

Im Nirgendwo des *land of the free*
Road to Guantanamo
 Interview und Filmkritik

► Eigentlich ganz freundlich sitzen die beiden auf einem Designer-Sofa im Obergeschoss des Berliner Interconti im Herzen von Westberlin, nicht weit von Kudamm und Wittenbergplatz. Hier logierten schon amerikanische Präsidenten – und nun eben Ruhal und Asif, die zweieinhalb Jahre in Guantánamo waren. Die CIA hielt sie für gefährliche Terroristen, weil sie pakistanischer Abstammung sind, fließend englisch sprechen und zur falschen Zeit am falschen Ort waren: in Afghanistan, als das Taliban-Regime gerade besiegt wurde. Die „Tipton Three“, wie sie nach ihrer Heimatstadt benannt werden, Ruhal Ahmed, Asif Iqbal und Shafiq Rasul, wurden nach Guantánamo Bay gebracht, ohne Prozess und Anhörung. Man glaubte, sie auf einem Video mit Osama Bin-Laden erkannt zu haben. Erst zweieinhalb Jahre später kamen sie frei, als sie beweisen konnten, dass sie zur fraglichen Zeit permanent in England waren. Nun sitzen sie also auf dem Sofa im Interconti, und es ist surreal. Guantánamo ist weit. Hier ist ein Luxus-hotel, eine Meute interessierter Journalisten lauert in Reichweite. Asif sieht friedlich aus, als könnte er kein Wässerchen trüben, mit tiefen schwarzen Augen. Ruhal hat sich seinen Bart fein zurechtrasiert, allerdings schon gestern oder vorgestern. Er hat ein Flackern in den Augen und wirkt nicht so ruhig wie Asif. Vielleicht liegt das allerdings auch an seinem Äußeren, den millimeterkurzen Haaren. Oder einfach an dem, was er erlebt hat. „Road to Guantánamo“ ist ein umstrittener Film, der aber so oder so seine Wirkung nicht verfehlt. Regisseur Michael Winterbottom, der für sein Werk bei der Berlinale den

Silbernen Bären für Regie bekam, hat einen Zwitterfilm gemacht – halb Spielfilm, halb Dokumentarfilm. Die Protagonisten erzählen, was ihnen passiert, und ihnen nur rudimentär ähnlich sehende Schauspieler stellen alles nach. Zwischenzeitlich werden Nachrichtensendungen eingeflochten, die in der synchronisierten Version ebenfalls reichlich gestellt wirken, obwohl sie wohl authentisch sind.

In Diskussionen um den Film kommt oft die Frage auf: Warum sind sie nach Afghanistan gegangen, wo sie doch wissen mussten, wie gefährlich es ist? Mitschwingend meist eine unangenehme Unsicherheit: Wie kann ihre Geschichte wahr sein, wie können die USA sich denn irren und Unschuldige einsperren, kann es nicht doch sein, dass die „Tipton Three“ in Wahrheit Terroristen sind? Und selbst wenn das nicht bewiesen werden konnte, so ist es doch seltsam, dass sie nach Afghanistan gingen, genau zu dem Zeitpunkt... – Das ist natürlich vollkommener Unfug. Selbstverständlich war es dumm, vor Ruhals geplanter Hochzeit einen Abstecher nach Kandahar zu machen. Vielleicht jugendlicher Leichtsinn, vielleicht einfach Dummheit – aber nicht verboten. Leute einsperren, weil sie als Englischmuttersprachler in Afghanistan aufgegriffen werden? Überprüfen, ja, vielleicht, aber nicht nach Guantánamo. Denn das zeigt der Film schonungslos, auch wenn offenbar nicht alle gewalttätigen Szenen in voller Breite dargestellt werden (sexuelle Misshandlungen werden ausgelassen): die brutalen Verhältnisse in Guantánamo. Wie die Gefangenen dorthin transportiert werden, in orangenen Overalls mit verbundenen Augen und bedeckten



Ohren, wie Außerirdische aussehend. Wie sie in Käfigen hausen müssen, in denen man kaum stehen kann, wie sie physische und psychische Folter über sich ergehen lassen. Das ist alles nicht neu: die Umstände der Haft in Guantánamo sind bekannt. Aber hier, im Film, gehen sie nahe. So nahe, wie es sein sollte.

Was im Film klar wird, ist vor allem auch die Ohnmacht der US-Regierung. Der Staat muss seinen BürgerInnen möglichst schnell Schuldige präsentieren und ein hartes Vorgehen demonstrieren. Daher die grob vorgenommene Auswahl der Verdächtigen, daher die brutale Behandlung, die die Menschen so zurichtet, dass man sie kaum noch als Unschuldige in das tägliche Leben entlassen kann. Guantánamo ist ein Ort, der die Unschuld gründlich austreibt. Als unschuldige und naive Teenager gingen die Tipton Three vor fünf Jahren nach Pakistan und Afghanistan. Als leidensgeprüfte Erwachsene kamen sie aus Guantánamo heraus, für das restliche Leben gebrandmarkt.

Die Freilassung von Ruhai, Asif und Shafiq erfolgte in einer Nacht- und Nebelaktion. In ihrem Heimatdorf Tipton konnten die drei nicht bleiben. Sie leben heute in Northampton und Plymouth. Ruhai ist arbeitslos, Asif macht eine Ausbildung zum Klempner. Zwischendurch touren sie für den Film und reden auf Veranstaltungen von amnesty international, um über die Zustände in Guantánamo zu informieren.

Was waren Eure ersten Gedanken, als Ihr das Filmangebot bekommen habt?

Asif: Ich wollte nichts davon hören.

Was denkt Ihr über den Film?

Ruhai: Ich finde, Michael Winterbottom hat eine gute Arbeit abgeliefert. Er hätte noch etwas mehr erklären können, warum wir nach Afghanistan gegangen sind, mehr Tiefe.

Warum habt Ihr diesem Film zugestimmt?

Asif: Als wir freigelassen wurden, hatten wir ein Dossier dabei, 150 Seiten, über alles, was uns passiert ist. Wir haben es in England und den USA veröffentlicht, heute ist es im Internet. Im Weißen Haus wurde gesagt, das seien alles Lügen, reine Propaganda, das alles sei uns nie passiert. Aber zwei Wochen später hat das FBI Memos geschrieben, in denen das gleiche stand wie in unserem Dossier über Guantánamo Bay. Aber sie haben nie zugegeben, dass wir die Wahrheit sagen. Als wir Guantánamo Bay verließen, haben wir unseren Brüdern dort versprochen, der Welt zu erzählen, was dort vor sich geht. Deswegen haben wir beim Film mitgemacht: um unsere Geschichte zu erzählen.

Wie war der Kontakt zu den anderen Gefangenen?

Ruhai: Am Anfang durften wir nicht miteinander sprechen. Später schon.

Asif: Sie sind unsere Brüder. Unsere "Brüder in Orange",

weil sie orangene Kleidung tragen müssen. Und für mich sind sie alle unschuldig. Unschuldig, bis bewiesen wurde, dass sie schuldig sind. Nicht sie müssen ihre Unschuld beweisen, sondern der Staat ihre Schuld. Als wir Guantánamo verließen, waren wir froh, weil wir es hinter uns lassen konnten. Aber wir waren auch traurig, denn die Leute in Guantánamo Bay waren unsere Familie geworden. Wir hatten ja niemand anderen. Und dort sind immer noch etwa 450 Leute. Erst kürzlich wurde wieder jemand freigelassen, nach viereinhalb Jahren – unschuldig! Wie viele Unschuldige sind dort noch? Drei Leute sind dort gestorben, es wurde gesagt, es sei Selbstmord gewesen. Aber ich glaube das nicht. Wie viele Unschuldige müssen noch sterben, bevor das Lager geschlossen wird?

Habt Ihr an Selbstmord gedacht, als Ihr da wart?

Ruhai (nickt)

Asif: Ich nicht. Aber wir haben viele Leute gesehen, die Selbstmord begangen haben. Wir haben es nicht gemacht, weil wir vorher schon so viel überlebt hatten: Wir haben es überlebt, in Container eingesperrt zu sein. Wir haben es überlebt, kein Essen zu haben. Und wir waren jung: Wir hatten keine Familie, kein Frau und keine Kinder. Unsere Mentalität war ganz anders. Nun habe ich eine Tochter, und ich würde verrückt werden vor Sorge um mein Kind. ▶▶

Was hat die Zeit in Guantánamo mit Euch gemacht?

Ruhal: Wir waren ja da, als wir 18, 19, 20, 21 waren... Es hat uns die Augen geöffnet darüber, was so vor sich geht in der Welt. Wir haben gelernt, wie wertvoll das menschliche Leben ist. Und wie korrupt unsere Regierungen sind.

Einer von Euch sagte in einem Interview, es sei gut gewesen, in Guantánamo gewesen zu sein...

Asif: Ich glaube, es war eher: „I don't regret it“, ich bedauere es nicht, in Guantánamo Bay gewesen zu sein. Guantánamo ist natürlich keine gute Sache. Aber wir haben gelernt, das Leben mehr wertzuschätzen. Wenn du etwas Böses erlebst, ob es Guantánamo ist oder ein normales Gefängnis, dann lernst du es erst zu schätzen, frei zu sein.

Was war das erste, was Ihr nach Eurer Freilassung gemacht habt?

Ruhal: Ich habe eine Straßenlaterne angefasst. (lacht)

Asif: Es ist so seltsam, wir waren gefangen, in Ketten

überall wo wir hingingen. Und dann ist man frei...! Man versteht nicht, was die Leute machen. Sie laufen vorbei... es war schwer. Es hat lange gedauert, bis man sich daran gewöhnt.

Ruhal: Die erste Zeit haben wir mit unseren Anwälten verbracht. Manchmal sind wir rausgegangen, um uns die Leute anzugucken, haben uns Pizza gekauft oder was auch immer wir wollten. Wir mussten uns wieder in die Gesellschaft integrieren.

