

EIN SCHAUSPIEL
NACH GEORG
BÜCHNER

WOYZECK

AB 16 JAHREN

Foto: ©Kerstin Schomburg

Theater
Magdeburg

LIEBES PUBLIKUM,

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller

Theater ist ein Fenster zur Welt. Durch das Betrachten einer theatralen Szene können wir manchmal mehr über das Leben erkennen, als wir es im Alltäglichen tun. Theater setzt zusammen oder vermischt. Ambivalenzen treten in Erscheinung oder scheinbare Wahrheiten lösen sich auf.

Das eigene Theaterspiel, das eigene kreative, künstlerische Auseinandersetzen schafft weitere Möglichkeiten, sich mit Themen auseinander zu setzen. Das darstellende Spiel öffnet Zugänge, die im reinen kognitiven Betrachten nicht möglich sind.

Das vorliegende Begleitheft gibt die Möglichkeit, als theaterpädagogische Begleitung in einen spielerisch partizipativen Austausch mit der Inszenierung *Woyzeck*, ein Schauspiel nach Georg Büchner, zu kommen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit der Inszenierung und diesem Material,

**Ihr Team der künstlerischen Vermittlung
Theater Magdeburg**

Worum geht's?

Woyzeck in der Bearbeitung von Jan Friedrich

“

Es war einmal ein arm Kind und hat kei Vater und kei Mutter, war alles tot und war niemand mehr auf der Welt. Alles tot und es ist hingegangen und hat greint Tag und Nacht. Und weil auf der Erd niemand mehr war, wollt's in Himmel gehen, und der Mond guckt es so freundlich an und wie's endlich zum Mond kam, war's ein Stück laui Holz und da ist es zur Sonn gangen und wie's zur Sonn kam, war's ein verreckt Sonnenblum und wie's zu den Sterne kam, warens klei golde Mück, die waren angesteckt wie der Neuntöter sie auf die Schlehe steckt und wie's wieder auf die Erd wollt, war die Erd ein umgestürzter Hafen und war ganz allein und da hat sich's hingesetzt und geweint und da sitzt es noch und ist allein.

”

Woyzeck

Das Stück *Woyzeck* beschreibt das Schicksal des armen Soldaten Franz Woyzeck, dessen prekäre Existenz die Versorgung seiner Familie schwierig bis unmöglich macht. Woyzeck steht im Dienst seines Hauptmanns, den er gegen Bezahlung rasiert und sich von ihm drangsalieren lässt. Woyzecks Freundin Marie hat ein kleines Kind. Um mehr Geld anschaffen zu können, begibt sich Woyzeck in die Hände eines sadistischen Arztes, der an ihm medizinische Experimente durchführt. Er darf sich nur noch von Erbsen ernähren. Geschunden von der Mangelernährung und den toxischen Auswirkungen der Erbsen-Diät beginnt Woyzeck Stimmen zu hören.

Marie weiß, dass Woyzeck nicht die beste Partie ist und lässt sich auf eine Affäre mit einem stattlichen Tambourmajor ein. Für Woyzeck ist dies das Zünglein an der Waage. Er lockt Marie Nachts an einen See und bringt sie schlussendlich um.

Der Fall des Johann Christian Woyzeck

GOOD TO KNOW

Der, im doppelten Wortsinn, Fall des ehemaligen Perückenmachers und Soldaten Johann Christian Woyzeck (1780-1824) inspirierte Georg Büchner zum gleichnamigen Drama. Woyzeck ermordete im Sommer 1821 seine Partnerin bzw. Ex-Partnerin Johanna Christiane Woost. Einige Monate zuvor wurde er bereits verurteilt, da er Woost aus Eifersucht misshandelt hatte und ihm einige kleinere Diebstähle zur Last gelegt wurden. Das Strafmaß: Acht Tage Arrest. Im Anschluss fand Woyzeck keine Arbeit mehr, wurde obdachlos und musste betteln. Am 2. Juni 1821 begleitete er Woost nach Hause und tötet sie vor ihrer Haustür mit sieben Stichen. Er wurde noch in der gleichen Nacht verhaftet.

Der anschließende Prozess sorgt für großes, öffentliches Aufsehen, lange über den Urteilsspruch hinaus. Woyzeck selbst erklärt zunächst gegenüber dem Gericht, Stimmen in seinem Kopf hätten ihm den Mord befohlen. Die Zeitungen attestieren „Periodischen Wahnsinn“. Vieles deutete darauf hin, dass Woyzeck, wie zur damaligen Zeit häufig geschehen, für unzurechnungsfähig erklärt wird und damit die Todesstrafe nicht in Betracht käme.

