

BACHELORARBEIT

Analyse von Environmental Storytelling in Games für die Bühnenbild-Entwicklung und Realisierung eines Theaterstücks

vorgelegt am 05.05.2026
Julian Bock

Erstprüferin: Christina Becker
Zweitprüfer: Prof. Mareike Ottrand

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

Zusammenfassung

Diese Arbeit untersucht Environmental Storytelling in Games als narrative Gestaltung der Umgebung. Dafür wird Environmental Storytelling definiert als die Schaffung einer Erzählung mittels der Umgebung durch die Assoziation von Ereignissen der Rezipierenden. Zusätzlich werden praktische Methoden zur Anwendung herausgearbeitet. Das Ziel dieser Untersuchungen ist, Environmental Storytelling aus Games in das Medium Theater zu transferieren. Dies erfolgt praktisch im Rahmen der Bühnenbild-Entwicklung und Realisierung für das Theaterstück „Polaroids“. Dafür wird in einem Zwischenschritt das Game „Life is Strange“ auf Environmental Storytelling analysiert, um das Verständnis zu erweitern und eine thematische Nähe zum Theaterstück herzustellen. Hier werden konkrete Implementierungsmöglichkeiten dargelegt. Es werden weiterführend die Anforderungen der Umgebung im Theater ermittelt. Daraus zeigt sich in Bezug auf die nachfolgende Umsetzung des Theaterstücks, dass Environmental Storytelling im Theater anwendbar ist. Allerdings wird dafür eine gewisse Adaption zwischen Virtualität und Realität benötigt. Außerdem zeigt sich auch, dass Environmental Storytelling nicht universell einsetzbar ist.

Abstract

This work focusses on Environmental Storytelling as the narrative design of environments in games. Environmental Storytelling is defined as the creation of narratives by means of association of environmental events by the recipients. This is elaborated on in form of practical methods for the implementation. The goal of these investigations is to transfer Environmental Storytelling from games to theatre. This is achieved by incorporating Environmental Storytelling in the process of developing and constructing the stage design of the theatre play “Polaroids”. To deepen the understanding of Environmental Storytelling and create a thematical connection to the play, the game “Life is Strange” is analyzed. In order to stage the play and implement Environmental Storytelling the spaces of theatre are studied. This work concludes that Environmental Storytelling can be transferred from games to theatre albeit with certain modifications to the implementation. Additionally Environmental Storytelling cannot be used universally.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	V
Tabellenverzeichnis	VI
1 Einleitung	1
2 Environmental Storytelling	3
2.1 Begrifflichkeiten der Erzähltheorie	3
2.2 Die Umgebung in Games	4
2.3 Definition.....	5
2.4 Wirkung	6
2.4.1 Verständnis.....	7
2.4.2 Spieler*innen Identität	7
2.4.3 Anteilnahme	7
2.4.4 Einzigartigkeit des Erlebnisses	8
2.5 Praktische Methoden für die Realisierung.....	8
2.5.1 Methoden zur Planung der Integration und Messung	8
2.5.2 Zeichen: Icons, Indizes und Symbole	10
2.5.3 Verkettung von Ereignissen	11
2.5.4 Echo the World at Large	11
2.5.5 Systemisches Environmental Storytelling.....	11
3 Analyse für das Theaterstück „Polaroids“	13
3.1 Das Theaterstück „Polaroids“.....	13
3.2 Das Game „Life is Strange“	14
3.3 Analyse von Environmental Storytelling in „Life is Strange“	14
3.3.1 Umgebung 1: Max’ Zimmer	14
3.3.2 Umgebung 2: Max’ Albtraum – Chloe und Max	22
4 Anwendung von Environmental Storytelling im Theater	26
4.1 Die Umgebung im Theater	26
4.2 Vergleich mit Games	26
5 Entwicklung und Realisierung des Theaterstücks „Polaroids“	28

5.1	Konzeptionierung	28
5.2	Implementierung.....	31
5.2.1	Erins Corner	32
5.2.2	Luft.....	35
5.2.3	Feuer.....	36
5.2.4	Erde	37
5.2.5	Wasser.....	39
6	Fazit.....	41
	Literaturverzeichnis	42
	Anhang 1: Max‘ Zimmer - Alle Vignetten im Großformat	43
	Anhang 2: Liste aller Objekte des Bühnenbildes von „Polaroids“	44
	Eigenständigkeitserklärung.....	46

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Beispiel des Intensitäts-Graph <i>Quelle: Eigene Darstellung nach Feltham, 2013</i>	10
Abbildung 2: Max' Zimmer nach dem Betreten des Raumes <i>Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022</i>	15
Abbildung 3: Buch, Sofa, Glas <i>Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022</i>	16
Abbildung 4: Vignette - Max hat kürzlich gelesen <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	16
Abbildung 5: Vignette - Max ist unordentlich und pragmatisch <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	17
Abbildung 6: Pflanze und Flasche <i>Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022</i>	17
Abbildung 7: Vignette - Max kümmert sich gerne <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	18
Abbildung 8: Polaroid Wand und Fotos <i>Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022</i>	19
Abbildung 9: Vignette – Erinnerungen <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	20
Abbildung 10: Max' Zimmer - Alle Vignetten <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	21
Abbildung 11: Gedankenwelt und Erinnerungen <i>Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022</i>	22
Abbildung 12: Vignette - Max ist in ihren Gedanken <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	23
Abbildung 13: Vignette - Max erinnert sich in Dioramen <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	23
Abbildung 14: Hügel mit Leuchtturm, Bäume und Wind <i>Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022</i>	24
Abbildung 15: Vignette – Realität <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	24
Abbildung 16: Max' Kopf - Alle Vignetten <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	25
Abbildung 17: Vectorworks Planung im Modell des Produktionslabors <i>Quelle: Eigene Darstellung</i> .	29
Abbildung 18: Dachboden Raumplanung beispielhaft für die Szene Wasser <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	30
Abbildung 19: Erins Corner im ersten Stadium <i>Quelle: Julian Bock</i>	32
Abbildung 20: Erins Corner im finalen Stadium <i>Quelle: Sarah Naumann</i>	32
Abbildung 21: Vignetten - Erins Corner <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	33
Abbildung 22: Das Bühnenbild der Szene Luft <i>Quelle: Julian Bock</i>	35
Abbildung 23: Vignette - Die Freunde genießen ihre Freizeit <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	35
Abbildung 24: Das Bühnenbild der Szene Feuer <i>Quelle: Julian Bock</i>	36
Abbildung 25: Vignette - Dancer hat sich frustriert zurückgezogen <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	36
Abbildung 26: Das Bühnenbild der Szene Erde <i>Quelle: Julian Bock</i>	37
Abbildung 27: Vignetten - Rebel hat fluchtartig den Raum verlassen; Es gewittert; Das Gewitter hat aufgehört <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	38
Abbildung 28: Das Bühnenbild der Szene Wasser <i>Quelle: Julian Bock</i>	39
Abbildung 29: Vignette - Die Freunde veranstalten einen gemütlichen Game-Abend <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	39
Abbildung 30: Erinnerungen aus dem Publikum <i>Quelle: Anonyme Besucher*in von „Polaroids“</i>	41
Abbildung 31: Max' Zimmer - Alle Vignetten im Großformat <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	43

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Beispiel der Emotionen und Themen Tabelle <i>Quelle: Eigene Darstellung nach Feltham, 2013</i>	9
Tabelle 2: Emotionen-Themen-Intensitäten Tabelle <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	31
Tabelle 3: Auflistung aller Objekte des Bühnenbildes von "Polaroids" kategorisiert nach Bezugsort/-person (grün = im PL) <i>Quelle: Eigene Darstellung</i>	44

1 Einleitung

Wie lassen sich Geschichten erzählen, ohne Worte, ohne Schauspiel, nur mit der Umgebung, den Sinnen der betrachtenden Personen und deren Erinnerungen?

Eine Antwort auf diese Frage lautet *Environmental Storytelling*. Der Begriff scheint erstmal allgemeingültig, durch die beiden Komponenten „Environment“, der Umgebung und „Storytelling“, der Erzählung von Geschichten, wodurch bereits ein Zusammenhang zwischen Erzählung und Umgebung impliziert wird. Durch diese Implikation scheint es überraschend, dass der Begriff Environmental Storytelling eine sehr klare Prägung im Bereich der Videospiele-Entwicklung gefunden hat und darüber hinaus kaum Verbindung zu anderen Medien besteht. Dabei hat der Begriff ursprünglich seine Bedeutung in Bezug auf Themenparks gefunden¹.

Eine Geschichte braucht immer eine räumliche Dimension, eine Umgebung, in dem die Ereignisse der Geschichte, dargestellt durch die Wechselwirkungen von Entitäten, in ihrem zeitlichen Rahmen existieren können.² Durch diese Notwendigkeit sind Umgebung und Erzählung auf einer konzeptionellen, zweckmäßigen Ebene bereits miteinander verknüpft. Environmental Storytelling befasst sich grundlegend mit derselben Verknüpfung, zielt allerdings vielmehr darauf ab, die Erzählung von Geschichten zu beeinflussen, zu unterstützen oder sogar selbstständig zu formen.³

Dieses grundlegende Konzept von Environmental Storytelling verfolgt letztendlich noch konkretere Ansätze, in denen die explizite Verbindung zu Themenparks und vor allem Videospielen (im Folgenden Games genannt) deutlich klarer wird. Don Carson nimmt in seiner ursprünglichen Prägung von Environmental Storytelling bereits Bezüge zur Umsetzung und schildert, wie sich seine Arbeit in Themenparks auf Games transferieren könne.⁴ Diese Beschreibungen zeigen eine bühnenhafte Theaterverwandtschaft und erzeugten die Motivation Environmental Storytelling nach dem Transfer von einer ursprünglich physischen Umgebung in Themenpark hinüber zu einer digitalen Umgebung in Games erneut auf eine Reise zu schicken, zurück in eine physische Umgebung: ins Theater.

Dabei ist das Ziel dieser Arbeit herauszuarbeiten, was Environmental Storytelling auszeichnet und wie es sich für die Bühnenbild-Entwicklung eines Theaterstücks umsetzen lässt, anhand der Anforderungen der neuen Umgebung. Dafür findet eine Analyse von Environmental Storytelling in einem Game statt,

¹ Vgl. Fernández-Vara, Clara: Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling, in: Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play, 2011, doi:10.26503/dl.v2011i1.512, S. 2.

² Vgl. Chatman, Seymour: Story and discourse: Narrative Structure in Fiction and Film, Ithaca: Cornell University Press, 1978, S. 96.

³ Vgl. Fernández-Vara, 2011, S. 3.

⁴ Vgl. Carson, Don: Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry, in: Game Developer, 2000, <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry> (abgerufen am 16.01.2026).

welches thematische Nähe zu dem Theaterstück aufweist, um Implementierungsmöglichkeiten herauszufiltern und eine Adaption zu vereinfachen. Schließlich wird eine praktische Realisierung des konzipierten Bühnenbildes im Rahmen eines Theaterstücks durchgeführt.

2 Environmental Storytelling

Don Carson erkannte in seiner Arbeit als Themenpark-Designer die Bedeutung der Verknüpfung von der Geschichte mit der Umgebung. Carson schildert in einem „Game Developer“ Artikel im Jahr 2000, dass die Umgebung das Hauptelement zur Erzählung von Geschichten in Themenparks ist, indem die Geschichte direkt in den physischen Raum, durch welchen die Besuchenden sich hindurchbewegen eingewebt ist.⁵ Dabei ist einzuordnen, dass Carson sich bei dem Begriff *Geschichte* auf ein Gesamtbild bezieht, vergleichbar mit einem detailliert ausgearbeiteten Thema: „When I say story I am not talking about a linear ‚once upon a time‘ type story. I am talking about an all encompassing notion, a ‘big picture’ idea of the world that is being creating [sic].“⁶ Im weiteren zeigt Carson, dass auch konkrete Ereignisse, durch die Assoziation bzw. Verknüpfung von bspw. Ursache und Effekt in der Umgebung dargestellt werden können. Diese narrativen Ereignisse betitelt Carson als *Vignetten*.⁷

Daraus zeigt sich, dass die Umgebung zum Mittel der Erzählung wird, die Geschichte sich in diesem Kontext allerdings nicht direkt äußert, sondern narrative Ereignisse erschaffen werden, welche über die Assoziation des Wahrgenommenen zu Geschichten konstruiert werden können.

Carson stellte in seiner verstärkten Auseinandersetzung mit Games und digitalen Umgebungen fest, dass Spiele-Entwicklung und Themenpark-Design eine signifikante Verwandtschaft in Bezug auf deren Umgebungen aufweisen und dasselbe Ziel haben: Menschen in die geschaffene Welt zu transportieren und eintauchen zu lassen, sie durch Immersion dort zu halten und zu unterhalten.⁸

2.1 Begrifflichkeiten der Erzähltheorie

Für das generelle Verständnis der folgenden Auseinandersetzung mit Environmental Storytelling ist es hilfreich auf ein paar Begrifflichkeiten der Erzähltheorie einzugehen. Dabei wird sich auf die Definition von Martínez und Scheffel bezogen.⁹ Anhand von einem einfachen Beispiel soll die Bedeutung der Begriffe Ereignis, Geschehen, Geschichte, Handlungsschema, Handlung und Erzählung in einer Mikrostruktur erläutert werden, wobei sich der Zusammenhang direkt auf eine Makrostruktur skalieren lässt:

“Eine Person tritt einen Ball. Der Ball fliegt. Ein Netz fängt den Ball.”

Das kleinste narrative Element ist das Ereignis. In diesem Beispiel liegen drei Ereignisse vor: Ereignis 1, “Eine Person tritt einen Ball.”; Ereignis 2, “Der Ball fliegt.”; Ereignis 3, “Ein Netz fängt den Ball.” Diese bilden zunächst ein Geschehen, da die drei Ereignisse chronologisch aufeinander folgen. Da der

⁵ Vgl. Carson, 2000.

⁶ Carson, 2000.

⁷ Vgl. Carson, 2000.

⁸ Vgl. Carson, 2000.

⁹ Vgl. Martínez, Matías/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie, 11. Aufl., München: Verlag C.H.Beck oHG, 2019, S. 26 [eBook].

fliegende Ball die Folge des Tretens des Balls ist und das Fangen des Balls im Netz die Folge des fliegenden Balls wird das Geschehen eine Geschichte, ein Torschuss. Denn die Ereignisse folgen nicht nur chronologisch aufeinander, sondern folgen zusätzlich kausal auseinander. Dabei kann das Treten des Balles als der Anfang definiert werden, das Fliegen des Balles als die Mitte und das Auffangen des Balles im Netz als das Ende. Somit folgt die Geschichte auch einem Handlungsschema. Diese vier Begriffe Ereignis, Geschehen, Geschichte und Handlungsschema sind erzähltheoretisch als Handlung zusammengefasst. Die Darstellung, hier in textlicher Form, in der die Handlung wiedergegeben wird, bildet die Erzählung.

2.2 Die Umgebung in Games

Um fortlaufend zu verstehen wie sich Environmental Storytelling definiert, wie es sich auswirkt und praktisch umsetzen lässt, muss zunächst geklärt werden, was die Umgebung in Games ist und was diese beinhaltet.

Wie bereits erwähnt gehört zu einer Geschichte immer auch eine räumliche Dimension, die Umgebung. Diese räumliche Dimension ist dabei abhängig von dem Medium der Erzählung einer Geschichte.¹⁰ Dieselbe Geschichte könnte bspw. verbal, als Text, als Film oder als Game erzählt werden. Bei einer verbalen und einer textlichen Erzählung ist die Umgebung abstrakt und erfordert die Rekonstruktion mittels der Vorstellungskraft der Rezipierenden. Bei einer Adaption derselben Geschichte als Film oder Game ist die Dimension der Umgebung analog zur realen Welt mindestens zweidimensional oder sogar dreidimensional und erfordert für die Darstellung der Umgebung – damit auch der Ereignisse der Geschichte – zunächst keine gedankliche Rekonstruktion.¹¹ Dabei wird ebenfalls deutlich, dass die Umgebung in Games primär audiovisuell dargestellt wird. Gleichermäßen zeichnet sich dadurch ab, dass die Umgebung in ihrer Zusammensetzung maximal dem entspricht was die Realität vorgibt und sich die Schaffung der digitalen Umgebung analog zur Realität auf folgende Komponenten bezieht: Architektur, Objekte, Licht und Ton.¹²

Das Formen dieser vier Komponenten und die Schaffung der Umgebung in Games, auch im Hinblick auf die Verknüpfung mit der Interaktion der Spieler*innen, wird zusammengefasst unter dem Begriff *Level design*,¹³ wobei sich *Level* dabei auf das namensgebende Segment eines Games bezieht, welches Martin Picard wie folgt definiert: “A level usually corresponds to a unit of place (and time) in the progression of a game. Each level normally has a setting that differentiates it from previous levels. Sometimes called a map, or even a world, a level is thus a stage in a video game as it is simply a recognizable

¹⁰ Vgl. Chatman, 1978, S. 96–97.

¹¹ Vgl. Chatman, 1978, S. 96–97.

¹² Vgl. Dolinski, Brandon: Environmental Storytelling in Video Games, in: Game Design Skills, 2024 <https://gamedesignskills.com/game-design/environmental-storytelling/#h.3rgbrncwhm0m> (abgerufen am 16.01.2026).

¹³ Vgl. Dolinski, 2024.

subspace inside the more general game world.”¹⁴ Der Prozess diese Level bzw. die Umgebung zu gestalten, ist der Rahmen in dem die Verknüpfungen zwischen der Erzählung und der Umgebung geschaffen werden. Hier kann Environmental Storytelling stattfinden.

2.3 Definition

Mit dem Wissen über die Umgebung auf jene sich Environmental Storytelling so klar bezieht, kann das Konzept nun genauer betrachtet und definiert werden.

