheit                                                                                                                                                                                                                                                     | Erin                                                  | Bibble                                                                                           |
| ["Verbundenheit", "Freude"]                           | Verbundenheit                                                                                                                                                                                                                                                     | Erin                                                  | Der nicht ausgefüllte 10-Jahresplan von Emily                                                    |
| ["Verbundenheit", "Unsicherheit"]                     | Freude                                                                                                                                                                                                                                                            | Matilda                                               | Fensterfront                                                                                     |
| ["Freude", "Unsicherheit", "Stress", "Leichtigkeit"]  | Leichtigkeit                                                                                                                                                                                                                                                      | Emily                                                 | Das Spiel- und Bücherregal                                                                       |
| ["Verbundenheit", "Unsicherheit", "Freude"]           | Verbundenheit                                                                                                                                                                                                                                                     | Alisha                                                | Das Fenster                                                                                      |
| ["Unsicherheit"]                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                       | Dachfenster                                                                                      |
| ["Verbundenheit"]                                     | Nostalgie                                                                                                                                                                                                                                                         | Emily                                                 | Orange Polaris Kamera mit Stickern                                                               |
| ["Verbundenheit", "Stress"]                           |                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                       | Balkon                                                                                           |
| ["Verbundenheit"]                                     | Melancholie                                                                                                                                                                                                                                                       | Erin                                                  | Schreibtisch, Regal mit den Spielen, Fenster+Lichterkette                                        |
| ["Verbundenheit", "Freude", "Unsicherheit"]           | Verbundenheit                                                                                                                                                                                                                                                     | Emily                                                 | Die Polaroidkamera                                                                               |
| ["Leichtigkeit"]                                      | Entspannung                                                                                                                                                                                                                                                       | Emily                                                 | Dachstuhl                                                                                        |
| ["Freude", "Verbundenheit", "Stress"]                 | Freude                                                                                                                                                                                                                                                            | Alisha                                                | Twister-Matte                                                                                    |
| ["Unsicherheit"]                                      | Keine, eher Neugierde.                                                                                                                                                                                                                                            | Matilda                                               | Lichterkette über der Polaroid Leine                                                             |
| ["Verbundenheit", "Freude"]                           | Verbundenheit                                                                                                                                                                                                                                                     | Emily                                                 | Rousseau                                                                                         |
| ["Verbundenheit", "Stress", "Freude"]                 | Stress. Bin ein bisschen froh, dass diese Jugendjahre vorbei sind.                                                                                                                                                                                                | Erin                                                  | Die Dachschräge                                                                                  |
| ["Leichtigkeit", "Freude"]                            | Leichtigkeit                                                                                                                                                                                                                                                      | Erin                                                  | Twister                                                                                          |
| ["Stress", "Unsicherheit", "Freude"]                  | Unsicherheit insofern, als dass ich den Umgang der Freund:innen miteinander die ganze Zeit etwas gemein und ne stressig fand, mir hat da ein bisschen der liebevolle Ton gefehlt. Daher Unsicherheit darüber, was eine gute Freundschaft eigentlich ausmacht z.B. | Matilda                                               | Die große Leinwand für den Himmel mit den Sternschnuppen, das war ganz toll                      |
| ["Freude", "Verbundenheit", "Stress"]                 | Verbundenheit                                                                                                                                                                                                                                                     | Alisha                                                | der Dino :D aber auch die Notizen von Em, die sich immer geändert haben                          |
| ["Unsicherheit"]                                      | Kontakte über Smalltalk hinaus halten ist stressig                                                                                                                                                                                                                | Erin                                                  | Diese übel cute Kommode                                                                          |
| ["Verbundenheit", "Stress"]                           | Verbundenheit                                                                                                                                                                                                                                                     | Matilda                                               | Holzkonstruktion / Balkontür + Licht, das echte Fenster mit den staubigen Scheiben fand ich toll |