Gegengutachten und Verteidigungsschriften wurden erstellt, verschiedenste wissenschaftliche Disziplinen beschäftigten sich ebenso mit dem Fall, wie die Öffentlichkeit. Es wurde über Fragen der Schuldfähigkeit, über Veranlagung und Zurechnungsfähigkeit zum Tatzeitpunkt oder die individuellen und gesellschaftlichen Bedingungen, mit denen Woyzeck konfrontiert war, diskutiert. Das Urteil blieb bestehen. Am 27. August 1824, fast drei Jahre nach der ersten Verurteilung, wurde Johann Christian Woyzeck in Leipzig vor den Augen von 5000 Schaulustigen mit dem Schwert geköpft. Es war die erste Hinrichtung in Leipzig seit 30 Jahren.

Das Dramenfragment Woyzeck

1836 beginnt Büchner mit seiner Arbeit an Woyzeck. Sein früher Tod verhinderte jedoch die Fertigstellung des Werkes. Es liegen insgesamt 31 Szenen dem Drama zugrunde, deren Anordnung durch die fehlende Nummerierung, nicht mehr erkennbar ist. Die Tinte des Manuskripts war so verschwommen, dass Büchners Bruder Schwierigkeiten hatte, das Werk zu entziffern.

Woyzeck als Ego-Shooter

Jan Friedrich löst sich vollkommen vom Setting des Originals. Woyzeck ist kein klassischer Wehrmann, der von seinem Hauptmann ausgenutzt wird. Stattdessen wird Woyzeck in eine dunkle und verzerrte Videospiele-Welt gesetzt. In Schwarzlicht getaucht erscheinen bunte und schrille Videospiele-Figuren. Der Schauspieler von Woyzeck hat eine Body-Cam um seine Brust geschnallt, um das Geschehen auf einer Leinwand im Hintergrund der Bühne für alle sichtbar machen zu können. Das Publikum schaut sozusagen durch die Augen Woyzecks. Somit öffnet sich eine zweite Ebene: Die des Videospielespielenden. Dieser unbekannte Spielende versucht die erscheinende Quest (Auftrag) von Marie zu erledigen. Marie, die bereits ein zweites Kind erwartet, braucht Geld für sich und ihr Kind. Dieser Auftrag erscheint sofort als To-Do auf dem HUD von Woyzecks Spieler. Ein HUD ist die Anzeige des Spielenden mit Lebensleiste und To-Do-Liste. Also stapft Woyzeck/Spieler:in los um Geld für Marie zu finden. Auf seiner Suche begegnet er dem verrückten Arzt in seinem Methlabor, der ihm eine unbekannte Medizin einflößt, seinem Boss, den er rasieren muss und seinem Freund Andres, der in seiner Höhle verzweifelt nach den großen Weltverschwörern forscht. Um an sein Ziel zu kommen, muss Woyzeck/Spieler:in mit all diesen Figuren sprechen und für sie Aufträge erfüllen. Woyzeck/Spieler:in entscheidet sich mit unterschiedlichen Dialog-Optionen, wie er gewisse Situationen lösen will. Deren Auswege sind für Woyzeck/Spieler:in unbekannt und sorgen dafür, dass Woyzeck stirbt und die Quest neu starten muss. Als Woyzeck das Spiel abbrechen will, um aus dem Kreis der Wiedergeburt auszubrechen, lässt ihn das Spiel nicht gehen. Es scheint ein Eigenleben zu besitzen und Woyzecks persönliche Hölle öffnet sich. Ab hier verschwimmen Spieler:in und Woyzeck, Spiel und Realität scheinen nicht mehr trennbar. Woyzeck ist gefangen in einer Welt, die ihm nur begrenzte Handlungsmöglichkeiten überlässt.



Trailer von Woyzeck & Einblick vom Dramaturgen Bastian Lomsché unter diesem Link:
<https://www.theater-magdeburg.de/inszenierungen/schauspiel/sz-20222023/premieren-2223/woyzeck/>

Anregungen für den Unterricht

Das Spiel als Form der Weltaneignung

Der Videospiegelbranche gewann in den letzten Jahren wirtschaftlich an Bedeutung. Im Jahr 2019 erreichte der internationale Gaming-Markt Umsätze in Höhe von 165 Mrd. US-Dollar. Im Vergleich lagen die Einnahmen des globalen Kino-Boxoffice 2019 bei ca. 43 Mrd. US-Dollar. Die Corona-Pandemie verschärfte für die Kinobetreiber die Situation, während die Gaming-Branche auch dort wachsende Umsätze verrechnen konnte. Mit anderen Worten: Die Gaming-Branche boomt.