Viele verschiedene Games-Wissenschaftler*innen, Entwickler*innen und Designer*innen haben sich in der Vergangenheit bereits vertieft damit auseinander gesetzt, wie Games Geschichten erzählen. Hierbei ist zu betonen, dass diese Vergangenheit gegeben durch das Alter des Mediums relativ kurz ist und entsprechend auch des Feld der Games-Wissenschaften, im Vergleich zu anderen Medien wie bspw. dem Film, deutlich kleiner ist.¹⁵ Dadurch hat sich von Environmental Storytelling bisher keine klare allgemeingültige Definition entwickelt. Dennoch haben sich aus der Anwendung heraus kollektive Verständnisse von Environmental Storytelling entwickelt, woraufhin diverse Stimmen der Wissenschaft und Spiele-Entwicklung verschiedene Definitionen des Phänomens geschaffen haben, welche Schnittmengen aufweisen. Clara Fernández-Vara, Games-Wissenschaftlerin am Massachusetts Institute of Technology (MIT), bezieht sich 2011 in ihrem Artikel „Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling“ auf diverse Aussagen von Wissenschaftler*innen und Entwickler*innen und fasst diese zusammen: “Two running ideas seem to be the spine of the environmental storytelling: one, the narrative shapes the space, and navigating it constructs the narrative sequence; two, the player must piece the story together, interpreting the objects and events in the space.”¹⁶

Da der Begriff „narrative“ im Englischen weit gefasst ist, ist eine direkte Übersetzung in diesem Kontext problematisch. Deshalb wird für die Erläuterung die Übersetzung des Begriffs anhand von Martínez und Scheffel¹⁷ eingeordnet.

Fernández-Vara teilt das Konzept von Environmental Storytelling in zwei Komponenten auf, welche direkt miteinander in Verbindung gebracht werden können. Zunächst wird die Erzählung mit der Umgebung verknüpft, indem die möglichen Elemente einer Erzählung den Raum bzw. die Umgebung formen. Diese Elemente können Ereignisse, Geschehen, Geschichten oder die Handlung selbst sein. Das Navigieren der Umgebung konstruiert aus den einzelnen, vorhandenen Elementen die Erzählung. Dies impliziert die Anwesenheit einer wahrnehmenden Person: ein*e Spieler*in. Diese*r ist außerdem für die zweite Komponente gefordert, indem der*die Spieler*in durch das Interpretieren von Objekten und

¹⁴ Picard, Martin: Levels, in: Mark J.P. Wolf und Bernard Perron (Hrsg.), The Routledge Companion to Video Game Studies, 2014, S. 122.

¹⁵ Vgl. Bracikowska, Natalia Anna: Environmental Storytelling - The Liminal Space Between Embedded and Emergent Narrative, in: Currents, Bd. 6, 2026, S. 1.

¹⁶ Fernández-Vara, 2011, S. 3.

¹⁷ Vgl. Martínez/Scheffel, 2019, S. 26 [eBook].

Ereignissen in der Umgebung, die einzelnen Elemente selbstständig zu Geschichten zusammenfügt. Hier ist zu ergänzen, dass die Nennung der Objekte eine Doppelung erzeugt, da diese als Teil der Umgebung im Kontext von Environmental Storytelling bereits als Ereignisse zu verstehen sind. Gleichermaßen sind in diesem Kontext die weiteren Umgebungskomponenten Architektur, Licht und Ton auch als Ereignisse zu verstehen.

Um diese Zusammenhänge etwas verständlicher zu gestalten und Environmental Storytelling praktisch zu erläutern, wird im Folgenden ein Beispiel hinzugezogen. Für das Beispiel wird die Handlung eines kürzlich stattgefundenen Fahrradunfalls betrachtet: „Eine Person fährt mit dem Fahrrad. Die Person baut einen Fahrradunfall. Eine Person in der Nähe ruft Hilfe.“

Daraus formt sich folgende Umgebung: Eine Straße mit einer Bremsspur. Die Sonne scheint. In der Ferne sind Sirenen zu hören. Auf der Straße liegt ein defektes Fahrrad. Auf einer Parkbank daneben liegen ein geschmolzenes Eis und eine Tasche.

Diese Ereignisse in der Umgebung in Form von Architektur (Straße), Objekten (Fahrrad, Parkbank, Eis, Tasche), Licht (Sonne) und Ton (Sirenen) sind direkt oder indirekt durch die Handlung geformt. Durch das Hinzufügen einer spielenden Person ließe sich die Geschichte dabei kausal-chronologisch aus den Ereignissen beispielsweise wie folgt zusammensetzen: Jemand fährt Fahrrad und realisiert eine Verkehrsgefahr. Die Person bremst stark, eine Bremsspur entsteht. Daraufhin geschieht der Unfall und das Fahrrad erleidet den Defekt. Ausgelöst durch den Unfall steht eine Person von der Parkbank auf, um zu helfen und lässt dabei die Tasche und das Eis zurück. Das Eis schmilzt in der Sonne. Es wurde Hilfe gerufen, woraufhin mit etwas zeitlicher Verzögerung Sirenen in der Ferne ertönen.

Die spielende Person betritt nun die Umgebung, an einem Zeitpunkt an dem die Handlung bereits abgeschlossen ist und konstruiert die Geschichte durch Interpretation, indem die Ereignisse durch Assoziation chronologische und kausale Zusammenhänge erhalten. Die Erzählung der Geschichte findet statt. Die An- oder Abwesenheit von der fahrradfahrenden und der helfenden Person definiert dabei, inwiefern die Umgebung die Geschichte unterstützt oder gar selbstständig erzählt. Es gilt zu unterstreichen, dass die Konstruktion von Geschichten und somit auch Environmental Storytelling einen Interpretationsspielraum aufweist, wodurch die Geschichte, sowie deren Erzählung, variabel sind und von verschiedenen Spieler*innen unterschiedlich konstruiert werden. Zudem erfordert Environmental Storytelling eine aktive Teilnahme der Spieler*innen, wodurch die Erzählung nicht nur variabel, sondern auch optional sein kann.

2.4 Wirkung

Damit Environmental Storytelling angewendet werden kann, sollte zunächst herausgestellt werden, welche Wirkungen durch die Implementierung bei den Spieler*innen erzeugt werden können. Wie bereits anfänglich erwähnt zielen Games darauf ab, ein Publikum mittels Immersion in eine Welt eintauchen

zu lassen und zu unterhalten.¹⁸ Diese Effekte werden schließlich auch durch Environmental Storytelling erreicht. Spannend ist hier jedoch, auf welche Weise Environmental Storytelling zu Immersion und Unterhaltung kommt oder wie es sogar darüber hinaus Menschen beschäftigt.

2.4.1 Verständnis

Environmental Storytelling fördert durch die Verstärkung oder das Erzählen von Geschichten das generelle Verständnis. Es liefert narrativen Kontext für die Welt, die ein Game darstellt und die Ereignisse innerhalb und außerhalb der fokussierten Handlungen. Dieser Kontext kann dabei beispielweise konkrete Informationen an die Spieler*innen kommunizieren:¹⁹

- Was ist zuvor an einem Ort passiert?
- Wer lebt dort?
- Wie sind die Lebensbedingungen?
- Was könnte als nächstes passieren?
- Was ist die Funktion des Ortes?
- Wie ist die Stimmung?

Durch die Beantwortung dieser oder ähnlicher Fragen wird ein Verständnis aufgebaut, welches das Immersionspotential des Games fördert.

2.4.2 Spieler*innen Identität

Verwandt mit dem generellen Verständnis der Spieler*innen, aber dennoch wichtig herauszustellen, ist, dass Environmental Storytelling auch das Verständnis bezüglich der Identität der Spieler*innen formt. Games fordern die Spieler*innen dazu auf, eine Identität anzunehmen, eine Rolle bzw. einen Charakter in der Welt, welche das Spiel darstellt. Dadurch werden die spielenden Personen zu Akteur*innen und Teil dieser Welt. In den meisten Fällen weichen sowohl die dargestellte Welt, als auch die anzunehmende Identität, mehr oder weniger von der Realität ab. Indem es die Umgebung gestaltet, kann Environmental Storytelling soziale Normen und Verhalten implizieren oder anregen, wodurch die Identität verstärkt und geformt wird.²⁰

2.4.3 Anteilnahme

Environmental Storytelling integriert, wie bereits in der Definition erläutert, die Wahrnehmung der Spieler*innen für die Assoziation von Ereignissen. Mathias Worch und Harvey Smith fassen in ihrem Games Developer Conference (GDC) Vortrag “What Happened Here? Environmental Storytelling” von

¹⁸ Vgl. Carson, 2000.

¹⁹ Vgl. Smith, Harvey/Worch, Matthias: What Happened Here? Environmental Storytelling, in: GDC, 2010, S. 14 [Vortragsfolien] http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf (abgerufen am 06.01.2026).

²⁰ Vgl. Smith/Worch, 2010, S. 11 [Vortragsfolien].

2010 zusammen: „Environmental storytelling fundamentally integrates player perception and active problem solving, which builds investment.”²¹ Diese aktive Problemlösung erfordert von den Spieler*innen eine Beschäftigung mit der Umgebung, wodurch eine aktive Teilnahme in dieser Umgebung stattfinden kann. Dadurch wird eine Anteilnahme an den Ereignissen erzeugt, ähnlich zu handlungsbeeinflussenden Aktionen wie Dialogoptionen in Rollenspielen. Die Spieler*innen sind investiert in die Ereignisse und persönlich damit verbunden, wodurch eine emotionale Bindung zu den Ereignissen, der Welt oder den Charakteren entstehen kann. Dies kann die Erlebnisse zusätzlich emotional intensivieren und die Immersion steigern.

2.4.4 Einzigartigkeit des Erlebnisses

Alle Spieler*innen sind in den Herangehensweisen beim Spielen unterschiedlich und bringen eigene Perspektiven mit. Zudem erzeugt Environmental Storytelling oftmals eine Kohärenz der Ereignisse, so dass die einzelnen Ereignisse nicht vollständig, in der begrenzten Wahrnehmungskapazität der Spielenden, bewusst wahrgenommen werden können. Verschiedene Spieler*innen werden somit unterschiedliche Ereignisse und Geschichten wahrnehmen, wodurch unterschiedliche Erlebnisse entstehen. Die Erlebnisse sind durch die verschiedenen Perspektiven und assoziierten Geschichten einzigartig.²² Daraus hervorgehend können Konversationen und Diskurse mit anderen Spieler*innen und Mitmenschen über die Erlebnisse entstehen. Der Unterschied der jeweiligen Erlebnisse lässt die Persönlichen dabei besonders wirken. Durch die Konversation und die Besonderheit des individuellen Erlebnisses kann das Game über den eigenen Rahmen hinaus wachsen und eine persönliche Nachhaltigkeit entstehen, die Erinnerungen schafft.

2.5 Praktische Methoden für die Realisierung

Nach den Erläuterungen zur Umgebung, der Definition und der Wirkung wird im Folgenden der Fokus auf die Implementierung und Gestaltung von Environmental Storytelling gelegt. Für diese Methoden wird sich vor allem auf GDC-Vorträge von Spiele-Entwickler*innen zu dem Thema bezogen, in denen direkte, praktische Bezüge hergestellt werden. Dabei wird zunächst auf einige Methoden eingegangen, welche sich allgemein für das Verknüpfen von Level Design mit der Erzählung eignen. Anschließend werden konkrete Methoden für die Implementierung von Environmental Storytelling in Games erläutert.

2.5.1 Methoden zur Planung der Integration und Messung

Dave Feltham, *Senior Level Designer* des *Mass Effect* Franchises, erörtert in seinem GDC-Vortrag von 2013 „Emotional Journey: BioWare’s Methods to bring Narrative into Levels“, wie bei der Entwicklung von *Mass Effect 3* die Geschichte und die Vermittlung von Emotionen in die Level integriert wurden.

²¹ Smith/Worch, 2010, S. 26 [Vortragsfolien].

²² Vgl. Smith/Worch, 2010, 00:50-00:56 [Tonaufnahme] <https://media.gdcvault.com/gdc10/audio/Thurs-125-300PM.mp3> (abgerufen am 06.01.2026).

Feltham geht auf Methoden zur Planung und Messung in der Umsetzung ein, welche im Folgenden dargelegt werden.

Die ersten Schritte im Prozess des Level Designs bestehen hier aus der Erstellung verschiedener *Pitches*. Dies sind Vorschläge, welche gezeichnet, geschrieben oder in einer interaktiven, digitalen Umgebung, die Ereignisse in der Handlung, die räumliche Umgebung, erste Textzeilen und Zwischensequenzen grob darstellen. Diese Pitches dienen der Entscheidung und Kommunikation über die Konzepte und Ideen innerhalb des Entwicklungs-Teams.²³ In einem späteren Schritt wird durch die Definierung von den Ereignissen, *Pacing* und *Thema*, das jeweilige Level geplant. Feltham behandelt Level in diesem Kontext als lineare Handlungsabschnitte, welche durch *Gameplay* (interaktive Spielabschnitte) und *Zwischensequenzen* (cinematistische, nicht-interaktive Sequenzen) innerhalb einer gleichbleibenden Umgebung ablaufen.²⁴ Die Ereignisse beschreiben was in einem Level passiert. Das Thema fasst die Aussage der Ereignisse des Levels zusammen. Das Pacing bezieht sich auf den Rhythmus und das Tempo mit denen die Ereignisse erzählt werden, um das Thema zu unterstützen.²⁵ Aus dieser Planung lassen sich mehrere Diagramme erstellen, welche die Konzeption strukturieren und als Bezug zur detaillierteren Umsetzung dienen können: Emotionen und Themen Tabelle und Intensitäts-Graph.

Tabelle 1: Beispiel der Emotionen und Themen Tabelle *Quelle: Eigene Darstellung nach Feltham, 2013*

Level Areal	Thema	Emotionen
Areal 1	Thema Areal 1	Emotionen Areal 1
Areal 2	Thema Areal 2	Emotionen Areal 2
Areal 3	Thema Areal 3	Emotionen Areal 3

Die Emotionen und Themen Tabelle ordnet die einzelnen Areale in der Umgebung eines Levels und fügt jedem Areal ein Thema hinzu, sowie eine oder mehrere Emotionen. Diese Emotionen dienen dazu das jeweilige Thema zu unterstreichen, die Ereignisse ins nächste Thema überzuleiten und den Spieler*innen die Möglichkeit zu geben, sich mit den Themen zu identifizieren.²⁶

²³ Vgl. Feltham, Dave: Emotional Journey: BioWare's Methods to Bring Narrative into Levels, in: GDC Vault, 2013, S. 23–26 [Vortragsfolien] https://media.gdcvault.com/gdc2013/slides/822824%20Emotional%20Journey_DaveFeltham.pptx (abgerufen am 17.01.2026).

²⁴ Vgl. Feltham, 2013, S. 11 [Vortragsfolien].

²⁵ Vgl. Feltham, 2013, S. 33 [Vortragsfolien].

²⁶ Vgl. Feltham, 2013, S. 56 [Vortragsfolien].

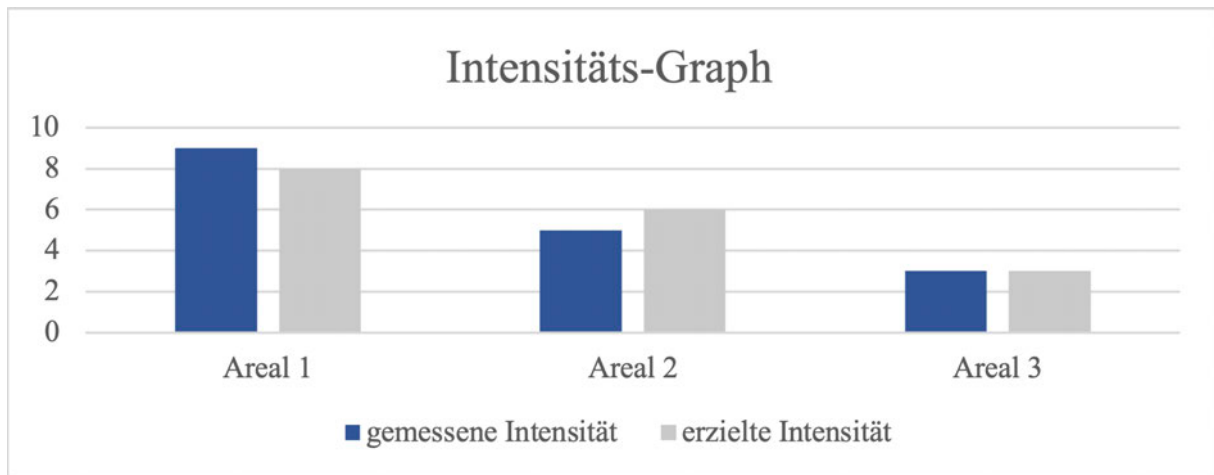


Abbildung 1: Beispiel des Intensitäts-Graph *Quelle: Eigene Darstellung nach Feltham, 2013*

Der Intensitäts-Graph ist eine Methode, welche die Intensität der Erlebnisse der einzelnen Arealen im Vergleich zu der jeweils erzielten Intensität misst und diese im Verlauf des Levels zu einer Kurve formt. Ziel ist das Pacing anhand von Testsubjekten zu messen, um die Gestaltung zu verifizieren und daraus hervorgehend gegebenenfalls die Umgebung oder die Ereignisse anzupassen.²⁷

2.5.2 Zeichen: Icons, Indizes und Symbole

In der Definition und der Wirkung von Environmental Storytelling wurde bereits die Variabilität der Erzählungen in Abhängigkeit zu den Spieler*innen erläutert. Um diese Variabilität einzuschränken und die Assoziation von Ereignissen zu erleichtern, wird sich in der Gestaltung oftmals bei *Zeichen* bedient. Clara Fernández-Vara erläutert diesbezüglich in ihrem Artikel die Definitionen von Zeichen anhand von Charles Peirce. Peirce definiert Zeichen als eine Vermittlung zwischen einer Sache und einer interpretierenden Person, wodurch die Bedeutung derselben oder einer anderen Sache kommuniziert wird.²⁸ Zeichen werden dabei in drei verschiedene Typen unterschieden. Icons, Indizes und Symbole.

