

J. Tuomas Harviainen

LIVE-ROLLENSPIEL ALS KUNSTFORM

EINE KURZE EINFÜHRUNG

*Live Action Role Playing is a creative medium of expression. It's not just a game, a sport, a hobby, a fad or a pastime. It's an art form. And a wonderful one at that.*¹

Live-Rollenspiel kann bei flüchtiger Betrachtung leicht als die Erwachsenenvariante eines Kinderspiels angesehen und als solches abgetan werden. Das inhärente Potenzial als eine neue Form der Kunst wird dagegen oft sowohl von Live-Rollenspielern als auch von Außenstehenden gleichermaßen geleugnet. Das ist natürlich zum Teil auf das Verhalten einiger seiner aktiven Teilnehmer zurückzuführen², aber auch auf Ignoranz und Arroganz von außenstehenden Parteien. Dieser einführende Artikel soll zeigen, dass derartige Ansichten auf veralteten Vorurteile beruhen.

LIVE-ROLLENSPIEL – EIN MEDIUM

Der erste Irrtum ist, dass Live-Rollenspiel das ist, was es auf den ersten Blick zu sein scheint: ein spielerisches Hobby bei dem die Menschen so tun, als wären sie jemand anderes. Das ist es nämlich nicht. Live-Rollenspiel ist vielmehr ein Satz von Werkzeugen, die für diesen Zweck verwendet werden. Live-Rollenspiel ist ein Medium, ein System um persönliche Erfahrung durch *phantastische Verstellung* zu generieren.³ So wie Fernsehen die verschiedensten Arten von Programmen übertragen kann, von der billigsten Sitcom

bis hin zu anspruchsvollster Kunst und informativen Dokumentationen, kann auch Live-Rollenspiel für verschiedene Zwecke von unterschiedlicher Qualität verwendet werden. Meistens wird es einfach nur so zum Spaß gespielt⁴, aber einige Live-Rollenspiel-Designer haben darüber hinaus weit höhere künstlerische, politische und/oder pädagogische Ansprüche.

LIVE-ROLLENSPIEL UND SCHAUSPIEL

Live-Rollenspiel wird oft mit Theater verglichen und zwar sowohl von Live-Rollenspielern als auch von Laien. Dies ist zunächst einmal ein passender Vergleich, da beide die physische Darstellung einer Rolle beinhalten. Die entscheidenden Unterschiede liegen in der Tiefe der Rolle und dem Mangel sowohl an Publikum als auch einem genauen Drehbuch im Live-Rollenspiel. Die Grenze ist jedoch fließend. Bei den Inhalten gibt es jedenfalls keine wirklichen Unterschiede: *Ein Sommernachtstraum* und *Der Sturm* sind, was grundlegende Konzepte und Handlungen angeht, genauso einfach gestrickt, wie typische Fantasy-Live-Rollenspiele.

Spieler tauchen im Live-Rollenspiel in der Regel auf eine andere Art und Weise in ihre Charaktere ein als Schauspieler. Das ist aber nicht unbedingt immer der Fall. Das *Stanislawski-System* und das später von Strassberg daraus entwickelte *Method Acting* zum Beispiel, zielen zwar eigentlich auf die Interpretation von Skripten und nicht auf freies Spiel ab, haben aber in Bezug auf das Eintauchen in den Charakter den gleichen Anspruch wie Live-Rollenspiel.⁵

Es gibt außerdem verschiedene Formen von Schauspiel, die keine Skripte verwenden. Improvisationstheater basiert zum Beispiel nur auf sehr groben Konzepten und hat nur sehr einfach skizzierte Rollen, wird aber trotzdem als vollwertige Form von Theaterkunst betrachtet. Die „Theatre-Games“, die Viola Spolin erfunden hat, sind von der Form her sogar noch näher mit Live-Rollenspiel verwandt.⁶

Auch der Unterschied in Bezug auf Publikum schwindet plötzlich, wenn wir experimentelles Theater betrachten. Mein Aufsatz *Kaprow's Scions*⁷ zeigt, dass Live-Rollenspiel eng mit den Happenings der 1960er

Jahre verwandt ist – oder vielleicht eine weiterentwickelte Form des gleichen Konzepts ist. Wie Kirby⁸ feststellt, benötigt eine Performance keine Zuschauer oder Zuhörer um sich als Darstellende Kunst zu qualifizieren. Lancaster⁹, Mackay¹⁰ und Phillips¹¹ sehen Live-Rollenspiel als Kunst, die für die anderen Teilnehmern durchgeführt wird, und die deshalb kein Publikum von außerhalb des Spiels benötigt. Szatkowski¹² spricht von Live-Rollenspiel als rituelles Theater mit einem Publikum in Ich-Perspektive, das aus den Spielern besteht. Wenn man bedenkt, dass sich ein Happening problemlos als ein Werk der modernen Kunst qualifiziert¹³, auch wenn das Publikum nur aus den Teilnehmern besteht, gibt es keine wirkliche Basis um künstlerisch anspruchsvolles Live-Rollenspiel auszuschließen, das die Merkmale dieser Kategorie ebenfalls aufweist.