Videospiele haben allen anderen Medien gegenüber einen entscheidenden Vorteil: Sie sind interaktiv. Diese direkte Interaktivität kann kein anderes Medium leisten, sei es auch das beste Buch, der spannendste Film oder die schönste Musik. Die dadurch geschaffene Freiheit trifft einen großen Reiz, der in uns Menschen verankert ist: Die Lust am Spiel. Schon lange vor der Kommerzialisierung des Spiels wurden erste Spieltheorien aufgestellt, um diesen Kern menschlicher Freiheit greifbar zu machen.

Der Spieltrieb nach Schiller

Der Dramatiker *Friedrich Schiller* war von den gewaltigen Auswüchsen der französischen Revolution erschüttert. Gewalt könne keine Veränderung in der Gesellschaft freisetzen. Die aufklärerische Forderung: *Nutze deinen Verstand* reichte Schiller nicht aus, um politische Freiheit zu verwirklichen. Die Prämisse den Menschen von äußeren Zwängen zu befreien, unterstütze Schiller. Doch scheiterte die französische Revolution. Die Affektionalität des Menschen könne zerstörerische Kräfte freisetzen, wenn sie nicht ästhetisch und konstruktiv kanalisiert sei. In seinen Briefen über die ästhetische Erziehung greift Schiller philosophische und politische Diskurse der damaligen Zeit auf, um eine andere Form gesellschaftlichen Wandels anzutreiben.

Schiller ging von zwei Trieben im Menschen aus: dem Formtrieb (Rationalität) und dem Stofftrieb (Affektionalität). Beide sind notwendig und müssen in Balance gehalten werden. Die perfekte Balance fänden beide Triebe im Spiel. Hier sei der Mensch frei von moralischen und physischen Zwängen, die Gesellschaften auf das Individuum ausüben. Die Vereinigung der Triebe findet in der Sinnlichkeit statt. Das reine Nutzen des Verstandes, wie es die Aufklärer als zivilisatorisches Ideal betrachteten, unterdrücke die Affektionalität. Dadurch sei der Mensch nicht frei. Im Spiel, in dem Rationalität und Affektionalität Raum bekommen, kann diese Freiheit ausgelebt werden.

Der Homo Ludens

Der Kulturhistoriker Johan Huizinga gibt in seinem anthropologischen Gegenmodell des *Homo Ludens* (lat. *der spielende Mensch*) dem Spiel einen kulturbildenden Faktor. Huizinga sieht zivilisatorische Strukturen in ursprünglich spielerischen Verhaltensweisen liegen, die über Ritualisierungen im Laufe der Zeit institutionell gefestigt wurden. Das Spiel ist für Huizinga eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die nur für eine begrenzte Zeit in einem begrenzten Rahmen mit freiwillig gesetzten, aber bindenden Regeln stattfindet. Das Ziel des Spiels ist reiner Selbstzweck.

Der Mensch findet über Zufälle und Möglichkeiten Sinn in seinem Spiel und erlangt dabei beiläufig Erkenntnisse über die Welt. Die Beweggründe sind nicht außerhalb des Spiels zu finden, sondern geschehen nur aus der Lust am Spiel an sich. Diese Freiheit schafft einen Gegensatz zu den meist eingrenzenden Regeln gesellschaftlicher Vereinbarungen. Das Spiel schafft den Raum diese Grenzen zu umgehen, um neues auszuprobieren und Welt besser oder anders zu betrachten.

Videospiele

Auch Videospiele können durch ihre Interaktivität das Potential haben auf andere Ebene als Film und Theater zu einer Erkenntnis zu führen. Videospiele sind für viele Menschen bereits ein Teil des Alltags. Seien es Casual-Smartphone-Games, die für kurze Unterhaltung auf der Busfahrt gespielt werden, oder Rollenspiele, die einen kompletten Tag fesseln und die Spieler:innen in eine riesige Fantasy-Welt mit unterschiedlichen Entscheidungsmöglichkeiten entführen können. Fast jede:r ist schon einmal mit Videospiele in Kontakt gekommen und wird eigene Erfahrungen gemacht haben. Das daraus folgende Wachsen des Marktes führt zu unterschiedlichsten Genres, um viele Geschmäcker und Interessen der Gaming-Community abzudecken.