Icons oder Ebenbilder kommunizieren die Bedeutung einer Sache, indem sie die Sache selbst imitieren. Beispiele hierfür sind Fotos, Zeichnungen oder Gesten.²⁹ Indizes oder Hinweise kommunizieren die Bedeutung der Sache, indem die Bedeutung physisch mit dem Zeichen verbunden ist. Beispielsweise zeigt ein Wegweiser in die Richtung, in die gegangen werden soll.³⁰ Symbole sind Zeichen, welche durch deren Benutzung mit einer Bedeutung assoziiert werden, wie beispielsweise Wörter. Das Symbol ist somit aus einem allgemeinen, gesellschaftlichen Konsens entstanden.³¹

In Environmental Storytelling sind Zeichen in Form von Umgebungs-Ereignissen eine Basiskomponente, die mehrere Wirkungen erzeugt: Zeichen ermöglichen es Zusammenhänge zu schaffen und die

²⁷ Vgl. Feltham, 2013, S. 75 [Vortragsfolien].

²⁸ Vgl. Peirce, Charles Sanders: The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings, Peirce Edition Project (Hrsg.), 2. Bd., Bloomington: Indiana University Press, 1998, S. 5, 410.

²⁹ Vgl. Peirce, 1998, S. 5.

³⁰ Vgl. Peirce, 1998, S. 5.

³¹ Vgl. Peirce, 1998, S. 5.

Assoziation zu erleichtern. Zusätzlich schaffen sie die Möglichkeit den einzelnen Ereignissen eine individuelle Signifikanz zu verleihen, wodurch Spieler*innen mit der Umgebung erstmals in Verbindung kommen und gegebenenfalls zur Assoziation von mehreren Ereignissen miteinander angeregt werden.³²

2.5.3 Verkettung von Ereignissen

Die Verkettung von Ereignissen³³ ist eine Methode, welche bereits in dem Fahrradunfall-Beispiel Anwendung gefunden hat. Durch diese Verkettung erlangt Environmental Storytelling die Kapazität konkrete Geschichten zu erzählen, da es die Chronologie und Kausalität zwischen mehreren Ereignissen schafft. Es können nicht nur Ereignisse in einen Zusammenhang gebracht werden, wodurch sich ein Gesamtbild ergibt, welches eine Geschichte erzählen kann, die Ereignisse selbst sind sogar chronologisch und kausal miteinander verknüpft und erzeugen eine Verkettung, durch die sich direkt die Geschichte erzählt. Dieses Konzept ähnelt dem Konstruieren von Puzzle-Strukturen, bei denen ein Hinweis zum Nächsten führt, bis hin zur Lösung des Rätsels. Bei Environmental Storytelling läuft es auf das Finden des letzten Bausteins der Geschichte hinaus, wodurch die Erzählung komplett wird. Für diese Gestaltungsmethode können Flussdiagramme verwendet werden, um die Verknüpfungen zu visualisieren.³⁴

2.5.4 Echo the World at Large

Die Methode Echo the World at Large bedient sich bei dem Konzept, dass die verwendeten Zeichen in den Ereignissen der Umgebung und damit die Ereignisse selbst durch das übergeordnete Thema oder die Prämisse des Spiels geformt sind.³⁵ Durch diesen Zusammenhang ergibt sich eine selbst verstärkende, narrative Schleife, bei der die Prämisse die Ereignisse erzeugt und die Ereignisse die Spieler*innen an die Prämisse erinnern. Dies kombiniert mit der Verkettung von Ereignissen kann eine Komplexität in den Zusammenhängen der Ereignisse erzeugen, welche vergleichbar ist mit der Realität.³⁶

2.5.5 Systemisches Environmental Storytelling

Das systemische Environmental Storytelling ist im Vergleich zu den bisherigen Methoden bedeutend anders. Hier wird das Gestalten nicht durch die Entwickler*innen sondern durch die Spieler*innen durchgeführt, indem das Game Systeme beinhaltet, in denen Spieler*innen Spuren hinterlassen können, welche durch sich selbst oder andere Spieler*innen zu einem späteren Zeitpunkt wahrgenommen werden können und Geschichten erzählen.³⁷ Essenziell für diese Art von Environmental Storytelling ist, dass mehrere Spieler*innen denselben Ort besuchen können und/oder Spieler*innen zu einem späteren

³² Vgl. Smith/Worch, 2010, S. 48 [Vortragsfolien].

³³ Vgl. Smith/Worch, 2010, S. 42 [Vortragsfolien].

³⁴ Vgl. Smith/Worch, 2010, S. 43 [Vortragsfolien].

³⁵ Vgl. Smith/Worch, 2010, S. 52 [Vortragsfolien].

³⁶ Vgl. Smith/Worch, 2010, S. 52–53 [Vortragsfolien].

³⁷ Vgl. Smith/Worch, 2010, S. 64–70 [Vortragsfolien].

Zeitpunkt den Ort erneut besuchen oder anderweitig wahrnehmen können.³⁸ Außerdem sollten die Mittel zum Erzeugen von Ereignissen audiovisuell einheitlich sein zwischen Spieler*innen und Entwickler*innen.³⁹ Durch diese Art von Environmental Storytelling hat das Verhalten der Spieler*innen direkte Folgen auf die Umgebung und die dadurch erzählten Geschichten, wodurch Environmental Storytelling persönlich und zusätzlich interaktiv zwischen verschiedenen Spieler*innen stattfinden kann.

³⁸ Vgl. Smith/Worch, 2010, S. 71–72 [Vortragsfolien].

³⁹ Vgl. Smith/Worch, 2010, S. 75 [Vortragsfolien].

3 Analyse für das Theaterstück „Polaroids“

Nachdem im vorigen Kapitel die theoretische Basis für das Verständnis von Environmental Storytelling geschaffen wurde, gilt es in diesem Kapitel dieses Verständnis praktisch zu erweitern. Aus dem Anlass Environmental Storytelling im Theater anzuwenden, wird nun ein Zwischenschritt in Form der Analyse eines Games getätigt, welches thematisch bereits verwandt ist mit dem zu realisierenden Theaterstück. Diese Analyse stellt die Schaffung einer Brücke dar, indem das Verständnis von Environmental Storytelling vertieft wird und konkrete Beispiele als Vorlage für die eigene Anwendung in einem anderen Medium und einer anderen Umgebung herausgearbeitet werden.

3.1 Das Theaterstück „Polaroids“

Das zu realisierende Theaterstück heißt „Polaroids“ und wurde als Teil einer weiteren Bachelorarbeit zum Thema Nichtlinearität und Interaktivität von Chiara Kremser geschrieben. Aus der Prämisse, dass sich die Protagonistin Erin, versunken in ihre Gedanken, versucht an die Zeit mit ihren Freunden zu erinnern, bittet sie das Publikum, ihr bei dem Einordnen der Erinnerungen zu helfen. Erin und dem Publikum stehen dafür ausschließlich Polaroids zur Verfügung, welche Erin in der Vergangenheit gemacht hat. Konkret soll das Publikum die Polaroids in eine Reihenfolge bringen, um somit die Erinnerungen wieder hervorzurufen. Die Erinnerungen werden in vier verschiedenen Szenen dargestellt, welche, ohne vorgegebene Chronologie, das Zusammenleben der vier Freunde Erin (The Dreamer), Alisha (The Dancer), Matilda (The Rebel) und Emily (The Advocate) an ihrem Rückzugsort, einem Dachboden, erzählen und die Erinnerungen hinter den Polaroids wiederbeleben. Dabei kehrt die Handlung zwischen den vier Szenen, Erin folgend, immer wieder zurück zu der Rahmenhandlung, bis hin zum Epilog. Aus der Handlung lassen sich diverse Themen erkennen, welche das Theaterstück behandelt. Sowohl in der Rahmenhandlung als auch den vier Szenen sind Erinnerungen, Freundschaft und Identität verstärkte, vorkommende Motive und Handlungsgegenstände.

Bereits während des Schreibens des Theaterstücks kam es zur Kommunikation bezüglich der Konzeptionierung der Umgebung, wobei hier lediglich der Fokus darauf lag eine Grundlage zu schaffen. Aus dieser Grundlage und dem Textbuch ergeben sich für das Theaterstück bereits konkrete Anforderungen an die Umgebung. Innerhalb der Handlung gibt es drei verschiedene Orte, zum einen den Ort des Erinnerns, ein Raum ohne klare Architektur, ohne Form, in dem eine Wäscheleine mit Polaroids hängt, zum anderen gibt es den Ort der Erinnerung, an dem die vier Szenen stattfinden. Dies ist ein Dachboden, welcher als Rückzugsort für die vier Freunde dient und durch diese geprägt wurde. Das Textbuch stellt außerdem bereits konkrete Interaktionen der vier Freunde mit bestimmten Objekten dar, welche Teil dieses Ortes sein sollen. Zusätzlich hat dieser Dachboden über einen Balkon und ein Fenster eine Verknüpfung zur Außenwelt. Der dritte Ort ist der Ort des Publikums. Dieser steht in direktem Zusammenhang mit dem Ort des Erinnerns und ermöglicht die Interaktion zwischen Erin und dem Publikum.

Diese Anforderungen dienen als Kriterien für die Analyse. Zusammen mit den Themen und Inhalten von „Polaroids“ definieren sie, welches Game sich für in Bezug auf die Umgebung und thematische Nähe für die Analyse eignet: „Life is Strange“

3.2 Das Game „Life is Strange“

„Life is Strange“ vom Entwicklungsstudio Dontnod Entertainment wurde 2015 in mehreren Episoden veröffentlicht und ist ein Adventurespiel, welches die Spieler*innen direkt den Verlauf der Geschichte beeinflussen lässt. Die Spieler*innen folgen Max Caulfield als Protagonistin. Max ist 18 Jahre alt und Fotografie-Schülerin an der Blackwell Academy, wofür sie in ihren Heimatort zurückgekehrt ist. Max wohnt ebenso wie einige der anderen Schüler*innen in Apartments auf dem Campus und knüpft dort Verbindungen zu den anderen Jugendlichen. In ihrem High School Alltag entdeckt sie, dass sie die Zeit zurückdrehen kann und begegnet zeitgleich ihrer alten Kindheitsfreundin Chloe. Unter dem Druck einer herannahenden Katastrophe finden Max und Chloe wieder zueinander und lösen das Rätsel um das Verschwinden der Mitschülerin Rachel Amber. Das Game nimmt im Verlauf dieser Handlung konsequent Bezug zu Ereignissen aus der Vergangenheit und behandelt Zeitmanipulation, wodurch die Themen der Erinnerungen und der Umgang mit diesen durchweg präsent sind. Außerdem sind durch die Beziehungen zu anderen Schüler*innen und vor allem das erneute zueinander finden von Max und Chloe Freundschaft und Identitätsfindung ebenfalls bedeutsame Themen. „Life is Strange“ bezieht sich in allen Themen besonders auf die Entwicklung und die Konflikte hin zum Erwachsenwerden.

3.3 Analyse von Environmental Storytelling in „Life is Strange“

Im Folgenden soll Environmental Storytelling in dem Game „Life is Strange“ analysiert werden. Dabei werden konkret die Ereignisse in der Umgebung, in den Formen von Architektur, Objekten, Licht und Ton, im Hinblick auf den generellen Einsatz von Environmental Storytelling betrachtet. Außerdem soll herausgestellt werden, ob und wie sich die Verwendung von den in Kapitel 2 beleuchteten Methoden Zeichen, Verkettung von Ereignissen, Echo the World at Large und Systemisches Environmental Storytelling äußert. Des Weiteren werden auch die Wirkungen in der Förderung von Verständnis, Spieler*innen Identität und Anteilnahme durch Environmental Storytelling für die Analyse berücksichtigt. Die Einzigartigkeit der Ereignisse wird dabei außenvor gelassen, da die Bedingungen hierfür als Einzelperson nicht gegeben sind. Die Anforderungen an das Theaterstück dienen für die Analyse als Auswahlkriterien, wonach mehrere, verschiedene Umgebungen analysiert werden: Wohn- und Lebensräume sowie mentale, abstrakte Räume.

3.3.1 Umgebung 1: Max' Zimmer

Die Handlung des Games spielt zu einem großen Teil auf dem Campus der Blackwell Academy. Ebenso wie viele der anderen Schüler*innen wohnt Max in einem Zimmer direkt auf dem Campus. In der ersten

der fünf Episoden, in denen „Life is Strange“ ursprünglich veröffentlicht wurde, begleiten die Spieler*innen Max nach dem Unterricht in ihr Zimmer, um einen geliehenen USB-Stick zu holen und diesen an einen Mitschüler zurückzugeben. Diese recht einfache Aufgabe bietet sich dabei an, um Max näher kennenzulernen. An dieser Stelle finden sich Max und die Spieler*innen in ihrem Zimmer wieder, der Umgebung, welche zuerst analysiert wird. Vorweg ist noch hinzuzufügen, dass der Stil der Darstellung in diesem Game zum Teil vereinfacht ist. Dies äußert sich durch Objekte welche sehr lose, verwaschene Texturen haben, wie beispielsweise unleserliche Darstellungen von Texten. Zudem sind einige der Objekte in der Umgebung durch ein *Overlay* mit einer Beschreibung bzw. Betitelung versehen. Mit diesen Objekten können die Spieler*innen interagieren, in Form von einer tatsächlichen Interaktion von Max mit den Objekten oder häufiger einem Kommentar von Max zu den Objekten, welcher mehr Kontext gibt. Dieses Overlay und die Kommentare werden für diese Analyse nicht in Betracht gezogen, da diese weiterführende Informationen liefern als die Umgebung selbst. Trotzdem ist zu erwähnen, dass diese Verknüpfung von der Umgebung mit Interaktion und Narration einen Fokus auf das Erforschen der Umgebung wirft und eine interessante Erweiterung von Environmental Storytelling darstellt.

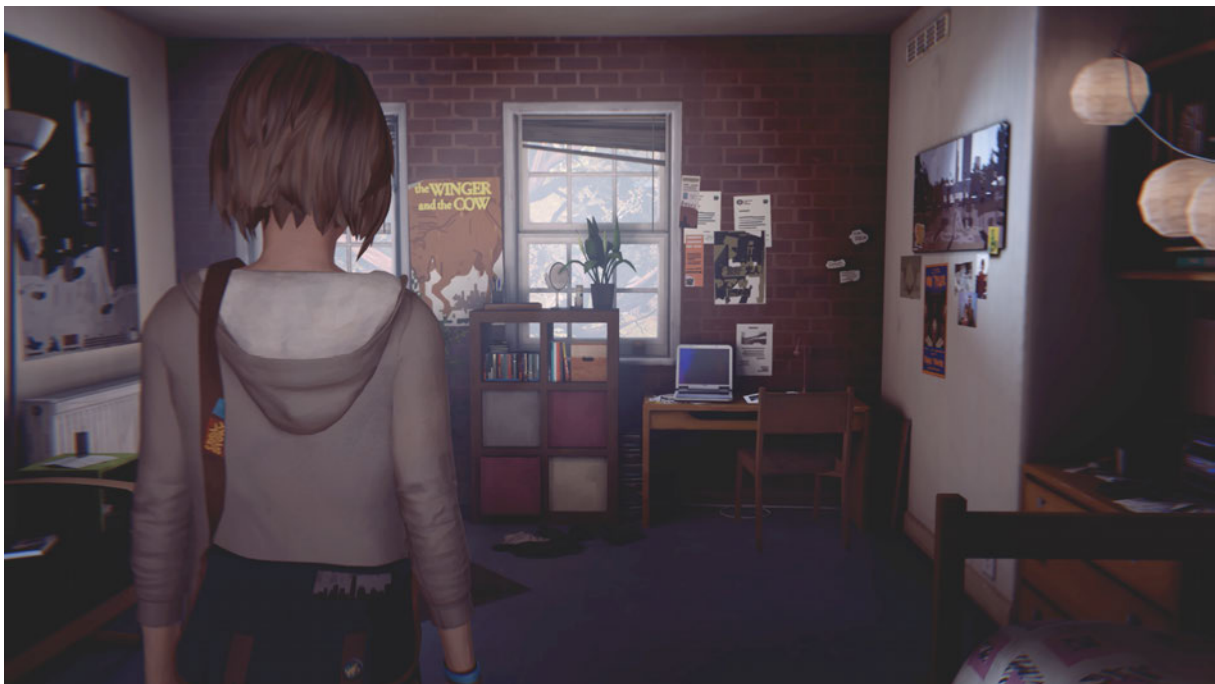


Abbildung 2: Max' Zimmer nach dem Betreten des Raumes *Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022*

In dieser Umgebung finden sich diverse Environmental Storytelling Momente, zusammengesetzt aus verschiedenen Ereignissen. Diese werden fortlaufend nach Don Carson als Vignetten betitelt. Die erste

kleine Vignette, die hier betrachtet wird, besteht, wie in Abbildung 3 zu sehen, aus drei Ereignissen, in diesem Fall drei Objekten: ein Buch, ein Sofa und ein Glas. Das Buch liegt am Rand des Sofas und direkt neben dem Sofa steht ein leeres Glas auf einem kleinen Tisch. Zusammen assoziiert, durch die Position des Buches, seitlich auf dem Sofa, gedreht hin zu einer Person, die dort möglicherweise auf dem Sofa gesessen hat, direkt neben einem leeren Glas, erzählt die Umgebung Folgendes: Max hat kürzlich gelesen und dabei etwas getrunken. Max als Person ist eine Erkenntnis aus dem Kontext, dass dies Max' Zimmer ist, in dem höchst-



Abbildung 3: Buch, Sofa, Glas *Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022*

wahrscheinlich Max am ehesten sitzen und ein Buch lesen würde. Das nebenan stehende Glas dient nicht nur als Symbol für das Trinken, zusätzlich erzählt es in Assoziation mit der Position des Sofas daneben, dass Max gesessen haben könnte. Da das Buch dann direkt zwischen Max und dem Glas gelegen hätte, war das Buch vermutlich ebenfalls in Benutzung. Aus dieser, wie auch aus allen weiteren Vignetten in diesem Raum, lässt sich ein Diagramm wie in Abbildung 4 erstellen, welches die Zusammenhänge verdeutlicht. Die einzelnen Ereignisse in der Umgebung sind in diesem Diagramm durch die rechteckigen Felder dargestellt und zeigen durch ihre Farbe und Nähe zu der elliptischen Form an, was diese Ereignisse assoziativ erzählen. Die rechteckigen Felder mit kursiver Schrift sind Zustände oder Eigenschaften von den Ereignissen, mit denen diese über eine gepunktete Linie verbunden sind. Mehrere Ereignisse können außerdem ebenfalls über gepunktete Linie miteinander verbunden sein, um deren Verhältnis zueinander darzustellen.