Wie habt Ihr das gemacht?

Ruhal: Unsere Familien haben uns sehr geholfen.

Asif: Und auch, einfach rauszugehen und rumzulaufen. Anfangs waren wir in London, da war es einfach für uns. London ist voll mit verrückten Leuten, da sind wir nicht aufgefallen. Ich hatte langes Haar, bis zum Rücken, und einen Bart bis zur Brust. In London ist es den Leuten egal, wie du aussiehst.

Also haben sie dich in Guantánamo deine Haare und deinen Bart nicht schneiden lassen?

Asif: Doch, aber sie haben es als Strafe verwendet. Wenn sie dich erniedrigen wollten haben sie dir den Bart und die Haare kurz geschoren. Deswegen habe ich sie mir wachsen lassen. Ich habe sie mir eine Woche nach meiner Haftentlassung schneiden lassen, von einem Freund. Nicht beim Friseur, da habe ich mich nicht hingetraut in der ersten Zeit. Es war so unnorm, irgendwohin gehen zu können und etwas zu bekommen. Das tägliche Leben war für uns nicht normal. Für uns war es normal, in einem Käfig zu leben. Das war normaler als es jetzt ein Apfelsaft für uns ist.

Seid Ihr religiös?

Asif, Ruhal: Wir versuchen es.

Wegen Guantánamo?

Ruhal: Ja.

Asif: Es ist das gleich wie mit meinem Haar: Sie sagten:



„Schneide es dir ab“, also ließ ich mir Haare und Bart wachsen. Sie wollten nicht, dass wir beten, also haben wir gebetet. Man macht ganz automatisch das Gegenteil von dem, was sie wollen.

Wart ihr vorher religiös?

Ruhal: Nein.

Was denkt Ihr über den Krieg gegen den Terrorismus?

Ruhal: Es ist kein Krieg gegen den Terrorismus. Es ist ein Krieg gegen den Islam.

Asif: Der echte Terrorist ist George W. Bush. Er ist wahnsinnig. Er hat gesagt, er will die Welt sicherer machen. Aber er hat sie viel gefährlicher gemacht, seit der Krieg gegen den Terror angefangen hat.

Ruhal: Vorher sagten nur die Al Qaeda-Leute, dass Amerika böse ist. Heute kannst du irgendeinen Muslim fragen, und er wird antworten: Fuck America.

Wie könnte ein besserer Weg aussehen in dieser

Situation?

Ruhal: Gebt den Palästinensern endlich einen eigenen Staat.

Asif: Es ist doch ganz einfach: Alle, die Angriffe auf Amerika verüben, erklären es in ihren Videos. Sie sagen: „Wir greifen Amerika wegen seiner Außenpolitik an.“ Großbritannien auch. Wenn Amerika und Großbritannien ihre Außenpolitik ändern, gibt es keinen Grund mehr für diese Leute, diese beiden Länder anzugreifen. Und dann würde ich auch sagen, ja, definitiv, die sind verrückt. Aber zuerst muss Bush abtreten. Wir bräuchten Leute, die nicht gucken, ob jemand Muslim, Christ oder Jude ist. Jemand, der sich an die Gesetze hält. Jemand mit einer Vision: Es ist egal, wer du bist. Wir behandeln alle gleich.

Wie wird diese Welt in 50 Jahren aussehen?

Asif: Ich weiß nicht, ob dann noch etwas davon übrig sein wird. Wenn ich mich zurückerinnere, als ich ein kleiner Junge war, da war alles schön. Aber in fünf Jahren haben sie meine Welt vollkommen auf den Kopf gestellt. Jeden Tag sieht man im Fernsehen, wie viele Leute sterben. Man fährt mit dem Zug oder nimmt ein Flugzeug, man geht einfach nur auf der Straße und muss Angst um sein Leben haben! Etwas muss sich ändern! Wenn wir jetzt nichts ändern, wird alles nur noch schlimmer, und mehr und mehr Hass entsteht. Wir müssen den Hass jetzt stoppen. Für die Zukunft. Für die Zukunft unserer Kinder.

Ruhal: Dieser Krieg gegen den Terror hat eine Trennung hervorgerufen zwischen den Muslimen und Nicht-Muslimen in England. In Deutschland sicher auch. Nachbarn reden nicht mehr miteinander wegen ihres unterschiedlichen Glaubens und dem Bild, das die westlichen Medien und Regierungen vom Islam zeichnen. Dabei ist die Information da. Sie muss nur verstanden werden. Die Leute sollten sich informieren und nicht nur den großen Medien vertrauen.

Asif: Don't judge a book by its cover. ■

[malte göbel]

[foto courtesy of roadside attractions]

buchkritik

Michal Hvorecky: City. Der unwahrscheinlichste aller Orte (Tropen Verlag)
Michal Hvorecky: City. Der unwahrscheinlichste aller Orte (Tropen Verlag)
Michal Hvorecky: City. Der unwahrscheinlichste aller Orte (Tropen Verlag)

► Wer sich noch an seinen Artikel in der letzten Soma erinnert, kennt zumindest schon die Pointe, die allerorten zitiert wird, um den Roman „City“ von Michal Hvorecky zu charakterisieren: Menschen haben nicht mehr „normale“ Namen, sondern werden nach Firmen und Warenzeichen benannt, die dafür Geld bezahlen. Bei Ländern ist es genauso (RedBullgarien, etc.).

Das ist ein erster Blick in den Roman, aber bei weitem kein ausreichender – eine Erfahrung, die auch bei der Präsentation der deutschen Ausgabe des Buches von den ZuhörerInnen gemacht werden konnte. Der Raum (ein retro-hipper Club am Hackeschen Markt) war gerammelt voll.

Vorabdrucke in taz und Jungle World, die Pressearbeit des Tropen Verlag und slowakische Connections sorgten für ein gut gefülltes Haus – vielleicht war es allerdings auch der Nimbus des Autors: Michal Hvorecky gilt als einziger Pop-Literat der Slowakei, als Nachwuchshoffnung der slowakischen Literatur. „City“ war bei Erscheinen Spitzenbestseller des Landes und wurde einzig von Harry Potter auf den zweiten Rang der Verkaufslisten verwiesen. Durch Veröffentlichungen in u.a. der Zeit und der Frankfurter Allgemeinen ist der Autor vielleicht auch in Deutschland kein total Unbekannter mehr – jedenfalls war es voll, das Völkchen tummelte sich auf knautschigen 70er-Jahre-Möbeln, Beistelltischen und lehnte sich an Wände, an der Decke leuchteten seltsam quaderförmige und runde Leuchtröhren, und ganz vorne saßen der Autor, sein Übersetzer und ein moderierender taz-Redakteur. Alles sehr liebenswürdig und harmlos scheinende Leute, ganz besonders der slowakische Autor, der sein Deutsch mit einem hinreißenden Akzent garnierte. So

einer könnte keiner Fliege etwas zuleide tun oder gar böse Gedanken in sich tragen, dachte man sich. Mit dem unauffälligen Haarschnitt, der modischen Brille und dem unauffälligen Gesicht

würde sich Michal Hvorecky mühelos in jeden großstädtischen Menschenstrom einfügen und sich dort sofort assimilieren. Einzig seine Vorliebe für ausgefallene Kleidung (türkis und orange, jeweils leuchtend) ließ ihn herausfallen, eine von Übersetzer Mirko Kraetsch übrigens an dem Abend geteilte Mode. Die Lesung ließ sich ruhig und heiter an. Das erwähnte Marken-Bashing war bei dem globalisierten Publikum ein sicherer Treffer und sorgte für die ersten fröhlichen Lacher. Die blieben den Leuten dann aber in den Hälsen stecken, als Michal Hvorecky in seinem charmanten Akzent weiterlas. Irvin Mirsky, Hauptperson in „City“, erzählt von seinen Missbrauchserfahrungen durch Lehrer und deren Verhaftung, und wie er dann das Fehlen der menschlichen Liebe durch Pornos im Internet kompensiert. Ganz nonchalant und kritiklos hört sich das an und ist doch inhaltlich starker Tobak. Die Gesichter der ZuhörerInnen versteinerten nach und nach, manche lächelten weiter, weil sie nicht wussten, wie ernst sie das alles nehmen sollten oder durften. Dann breitete sich Irritation aus, während vorne ungerührt weiter von gescheiterten Therapien und noch mehr Internet-Pornos gelesen wurde. Ein prüfender Blick des Autors zeigte: Irritation ist Programm. Applaus gab es am Ende reichlich, trotz oder wegen.

Und so ist das Buch insgesamt. Es irritiert immer wieder. Die Story ist im Groben nachvollziehbar, im Einzelnen manchmal sehr hubbelig. Im letzten Drit-

tel des Buches werden Details aus dem Leben des Protagonisten erzählt, so essentielle Details seiner Existenz, dass man sich fragt, wie alles vor-

her so ohne weiteres passieren konnte. Als würde der Autor schnell noch etwas Interessantes einführen, um der Story einen weiteren Spin zu geben. Im Verortungskosmos aus Globalisierungskritik, ScienceFiction-Persiflage und Cyberverschwörungstheorie wird dann klar, dass „City“ nun wirklich kein klassischer Roman ist, sondern vielmehr eine Groteske im Stil Gogols. Während bei Gogol Nasen geklaut und dann durch die Stadt kutschiert werden, dreht der Erzählfluss in „City“ manchmal derartig waghalsige Prouetten, dass eine Konsistenz in der Zeichnung der Hauptcharaktere kaum erkennbar ist – wohl aber das Groteske an all dem. Wenn irgendwann die Hauptperson und seine Freundin Erika Eroticka eine hippie-artige Revolution anführen, die allein auf einer Sex-Kolumne in der örtlichen Boulevardzeitung basiert, wechseln sie dabei in ihrer Beziehung zueinander und zu den revoltierenden Massen mühelos die Rollen von Antreiber/in, Bremsler/in, Zweifler/in; von schuldig, wütend und verliebt sein. Ein Cybermärchen, das in die harte Realität zurückgeholt wird, erlebt ganz am Ende natürlich eine, und dann noch eine inhaltliche Steilkurve. Was nun wirklich wirklich ist, bleibt den verblüfft blinzeln den Leser/innen selbst überlassen. Aber kommt es auf die Wirklichkeit an? ■

[malte göbel]

buchkritik

Michal Hvorecky: City.
Der unwahrscheinlichste aller Orte (Tropen Verlag)

“Konsequent wäre die Abschaffung der Kritik; noch konsequenter wäre freilich die Abschaffung der Musik.”

