



Die Wahrheit

Ein Minilarp über Folter

| | |
|--------------|---|
| Spielerzahl: | 4 (oder ein Vielfaches von 4) |
| Dauer: | etwa 1 - 2 h |
| Raum: | ein geschlossener Spielraum, 2 Stühle (bei mehr als 4 Teilnehmenden je 2 Stühle für 4 Spieler und Trennwände, Paravents, Laken und Wäscheleinen etc.) |
| Requisiten: | Malerkrepp, Schals, Kissenbezüge oder Stoffstreifen (für Fesseln und Augenbinden), einen Spot oder eine starke Taschenlampe, einen stumpfen Gegenstand (Stift, Löffel etc.) je 4 Teilnehmende |

ZUSAMMENFASSUNG

Willkommen. Das hier ist kein schönes Spiel. Lies Dir das gesamte Material gut durch und mache Dir ein paar Gedanken darüber, worauf Du Dich einlässt und ob Du Dich darauf einlassen möchtest. Wahrscheinlich wirst Du nach dem Spiel früher oder später das Bedürfnis haben, mit den anderen Teilnehmenden oder einer Person Deines Vertrauens über Deine Erfahrungen zu sprechen. Plane dafür Zeit ein. Psychische und körperliche Belastungen sind Teil der Spielerfahrung, aber in dieser Beschreibung werde ich Sicherheitsmechanismen vorstellen, um das Spiel zu jedem Zeitpunkt zu unterbrechen, sollte jemand unter den Teilnehmenden das wünschen.

Grundsätzliches Ziel des Spiels ist es, zumindest einige der Mechanismen nachzufühlen und besser zu verstehen, die in Situationen wirken, in denen Menschen andere Menschen foltern. Das ganze Setup ist bewusst sehr abstrakt konzipiert damit es für alle Beteiligten sicher ist und dennoch die Möglichkeit eröffnet, etwas näher an das Thema heranzukommen, als es die meisten Filme, Serien oder Larps zulassen.

Das Basisszenario ist für vier Teilnehmende angelegt: zwei Opfer und zwei Folterer. Die Rahmenbedingungen sind generisch. Ich habe mich bewusst dagegen entschieden ein konkretes Setting mit Zeit und Ort – historisch oder fiktiv – festzulegen. Ein gemeinsames Verständnis hierzu wird in ausreichender Tiefe im Rahmen des Spiels erarbeitet.

Im Spiel findet keine reale Gewalt statt und Sicherheitsmechanismen sind ein wichtiger Bestandteil der Spielmechanik.

Das erweiterte Szenario ermöglicht das Spiel für mehrere Gruppen von zwei Opfern und zwei Folterern gleichzeitig. Die Gruppen sehen sich während des Spiels nicht, aber sie hören die Vorgänge in den Nachbarzellen. Alle Anteile dieser Anleitung, die sich auf das erweiterte Szenario beziehen sind mit (8+) gekennzeichnet.

Hinweis: Keine der Rollen in diesem Minilarp ist auf ein Geschlecht festgelegt. Wo immer möglich, wurde im Text darauf geachtet geschlechtsneutrale Formulierungen zu verwenden. Wenn Begriffe aus Gründen der Lesbarkeit nicht geschlechtsneutral verwendet werden, ist dies dem grammatikalischen Genus geschuldet und stellt keine Festlegung und Bevorzugung dar.

1. PROLOG

Es gibt im Wesentlichen zwei Gründe, warum ich dieses Szenario geschrieben habe. Ich möchte sie an dieser Stelle erläutern, damit Du Dir überlegen kannst, ob Du Dich auf dieses Experiment einlassen möchtest oder nicht.

Zum einen war und bin ich sehr empfindlich, wenn es um Folter und ihre kleinen Geschwister Mobbing, Quälerei und Unterdrückung geht. Wenn ich feststelle, wie leichtfertig oft in Popkultur, Medien und Larp mit diesen Themen umgegangen wird, nur um Spannung zu erzeugen oder die Überlegenheit und Coolness des Protagonisten zu unterstreichen, hinterlässt das bei mir einen bitteren Beigeschmack. Echte Folter ist wohl das Unmenschlichste wozu Menschen fähig sind und doch ist sie seit Menschengedenken ein fester Bestandteil unserer Welt und findet jeden Tag statt. Damit will ich gar nicht sagen, dass es nicht auch Beispiele der Darstellung von Folter in Kunst und Medien gibt, die angemessen verstörend sind, aber es ist mein Eindruck, dass dies nicht die Regel ist. Zum Glück musste ich niemals richtige Folter erleben, aber ich war genug Opfer von Quälerei und Unterdrückung, um eine Gänsehaut zu bekommen, wenn ich ernsthaft über Folter nachdenke.

