

# HOLLYWOOD

AND THE OSCAR GOES TO...

Ein Mini-Larp  
rund um den Star-Rummel von Hollywood

von Dennis Lange

nach einer Idee von  
Sara Niemeyer, Alexander Riedel und Dennis Lange  
(Mini-Larp Workshop, Mai 2014)

## **Spielidee:**

Die Idee des Mini-Larps ist in erster Linie, die vielen Klischees, die man mit Hollywood-Stars verbindet, nach Herzenslust auszuleben und bewusst zu übertreiben.

Die Handlung des Mini-Larps beinhaltet die Entstehung eines Films, von der Vorplanung bis zum abschließenden Pressegespräch in fünf Szenen und zwei Intermezzos und beinhaltet gleichzeitig die Erfolgs-Prognosen der beteiligten Akteure.

Besonderes Augenmerk liegt in diesem Spiel auf den Meta-Techniken, die relativ frei von den Spielenden gesteuert werden. Jeder Mitspielende hat dabei die Spielkontrolle durch eine besondere Meta-Technik, die der Funktion seiner Figur ähnelt und mit der er den Ablauf des Spiels entscheidend beeinflussen kann. Dies ermöglicht eine hohe Wiederspielbarkeit des Mini-Larps, fordert von den Mitspielern aber auch eine hohe Verantwortung für ihre Rolle im Gesamt-Spielkonzept.

Grundsätzlich ist das Mini-Larp sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene geeignet - es ist jedoch sicher förderlich, ein paar extrovertierte, spielfreudige Personen in der Mitspielergruppe dabei zu haben, welche die Handlung und die Interaktion vorantreiben.

In dieser Version sollte man Hollywood mindestens zu fünf spielen, maximal zu zehnt - optimiert ist es im Moment auf 8 Charaktere.

## **Spielvorbereitung:**

### **Raum:**

Man benötigt einen größeren Raum als Spiellocation (gut sind einige Tische und Bänke, die im Spiel zu allem möglichen werden können - aber zunächst an der Seite des Raumes stehen, weil man freien Raum fürs WarmUp braucht), und einen kleineren Raum/ Flur, der in der ersten Szene zum Einsatz kommt und ggf. nochmal während des Spiels, je nach Ablauf.

### **Spielmaterial:**

Für das Spiel benötigt man:

- kleine (Kartei-)Kärtchen, auf denen die Filme fürs Warm-Up stehen
- Stift und Zettel für jeden (für die Umfrage)
- Die Charakterkarten
- Die Zeitungsüberschriften
- Abstimmungskärtchen mit goldenen Oscars und Himbeeren (für jeden Mitspieler 2x)
- 2 (goldene) Umschläge, in die die Kärtchen gesteckt werden

## Warm Up als Auflockerung:

Die Mitspieler teilen sich in 2 gleich große Teams auf und stellen Filme pantomimisch dar:

Titanic, Dracula, Pulp Fiction, Der mit dem Wolf tanzt, Spaceballs, Stirb langsam, Dirty Dancing, Hamlet, ...

*Einzige Bedingung: Jedes Teammitglied muss an der Darstellung beteiligt sein und es darf nicht gesprochen oder Geräusche gemacht werden.*

Das jeweils andere Team versucht, den Film zu erraten. Ist dies gelungen, wird gewechselt und das vorher ratende Team wird nun zum darstellenden Team. Am Einfachsten ist es, beide Teams zu Beginn einer Runde je einen Film ziehen zu lassen, dann kann gleichzeitig beraten werden, wie man die Szene darstellt.

## Der Einstieg ins Spiel:

### **Umfrage:**

Alle MitspielerInnen bekommen je einen Stift und einen Zettel. Basierend auf dem Spiel vorher sollen sie folgende Frage beantworten: „Wenn du deinen absoluten Wunsch-Film drehen dürftest... in welchem Film-Genre wäre er angesiedelt und wie wäre ein möglicher Titel?“

Jeder soll Wunsch-Genre und Wunsch-Titel aufschreiben und den Zettel dem Spielleiter geben.