Roger Behrens, Hauptstrom – Zur Krise der Kritik, testcard#6, Oktober 1996, S.24

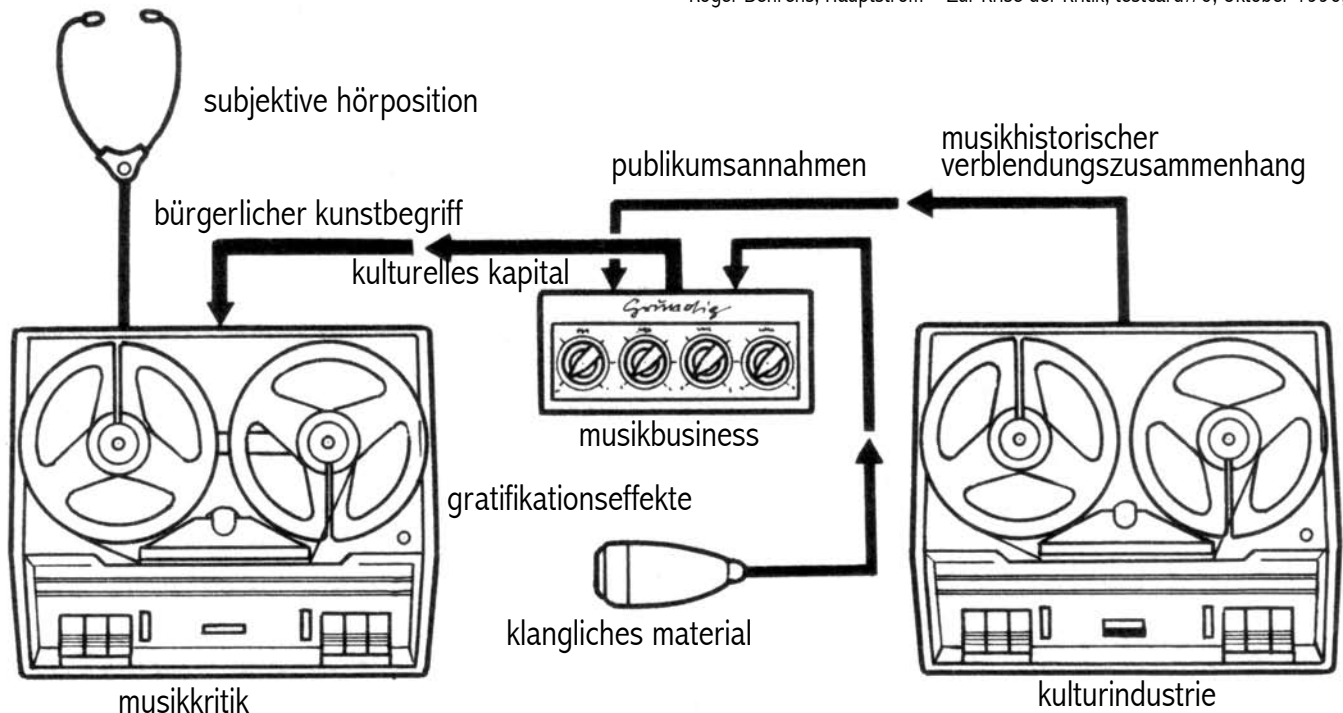


Schaubild 1a

Über Musik schreiben ist wie über Musik schreiben

1.

► Ich habe in meinem Leben bisher grob überschlagen etwa 10.000 Plattenkritiken gelesen. Das klingt erst mal recht viel, aber sagen wir, in jedem Visions-Heft meines vergangenen zehnjährigen Abos im Durchschnitt 10 (das macht allein schon 1000), den Rolling Stone einige Jahre, Spex, Intro, Musikexpress, vor allem als ich früher noch mehr Mühe und Dringlichkeit dafür hatte, neue Musik allein aufgrund von Reviews zu entdecken und im Laden anzuhören; Jahrgänge Metal Hammer und Rock Hard von meinem großen Bruder, die ganzen Fanzines, Wahrschauer, Niagara, komm küssen, Harakiri, Headspin, Pittiplatsch, PNG, Tampon; damals in diesen kostenlosen Blättchen, im Wom-Magazin und diesem, was umsonst bei City-Music auslag, das Uncle Sally's, bei Gelegenheit in den Berliner Stadtmagazinen Tip und Zitty, die Hunderte in Einzelausgaben von irgendwelchen englischsprachigen und Lifestyle-Magazinen, aus zufälligen Begegnungen, vielleicht durchschnittlich eine pro Woche in der Tages- und Wochenpresse, immer mehr online, da kommt schon einiges zusammen - 10.000 ist vielleicht noch tief gegriffen.

An die wenigsten kann ich mich erinnern, viele Lagern auf dem Schrank und im Keller, viele sind den Weg allen Altpapiers auf die Halde des kulturellen Vergessen gewandert.

Dabei gab es geschmackliche Zirkelbewegungen, von der „klassischen“ Form (Musik beschreiben, dann bewerten) zu diskursiver Fassung, zurück zu „warum schreiben die nicht endlich mal was zur Musik“ wieder hin zum persönlichen bzw. distanzierten Rahmen, und wieder Genervtheit von Nullinformation.

2.

Eine grobe Strukturierung des Genres Plattenkritik könnte drei Formen umfassen:
 1. Die klassische Einordnung in Musikgenre, -geschichte und -kanon, faktische Information, Besprechung pseudo-objektiver musikalischer Fakten, daraufhin Bewertung. (Modell Rolling Stone, Musikexpress, Visions) Vorwurf: Diese Musikgeschichte, Genrebezeichnungen, Wertkategorien sind nicht einfach da, sondern werden medial hergestellt. (Und beruhen nebenbei auf dem bürgerlichen Kunstverständnis des 19. Jahrhunderts: Mit Kriterien wie Innovation, handwerkliche Güte und Authentizität/Genialität (Neuer 2006, Frankfurt a.M.). Musik ist alles andere als objektiv kritisierbar.

2. Diskurskritik. Die Kritik bewegt sich unter Einbezug von soziologisch-politischen Perspektiven von der Musik weg oder behandelt eine Meta-Ebene (Modell Spex der 90er). Vorwurf: Schreibt doch mal was über die Musik, ich weiß da jetzt auch nicht mehr als vorher drüber.

3. Persönlich-direkte Meinungsäußerung. Gibt nicht vor, mehr als das zu sein (Modell Fanzines, in Grundzügen auch Intro, Spex). Vorwurf: Das ist nur deine Meinung, wahrscheinlich kennst du die Band persönlich.

Mischformen sind die Regel (etwa begeisterte persönliche Bewertung aufgrund von quasi-objektiven Beschreibungen (Metal) oder Einstieg über ein ganz anderes Thema und das hausbackene Bewerten am Schluss).

3.

Wer liest eigentlich Plattenkritiken, und wie? Liest sie überhaupt jemand, oder setzen das die Redaktionen nur ein, um an Freixemplare und Anzeigen zu kommen? Lesen Menschen nur die Besprechungen von Acts, von denen sie schon mal irgendwo gehört haben, oder sind sie auf der Suche nach Neuem?

Inzwischen browse ich oft über die Seiten und suche nach Namen, die ich kenne oder irgendwo schon mal gehört habe. Manchmal lese ich in die ersten Sätze hinein und breche bei Langeweile oder Desinteresse für die beschriebene Musik schnell ab. Gemeinhin sind die Reviews von mir nicht bekannten Bands das, was ich bei Magazinen als letztes lese, wenn ich in der U-Bahn nichts anderes mehr zu lesen habe, und eben nur ein paar Minuten Überbrückungszeit. Zunächst das Interesse am Musikzirkus, dann der persönliche Musikgeschmack schränken das Interesse für Besprechungen schon mal ein – vermutlich ist das aber bei der Themensetzung jedes Artikels so (ach, das Grenzcamp/österreichischer Film/Gedichte interessieren mich sowieso nicht).

4.

Für die soma hat Plattenkritik immer mehr Plattenlob bedeutet, warum sollten wir etwas Raum geben, was wir sowieso nicht gut finden, oder wenigstens die Leute dahinter nicht gut finden (ja, zugegeben, vieles fand seinen Weg ins Heft durch persönlichen Kontakt, aber auch das spielt beim euphorischen Gutfinden von Musik eine Rolle). Aber auch über eine Konsumempfehlung hinaus Themen ansprechen oder zumindest unterhalten. Das Ziel wäre, Texte zu produzieren, die auch ohne Interesse an der Musik zu lesen sind. Die darüber hinausweisen, sei es thematisch, in der Form, oder: die einfach als Unterhaltung dienen können. Die RezensentIn findet sich an einer Position, die tatsächlich eher affirmativ ist. Vielleicht wäre eine echte (Kulturindustrie-)Kritik, alle Produkte schlechtzumachen und keinesfalls zu empfehlen.

Was ist also eine geeignete Form, Musik zu beschreiben? An dieser Stelle gab es Kritiken in Geschichtenform, die Ideen, den Spieß umzudrehen und die Besprechung zu singen (zumindest bei Lesungen), die Kritik durch den Babelizer zu jagen (ein Programm, das einen Text mit der Babelfish-Übersetzungsroutine so oft zwischen zwei Sprachen hin und her übersetzt, bis sich nichts mehr ändert), oder gleich einen Zufallsalgorithmus die Kritik schreiben zu lassen (rockcity.com); die Suche nach Bildern für Musikbeschreibung, assoziative Wörter - um bei all diesen Wegen festzustellen, über die Musik sagt es doch mindestens genauso viel wie eine herkömmliche Kritik. Kulminierend in der Sofaplanet-Kritik mit dem Satz „Ob sie dich treffen, kannst du in keiner Plattenkritik erfahren.“

5.