|                                                                       |                                             |                              |                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ["Leichtigkeit", "Verbundenheit", "Stress"]                           | Verbundenheit                               | Erin                         | Sternschnuppen-Hintergrund                                                                                         |
| Freundschaft                                                          | Freundschaft                                | Erin, Matilda, Alisha, Emily | Sternschnuppen                                                                                                     |
| ["Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit"]                           | Stress                                      | Matilda                      | der Balkon, die Leinwand, die den Himmel dargestellt hat                                                           |
|                                                                       |                                             |                              |                                                                                                                    |
| ["Verbundenheit", "Leichtigkeit"]                                     | Verbundenheit                               | Erin                         | das Dachzimmer mit Balkon                                                                                          |
| ["Verbundenheit"]                                                     | verbundenheit                               | Matilda                      | Das Buch                                                                                                           |
| ["Freude", "Verbundenheit"]                                           | Verbundenheit                               | Emily                        | Dodelido/ das Spiel mit dem roten Flamingo                                                                         |
| ["Unsicherheit", "Verbundenheit", "Stress"]                           | Nostalgie, Melancholie                      | Erin                         | Teppich                                                                                                            |
| ["Verbundenheit"]                                                     | Nostalgie                                   | Alisha                       | Life Is Strange auf dem Beamer, Buch mit 10 Jahresplan, Lichterketten                                              |
| ["Leichtigkeit", "Verbundenheit"]                                     |                                             | Alisha                       | Die polaroids, Kuscheltiere, kamera                                                                                |
| ["Leichtigkeit", "Freude", "Verbundenheit", "Unsicherheit"]           | Leichtigkeit                                | Erin                         | Das Spiel Twister                                                                                                  |
| ["Freude", "Verbundenheit", "Stress"]                                 | Stress                                      | Matilda                      | Polaroidskamera                                                                                                    |
| ["Leichtigkeit", "Verbundenheit"]                                     | Leichtigkeit                                | Matilda                      | Die Kamera                                                                                                         |
| ["Freude", "Unsicherheit"]                                            | Unsicherheit                                | Alisha                       | das Buch wo groß GAY draufstand                                                                                    |
| ["Freude", "Verbundenheit"]                                           | Freude                                      | Erin                         | Das Bett unter dem Fenster                                                                                         |
| ["Freude", "Stress"]                                                  | Melancholie                                 | Alisha, Emily                | Den wechselnden Schreibtisch                                                                                       |
| ["Freude", "Unsicherheit"]                                            | keine, es ist eher Traurigkeit, Melancholie | Erin                         | Als erstes kommt mir die Leinwand in den Sinn. Emotional überwiegt das Schachbrett                                 |
| ["Freude", "Verbundenheit", "Unsicherheit"]                           | Freude                                      | Erin, Alisha                 | die Polaroidskamera, die Lichterkette am Fenster                                                                   |
| ["Freude", "Stress"]                                                  | Freude                                      | Matilda                      | Twister                                                                                                            |
| ["Leichtigkeit", "Freude", "Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit"] | Unsicherheit                                | Erin                         | Beamer + Playstation                                                                                               |
| ["Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit"]                           |                                             | Erin                         | der "Sternen"himmel                                                                                                |
| ["Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit"]                           | Stress + Unsicherheit                       | Erin                         | alle Requisiten in ihrer Gesamtheit (Spiele, Möbel, Pizzakartons...), die typisch für Jugendzimmer + -Treffen sind |
| ["Leichtigkeit", "Freude", "Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit"] | Verbundenheit, Freude                       | Matilda                      | Kuscheltiere                                                                                                       |
| ["Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit"]                           | Verbundenheit                               | Matilda                      | Balkon                                                                                                             |
| ["Leichtigkeit", "Verbundenheit"]                                     | Verbundenheit                               | Erin                         | Sternschnuppen - die Schwierigkeit Wünsche zu formulieren                                                          |
| ["Leichtigkeit", "Freude", "Verbundenheit", "Unsicherheit"]           | Verbundenheit maybe? Hard to say            | Erin                         | Die Dachschräge mit dem Balkon / Austritt außen und der Matratze direkt darunter                                   |
|                                                                       |                                             |                              |                                                                                                                    |
| ["Verbundenheit", "Freude", "Leichtigkeit"]                           | Verbundenheit                               | Alisha                       | Balkon                                                                                                             |

