

Heinz Kreienbaum

DAS SCHWEIGEN DER HÄMMER

LARP ALS KAMMERSPIEL

Am Anfang stand, wie so oft, der Wunsch, die Stimmung eines Filmes einzufangen. *1984* und *V wie Vendetta* lieferten die Vorlage – der bespielte Hintergrund (www.danglar.de) bietet als Bösewichte die grausame Inquisition einer fundamentalistischen Theokratie, die sogenannten Khardin. Schon lange wurde im Spiel berichtet, dass Regimegegner und vor allem Magier in den Kerkern der Khardin schmoren. Daraus entstand der Wunsch, den *Bösen* mehr Profil zu geben, indem dieser Bereich auch im Spiel dargestellt wird.

Grundgedanke des Konzeptes war, maximale Immersion in die Spielwelt herbeizuführen. Das Erlebnis sollte möglichst intensiv werden, (scheinbar) paradoxerweise durch eine massive Reduzierung sowohl der Spielmöglichkeiten der SC wie auch der auf SC angewandten Spielelemente selbst. Dabei wurde vor allem auf Methoden des Kammerspiels (insbesondere des Bühnennaturalismus) zurückgegriffen.

Erster Gedanke dabei: Das Spielerlebnis sollte kurz, aber dafür umso intensiver sein. Deshalb wurde die Veranstaltung auf einen Tag angelegt. Die Teilnehmerzahl betrug 26 – nur vier davon waren SC, der Rest setzte sich aus 18 NSC und vier Orga/NSC zusammen. Dargestellt wurde ein unterirdisches Internierungslager der Khardin. Die vier Spielercharaktere wurden dort eingesperrt, die NSC übernahmen Rollen der Wachmannschaft, der verhörnden Khardin und der Mitgefangenen. Das Spiel selbst wurde auf hohe Fluktuation der NSC-Rollen ausgelegt. Endgültiges Darstellungsziel war eine auswegslose Gefangenschaft der betreffenden Charaktere – kein

Befreiungsszenario, kein „Käfig voller Helden“, sondern ein Lager voller Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung.

DIE VORBEREITUNG

Oberstes Ziel war ein besonders tiefes Eintauchen in die Spielwelt. Die Umgebung sollte dazu möglichst stark Out-time auf die SC wirken, um das In-time-Erlebnis zu verdichten. 3 Ansätze wurden dabei benutzt:

1. DIE UMGEBUNG MÖGLICHST „ECHT“ ZU GESTALTEN.

Das wurde hauptsächlich durch Wahl und Gestaltung der Örtlichkeit des Spiels erreicht. Der Ort, Burg Husen bei Dortmund, verfügt über einen Gewölbekeller, der zum Kerker umgerüstet wurde, und ein Kaminzimmer, das zum Verhör durch die Inquisition benutzt wurde. Der Kerker wurde dabei maximal verdunkelt, nur zwei Laternen und ein indirekter LED-Spot beleuchteten ihn. Der Keller wurde mit Stroh ausgelegt. Da im Gewölbe keine Tür vorhanden war, wurde kurzerhand eine aus Holz gebaut, die als Nebeneffekt sehr schön klischeemäßig quietschte. Außerdem wurde das Gewölbe gleich aus mehreren Quellen beschallt: Wassertropfen, pfeifende Zugluft und Maschinengeräusche wurden ebenso wie fortlaufende Schmiedegeräusche eingespielt. Auf die Beschallung wurde großen Wert gelegt, da sie sehr unterschwellig wirkte – selbst die Geräusche einer direkt neben dem Haus verlaufenden stark befahrenen Bahnstrecke konnten so in die Kulisse integriert und für die Atmosphäre genutzt werden. Außerdem war eine Wachstube vor der Zelle durchgehend mit NSC-Wachen besetzt, die sich die Zeit hörbar mit Glücksspielen oder nichtigen Debatten vertrieben – es gab also eine durchgehende akustische Kulisse für die eingekerkerten SC. Der schnelle Wechsel mitgefangener NSC wurde ebenfalls mit einem akustischen Trick gelöst. Zu jeder vollen Stunde wurde ein Gong geschlagen, die Geräusche einer rituellen Verbrennung wurden eingespielt. Passend dazu wurden dann die meisten NSC-Gefangenen aus der Zelle geholt und den Flammen übergeben – in der folgenden Stunde wurde die Zelle langsam wieder gefüllt, bis erneut zur Verbrennung geläutet wurde.