Abbildung 4: Vignette - Max hat kürzlich gelesen *Quelle: Eigene Darstellung*

Die nächste Vignette ist etwas umfassender als die Erste. Im Raum sind an verschiedenen Orten Einzele Ereignisse vorhanden, welche sich zusammen assoziieren lassen. Wie bereits auf Abbildung 2 zum Teil zu erkennen ist, steht in dem Raum sehr einfaches Mobiliar. Es liegen Kleidungsstücke auf dem Boden, die Jalousien sind entweder kaputt oder hängen durch eine falsche Benutzung schräg, Zettel hängen übereinander an der Wand und Papierstapel liegen unter einem Laptop. Außerhalb des Ausschnittes sind noch Gläser, Becher und diverse Zettel verteilt. Eine Stehlampe steht schief, ein Teppich liegt schräg

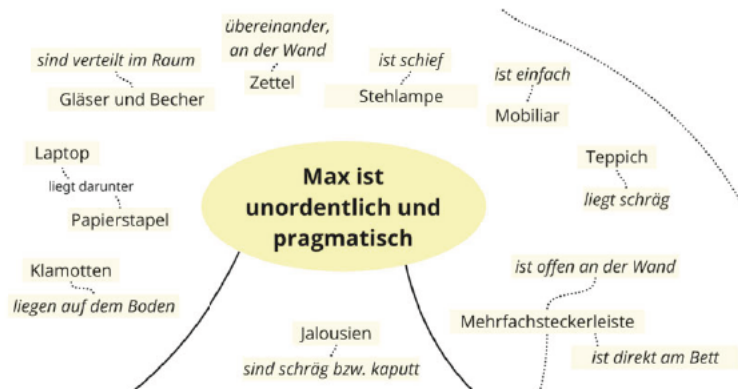


Abbildung 5: Vignette - Max ist unordentlich und pragmatisch

Quelle: Eigene Darstellung

aber auch an einigen Orten ihre Sachen wie Kleidungsstücke, Zettel und Gläser unordentlich liegen.

Die folgende Vignette besteht lediglich aus zwei Objekten. Zusammen schaffen diese jedoch durch Assoziation sogar eine Geschichte. In einer Ecke des Raumes stehen eine Pflanze und direkt daneben eine Wasserflasche (siehe Abbildung 6). Bei einem genaueren Blick lassen sich wichtige Details erblicken: Auf dem Topf der Pflanze steht der Name „Lisa“, die Pflanze sieht frisch und grün aus, an der Pflanze hängt ein Plüschpanda und die Wasserflasche ist offen. Zunächst ist das Namensschild als ein Symbol zu verstehen, da Namensschilder gesellschaftlich mit einem Besitz oder einer Beziehung assoziiert werden. Ein Tier mit einem Namensschild weist zum Beispiel darauf hin, dass das Tier einen Besitzer hat. Aus den genannten Ereignissen können zwei zusammenhängende Erkenntnisse gezogen werden: Max gießt ihre Pflanze Lisa regelmäßig. Daraus hervorgehend lässt sich schließen, dass Max sich gerne kümmert beziehungsweise verantwortungsvoll ist. Die Ereignisse lassen sich hier nicht nur lose assoziieren, sie lassen sich sogar durch eine Verkettung chronologisch und kausal zusammensetzen. In der Abbildung 7 ist das Diagramm für diese Vignette dargestellt. In diesem Diagramm sind nun zusätzlich Pfeile zwischen verschiedenen Formen, welche die Kausalität zwischen ihnen dar-

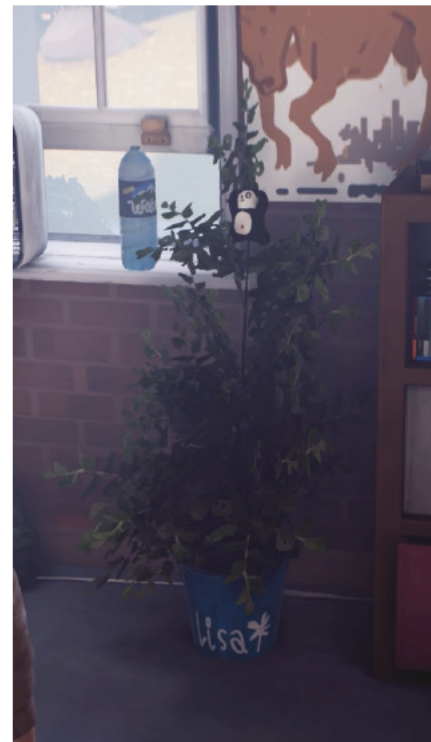


Abbildung 6: Pflanze und Flasche

Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022

stellen. Auf der linken Seite befindet sich die Verkettung der Ereignisse für diese Vignette, welche durch abgerundete Rechtecke und Pfeile zwischen den Ereignissen dargestellt wird. Eine mögliche Interpretation der Geschichte sieht wie folgt aus: Max hat eine Pflanze und diese Pflanze muss gegossen werden. Aus dem Prozess die Pflanze zu gießen, entwickelt Max Verbundenheit mit der Pflanze und nennt die Pflanze Lisa.

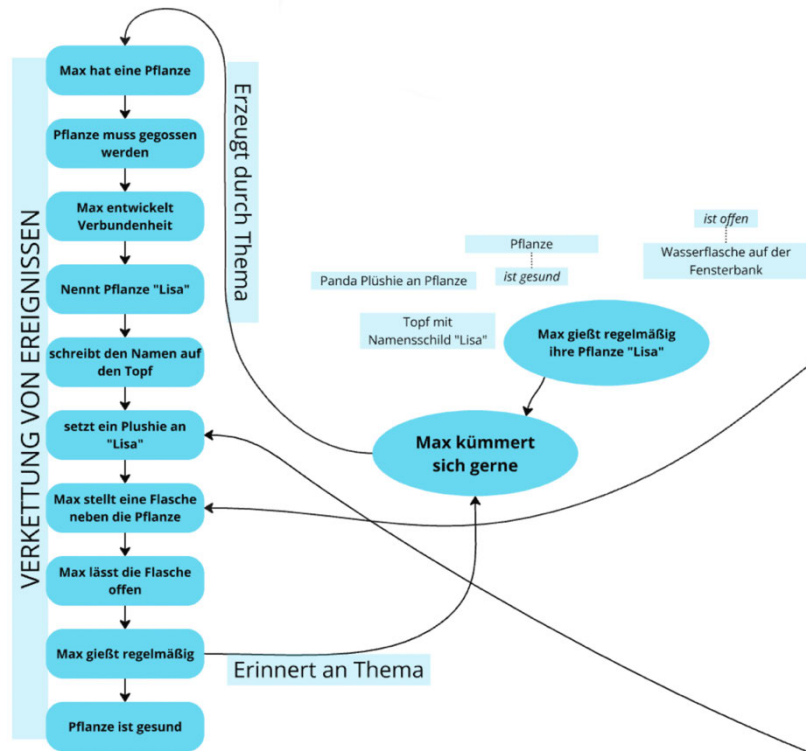


Abbildung 7: Vignette - Max kümmert sich gerne *Quelle: Eigene Darstellung*

Daraufhin bemalt sie den Topf mit dem Namen und

setzt aus Zuneigung und einer kindlichen Freude ein Plüschpanda in die Pflanze. Das Plüschtier ist hier zusätzlich ein Ereignis, welches mit anderen Ereignissen in der Umgebung zusammen eine eigene Vignette schafft, die erzählt, dass Max an ihrer Kindheit festhält. Details, zu dieser und anderen hier nicht weiter ausgeführten Vignetten sind im gesamten Diagramm in Abbildung 10 enthalten. Um die Pflanze zu gießen, nimmt Max aus dem Mangel einer Gießkanne und ihrem Pragmatismus heraus, welcher sich aus der zuvor analysierten Vignette ergibt, eine Wasserflasche zum Gießen. Diese lässt sie dann offen auf der Fensterbank stehen, um Lisa jederzeit gießen zu können und sich eventuell zusätzlich daran zu erinnern, dies zu tun. Somit kümmert sich Max um ihre Pflanze und gießt sie regelmäßig, wodurch diese gesund bleibt. Aus dieser Geschichte des liebevollen und permanenten Umgangs mit der Pflanze wird ersichtlich wie gerne sich Max um die Lebewesen in ihrer Umgebung kümmert. Dieser Charakterzug ist nicht nur Teil dieser Umgebung, sondern ein elementarer Teil der Handlung und der möglichen Interaktionen der Spieler*innen in „Life is Strange“. Der Charakterzug sich gerne zu kümmern dient hier als Prämisse für das Anschaffen einer Pflanze und die Geschichte der regelmäßig gegossenen Pflanze stellt diesen Bezug zur Prämisse wieder her. Damit ist hier die Methode Echo the World at Large erkennbar, welche im Diagramm durch Pfeile dargestellt wird, die aus der Prämisse in die Verkettung der Ereignisse hineinführen und aus der Verkettung zur Prämisse hinausführen. Es ist eine selbstverstärkende, narrative Schleife erkennbar.

An dieser Stelle ist die Geschichte dieser Pflanze jedoch noch nicht zu Ende, denn durch die mögliche Interaktion der Spieler*innen mit der Flasche, kann dieser Charakterzug der Verantwortung und des

Kümmerns an die spielende Person weitergegeben werden: Die Spieler*innen können die Pflanze selbst gießen. Das Zurückkehren zu Max' Zimmer ist im Verlauf des Spiels mehrfach möglich und bei jedem Besuch besteht die Möglichkeit die Pflanze erneut zu gießen. Wenn die spielende Person sich dieser Verantwortung nicht annimmt, wird die Pflanze im späteren Verlauf verkommen. Durch diese Vignette der Pflanze und der Flasche findet Environmental Storytelling sowohl durch die Entwickler:innen statt als auch systemisch, durch die Möglichkeit der Spieler*innen die Pflanze zu gießen oder nicht zu gießen. Entschließt sich die spielende Person die Pflanze zu gießen, erzählt die Umgebung weiterhin die Geschichte, dass Max sich verantwortungsvoll und gerne kümmert. Tut die spielende Person dies nicht, unterstützt die Pflanze die Schwierigkeiten, welche Max mit dem verantwortungsvollen Kümmern im Verlauf der Handlung des Spiels erfährt. Durch die Pflanze können die Spieler*innen Max' Rolle einnehmen, sie werden in ihre Verantwortung gezogen und müssen die Konsequenzen ihres Handelns spüren. Dadurch fördert dieser Moment besonders die Anteilnahme und die Immersion der Spielenden.

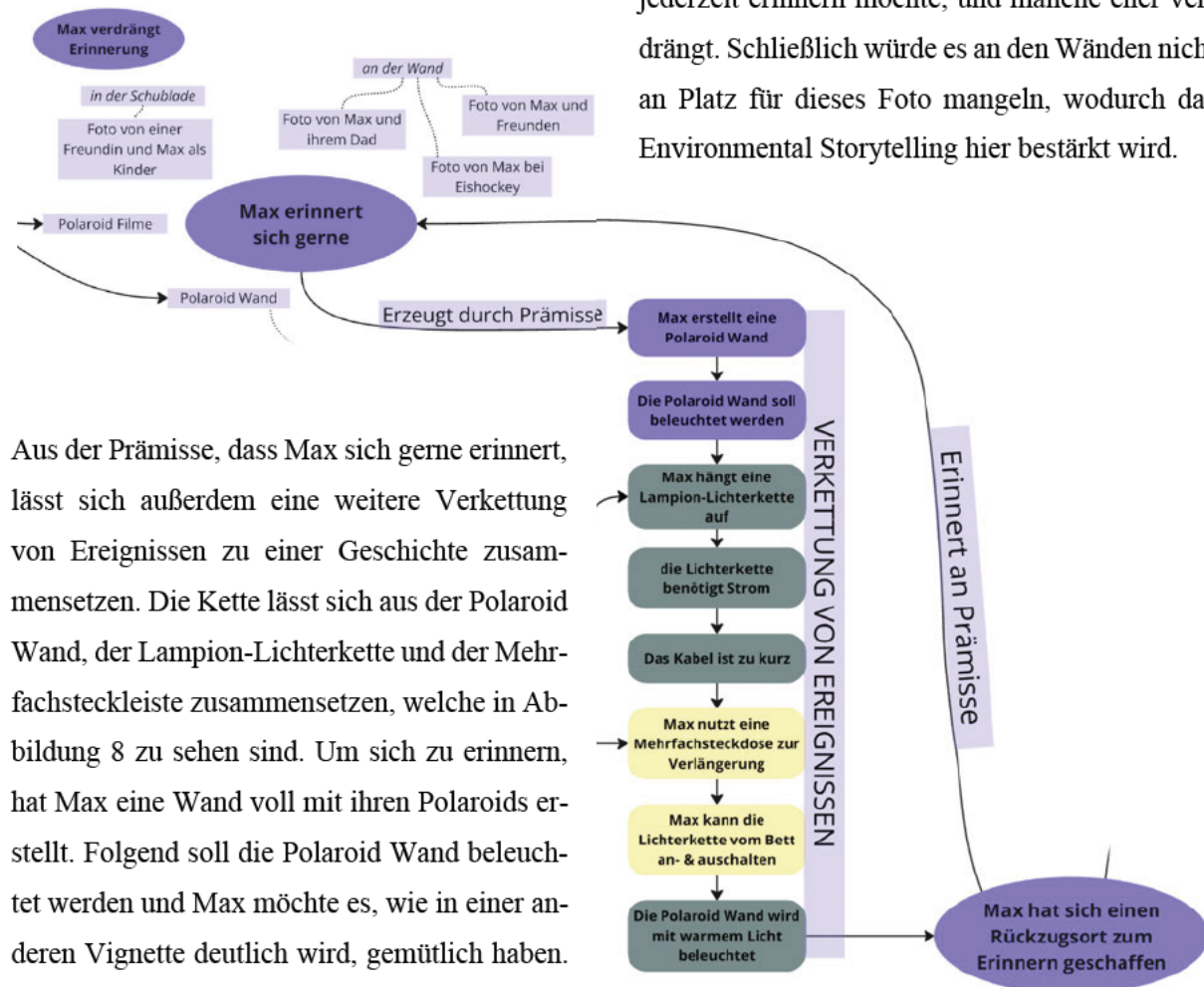


Abbildung 8: Polaroid Wand und Fotos *Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022*

Die letzte Vignette, welche für diesen Raum betrachtet wird, allerdings bei Weitem nicht die Letzte, welche es in diesem Raum zu finden gibt, bezieht sich auf Erinnerungen. Wie in der Abbildung 8 zu sehen ist, sind an der Wand hinter Max' Bett viele Polaroidbilder aufgehangen und an einer anderen Wand daneben befinden sich drei Fotos, mit denen die Spieler*innen interagieren können, um diese genauer zu betrachten. Die Fotos zeigen jeweils Max bei einer Eishockey Veranstaltung, mit ihren Freunden und einer männlich gelesenen Person, welche vermutlich ihr Vater ist. In einer Schublade der Kommode neben dem Bett ist ein weiteres Foto zu finden, welches Max und eine Freundin in ihrer

Kindheit zeigt. Zusätzlich sind in dem kleinen Tisch neben dem Sofa aus Abbildung 3 mehrere Polaroidfilm-Packungen zu finden. Hier lassen sich zunächst eindeutige Zeichen erkennen: die Fotos, welche generell als Ebenbilder zu verstehen sind für das Motiv des Bildes, wie bereits in Kapitel 2 erläutert. In diesem Fall werden Momente von Max mit Familie und Freunden abgebildet. Fotos sind zudem auch Symbole für Erinnerungen, da sie durch ihre Benutzung zum Festhalten vergangener Momente allgemein damit verbunden werden. Zusätzlich sind die Polaroidfilme Indizes für eine Polaroidkamera, da sie physisch ausschließlich mit Polaroidkameras verwendbar sind. Sie weisen darauf hin, dass Max eine Polaroidkamera besitzt. Diese Zeichen in Form von Fotos sind neben dieser Vignette auch Teil einer anderen Vignette, welche erzählt, dass Max sich sehr für Fotografie interessiert. Dieses Interesse von Max steht in einer Verbindung mit den Polaroidfotos und Filmen, welche in Max' Zimmer zu finden sind. Diese und die anderen Fotos sind Teil der Erzählung von Max Charaktereigenschaft, sich gerne an vergangene Momente zu erinnern. Zusätzlich wird aus den verschiedenen Positionen der Fotos, offen, sichtbar an der Wand und versteckt in der Schublade erzählt, dass Max sich nicht an alle Erinnerungen

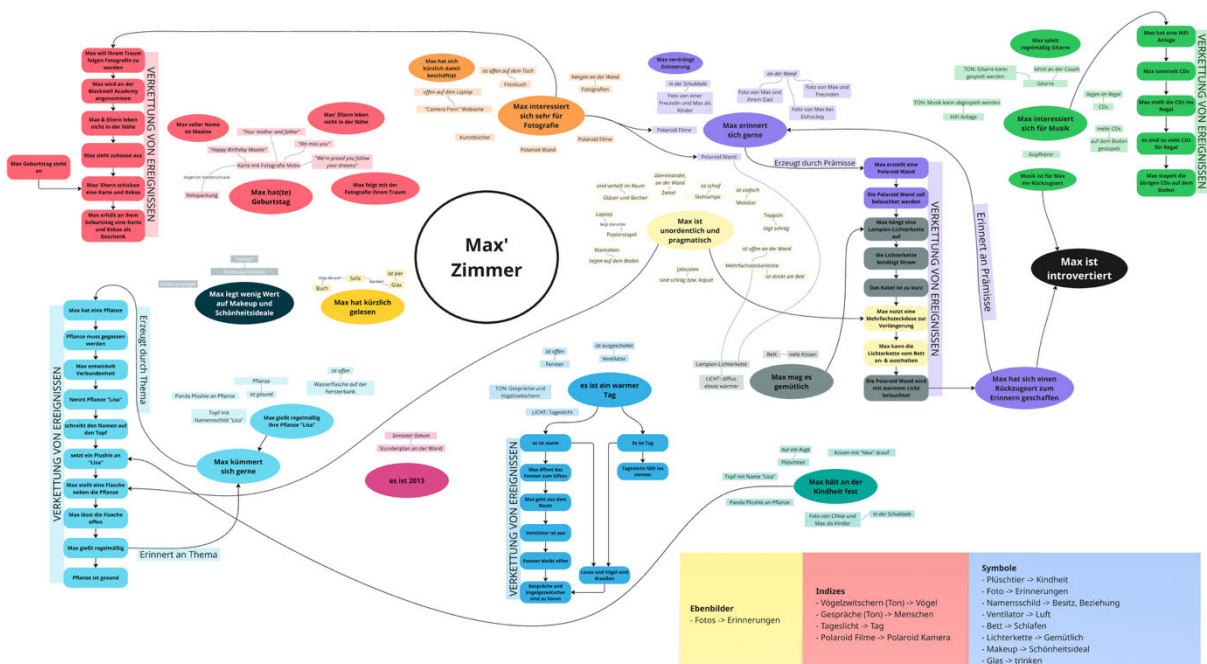
jederzeit erinnern möchte, und manche eher verdrängt. Schließlich würde es an den Wänden nicht an Platz für dieses Foto mangeln, wodurch das Environmental Storytelling hier bestärkt wird.