|                                                                       |                                        |         |                                 |
|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------|---------------------------------|
| ["Leichtigkeit", "Freude"]                                            | Freude                                 | Emily   | Die Leine mit den Polaroids     |
| ["Freude", "Verbundenheit"]                                           | Freude                                 | Erin    | blaue Kiste mit Sitzmöglichkeit |
| ["Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit", "Leichtigkeit", "Freude"] | Unsicherheit                           | Alisha  | Die Polaroidkamera              |
| ["Verbundenheit", "Freude"]                                           | Verbundenheit                          | Erin    | Die Kamera                      |
| ["Verbundenheit", "Freude", "Unsicherheit"]                           | Verbundenheit                          | Alisha  | Dodelido, Sternschnuppen        |
| ["Verbundenheit"]                                                     | Leichtigkeit                           | Alisha  | Das mit den Sternschnuppen      |
| ["Unsicherheit", "Stress"]                                            | Die Entspannung danach                 | Emily   | Die Sternschnuppenmaschine      |
| ["Freude"]                                                            | Eigentlich wirken alle Emotionen nach. | Matilda | Das Twisterspiel                |
| ["Verbundenheit", "Unsicherheit"]                                     | Verbundenheit                          | Matilda | Die Leinwand                    |
| ["Verbundenheit", "Freude", "Unsicherheit"]                           | Verbundenheit                          | Erin    | Die Kamera                      |
| ["Verbundenheit", "Unsicherheit"]                                     | Unsicherheit                           | Emily   | Das Dachfenster. Die Lichter    |
| ["Leichtigkeit", "Freude", "Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit"] | Verbundenheit                          | Erin    | die bunte Kommode               |
| ["Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit"]                           | Stress                                 | Erin    | Sternschnuppen                  |
| ["Freude", "Verbundenheit", "Stress", "Unsicherheit"]                 | Stress, Unsicherheit                   | Erin    | Die Polaroidkamera              |
| ["Leichtigkeit", "Freude", "Verbundenheit", "Unsicherheit"]           | Unsicherheit                           | Matilda | das Schachbrett                 |
| ["Verbundenheit", "Unsicherheit"]                                     | Unsicherheit                           | Matilda | Twister Teppich                 |
| ["Freude", "Verbundenheit", "Unsicherheit"]                           | Verbundenheit                          | Matilda | Dachschräge + Balkon            |

|                                                                                        |                            |        |                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ["Freude", "Verbundenheit", "Unsicherheit"]                                            | Verbundenheit              | Alisha | Der Balkon                                                                                                   |
| ["Freude", "Verbundenheit", "Unsicherheit"]                                            | Verbundenheit              | Alisha | Der Balkon                                                                                                   |
| ["Verbundenheit", "Unsicherheit"]                                                      | Traurigkeit, Überforderung | Erin   | Die Glühbirnen                                                                                               |
| ["Leichtigkeit", "Freude", "Verbundenheit", "Unsicherheit", "Bedrücktheit", "Traurig"] | Bedrücktheit, traurig      | Erin   | Die Lampion-Lichterkeite, wie sie vorm Fenster hängt und das Fenster so, wo Licht und ein Windzug reinkommen |

| Ist dir die Reihenfolge der Polaroid-Szenen in Erinnerung geblieben? | Siehst du die Polaroids als losgelöste Szenen oder ergibt sich für dich eine zusammenhängende Handlung? | Hast du dich an der Szenenabstimmung beteiligt? | Wenn ja, wie hast du deine Auswahl getroffen?                                                                                                                                              | Passten die Polaroids zu den gesehenen Szenen? |
|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
|                                                                      |                                                                                                         |                                                 |                                                                                                                                                                                            |                                                |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Was hatten wir denn in der Probe ? Grün, Gelb, Rot, Blau                                                                                                                                   | Ja                                             |
|                                                                      |                                                                                                         |                                                 |                                                                                                                                                                                            |                                                |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Teils                                           | Rein zufällig                                                                                                                                                                              | Ja                                             |
| 1                                                                    | einzelne Szenen                                                                                         | Ja                                              | Blau, Rot, Gelb, Grün                                                                                                                                                                      | Ja                                             |
|                                                                      |                                                                                                         |                                                 |                                                                                                                                                                                            |                                                |
| 1                                                                    | einzelne Szenen                                                                                         | Ja                                              | Exakt wie gespielt: Rot, Blau, Gelb, Grün                                                                                                                                                  | Teils                                          |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Rot, Gelb, Blau, Grün                                                                                                                                                                      | Ja                                             |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Blau (rot wurde gespielt), Blau (blau wurde gespielt), Grün (gelb wurde gespielt), Grün (grün wurde gespielt)                                                                              | Nein                                           |
| 1                                                                    | einzelne Szenen                                                                                         | Ja                                              | Nach Gefühl                                                                                                                                                                                | Ja                                             |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Immer Prag, erste Runde nur so weil ich grün mag, zweite Runde weil ich fand dass es netter aussah als die erste Szene, in der dritten Runde war ich dann stur                             | Teils                                          |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Ursprünglich hatte ich mir Orange, Blau, Gelb, Grün überlegt. Tatsächlich abgestimmt habe ich aber: Orange (Mehrheit), gelb (Entscheidung: blau), grün (Entscheidung: gelb), grün          | Ja                                             |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Ich habe mir eine Geschichte vorgestellt. Allerdings passte die am Ende nicht zu den Szenen                                                                                                | Ja                                             |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Teils                                           | Blau Gelb Rot Grün                                                                                                                                                                         | Ja                                             |
| 1                                                                    | einzelne Szenen                                                                                         | Ja                                              | Das Gefühl für den stimmigen Anschluss                                                                                                                                                     | Teils                                          |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Nach (angenommenem) Alter.                                                                                                                                                                 | Teils                                          |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Erstmal nach vibes von was Jugend ausstrahlt und dann habe ich mir eine Geschichte anhand den verbleibenden Bilder ausgedacht                                                              | Teils                                          |
| 1                                                                    | einzelne Szenen                                                                                         | Ja                                              | Nach der unterliegenden Stimmung der Bilder.                                                                                                                                               | Ja                                             |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Ich habe versucht, eine Chronologie zu erfinden                                                                                                                                            | Ja                                             |
| 1                                                                    | einzelne Szenen                                                                                         | Ja                                              |                                                                                                                                                                                            | Teils                                          |
| 0                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Nein                                            |                                                                                                                                                                                            | Ja                                             |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Ich habe versucht eine zusammenhängende Story zu erzählen und überlegt, welche Emotionen in welchem Bild rüberkommen und dementsprechend, in welcher Reihenfolge sie sinnvoll sein könnten | Teils                                          |
| 1                                                                    | zusammenhängende Handlung (nur nicht als chronologische Handlung)                                       | Ja                                              | willkürlich                                                                                                                                                                                | Ja (mit Wendung)                               |
| 0                                                                    | zusammenhängende Handlung                                                                               | Ja                                              | Ich hab mir eine Geschichte dazu gedacht, die mir wahrscheinlich erschien                                                                                                                  | Ja                                             |
| 1                                                                    | einzelne Szenen                                                                                         | Ja                                              | 1. Person mit roter Mütze, 2. Bild mit Empörungsgeste, 3. Bild mit Laken als Leinwand, 4. Schachspiel                                                                                      | Ja                                             |