2. ALLE STÖRENDE, INS OUT-TIME ZERRENDE ELEMENTE ENTFERNEN ODER VERBERGEN.

Alles, was den Spieler ins Out-time reißen konnte, wurde so weit wie möglich vermieden. Der Kerker wurde stark verdunkelt, um dort Atmosphäre zu schaffen, das Verhörzimmer wurde ebenso wie die Wachstube vor dem Kerker ausschließlich mit Kerzen erhellt. Gefangene wurden beim Abholen mit einem Stoffsack über dem Kopf von der Umgebung isoliert und erst wieder im Verhörraum demaskiert. Selbst das Essen wurde den Gefangenen In-time serviert (gefärbter Griesbrot dient als „Gefängnisfraß“ – die Versorgung der NSC wurde dabei parallel Out-time vorgenommen). Unangetastet blieb als einziges der Toilettengang – er wurde so unauffällig wie möglich nebenher Out-time durchgeführt (was erstaunlich gut gelang). Ein besonderes Problem war das der körperlichen Misshandlung, mehr dazu aber später.

3. EXTREM SORGFÄLTIGE AUSWAHL DER BETEILIGTEN

Sowohl die vier SC wie auch die NSC wurden sehr sorgfältig handverlesen, ja geradezu einem Casting unterzogen. Das hatte gleich zwei Gründe: Zum einen sollten die entsprechenden Rollen möglichst passend besetzt sein (manche NSC etwa kamen gleich mehrfach als Gefangene, aber gar nicht als Wache zum Einsatz, weil es nicht ihrem Typ entsprach). Zum anderen war für eine komplexe Simulation wie diese ein Bekanntschafts- und Vertrauensverhältnis zwischen den Beteiligten nötig, um flexibel und entspannt agieren zu können. Die Veranstaltung wurde also als Einladungscon durchgeführt, wobei mit jedem Teilnehmer vorher persönlich gesprochen wurde.

DIE SCHWIERIGKEITEN UND IHRE ÜBERWINDUNG

DARSTELLUNG KÖRPERLICHER MISSHANDLUNG

Zur Darstellung eines Folterkellers und Internierungslagers ist körperliche Misshandlung kaum wegzudenken. Trotzdem würde sie die SC in diesem Fall aus der Immersion reißen: Es wird nicht wirklich geschlagen, deshalb ist Schmerz etwas, das man nicht *fühlt*, sondern *darstellt*.

Das Problem wurde gelöst, indem die vier SC zu *politischen Gefangenen* erklärt wurden. Den Wachen war untersagt, Hand an sie zu legen. An den NSC-Mitgefangenen wurden aber durchaus Misshandlungen dargestellt, was für die SC fast denselben psychischen Effekt hatte – nur konnte er tatsächlich *empfunden* werden. Hier wurde also tatsächlich höhere Immersion erreicht, indem ein Spielelement *nicht* auf die Spieler angewandt wurde.

ZERMÜRBUNG DER CHARAKTERE

Ein Spielnachmittag ist nicht allzu lang. Die Charaktere aber saßen schon eine geraume Zeit ein. Wie simuliert man den Stress und seine Auswirkungen, ohne auf das Out-time-Befehlen einer Stimmung hinzuwirken? Die Lösung wurde in der *Isolationshaft* gefunden. Alle paar Stunden wurden die SC einzeln in einen absolut dunklen Raum gesetzt und dort *isoliert*. In der Dunkelheit warteten aber bereits zwei NSC, die ab dort die *Stimmen im Kopf* der Insassen gaben. Hier wurde darauf geachtet, vor allem NSC zu besetzen, die beispielsweise ansonsten In-time-Kameraden der isolierten Charaktere spielen. So konnten die Anflüge des Wahnsinns mit der Stimme von Verwandten oder Ordensbrüdern sprechen. Das wurde im Nachhinein von den meisten SC als besonders zermürend empfunden.

ZIEL UND RICHTUNG DER VERHÖRE

Wie findet man ein Ziel für Verhöre, das zu dem geplanten *Psychospiel* zwischen Verhörenden und Verhörtem passt und nicht durch Konstruiertheit oder Unschlüssigkeit die Immersion bricht? Die Lösung fand sich im Landeshintergrund: Kurz zusammengefasst sollte einer Abordnung von dem Widerstand zugeneigten Kräften des Landes vorgeführt werden, zu welchen Mitteln (Meuchelmord, Nekromantie, Konspiration, schwarze Magie etc) ihre SC-Verbündeten bereits gegriffen hatten. Diese Geständnisse mussten aber freiwillig erfolgen, da sie vor den Zeugen sonst wertlos waren. So mussten die Geständnisse durch psychischen Druck, rhetorische Winkelzüge und moralische Hebel im reinen Gespräch herbeigeführt werden – ein Vorhaben, das schlussendlich auch bei zwei von vier Spielercharakteren gelang.