Und die Frage ist, was sagt wirklich etwas über Musik aus? Die Codes bestimmter Szenen schließen genauso aus wie ein. Um über Musik zu sprechen, muss man sich auf eine bestimmte Sprache beziehen können und diese immer neu erzeugen. Um Musik zu beschreiben, ist jedes Mittel probat. Denn in Musik(-Produkten) suchen wir sowohl persönliche Gratifikation, als auch Gemeinsamkeiten und Anschluss an Diskussionen, ergo: Zutaten für unsere eigene Identität. Musik ist nicht nur Klang, sondern erfüllt Funktionen in unserem Alltag, in diesem System, und vor allem ist sie auch ein Gebiet, über das sich herzlich gern auseinandersetzen lässt. ■

[peer göbel]

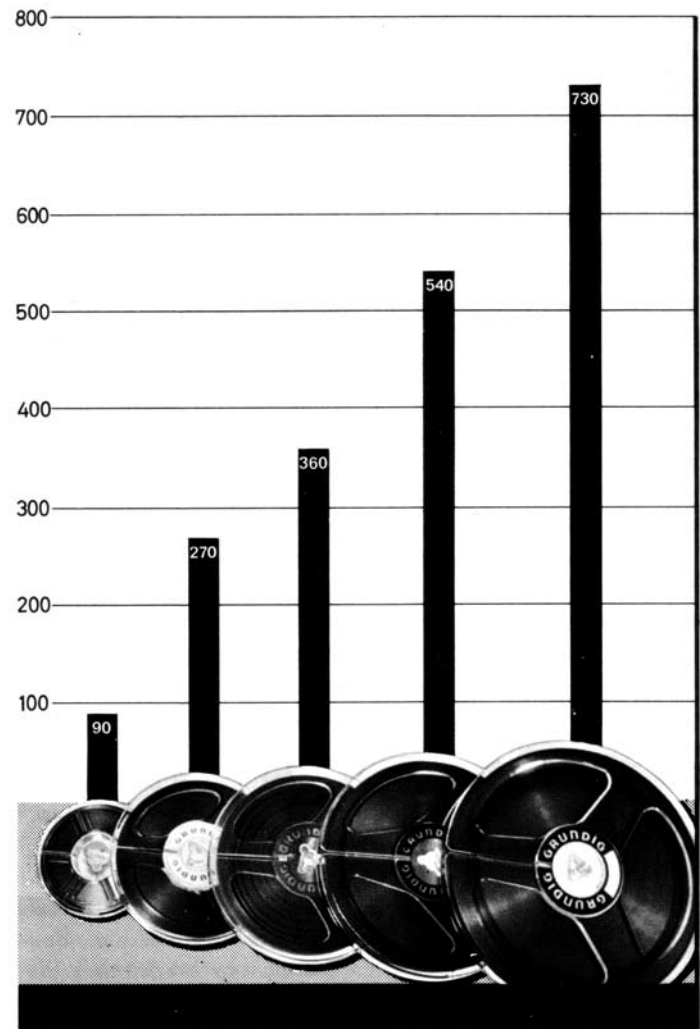


Schaubild 1b



5. februar 2000

►► 1. party. einige kolopeken, bionic, yvonne, s.t.d., mobilé, knueppelkorner, lief, das komatoesen. (usual location: sbz krähenfuß)

13. mai 2000

►► 2. party. knueppelorgel, yvonne, explosionsgefahr, mobilé, ma djembe, los tres zekuidos.

16. juni 2000

►► 3. party. megalith, yvonne, ear appeal, chris russell.

22. juli 2000

►► 4. party. bionic, acquired grooves, tiefenrausch, fuck face five, yvonne, mobilé.

4. november 2000

►► 5. party. derailleur, ear appeal, explosionsgefahr, zekuschex.

2. dezember 2000

►► 6. party. unser kleiner dackel, mobilé, sirup.

3. februar 2001

►► 7. party. acht, bionic, prak, ugly iglu, stella morgana, megalith.

21. februar 2001

►► 1. lesung.

12. mai 2001

►► 8. party. explosionsgefahr, mobilé, pyramid lake, turbokinder, the beautiful kantine band.

30. mai 2001

►► 2. lesung.

8. juni 2001

►► 9. party. tiefenrausch, lemmingvej, chicano, diesaBda.

13. juli 2001

►► 10. party. chicano, bionic, diesaBda, mobilé.

22. juli 2001

►► atari xl/xe gaming party.

29. september 2001

►► 11. party. soma presents: chick graning, locas in love, explosionsgefahr, mobilé. (muvuca)

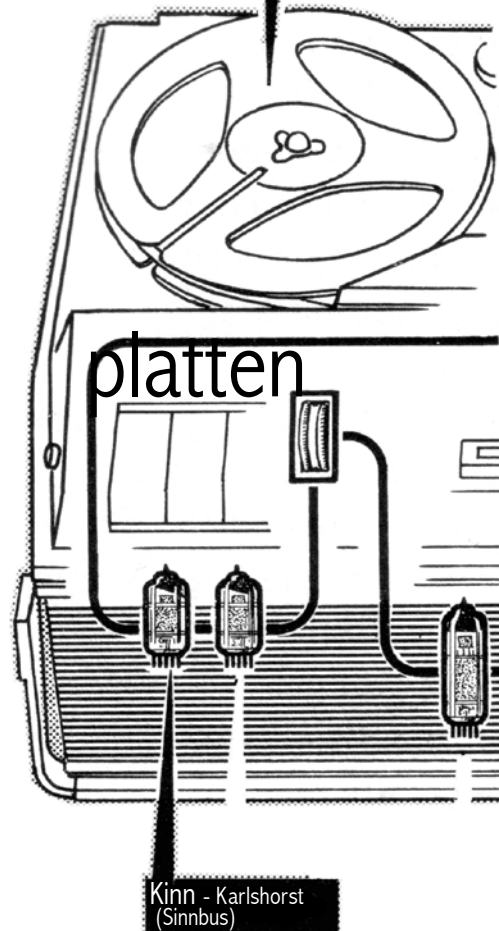
Delbo – Havarien (Loob Musik)

Ich tu mich schwer. Wie lange nicht mehr. "Spröde" schrieb die taz. Ich schließe mich dem an. Und ergänze "knifflig". Es dauert. Läuft über den Gedanken, dass man zu Musik nicht im Geringsten tanzen können muss. Auch wenn es nicht unmöglich ist. Diese Platte wird wachsen, das bin ich außerdem mindestens dem Coverartwork schuldig. Ich übe mich in Geduld, auch das kann ich mitunter. Irgendwann wird sie sich festhaken, wie sich auch June Of 44 und 90 Day Men irgendwann festhaken. Und darauf freue ich mich durchaus jetzt schon. [johannes ruthenberg]

Delbo sind die Meister des Trugschlusses. Die Meister der Leittonigkeit, die nie ankommt. „Havarien“ macht es einem nicht leicht. Am Anfang stand fast Enttäuschung, die Texte und Lieder schienen „nur“ wie eine Fortsetzung der letzten Platte, ähnliche Motive, ähnliche Figuren. Wo führen sie hin? Vielleicht „nur“ ein weiteres Album einer einzigartigen Band? Schwer festzuhalten. Beim achten Lied passiert es. Die Lieder danach gefallen mir besser, scheinen mir zugänglicher. Dann merke ich, dass die CD nur acht Songs hat und es wieder von vorne los ging. Vielleicht kein Zufall, dass der Zugang über das Lied funktioniert, das in einem konventionellen Vierer-Metrum steht, bei „départ“ die Snare auf der zwei und vier. „Havarien“ erhält Konturen, je mehr man zuhört. Wenn bei der Schlusszeile des fünften Liedes „... weil auch die längst nicht mehr mein ist“ ein Ride-Becken hereinbricht, bevor ein paar Sekunden später ein Klavier den Schlussteil mit paukenähnlichen Toms einleitet; das Nicken bei Stellen, die ich vorher nicht bemerkt habe; vielleicht weniger Verzerrung, und der Unterschied, dass Daniel Spindler seine Stimme mehr aussingt, ohne den malenden Charakter zu verlieren.

Wo ist das Zuhause? Bei den Zeilen „Nicht in den Farben, nicht in den Zeichen/ Ein Zuhause wäre mehr als das“ sucht die Musik genauso nach einem klanglichen Schlusspunkt, und gleitet doch tröstend immer weiter durch die Harmonien, bis klar wird, das Zuhause verändert sich, es gibt keine endgültige Sicherheit, keinen Stillstand - in der Suche, in dem Dazwischen muss die Geborgenheit gefunden werden. Die Variante „Nur die drei Farben/ (...) mein Zuhause wäre mehr als das“ liest sich so, dass diese Personen und diese Musik sich auf mehr Beziehen als das Land, in dem sie leben. Die Motive sind ihre eigenen. Die rätselhafte Person oder Sache „sie“, die besungen wird, geistert nie greifbar und nie besitzergreifend durch die Delbo-Textwelt.