Phillips¹⁴ ist der Auffassung, Live-Rollenspiel sei Teil einer größeren Gruppe von spielerischen Formen der Verstellung, die er *Interaktives Drama* nennt. Diese wiederum seien eine neue Form von Theater. Diese Form sei vergleichbar mit anderen Arten von Schauspiel, die auf die eine oder andere Art mit traditionellen Theaterstruktur brechen, vom experimentellen Theater bis hin zum therapeutischen Psychodrama. Darüber hinaus hat Choy¹⁵ beobachtet, dass die schauspielerischen Verdienste des Live-Rollenspiel ignoriert werden, da sie eher mit *spielen* (im Sinne von *Kinderspiel*) verbunden werden und dies häufig gering geschätzt wird. Dies ist sowohl ein Problem, als auch eine Chance. Live-Rollenspiel verdient Anerkennung, sollte sie aber aus sich selbst heraus erhalten und nicht als etwas, was es nicht ist – sei es Theater oder etwas anderes.

EINE FRAGE DES SKRIPTS

Live-Rollenspiele können mit einem unterschiedlich hohem Grad an drehbuchhafter Lenkung gestaltet werden. Hier steht Live-Rollenspiel vor den gleichen Beschränkungen wie traditionelles Theater, aber der Einsatz von Skripten wurde von Vertretern beider Kunstformen experimentell weiterentwickelt.¹⁶ Häufig läuft die Handlung eines Live-Rollenspiels zufällig ab, oder anhand eines vom Spielleiters gestalteten Plots. Andere Spiele nutzen

Systeme wie Schicksals-Wegmarken¹⁷, ansteigende Spannungslevel¹⁸ oder sogar Plotmanipulation von innen heraus¹⁹, wodurch eine Art „Drehbuch“ erzeugt wird.

Doch auch das ist noch nicht das Ende. Kaprow²⁰, zum Beispiel, spricht von Skripten als etwas, das gleichzeitig notwendig ist und doch überwunden werden muss. Noch bedeutsamer für Live-Rollenspiel ist aber seine Idee von *Chance*- und *Change*-Kunstwerken (Zufall und Veränderung). Diese seien Kunstformen die nur zu dem Zweck erschaffen werden, um während ihrer Existenz durch andere Menschen verändert und/oder neu erschaffen zu werden. Auf Live-Rollenspiele treffen beide Aspekte zu, und sie verkörpern vor allem Kaprows Idee des Zufalls (*Chance*), dass man Kunst schaffen kann, die sich unvorhersehbar entwickelt, deren Resultat am Ende jedoch als *das, was es schon immer werden sollte* angesehen werden kann.²¹ Darüber hinaus waren auch Happenings, so wie Live-Rollenspiele, Zufalls-Kunstwerke, die zwar auf einem Skript basierten (das manchmal eingehalten wurde, manchmal nicht), aber bei denen die wichtigsten künstlerischen Inhalte kurzlebig waren und in dem Moment verschwanden, in dem sie ausgeführt wurden.²²

ZUSAMMENARBEIT UND ANERKENNUNG

Live-Rollenspiel fordert nicht nur Anerkennung als eine neue Form von Theater und/oder Kunst. Es wird bereits als solche betrachtet und geschätzt. So wurden zum Beispiel das mit viel Beifall bedachte Kunst-Live-Rollenspiel *Hamlet*²³ und das interaktive Theaterstück auf dem es basierte (*Hamlet Inifrån*) in Zusammenarbeit mit dem schwedischen *Riksteatern* erstellt. Auch das Geschlechterrollen überwindende Live-Rollenspiel *Mellan Himmel och Hav*²⁴ wurde auf einer Black-Box-Bühne des *Riksteatern* umgesetzt. Und schließlich war das Live-Rollenspiel *A nice evening with the family*²⁵, das im Jahr 2007 mehrmals durchgeführt wurde, eine interaktive Umsetzung von hoch angesehener nordischer Literatur.²⁶ Spiele dieser Art wurden außerdem in Kunstmuseen organisiert und auf Kunstfestivals in mehreren Ländern veranstaltet.²⁷ Wenn dies im Ausland mit Live-Rollenspielen gelungen ist, gibt es keinen Grund, warum deutsche Live-Rollenspiele nicht das gleiche leisten könnten.