Die Übungen dieses Begleitmaterials geben den Schüler:innen die Freiheit eigens entwickelte Videospieleformen für Woyzeck zu finden.

Freiheit im Ausprobieren

Sie können für den folgenden Übungsaufbau den Schüler:innen so viel Zeit einräumen, wie benötigt wird. Es sollte 90min jedoch nicht unterschreiten. Die gestellten Aufträge lassen Raum selber kreativ und forschend zu werden. Das kann anfänglich überfordernd für einige Schüler:innen sein. Hierbei ist es wichtig ihnen Hilfestellung anzubieten. Es gibt kein falsch in diesem Forschungsprozess. Sie selbst können die Form ihrer Präsentation entscheiden, die Regeln ihrer Games setzen und die Inhalte von *Woyzeck* wählen. Am Ende zählt es, dass sie sich mit der Verbindung zwischen Form (Videospieleformat) und Inhalt (*Woyzeck*) auf eigene kreative und spielerische Weise auseinandersetzen.



Warm-Up

Doch bevor es richtig losgehen kann, muss der Körper und Geist geweckt werden. Gemeinsame Spiele erzeugen Spaß und lösen den Kopf von inneren Hemmnissen. Folgend sind Aufwärmspiele als Impulse aufgelistet. Da diese Übungen inhaltlich nicht an die Inszenierung gekoppelt sind, lässt sich diese Liste gut mit eigenen Übungen erweitern oder austauschen. Im Vordergrund sollte immer der gemeinsame Spaß stehen.



Whiskeymixer

Alle stehen im Kreis. Die Spielleitung gibt einen Klatschimpuls in eine Richtung, welcher durch den Kreis wandert.

Das Tempo sollte sukzessive erhöht werden – damit die nötige Geschwindigkeit für die nächste Übung erzielt wird. Im zweiten Schritt wird die andere Richtung etabliert und auch da das Tempo erhöht.

Wichtig für *Whiskeymixer* sind die drei Wörter: *Whiskeymixer*, *Wachsmaske* und *Messwechsel*.

Im Uhrzeigersinn wird das Wort *Whiskeymixer* möglichst schnell herumgegeben. Sagt ein:e Spieler:in *Messwechsel*, wird die Richtung gewechselt und das Wort *Wachsmaske* wird entgegen dem Uhrzeigersinn weitergegeben. Die Worte müssen nicht korrekt oder deutlich gesprochen werden. Das A und O des Spiels ist dabei Geschwindigkeit: Zögert ein:e Spieler:in oder fängt an zu lachen, muss er bzw. sie einmal um den Kreis laufen. Hier schafft man eine Gemeinsamkeit im Scheitern und der Überforderung, da die Wenigsten es nicht aushalten werden, nicht zu lachen.



Ich bin ein Baum

Diese Übung führt Standbilder als mögliches Gestaltungsmittel eines *chorischen Sprechens* ein. Standbilder sind wie Fotos. Unbewegte Schnappschüsse einer Situation oder eines Gegenstands.

Die Spieler:innen stehen um die Bühne/Raummitte herum im Kreis. Ein:e Spieler:in A geht in die Mitte, macht eine Pose und sagt dazu, wen oder was er/sie darstellt. Zum Beispiel hebt er/sie die Arme über den Kopf und sagt *Ich bin ein Baum*. Spieler:in B kommt dazu, ergänzt das Bild und sagt ebenfalls, wen oder was er/sie verkörpert. Spieler:in C kommt hinzu und ergänzt die Angebote von A und B.

Wenn nun das Bild fertiggestellt ist, tritt A ab und nimmt einen der beiden Spieler:innen mit. Der/die andere Spieler:in verbleibt auf der Bühne und wiederholt seinen/ihren Satz (ohne die Pose zu ändern). Damit liefert er/sie ein Angebot für ein neues Bild.