Aus der Prämisse, dass Max sich gerne erinnert, lässt sich außerdem eine weitere Verkettung von Ereignissen zu einer Geschichte zusammensetzen. Die Kette lässt sich aus der Polaroid Wand, der Lampion-Lichterkette und der Mehrfachsteckleiste zusammensetzen, welche in Abbildung 8 zu sehen sind. Um sich zu erinnern, hat Max eine Wand voll mit ihren Polaroids erstellt. Folgend soll die Polaroid Wand beleuchtet werden und Max möchte es, wie in einer anderen Vignette deutlich wird, gemütlich haben. Daraufhin hängt Max eine Lampion-Lichterkette auf, welche Strom benötigt. Da das Kabel zu kurz ist, nutzt Max aus ihrem bereits etablierten Pragmatismus heraus eine Mehrfachsteckleiste, um das Kabel zu verlängern. Damit kann Max dann

Abbildung 9: Vignette – Erinnerungen *Quelle: Eigene Darstellung*

Abschließend stellt Abbildung 10 noch einmal die bereits betrachteten Vignetten grafisch dar, setzt diese allerdings, mit allen weiteren analysierten, aufgrund des Umfangs hier nicht näher beleuchteten Ereignissen, im gesamten Kontext von Max' Zimmer zusammen. Die Abbildung 10 befindet sich zusätzlich vergrößert im Anhang als Abbildung 31. In der Analyse von Max' Zimmer wird deutlich, dass alle Ereignisse Bezug zu Max nehmen, durch die Tatsache, dass Max dort wohnt, da sie den Raum formt. Dadurch ist die Umgebung so weit personalisiert, dass das Zimmer auch ohne sie als Kontext Max zuordenbar ist. Es ergibt sich ein Bild von ihrem Charakter, ohne sie kennen zu müssen. Hinzuzufügen ist, dass, durch die Analyse eines Wohnortes, die meisten Ereignisse Charaktereigenschaften der dort wohnenden Person widerspiegeln und entsprechend erzählen. Da die dort wohnende Person hier die Protagonistin und die Rolle der Spieler*innen ist, stellt das Erzählen von dem Charakter gleichzeitig das Erzählen von Teilen der Handlung dar, denn die meisten Eigenschaften, welche in Max' Zimmer sichtbar werden, werden auch im Verlauf der Handlung des Games deutlich und sind elementare Bestandteile. Der Einblick in den Wohnort von Max ist außerdem besonders wirksam, denn durch das Erforschen des Raumes wird ein vertieftes Verständnis für den Charakter geschaffen. Dadurch entstehen eine verstärkte Anteilnahme und Immersion, sowie die Verfestigung der Spieler*innen Identität.



Aus dem Diagramm ist außerdem zu erkennen, dass zahlreiche Ereignisse und Verkettungen miteinander verknüpft sind. Durch die Fülle der Einzelereignisse und ihrer Verknüpfungen untereinander ergibt

sich eine komplexe Verschachtelung aus Chronologien und Kausalitäten. Daraus entsteht eine Komplexität in der Umgebung, die in der Wahrnehmung der Realität nahekommmt. In dieser Form trägt Environmental Storytelling maßgeblich zur Immersion der Spieler*innen in der fiktiven Welt bei.

Aus der Analyse dieser Umgebung wurde die Erkenntnis gewonnen, dass die Assoziation von Ereignissen besonders beeinflusst wird, durch den Zustand eines Objektes, dessen detaillierte Gestaltung und die Anordnung von Ereignissen relativ zu anderen Ereignissen und zum Raum.

3.3.2 Umgebung 2: Max' Albtraum – Chloe und Max

Die zweite Umgebung, welche analysiert wird, befindet sich zeitlich kurz vor dem Ende der fünften Episode und dem Game. Max und Chloe befinden sich auf dem Weg zum Leuchtturm von Arcadia Bay, während sich ein Sturm auf direktem Wege zur gleichnamigen Stadt befindet. Max verliert auf diesem Weg das Bewusstsein, aufgrund von diversen, vorherigen Zeitmanipulationen, welche zur Erschöpfung führten. Während Max die Kontrolle über ihren physischen Körper verliert, erleben die Spieler*innen, was sich in ihrem Kopf ereignet. Nach dem erneuten Erleben von mehreren Passagen des Games, welche alptraumähnlich mit den unterbewussten Ängsten von Max spielen, folgt eine letzte Etappe. Dieser Abschnitt stellt die Momente von Max und Chloe seit deren Wiedervereinigung und den Weg zurück ins Bewusstsein dar. Die spielende Person hat hier die Aufgabe den Leuchtturm zu erreichen und aus dem Albtraum zu entkommen. Auf dem Weg liegt der Fokus allerdings vielmehr darauf, sich an die Ereignisse mit Chloe zurückzuerinnern. Die Umgebung lässt sich in diesem Abschnitt in drei Aspekte unterteilen: die Gedankenwelt, Erinnerungen und Realität.



Abbildung 11: Gedankenwelt und Erinnerungen *Quelle: Don't Nod Entertainment SA, 2022*

Die Umgebung weist, wie in Abbildung 11 zu erkennen ist, keine klare Architektur auf. Der einzige Anhaltspunkt zur Orientierung ist ein fester Weg, der fragmentiert im Raum zu schweben scheint. Außerhalb des Weges sind, abgesehen von einem Nebel, welcher die nähere Umgebung einhüllt, nur Leere und Dunkelheit vorhanden. In der dunklen Umgebung ist dennoch ein künstliches, unmotiviertes Licht vorhanden, welches die Konturen von Architektur und Objekten teilweise erkennbar macht. Unmotiviert bedeutet in diesem Kontext, dass keine Lichtquelle physisch erkennbar ist in der Umgebung, welche das Licht auf die vorhandene Art und Weise erzeugen könnte. Auditiv sind atmosphärische Klänge wahrzunehmen, welche zum Teil melodisch wirken. Diese Umgebung erzählt durch ihr abstrakte und realitätsverweigernde Darstellung im Kontrast zu den vorherigen dargestellten Umgebungen, dass Max sich nicht in der Realität befindet, sondern in ihren Gedanken ist.



Abbildung 12: Vignette - Max ist in ihren Gedanken
Quelle: Eigene Darstellung

Auf dem fragmentierten Weg befinden sich mehrere kleine statische Szenarien aneinandergereiht, wie beispielsweise in Abbildung 11 zu sehen. Hier sind Max und Chloe bewegungslos dargestellt. Sie stellen symbolisch dar, dass die Zeit stillsteht. Dennoch sind Dialoge zwischen den beiden zu hören, die aus Szenen stammen, welche die Spieler*innen im Verlauf des Games bereits erlebt haben. Dabei sind ausschließlich die Dialoge, ohne die Umgebungsgeräusche der jeweiligen Szenen, zu hören. Der Ton ist richtungsmäßig bei den Figuren zu verorten und steht in Abhängigkeit zu der Spieler*innen Position.

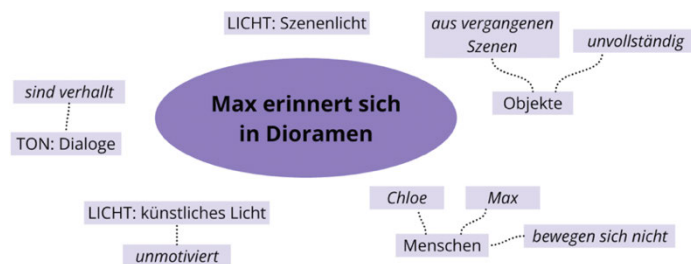


Abbildung 13: Vignette - Max erinnert sich in Dioramen
Quelle: Eigene Darstellung

Dabei ist zu betonen, dass die Figuren nicht zu sprechen scheinen, wodurch die Charaktere und Dialoge als Ereignisse der Umgebung wahrgenommen werden. Außerdem sind die Dialoge mit Hall versehen, welche als Symbol für Erinnerungen zu verstehen sind, da die akustische Distanz hier die zeitliche Distanz zum dargestellten Moment repräsentiert. Die

beiden puppenartigen Figuren von Chloe und Max sind umgeben von einem Teil der Objekte, der Architektur und dem Licht der jeweils referenzierten Szene. Dabei wird sich auf die elementaren Ereignisse beschränkt, da diese vor allem der Zuordenbarkeit der Szene dienen. Auf diese Ereignisse wird daher für die Analyse nicht weiter eingegangen. Neben dem teils vorhandenen Licht aus den Szenen wird vor allem eine klare Fokussetzung durch unmotiviertes, künstliches Licht geschaffen, welches ausschließlich die Szenerie beleuchtet, vorhanden. Es ergibt sich ein Gesamtbild, welches die Erinnerungen von Max mit Chloe in kleinen museumsartigen Dioramen präsentiert.



Abbildung 14: Hügel mit Leuchtturm, Bäume und Wind *Quelle: Don't Starve Entertainment SA, 2022*

Wie bereits in Abbildung 11 zu erkennen ist, befindet sich am Ende des Weges und der Erinnerungen ein Leuchtturm, dessen Lampe sich konstant dreht und einen dynamischen Lichtschein in die Umgebung wirft. Ein Leuchtturm ist aus der Benutzung geprägt ein Symbol für ein Ziel und für Sicherheit. Dadurch wird hier erzählt, dass der Leuchtturm das Ziel des Weges und ein Ausweg aus dem Albtraum ist, zu dem die spielende Person gelangen muss.

Je näher Max dem Leuchtturm kommt, desto klarer erkennbar wird die Umgebung um den Leuchtturm herum. Es existieren eine Architektur in Form von einem Hügel, Bäume, welche sich bewegen, Regentropfen und Geräusche von Tropfen und Windheulen. Das Windheulen und die sich bewegenden Bäume stellen hier Indizes dar, welche beide verstärkend auf Wind hinweisen. Die Geräusche der Tropfen unterstützen als Index für Regen die visuellen Regentropfen. Aus diesen Ereignissen lässt sich assoziieren, dass es stürmt. Dies stellt gemeinsam mit dem Leuchtturm zwei sich bewegende Ereignisse dar, welche im Kontrast zu den bewegungslosen Ereignissen entlang des Weges stehen, wodurch der Ort als Brücke zur Realität und Ausweg aus dem Albtraum verstanden werden kann.

In dieser gesamten Umgebung werden durch Environmental Storytelling keine unabhängigen Geschichten erzählt. Stattdessen übernimmt die Umgebung hier das Erzählen der kompletten Haupthandlung, bis hin zum Übergang in die Realität, in dem die bewegungslose Umgebung beginnt sich aufzulösen und die echte Stimme von Chloe zu hören ist. Zudem hat die Umgebung den Zweck, Erinnerungen einen Raum zu geben. Die Prämisse und die Umgebung sind dadurch unmittelbar miteinander verknüpft. Die

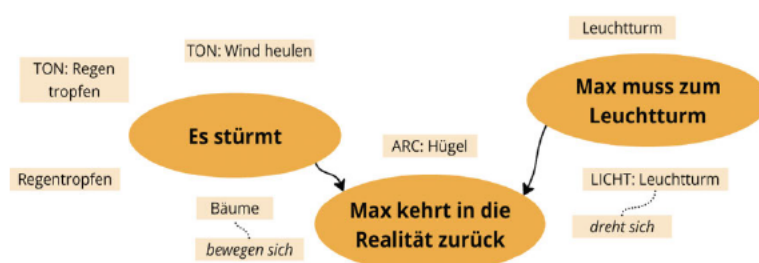


Abbildung 15: Vignette – Realität *Quelle: Eigene Darstellung*

Umgebung stellt hier die inneren Prozesse in Form von Gedanken und Erinnerungen dar, welche Max erfährt. Dadurch werden die bisherigen Wirkungen in der Förderung von Verständnis, Anteilnahme, Spieler*innen Identität und schließlich Immersion voll bedient.

Abschließend lässt sich erkennen, dass bei Environmental Storytelling auch die Abwesenheit von Ereignissen und die Darstellung von Kontrasten implizite Bedeutungen haben können und Mittel sein können, um Erzählungen zu formen.

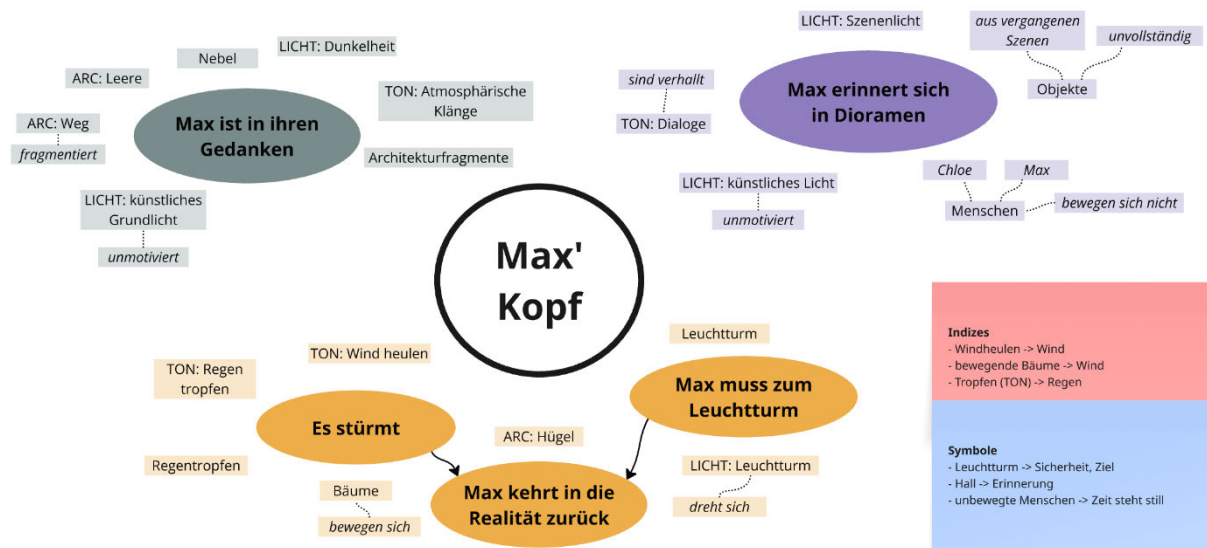


Abbildung 16: Max' Kopf - Alle Vignetten *Quelle: Eigene Darstellung*

4 Anwendung von Environmental Storytelling im Theater

In der Analyse wurde Environmental Storytelling im Rahmen der Anforderungen von dem Theaterstück “Polaroids” in der Umgebung eines Games betrachtet. Nachfolgend soll Environmental Storytelling auf dieses Theaterstück angewendet werden. Hierfür gilt es zunächst zu betrachten, wie sich die Umgebung im Theater äußert und welche Unterschiede zur Umgebung in Games bestehen.

4.1 Die Umgebung im Theater

Die Umgebung im Theater lässt sich in drei Bereiche unterteilen: *Theatre Space*, *Stage Space* und *Dramatic Space*,⁴⁰ wobei Dramatic Space in sich weiter unterteilt wird. Theatre Space oder der Theater-Raum bezieht sich auf das physische Gebäude des Theaters oder einen ähnlichen Raum, der denselben Zweck erfüllt. Dies umfasst im Kern einen Raum für das Publikum und eine Bühne für das Spiel.⁴¹ Stage Space oder der Bühnen-Raum stellt die Gesamtheit der Bühne in Form der Bühnenbild- und Dekorations-elemente dar. Dies schließt zusätzlich alle Elemente ein, welche sich außerhalb des physischen Bühnenraums befinden, kontextuell jedoch Teil des Bühnenbildes sind.⁴² Das Konzept des Dramatic Space oder des dramatischen Raumes ist im Wesentlichen deckungsgleich mit der Definition des *Story Space* von Chatman, auf welche sich anfangs bezogen wurde. Der dramatische Raum ist die räumliche Dimension bzw. die Umgebung der Geschichte, welche durch den Bühnen-Raum erzählt werden soll.⁴³ Dieser Raum wird dabei in zwei verschiedene Umgebungen unterteilt: *Mimetic Space* und *Diegetic Space*. Mimetic Space oder der mimetische Raum ist die explizite Umgebung, welche im Bühnen-Raum audiovisuell für das Publikum repräsentiert wird. Diegetic Space oder der diegetische Raum ist hingegen die implizite Umgebung der Geschichte und umfasst alle Orte, welche innerhalb der Handlung referenziert, allerdings auf der Bühne nicht explizit dargestellt werden.⁴⁴ Dies kann sich beispielsweise durch die Nennung einer nahegelegenen Stadt äußern, welche die Figuren allerdings im Rahmen der Handlung nie besuchen.