|   |                           |    |                                                                                                                                         |       |
|---|---------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1 | einzelne Szenen           | Ja | Intention + positiv am Ende                                                                                                             | Teils |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja | logisch                                                                                                                                 | Teils |
| 1 | einzelne Szenen           | Ja | ich hab zu anfangs versucht, eine Geschichte zu den Bildern zu bauen und hab diese je nachdem, welches Bild ausgewählt wurde, angepasst | Ja    |



| 1                                                                                  | einzelne Szenen           | Ja    | rot blau gelb grün                                                                                                                                          | Ja    |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | mhm, danach welche Arten von Fotos man im Verlauf eines Kamerabesitzens macht                                                                               | Ja    |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | Der genaue Inhalt der einzelnen Szenen war schwer zu definieren, aber der Vibe hat trotzdem eine sinnvolle Reihenfolge ergeben                              | Teils |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | Grün, Gelb, Blau, Orange                                                                                                                                    | Teils |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | Ich wollte die ganze Zeit das rote zuerst sehen xD es wirkte wie Anfang und Ende gleichzeitig, ich dachte es wäre doppelt exposed quasi.                    | Teils |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    |                                                                                                                                                             | Ja    |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | Nach Bauchgefühl                                                                                                                                            | Ja    |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | Intuitiv anhand der Fotomotive                                                                                                                              | Ja    |
| 1                                                                                  | einzelne Szenen           | Ja    | Mit dem Versuch eine chronologische Reihenfolge zu erraten                                                                                                  | Teils |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | gelb, grün, blau, rot                                                                                                                                       | Teils |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | Die Auswahl war schwierig und ich lag komplett falsch, weil ich schon das erste Bild falsch gewählt hatte. Die Auswahl war eher zufällig                    | Ja    |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | Impuls                                                                                                                                                      | Ja    |
| 1                                                                                  | einzelne Szenen (teils)   | Ja    | 1. Blau, 2. <del>Gelb</del> Grün, 3. Grün, 4. Rot                                                                                                           | Ja    |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | meist Intuition                                                                                                                                             | Ja    |
| 1                                                                                  | einzelne Szenen           | Teils | wollte Mario Kart sehen                                                                                                                                     | Ja    |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | Mario Kart wollten wir sehen                                                                                                                                | Ja    |
| 1                                                                                  | einzelne Szenen           | Ja    | so wie ich es für passend vermutete                                                                                                                         | Teils |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | grün, gelb, blau, rot                                                                                                                                       | Ja    |
| 0                                                                                  | einzelne Szenen           | Teils |                                                                                                                                                             | Ja    |
| 1                                                                                  | einzelne Szenen           | Ja    | Bauchgefühl                                                                                                                                                 | Ja    |
| 1                                                                                  | einzelne Szenen           | Ja    | Obwohl Momentaufnahmen: Versuch, zeitliche Reihenfolge zu konstruieren                                                                                      | Teils |
| 1 (Die Farben komplett. Den Inhalt habe ich eine kleine Unsicherheit in der Mitte) | einzelne Szenen           | Ja    | Beim ersten stark danach, was ich denke, welche Reihenfolge es sein könnte, wenn sie alle zusammenhängen. Danach dem Muster grob gefolgt, aber mostly vibes | Teils |
|                                                                                    |                           |       |                                                                                                                                                             |       |
| 1                                                                                  | zusammenhängende Handlung | Ja    | Gefühl                                                                                                                                                      | Ja    |