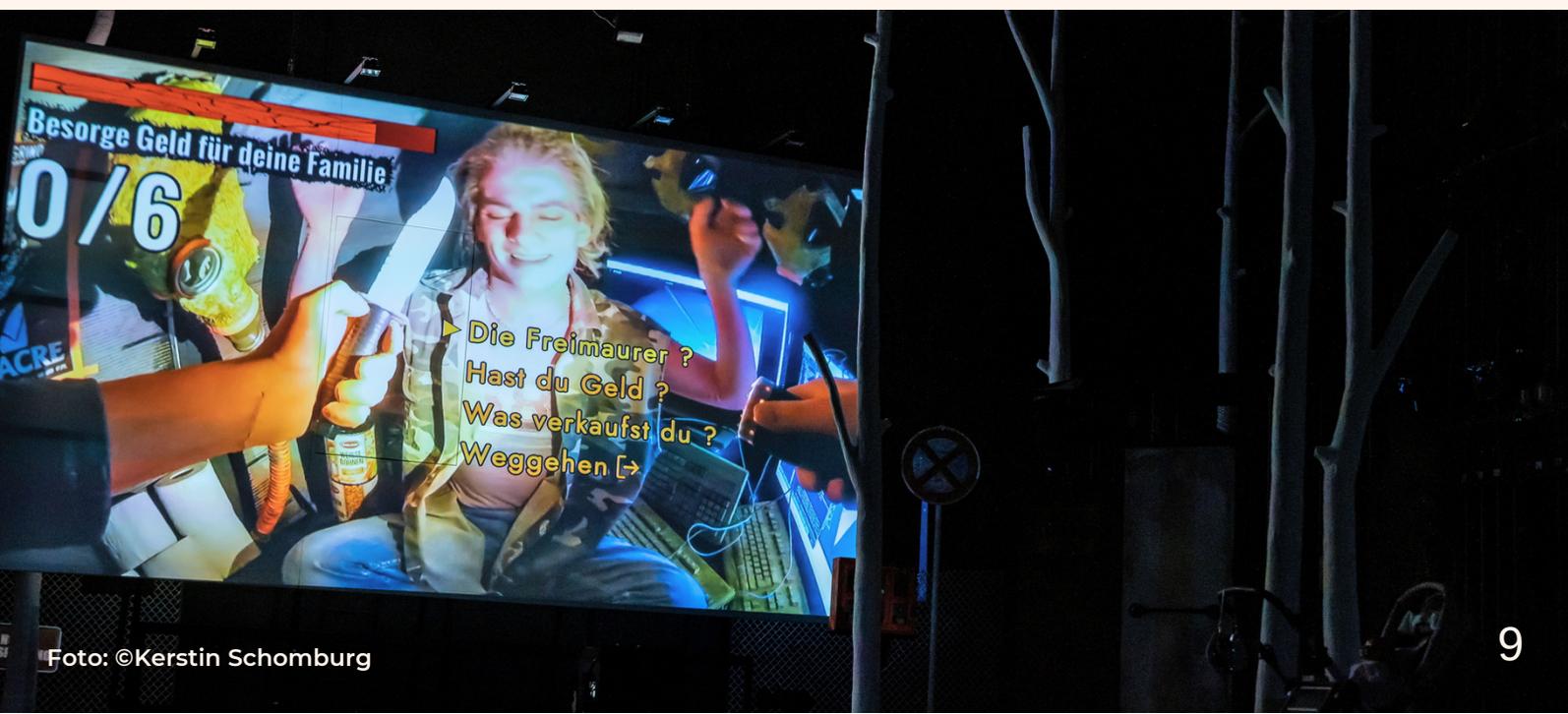
Nachdem nun alles und jede:r aufgewärmt und locker ist, kann mit dem nächsten Part der Vorbereitung begonnen werden. Um Woyzeck in eine eigens gewählte Videospieldaption umzusetzen, braucht es eine Sammlung der Genres an Videospiele und der Handlung von Woyzeck, um beides in einen Zusammenhang bringen zu können.

Genre-Sammlung

Wie bei Filmen und Büchern gibt es auch für Videospiele unterschiedliche Genres für unterschiedliche Interessen. Diese Genres haben verschiedene Regeln, Ziele und Motivationskurven für den Spielenden parat. Durch diesen Wust an Videospieleformen durchzusehen ist für Menschen, die dem Medium nicht nahe sind, sehr schwer und überfordernd. Deshalb stellen wir Ihnen hier die wichtigsten und bekanntesten Genres vor.

Der Egoshooter

Egoshooter sind Games, die sich aus der Ego-Perspektive spielen. Das heißt, die spielende Person schaut durch die Augen des Videospielecharakters. Meist bewegt man sich durch klare Level und muss ankommenden Gegner-Wellen virtuell erschießen. Diese meist stumpfe Spielmechanik wird auch in der Videospielecommunity diskutiert, da bestimmte Entwicklerfirmen dieses Prinzip nicht weiterdenken, das Medium also stehenbleibt. Bekannte Vertreter sind *Call of Duty* und *Counter Strike: Global Offensive*. Diese beiden Spielereihen sind ebenfalls dem E-Sport zuzurechnen, da sie für kompetitive Wettkämpfe entwickelt wurden. Im Online-Spiel treten mehrere Spieler:innen gegeneinander an und das auch auf dem Niveau professioneller Sportler:innen. In der Öffentlichkeit sind Ego-Shooter durch die Videospiele-Debatte, und der Befürchtung Videospiele würden zur Gewalt treiben, in den Fokus gerutscht. Bis heute gibt es keine Beweise, um die These wirklich stützen zu können. Stattdessen haben unterschiedliche Studien belegen können, dass diese Form von Videospiele das taktische und auch räumliche Denken fördert.