### **Rollen-Verteilung:**

Der Spielleiter verteilt die Zettel mit der Charakterbeschreibung. Dies kann zufällig geschehen – besser ist es aber, wenn der Spielleiter die Charaktere in etwa so verteilt, wie er es für passend erachtet (falls man die Mitspieler schon etwas kennt oder nach dem was aus dem Warm-Up zu schließen ist). Zum Charakter verteilt der Spielleiter ein Namensschild/-anstecker, damit die Mitspieler die jeweiligen Namen vor Augen haben.

Die Spieler lesen sich ihre Charaktere durch. Es gibt für jeden Charakter einen männlichen und weiblichen Namen, der entsprechend des Geschlechts des Spielers festgelegt ist. Die Darstellung des anderen Geschlechts oder eine Änderung des Namens ist nicht vorgesehen.

Jeder Spieler/Charakter besitzt eine Metatechnik, die später genauer erläutert wird.

## Charaktere:

Die Verteilung der Charaktere ist abhängig von der Mitspielerzahl. Mindestens braucht man RegisseurIn, ProduzentIn, den „Star“, eine/einen der anderen SchauspielerInnen und LeiterIn des Art Department. Ggf. kann die Regie dann auch die Kamera übernehmen und die Schauspieler aus dem (fiktiven) Skript des fehlenden Drehbuchautors vorlesen.

Der Regisseur/ die Regisseurin:	Ben/Vera van Matte
Der Produzent/ die Produzentin:	George/ Elaine Silverman
Der Star des Films/ Hauptrolle:	Toni/ Antonia de Luca
Der alternde Star:	Bella/ Billy Morrisson
Der aufgehende Star am Schauspielhimmel:	Amy/ Robin Miller
Leiterin/ Leiter des Art Department:	Sarah/ Stanley Cassidy
Der Drehbuchautor/ die Drehbuchautorin:	Sam/ Sarah Mitchell
Der Kameramann/ die Kamerafrau:	Oliver/ Olive Casaree
(Set-Runner/ Runnerin:	Ron/ Ronja Green)
(Komparsen/Komparsin:	Juli/ John Smith)

Die genauen Rollenbeschreibungen finden sich im Anhang.

Da nur acht Rollen weiter ausgearbeitet sind, übernehmen alle weiteren Mitspieler (scheinbar) unwichtige Figuren am Rande des Geschehens, wie den Set-Runner oder die Komparsin, die keine Meta-Technik haben, aber alle groß raus kommen wollen...

## Vorstellung und Besprechung der Meta-Techniken:

Jeder Charakter hat sowohl Eigenschaften und Hintergrundinformationen, die jeder kennen könnte („Alter Hase im Business“), als auch solche, von denen kaum einer weiß („du bist es leid, diesen Job zu machen“). Manche Charaktere haben eine Verbindung zueinander (alte Freunde), manche haben Informationen, von denen der andere Charakter nichts (mehr) weiß (heimlich verliebt, ehemalige Affäre), andere wiederum haben bisher nichts miteinander zu tun gehabt.

Eins haben sie jedoch alle gemeinsam: Sie werden zusammen einen Film drehen. Welchen Titel und welchen Inhalt dieser hat, wird noch zu klären sein, aber alle sind in die Produktion involviert und (fürs erste) vom Filmstudio bezahlt.

Der Spielleiter übernimmt für das Spiel die Rolle eines Set-Runners oä., der von den Mitspielern eingebunden werden kann, wenn zB. Requisiten oder Informationen zu besorgen sind. Außerdem hat er so die Möglichkeit, zusätzliche Dinge in eine Szene einzubringen (\*reicht dem Darsteller einen Stift\* „Hier die Laser-Pistole, nach der ihr gefragt habt...“)

Entsprechend seiner Position im Team hat jeder Mitspieler eine Metatechnik, mit der er in gewisser Weise die Darstellung des Drehs beeinflussen kann. Dazu klatscht man zweimal laut in die Hände und nennt den Namen der Metatechnik, die man anwenden möchte. In den meisten Fällen beendet der Spieler die Meta-Szene, der sie begonnen hat. (Es sind aber auch Meta-Schachtelungen denkbar - hier gilt: wenn es eine Szene bereichert, ist es erlaubt!)

Mit den Metatechniken wird den Spielern sehr viel Kontrolle über den möglichen Verlauf des Spiels gegeben. Die Designer des Spiels gehen jedoch davon aus, dass dies dem Spiel nicht schadet, sondern dass jeder Mitspieler eigenverantwortlich versucht, das Spiel durch diese Techniken voran zu treiben und zu bereichern.