|   |                           |       |                                                      |       |
|---|---------------------------|-------|------------------------------------------------------|-------|
| 1 | einzelne Szenen           | Ja    | Spontane Entscheidung                                | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja    | rot, gelb, blau, rot                                 | Nein  |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja    | Grün Gelb Blau Rot                                   | Teils |
| 1 | einzelne Szenen           | Ja    | Wie könnte der Abend begonnen und wie geendet haben. | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja    | Grün, Gelb, Blau, Rot                                | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja    | Emotional                                            | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja    | Neugier auf den Grund für die Bilder                 | Teils |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Nein  |                                                      | Teils |
| 1 | einzelne Szenen           | Ja    | Nach Logik                                           | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja    | Grün Gelb Rot Blau                                   | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja    |                                                      | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja    | nach jung bis älter im Leben                         | Teils |
| 1 |                           | Teils |                                                      | Teils |
| 1 | einzelne Szenen           | Ja    | grün, blau, gelb, rot                                | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja    | blau, gelb, rot, grün                                | Ja    |

|   |                           |    |                                                                                                                                                        |       |
|---|---------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja | eigene Überlegung                                                                                                                                      | Teils |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja | Ursprünglicher Gedanke: Reihenfolge im Ablauf eines Party-Abends                                                                                       | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja | gefühlsmäßig, aber auch versucht nach Logik                                                                                                            | Teils |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja | Am Anfang an Orientierung der Bilder und danach an dem vorherigen Bild                                                                                 | Ja    |
| 1 | einzelne Szenen           | Ja | blau, rot, gelb, grün                                                                                                                                  | Ja    |
| 1 | zusammenhängende Handlung | Ja | Versucht, es anders als beim ersten Mal zu machen und hoffentlich mehr Variation reinzubringen, damit die Reihenfolge anders ist, als beim letzten Mal | Teils |

| Welche Szene hat am meisten Eindruck hinterlassen? | Hast du auch für diese Szene gestimmt? | Welche Szene hat am wenigsten Eindruck hinterlassen? | Hast du auch für diese Szene gestimmt? | Glaubst du, du hättest ein anderes Bild dieser Freundesgruppe, wenn die Reihenfolge der Polaroid-Szenen eine andere gewesen wäre? | Hättest du rückblickend eine andere Reihenfolge gewählt? |
|----------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
|                                                    |                                        |                                                      |                                        |                                                                                                                                   |                                                          |
| 4. Szene                                           | Ja                                     | 2. Szene                                             | Ja                                     | 1                                                                                                                                 | Nein                                                     |
|                                                    |                                        |                                                      |                                        |                                                                                                                                   |                                                          |
|                                                    | Weiß ich nicht mehr                    |                                                      | Weiß ich nicht mehr                    | 0                                                                                                                                 | Weiß ich nicht                                           |
| 2. Szene                                           | Ja                                     | 4. Szene                                             | Nein                                   | 1                                                                                                                                 | Ja                                                       |
|                                                    |                                        |                                                      |                                        |                                                                                                                                   |                                                          |
| 4. Szene                                           | Ja                                     | 3. Szene                                             |                                        | 0                                                                                                                                 | Ja                                                       |
| 1. Szene                                           | Ja                                     | 2. Szene                                             | Nein                                   | 0                                                                                                                                 | Nein                                                     |
| 2. Szene                                           | Ja                                     | 4. Szene                                             | Ja                                     | 1                                                                                                                                 | Ja                                                       |
| 4. Szene                                           | Nein                                   | 3. Szene                                             | Nein                                   | 1                                                                                                                                 | Ja                                                       |
| 4. Szene                                           | Ja                                     | 3. Szene                                             | Nein                                   | 1                                                                                                                                 | Nein                                                     |
| 2. Szene                                           | Nein                                   | 3. Szene                                             | Nein                                   | 1                                                                                                                                 | Weiß ich nicht                                           |
|                                                    |                                        |                                                      |                                        | 0                                                                                                                                 | Nein                                                     |
| 4. Szene                                           | Weiß ich nicht mehr                    | 3. Szene                                             | Nein                                   | 1                                                                                                                                 | Ja                                                       |
| 1. Szene                                           | Nein                                   | 1. Szene                                             | Nein                                   | 1                                                                                                                                 | Nein                                                     |
| 3. Szene                                           | Weiß ich nicht mehr                    | 4. Szene                                             | Weiß ich nicht mehr                    | 0                                                                                                                                 | Nein                                                     |
| 4. Szene                                           | Nein                                   | 2. Szene                                             | Nein                                   | 1                                                                                                                                 | Nein                                                     |
| 1. Szene                                           | Nein                                   | 2. Szene                                             | Nein                                   | 0                                                                                                                                 | Weiß ich nicht                                           |
| 4. Szene                                           | Nein                                   | 2. Szene                                             | Ja                                     | 0                                                                                                                                 | Weiß ich nicht                                           |
| 2. Szene                                           | Weiß ich nicht mehr                    | 4. Szene                                             | Ja                                     | 0                                                                                                                                 | Weiß ich nicht                                           |
| 4. Szene                                           | Nein                                   | 2. Szene                                             |                                        | 1                                                                                                                                 | Nein                                                     |
| 2. Szene                                           | Nein                                   | 3. Szene                                             | Nein                                   | 1                                                                                                                                 | Weiß ich nicht                                           |
| 3. Szene                                           | Ja                                     | gabs nicht, die drei anderen waren gleich            |                                        | 1                                                                                                                                 | Nein                                                     |
| 1. Szene                                           | Nein                                   | 3. Szene                                             | Nein                                   | 0                                                                                                                                 | Ja                                                       |
| 1. Szene                                           | Nein                                   | 2. Szene                                             | Nein                                   | 1                                                                                                                                 | 0                                                        |

