

Treatment „Live-Rollenspiel“, 45 min.

Situationsbeschreibung

Ausgehend von dem Jahrhundert-Roman von J.R.R. Tolkien, der Herr der Ringe, entwickelte sich in den 70er Jahren in den USA ein neues Genre: das Fantasy. Es wurden bis heute in diesem Bereich eine Vielzahl von Comics, Romanen oder Filmen veröffentlicht.

Doch fernab einer grossen Öffentlichkeit, entwickelte sich eine spielerische Form dieser Bewegung, das Fantasy Rollenspiel. Erste Fanatiker entwickelten eine komplexe Form von Brettspiel, das mittlerweile umfangreiche Regeln, Charaktere und ganze Welten besitzt. Die ersten Entwickler dieser Spiele sind heute zum Teil Millionen schwere Fantasy-Buch-Verleger. Diese Spiele haben selten das Ziel des Sieges, sondern im Mittelpunkt steht der Spass an einer interaktiven Geschichte mitzuwirken. Die Bezeichnung ‚Paper-and-Pen‘ beschreibt das Spielen mehrere Personen und ihrer imaginären Charaktere mit Papier und Bleistift. Das heisst die Spieler sitzen an einem Tisch und ein Spielleiter steuert die Entwicklung dieser, nicht gänzlich vorherbestimmten Geschichte.

Eine zweite Entwicklung gipfelte in Europa erst in den späten neunziger Jahren und hat bis heute bestand. Sogenannte LARPs, Live-Adventure-Roleplays. Dabei schlüpfen die Spieler nicht nur in die Gedanken und Worte ihrer Charaktere, sondern in eine real inszenierten Welt. Auf CONs (Conventions) treffen sich teilweise hunderte von Spielern um Abenteuer zu bestehen. Dabei wird vorallem Wert auf Kostüme und fantastische Inszenierungen von Situationen gelegt. Darum herum entwickeln sich LARP-Gruppen, die Welten und Königreiche ausarbeiten, Firmen die Rüstungen und Polsterwaffen herstellen, Gruppen von Spielleitern die CONs organisieren und veranstalten. Internetportale informieren über CONs, Gruppen und Regeln. Eine grosse Zahl vorallem junger Menschen in Deutschland geht dieser Freizeitbeschäftigung nach. Sie treffen sich um ihren Fantasien, in einem surreal bizarren Szenario, ein wenig Wirklichkeit zu verleihen.

Also Höhepunkt der Fantasy-Bewegung kann man die im Moment in dem Kinos laufende Verfilmung des Herrn der Ringe bezeichnen, die einer noch breiteren Masse als zuvor dieses Genre zugänglich macht.

Filmaufbau

1) Interview-Ebene

Axel (Hauptprotagonist) ist ein 25-jähriger Mann aus der Nähe von Stuttgart. Man kann ihn als durchaus gebildet, intelligent und charismatisch bezeichnen, aber auch als Besserwisser oder unangepasstem Revoluzzer, im Sinne einer gesellschaftlichen Norm.

Er studiert Geschichte und Politik, mit mehr oder weniger Erfolg, was aber nichts über sein wirkliches Wissen in diesen Bereiche aussagt, das als ungewöhnlich weitreichend bezeichnet werden muss.

Auch er kam, wie viele, über den Herr der Ringe zum Fantasy. Über Bekannte und Freunde lernet er das klassische ‚Paper-and-Pen‘-Rollenspiel kennen, das er seit mehrere Jahre in diversen Gruppen spielt. Mit aufkommen des Internets (Mitte der 90er) schwappte die Tendenz des LARP nach Europa. Axel begann sich über Ausrüstung und Polsterwaffen zu informieren und besuchte die ersten CONs. Über die Jahre wuchs sein Interesse an dieser Form des Rollenspiel. So das er heute einen grossen Fundus an Kostümen, Waffen und Accessoires besitzt und schon auf vielen CONs dabei war. Man kennt Axel in der Rollenspielszene in vielen unterschiedlichen Rollen.

Doch seine Hauptrolle ist Baldur von Beilsteyn. Ritter des Königreiches Beilsteyn, Fürst eines eigenen Landes, Heerführer eines ganzen Ordens. Er und einige weitere Spieler spielen den Orden des Lichts, eine (spielerisch) gläubige Gemeinschaft von Krieger, Priestern und Knappen. Sie verehren Sonne und Sterne und vertreten somit die Gesinnung des Guten in einer düsteren mittelalterlichen Welt. Was aber wiederum nicht heisst, dass Sie davor zurückschrecken (im Spiel), beispielsweise inquisitorische Methoden anzuwenden. Sie verkörpern einen Aspekt im klassischen Spiel zwischen Gut und Böse.