Jede Metatechnik kann in jeder der folgenden Szenen (außer im abschließenden Interview) beliebig oft angewandt werden. Eine besondere Verantwortung haben der Regisseur (immer) und der Produzent (in der ersten Szene „Filmplanung“), da sie das Ende der gerade laufenden Szene einläuten.

Während eine Szene läuft, sollte sie der Spielleiter nur im Notfall unterbrechen (zB. weil Mitspieler kurz davor sind aus dem Spiel zu gehen oder weil eine Szene schon Stunden läuft). Er kann den Mitspielern aber gelegentlich kurze Anweisungen ins Ohr flüstern, um sie an ihren Charakterhintergrund oder ihre Metatechnik zu erinnern („Du könntest die Szene jetzt auch stoppen...“ oder „Deine Angebetete ist allein in ihrer Garderobe... Wenn das keine Chance ist...“).

Hier eine Liste der Metatechniken der Charaktere und ihre Auswirkungen auf die gerade laufende Spielszene:

<i>Rolle</i>	<i>Metatechnik</i>	<i>Auswirkung</i>
Regisseur	Schnitt	Unterbricht/ beendet die gerade laufende Spielszene und fordert gleichzeitig eine Meta-Aktion der Mitspieler.
Produzent	Wiederholung	Wiederholt die gerade laufende Szene am einem Punkt, den der Produzent benennt.
Kameramann	Fokus-Szene	Legt einen Fokus auf eine kleine Personengruppe oder einen Dialog - alle anderen Mitspieler „frieren ein“.
Ausstattungsleiter	Szenenwechsel	Bestimmt einen neuen Schauplatz der gerade laufenden Szene. (Studiobüro → Kneipe/ Bahnhof → Zoo, etc.)
Drehbuch-Autor	Rückblende	Fordert die Darstellung einer Szene aus der Vergangenheit eines Charakters - alle anderen werden ggf. zu Statisten der Rückblende (als eigene oder neue Charaktere, je nach Szene)
Alle Schauspieler	Innerer Monolog	Stellt die innere Befindlichkeit eines Charakters dar und erzeugt ggf. damit neue Aktionen („Ach wenn er mich hier in der Garderobe doch nur ansprechen würde...“)

Um allen Mitspielern einen leichteren Einstieg und Sicherheit hinsichtlich der Metatechniken zu ermöglichen, stellt sich jeder Mitspieler kurz als sein Charakter vor, erwähnt dabei vielleicht nochmal die Dinge die jeder wissen könnte und verschweigt natürlich seine Geheimnisse.

Außerdem stellt er seine Metatechnik vor und klärt ggf. offene Fragen mit dem Spielleiter und den Mitspielern.

Haben alle ihre Charaktere vorgestellt, legt jeder sein Namensschild ab, man wechselt zur Spiellocation und beginnt mit der ersten Szene.

### **Eine Bemerkung zu den Metatechniken**

Aufgepasst! Je nach Szene und Spielfreude kann es zu enormen Schachtelungen der Metatechniken kommen - was viel Spaß macht, aber auch zu Verwirrungen führt. Zumindest die Spielleitung sollte sich daher merken, in welcher Szene man gerade ist und womit man angefangen hatte.

Je nach Stil der Spielleitung kann man die Metatechniken freier oder enger auslegen - zB. kann das Art Department eigentlich nur den Ort wechseln, was aber manchmal ohne einen (kleinen) Zeitsprung nicht sinnvoll ist (etwa vom Set in die Kantine öä.). Spielt und entscheidet das so, wie es euch am sinnvollsten erscheint.

Wichtig ist eigentlich nur, dass alle Mitspielenden noch Spaß an der aktuellen Szene haben.

## Die erste Szene: Planung des Films

Für die erste Szene teilt man die Mitspieler in 2 Gruppen: Die (drei) Schauspieler beginnen im kleinen Raum/ Flur - alle anderen Charaktere im großen Raum. Im großen Raum wurden die Ergebnisse der Umfrage (Zettel mit Genre und Titel der Wunschfilme) gut sichtbar aufgehängt und bilden im folgenden die Grundlage der Diskussion, welchen Film man drehen soll...