Wenn assoziative Texte, dann bitte diese, die mir mehr sagen als Tocotronic oder Kante. Vielleicht gerade weil, ja gerade weil die Stimme viel mehr Instrument als Hauptsache ist, dem aber standhalten könnte. Und wieder das Delbo-typische Gefühl: Wie schafft der das, solche Basslinien zu spielen und dazu noch solche Linien zu singen? Wie kommt es, dass diese Fünfer-, Sechser- und Siebenertakte nach zweimaligem Hören so selbstverständlich, einzig richtig klingen? Wie können diese drei Instrumente so gleichberechtigt klingen, woher nehmen sie die Nicht-Akkorde, die Nicht-Harmonien, die sich so unerschreckend zusammenfinden? Die „Havarien“ sind zu wenig geradlinig, um mit einem einzelnen Song auf die Tanzfläche zu rufen, acht Stücke in vierzig Minuten, jeder Song aus mindestens drei musikalischen Einheiten, die durcheinandervirbeln und immer wieder Ruhepunkte ausrufen. Mir fällt keine Musik ein, die hiermit vergleichbar wäre, die ein solch eigenes Universum entwirft. [peer göbel]



Mitunter fast beunruhigend vereinnahmend. Postrock. Meist ruhig, mitunter gesteigerter, umfassender werdend, tragend und fließend. Musik für jede Jahreszeit, für draußen und drinnen. Jetzt auch mit Schlagzeug. Anhören und die Zeit vergessen, mitunter auch sich selbst und im Extremfall sogar, dass überhaupt Musik läuft. Zeitrafferbewegungen und verwirrtes Blinzeln. Schwarz-Weiß-Bilder oder halb verblichene. Gerne Landschaften oder unbestimmte Personen. Notierte Notizen, die das Gesamtbild ergeben, das dich freundlich vor die Tür schubst. [johannes ruthenberg]

Condre SCR - ep

“Endlich!” rufen und sich freuen. Wo filigrane Melodien zu Wänden ausgebaut werden. Und folgend den Jungs beim Bauen und Einreißen dieser Wände zuschauen. Sich von Flächen den Kopf durchspülen lassen und erst sehr viel später wieder auf Hände, Füße und Genick achten. Auch live immer wieder ein Feuerwerk an charmanter Gelassenheit und jähem Braten. Instrumental, die Arme weit ausstrecken, einatmen und weit aufgesenkten Auges im Lärmen versinken.

[johannes ruthenberg]

Monoland - Ben Chantice (Supermodern)

Kopf in Watte, schleichende Gedankenvielfalt. Ja, es erinnert an My Bloody Valentine, na und? Eine Referenz für die Ewigkeit. Shoe-gazer-Eleganz. Monoland stapeln Soundwände, beschreiben Schleifen, schieben den Gesang dazwischen, lassen ihn manchmal aufleuchten. Impressionismus in Musik, lauter werden durch Schichtung, nicht durch Verzerrung. Am Ende den Sand aus den Augen reiben und ins Freie treten. Ein wenig atemlos.

[johannes ruthenberg]

Kate Mosh - Breakfast Epiphanies (Nois-O-Lution)

Die Mateflaschen sammeln sich an, aber das gehört eigentlich nicht hierher. Eigentlich jedem der hier versammelten 11 Lieder kann ich etwas abgewinnen. Irgendwie vertrackt und trotzdem auf direktem Weg in Kopf, Nacken und Beine. Vertracktheit ist sowieso das neue eingängig. Dafür drehen wir auch schonmal an der Grammatik. Man muss nur wissen wie. Brettern und im richtigen Moment der Ruhe auch mal ihren Platz lassen. Für einige Augenblicke. Postcore, Indierock, Mitte 90er, Dischord, New York, Chicago, Weilheim. Mehr muss eigentlich auch nicht gesagt werden. Ach, doch: Humor. Subtil und augenzwinkernd.

[johannes ruthenberg]

Monochrome - Éclat (Stickman)

Setzen und loslaufen. Euphorischer Beginn und elegisches Ende. Wechselspiel der Sprachen in Texten und Liedtiteln, der männlichen und weiblichen Stimmen in den Liedern. Teilweise ruhiger als früher, sicher auch eingängiger, teilweise sehr großartig, teilweise nicht ganz so. Wie so oft ein leichter Kniefall vor dem Artwork und im passenden, unbeobachteten Moment auch einfach mitsingen und durch die Gegend tanzen. “Thanks for being there.” sind die letzten Worte der Trackliste. Sage ich auch.

[johannes ruthenberg]

Squares on both Sides - Dunaj (Hausmusik)

Das ist Musik ganz nah an der Stille. Daniel Bürkner singt ganz vorsichtig und zaghaft, tippt die Töne nur an, als wolle er möglichst vermeiden, dass jemand es hört oder den Gesang versteht. Ähnlich zurückgezogen und mogwaiesque wirkt die Musik, die minimal mit Gitarre und Bass (manchmal Klavier und ein paar Sounds) daherkommt und immer einen leisen, grundsätzlichen Zweifel in sich zu tragen scheint. Fast alle Songs auf Dunaj könnten für sich der letzte Song einer Indierockplatte sein, der nach mächtigem Rumgerocke eine Warnung vor dem und eine Vorbereitung auf das Danach ist, ein letzter Gruß aus der folgenden Stille. Sehr stimmungsvoll. Anhören.

[malte göbel]

Monotektoni -How to reduce power consumption to a minimum (Sinnbus)

Dreckig. Beats wie Bass. Verzerrung und dann immer wieder auf die 12. Polarisierung inbegriffen. Was ein Tisch voller Geräte und Kabel bedient von einer Person und ihre Stimme ausrichten können. Hallo Reaktionsvermögen, dein Einsatz kommt genau jetzt. Den Kopf heben und durchhauen lassen. Nutze die ruhigeren Momente zwischendrin und verdrehe dich danach weiter. Schlafen kannst du später immer noch.

[johannes ruthenberg]



Über 40 Konzerte, 15 Lesungen, und all das. Es ging darum, Raum zu bieten, Gedanken anzustoßen, Möglichkeiten aufzuzeigen; auch, die Zeitschrift zu finanzieren; aber das war nicht alles.

3. november 2001

►► 12.party. diesabaða, el kind, ficken 3,50 oder was kostet die welt.

29. november 2001

►► 3. lesung. (lovelite)

november 2001

►► soma-kalender 2002 erscheint. mit beiträgen von aline helmcke, karoline kroiß, marius beutel, peer göbel, philip reuter, silke schmidt, torben kiepke, yvonne ng.

8. dezember 2001

►► 13.party. the strictly swinging salon orchestra, recorder, locas in love, laxrosa, mobilé.

31. januar 2002

►► 4. lesung (lovelite)

9. februar 2002

►► 14.party. amp, seidenmatt, explosionsgefahr, sirup, big jim.

14. februar 2002

►► 5. lesung (lovelite)

11. mai 2002

►► 15.party. kim warsen and the electric wedding orchestra, ampl:tude, el kind, the honolulu heartbeaters.

8. juni 2002

►► 16.party. silent noize, fortune cookies, mobilé, lemmingvej.

15. juni 2002

►► 6.lesung (lovelite - galerie)

28. juni 2002

►► 17.party. tiefenrausch-ludwig, sternbuschweg, explosionsgefahr, baby tiger and the mds.

18. juli 2002

►► 7.lesung (dachboden der lightymountain-crew)

8. november 2002

►► 18. party. baby tiger, bionic, dota, jawa, the road to god knows where.

6. dezember 2002

►► 19. party. sampler#1-release. metrodiv, klez_e, reisegruppe soma (einige kolopeken, bionic, mobilé, explosionsgefahr, ..). (garage pankow)



Die Tür war immer offen. Wenn eine Band den Raum leergedröhnt hatte, standen wir oft noch da. Wenn der Saal tanzte, oft auch. Keyboards wurden zerschlagen, in Unterhose und Maske gelärmt, Patriotismus debattiert, Freundschaften geschlossen, gelacht, gefangen genommen, gefeiert. In Berlin kann man sich nie sicher sein, ob viele Leute kommen. Alles kann richtig gemacht worden sein und niemand ist da, es kann

7. februar 2003

►► 20. party. peggy, red sky landscape, daisy.

14. februar 2003

►► 8. lesung. paranoide zeiten. live: ampl:tude. (raw-tempel/ambulatorium)

9. mai 2003

►► 21. party. palmeaches, broken, die nieren, hund am strand, hills of beverly.

18. mai 2003

►► 9. lesung. hörspiel. live: ampl:tude. (raw-tempel/ambulatorium)

5. juli 2003

►► 22. party. siva, daphne owers, beuth/jordan, mobilé ac.

19. juli 2003

►► 23. party. hund am strand, tollkirsch, laxrosa, metaphore, lemmingvej.

12. september 2003

►► 24. party. the beautiful kantine band, jomin illberg, beuth/jordan, mobilé.

8. november 2003

►► 25. party. plastic ivy, the safe lies, julius, dielämna.

6. dezember 2003

►► 26. party. sampler#2-release. sofanplanet, delbo, reisegruppe soma (einige kolopeken, jomin illberg, hund am strand, mobilé, beuth/jordan). (zentral)

20. januar 2004

►► soma präsentiert: jim munroe (nomediakings.org), daphne owers. (holz und farbe)

30. januar 2004

►► 27. party. malmø, daisy, klez_e. (zosch)

14. februar 2004

►► 28. party. so ja, flashbax, siva ac., der kleine prinz.

7. mai 2004

►► 29. party. locas in love, sternbuschweg, mobilé.

15. mai 2004

►► 30. party. hund am strand, kitty solaris, yo también, ampl:tude. (zosch)

17. juni 2004

►► 10. lesung. hoffest der hu, mit filmen von kritkon.

Sometree - Bending the willow (PIAS)

Ein kalter sonniger Januarsonntag, eine Altbauwohnung im definitiv unhippen Teil von Prenzlauer Berg. Eine kleine Küche, ein warmes Zimmer, Leute auf Sofa, Sesseln und dem Boden. Versunken hörend, verschränkt, geschlossenen und wachen Augen. Leuchtend. Konsequent. Klavier schraubt sich durch Flächen. Melancholie hier und da, Steigerung der Dichte, warme Bläserakzente, stetes Fließen. Die großartige Fortsetzung eines Bogens. Am Ende verstoheles Lächeln während die Mikrofonierung abgebaut wird.