Der zweite Grund ist eine persönliche Larperfahrung. Ich habe eine Figur gespielt, die bei lebendigem Leib verbrannt ist – ohne Frage ein furchtbarer, unvorstellbar schmerzhafter Tod. Ich habe versucht den Schmerz und den Schrecken so intensiv wie möglich auszuspielen und habe wahrscheinlich noch nie in meinem Leben so lange, so laut und so schrill geschrien. Und während ich schrie spürte ich, wie mein Körper physisch darauf reagierte, wie mein Puls sich beschleunigte, mir der Schweiß ausbrach, ich zu zittern begann, kaum noch Luft bekam. Bis zu einem Punkt an dem die körperliche Belastung kaum zu ertragen war – und mir reale Angst gemacht hat. Erst nach einer ganzen Weile am Boden liegen und nichts tun, war ich in der Lage wieder ruhiger zu atmen und zu sprechen. Die Erfahrung war intensiv und alles andere als angenehm, aber sie hat mich dazu gebracht über die Verbindungen zwischen Schmerz, körperlicher Erschöpfung, psychologischer Belastung und mentaler Widerstandskraft nachzudenken.

Ich weiß nicht, welche Erfahrungen Du und die anderen Teilnehmer beim Spiel von „Die Wahrheit“ machen werdet, aber ich bin neugierig, was Ihr zu berichten habt.

2. VORBEREITUNG

Zum Spiel benötigt Ihr einen kleinen Raum mit zwei Stühlen, die nebeneinander aufgestellt werden und rundherum genug Platz lassen, dass die beiden Folterer sich frei bewegen können. Bitte macht Euch bewusst, dass intensives Spiel auch zu lautem Geschrei etc. führen kann und berücksichtigt das bei der Raumauswahl. Niemand soll sich zurückhalten müssen, um die Nachbarn nicht zu verstören. Wenn nötig und möglich, verdunkelt eventuelle Fenster und nutzt Kunstlicht. Ein Spot der die Opfer anstrahlt unterstützt die Atmosphäre der Befragungssituation.

Lest die Regeln gemeinsam mit allen Teilnehmenden durch, entscheidet, wer welchen Charakter spielt (vgl. Abschnitte 5 und 6), bespricht die Sicherheitsmechanismen und legt gemeinsam ein Schlüsselwort (Safeword) fest.

(8+) Bei Spiel mit mehr als 4 Teilnehmenden muss der entsprechend größere Raum so vorbereitet werden, dass mehrere Folterungen parallel stattfinden können, ohne dass die Gruppen sich jeweils sehen. Das heißt, die oben beschriebenen zwei Stühle müssen für jede Gruppe aufgestellt werden und durch Trennwände, Wandschirme, Wäscheleinen und Bettlaken oder ähnliche Maßnahmen zum Sichtschutz getrennt werden.

Jede Gruppe sollte ihr eigenes Safeword festlegen und sich auf ihren gemeinsamen Umgang mit den Sicherheitsmechanismen einigen.

3. SPIELABLAUF

Das eigentliche Spiel besteht aus vier Phasen:

Workshop – Alle Teilnehmer erarbeiten ein gemeinsames Verständnis der inhaltlichen Rahmenbedingungen und des Settings ihres Spiels. Hierzu sollten die vier Rollen bereits verteilt sein.

Alle Teilnehmenden setzen sich am Besten an einen Tisch oder stellen sich im Kreis auf. In festgelegter Reihenfolge werden nun Setzungen über das Setting getroffen. Eine Setzung wird wie folgt durchgeführt: Die Spielerin oder der Spieler des jeweils unten genannten Charakters macht eine Aussage zu der zugeordneten Fragestellung. Die Aussage erfolgt kurz und knapp in wenigen Sätzen. Der Reihe nach haben nun die anderen Teilnehmer die Gelegenheit diese Aussage zu kommentieren und zu ergänzen. Am Ende der Runde ist der

oder die Verantwortliche für die Aussage wieder an der Reihe und fasst die modifizierte Setzung noch einmal für alle zusammen. Ab jetzt ist diese Setzung für alle Teilnehmenden gültig.

1. **Der Neuling:** Wie sieht die Welt aus, in der das Szenario spielt?

Hinweis: Versuche dafür zu sorgen, dass diese Welt für alle vorstellbar ist, aber nicht zu spezifisch auf historische Details angewiesen ist. Z.B.: „das finstere Mittelalter“, „eine ferne Zukunft“, „ein fiktives totalitäres Regime im 20. Jahrhundert“, „ein verzweifelter Rechtsstaat, der von Terror bedroht ist“.