**Die Szenerie ist folgende (als Spielleiter allen Mitspielern erzählen oder vorlesen):**

Auch wenn es dem einen oder anderen von euch merkwürdig vorkommt: Das Filmstudio hat bereits vor der Entscheidung, welchen Film man wirklich drehen will, das Team dafür fest eingekauft. Dies ist das erste Treffen des Teams, bei dem entschieden werden soll, welche Art Film man machen will. Fest steht nur: Das Budget ist unverschämt hoch, die Erwartungen natürlich ebenso, aber großem Hollywood-Kino steht nichts im Wege.

Im Produktionsbüro haben sich daher alle versammelt, die den Film zu einem Kassenschlager machen sollen (**Geschlecht entsprechend anpassen**): Erfolgsproduzent Silverman, der viel gerühmte Regisseur van Matte, der aufstrebende und ebenso anspruchsvolle Kameramann Casaree und der kreative Ausstattungsleiter Cassidy. Das Drehbuch des Films basiert auf einer der Romanvorlagen des Schriftstellers Mitchell, der in vielen Sprach- und Genrewelten zuhause ist, wenn auch neu in der Welt des Films. Das Studio hat eine Umfrage in Auftrag gegeben, welche Genres und Titel wohl am vielversprechendsten sind und das Ergebnis hier (**auf die Umfragezettel deuten**) aufgehängt. Letztendlich liegt die künstlerische Entscheidung jedoch bei euch - daher ist es auch denkbar, Titel und Genres zu mischen oder etwas komplett Neues zu schaffen...

Vor der Tür warten bereits die ebenfalls fest gebuchten Hauptdarsteller des Films (**Geschlecht entsprechend anpassen**), Filmstar de Luca, der einst sehr erfolgreiche Morrisson und der Newcomer Miller - fest entschlossen, zumindest bei der eigenen Rolle das eine oder andere Wort mitzureden. Vor der Tür treffen sich die Darsteller, können sich bereits mit den Kollegen über den Film austauschen und warten darauf, hinein gerufen zu werden - oder auch forsch hinein zu platzen, wenn die Geduld nicht reicht... schließlich lässt man Stars nicht warten.

Vermutlich wird man in dieser Szene keine kollektive Einigung erzielen. Das letzte Wort darüber, welchen Film man macht, haben deshalb der Produzent und der Regisseur. Einigen sich die beiden (und keiner der anderen Teammitglieder ist so unzufrieden, dass er/sie gehen würde), schütteln sie sich die Hand und geben bekannt: „So machen wir's!“ Damit endet die erste Szene und man kann mit dem Dreh beginnen.

Alle begeben sich in ihre Räume und die Szene wird von den Mitspielern frei improvisiert.

Natürlich können in dieser Szene bereits beliebig oft die Metatechniken eingesetzt werden, so dass ggf. auch die Regisseurin die Szene beendet, indem sie ihre Metatechnik „Schnitt“ einsetzt und keiner der Mitspieler daraufhin seine Metatechnik einsetzen möchte.

Der Spielleiter sollte versuchen, seine Rolle als Set-Runner auszufüllen und nur falls das Spiel nicht in Gang kommt, den Mitspielern hier und da Dinge einzuflüstern, um sie an Metatechniken oder Aspekte ihrer Rolle zu erinnern.

Mit dem Ende der Szene verkündet der Spielleiter einen Zeitsprung und für die nächste Szene begeben wir uns ans Set des gerade fertig geplanten Films...

## **Die zweite Szene: Einer der ersten Drehtage**

In der zweiten Szene sind alle Mitspieler zusammen im Raum, der in diesem Fall das Film-Set darstellt. Nun ist es an den Mitspielern, ihren geplanten Film zu gestalten.

***Die Szenerie ist folgende (als Spielleiter allen Mitspielern erzählen oder vorlesen):***

Wir befinden uns am Set des Films: ***(gewählten Filmtitel einfügen)***. Die Ausstattung rund um Cassidy hat lange gearbeitet und sich schließlich für folgende Szenendekoration entschieden: ***(Den Mitspieler, der die Ausstattung spielt, auffordern, ein imaginäres Bühnenbild zu beschreiben oder mit Tischen/ Stühlen/ Gegenständen anzudeuten, so dass es sich alle Mitspieler vorstellen können.)***

Die Regie hat entschieden, dass in dieser Szene folgende Schauspieler mitspielen: ***(Den Regie-Mitspieler entscheiden lassen, welche der Schuspieler in dieser Szene sein sollen)***.