[johannes ruthenberg]

Alarma Man - s/t (Sinnbus)

Einer dieser Punkte, an denen man hyperaktiv im Quadrat springt. Der sechzehnsaitige Wahnsinn auf Rädern. Heja heja Sverige, heja Sverige hej. Mitunter unfassbar und um die Ecke, großartig, nur schneller. Postcore ohne Geschrei, Math-Punk, Instrumentalbrett mit akkurater Genauigkeit und exzellentem Einsatz total bekloppter Momente. Und um mit einem Zitat zu schließen: "The next song is called 'Fell in love with a woman twice my size' and it is about falling in love with a woman twice your size." [johannes ruthenberg]

Shokei / Kids Explode - Split (Narshardaa/Altin Village/Monocore)

Ganz großes Postcore-Tennis, das hier. Shokei aus Würzburg eher vertrackt und mathematisch, die Freiburger Kids Explode etwas eingängiger und nach vorne. Namedropping an dieser Stelle: Shellac vs. Orchid vs. Les Savy Fav vs. Native Nod vs. Unwound vs. North Of America. Mehrstimmiges Shouten, Ohrwurmbreaks und Stop And Go in großartiger Ausformung. In Dichte, Artwork und Mitreißfaktor ganz weit oben dieses Jahr, meine Herren. [johannes ruthenberg]

Kitty Solaris - Future Air Hostess

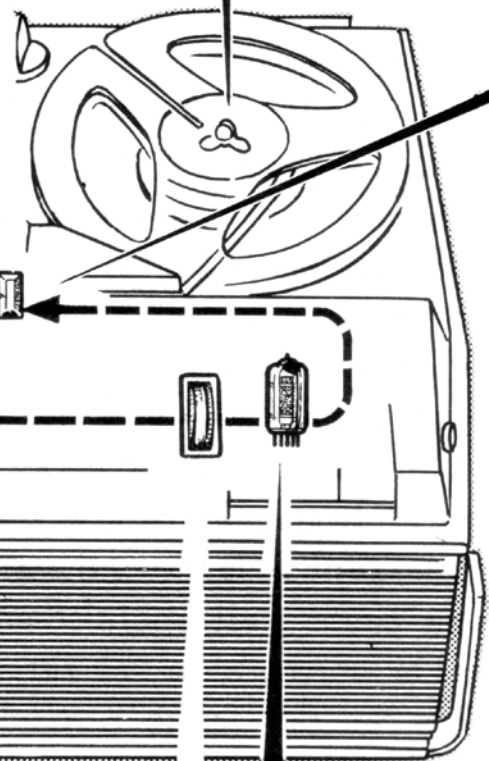
Wenn ich hier so Musik höre und darüber schreibe, oder auf Konzerten bin, gibt es manchmal Bands, bei denen ich mich frage, warum das nicht irgendwie jeden Tag im Radio läuft, viele Leute T-Shirts davon tragen, und warum irgendwelche Modelinien oder Biersorten schlechtere Musik für ihr Image ankaufen. Die wenigsten CDs begleiten mich über längere Zeit, dafür bin ich schon zu alt oder habe zu viel gehört, um wirklich noch mal diese Eröffnung und diese Schlüsselerlebnisse zu haben, es gibt immer Einschränkungen, Umstände, den analytischen Blick, und so viel Musik – wenn ich Geld hätte, würde ich meinen Lebensabend auf myspace beschließen (wahrscheinlich nicht). Und am Ende ist die Musik niemandem so wichtig wie den Leuten, die sie machen. Ich kann nicht behaupten, dass sich „future air hostess“ über ein paar Wochen hinaus in meinem CD-Player festgefressen hätte, wie es dagegen oft beim neuen großen Ding in professionellen Plattenkritiken behauptet wird. Aber ich kann nicht verstehen, warum diese Songs, so verdammt gut geschrieben, arrangiert, gesungen, gespielt, nicht bei euch rotieren, weiterhelfen und neuen Sinn machen. Kitty Solaris spielt in einer Liga mit allem, was da auf Radio 1 und MotorFM läuft, nur in echt. [peer göbel]

Über Musik schreiben ist wie zu Architektur tanzen.

Zuletzt viel gehört: Pinback - Summer in abandon, Van Pelt, 31 Knots - Talk like blood, Plokk, Joan Of Arc, The Lapse, Deerhoof, Animal Collective - Feels, Kolya, Architecture In Helsinki - In case we die, Petethepiratesquid, Milemarker und Yage. Danke alle. [johannes ruthenberg]

hemden – es wird
gehen (ep)

Auf dem "The Scorpions are dead boy"-Sampler lieben Hemden mit ihrem „Greatest Hit“ schon aufhorchen - aus der „Hauptstadt des Rock“ Hannover eine überraschend gereifte Indiepopband, wobei man das „Indie“ musikalisch aus ihrem „Indiepop“ fast streichen kann, von der Würde und dem direkten Ansatz her nicht. Umsichtig arrangierte Singer/Songwriter-Sachen, mit Akkustikgitarre, perfekter Strat und Rhythmusfraktion, stimmigem Keyboard, Texten, die keine Scheu haben vor Bildern, Offenheit, Angreifbarkeit und Reimen, wie „es sind die Harten, die krallen / es sind die Zarten, die fallen“, die aber mit einzelnen Wendungen immer wieder aus dem Naheliegenden springen. Es geht um die großen Gesten, um den großen Schmerz, um die große Berührung. [peer göbel]



mobilé – kartographie
(sitzer records)

Und immer die Hoffnung
Langsam dämmert es auch der Generation Macchiato: Es sind prekäre Zeiten. Das Leben in materieller Unsicherheit wird für viele zum Dauerzustand, der Alltag nach der Uni entpuppt sich als Kampf um Jobs, Beziehungen und das eigene Selbst. Und doch bestehen die Berliner Indierocker von Mobilé darauf: Es gibt ein Leben nach dem Scheitern. „Trotzdem“ eröffnet leitmotivisch das Album „Kartographie“ – es klingt wie eine einzige lakonische Ode an die Widerständigkeit in unseren angepassten Zeiten. Peer Göbels sanfte, tragende Stimme erzählt uns von der Schönheit des Zweifels. Sie unterwandert dabei ganz unwillkürlich seine auf den ersten Blick ironisch-melancholische Alltagspoesie und entlockt ihr ganz unerwartete Momente voll Liebe und Trost. In Mobilés Welt kann es passieren, dass einem „Linda Wallander“ an kalten, einsamen Tagen das Leben rettet, während nebenan jemand die Genussgeißel „Kaffeeweiß“ kurzerhand zur schillernden Chiffre für das Versprechen ewiger Freundschaft erklärt. Diese Neuvermessung des Raumes erklingt dabei in einer für den deutschsprachigen Indierock ungewohnten musikalischen Vielfalt: Der ungeschliffene, zuweilen gar an Notwist erinnernde Gitarrensound der Band wird durch den sparsamen Einsatz von Klavier, sanften Orgeltepichen und sogar einem ganzen Streichquartett („Tschaikowski“) zu einem warmen, dichten Gesamtbild. Ein Glockenspiel, ein flottes Mundharmonikasolo und ein schön-scheppriges Bläserorchester („Kaffeeweiß“) sorgen für zusätzliche Überraschungen auf dieser abwechslungsreichen Reise in Richtung Hoffnung. Danke dafür. [daniel von fromberg]

**polaroid
liquide** - s/t

Wenn hier von Indierock gesprochen wird, dann im Sinne von Sonic Youth und bionic. Harmonische gitarrenbasierte Passagen, die sich in unerwarteten Akkorden und Fortführungen auflösen, die nach runden Momenten zerfallen und so flüchtig und imperfekt sind wie das echte Leben, die nichts von klassischen Song-Strukturen wissen wollen, die etwas eigenes entwerfen, ohne sich zu fragen, wohin das nun passt. Ein Das-eigene-Ding-Machen, die eigenen Maßstäbe setzen, sich daran immer wieder messen, manchmal scheitern, manchmal Siege davontragen, konzentriert, auf der Suche. [peer göbel]



kurzfristig nichts beworben worden sein und es ist voll. Das liegt sicher an dieser Stadt, die sehr viel bietet, auch an Glück und persönlichen Umständen. Und darum geht es.

29. juli 2004

▶▶ 11. lesung. mit kurzfilmen von kritkon und gästen. (zosch)

7. august 2004

▶▶ 31. party. sumo, polaroid liquide, julius. (zosch)

26. august 2004

▶▶ 12. lesung. mit kurzfilmen von kritkon und gästen. (zosch)

16. oktober 2004

▶▶ 32. party. kam as, loodpool, martin tetzlaff, mykoriza.

12. november 2004

▶▶ 33. party. mighty grin department, popkompatibel, yo también.

25. november 2004

▶▶ 13. lesung mit kurzfilmen von kritkon und gästen. (zosch)

12. februar 2005

▶▶ 34. party. tchi, swantje, daisy, malmö.

1. april 2005

▶▶ 35. party. metrodiv, anandamid, djane karina. (wafsalon)

22. mai 2005

▶▶ 14. lesung. mit gästen und kontra-b. (glaswürfel karl-marx-allee 36)

17. juni 2005

▶▶ 36. party. sampler#3-release. amplitude, short appearances (kitty solaris, the salkin red revival band, peer, kid ikarus, mir, ex-popkompatibel, yo también, some jackpot, loodpool...). (zosch)

1. juli 2005

▶▶ 37. party. condre scr, kid ikarus, kint, sirup.

8. juli 2005

▶▶ 15. lesung. hoffest der hu. mit maggie macdonald

23. september 2005

▶▶ 38. party. some jackpot, the homophonic strawberry orchestra, saint tropez.

16. dezember 2005

▶▶ 39. party. polaroid liquide, ter haar, petula, blockie.

10. februar 2006

▶▶ 40. party. yuki chan, naomi sample & the go go ghosts, eva?.

23. september 2006

▶▶ 41. party. phonetic, fieber, kill the linguist.