Das Rollenspiel

Rollenspiele zeichnen sich durch eine große "Wiederspielbarkeit" aus. Aus folgendem Grunde: Rollenspiele haben meist eine tiefgehende Geschichte, die der Spielende folgt. Auf den Verlauf der Geschichte hat er durch gewisse Entscheidungen, die er im Zuge des Spiels treffen kann, Einfluss. Das heißt, manche Wege und Story-Bereiche für den Spielenden bleiben verschlossen, er kann sie also nur durch erneutes Spielen entdecken. Abhängig von der Entscheidung des Spielenden kann das Spiel in einem Durchlauf ein anderes Ende haben, als in einem anderen Durchlauf. Die Entscheidungen werden über Dialoge mit Auftraggebern getroffen, in welchen es unterschiedliche Optionen gibt. Manchmal ist der Ausgang für den Spielenden ungewiss.

Anders als in klassischen Ego-Shootern bewegt sich der Spielende in einem Rollenspiel durch eine Open-World. Das ist kein klar abgestecktes Level mit einem einzigen Weg, sondern eine frei begehbare Welt, die den Spielenden mit unterschiedlichen Kämpfen, Rätseln und Belohnungen zum Erkunden einlädt. In diesen riesigen Welten befinden sich die virtuellen Auftraggeber:innen denen der Spielende begegnet, um sich von ihnen Aufgaben, sogenannte Quests, abzuholen. Meist brauchen diese Hilfe bei Rätseln, Kämpfen aber auch persönlichen oder familiären Angelegenheiten.

Die Geschichte mit ihren verzweigten Story-Wegen, sowie die große Spielwelt, ermöglicht den Spieler:innen eine Freiheit, die eigenen Abenteuer zu erleben. Bekannte Vertreter sind *The Elder Scrolls: Skyrim* und *The Witcher 3: The Wild Hunt*.

Die Simulation

Natürlich sind Videospiele an sich bereits eine Form von einer Simulation. Doch versuchen sie dabei nicht immer realistisch zu sein. Das Videospiele-Genre *Simulation* taucht in unterschiedliche Berufsfelder oder Tätigkeiten ein und versucht sie so authentisch wie möglich erfahrbar zu machen. So kann man im *Landwirtschaftssimulator* zum Beispiel ein Feld mit allen nötigen Fahrzeugen von der Saat bis zur Ernte bestellen. Im *Euro Truck Simulator* kann man auf unterschiedlichen Strecken durch Europa Fracht von A nach B transportieren und im *Microsoft Flight Simulator* möglichst glaubwürdig in vielen Flugmodellen die komplette Welt befliegen.

Ein etwas anderer Vertreter der Simulationsspiele ist *Die Sims 4*. Dort kann sich der Spielende eine Spielfigur erstellen, den Namen und das Aussehen festlegen und sie anschließend in ein Haus setzen. Nun liegt es am Spielenden ein alltägliches Leben mit dieser Figur zu spielen. Die Spielfigur muss sich einen Job suchen, Essen kochen, das Haus sauber halten, kann Hobbies ausüben, Beziehungen zu anderen virtuellen Charakteren pflegen, sich verlieben, heiraten und Kinder bekommen. Der Spielende hat die Rolle eines Gottes, der von oben aus der Vogelperspektive auf die Charaktere schaut, sie steuert und manchmal auch in schwierige Situationen bringt, wenn nicht sogar sterben lässt.

Das war ein kleiner Einblick in die Welt der Videospiele. Hiermit haben wir nur an der Oberfläche gekratzt. Anfänglich klare Genre-Grenzen haben sich in der Geschichte der Videospiele aufgeweicht. Heutige Spielformate nutzen und bedienen sich an vielen möglichen Spielmechaniken, die über bekannte Genre-Grenzen hinausgehen.