1a) Interviews mit Axel

Die Interviews mit Axel, d.h. dem real existierenden Privatmenschen, werden in einer privaten oder öffentlichen Umgebung gedreht. Also zum Beispiel in einem Café oder Kneipe, ohne aber dabei unnötig eine mittelalterliche Atmosphäre herzustellen. Die Bilder sollen klar symbolisieren das es sich um das ‚echte‘ Leben handelt. Dabei bezieht sich der Inhalt des Interviews vorallem auf private Aspekte von Axel, bzw. auf die Schnittstelle zwischen privatem und Rollenspiel. Dabei spricht Axel stets aus seiner Ich-Perspektive. Es werden keine direkten Themen zum Charakter Baldur angesprochen.

1b) Interviews mit Baldur

Die Interviews mit Baldur werden auf dem betreffenden CON gedreht, aber in abgekoppelten Situation, also OUT-TIME (ausserhalb des Spiels). Baldur trägt dabei die für den LARP typische Verkleidung. Baldur erzählt dabei über sich (also den Charakter Baldur) und die Umstände des Rollenspieles. Dem Zuseher soll der imaginäre ‚zweite‘ Axel näher gebracht werden.

1c) Interviews mit anderen Spielern/Protagonisten

Sekundäre Protagonisten sprechen nie über sich oder ihren Charakter, sondern ausschliesslich über Live-Rollenspiel oder Axel bzw. Baldur. Diese Meinungen dienen zur Beschäftigung oder Vertiefung der Information über die Person Axel oder den Charakter Baldur.

mögliche Protagonisten:

- Flo (Bruder Angus)

Spielleiter der Paper-and-Pen Gruppe in der Axel spielt. Längjähriger Freund und Live-Rollenspiel-Gefährte. Flo studiert Umwelttechnik. Er ist im Gegensatz zu Axel eher konservativ und gesellschaftlich angepasst. Ihm ist Erfolg im realen Leben wichtig, er ist zielstrebig, erfolgreich und ergeizig.

- Waschdl/Sebastian (Knappe von Baldur)

Waschdl ist der Bruder von Flo. Ebenfalls langjähriger Freund von Axel, aber erst spät zum LARP gestossen. Er spielt schon seit langer Zeit Paper-and-Pen. Waschdl ist eher der süsse Trottel. Nicht dumm, aber etwas einfacher, witzig und nett. Nicht so tiefgründig wie Axel oder Flo. Er macht eine Ausbildung als Physiotherapeut. Waschdl ist der Knappe von Axel, der somit Pflichten Baldur gegenüber erfüllen muss, dem aber ein gutes Glas Meet (oder zwei...) und einige nette Gespräche mit weiblichen Rollenspielerinnen wichtig sind.

- Matthias

Ebenfalls langjähriger Freund und Paper-and-Pen Rollenspieler. Der Harte, wie er von seinen Freunden genannt wird, hat Mechatronik studiert und arbeitet in einem Maschienebauunternehmen. Er hat nach einigen LARP-Erfahrungen das Schwert wieder an den Nagel gehängt. Für ihn ist Paper-and-Pen interessant, aber LARP eine etwas überdimensionierte und überbewertete Form des Rollenspiels. Er stellt also eher den Oportunisten dar, der aber selbst LARP-Erfahrung hat. Vielleicht ist er zu intellektuell oder tiefgründig um Gefallen am LARP zu finden.

- weitere Personen unterschiedlicher Art beim Live-Rollenspiel, wie der König von Beilsteyn, Hofdamen, andere Ritter, oder andere anwesende Personen.

Schlussfolgerung zur Interviewebene:

Die Interview ebene zeigt die Zweischichtigkeit der Person Axel bzw. Baldur auf. Der Zuseher lernt ein und die selbe Person zweimal kennen. Dabei sollte es nicht die Aufgabe des Filmes sein, diese beiden Personen zu bewerten (wertende Darstellung) oder zu vergleichen, sondern die Ähnlichkeit oder Unähnlichkeit der beiden Personen liegt beim Betrachter selbst. Die zusätzlichen Protagonisten schmücken das Bild um diese beiden Personen aus und liefern weitere Fakten.

Filmaufbau

2) Geschehensebene

2a) Vorbereitung der Spieler

Schon Tage zuvor ist, zwischen Axel und den Anderen, der CON das bestimmende Thema. Wer fährt, was muss mitgenommen werden, was wird die Spieler erwarten? Alle Beteiligten, allen voran Axel, bereiten sich vor. Packen ihre Kleidung, Rüstungen, Waffen. Alle, noch in alltäglicher Kleidung, besteigen das Auto und fahren Freitag Nachmittag zum Pfadfinderlager Pettersweil (bei Frankfurt).

