

# SOKO SHAKESPEARE

## Mord auf der Hinterbühne

Ein interaktiver Puppentheater-Escape-Abend von Stephan Siegfried · Uraufführung



# MORD UND TOTSCHLAG AUF DER BÜHNE

Blutrünstige Theateraufführungen waren im England des 16. Jahrhunderts extrem beliebt. Die ausführlichen Regieanweisungen der überlieferten Textbücher verweisen dezidiert auf jede Menge dafür benötigtes Blut und bisweilen auch Schafsinnereien. Ein Hochgenuss fürs Publikum, das nebenbei ganz selbstverständlich den Theaterbesuch mit kulinarischen Freuden abrundete. So wurden, während auf der Bühne die Charaktere durch Einbacken in eine Pastete („Titus Andronicus“) oder Herunterschlucken von glühenden Kohlen („Julius Cäsar“) einen qualvollen Bühnentod starben, im Zuschauerraum wesentlich bekömmlichere Getränke und Speisen verzehrt: Wein, Bier, Nüsse, Früchte, Marzipan, Gebäck, Austern, Schnecken. Die Groundlings, also die stehenden Besucher:innen auf den billigen Plätzen, liefen gegen Ende einer Aufführung, also genau dann, wenn die Spannung und das Morden zunahm, knackend über Schalen und Kerne auf dem Boden, wenn sie den Ballast der Getränke und Speisen in den dunklen Ecken wieder von sich gaben.

74 Tode verzeichnet die Sekundärliteratur in Shakespeares Stücken. Meistenteils wurde durch Enthaupten, Vergiften und vor allem Erdolchen gestorben. Doch noch ein paar kuriose Tode seien hier aufgezählt: Ophelia ertränkt sich selbst, Lady Macbeth stirbt an Schlafmangel, King Lear an gebrochenem Herzen. Aaron verhungert, bis zum Hals in der Erde vergraben („Titus Andronicus“); Coriolan wird zerstückelt und Antigonus wird von einem Bären verfolgt („The Winter's Tale“).

Oft stehen in den großen Tragödien gewaltsame Tode im Zentrum, die einen Rausch aus Rache, Wahnsinn, Paranoia und vor allem weiterem Blutvergießen nach sich ziehen. „O I am slain!“ („Oh ich bin getötet!“) können sterbende Figuren oft gerade noch ausrufen – wenn ihnen Shakespeare nicht noch einen großen Sterbemonolog oder zumindest einen saftigen Fluch in das Textbuch schrieb, z. B. weil er selbst die Rolle spielte, bei dem Schauspieler Schulden zu begleichen hatte, in diesen verliebt war oder die Konkurrenz im Ensemble ärgern wollte.



# ESCAPE-SPIELE

Escape-Spiele sind ein relativ neues Format von Freizeitvergnügungen, das Spannung und Rätselspaß bietet. Diese interaktive Form der Unterhaltung hat weltweit Fans gewonnen und bietet eine aufregende Möglichkeit, Zeit mit Freund:innen, Familie oder Kolleg:innen zu verbringen. Die Idee der Escape-Spiele, auch bekannt als Escape Rooms, stammt aus den frühen 2000er Jahren in Japan. Inspiriert von Computerspielen, bei denen Spieler:innen virtuelle Räume durch das Lösen von Rätseln verlassen mussten, wurde das Konzept in die reale Welt übertragen.

Ein Escape-Spiel ist im Wesentlichen ein Live-Action-Spiel, bei dem eine Gruppe von Spieler:innen gemeinsam in einem Raum eingeschlossen wird und innerhalb einer bestimmten Zeit durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben den Ausgang finden muss. Jeder Raum hat ein spezifisches Thema, das die Kulisse und die Art der Rätsel bestimmt. Beliebte Themen sind beispielsweise: Krimispiele oder Abenteuerspiele, z. B. in Form einer Schatzsuche.

Rätsel sind also das zentrale Element jedes Escape-Spiels. Sie können in verschiedenen Formen auftreten, wie z. B. Puzzles, geschicktes Kombinieren von bestimmten Elementen, mathematische Aufgaben, logische Herausforderungen oder sogar physische Aufgaben, bei denen Geschicklichkeit gefragt ist. Oftmals sind die Rätsel miteinander verknüpft, sodass das Lösen eines Rätsels Hinweise auf das nächste gibt. Teamarbeit und Kommunikation sind dabei elementar wichtig, ein wesentlicher Aspekt von Escape-Spielen ist also das Teamwork. Da die Zeit begrenzt ist, müssen die Teilnehmenden effektiv kommunizieren, ihre Fähigkeiten kombinieren und gemeinsam Strategien entwickeln. Dies macht Escape-Spiele nicht nur zu einer unterhaltsamen Freizeitaktivität, sondern auch zu einer beliebten Teambuilding-Maßnahme in Unternehmen.

Ein weiterer Grund für die Beliebtheit von Escape-Spielen ist die Immersion – das Gefühl, in eine andere Welt einzutauchen. Die Räume sind oft detailliert thematisch gestaltet und mit passenden Requisiten ausgestattet, um eine authentische Atmosphäre zu schaffen. Diese spielerische Erfahrung ermöglicht es den Spieler:innen, für eine Weile aus ihrem Alltag auszubrechen und in eine spannende Geschichte einzutauchen.



# SOKO SHAKESPEARE

## Mord auf der Hinterbühne

Ein interaktiver Puppentheater-Escape-Abend von Stephan Siegfried • Uraufführung

mit Tanja Linnekogel  
Tizian Steffen  
Sophia Walther

**Inszenierung** Stephan Siegfried  
**Bühne, Kostüme, Puppenbau** Christof von Büren  
**Dramaturgie** Juliane Wulfgramm

**Regieassistenz und Abendspilleitung** Jaelynn Blatterman

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  
Leiterin des Malsaals Stefanie Pörsch • Leiter der Veranstaltungstechnik Jörg  
Muders • Veranstaltungstechnik Hannah Gerwert, Simon Groß • Leiterin der  
Kostümabteilung Carolin Quirnbach • Produktionsleiterin Kostüm Eva Baumeister  
Kostümassistenz Yasmin Ehses-Reifer • Gewandmeister Damen Maik Stüven  
Gewandmeisterin Herren Anke Bumiller • Chefmaskenbildnerin Manuela Adebahr  
Ankleiderin Valeria Pardo Rivera

**Uraufführung 17. April 2026 • Kaisersaal, Deinhardpassage 2**

Dauer der Vorstellung: ca. 90–120 Minuten

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 Juliane Wulfgramm  
Fotos Arek Głębocki (von der Hauptprobe am 14.04.2026)



MARTIN HINRICHS



MANJA



KLAUDIA FRANZEN



A BR.