Eines meiner eigenen Live-Rollenspiele, *Prayers on a Porcelain Altar* lief auf mehreren (Spiel-)Conventions und einem Kunstfestival und wurde als Lehrmittel in den Studienfächern Game-Design und Theater genutzt. Die Tatsache, dass ein Spiel sich für all diese unterschiedlichen Zwecke qualifiziert, spricht für die Vielseitigkeit des Mediums Live-Rollenspiel. Und Live-Rollenspiel kann sogar politische Kunst sein. Ein Beispiel ist hier *System Danmarc*, das in einer Container-Stadt umgesetzt wurde.²⁸ Und in einigen Ländern, wie zum Beispiel Weißrussland, kann Live-Rollenspiel zu spielen selbst ein Akt mit politischer Bedeutung sein, gerechtfertigt durch dieses künstlerische Medium.²⁹

UNTERSCHIEDLICHE ZIELSETZUNGEN

Es kann natürlich argumentiert werden, dass der wesentliche Zweck der Aktivität selbst, Live-Rollenspiel vom Anspruch Kunst zu sein disqualifiziert. Schließlich ist es ein *Spiel*. Dass etwas ein Spiel ist heißt jedoch nicht, dass es nicht zugleich auch Kunst sein kann. Im Gegenteil, man kann Spiele jeglicher Art als etwas betrachten, dem eine gewisse Kunst zu eigen ist, und das zusätzlich eine sekundäre künstlerische Ebene aufweist, etwa durch Kostüme oder der handwerklichen Fertigung von Spielmaterial.³⁰ Dass Spiele Kunst sein können, wird von ernsthaften Wissenschaftlern nicht geleugnet. Im Gegenteil, sie werden oft als solche definiert.³¹

Das künstlerische Potential von Live-Rollenspiel zu leugnen ist, als würde man einen schnellen Blick auf ein paar Soaps und Reality-TV-Shows werfen und dann behaupten Fernsehen könne niemals Dinge von Bedeutung schaffen. Man muss das Potenzial des Mediums betrachten, nicht nur das, was mit ihm im allgemeinen geschaffen wird, um offensichtlich künstlerische Arbeiten zu finden. Und wenn man genau genug hinsieht, ist es möglich viel künstlerisches auch in den Werken zu finden, die als gewöhnlich abgetan werden. Die Plotkomplexität, die selbst unerfahrene Live-Rollenspiel-Schreiber schaffen, ist mindestens genauso abwechslungsreich, wie die Dialoge manch einer hoch geschätzten TV-Show.

Wie Aaron Vanek in seinem ausgezeichneten Essay³² zur Frage warum Live-Rollenspiel Kunst ist feststellt, ist es möglich, all diese Argumente

durch das Aufzeigen extremer Ausnahmefälle zu schwächen. Und man kann endlos debattieren, was überhaupt im Allgemeinen *Kunst* genannt werden kann. Ein Gemälde von Pollock ist für den einen Kritiker ein einfacher Farblecks, für den anderen ein Meisterwerk. Doch so weit es die allgemeinen Definitionen von Kunst angeht behaupte ich, dass Live-Rollenspiel dem ebenso sehr entspricht wie jede andere Form von Ausdruckskunst.

FAZIT

Es ist nicht zu leugnen, dass Live-Rollenspiele sowohl unter Vorurteilen von außen als auch von innen leiden. Einige Spieler wollen den Aspekt des *einfach Spaß haben* bewahren. Gleichzeitig versuchen Menschen mit einer begrenzten Auffassung von dem, was Kunst darstellt, etwas das sie für eine Art Kinderspiel halten, von „echter“ Kunst abzugrenzen. Tatsache ist jedoch, dass Live-Rollenspiel das Potenzial hat, eine Kunstform zu sein.