2. **Das unberührte Opfer:** Wie hast Du vor Deiner Festnahme gelebt?

Hinweis: Versuche persönlich und konkret zu werden. Was hattest Du für einen Beruf, wie war Deine familiäre Lebenssituation? Hattest Du ein gutes Leben in der Welt gemäß der ersten Setzung?

3. **Der Foltermeister:** Warum wurden die Opfer festgenommen? Was wird ihnen vorgeworfen?

Hinweis: Überlege, warum Menschen zu Opfern werden, wenn sie in der Welt aus Setzung 1 ein Leben wie in Setzung 2 führen? Welche Ängste haben die Mächtigen in dieser Welt? Warum wenden sie Unterdrückung und Angst an?

4. **Das erfahrene Opfer:** Wie ist Deine Beziehung zum unberührten Opfer?

Hinweis: Viele Rahmenbedingungen sind durch die ersten drei Setzungen schon festgelegt. Versuche, durch Deine Setzung und die Beziehung zum unberührten Opfer die Lücken zu füllen. Und denke daran: Die Beziehung zwischen Euch muss nicht allen Charakteren bekannt sein.

Abschließend überlegt Euch Namen für Eure Figuren. Entscheidet selbst nun auf Basis des gemeinsam durch die Setzungen erarbeiteten Settings, welche anderen Charaktere Euren Namen kennen und teilt ihn den entsprechenden Spielern bzw. Spielerinnen mit.

(8+) Beim Spiel mit mehreren Gruppen, erfolgt die erste Setzung im großen Plenum: Alle Neulinge einigen sich gemeinsam auf ihre Setzung und stellen diese allen anderen Teilnehmenden vor. Dann teilen sich die Gruppen auf und die Setzungen 2 bis 4 werden jeweils in der Gruppe vorgenommen.

Setup – Die Opfer setzen sich auf die beiden Stühle. Ihre Hände werden locker – also nur symbolisch – mit Malerkrepp oder Tüchern gefesselt, ihre Augen werden verbunden. Für alle Belange im Spiel sind sie an die Stühle gefesselt und können sich nicht selbst befreien. Die Folterer verlassen den Raum für einige Minuten, so dass beide Paare Zeit haben, sich

Gedanken über ihre Charaktere zu machen und ihre jeweiligen Beziehungen zu definieren. Das Spiel beginnt, wenn die Folterer den Raum wieder betreten. Die Entscheidung über den Zeitpunkt liegt bei den Folterern.

(8+) Die Opfer hören in diese Situation schon die anderen Gruppen und können sich auch gruppenübergreifend austauschen. Die Folterer sollen sich in dieser Phase jeweils in ihrer Paarung abstimmen und jedes Paar betritt den Verhörraum wenn es soweit ist.

Verhör – Die Folterung nimmt ihren Lauf. Die Folterer treffen ihre Entscheidungen und handeln unter Beachtung der unten stehenden Regeln.

Schluss – Das Spiel endet auf eine in den Regeln beschriebenen Art und Weise. Lest den Epilog und nehmt Euch gemeinsam etwas Zeit, Eure Erfahrungen zu besprechen.

4. REGELN

- Zu keinem Zeitpunkt wird im Spiel echte Gewalt ausgeübt oder echter Schmerz zugefügt. Ein harmloser, stumpfer Gegenstand – etwa ein Löffel oder ein Stift – wird gemeinsam als Folterinstrument festgelegt. Wenn ein Opfer mit dem Instrument berührt wird, verursacht dies per Definition Schmerzen. Tatsächlich kann dieses Instrument im Laufe des Spiels verschiedene Arten von Folter repräsentieren, welche das sind und wie sie wirken, wird gemeinsam erspielt.

- Es wird immer nur ein Opfer gleichzeitig gefoltert. Die Folterer können zu jedem Zeitpunkt zwischen den beiden Opfern wechseln. Dem Opfer, das gerade gefoltert wird, wird die Augenbinde abgenommen; die Augen des anderen Opfers sind zu dieser Zeit verbunden.

(8+) Diese Regel gilt für jede Gruppe. Das heißt es wird jeweils ein Opfer jeder Gruppe gefoltert und eines nicht.