2b) Vorbereitung der Spielleitung/Veranstalter

Wochen und Monate vor dem Eigentlichen CON beginnt für die Spielleitung die Arbeit. Der CON muss geplant, umgesetzt und alles dafür nötige besorgt werden. Geplant ist ein Turnier des Königreiches Beilsteyn zu veranstalten. Dazu werden alle bekannten Spieler eingeladen, die Charaktere des Königreiches spielen. Für neue oder unbekannte Spieler ist nur eine geringe Anzahl von Plätzen vorgesehen. Der Con soll im Pfadfinderlager Pettersweil stattfinden. Eine Art Jugendherberge mit einzelnen kleinen Häusern, zur Unterbringung der Spieler, einem Veranstaltungsort und einer zum Teil ausgebauten Burgruine, mit einem feudalen Tronsaal, Festsälen und weiteren atmosphärisch eingerichteten Räumen.

Die Spielleitung erstellt eine Geschichte, d.h. einen Ablauf was wären der drei Tage von Freitag bis Sonntag passieren wird, oder soll, sofern die Spieler ‚mitspielen‘. Des Weiteren, Pläne für Aufbauten, wie die königliche Bühne, Dekorationen mit rot-weißen Stoffen, den Farben Beilsteyns, oder ein Catering-Service für das Festmal am Samstag Abend. Die Spieler werden schriftlich eingeladen und nach und nach gehen die Anmeldungen für den CON ein. Mehr und mehr kristallisiert sich heraus wer kommen wird und wie die Geschichte dieses CONs laufen kann. Schon Tage vor dem CON wird begonnen das Pfadfinderlager in ein mittelalterliches Szenario umzubauen. Alles mit rot-weißen Stoffbahnen zu behängen. Alles warten nun auf Freitag, wenn die Spieler kommen.

2c) Vorbereitungen bei Hammerkunst

Die Firma Hammerkunst in Velburg bei Nürnberg stellt rollenspieltaugliche Kostüme und Rüstungen, sowie Polsterwaffen her. Vorallem über ihre Internetseite verkaufen sie Ihre Artikel. Die meisten von Ihnen sind selbst Live-Rollenspieler und werden auch auf der Beilsteiner Turney sein. Aber hier verdrängt noch Arbeit die Vorfreude auf den CON.

Für mehrere Spieler muss noch bestellte Ware fertig gemacht werden. Rüstungsteile, Waffen, Schilde. In der Werkstatt von Hammerkunst sieht man halb fertige Rüstungen, Schmiede die gerade bestimmte Rüstungsteile fertigen. Waffenmacher, die Glasfieberstäbe mit Schaumstoff ummanteln, mit Flüssiglatex bestreichen und zum Schluss kunstvoll bemalen. Eine moderne Werkstatt, mit modernen Fertigungsmethoden, die mehr oder weniger moderne Produkte herstellen.

2d) Eintreffen der Spieler

Freitag Nachmittag füllt sich langsam der Parkplatz vor dem Pfadfinderlager. Die meisten kommen schwer bepackt mit Kisten, Taschen, in Felle geschnürte Waffenbündel. Die Häuser werden bezogen. Nach und nach werden Worker-Jeans gegen Lederhosen, Syntetik-Pullies gegen Kettenhemden oder Plattenpanzer getauscht. Immer mehr Anwesender verwandeln sich in Ihre LARP-Charaktere, beginnen in ein anderes fremdes Ich zu schlüpfen.

Am Abend hat sich das Szenario in ein fantastisches Mittelalter verwandelt.

2e) Der CON

Der erste Abend ist bestimmt von Formalitäten. Der König empfängt mit seinem Hofstaat die Gäste. Im Hof der Burg ist eine Tafel aufgestellt. Musik, Tanz und Gelage. Die Ritter tanzen mit den Hofdamen, die Knappen zechen in einer anderen Ecke. Man erzählt sich real Erlebtes und Neuigkeiten aus dem Rollenspielleben. Früher oder später gehen alle zu Bett.

Am nächsten morgen weckt der königliche Hofmeister die Spieler. Ein kurzes Frühstück. Dann trifft sich die Rollenspielgemeinde auf dem Versammlungsplatz. Der König sitzt mit den Seinen auf einem erhöhten Balkon, völlig verhüllt mit dem Rot-Weiss von Beilsteyn. Der Hofmeister bittet die Ritter und Krieger in die Mitte des Platzes und lost die Reihenfolge der Kämpfer aus.