Folgendes soll in dieser Szene geschehen: **(Regie stellt eine imaginäre Szene vor, kann sich dafür auch Unterstützung durch den Drehbuchautor holen)**. Der Produzent gibt kurz seine Meinung kund, wie er diese Szene findet, oder ob noch etwas ergänzt werden soll: **(Meinung des Produzenten hören)**, dann positioniert der Kameramann die Darsteller so, wie er sie seiner Meinung nach am besten filmen kann **(Interaktion Kamera-Mitspieler und Schauspieler-Mitspieler)**, der Drehbuchautor gibt noch mal laut den Text der kommenden Szene vor **(Input Drehbuchautor)** und die Szene kann beginnen...

Gespielt werden ein oder mehrere Momente des ersten Drehtags - was wir wann und wie erfahren, entscheidet ihr zum Teil mit euren Metatechniken - die Szene endet, wenn der Regisseur seine Fähigkeit „Schnitt“ einsetzt und keiner der Mitspieler daraufhin eine Metatechnik einbringt.

Alle begeben sich auf ihre Plätze und die Szene wird von den Mitspielern frei improvisiert. Am Ende der Szene (Schnitt-Metatechnik ohne eingeschobene Metatechnik) verkündet der Spielleiter einen Zeitsprung und für die nächste Szene begeben wir uns zum abendlichen Screening...

### **Die dritte Szene - nach dem Drehtag**

In der dritten Szene sitzen alle Mitspieler zusammen im Raum (im Spiel einem improvisierten Kinosaal) und sehen sich auf einer Leinwand die Ergebnisse des vergangenen Drehtages an (der gerade gespielt wurde).

**Die Szenerie ist folgende (als Spielleiter allen Mitspielern erzählen oder vorlesen):**

Ihr sitzt gemeinsam mit dem gesamten Team zum Screening vor einer Leinwand **(zeigen, wo die Leinwand sein soll)**, um euch die Ergebnisse des Drehtages anzusehen, was gelinde gesagt, nicht überragend ist - gemessen an den hohen Maßstäben von Hollywood sogar katastrophal. Jeder von euch ist für sich überzeugt, sehr gute Arbeit abgeliefert zu haben - aber warum das Studio die restlichen Beteiligten eingekauft hat, ist euch ein Rätsel... da läuft ja wirklich gar nichts rund! Um unter diesen Voraussetzungen vernünftig arbeiten zu können, muss sich wirklich noch einiges ändern...

Auch diese Szene endet mit der „Schnitt“ - Metatechnik des Regisseurs und alle anderen können in der Szene ebenfalls ihre Metatechniken einsetzen.

Alle begeben sich auf ihre Plätze und die Szene wird von den Mitspielern frei improvisiert. Am Ende der Szene (Schnitt-Metatechnik ohne eingeschobene Metatechnik) verkündet der Spielleiter ein kurzes Intermezzo.

## Intermezzo: Umfrage zu den Erfolgsaussichten

Der Spielleiter erklärt, dass das Studio eine anonyme Mitarbeiter-Befragung angeordnet hat, bei der jeder Mitarbeiter ehrlich abstimmen soll, ob der Film seiner Meinung nach ein Hit (goldener Oscar-Karte) oder ein Flop (goldene Himbeere-Karte) werden wird. Noch besteht für das Studio die Möglichkeit, zu intervenieren, wenn die Prognosen zu schlecht sind...

*Der Spielleiter verteilt an jeden Mitspieler eine Oscar- und eine Himbeere-Karte und bittet jeden, seine Prognose in einen (goldenen) Umschlag zu stecken und sammelt die nicht verwendeten Karten ein.*

## Pressereview

Als Einleitung für die kommende Szene erklärt der Spielleiter, dass mittlerweile etwas Zeit vergangen ist – die Dreharbeiten wurden fortgesetzt, die kleinen Streitigkeiten und Meinungsverschiedenheiten konnten offenbar nicht vollständig beseitigt werden. Scheinbar hat auch die Presse hier und da Wind davon bekommen... entsprechend sehen kurz vor Drehschluß die Schlagzeilen aus *(allen Spielern vorlesen oder den entsprechenden Spielern zu Lesen geben)*:

- Clash der Giganten – Zoff am Set: Morrisson & deLuca arbeiten nicht zusammen?
- Am Set: Cassidy (Art Department) & Casaree (Kamera) im Interview – wie sie zusammenarbeiten, welche Hoffnungen sie haben...
- Buch TOP! – Film FLOP?
- Bleibt angehender Star ein Sternchen? Blockbuster sind kein Independent-Kino!
- Die Geister, die sie riefen – haben Silverman und van Matte das richtige Team für bombastisches Filmprojekt?
- Ist Hollywood wirklich prüde? Freizügigkeit am Film-Set!
- ...

Weitere Schlagzeilen können ergänzt oder ggf. auch spontan improvisiert werden. Wenn man gestalterisch begabt ist, kann man diese Schlagzeilen auch entsprechend gestalten...

Nach dieser Meinung von außen (die natürlich nicht stimmen muss), springen wir direkt in einen der letzten Drehtage...

## Die vierte Szene - Einer der letzten Drehtage

**Die Szenerie ist folgende (als Spielleiter allen Mitspielern erzählen oder vorlesen):**

Einer der letzten Drehtage - zum Glück! Es gibt in Hollywood immer wieder Teamzusammensetzungen, wo man harmonisch die gleiche Idee verfolgt und alle irgendwie auf einer Wellenlänge sind... dieser Dreh verdient die Bezeichnung Glücksfall jedoch nicht.

Wir befinden uns wieder am Set des Films: **(gewählten Filmtitel einfügen)**. Die Ausstattung rund um Cassidy hat lange gearbeitet und sich schließlich für folgende Szenendekoration entschieden: **(Den Mitspieler, der die Ausstattung spielt, auffordern, ein imaginäres Bühnenbild zu beschreiben oder mit Tischen/ Stühlen/ Gegenständen anzudeuten, so dass es sich alle Mitspieler vorstellen können.)**

Die Regie hat entschieden, dass in dieser Szene folgende Schauspieler mitspielen: **(Den Regie-Mitspieler entscheiden lassen, welche der Schuspieler in dieser Szene sein sollen)**. Folgendes soll in dieser Szene geschehen: **(Regie stellt eine imaginäre Szene vor, kann sich dafür auch Unterstützung durch den Drehbuchautor holen)**. Der Produzent gibt kurz seine Meinung kund, wie er diese Szene findet, oder ob noch etwas ergänzt werden soll: **(Meinung des Produzenten hören)**, dann positioniert der Kameramann die Darsteller so, wie er sie seiner Meinung nach am besten filmen kann **(Interaktion Kamera-Mitspieler und Schauspieler-Mitspieler)**, der Drehbuchautor gibt noch mal laut den Text der kommenden Szene vor **(Input Drehbuchautor)** und die Szene kann beginnen...

Gespielt werden ein oder mehrere Momente des letzten Drehtags - was wir wann und wie erfahren, entscheidet ihr zum Teil mit euren Metatechniken - die Szene endet, wenn der Regisseur seine Fähigkeit „Schnitt“ einsetzt und keiner der Mitspieler daraufhin eine Metatechnik einbringt.

Alle begeben sich auf ihre Plätze und die Szene wird von den Mitspielern frei improvisiert. Am Ende der Szene (Schnitt-Metatechnik ohne eingeschobene Metatechnik) verkündet der Spielleiter ein erneutes Intermezzo...

## Intermezzo 2:

### Erneute Umfrage zu den Erfolgsaussichten

Der Spielleiter erklärt, dass das Studio eine weitere anonyme Mitarbeiter-Befragung angeordnet hat, bei der jeder Mitarbeiter ehrlich abstimmen soll, ob der Film seiner Meinung nach ein Hit (goldener Oscar-Karte) oder ein Flop (goldene Himbeere-Karte) werden wird. Noch besteht für das Studio die Möglichkeit, sich zumindest das Geld für die Post-Production zu sparen und den Film nur auf dem Video-Markt anzubieten, wenn die Prognosen zu schlecht sind...