4.2 Vergleich mit Games

Aus der vorangegangenen Betrachtung der Umgebung im Theater ist es hilfreich für den Transfer von Environmental Storytelling die Umgebung von Games vergleichend einzuordnen. Der Raum außerhalb des Games, der physische Raum, in dem die spielende Person sich aufhält und mit Eingabe- und Wiedergabegeräten am Game teilnimmt, lässt sich mit dem Theater-Raum vergleichen. Der Bühnen-Raum und der dramatische Raum verschmelzen im Äquivalent des Games miteinander, denn die Umgebung

⁴⁰ Vgl. Issacharoff, Michael: Space and Reference in Drama, in: Poetics Today, Bd. 2, Nr. 3, 1981, doi:10.2307/1772472, S. 212.

⁴¹ Vgl. Issacharoff, 1981, S. 212–214.

⁴² Vgl. Issacharoff, 1981, S. 212–214.

⁴³ Vgl. Issacharoff, 1981, S. 214.

⁴⁴ Vgl. Issacharoff, 1981, S. 215.

innerhalb ist durch die Virtualität zeitgleich die Bühne und die Umgebung in der Geschichte. Die mimetischen und diegetischen Räume verhalten sich analog zum Theater und beziehen sich ebenfalls auf alle gezeigten bzw. besuchten Orte und auf die innerhalb der Geschichte referenzierten Umgebungen. Eine große Besonderheit von Games in diesem Vergleich ist, dass das Publikum durch die Interaktivität zu Spieler*innen wird. Dadurch wird eine aktive Rolle innerhalb der Umgebung des Games angenommen. Dies unterstützt zusätzlich die These, dass in Games von einer Verschmelzung von Bühnen-Raum und dramatischem Raum gesprochen werden kann.

Um die Umgebung im Theater narrativ zu gestalten, ist es nötig die Umgebung der Geschichte zu formen. Dies geschieht im Theater auf der Ebene des Bühnen-Raums und umfasst alle Mittel der Szenografie in ihrer Gesamtheit: Bühnenbild, Ton, Licht und Video. Hier können alle Bestandteile der Umgebung von Games Architektur, Objekte, Licht und Ton wiedergefunden werden. Aus der Tatsache heraus, dass die Umgebung im Theater im Vergleich zu Games zwar ebenfalls eine künstliche ist, allerdings keine virtuelle, sondern physische Umgebung, existieren jedoch Einschränkungen in der Gestaltung. Die Umgebung in Games bietet durch die digitale Virtualität die Möglichkeit eine lückenlose Simulation um die Perspektive der Spieler*innen herum zu gestalten, die eine Realität virtuell abbilden kann. Im physischen Raum ist es technisch bedingt nicht möglich eine „analoge“ virtuelle Realität zu schaffen. Dadurch bedient sich beispielsweise die Darstellung eines Himmels im Theater einer gewissen Abstraktion in der Darstellung durch Licht oder Videoprojektion. Ebenfalls müssen zum Beispiel dargestellte Räume auf der Bühne die Perspektive des Publikums berücksichtigen, wodurch sie nicht komplett geschlossen sein können oder eine alternative Lösung geschaffen werden muss, dem Publikum einen Einblick in die Ereignisse zu gewähren.

Aus diesem Vergleich der Umgebungen der beiden Medien ist ersichtlich, dass die Umgebungen in ihren Zusammenhängen grundlegende Unterschiede aufweisen. Dennoch scheinen die Elemente der Gestaltung von Umgebungen im Theater dieselben zu sein, trotz der teils notwendigen Abstraktion im physischen Raum. Somit wird im Folgenden Environmental Storytelling für die Entwicklung und Realisierung des Bühnenbildes von dem Theaterstück „Polaroids“ angewendet. Dabei ist einzuordnen, dass der Begriff der Szenografie geeigneter wäre als Rahmen der Realisierung von Environmental Storytelling in Bezug auf die Elemente der Umgebung. Da die Bestandteile im Theater allerdings in einzelne Gewerke aufgeteilt sind und der Fokus, ähnlich zur Analyse, primär auf physischen Objekten und der Architektur liegt, bezieht sich die Arbeit mehr auf die Implementierung im Bühnenbild als auf Licht und Ton, lässt diese aber nicht komplett außen vor.

5 Entwicklung und Realisierung des Theaterstücks „Polaroids“

Nachdem das Verständnis über die Umgebung des Theaters geschaffen wurde, soll der Prozess der Entwicklung und Realisierung des Bühnenbildes von dem Theaterstück „Polaroids“ folgend dargestellt werden.

5.1 Konzeptionierung

Zunächst wurden, wie in der Analyse bereits erläutert, aus dem Textbuch und in Kommunikation mit der Autorin und Regisseurin erste Anforderungen an das Bühnenbild gesetzt. Es gibt den Ort der Erinnerungen, den Dachboden. Es ist der Rückzugsort der Freundesgruppe weit weg von der Außenwelt, aber dennoch frei und offen zur Welt. Dieser Ort ist äquivalent zu den Dioramen in Max‘ Gedankenwelt, stellt diese allerdings wie Max‘ Zimmer gefüllt mit Details und Leben dar. Außerdem gibt es den Ort des Erinnerns, welcher keine Form und klare Architektur aufweist. Dieser soll in Anlehnung an „Life is Strange“ erzählen, dass dieser Ort der mentale Raum der Protagonistin Erin ist. Im Zusammenhang dazu steht der Ort des Publikums, der durch die Interaktion mit Erin in Verbindung steht und mit dem Ort des Erinnerns verschmilzt. Wichtig zu erwähnen ist hier, dass die Interaktion bereits Games und Theater näher aneinander bringt, denn wie bei Games wird das Publikum aufgefordert, eine Spieler*innen Identität anzunehmen und Teil der Geschichte zu werden, in diesem Fall durch den mentalen Raum sogar ein Teil von Erin. Das Publikum kann sich durch die Interaktion, zusätzlich zur angenommenen Identität, selbst einbringen. Somit werden Stage Space und Dramatic Space verschmolzen. Aus diesen Konzepten ergab sich eine Raumaufteilung, welche aus zwei Bühnen besteht: Eine Hauptbühne für den Ort der Erinnerungen, den Dachboden und eine kleinere Bühne für den Ort des Erinnerns, welche in der Entwicklung als *Erins Corner* betitelt wurde und sich gegenüber von der Hauptbühne befindet. Das Publikum findet sich in dem Raum zwischen den beiden Bühnen wieder. Zusätzlich zur räumlichen Trennung sollte, die Trennung zwischen den beiden Orten des Erinnerns und der Erinnerung klarer herausgestellt werden. Diese räumliche Trennung und die Positionierung des Publikums in der Mitte der Bühnen dient ebenfalls zweckmäßig dazu, dass zwischen den Szenen der Erinnerungen die Hauptbühne umgebaut werden kann und der Fokus des Publikums in der anderen Richtung, bei *Erins Corner* liegt.

Die Szenen der Erinnerungen im Dachboden der Freundesgruppe stellen unterschiedliche Momente und Ereignisse der Handlung dar, welche keine klar vorgegebene Chronologie und Kausalität haben. Es bietet sich daher an, dies in der Umgebung zu reflektieren und darauf aufzubauen, indem sich die Umgebung für jede Situation im Rahmen der Architektur und Struktur des Raumes ändert. Diese Änderungen ermöglichen eine diversere Anwendung von Environmental Storytelling, auf die später vertiefend eingegangen wird.

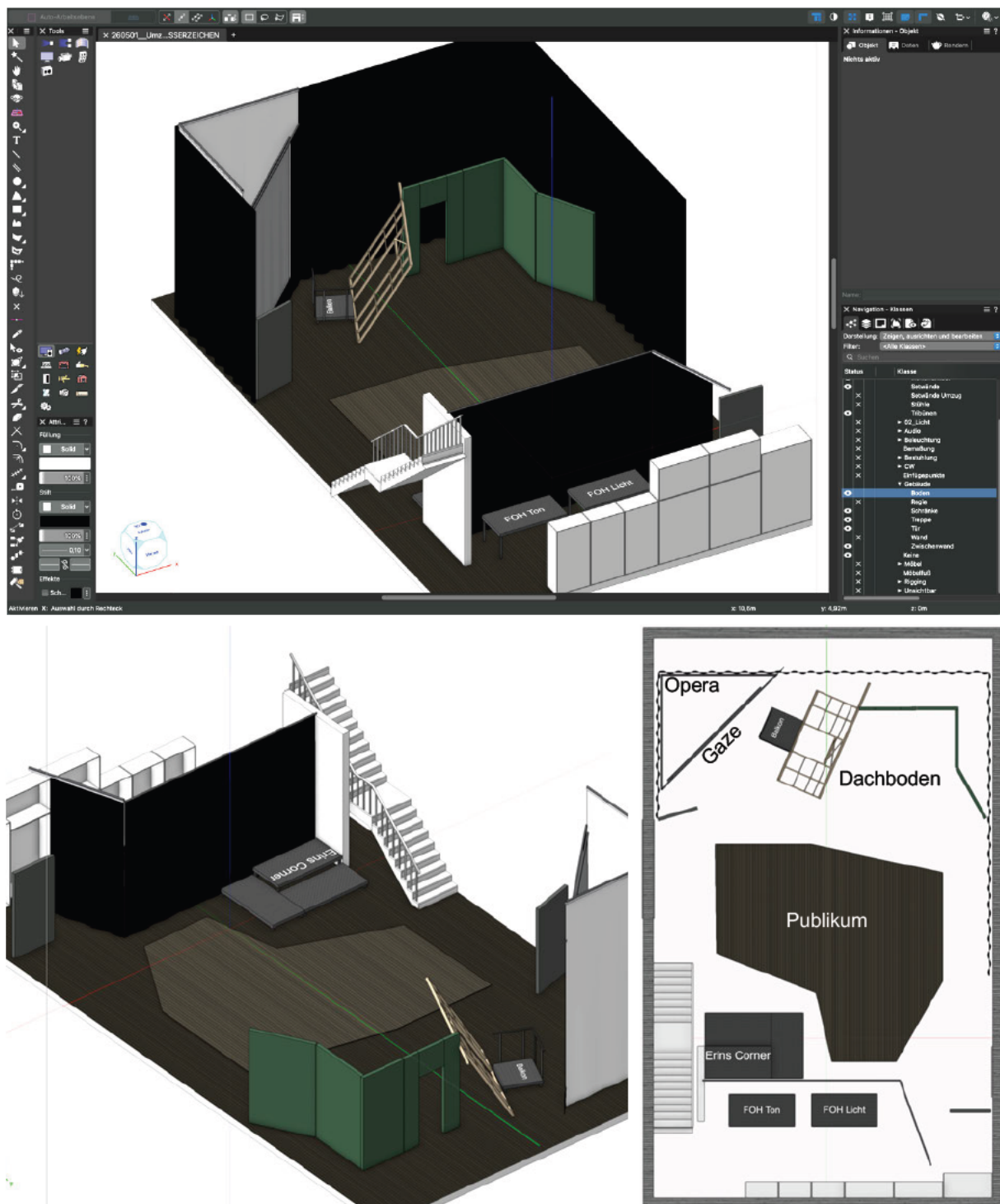
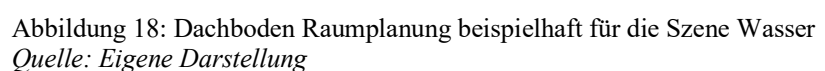


Abbildung 17: Vectorworks Planung im Modell des Produktionslabors *Quelle: Eigene Darstellung*

Aus dem ersten Raumkonzept wurde in einem nächsten Schritt eine Art Pitch angefertigt, der zur räumlichen Vorstellung für die Regie, sowie die weitere Technik und Bühnen-Planung diente. Dieser Pitch wurde, wie in Abbildung 17 dargestellt, zunächst in der CAD-Anwendung *Vectorworks* dreidimensional angefertigt und nachfolgend mit dem Lichtdesigner und -techniker Malte Bruns zusammen um lichttechnische Installationen erweitert. Der Dachboden setzt sich aus vier verschiedenen Bühnenwänden zusammen, bestehend aus einem Türelement, einem Fensterelement und zwei Wandelementen. Zusätzlich wurde eine Dachschräge konstruiert, welche den Dachboden als diesen charakterisiert. Hier fand

Auf der Basis der gesamtheitlichen Planung des Raumes wurde im Weiteren die räumliche Anordnung innerhalb des Dachbodens, durch die Anordnung von Mobiliar, in mehreren Iterationen von Handzeichnungen konzeptioniert. Diese dienten zum einen zur Festlegung der räumlichen Struktur, zum anderen als Anhaltspunkt für die Regie und die Schauspielenden auf der Probebühne.



30

Tabelle diene dabei zur Herausarbeitung der Themen sowie unterstützenden Emotionen, welche in der jeweiligen Szene vermittelt werden sollen, sowie die Intensitäten, welche den Szenen auf einer Skala von 1-10 zuordenbar sind. Da das Theaterstück über die Szenen hinaus keine Chronologie vorgibt, ist auch kein Spannungsbogen vorgegeben und die Betrachtung des Pacings hinfällig. Entsprechend wurde das Pacing hier nicht berücksichtigt. Daraus wurde auch die Messung der Intensitäten hinfällig. Die Intensität diene an dieser Stelle hauptsächlich als Einordnung im Kontext der Themen und Emotionen, nicht als Maß für die Umsetzung. Zusätzlich wurde eine kurze Zusammenfassung der szenischen Ereignisse in der Tabelle eingearbeitet, damit alle Informationen gesammelt sind und die Tabelle als Stütze für die Gestaltung der Umgebung dienen konnte.

Tabelle 2: Emotionen-Themen-Intensitäten Tabelle *Quelle: Eigene Darstellung*

Szenen	Ereignisse	Themen	Emotionen	Intensität
Prolog	Erin beginnt sich zu erinnern	Erinnerung	vom Publikum mitgebrachte, darauf projizierte Emotionen	3
ZwiSze 1	Erin verarbeitet die Erinnerungen von Level 1 und Übergang in die nächste Erinnerung	Erinnerung + szenenabhängig	vom Publikum, darauf projizierte Emotionen	abhängig von Szenen
ZwiSze 2	Erin verarbeitet die Erinnerungen von Level 2 und Übergang in die nächste Erinnerung	Erinnerung + szenenabhängig	vom Publikum, darauf projizierte Emotionen	abhängig von Szenen
ZwiSze 3	Erin verarbeitet die Erinnerungen von Level 3 und Übergang in die nächste Erinnerung	Erinnerung + szenenabhängig	vom Publikum, darauf projizierte Emotionen	abhängig von Szenen
Feuer	Genervt voneinander-> Streit	Streit, Dissonanz	Frust, Wut, Verletztheit, Verzweiflung	10
Wasser	Sternschnuppen schauen und Tanzen	Freiheit (Loslassen), Vergnügen, Träume	Selbstvertrauen, Mut, Freude	8
Luft	Twister -> Diskussion über das nächste Spiel	Spiel, Spaß, Alltag	Leichtigkeit, Freude	2
Erde	Abwesenheit -> Unangenehme Stille -> Versöhnung -> Freundschaftsschwur	Entfremdung, Treue, Versöhnung (Harmonie)	Unsicherheit, Vertrauen, Hoffnung	4
Epilog	Erin nimmt das Publikum mit aus den Erinnerungen und schließt damit ab	Frieden, Abschied, Erinnerung	Ruhe + vom Publikum, darauf projizierte Emotionen	abhängig von Szenen

5.2 Implementierung

Nach der Konzeptionierung lag in der Implementierung von Environmental Storytelling konkret der Fokus darauf, die Umgebung mit Objekten, Ton und Licht, abhängig von den Szenen zu formen. Wie in „Life is Strange“ sollen der Dachboden und Erins Corner personalisiert sein und in der Umgebung, die Charaktere spiegeln und erzählen. Daraus entstand der Ansatz zunächst die Räume mit Objekten und Möbeln zu befüllen, welche charakterisierend sind, um anschließend aus den bereits vorhandenen Objekten einzelne Vignetten zu schaffen. Das Ziel bestand darin Räume zu schaffen, in denen kein Objekt wie Dekoration wirkt, sondern alle Objekte narrativ verknüpft sind. Dies hatte zur Folge, dass

jede Entscheidung über das Bühnenbild zu einer narrativen Entscheidung wurde: Wer liest welches Buch? Wer hat welche Hobbys? Wer nimmt welchen Raum im Dachboden ein? In welchem Zustand sind diese Räume? Wie verändert sich der Raum je nach Situation? Aus diesen Fragen entwickelte sich eine Basis für den Dachboden und Erins Corner. Im Folgenden wird ausschnittsweise aus allen Szenen die Anwendung von Environmental Storytelling erläutert. Aufgrund des Umfangs des Projektes kann diese Arbeit nur eine beschränkte Anzahl aller erzählten Geschichten der Umgebung wiedergeben. Im Anhang dieser Arbeit befindet sich in Tabelle 3 zusätzlich eine Auflistung aller Objekte des Bühnenbildes.

5.2.1 Erins Corner



Abbildung 19: Erins Corner im ersten Stadium *Quelle: Julian Bock*



Abbildung 20: Erins Corner im finalen Stadium *Quelle: Sarah Naumann*

Erins Corner repräsentiert Erin. Der Ort stellt ihren Kopf dar. Dies ähnelt dem Albtraum-Level in „Life is Strange“, mit dem Unterschied, dass die Handlung in „Polaroids“ den mentalen Raum nie verlässt. Die Handlung des Stückes beginnt an diesem Ort und verlässt diesen Raum erst, wenn das Publikum das Theater verlässt. Dazwischen taucht die Handlung und somit das Publikum viermal in die verschiedenen, persönlichen Erinnerungen von Erin ein und kehrt an diesen Ort wieder zurück. Erins Corner soll durch die Darstellung ihres Charakters und die physische Nähe vom Publikum zur Bühne eine emotionale Nähe zwischen Erin und dem Publikum erleichtern.

Erins Corner erzählt, dass sie in ihren Gedanken ist. In der Umgebung ist daher keine klare Architektur vorhanden, die szenisch involviert ist. Bis auf einen Barhocker gibt es auch kein Mobiliar. Alle Objekte,

die sich in Erins Corner befinden, sind scheinbar willkürlich verteilt. Zusätzlich ist kein Raumklang vorhanden. Aus diesen Ereignissen entsteht eine Abgrenzung zum Ort in den Erinnerungen, zum Dachboden, wie im Weiteren ersichtlich wird. Durch die Abwesenheit von Struktur und Form soll eine Leere erzählt werden, welche gegenteilig zur Realität mit einem mentalen Raum assoziiert werden kann.