Die Knappen sind derweil beschäftigt die Ausrüstung der Kämpfer vorzubereiten. Die ersten beiden werden angekleidet und begeben sich in die Mitte. Der Hofmeister verliest noch einmal die Regeln. Eine Mischung zwischen Rollenspielanweisungen und Hinweise des realen Lebens, wie z.B. ‚das Schläge auf den Kopf oder gefährliche ungerüstete Körperzonen verboten sind und das man sich gefälligst dafür entschuldigt, wenn so etwas passiert‘. Und weiter im offiziellen Teil erklärt der Hofmeister, das nicht zwingend der beste Kämpfer gewinnen wird, sondern wer die Gunst des Rates der Damen gewinnt. Also siegen alleine zählt nicht.

Die ersten Kämpfe gehen über die Bühne, die Damen wählen nicht immer den eigentlichen Gewinner des Kampfes zum Sieger. Das Volk applaudiert. Der König scheint zufrieden mit der Turney. Baldur trifft in der ersten Runde auf einen, ihm unbekanntem Spieler, der ihm aber nicht lange standhält und sich ergibt. Auch der Rat der Damen bestätigt Baldur als Sieger. Es wird Runde für Runde gekämpft bis schliesslich der Sieger der Kämpfe feststeht. Doch jetzt kommt noch die Vorstellung der Krieger durch ihre Knappen. Der Rat der Damen geht von Krieger zu Krieger und deren Knappen müssen ihnen das Land und die Taten Ihrer Ritter unterbreiten und auch teilweise unangenehme Fragen der Damen beantworten. Nicht jeder Knappe ist dieser Aufgabe gewachsen.

Der Abend endet mit einem Festmal in herausgeputzten Rittersaal. Vor der Essen wird der engültige Sieger der Turney verkündet. Dann das Festmal aufgetragen. Die Knappen müssen während des ganzen Essens, stehend hinter ihren Rittern ausharren (Hart für Waschdl). Wieder geht der Abend mit Tanz und Festivitäten zuende, falls nichts unvorhergesehenes passiert, was die Spieler natürlich noch nicht wissen (...). Sich zum Beispiel Dinge ereignen die vorher von den Veranstaltern ausgedacht wurden, wie z.B. der Angriff auf die Burg durch eine Schaar böser Wesen, wie Orks oder Oger. Und so die Ritter beweisen müssen das Sie nicht nur im Turnier ein Schwert führen können, sondern auch gegen ‚echte‘ Gegner antreten könne.

Am nächsten Tage haben die Knappen die Möglichkeit sich zu beweisen. Beim Bogenschiessen oder Schildschlagen. Wobei so mancher noch deutlich verkatert ist!

Gegen späten Nachmittag beginnt die Rückverwandlung der Spieler. Es mischen sich Spieler in zivil und Kostümen. Man verabschiedet sich. Die ersten verlassen den CON. Zurück bleibt das für 3 Tage hergerichtete Pfadfinderlager.

Details zum Filmaufbau/Filmhaften Darstellung

1) Mischung zwischen Interview- und Geschehens-Ebene.

2) Mischung zwischen Realität und Spiel

Auch innerhalb des Spieles fällt man oft ins reale Leben zurück. Es wird während eines CONs nicht 100% der Zeit gespielt. Dieser innere Konflikt des Liverollenspiels soll, sowohl inhaltlich als auch durch Kamera und Schnitt visualisiert werden.

3) Mischung innerhalb der Geschehens-Ebene zwischen IN-TIME und OUT-Time Sequenzen.

Dabei werden die IN-TIME-Sequenzen (im Spiel) durch eine Art Spielfilmkamera aufgenommen und die OUT-TIME-Sequenzen (ausserhalb des Spiels) durch eine ‚normale‘ gewohnte Dokumentarfilmkamera. Dies dient zur Trennung zwischen Spiel und realem Leben.

4) Die Tonebene bleibt stets real.

Das heisst Polsterwaffen machen keine ‚Kling-Klang‘-Geräusche auch wenn Spielfilmkamera verwendet wird. Eine Ausnahme stellt passende Musik dar, die hinterlegt werden kann.

5) Der Film sollte ohne zusätzlichen Text auskommen.

Wesentliche Elemente des Films

- Interviews mit Axel und Baldur.
- Interviews mit weiteren Protagonisten die über Axel/Baldur oder das Spiel sprechen
- Vorbereitung der Spieler vor dem CON
- Vorbereitung der Veranstalter (Spieleitung vor und während des CONs)
- Vorbereitungen und Arbeit der Hammerkunst
- Das Eintreffen der Spieler beim CON und später das Abreisen.
- Der CON selbst mit allen IN- und OUT-TIME Situationen die sich zutragen.