|          |      |          |      |   |   |
|----------|------|----------|------|---|---|
| 2. Szene | Ja   | 3. Szene | Nein | 1 | 1 |
| 3. Szene | Ja   | 4. Szene | Ja   | 0 | 0 |
| 2. Szene | Nein | 4. Szene | Nein | 0 | 0 |
|          |      |          |      |   |   |

|                    |                       |          |                                             |       |                |
|--------------------|-----------------------|----------|---------------------------------------------|-------|----------------|
| 3. Szene           | Nein                  |          | Weiß ich nicht mehr                         | 1     | Weiß ich nicht |
| 3. Szene           | Nein                  | 2. Szene | Weiß ich nicht mehr                         | 1     | Nein           |
| 2. Szene           | Ja                    | 1. Szene | Ja                                          | 0     | Nein           |
| 4. Szene           | Ja                    | 2. Szene | Nein                                        | 1     | Ja             |
| 2. Szene           | Nein                  | 1. Szene | Nein                                        | 0     | Ja             |
| 4. Szene           | Ja                    | 3. Szene | Nein                                        | 1     | Ja             |
| 3. Szene           | Ja                    | 1. Szene | Nein                                        | evtl. | Weiß ich nicht |
| 4. Szene           | Ja                    | 1. Szene |                                             | 0     | Nein           |
| 4. Szene           | Ja                    | 3. Szene | Ja                                          | 1     | Nein           |
| 4. Szene           | Ja                    | 3. Szene |                                             | 1     | 1              |
| 2. Szene           | Nein                  | 3. Szene | Ja                                          | 1     | Weiß ich nicht |
| 2. Szene           | Nein                  | 1. Szene | Nein                                        | 0     | 1              |
| 4. Szene           | Nein (war die Letzte) | 2. Szene | Nein                                        | 0     | 0              |
| 2. Szene, 4. Szene | Ja                    | 3. Szene | Ja                                          | 1     | 1              |
| 4. Szene           | Nein                  | 1. Szene | Nein                                        | 1     | 1              |
| 4. Szene           | Nein                  | 1. Szene | Nein                                        | 0     | 1              |
| 4. Szene           | Ja                    |          |                                             | 0     | Weiß ich nicht |
| 4. Szene           | Ja                    | 1. Szene | Ja                                          | 0     | 1              |
| 1. Szene           | Ja                    | 2. Szene | Nein                                        | 1     | Weiß ich nicht |
| 1. Szene           | Ja                    | 3. Szene | Ja                                          | 1     | 0              |
| 1. Szene           | Nein                  | 4. Szene | Nein (war zwangsweise die 4. -> keine Wahl) | 0     | 1              |
| 2. Szene           | Ja                    | 3. Szene | Nein                                        | 0     | Weiß ich nicht |
|                    |                       |          |                                             |       |                |
| 4. Szene           | Nein                  | 2. Szene | Weiß ich nicht mehr                         | 1     | Nein           |