SPIELENDEN

Wie beendet man eine solche Situation, ohne die beteiligten Spieler mit dem Tod ihrer Charaktere zu bestrafen? In dem Setting war eine Flucht von vornherein als unmöglich erklärt worden (die SC waren sich dessen auch bewusst und versuchten es demzufolge erst gar nicht). Die Lösung wurde mit einem bewussten Kontrast gefunden: Am Ende des Spiels wurden die Gefangenen herausgeführt, wo sie sich bereits als Opfer einer Hinrichtung sahen ... um dann mit dem lapidaren Kommentar *Lebt mit Eurer Schuld* freigelassen zu werden. Die Charaktere sind nun überzeugt, dass es einen tieferen Grund für ihr Überleben gibt, der im weiteren Verlauf der Kampagne noch von Bedeutung sein wird (womit sie auch Recht haben).

DIE UMSETZUNG

Der theoretische Überbau erwies sich als größte Hürde: auf einen klassischen Plot wurde erst mal komplett verzichtet. Stattdessen wurde jedem Teilnehmer die Ausgangssituation detailliert beschrieben. Für die NSC gab es eine Auswahl an Rollen und auch an Szenarien und Ereignissen, auf die sie zurückgreifen konnten, wenn ihnen keine eigenen Spielelemente einflehen. Das war aber praktisch nicht nötig: Die Teilnehmer warteten allesamt mit einer Fülle von Ideen auf und bauten das Spiel durch Improvisation untereinander noch weiter aus. Verräter in der Zelle, im Fieberwahn Dahinsiechende, Mord unter den Insassen, verzweifelte Unschuldige und hasserfüllte Schuldige – in der Zelle war immer etwas los.

Die praktische Umsetzung konnte durch Umfunktionieren vorhandener Ressourcen günstig gehalten werden: So wurde für die Beschallung die vorhandene Anlage einer befreundeten Rockband benutzt, die Sounds wurden überwiegend in einem Radiosender abgemischt, dessen Mitarbeiter in der Orga sitzt, und die Kostüme wurden zu weiten Teilen gestellt und dem Fundus der Orga entnommen. Auch hier bauten die Teilnehmer aber mit Begeisterung eigene Elemente ein, von Würfelspielen der Wachen bis hin zu einem gigantischen Kerkerschlüsselring, wie er in einem solchen Verlies nicht fehlen darf.

DAS FAZIT

Wir bewerten die Idee als vollen Erfolg, und die Reaktionen der Teilnehmer bestätigen uns in unserer Auffassung. Wir wurden darin bestärkt, manche Spielelemente bewusst herauszunehmen, weil das die Immersion durchaus fördern statt mindern kann. Zudem ist das Experiment, LARP nahezu als Kammerspiel zu betreiben, nach unserer Ansicht ebenfalls geglückt. Das Konzept ist dabei auch auf andere Hintergründe übertragbar, da die handelnden Figuren größtenteils austauschbar sind.

Karsten Dombrowski (Hrsg.)

LARP: HINTER DEN KULISSEN

AUFSATZSAMMLUNG ZUM MITTELPUNKT 2009

Welchen Bezug hatten Lord Byron und Mary Shelley zum Thema LARP? Wieso unterstützt die Bundeszentrale für politische Bildung Live-Rollenspiel? Und was macht man, wenn auf einer Veranstaltung unangemeldet die Presse vor der Tür steht? Mit diesen und anderen Fragen beschäftigen sich die Autoren der Aufsatzsammlung LARP: Hinter den Kulissen. In elf ausgesuchten Beiträgen wagen sie philosophische und historische Betrachtungen des Hobbys, geben hilfreiche Tipps und Anregungen für Organisatoren und stellen Beispielprojekte vor. Ein Buch für Veranstalter und Interessierte, die der Blick hinter die Kulissen des Live-Rollenspiels reizt.

Zusammengestellt und aufbereitet anlässlich der Live-Rollenspiel-Konferenz Mittelpunkt 2009.



128 Seiten, Softcover, 14,8 x 21 cm, ISBN 978-3-938922-21-7, 9,90 Euro

W W W . Z A U B E R F E D E R - V E R L A G . D E
W W W . Z A U B E R F E D E R - S H O P . D E