

The image is a composite. In the background, a man with a beard and grey hair, wearing a blue button-down shirt, is looking towards the camera. He is in a room with shelves filled with various items, possibly a workshop or a hobby room. In the foreground, a man with glasses and a bald head, wearing a grey hoodie, is sitting at a desk. He is holding a black walkie-talkie in his right hand and looking towards the camera. On the desk in front of him is a large black monitor, a microphone on a stand, and some papers. A red pen is also on the desk. The man is sitting in a black and white racing-style gaming chair with the word 'RACING' on the backrest. The scene is lit with blue and purple neon lights, creating a modern, tech-oriented atmosphere. A QR code is visible on the left side of the image, near the man in the foreground.

LET'S PLAY: THEATER

Praktikum für eine Spielfigur und ein Publikum

LET'S PLAY: THEATER

Praktikum für eine Spielfigur und ein Publikum

Mit Texten von David Gieselmann

Uraufführung · Auftragswerk des Theaters Koblenz

Streamer Markus Scherer

Spielfigur Bruno Lehan

Künstlerische Leitung Britta Bischof

Dramaturgie Franziska Hansen

Kamera Britta Bischof

Assistenz Julien Rodewald, Felix Stach

Technischer Direktor Johannes Kessler · Werkstattleitung und Konstruktion Thomas Kurz
Produktionsleiterin Teresa Müller · Technischer Projektleiter Sebastian Nitsch
Bühneninspektor Thomas Wagner · Bühnenmeister Markus Bollinger, Tim Gruber
Leitung der Requisite Meike Wilkens · Leiter der Tontechnik Arne von Schilling · Leiter
des Malsaals Bastian Helbach · Leiter der Veranstaltungstechnik Jörg Muders
Veranstaltungstechnik Hannah Gerwert, Simon Groß · Leiterin der Kostümabteilung
Carolin Quirmbach · Produktionsleiterin Kostüm Eva Baumeister · Kostümassistentz
Claus Doubeck · Gewandmeister Damen Maik Stüven · Gewandmeisterin Herren
Anke Bumiller · Chefmaskenbildnerin Manuela Adebahr · Ankleiderinnen Oxana Blau,
Soraya Sidi Adda

Premiere 15. Januar 2026, Probephase 4

Dauer der Vorstellung: ca. 75 – 90 Minuten

Aufführungsrechte: Rowohlt Theater Verlag, Hamburg

Quellennachweise:

Herrmann, Max:

„Über die Aufgabe eines theaterwissenschaftlichen Instituts.“ (1920)

In *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum. Texte zum Selbstverständnis*.

Hg. v. Helmar Klier. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1981, S. 15 – 24.

Häusler, Anna u. Prokić, Tanja:

„Safety Instructions: Skripte für den Ernstfall. Zu SIGNAs Performance-Installationen.“

In *TogetherText. Prozessual erzeugte Texte im Gegenwartstheater*.

Hg. v. Karin Nissen-Razvani u. Martin Jörg Schäfer. Berlin: Theater der Zeit, 2020, S. 262 – 279.

Wir machen darauf aufmerksam, dass Ton- und/oder Bildaufnahmen unserer Aufführungen durch jede Art elektronischer Geräte strikt untersagt sind. Zuwiderhandlungen sind nach dem Urheberrechtsgesetz strafbar. Bitte stellen Sie Ihr Mobiltelefon vollständig aus.

IMPRESSUM

Theater Koblenz Spielzeit 2025/2026

Intendant Markus Dietze (V.i.S.d.P.) · Redaktion Franziska Hansen

Fotos Arek Głębocki (von der Hauptprobe am 10.01.2026)

WAS IST EIN LET'S PLAY?

auch: Let's-Play-Video (Abkürzung: LP oder LP-Videos)

auf Deutsch: „Lasst uns spielen“

In einem Let's Play spielt ein:e Spieler:in ein Videospiel und kommentiert dabei das Spielgeschehen. LP-Videos können daher kurz zusammengefasst als kommentierte Videospieldurchläufe beschrieben werden, die als Screencast (Videoaufzeichnung des Computerbildschirms) aufgenommen und auf Videoportalen, wie YouTube oder Twitch, hochgeladen oder live gestreamt werden.

Die ersten Let's Plays entstanden Ende der 1990er-Jahre – der Name wurde jedoch erst 2007 geprägt. In den folgenden Jahren begann sich in Deutschland eine LP-Community aufzubauen und bekannte Let's Player:innen, wie Gronkh, HandOfBlood und PietSmiet, starteten ihre Kanäle. Seitdem ist nicht nur die Zahl der Let's Player:innen stark gestiegen, sondern es entstanden auch viele verschiedene Subgenres, die sich in den Videospielen, aber auch in der Spielweise und Kommentierung unterscheiden. Während die Spielenden in der Regel mit dem Videospiel vertraut sind, kennen sie diese in Blind Let's Plays nicht, wodurch der Überraschungseffekt größer ist. Blind LPs werden häufig gespielt, wenn das Videospiel noch nicht offiziell releast wurde, die Let's Player:innen aber bereits vorher dazu streamen möchten. So können die Zuschauenden schon vor der Veröffentlichung einen ersten Eindruck von dem neuen Videospiel erhalten. Eine weitere sehr beliebte Form sind auch Challenge Let's Plays, in denen sich die Spieler:innen bestimmten Herausforderungen stellen. In Roleplay- oder Story-Let's Plays schlüpfen sie wiederum in die Rolle einer Spielfigur und kommentieren aus dieser Perspektive, wodurch die Zuschauenden verstärkt in eine narrative Geschichte eintauchen können. In Immersive Cinematic Let's Plays und No Comment Let's Plays kommentieren die Let's Player:innen wiederum nicht. Der Fokus liegt hier vor allem auf dem Spiel selbst, dem Gameplay und der Atmosphäre, wodurch die Videospiele wie ein Film geschaut werden können.