Erin mag es gemütlich, entsprechend galt es dies im Raum wiederzugeben. Hauptakteure, um dem Publikum dasselbe Gefühl zu vermitteln, sind die Glühbirnen, welche in Erins Corner als mehrere Lichterketten verteilt sind und warmes Licht abgeben. Sie dienen als Symbol für Wärme, auch im emotionalen Sinne. Um dies zu erweitern, sind außerdem über dem Publikum einzelne Glühbirnen verteilt. Die Sitzmöglichkeiten des Publikums sind primär aus bunten Schaumstoffwürfeln gestaltet, welche dem Publikum zum einen keine klare Sitzrichtung vorgeben und zum anderen das gemütliche Zusammensitzen ermöglichen. Weiterführend sind in Erins Corner diverse bunte Tücher verteilt, welche in Anlehnung an Kissenburgen aus der Kindheit mit Komfort und Behütung assoziiert werden können. Die erwähnte Buntheit in den Sitzgelegenheiten und Tüchern erzählt außerdem, dass Erin die Welt in all ihren Farben sieht und eine Offenheit für alle Menschen zeigt. Dies, zusammen mit der Gemütlichkeit, bietet eine essenzielle Basis für die Öffnung des Publikums in Bezug auf die Interaktivität und auch für die Erinnerungen in den vier Szenen.

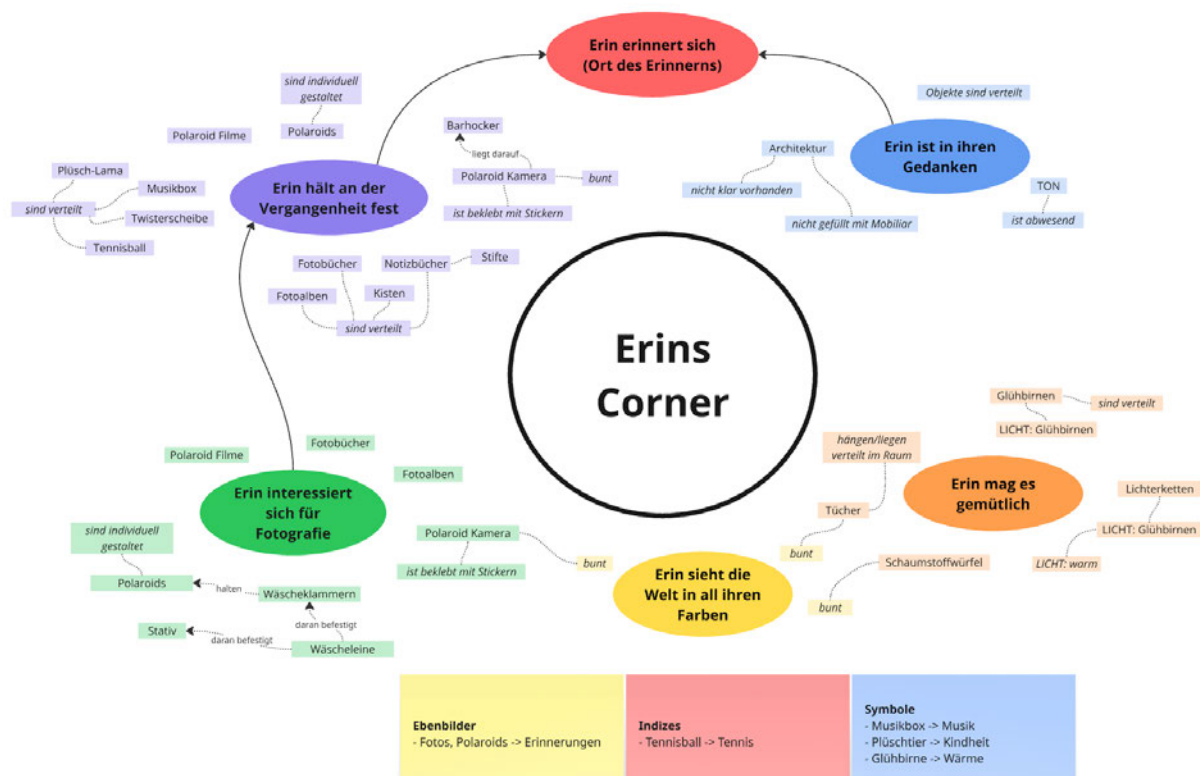


Abbildung 21: Vignetten - Erins Corner *Quelle: Eigene Darstellung*

Das Hauptobjekt des Stücks Erins Polaroidkamera ist elementar für das Stattfinden der Handlung, da dies der Grundstein der Erinnerungen ist. Zusätzlich zeigt es auch Erins Fotografiebegeisterung. In Erins

Corner befinden sich diverse Fotobücher, Fotoalben, ein zweckentfremdetes Stativ, offene Polaroidfilme und die namensgebenden Polaroids an einer Wäscheleine, ein Bild, welches assoziierbar ist mit der Entwicklung von Filmen in der Dunkelkammer. Die Fotos dienen hier als Ebenbilder von vergangenen Momenten als Erinnerungen. Hinzu kommen Stifte, Notiz- und Tagebücher zum Festhalten von Erinnerungen in schriftlicher Form und diverse Gegenstände, welche das Publikum zuerst nicht einordnen kann. Dies sind ein Tennisball, eine Musikbox, eine Twisterscheibe und ein Plüsch-Lama. Dies sind die vier elementaren Objekte der vier Erinnerungen, welche Erin mit in die Szenen nimmt. Diese Objekte bleiben nach den jeweiligen Szenen innerhalb des Dachbodens, als Zeichen, dass die Bestandteile der Erinnerungen zusammenbleiben und Erin mit den Erinnerungen abschließt.

Um das Thema der Erinnerungen nicht nur momentan zu thematisieren, liegen auf den Sitzmöglichkeiten des Publikums verteilt Notizbücher und Stifte. Damit soll die Möglichkeit geschaffen werden, dass das Publikum, ähnlich wie Erin, die beim Sortieren ihr Notizbuch zur Hilfe nimmt, dasselbe tut. Zusätzlich wird damit die Möglichkeit geschaffen, dass das Publikum, entsprechend dem Ort und dem Thema Erinnerungen, Gedanken aufschreiben oder aufmalen kann. Im Sinne von systemischen Environmental Storytelling kann das Publikum somit auch die Erinnerungen für das Publikum danach zurücklassen oder die Erinnerungen entsprechend der Bedeutung mitnehmen.

Der Wechsel der Handlung zwischen dem Ort des Erinnerns zum Ort der Erinnerung findet für jede Szene strukturell gleich statt. Erin nimmt ihre Kamera und ein Stück der Erinnerung in Form des jeweiligen Objektes mit und bewegt sich durch das Publikum zum Dachboden. Die Umgebung verwischt in der Dunkelheit, indem die Glühbirnen ihr nachfolgend erlöschen. Die Erinnerungen von Erin werden langsam zusammengesetzt, indem das Licht und der Ton den Dachboden stückweise mit Leben füllen. Die Schauspielenden begeben sich im nächsten Schritt dieser Zusammensetzung als statische Figuren in das Bühnenbild. Im letzten Schritt betritt Erin die Szene und platziert das Objekt, welches sie bei sich hat. Die Erinnerung ist vollständig, die Figuren beginnen sich zu bewegen und werden zu Freunden.

Diese Sequenz ist der Moment, in dem die Umgebung besonders präsent ist, das Publikum den Raum erforschen und Environmental Storytelling wirken kann. Für die Entwicklung des Bühnenbildes der vier Szenen lag hier der Fokus, da die Handlung der Szene bereits zum Start der Szene dargestellt oder unterstützt wird. Daraus wird außerdem eine eventuelle Vorgeschichte der jeweiligen Erinnerung erzählt, worauf nachfolgend für die vier Szenen vertiefend eingegangen wird.

5.2.2 Luft



Abbildung 22: Das Bühnenbild der Szene Luft *Quelle: Julian Bock*

Die Szene Luft zeigt Erinnerungen von dem gemeinsamen Alltag der Freunde und soll Leichtigkeit und Freude vermitteln. Durch diverse, angefangene und bereitgelegte Spielgegenstände, wie ausgebreitete Spielkarten, eine ausgebreitete Twistermatte, Spielekonsolen und DnD Charakterbögen, soll das Thema Spiel und Spaß erzählt werden. Spraydosen und ein besprühtes Tuch auf dem Balkon, eine Yogamatte und ein offenes Buch erzählen zudem weitere Beschäftigungen der Freundesgruppe. Durch die Diversität sind alle Charaktere in ihren persönlichen und gemeinschaftlichen Aktivitäten abgebildet. Gesamtheitlich wird eine entspannte, alltägliche Freizeitsituation erzählt, welche im Zusammenhang mit einer neutralen, hellen Lichtstimmung und einer Geräuschkulisse mit spielenden Kindern vor dem Fenster, sowie einem hör- und sichtbaren Windhauch, Leichtigkeit vermitteln soll.

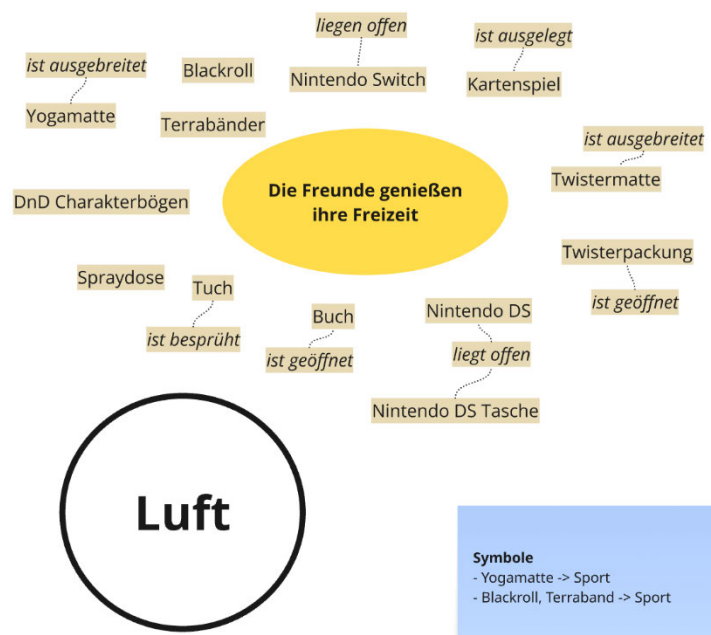


Abbildung 23: Vignette - Die Freunde genießen ihre Freizeit *Quelle: Eigene Darstellung*

5.2.3 Feuer



Abbildung 24: Das Bühnenbild der Szene Feuer *Quelle: Julian Bock*

In der Szene Feuer wird eine Erinnerung von Streitigkeiten der Freunde dargestellt. Frust, Wut, Verletztheit und Verzweiflung wirken hier auf die Stimmung der Szene und des Publikums ein. In der Umgebung wurde zu Beginn der Szene jedem Charakter eine Beschäftigung zu geben, welche Dissonanz darstellt, in dem die Beschäftigung mit sich selbst oder mit denen der anderen Charaktere kollidiert, wodurch Streitpotential erzeugt wird. Im Zusammenspiel mit den Beschäftigungen wurden in der Umgebung die inneren Konflikte der einzelnen Charaktere veräußert, wodurch zu-

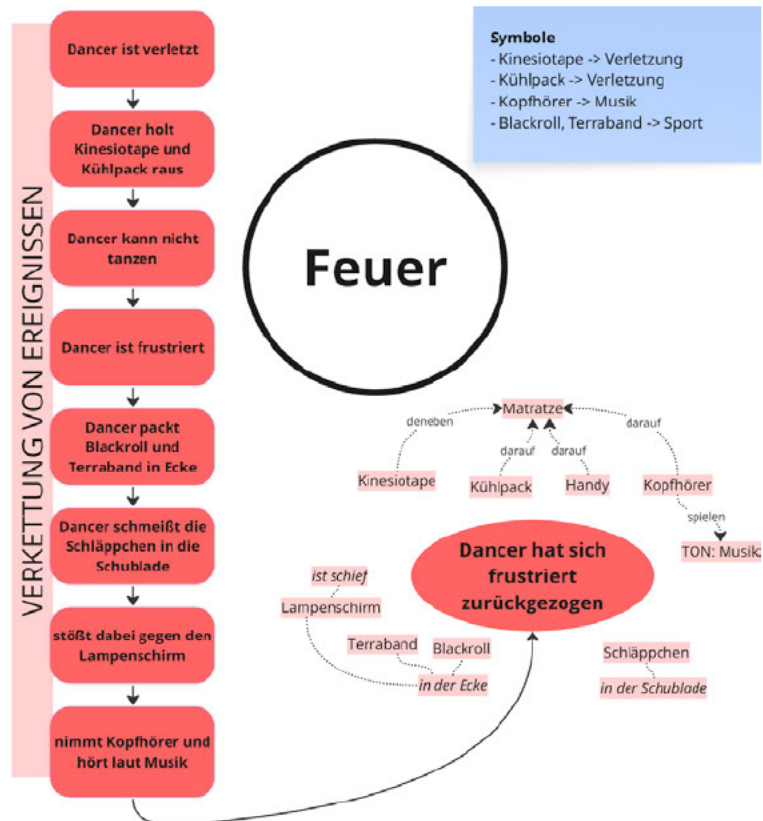


Abbildung 25: Vignette - Dancer hat sich frustriert zurückgezogen *Quelle: Eigene Darstellung*

sätzlich Dissonanz und Streit in Relation zueinander stehen. Auf der Matratze befinden sich beispielsweise Kinesiotape, ein Kühlpack, ein Handy und Kopfhörer, welche laute Musik spielen. In der Ecke der Lampe steht zusätzlich zu Dancers Yogamatte auch die Blackroll und das Terraband. Aus der halb-offenen Schublade hängt ein Ballettschlappchen heraus. Kinesiotape und Kühlpack sind klare Symbole für eine Verletzung und das weggepackte Sport- und Tanzequipment erzählen im Zusammenhang eine Einschränkung von Dancers Karriere und Leidenschaft. Die Kopfhörer und laute Musik komplettieren die Geschichte, dass Dancer eine Verletzung hat, welche über Frust und Verzweiflung zum Zurückziehen in Musik führen. Mit der lauten Musik stört Dancer die anderen Freunde in ihren Beschäftigungen, wodurch die Dissonanz und folglich der Streit erzählt werden. Die Ereignisse sind verkettet und lassen sich beispielhaft wie in Abbildung 25 assoziativ zu einer Geschichte zusammensetzen.

5.2.4 Erde



Abbildung 26: Das Bühnenbild der Szene Erde *Quelle: Julian Bock*

Die Szene Erde stellt eine Erinnerung dar, in der die Freunde entfremdet zueinander sind und durch Treue wieder zur Versöhnung und Harmonie gelangen. Diese Entwicklung greift Unsicherheit, Vertrauen und Hoffnung auf und wird im Verlauf mit Klang und Licht-Ereignissen unterstützt. Zu Beginn ist der Charakter Rebel abwesend. Diese Abwesenheit wird nicht nur im Bühnenbild dargestellt, sondern mit einer Vorgeschichte erweitert und intensiviert. Der Rucksack, die Spraydosen und die Klamotten von Haken und von Hocker, der umgekippt ist, fehlen. Bücher im Regal sind umgekippt, ein Buch liegt

davor auf dem Boden und der Teppich hat eine umgeklappte Ecke. Hier sind Spuren der Flucht vorhanden. Aus den Spuren der Verwüstung lässt sich eine Geschichte formen, welche bei einem Streit beginnen könnte und mit Rebels fluchtartigem Verlassen des Raumes endet. In der Abbildung 27 ist eine Interpretation der möglichen Kette der Ereignisse ausgeführt. Diese Geschichte der Abwesenheit und Entfremdung wird in der Stimmung durch die hörbaren Indizes Donner und Regen unterstützt, die sich mit der dunklen Atmosphäre außerhalb des Raumes durch die unbeleuchtete Opera zu Gewitter assoziieren lassen. Mit dem Erscheinen von Rebel löst sich das Gewitter langsam auf, indem der Regen leiser wird, vereinzelte Tropfen und Vogelgezwitscher zu hören sind und die Opera hell wird. Es löst sich auch die Entfremdung und Unsicherheit der Freunde, sodass Versöhnung und Harmonie den Raum einnehmen können.