- Die Intensität und Qualität des Schmerzes, der durch das Folterinstrument erzeugt wird, entstehen in der Spielsituation. Das Opfer entscheidet, wieviel Schmerz es durch eine angewandte Foltermethode erleidet und welchen Effekt dieser Schmerz und die Folter insgesamt auf es haben. Das Opfer entscheidet ebenfalls darüber, wann der Schmerz unerträglich wird. An dieser Stelle kann ein Opfer entweder entscheiden bewusstlos zu werden – die Spielerin oder der Spieler sinkt auf dem Stuhl zusammen – oder zu sterben – der Spieler oder die Spielerin rutscht vom Stuhl auf den Boden. Ein bewusstloses Opfer

kann entscheiden wieder aufzuwachen (ggf. nach irgendeiner Form von medizinischer Behandlung durch die Folterer), ein totes Opfer bleibt bis zum Spielende am Boden liegen.

- Das Spiel endet entweder wenn beide Opfer tot sind oder wenn beide Folterer entscheiden, den Verhörraum zu verlassen.

(8+) Dies gilt jeweils für eine Gruppe. Das gesamte Spiel endet, wenn alle Gruppen das Verhör beendet haben.

- Das Spiel kann darüber hinaus zu jedem Zeitpunkt von jedem der Spieler beendet werden. Dies geschieht, indem einer der Teilnehmer den Verhörraum verlässt, also eines der Opfer aufsteht und geht (es kann auch vorher tot oder bewusstlos gewesen sein) oder auch einer der Folterer geht. Alternativ kann auch das zuvor verabredete Safeword von jedem Teilnehmer jederzeit zum Beenden des Spiels genutzt werden.

(8+) Dies gilt jeweils für eine Gruppe. Das gesamte Spiel endet, wenn alle Gruppen das Verhör beendet haben.

5. CHARAKTERE – OPFER

Das erfahrene Opfer – *„Sie haben mich bereits zerstört. es gibt nichts, dass sie mir noch antun können.“*

Du hast bereits Folterungen erliden müssen. Du kennst Schmerz und hast vielleicht auch erlebt, dass die Beantwortung ihrer Fragen nicht unbedingt ein Ende der Folter bedeutet. Vielleicht verfolgt Dich die Erinnerung der Folter, die Du zuvor erlebt hast, vielleicht wurdest Du durch Deine Erfahrungen auch einfach härter. Vielleicht würdest Du einfach alles – wirklich alles? – dafür tun, weiterer Folter zu entgehen.

Es liegt bei Dir, Antworten auf die gestellten Fragen zu erfinden und zu entscheiden, ob diese Antworten wahr sind. Vielleicht kennst Du die Antworten auch gar nicht? Es liegt ebenso bei Dir, die Reaktionen Deines Charakters auf Schmerz, psychischen Druck, Manipulation oder Versprechungen auszuspielen.

Du entscheidest, wie viel Schmerz Du durch eine angewandte Foltermethode erleidest und welchen Effekt dieser Schmerz und die Folter insgesamt auf Dich haben. Du entscheidest ebenfalls darüber, wann der Schmerz unerträglich wird und bewusstlos zu werden (auf dem Stuhl zusammen sinken) oder zu sterben (auf den Boden gleiten). Wenn Du bewusstlos bist, kannst Du jederzeit entscheiden wieder aufzuwachen.

Das unberührte Opfer – „*Es gibt nichts, was ich verraten könnte. Was sollen sie mir schon tun?*“

Hier muss ein Fehler vorliegen. Du hast nichts falsch gemacht. Oder wenn doch, dann ist es viel zu lange her oder niemand weiß davon. Es muss einen Weg geben, sie von Deiner Unschuld zu überzeugen, sie müssen Dich gehen lassen. Vielleicht kannst Du ihnen einen Handel anbieten? Du hast Schmerz. Wer tut das nicht? Du willst einfach nicht leiden.

Es liegt bei Dir, Antworten auf die gestellten Fragen zu erfinden und zu entscheiden, ob diese Antworten wahr sind. Vielleicht kennst Du die Antworten auch gar nicht? Es liegt ebenso bei Dir, die Reaktionen Deines Charakters auf Schmerz, psychischen Druck, Manipulation oder Versprechungen auszuspielen.

Du entscheidest, wie viel Schmerz Du durch eine angewandte Foltermethode erleidest und welchen Effekt dieser Schmerz und die Folter insgesamt auf Dich haben. Du entscheidest ebenfalls darüber, wann der Schmerz unerträglich wird und bewusstlos zu werden (auf dem Stuhl zusammen sinken) oder zu sterben (auf den Boden gleiten). Wenn Du bewusstlos bist, kannst Du jederzeit entscheiden wieder aufzuwachen.