Es wurde sogar schon gezeigt, dass es dieses Potenzial erfüllen kann. Es hat erfolgreiche Gemeinschaftsproduktionen mit anderen Kunstformen gegeben, mit hoch gelobtem Erfolg, und Live-Rollenspiel wurde genutzt, um Menschen in bereits anerkannten Formen von Kunst zu unterrichten

Dies bedeutet, wenn man eine logische Schlussfolgerung zieht, dass die Beweislast nun bei der Seite liegt, die behauptet dass Live-Rollenspiel nicht Kunst sein kann.³³ Die weit verbreitete Einfachheit der Form, wie sie derzeit zumeist – in Deutschland oder anderswo – praktiziert wird, ist kein hinreichender Grund für eine Ablehnung. Der Theater-Theoretiker Martin Esslin erklärte im Jahr 1980 über Happenings, eine inzwischen allgemein anerkannt, experimentelle Kunst, dass ein neuer Typ des künstlerischen Ausdrucks nicht so einfach von der Hand gewiesen werden sollte, nur weil die ersten Versuche kindisch oder dilettantisch seien.³⁴

Dies gilt in großem Maße auch für Live-Rollenspiel: Das Medium sollte nicht alleine durch einen kurzen, oberflächlichen Blick auf die ihm innewohnende *Action* beurteilt werden. Auch nicht, wenn diese Action das ist, was die meisten Teilnehmer beim Live-Rollenspiel suchen. Live-Rollenspiele haben sich sowohl die Ideen des Publikums in der Ich-Perspektive (erträumt von den Machern experimentellen Theaters) als auch

Brechts *Verfremdungseffekt* zu Herzen genommen, und eine neue Form des künstlerischen Experimentierens entwickelt. Das einzige, was wir wirklich in Bezug auf das Potenzial als Kunst hinterfragen können ist, ob es sich um eine *neue* Kunstform handelt oder nicht. Und selbst wenn wir die Neuheit leugnen, müssen wir dem Weg von Morton³⁵ und Montola, Stenros & Waern³⁶ folgen und Live-Rollenspiel als Nachfahre früherer Kunstformen akzeptieren und damit – wieder, und nun auf stärkere Weise – als etwas, das wahre Kunst produzieren kann.

J. TUOMAS HARVIAINEN ist ein finnischer Bibliotheksleiter, Live-Rollenspiel-Forscher und Spieldesigner. Von ihm geschriebene Live-Rollenspiele wurden sowohl auf Kunstfestivals durchgeführt als auch als Lehrmaterialien im Fachbereich Theaterwissenschaft genutzt. Ihm fällt es daher manchmal schwer zu verstehen, dass es Menschen gibt die abstreiten, dass Live-Rollenspiel Kunst sein kann.

-
- 1 Vanek, Aaron: Cooler than You Think. Understanding Live Action Role Playing. <http://mysite.verizon.net/res61997/understandinglarp.pdf> (abgerufen am 2. November 2009=)
 - 2 Für ein hervorragendes Beispiel dazu siehe Lehrskov, Ulrik: My Name is Jimbo the Orc. In: Donniss, Jesper/Gade, Morten/Thorup, Line (Hrsg.): Lifelike. Knudepunkt 2007. Copenhagen, 2007
 - 3 Pettersson, Juhana: The Art of Experience. In: Fritzon, Thorbiörn/Wrigstad, Tobias (Hrsg.): Role, Play, Art—Collected Experiences of Role-Playing. Knutpunkt 2006. Stockholm, 2006.
 - 4 Für ein Beispiel siehe Falk, Jennica/Davenport, Glorianna: Live Role-Playing Games: Implications for Pervasive Gaming. In: Lecture Notes in Computer Science, Ausgabe 3166 (2004).
 - 5 Morton, Brian: Larps and their Cousins Through the Ages. In: Donniss/Gade/Thorup: Lifelike.
 - 6 Flood, Kristine: The Theatre Connection. In: Fritzon/Wrigstad: Role, Play, Art—Collected Experiences of Role-Playing. ; Morton: Larps and their Cousins Through the Ages.
 - 7 Harviainen, J. Tuomas: Kaprow's Scions. In: Montola, Markus/Stenros, Jaakko (Hrsg.): Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. Solmukohta 2008. Helsinki, 2008.
 - 8 Kirby, Michael: A Formalist Theatre. Philadelphia, 1987.
 - 9 Lancaster, Kurt: Warlocks and Warpdrive. Contemporary Fantasy Entertainments with Interactive and Virtual Environments. Jefferson, 1999.