Aber auch die Zuschauer:innen sind ein wichtiger Teilaspekt von vielen LPs, indem sie häufig aktiv miteinbezogen werden. So können sie in einigen LP-Videos ihre Ideen für den weiteren Spielfluss in die Kommentare schreiben und insbesondere bei Story Let's Plays, die sich über mehrere Folgen erstrecken, die Storyline mitbestimmen oder auch Aufgaben für Challenge Let's Plays vorschlagen.

Die Let's Play-Szene ist daher sehr vielfältig. Dabei gilt vor allem die Kommentierung und Moderation des Spielverlaufs als der wichtigste Unterhaltungsfaktor für die Zuschauenden. Der Erfolg von Let's Player:innen setzt sich somit aus dem Spielerleben, aber eben insbesondere auch aus der Art und Weise, wie sie kommentieren und damit ihrer Persönlichkeit zusammen.

„LET’S PLAY: THEATER“ AM THEATER KOBLENZ

Hier verschmilzt Theaterkunst mit der Gaming-Welt, indem die digitale Form des Let’s Plays in ein echtes Bühnenerlebnis verwandelt wird. Bei „Let’s Play: Theater“ wird kein Videospiel, sondern echtes Theater gespielt – mit Markus Scherer als Streamer und Bruno Lehan als lebendiger Spielfigur.

Jede Vorstellung erhält Markus Scherer eine neue Aufgabe vom Produktionsteam, die er im Laufe des Abends mithilfe von Bruno Lehan in der Schreinerei und in der Requisite erfüllen muss. Wie in einem Let’s Play steuert Markus Scherer dabei seine Spielfigur durch die Werkstätten, kommentiert das Spielgeschehen und versucht, die Herausforderung zu lösen. Damit niemand etwas verpasst, wird Bruno Lehan während der gesamten Vorstellung mit der Kamera begleitet. Das Live-Video wird direkt auf eine Leinwand auf der Prohebühne 4 projiziert und zeitgleich auf dem Streaming-Videoportal Twitch gestreamt. So können sowohl das Publikum vor Ort als auch die Online-Community im Stream das Spielgeschehen live verfolgen. Die Zuschauenden erhalten dabei nicht nur Einblicke in die Theaterwerkstätten, sondern können über ein Kommentar-Tool auch aktiv teilnehmen und Markus Scherer mit Hinweisen unterstützen. Es wird also nach den Prinzipien eines Let’s Plays Theater gespielt – und das ganz so, wie die Literaturwissenschaftlerin Anna Häusler über immersives Theater schreibt: „Alles ist Spiel, aber alles kann geschehen und geschieht tatsächlich.“



GAME THEATER

Dass der Spielbegriff im Theater auftaucht, ist nicht neu. Bereits Max Herrmann, Begründer der Theaterwissenschaft im frühen 20. Jahrhundert, verglich eine Theateraufführung mit einem Spiel. So beschrieb er 1920 die Aufführung als „ein soziales Spiel“ und „ein Spiel Aller für Alle. Ein Spiel, in dem alle Teilnehmer sind, – Teilnehmer und Zuschauer [...]. Das Publikum ist als mitspielender Faktor beteiligt.“ Wenn das Spielerische Grundbestandteil des Theaters ist, warum sich also nicht von Videospielen inspirieren lassen, Game-Elemente in das Theater integrieren oder Theaterproduktionen als interaktive Games gestalten?

Diesem Gedankengang wurde in den letzten 20 Jahren vermehrt nachgegangen. Immer häufiger dienen Videospiele als Inspirationsquelle für Theaterproduktionen, sodass mittlerweile eine neue Theaterform entstanden ist: das Game Theater. Dabei gibt es verschiedene Formen, die sich in der Ästhetik und in der Partizipation des Publikums unterscheiden. So gibt es Produktionen, die als interaktive Spiele für Zuschauer:innen konzipiert sind und reale Erlebnisräume schaffen. Diese reichen von multimedialen Brettspielen über partizipative und narrative Rauminstallation bis hin zu Stadtrallies und jeglichen Kombinationen dieser verschiedenen Ästhetiken. Insbesondere das Game-Theater-Kollektiv machina eX realisierte seit 2011 einige solcher Produktionen, für die es große Aufmerksamkeit erhielt. Es gibt aber auch Produktionen, die inhaltlich oder darstellerisch an Videospiele angelehnt sind und ihrer Logik folgen, jedoch nicht interaktiv gestaltet sind.

Das Game Theater verbindet also Theater und Spiele jeglicher Form miteinander, indem es bestimmten Spiel-Prinzipien folgt. Dabei sollen immersive und partizipative Erlebnisse geschaffen werden, die das Publikum aktiv miteinbeziehen und es zu Mitspielenden macht, die die Handlung beeinflussen.

ÜBER DEN FOLGENDEN QR-CODE KÖNNEN ALLE AUFFÜHRUNGEN VON „LET’S PLAY: THEATER“ LIVE BEI TWITCH GESTREAMT WERDEN.

(Die Teilnahme am Stream ist kostenlos und ohne Anmeldung möglich.)



<https://www.twitch.tv/theaterkoblenz>