8. oktober 2006

▶▶ 42. party. freizeit98, ja,panik, mobilé. ■

la bohème precare Britta

Christiane Rösinger über Erfolg, das Nicht-mehr-30-Sein und das Weitermachen mit dem schönen Leben

Britta sind einzigartig. Wenn es eine Gerechtigkeit im Musikbusiness gäbe, oder im Kapitalismus, oder eine Göttin, würden Britta vor ausverkauften Hallen spielen oder zumindest von ihrer Musik einwandfrei leben können. Aber Popmusik heißt eben, dass finanzieller Erfolg davon abhängt, möglichst viele Leute zu erreichen und möglichst vielen zu gefallen. Vielleicht ist dafür ihr Sound zu wenig am Indiemainstream ausgerichtet, die Stimme vielleicht zu eigen, die Texte zu sperrig. Und ein kleines DIY-Label hat eben nicht

die Mittel, eine Band durchzudrücken, und eine Frauenband kann eben nicht auf die kumpelhaften Indiepressfestivalseilschaften zählen. Was bleibt, ist die Musik und das schöne Leben.

Rewind: Britta-Sängerin Christiane Rösinger kam 1983 aus der badischen Provinz nach Berlin, gründete Ende der 80er mit Almut Klotz die Lassie Singers, die nach vier Alben mit "Es ist so schade" und "Pärchen vermisst euch / keiner vermisst euch" eine treue Fangemeinde erspielt hatten, aber 1998 auseinandergingen. Britta entstand 1997 zunächst mit Britta Neander, die schon bei Ton, Steine, Scherben gespielt hatte, und Julie Miess, nach dem ersten Album kam Barbara Wagner hinzu. Keine andere Band ging so dekonstruierend mit dem Sujet "Liebe" um, Christiane Rösinger sang "es ist ein durch und durch fehlerhaftes System", setzte lapidar ein "und dann machen wir Schluß und beim nächsten fängt's wieder von vorne an" gegen das tagtäglich fortgeschriebene Konstrukt. 2004 ging der EFA-Vertrieb pleite und damit auch die Einnahmen der dritten Britta-CD flöten, und im Dezember starb die Namensgeberin der Band Britta Neander nach einer Herzoperation. Die Band entschloss sich 2005, mit Sebastian Vogel (Kante) am Schlagzeug weiterzumachen.

Mit ihrer diesjährigen, vierten CD „Das schöne Leben“ trafen Britta den Nerv der prekären Verhältnisse und Prekarisierten, der Spiegel zog sie im „Generation Praktikum“-Zusammenhang heran. Mit Texten wie "Ist das ein Leben oder ist es ein Exposé? / Und wenn alles bezahlt wird, tut es dann weniger weh?" stellen sie sich aber nicht gegen die Symptome, sondern viel mehr gegen die Logik, die unsere Leben feindlich durchdringt.

Britta machen Musik für die Zweifelnden, die Sich-Durchschlagenden, die Hinterfragenden. Das ist nicht populär, sondern ein Kampf. Sie verstellen nicht den Blick darauf, dass es keine heile Welt gibt, und halten trotzdem Entwürfe für das schöne Leben hoch.

champagner, tanz und kokain

- Du wurdest in der Titelstory vom Spiegel zur „Generation Praktikum“ als Beispiel und Sprachrohr für diese Problematik präsentiert. Wie ist es denn so, im Spiegel zitiert zu werden?

Blöd. Man denkt immer, der Spiegel hat eine journalistische Sorgfaltspflicht und eigene Abteilungen, wo Leute das noch mal überprüfen. Die Journalistin hat gefragt: was hast du in deinem Leben so für Jobs gemacht? Und ich habe so aufgezählt, all das, was ich als ich studiert hab über Heinzelmännchen gemacht habe. Sie hat das so hingestellt, als würde ich das immer noch so machen, und deswegen kriege ich jetzt lauter Anfragen - als „Multijobberin“ soll ich mich bei Polylix äußern oder als „Lebenskünstlerin“ in der Brigitte, das ist halt Quatsch, weil ich Musikerin bin, und Autorin. Außerdem ist es immer schwierig, so einen Tonfall aus dem Interview wiederzugeben, wenn man lachend

sagt „ich bin jetzt eine verkrachte Existenz“ und das wird dann 1:1 ohne den Nebensatz hingeschrieben. Was am schlimmsten war: der Song selbst war total verstümmelt zitiert, die Zeile „Champagner, Tanz und Kokain“ wurde einfach rausgetrennt, das war dann total holprig und ohne Reim, es hat sich so angehört, als ob ich überhaupt nicht texten könnte, UND es war total blöd dahingebogen, als ob es uns auch nur um die Festanstellung und ein sicheres Beamtengehalt gehen würde. Gerade diese Zeile sagt ja aus, was man will, das sind ja Chiffren für Hedonismus. In dieser ganzen Spiegeldiskussion über Praktikum und Prekarisierung geht es eigentlich darum, dass die armen Leute beklagen, dass sie heutzutage auch mit toller akademischer Ausbildung leider nicht sofort einen Job kriegen, wo sie eine Festanstellung haben. Und darum geht mir's ja überhaupt nicht. Es geht nicht darum zu beklagen, wie schwierig dieses Leben als Musikerin ist, sondern es geht eben um „Champagner, Tanz und Kokain“. Man

würde ja nicht tauschen wollen. Ich habe mich schon sehr darüber geärgert. Als ob es darum geht, dass man nur ein sicheres Einkommen und eine Sicherheit haben will. Was ich natürlich befürworte im Sinne einer Grundsicherung für alle Menschen, das finde ich ein ganz gutes Ziel, für alle. Es geht aber nicht darum, dass ich als Musikerin lieber in einem festen Arbeitsverhältnis wäre, mit regeltem Urlaub und Rente.

Du hast kein solches Bedürfnis nach Sicherheit, oder Ängste?

Doch, natürlich. Es gibt auch Wochen, wo man manchmal Einschlafschwierigkeiten hat, weil sich alles im Kreise dreht, wie soll es weitergehen und so. Das gibt es auch, weil man ab einem bestimmten Alter bestimmte Jobs nicht mehr machen will oder kann. Als Musiker bietet sich ja die Gastronomie oder Taxifahren an, aber das geht dann irgendwann nicht mehr, das passt nicht mehr zusammen, von dem Status, den man hat.



Natürlich gibt es diese wahnsinnigen finanziellen Sorgen, das gibt es alles ganz krass, und jeder, der mal längere Zeit krank war, weiß ja, da kommt halt nichts rein. Das geht den ganzen Selbständigen genauso, das ist kein Sonderfall.

Wenn meine Band ein Laden wäre oder ein Geschäft, wären wir schon längst insolvent. Man passt sich dann - manchmal - diesem kapitalistischen Denken an: Wir haben halt nicht so Erfolg, kommen halt nicht genug Leute, wir verkaufen halt nicht genug Platten, das wir annähernd davon leben können. Wenn man das mit einem Geschäft vergleicht, müsste man sagen, dann lässt man's halt. Darin sehe ich aber auch eine Gefahr, wenn jetzt jeder aufhören würde, bei dem es sich finanziell nicht lohnt, das würde zu einer totalen Verarmung der Musik, der Literatur, der Kunst, von allem führen. Wenn nur noch die weitermachen, die gute Vorschüsse bekommen, dann würde es ganz viel Musik nicht geben. Das ist so eine Zwickmühle, ich will mich da auch nicht beschweren, ich bin da auch noch nicht so richtig zu einer Lösung gekommen.

liebe und ökonomien basteln

Die neue CD handelt ja auch textlich von diesen Fragen. Gibt es mit dem Alterwerden eine Verschiebung der Themen, gibt es so klassische Teenagerthemen, über die man dann hinauswächst?

Ich habe seltsamerweise vor kurzem mal wieder eine alte Tocotronic-CD gehört, da war „Schritte auf der Treppe“ drauf, und da ist mir aufgefallen, dass das Lied eigentlich von Leuten handelt, die noch zu Hause wohnen. Ich hatte Tocotronic kennengelernt, da war ich schon längst von zu Hause weg und hatte schon eine zwölfjährige Tochter, das war eigentlich ein Teenagerthema, aber ich habe mich trotzdem so wahnsinnig davon angesprochen gefühlt. Man kann solche Sachen auch so gestalten, dass sie Allgemeingültigkeit haben. Wenn man jetzt vom Teenagerthema Liebe spricht - dann gibt es dieses verlorene Ideal der romantischen Liebe, was in sämtlichen Boybands, im Mainstream so arg beschrieben wird; du liebst mich, ich liebe dich, du bist es, du sollst es immer sein. Dann das der enttäuschten Liebe, das die deutschen Indiegings so haben: ha, jetzt geht sie weg und ich... so. Liebe ist ja auch einfach das größte Thema, für Songs. Aber manchmal, wenn man dann so Texte von älteren Leuten hört, Lou Reed oder auch Leonard Cohen, da finde ich es auch interessant, wenn da andere Themen drankommen, wenn es um Tod, Abschied, Schmerz geht.



Wie siehst du deine eigene Themen-Entwicklung?

Wenn ich so zurückdenke: Lassie Singers – Frauen und Männer passen nicht zusammen, elende Heterosexualität. Und dann bei Britta: Liebe als Konstrukt. Und bei der letzten Platte habe ich gedacht, ich kann das Thema selber nicht mehr von mir hören. Ich habe gedacht, das ist mein Thema, aber man muss sich auch mal trauen, das Feld zu verlassen.

Prekarisierung ist in aller Munde – hat sich tatsächlich etwas verändert im Vergleich zu der Situation von vor zehn Jahren?

Von der ökonomischen Situation glaube ich schon. Es ist schwerer, Jobs zu finden und die werden schlechter bezahlt. Es gibt weniger Anstellungen, und mehr auf Honorarbasis. Aber wie gesagt, bei mir persönlich kommt noch dieses Nicht-mehr-30-Sein verschärfend dazu. Es gibt ja immer noch diese Zwischenwirtschaft, in Clubs und bei Leuten, die man kennt, und das machen jetzt eben auch so 20-25-Jährige, und das passt natürlich auch besser, muss man auch sagen.