|          |                     |          |                     |   |                |
|----------|---------------------|----------|---------------------|---|----------------|
| 1. Szene | Nein                | 4. Szene | Weiß ich nicht mehr | 0 | Weiß ich nicht |
| 2. Szene | Ja                  | 4. Szene | Ja                  | 0 | Ja             |
| 4. Szene | Ja                  | 2. Szene | Ja                  | 1 | Ja             |
| 3. Szene | Ja                  | 2. Szene | Ja                  | 1 | Ja             |
| 4. Szene | Ja                  | 2. Szene | Ja                  | 1 | Nein           |
| 3. Szene | Ja                  | 1. Szene | Nein                | 0 | Ja             |
| 3. Szene | Nein                | 2. Szene | Nein                | 0 | Weiß ich nicht |
| 3. Szene | Weiß ich nicht mehr | 1. Szene | Nein                | 1 | Weiß ich nicht |

|          |                     |          |                     |   |                |
|----------|---------------------|----------|---------------------|---|----------------|
| 3. Szene | Ja                  | 1. Szene | Ja                  | 0 | Nein           |
| 4. Szene | Ja                  | 2. Szene | Nein                | 0 | Ja             |
| 3. Szene | Nein                | 2. Szene | Nein                | 0 | Ja             |
| 3. Szene | Ja                  | 1. Szene |                     | 0 | Ja             |
| 3. Szene | Nein                | 1. Szene | Ja                  | 0 | Nein           |
| 4. Szene | Ja                  | 2. Szene | Nein                | 0 | Weiß ich nicht |
| 4. Szene | Ja                  | 3. Szene | Weiß ich nicht mehr | 0 | Weiß ich nicht |
| 4. Szene | Weiß ich nicht mehr | 3. Szene | Weiß ich nicht mehr | 0 | Nein           |
| 3. Szene | Ja                  | 2. Szene | Nein                | 1 | Nein           |
| 2. Szene | Ja                  | 3. Szene | Nein                | 1 | 1              |
| 4. Szene | Ja                  | 1. Szene | Nein                | 0 | 1              |
| 4. Szene | Nein                | 3. Szene | Weiß ich nicht mehr | 0 | 1              |
| 4. Szene | Nein                | 1. Szene | Nein                | 1 | 1              |

| Wenn ja, welche?                          | Welcher dieser Aussagen würdest du am ehesten zustimmen? | Treffen sich die Freunde noch heute auf dem Dachboden? Was denkst du? |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
|                                           |                                                          |                                                                       |
|                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Ja                                                                    |
|                                           |                                                          |                                                                       |
|                                           |                                                          | Weiß ich nicht                                                        |
| Grün, Gelb, Rot, Blau                     | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Nein                                                                  |
|                                           |                                                          |                                                                       |
| Exakt wie gespielt: Blau, Gelb, Rot, Grün | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Nein                                                                  |
|                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Nein                                                                  |
| Gelb, Blau, Rot, Grün                     | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Nein                                                                  |
| Gelb, Blau, Rot, Grün                     | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Ja                                                                    |
|                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Nein                                                                  |
|                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Nein                                                                  |
|                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Nein                                                                  |
| Blau, Gelb, Rot, Grün                     | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Weiß ich nicht                                                        |
|                                           | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt             | Ja                                                                    |
|                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Ja                                                                    |
|                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Weiß ich nicht                                                        |
|                                           | Erin ist nur eine Figur im Stück                         | Weiß ich nicht                                                        |
|                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                   | Ja                                                                    |



|                            |                                              |      |
|----------------------------|----------------------------------------------|------|
|                            | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Nein |
|                            | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Ja   |
|                            | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Nein |
|                            | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja   |
| Gelb, Prag, Sterne, Schach | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Nein |
|                            | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Nein |