Viele Schüler:innen sind in diesen unterschiedlichen Spielformaten bewandert. Sammeln Sie gemeinsam an der Tafel oder einem großen Blatt Papier die unterschiedlichen Spiele und Spielformate, die Ihre Schüler:innen kennen. Sie können gemeinsam im Internet nach Beispielen suchen und sich die unterschiedlichen Formen und deren Mechaniken anschauen. Tauschen Sie sich darüber aus was diese Games ausmacht, welche Ziele der Spielende hat und wie er es erreichen muss, um das Spiel zu beenden.

Videobeispiele

Folgend finden Sie einige Beispiele, die Ihnen einen Einblick in die benannten Genres geben können:

Call of Duty: Vanguard

<https://www.youtube.com/watch?v=OhUibTr8TZU>

The Elder Scrolls: Skyrim

<https://www.youtube.com/watch?v=QkGm7YXk8Og>

Die Sims 4

https://www.youtube.com/watch?v=w_yo8rohgtU

Woyzeck-Sammlung

Falls Ihre Schüler:innen *Woyzeck* bereits gelesen haben sollten, können Sie mit Ihnen den groben Verlauf der Geschichte zusammentragen. Zeichnen Sie die Beziehungsverhältnisse von Woyzeck zu den anderen Figuren in einer Mindmap auf. Welches Ziel hat er und wie will er es erreichen? Welchen Menschen begegnet er? Was haben diese mit ihm vor? Brechen Sie den Konflikt und den Kampf von Woyzeck auf wenige Momente herunter. Woyzeck muss nicht allen Figuren aus dem Werk begegnen. Welches sind die wichtigsten Ereignisse, durch die Woyzeck zu dem wird, der er am Ende ist?

Das eigene Woyzeck-Videospiel

Bevor es nun mit der Erstellung eines eigenen Spielformates weitergeht, müssen die Schüler:innen sich in Kleingruppenzusammenfinden. Dann bekommen sie ihre erste Aufgabe.

AUFGABE 1: Sucht euch ein Videospiel-Genre aus, mit dem ihr weiterarbeitet!

Von den bereits gesammelten Genres können sich die Gruppen nun ein Genre aussuchen und dem Spiel einen Namen geben. Wichtig ist, die Mechaniken dieses Genres zu kennen, um sich daran orientieren zu können. Es geht nicht darum ein bestimmtes Spiel zu kopieren, sondern sich von den Mechaniken für etwas eigenes inspirieren zu lassen. In der Weiterarbeit sollte den Schüler:innen klar gesagt werden, dass sie ihre Ergebnisse in einer selbstgewählten Form präsentieren können. Das geht über das szenische Spiel, Zeichnungen oder auch selbstgedrehte Videos. Es ist alles möglich. Verboten sind Vorträge, in denen erklärt wird, wie das Spiel aussehen könnte. Das Spiel muss vor den Augen der Zuschauenden sichtbar gemacht werden. Kommen wir nun zur...

AUFGABE 2: Setze das Ziel von Woyzeck als eine Aufgabe für den Spielenden um!

Um eine eigene Videospielbearbeitung von Woyzeck umsetzen zu können, muss im nächsten Schritt Woyzeck wie eine mögliche Spielfigur, die durch eine Spielwelt laufen muss, betrachtet werden. Das heißt, dass die Motivation der Spielfigur als eine Spielmechanik umgebaut werden muss. Wie könnte das entsprechend dem Genre aussehen? Braucht es dafür Auftraggeber? Oder funktioniert es nur über eine simple Spielmechanik?

AUFGABE 3: Welche Stationen muss Woyzeck durchlaufen, um sein Ziel zu erreichen?

Die Gruppe muss Woyzeck durch vier Stationen durchlaufen lassen, in denen er bestimmte Aufgaben erfüllt, um weiterzukommen. Diese Stationen sind folgende:

1. Station: Marie braucht Geld
2. Station: Woyzeck geht zum Hauptmann und rasiert ihn.
3. Station: Woyzeck geht zum Arzt und bekommt die Erbsen.
4. Station: Woyzeck tötet Marie

Wie diese Stationen genau aussehen liegt in der Hand der Schüler:innen und ist auch abhängig ihres gewählten Genres. Die Reihenfolge oder auch die jeweiligen Aufgaben in den Stationen sind frei zu wählen.

AUFGABE 4: Wie endet das Spiel?

Schafft es Woyzeck am Ende das Spiel zu besiegen oder ist es unmöglich zu lösen? Hat er mit dem Mord an Marie das Spiel gelöst oder verloren? Auch hier liegt der Ausgang am Spiel in den Händen der Schüler:innen.