- 10 Mackay, Daniel: *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*. Jefferson, 2001.
- 11 Phillips, Brian David: *Interactive Drama as a Theatre Form*. In: *Journal of Interactive Drama* 1.2 (2006).
- 12 Szatkowski, Janek: *Rollespillets udfordring – udfordring til rollespillet. Elementer af en interaktiv dramaturgi*. In: Sandvik, Kjetil/Waade, Anne Marit: *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus, 2006.
- 13 Als Beispiel für diese Ansicht vgl. Foster, Hal et al.: *Art Since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. New York, 2004.
- 14 Phillips: *Interactive Drama as a Theatre Form*.
- 15 Choy, Edward: *Tilting at Windmills. The Theatricality of Larps*. In: Montola/Stenros: *Beyond Role and Play*.
- 16 Harviainen: *Kaprow's Scions*.
- 17 Fatland, Eirik: *Incentives as Tools of Larp Dramaturgy*. In: Bøckman, Petter/Hutchison, Ragnhild (Hrsg.): *Dissecting larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*. Oslo 2005.
- 18 Koljonen, Johanna: *I Could a Tale Unfold Whose Lightest Word Would Harrow up Thy Soul. Lessons from Hamlet*. In: Montola/Stenros: *Beyond Role and Play*.
- 19 Harviainen, J. Tuomas: *Nothing is True, Everything is Permissible. Using Deception as a Productive Tool*. Veröffentlicht unter dem Pseudonym "Markku Jenti" in: Bøckmann/Hutchison: *Dissecting Larp*.
- 20 Kaprow, Allan: *Assemblage, Environments & Happenings*. New York 1966.
- 21 Kaprow: *Assemblage, Environments & Happenings*; Harviainen: *Kaprow's Scions*.
- 22 Dies gilt ebenso für viele andere Formen von Kunst, beispielsweise Konzerte oder Ballettaufführungen.
- 23 Koljonen: *I Could a Tale Unfold Whose Lightest Word Would Harrow up Thy Soul. Lessons from Hamlet*.
- 24 Für weitere Details siehe Gerge, Tova (2004): *Temporary Utopias*. In: Montola/Stenros: *Beyond Role and Play*.
- 25 Siehe Hultman, Anders, Westerling, Anna & Wrigstad, Tobias: *Behind the Facade of A Nice Evening with the Family*. In Montola/Stenros: *Playground Worlds*.
- 26 An dieser Stelle soll erwähnt werden, dass viele derer, die an der Organisation dieser Spiele beteiligt waren, einen Theaterhintergrund hatten und über diesen zum Live-Rollenspiel kamen. Dies verdeutlicht, dass eine direkte Verbindung zu Formen des experimentellen Schauspiels, inklusive Happenings, existiert.
- 27 Gute Beispiele hierfür sind die Live-Rollenspiele *Katvealue 1-2* von Pohjola, Kontusalmi & Tikkaaja, die in Zusammenarbeit mit dem Finnischen Museum für zeitgenössische Kunst und dem Finnischen Ateneum-Museum entstanden.
- 28 Für Details zu den künstlerischen und politischen Zielen siehe Opus: *Bagom System Danmarc*. In: *System Danmarc DVD 2.0 EN*. Copenhagen, 2005.
- 29 Andersen, Anita Myhre & Aarebrot, Erik (2009): *Larp in Kamensky Forest*. In: Holter, Matthijs/Fatland, Eirik/Tømte, Even (Eds.): *Larp, the Universe and Everything*. Knutepunkt. Oslo, 2009.
- 30 Vartiainen, Leena: *Virtuaaliyhteisöjen rooli käsityötaidon ja –tiedon hankkimisessa. Tutkimus live-roolipelaaajien ja historiaharrastajien tiedonhankinta-keinoista käsityöllisessä prosessissa*. Joensuu, 2006 (Diplomarbeit).

- 31 Montola, Markus/Stenros, Jaakko/Waern, Annika: Pervasive Games: Theory and Design. San Francisco, 2009; Salen, Katie/Zimmerman, Eric: Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, 2004.
- 32 Vanek: Cooler than You Think. Understanding Live Action Role Playing.
- 33 Und da das Leugnen der künstlerischen Seite des Live-Rollenspiels darauf abzielt, seine kulturelle Bedeutung im Allgemeinen zu verneinen, sollten Gegner, wenn sie Live-Rollenspiel glaubhaft als unbedeutendes Spiel darstellen wollen, demzufolge auch die pädagogischen Verdienste widerlegen, wie sie von Balzer (Balzer, Myriel: Live Action Role Playing. Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten. Marburg, 2009) und Henriksen (Henriksen, Thomas Duus: A Little More Conversation, A Little Less Action. Rethinking Learning Games for Organisation. Aarhus, 2009 (Doktorarbeit)) vorgestellt wurden, ebenso wie die jahrzehntelange Forschungen über Lernsimulationen, die in angesehenen Fachzeitschriften veröffentlicht wurden. (z.B. Crookall et al, 1987).
- 34 Esslin, Martin: The Theatre of the Absurd. Revised and enlarged third edition. Harmondsworth, 1980.
- 35 Morton: Larps and their Cousins Through the Ages.
- 36 Montola/Stenros/Waern: Pervasive Games: Theory and Design.