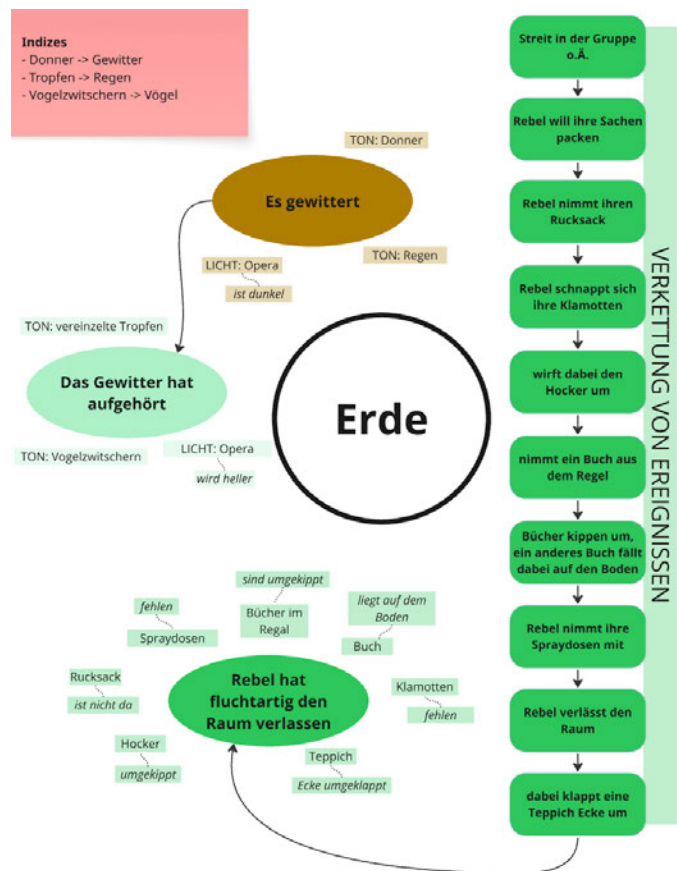


Abbildung 27: Vignetten - Rebel hat fluchtartig den Raum verlassen; Es gewittert; Das Gewitter hat aufgehört *Quelle: Eigene Darstellung*

5.2.5 Wasser



Abbildung 28: Das Bühnenbild der Szene Wasser *Quelle: Julian Bock*

Die Szene Wasser stellt die Erinnerung an einen Abend voller Freiheit, Tanz und Träume dar. Freude, Mut und Selbstvertrauen werden im Rahmen des Sternschnuppenschauens vermittelt, während Freimachen bzw. Loslassen und Vergnügen thematisiert werden. Die Szene bringt die Gruppe näher zusammen als in allen anderen Szenen. Dies wird in der Umgebung gespiegelt, indem sich alles zur Mitte zentriert und teilweise die eigenen Räume der Charaktere ausgeblendet werden. Die Umgebung zeigt durch die Vielzahl an Snacks, Essen und Getränken, sowie einer Leinwand, einem eingeschalteten Projektor und einem Controller, dass hier ein Game-Abend veranstaltet wurde. Kissen, Decken

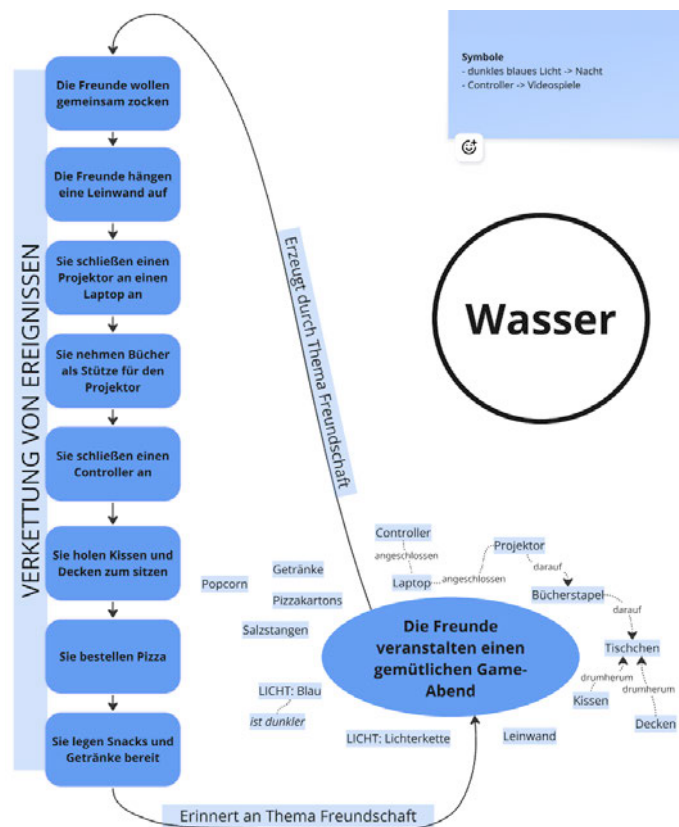


Abbildung 29: Vignette - Die Freunde veranstalten einen gemütlichen Game-Abend *Quelle: Eigene Darstellung*

und die dunkle, blaue Lichtstimmung unterstützen Gemütlichkeit und Ausgelassenheit dieser Nacht. Aus den diversen Ereignissen in der Umgebung lassen sich viele Verkettungen der Ereignisse, welche den Abend zu dem Startpunkt der Szene geführt haben, interpretieren. Eine könnte sich wie in Abbildung 29 dargestellt abgespielt haben. Unabhängig davon ist, dass die Gemeinsamkeit des Vergnügens durch die Freundschaft entstanden ist und die Ereignisse in der Umgebung an dieses Thema erinnern, sodass eine positive, narrative Schleife durch Echo the World at Large geschaffen wurde.

6 Fazit

Im Kern beschreibt Environmental Storytelling die narrative Gestaltung einer Umgebung. Hier werden einzelne Ereignisse in der Umgebung zusammen assoziiert und interpretiert, um eine gemeinsame Geschichte zu erzählen. Dies erfordert teilweise die Abgabe der Verantwortung über die Geschichte und das Vertrauen in die Rezipierenden, sich auf die Partizipation in der Erzählung einzulassen und selbstständig an dem Erlebnis teilzunehmen. Ganz gleich ob Themenparks, Games oder Theater, all diese Unterhaltungs-Medien benötigen Umgebungen, um Geschichten einen Raum zu geben. Dabei beziehen sich die Elemente der Gestaltung immer auf die Realität, wodurch die Mittel der Gestaltung, trotz Differenzen in der Ausführung und den Details, sehr ähnlich sind. Daraus hat sich gezeigt, dass die Adaption von Environmental Storytelling medienübergreifend möglich ist. Für die Gestaltung des Raumes im Theater wurde mit Environmental Storytelling aus Games ein besonderer Ansatz in der Konzeption und Umsetzung geschaffen, dessen Fokus im Detail liegt. Dies macht das Konzept nicht unbedingt universell anwendbar auf allen Bühnen. Aus der limitierten Aufmerksamkeit der Rezipierenden und dem erfordernten Aufwand für den nötigen Detailgrad zeigt sich auch, dass eine Skalierung der Umgebungen mit Environmental Storytelling ein Limit hat. Dies gilt besonders im Kontext des üblichen Zeitrahmens von Theaterproduktionen.

Förderlich für Environmental Storytelling ist das Konzept der Interaktion als Teil des Theaterstücks, da die Brücke zwischen Games und Theater dadurch zusätzlich gestärkt und eine Grundlage für die Nähe geschaffen wird. Eine mögliche Vertiefung des Konzeptes könnte zusätzlich mehr den Fokus auf die Interaktion mit der Umgebung legen. Dadurch wäre die Umgebung weniger in Konkurrenz mit den Haupthandlungsereignissen um die Aufmerksamkeit der Rezipierenden. Eine Betrachtung von Escape-Rooms könnte diesbezüglich interessant sein.

Besonders an „Polaroids“ war die nicht vorhandene Chronologie, da sie den Spielraum bot, eigenständige Geschichten mit Environmental Storytelling zu schaffen. Spannend könnte dennoch eine Implementierung in einem Stück mit einer konkreten Chronologie sein, in Bezug auf eine mögliche Verstärkung der Verantwortung in der Erzählung und eine verminderte Optionalität der Erzählung.

So lässt sich abschließend Environmental Storytelling als Bereicherung des Theatererlebnisses deuten, welches besonders von einer Berücksichtigung in der gesamtheitlichen Konzeptionierung des Theaterstücks profitiert, um die Anteilnahme, Immersion und die Einzigartigkeit des Erlebnisses beim Publikum zu verstärken und schließlich Erinnerungen zu schaffen.

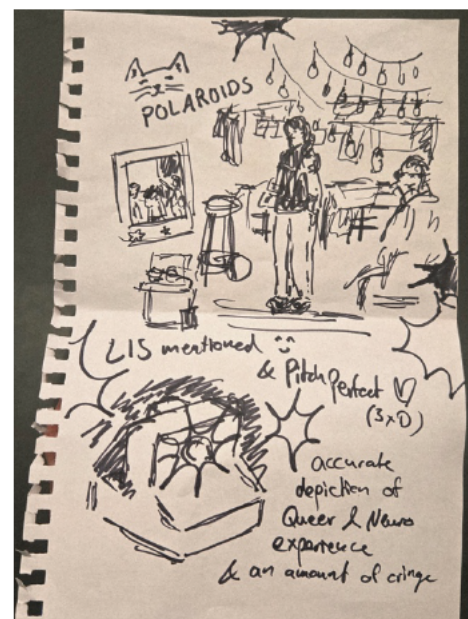


Abbildung 30: Erinnerungen aus dem Publikum *Quelle: Anonyme Besucher*in von „Polaroids“*

Literaturverzeichnis

- Bracikowska, Natalia Anna: Environmental Storytelling - The Liminal Space Between Embedded and Emergent Narrative, in: Currents, Bd. 6, 2026, S. 163–180.
- Carson, Don: Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry, in: Game Developer, 2000, <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry> (abgerufen am 16.01.2026).
- Chatman, Seymour: Story and discourse: Narrative Structure in Fiction and Film, Ithaca: Cornell University Press, 1978.
- Dolinski, Brandon: Environmental Storytelling in Video Games, in: Game Design Skills, 2024, <https://gamedesignskills.com/game-design/environmental-storytelling/#h.3rgbrncwhm0m> (abgerufen am 16.01.2026).
- Feltham, Dave: Emotional Journey: BioWare's Methods to Bring Narrative into Levels, in: GDC Vault, 2013, [Vortragsfolien] https://media.gdcvault.com/gdc2013/slides/822824%20Emotional%20Journey_DaveFeltham.pptx, [Videoaufnahme] <https://gdcvault.com/play/1017761/Emotional-Journey-BioWare-s-Methods> (abgerufen am 17.01.2026).
- Fernández-Vara, Clara: Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling, in: Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play, 2011, <https://doi.org/10.26503/dl.v2011i1.512> (abgerufen am 15.04.2026).
- Issacharoff, Michael: Space and Reference in Drama, in: Poetics Today, Bd. 2, Nr. 3, 1981, <https://doi.org/10.2307/1772472>, S. 211–224.
- Martínez, Matías, Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie, 11. Aufl., München: Verlag C.H.Beck oHG, 2019, ISBN:978 3406 74 291 0 [eBook].
- Peirce, Charles Sanders: The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings, Peirce Edition Project (Hrsg.), 2. Bd., Bloomington: Indiana University Press, 1998, ISBN:0-253-33397-0.
- Picard, Martin: Levels, in: Mark J.P. Wolf und Bernard Perron (Hrsg.), The Routledge Companion to Video Game Studies, 2014, S. 122–129.
- Smith, Harvey, Worch, Matthias: What Happened Here? Environmental Storytelling, in: GDC, 2010, [Vortragsfolien] http://www.worch.com/files/gdc/What_Happened_Here_Web_Notes.pdf, [Tonaufnahme] <https://media.gdcvault.com/gdc10/audio/Thurs-125-300PM.mp3> (abgerufen am 06.01.2026).

Anhang 1: Max' Zimmer - Alle Vignetten im Großformat

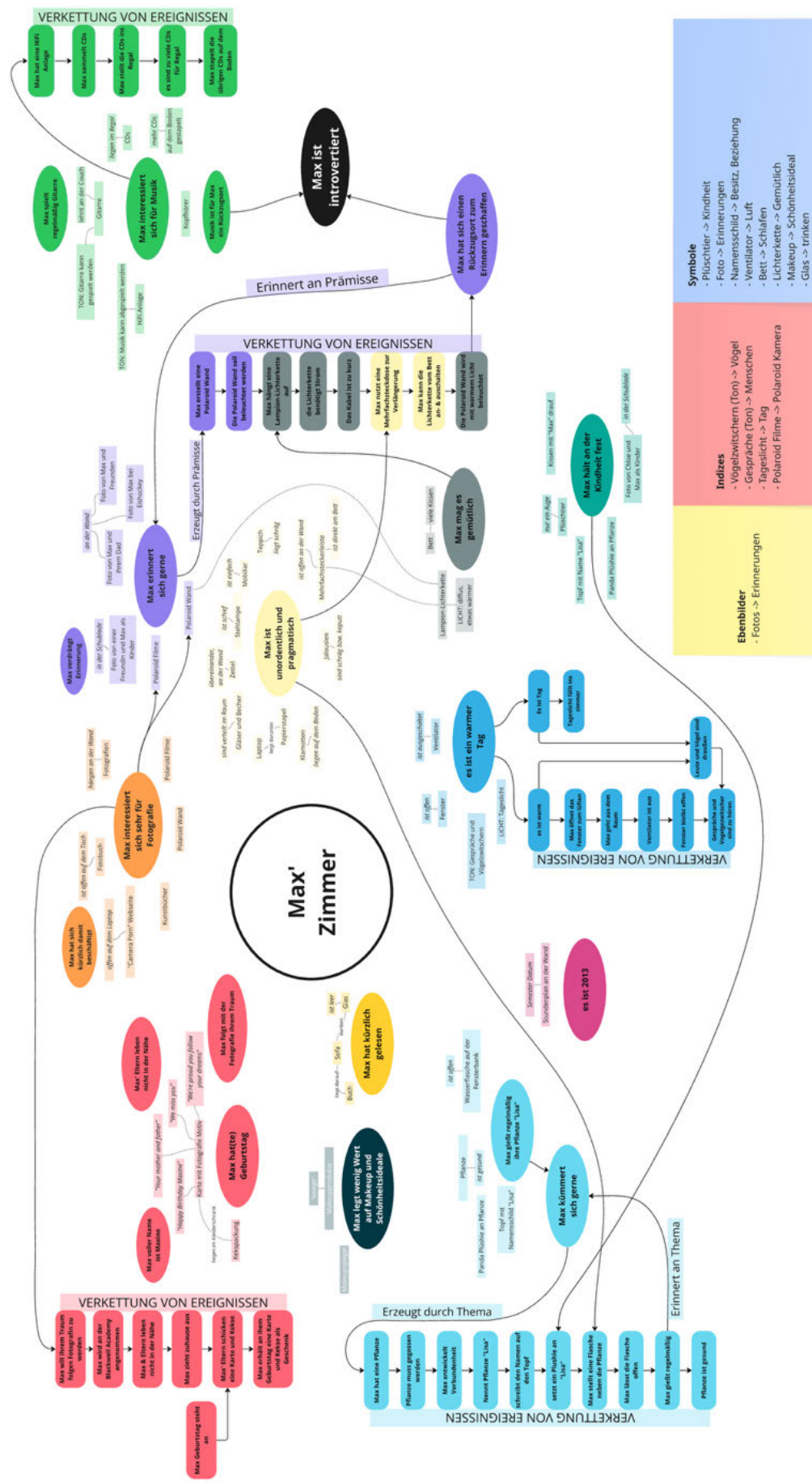


Abbildung 31: Max' Zimmer - Alle Vignetten im Großformat *Quelle: Eigene Darstellung*

Anhang 2: Liste aller Objekte des Bühnenbildes von „Polaroids“

Tabelle 3: Auflistung aller Objekte des Bühnenbildes von "Polaroids" kategorisiert nach Bezugsort/-person (grün = im PL) *Quelle: Eigene Darstellung*

PL / LILA / CAFÉ	BAUEN / BASTELN	JULIAN	CHIARA
Vorhang auf Stativen mit Pipe	Dachschräge	Pouffes	Twister
Lichterketten (Erin)	Bütec Verkleidung Holz	Wäscheklammern	Moria Kart
Bütec Podeste 2x mit 20cm Beinen	Feuerwehrleiter Geländer	Musikbox	Puzzle Matte
Bütec Podeste 1x mit 40cm Beinen	Dachbalken-Andeutungen	Schach	Polaroidkamera
Stativ	Polaroid-Abzüge	Skat-Blatt	Switch Base
PL Setwand Tür 1,75m	Papierkram auf Tisch	kleine Pflanze (perfekt)	Decke (Erin)
PL Setwand Fenster 1,75m	10 Step Plan to Success	Decke und Sitzkissen	Walkman/Diskman
PL Setwand 1,25m	Dokumente	Yogamatte	kleiner Schreibtisch
PL Setwand 1,75m	Bucket List	Handy	Dokumenten-Ablage
Bütec 1x1m Balkon/Feuerwehrleiter	Bespraytes Tuch Dachschräge	Tennisball	Pinwand
Balkon Geländer	Tickets	Dnd Buch	Bücherregal
Bütec Verkleidung Molton	Gardinenstange	Edding	Chucks
Café Polsterwürfel		Abgenutztes Kuscheltier	Lichterkette
Polsterwürfel-Überzüge		Wohnzimmertischchen	Bumpy Kuscheltier
Lichterketten (Publikum)		Puzzle	Fantasybücher
Bücherregal		Brettspiel	Puzzle
Hocker		DnD Würfel	La La Land Poster
Matratze		Bettlaken grün	Dancer Card
1-2 Teppiche		Fotopapier	Laptop
2x Stühle		Gewürzgurkenglas	Tickets
Getränke(flaschen)		Kinesio Tape	Bücher Schweikert Vampire
Projektionslaken		Kühlpack	Bettlaken
Schreibtischlampe		Briefumschläge	Gardinen
Barhocker		Collegeblöcke	Anderer Laptop
Spraydosen R		Spreadsheets Screen (Digital)	
		Astronomie Screen (Digital)	
		Limo + Schorle	
		Polaroids	

(J)ANNA	JAN	MALTE	SVENJA	BESORGEN
Dodelido	Sachbücher	Hues and Cues	Bunte Tücher/Stoffe	Snacks
Switch Console	Charactersheets	Sticker	Kisten, Flizkörbe	Stifte
Rebell Kuscheltier	Schreibtischkram	Bandshirt	Sternchensticker	Lichterketten
Rousseau	Buch "Der goldene Kompass"	Buch "Autokorrektur"		Regalseitenteile
Steifes Kuscheltier (Eule)	Buch "Das magische Messer"	Pinnadeln		Wäscheleine(n)?
Kiste	Buch "Das Bernstein-Teleskop"	Notiz-/Tage-/Foto-/Zeichenbücher (Erin)		Kommode
Bibble	Trivial Pursuit	Regalbretter		Pattafix für Poster
Nordic Walking Stöcker		Collegeblöcke		Beamer (Lobmann)
Buch "Still"				
Buch "Fangirl"				
Buch "Carry On"				
Buch "Song of Achilles"				
Buch "Shadow and Bone" Trilogie				
Buch "Das als ist mein Leben"				
Buch "Talus 1"				
Buch "Talus 2"				
Lesezeichen				

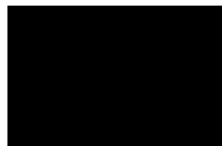
Eigenständigkeitserklärung

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

*Analyse von Environmental Storytelling in Games für die
Bühnenbild-Entwicklung und Realisierung eines Theaterstücks*

– 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, 02.05.26



Ort, Datum, Unterschrift