Die fertigen Arbeitsstände können zum Abschluss in kleinen 2-5 minütigen Präsentationen gezeigt werden. Tauschen Sie sich danach über die unterschiedlichen Umsetzungen aus. Wie konnte die Not und der Konflikt von Woyzeck dargestellt und durch die Transformation in ein anderes Medium zugespitzt werden?



Gesprächsanregungen zur Nachbereitung für den Unterricht

Bei vielen Schüler:innen (und auch Lehrer:innen) ist die Vorstellung verbreitet, dass es im Theater eine *richtige* Interpretation gibt, die es zu entschlüsseln gilt.

Daraus entstehen kann eine Angst, die richtige Interpretation wiedergeben zu müssen oder weitergedacht gar Hemmungen, überhaupt über das Theater zu sprechen. Diese richtige Lesart gibt es unserer Meinung nach nicht.

Daher raten wir, folgende Grundregeln vor einem Theaterbesuch oder vor Beginn des Nachgesprächs mit den Schüler*innen zu besprechen.

- Jede:r kann über das Gesehene im Theater sprechen.
- Jede:r empfindet andere Ereignisse als sehenswert, sich darüber auszutauschen ist das Spannende daran!
- Häufig ist es spannender, Gesehenes genau zu beschreiben und sich zu überlegen, warum manche Sachen so gezeigt wurden, anstatt sie zu bewerten.
- Keine Sorge, niemand kann etwas *Falsches* sehen. Alles was auf der Bühne geschieht, und sei es noch so klein, ist für eine Interpretation interessant.



Fragenkatalog

Nach einem Vorstellungsbesuch von *Woyzeck*, können Sie gemeinsam mit Ihren Schüler:innen in einen inhaltlich konkreteren Diskurs einsteigen. Folgende Fragen dienen zur Inspiration:

- Was kommt euch als Erstes in den Kopf, wenn ihr an die Aufführung denkt? Ein Moment oder eine Figur, vielleicht einfach nur ein Wort oder eine Farbe?
- Was hat euch besonders überrascht? Was hat euch besonders gefallen?
- Welchen Figuren seid ihr in der Aufführung begegnet?
- Welcher Motivation verfolgten sie und warum?
- Haben sich diese Motivationen im Verlaufe des Spiels eingelöst?
- Welche Videospielemechaniken sind euch begegnet? Und wie haben diese *Woyzeck* beeinflusst?
- Gab es Momente, in denen ihr eure eigenen Spielformate erkannt habt?
- In welcher Beziehung standen das Bühnenbild und die Ego-Perspektive zueinander?
- Gab es neue Beobachtungen/ Erkenntnisse/ Perspektiven die sich durch die Bearbeitung im Vergleich zum historischen Original eröffnet haben?
- Gibt es Fragen, die ihr an die Inszenierung stellen würdet?



Literaturhinweise

- **Friedrich Schiller: Menschwerdung im Spiel**
https://www.uni-siegen.de/fb6/phima/romsem/dateien/neuenfeldj_-_alles_ist_spiel_-_schiller.pdf
- **Der Homo Ludens nach Huizinga**
<https://www.ludologie.de/multiplayer/detailansicht/news/johan-huizinga-1872-1945-homo-ludens-spiel-als-ursprungsort-von-kultur/>
- **Der Magic Circle**
<https://www.ludologie.de/blog/artikel/news/magic-circle-der-zauberkreis-des-spielens/>
- **Gaming-Genre in der Übersicht**
<https://www.gameyard.de/magazin/gaming-genre/>

Impressum

Herausgegeben von:
Theater Magdeburg
Otto-von-Guericke-Str. 64
39104 Magdeburg
Tel.: (0391) 40 490 1212
www.theater-magdeburg.de

Künstlerische Vermittlung und Partizipation

Dorothea Lübbe
Künstlerische Vermittlung, Kometen und Ltg. Bürger:innenBühne
Tel.: (0391) 40 490 4032
dorothea.luebbe@theater-magdeburg.de

Anja Engelhardt
Künstlerische Vermittlung Schwerpunkt Musiktheater
Tel.: (0391) 40 490 4034
anja.engelhardt@theater-magdeburg.de

Tillmann Staemmler
Künstlerische Vermittlung Schwerpunkt Schauspiel
Tel.: (0391) 40 490 4033
tillmann.staemmler@theater-magdeburg.de

Spielzeit: 2022/2023
Betreuender Kunstvermittler: Tillmann Staemmler