|                                                                                                                                                           |                                                                                        |                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| grün, rot, gelb, blau                                                                                                                                     | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Nein                       |
|                                                                                                                                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Ja                         |
|                                                                                                                                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Nein                       |
|                                                                                                                                                           |                                                                                        |                            |
|                                                                                                                                                           | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt                                           | Weiß ich nicht             |
|                                                                                                                                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Ja                         |
|                                                                                                                                                           | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt                                           | Nein                       |
| Blau, Gelb, Orange, Grün                                                                                                                                  | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt                                           | Nein                       |
| Ich hätte rot gerne zuerst gesehen.                                                                                                                       | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Nein                       |
| Rot zu Beginn                                                                                                                                             | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Nein                       |
|                                                                                                                                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Nein                       |
|                                                                                                                                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Nein                       |
|                                                                                                                                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Nein                       |
| gelb, blau, rot, grün                                                                                                                                     | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Ja                         |
|                                                                                                                                                           | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt                                           | Nein                       |
| Zweite und dritte getauscht: Prag, Spiel, Tanz, Streit                                                                                                    | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Ja, Nein (nicht alle vier) |
|                                                                                                                                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Ja                         |
| ich hätte evtl. das rote zuerst gewählt, dann hätte sich das Ende "anders angefühlt"                                                                      | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Weiß ich nicht             |
| gelb, grün, orange, blau                                                                                                                                  | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Weiß ich nicht             |
| rot, gelb, grün, blau                                                                                                                                     | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt                                           | Nein                       |
|                                                                                                                                                           | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt u. Erin hat mich durch das Stück geleitet | Weiß ich nicht             |
| grün, blau, gelbt, rot                                                                                                                                    | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Ja                         |
|                                                                                                                                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Ja                         |
|                                                                                                                                                           | Erin hat mich durch das Stück geleitet                                                 | Ja                         |
| vielleicht: 3-2-1-4 ODER 3-2-4-1 (erhöht den Widerspruch)                                                                                                 | Erin ist nur eine Figur im Stück                                                       | Ja                         |
| Da ich die alle eher einzeln sehe, würde ich es lassen. Würde ich den Verlauf, wie eine Freundesgruppe sich zerstreitet, dann eher: blau, gelb, grün, rot | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt u. Erin hat mich durch das Stück geleitet | Ja                         |
|                                                                                                                                                           |                                                                                        |                            |
|                                                                                                                                                           | Erin ist nur eine Figur im Stück                                                       | Nein                       |

|                                       |                                              |                |
|---------------------------------------|----------------------------------------------|----------------|
|                                       | Erin ist nur eine Figur im Stück             | Nein           |
| grün, ...                             | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Nein           |
| Gelb, Blau, Rot, Grün                 | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja             |
| (2) Gelb, (4) Rot, Grün (1), (3) Blau | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Weiß ich nicht |
|                                       | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Nein           |
| Prag zuerst.                          | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Nein           |
|                                       | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja             |

|                                                                                                                                                                                                                  |                                              |                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------|
|                                                                                                                                                                                                                  | Erin ist nur eine Figur im Stück             | Ja             |
|                                                                                                                                                                                                                  | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja             |
| Blau, Gelb, Grün, Rot                                                                                                                                                                                            | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja             |
| Gelb, Blau, Rot, Grün                                                                                                                                                                                            | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Nein           |
| Ich hatte das rote Bild nicht als zerbrochenen Spiegel, sondern als Winterkristalle an einer Scheibe wahrgenommen, über das sich ein Kind freut, also positiv                                                    | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Weiß ich nicht |
|                                                                                                                                                                                                                  | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja             |
|                                                                                                                                                                                                                  | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Weiß ich nicht |
|                                                                                                                                                                                                                  | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja             |
|                                                                                                                                                                                                                  | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja             |
|                                                                                                                                                                                                                  | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Nein           |
| blau, gelb, rot, grün                                                                                                                                                                                            | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja             |
| 2. Szene, 3. Szene, 4. Szene, 1. Szene                                                                                                                                                                           | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Nein           |
| gelb, blau, rot, grün                                                                                                                                                                                            | Erin hat mich durch das Stück geleitet       | Ja             |
| Eine andere als die es geworden ist, nicht wie ich gestimmt habe. Gelb, blau, grün rot, so würde ich sie anordnen, um sie in chronologische Zeitfolge zu bringen, wenn man sie nicht als Stand-Alone betrachtet. | Ich habe das Stück gemeinsam mit Erin erlebt | Weiß ich nicht |

# Eigenständigkeitserklärung

## Eigenständigkeitserklärung

Hiernit versichere ich, dass ich die vorstehende Bachelorthesis mit dem Titel

*„Analyse von nichtlinearen Unterhaltungsmedien in Bezug auf die Rezeption des Publikums für die Entwicklung und Realisierung eines interaktiven, nichtlinearen Theaterstückes“*

– bzw. im Falle einer Gruppenarbeit die entsprechend gekennzeichneten Teile der Arbeit – selbstständig ohne fremde Hilfe gefertigt und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Diese Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegen.

Hamburg 02.05.2026

Ort, Datum, Unterschrift