6. CHARAKTERE – FOLTERER

Der Foltermeister – „*Zu töten ist leicht. Eine Quelle lange genug funktionsfähig zu erhalten ist Kunst.*“

Du hast die Techniken der Folter gemeistert. Du weißt, wo Du und wie Du Schmerz einsetzen musst und dass Pausen genauso wichtig sind, wie die richtigen Fragen zu stellen und die richtige Intensität von Schmerz anzuwenden, um ans Ziel zu kommen. Du weißt, wie wichtig es ist eine Beziehung zu Deiner Quelle aufzubauen. Eine echte Beziehung. Nackt, losgelöst von allen verschwommenen Gefühlen, Loyalitäten und verzerrten Vorstellungen vergangener Erfahrungen. Schmerz ist hierzu ein wertvolles Werkzeug. Du hast gelernt niemals dem ersten Geständnis zu trauen. Jede Information muss bestätigt werden. Diese Dinge müssen Neulinge erst noch lernen. Aber Du weißt auch, dass dies nicht nur durch zusehen funktioniert. Das Folterinstrument ist bei Spielbeginn in Deiner Hand.

Zu keinem Zeitpunkt wird im Spiel echte Gewalt ausgeübt oder echter Schmerz zugefügt. Das Folterinstrument kann im Laufe des Spiels verschiedene Arten von Folter repräsentieren, welche das sind und wie sie wirken, wird gemeinsam erspielt. Es liegt bei Dir,

angemessen zu beschreiben bzw. kommentieren, wie Du das Instrument einsetzen wirst und einsetzt. Du kannst medizinische Hilfe leisten. Dies kann alles beinhalten - von der Verabreichung eines Schlucks Wasser bis zum Setzen einer Adrenalin-spritze.

Der Neuling – „*Sie sind Terroristen und Verräter. Ihr Schmerz rettet unzählige Unschuldige.*“

Du bist neu in diesem Job, aber Du weißt, dass er notwendig ist. Du wurdest ausgebildet und auf Deine Aufgabe vorbereitet. Die Menschen, die im Verhör vor Dir sitzen, haben alle ihre Rechte freiwillig aufgegeben, als sie sich entschieden haben, die Allgemeinheit in Gefahr zu bringen. Sie sind Terroristen, die viele Unschuldige auf dem Gewissen haben oder Verräter und Kollaborateure, die ebensolche Terroristen unterstützt und gedeckt haben. Aber natürlich bist Du kein Monster. Niemand muss leiden, wenn Du die Informationen bekommst, die Du brauchst.

Zu keinem Zeitpunkt wird im Spiel echte Gewalt ausgeübt oder echter Schmerz zugefügt. Das Folterinstrument kann im Laufe des Spiels verschiedene Arten von Folter repräsentieren, welche das sind und wie sie wirken, wird gemeinsam erspielt. Es liegt bei Dir, angemessen zu beschreiben bzw. kommentieren, wie Du das Instrument einsetzen wirst und einsetzt. Du kannst medizinische Hilfe leisten. Dies kann alles beinhalten - von der Verabreichung eines Schlucks Wasser bis zum Setzen einer Adrenalin-spritze.

7. EPILOG

Nachdem das Spiel zu Ende gegangen ist, egal wodurch dieses Ende herbei geführt wurde, nehmt Euch gemeinsam etwas Zeit über Eure Erfahrungen zu sprechen. Trinkt ein Bier oder ein Tasse Tee zusammen und versucht gemeinsam zu verstehen, was in jedem im Verlauf des Spiels vorgegangen ist.

Ein guter Start könnte sein, dass Ihr reihum erzählt, wie jede bzw. jeder Einzelne das Spiel für sich erlebt hat. Versucht zu beschreiben, was für Euren jeweiligen Charakter das Schlimmste war und was für Euch als Spieler die schwierigste Situation. Überlegt, welche Wahrheit ihr aus dem Spiel mitnehmt.

Unterstützt Euch gegenseitig dabei, das Szenario hinter Euch zu lassen und wieder in die echte Welt zurückzukehren. Vergesst dabei nicht, dass dies für manche Teilnehmende leichter sein kann, als für andere.

(8+) Sprecht die Erlebnisse erst in Eurer Gruppe durch und versucht das gemeinsam Erlebte zu verstehen. Tauscht Euch danach in einem zweiten Schritt in großer Runde mit allen Teilnehmenden aus.

Bleibt mir noch Euch dafür zu danken, dass Ihr Euch auf das Experiment eingelassen habt. Wenn Ihr Lust habt welches zu geben, freue ich mich über Feedback an master@severin-rast.de.

LIZENZ

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.