*Der Spielleiter verteilt an jeden Mitspieler eine Oscar- und eine Himbeere-Karte und bittet jeden, seine Prognose in einen (goldenen) Umschlag zu stecken und sammelt die nicht verwendeten Karten ein.*

### Letzte Szene: Presseinterview

Der Spielleiter erklärt, dass die Presse bereits ein Statement von allen Beteiligten haben möchte, bevor der Film fertig geschnitten ist, wie die Stimmung am Set und die Zusammenarbeit zwischen den Akteuren geklappt hat. Je nach Charakter haben die Mitspieler nun die Möglichkeit, entweder ihre ehrliche Meinung kund zu tun, oder medienwirksam nur die gut funktionierenden Dinge zu erwähnen oder gar zu schwindeln.

Der Spielleiter übernimmt die Rolle eines (schweigenden) Reporters und bestimmt die Reihenfolge, in der die Akteure nach vorne treten und sich vor die Kamera setzen, um ein Statement abzugeben.

(Um die Stimmung noch zu steigern können die anderen Mitspieler eventuell sogar raus gehen oder man kann die Statements filmen und sich erst im Debriefing anschauen.)

In dieser Szene sind **keine Metatechniken** erlaubt. Nach dem letzten Statement endet das Spiel.

## Verlassen der Rolle

Mit Spielende ruft der Spielleiter alle Teilnehmenden zusammen (falls sie draußen waren). Nacheinander tritt jede/r Mitspieler/-in vor und legt seine/ihre Rollenkarte in die Mitte und damit symbolisch auch seine/ ihre Rolle ab und verbeugt sich. Alle anderen Teilnehmenden applaudieren diesem/-r Teilnehmer/-in.

## Debriefing

Gemeinsam schaut man sich die geheim abgegebenen Umfragezettel an. Der Spielleiter wirft die Frage in den Raum, warum die Teilnehmenden an den Erfolg des Films (nicht) geglaubt haben und welche Entwicklung ihre Charaktere durchgemacht haben. Frei kann für etwa 15-30 Minuten über das Spiel und die Charakterwandlungen geredet werden.

(Falls noch Lust und Zeit ist, könnte man als weiterführenden Gedanken gemeinsam überlegen, was man aus dem Spiel für eigene Erfahrungen hinsichtlich Gruppenarbeit und Gruppenstrukturen mitnehmen kann...)

## Verwendung und Creative Commons

Dieses Mini-Larp darf im Sinne der Creative Commons Lizenz BY-SA 3.0 DE verwendet werden. Das bedeutet, dass das Material in jedem Format und Medium geteilt und verbreitet werden darf, dass es bearbeitet und für beliebige Zwecke verwendet werden darf, solange dabei der Name des Autors (gerne auch aller Ideengeber) genannt wird und die Creative Commons Lizenz nicht verändert wird.

(siehe auch: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>)

Schön wäre, einige Erfahrungsberichte zu bekommen, wie das Spiel für euch war. Wer mag, kann mir seine Ergebnisse gerne unter: [dennis.lange@waldritter.de](mailto:dennis.lange@waldritter.de) zu mailen. Viel Spaß beim Spiel!

## Anhang

- Liste möglicher Filme fürs Warm-Up
- Liste mit möglichen Zeitungs-Schlagzeilen
- Charakterbeschreibungen
- nicht im Anhang(!): 4 Kärtchen pro MitspielerIn  
(je 2x Oscar/ Himbeere) - müssen noch selbst gemalt werden...

Liste möglicher Filme fürs Warm-Up

TITANIC	SPACEBALLS
DRACULA	STIRB LANGSAM
PULP FICTION	DIRTY DANCING
DER MIT DEM WOLF TANZT	HAMLET
DER WEISSE HAI	AVATAR
ROMEO UND JULIA	HARRY POTTER

## Liste mit möglichen Zeitungs-Schlagzeilen

**Clash der Giganten – Zoff am Set:  
Morrisson & deLuca arbeiten nicht zusammen?**

**Am Set:  
Cassidy (Art Department) & Casaree (Kamera) im Interview –  
wie sie zusammenarbeiten, welche Hoffnungen sie haben...**

**Buch TOP! – Film FLOP?**

**Bleibt angehender Star ein Sternchen?  
Blockbuster sind kein Independent-Kino!**

**Die Geister, die sie riefen –  
haben Silverman und van Matte das richtige Team  
für bombastisches Filmprojekt?**

**Ist Hollywood wirklich prüde?  
Freizügigkeit am Film-Set!**