Ich will da auch nicht pessimistisch sein, ich mache dann einfach was anderes.

Du kannst dir aber vorstellen, immer weiter Musik zu machen?

Wenn man Sängerin oder Texterin ist, kann man nicht einfach so aufhören, man will auch nicht. Es ist immer ein Durchwurschteln. Ich war eine Zeit lang schon sehr verzweifelt, aber jetzt habe ich auch die Möglichkeit bekommen, ein Buch zu machen, und damit kann ich dann vielleicht auf Lesereise gehen... Man muss sich einfach selber so kleine Ökonomien zusammenbasteln. Und dann will ich aber auch bestimmt wieder eine Platte mit Britta machen, und auch eine Soloplatte, da freue ich mich schon drauf. Sich vorzustellen, ohne Musik weiterzumachen, das geht nicht. Es hat auch etwas Dämonisches, man kommt davon nicht los. Es gibt so dieses Schreckbild, man spielt mit 50 noch in so kleinen Clubs vor zehn Leuten, was ja keiner will, aber andererseits muss man auch sagen, man will halt nicht aufhören. Man hat ja immer diesen blöden Traum vom Durchbruch, von dem Erfolg, und diese Scheißgeschichte wird ja mit jeder Musikzeitschrift und jedem Kommentar immer weitergeschrieben, und darauf ist ja dieses Geschäft aufgebaut, dass es immer wieder welche gibt, die es schaffen. Mit den Lassie Singers waren wir ja schon relativ bekannt, aber richtig geschafft haben wir es natürlich da auch nicht. Und da denkt man, jetzt probiert man's, und jetzt... und dann muss man irgendwann einsehen, das ist jetzt vorbei. Es gibt aber auch eine Freiheit zu sagen, lass die mal



machen, zu Universal und Labels gehen und so, und wir machen unser kleines Ding in unserer kleinen Ecke. Das sagt die richtige, das hat bei mir auch eine Weile gedauert, weil ich immer denke: aber wir sind doch so gut! Aber das zählt halt so nicht. Und dann muss man immer weitermachen und – was ich jüngeren Leuten sage:

trotzdem Ausbildung fertigmachen (lacht) – sich weitere Fähigkeiten zulegen, ob das jetzt schreiben, oder andere Musik aufnehmen, oder was ganz anderes ist.

zu spät zu früh

An welchen Faktoren hängt das denn, oder bei euch, dass ein „Durchbruch“ nicht eintrat?

Ich weiß auch nicht. Pech? Bei Lassie Singers war es so, dass das ein sehr großer Erfolg war, weil uns so ganz viele Leute liebten und die Texte so liebten. „Ihr habt mein Leben verändert!“ Mehr kann man ja nicht erreichen mit einem Song. Da waren wir bei Sony Music und haben nie mehr als 9000 Stück pro Album verkauft, das war damals total wenig. Es lag natürlich schon an uns, dass wir nach der vierten Platte aufgehört haben, aus verschiedenen Gründen. Wir waren ein bisschen zu früh für den Deutsch-Hype. Als wir mit Lassie Singers angefangen haben, kannte ich nur Helge Schneider und Rocko Schamoni, die auf deutsch

gesungen haben. Dann haben wir Blumfeld und die alle kennengelernt, und das war ja lange vor Tocotronic. Vielleicht haben wir auch vom Alter her ein bisschen zu spät angefangen. Dann waren wir für die Bravo zu seltsam, zu uneindeutig, zu ambivalent, um diesen Mainstream-Erfolg zu haben. Und für die Spex waren wir dann schon zu albern oder zu kindisch – also die Spex hat uns schon unterstützt, aber das war natürlich nichts für den jungen Mann, der auf der Suche ist. Der konnte uns nicht verehren, dafür haben wir zu wenig Antworten gegeben.

Und bei Britta weiß ich auch nicht, da hatten wir immer nur unsere kleine Plattenfirma, die wir in einem Anfall von Größenwahn zu einer Zeit gegründet haben, wo alle anderen Plattenfirmen eingingen, als der Indiegedanke tot war. Mit mehr Geld vielleicht... Und dann gibt's von Britta jetzt auch schon vier Platten, es gibt Britta auch schon zehn Jahre, irgendwann ist dann dieser Reiz des Neuen auch weg. Wenn man was reißen will im Musikjournalismus und –betrieb, dann muss das so die neue Sache sein, und dafür ist es jetzt seit der zweiten Platte zu spät. Britta kennt man und findet man auch ganz gut, aber das lockt so richtig keinen mehr vom Ofen weg. Es gibt ja auch diese Festivalbands, da gehen fast nur junge Leute hin, die wollen dann auch junge Leute sehen, wo's abgeht, und nicht melancholische Songs hören. Das ist eigentlich gut, die Musikgeschichte muss auch immer weiter gehen, und es muss immer neue junge Bands geben.

Es ist auch schön, wenn man so alt ist, dass man diese Umbruchphase schon hinter sich hat. (lacht)

Da gibt's diese Probleme – was mache ich, kann ich bei der Musik bleiben? Mit Kinderplänen oder Doktorarbeit. Also mit einer Umschulung brauche ich jetzt auch nicht mehr an-

fangen, das lohnt sich nicht mehr, Familienfindungsprozess mit Kinderkriegen ist auch abgeschlossen, das finde ich auch befreiend. Die Leute so zwischen 30 und 40, das ist ja einerseits eine Zeit, wo man mit der Uni fertig ist, andererseits auch die Frage mit Zusammenziehen und Kinder ja oder nein – das ist schon eine stressige Zeit. Bei mir ist es halt zu spät, da verzweifelt man zwar manchmal dran, aber es ist auch gut. ■

[peer göbel]



Die 20 besten Rollenspiele

*I've got the Dungeon Master's Guide.
I've got a 12-sided die.
(...) In the garage, I feel safe.
No one cares about my ways.
weezer, "in the garage"*

- Lange Tage und Nächte verbrachten wir an staubigen Tischen, die mit Cola, Chips, Papieren und Würfeln bedeckt waren. Wir nahmen andere Charakterzüge an und erfanden unsere eigenen Geschichten. Das Prinzip Pen&Paper-Rollenspiel: jedeR agiert als eine ausgedachte Person, ein Spielleiter (selten auch mal: Spielleiterin) lotst die Charaktere durch erfundene Szenarien, es entsteht nur durch Sprache und Vorstellung eine Art eigener Film – sei es vor einem Fantasy-Hintergrund à la Tolkien, reisend durchs Weltall, in historischen Settings, im düsteren Horror-Rahmen oder in naher kaputter Zukunft. Wenn bestimmte Fähigkeiten oder Zufälligkeiten (klassischerweise bei körperlichen Aktionen, in Kampfsituationen, Magie) gefragt sind, wird nach ausgefeilten Regeln gewürfelt – dafür dienen die Regelwerke, „Systeme“. Wir präsentieren die 20 besten Rollenspiele entstanden in den 70er Jahren aus Strategie-Brettspielen. So lag auch beim ersten Rollenspiel *Dungeons & Dragons* (1974) von Gary Gygax der Schwerpunkt noch auf heroischen Kämpfen gegen absonderliche Monster in den Verliesen einer Fantasywelt. In den 80ern und 90ern entwickelte sich eine Vielzahl von Systemen, die sich mehr auf das erzählerische und stimmungsvolle Moment konzentrierten und detailreiche Hintergründe entwarfen. Rollenspiel bewegt sich als Freizeitform (ähnlich wie Literatur, Computerspiel oder Film) in dem Spannungsfeld Weltflucht vs. spielerischer Verhandlung von Realität. Diskussionen um Gewaltwirkung und Satanismus in den 90ern können nicht den Blick darauf verstellen, dass Rollenspiel und die Rollenspielszene letztlich genauso sexistisch, rassistisch, homophob, normal ist wie die Gesellschaft, in der sie sich befinden. Wie jede Subkultur kreiert das Rollenspielgenre seine eigenen Codes, Medien, Nachrichten und Sprache - sein Nerd-Wissen. In diesem Sinne: Nice dice.



1. paranoia

Es ist wohl bezeichnend, dass in der internen Wertung ein ironisches Science-Fiction-Rollenspiel das Rennen gemacht hat. Huxley meets Monty Python meets Daniel Düstetrieb meets McCarthy meets Kafka: „Bitte eliminieren Sie sich selber. Vielen Dank.

Der Computer.“ In einer Zukunftswelt nach einem durch Meteoriteneinschlag aus Versehen ausgelösten apokalyptischen Krieg haufen die überlebenden Menschen unter der Erde. Ihr Wohnort, der Alpha-Komplex, wird vom Computer beherrscht, der ein strenges Überwachungsregime führt: KommunistInnen, Mitglieder von Geheimgesellschaften und Mutanten müssen sofort eliminiert werden. Alle Charaktere („Troubleshooter“) sind jedoch Mutanten und Mitglieder von Geheimgesellschaften. Sie wissen es voneinander, aber können es nicht beweisen. Die Handlung ist rasant, blutrünstig, ideenreich und meistens banal. Der Computer erzeugt kafkaeske Bürokratie-Situationen, und die Troubleshooter folgen den Regeln, um sich nicht des Verrats verdächtig zu machen. Denn im Gegensatz zu anderen Rollenspielen agieren die Spielenden bei *Paranoia* nicht miteinander, sondern meist gegeneinander. Wobei das Gegeneinander aber auch nicht zu nicht groß geschrieben wird, sondern der Spaß in der skurrilen Welt. Dank sechs Klonen sind ein paar mörderische Aktionen im Spielverlauf nicht nur nicht so schlimm, sondern gera-

dezu eingeplant und erwünscht. Ein satirisches Rollenspiel für alle, die die Nase voll vom Sci-Fi-Technikfilm haben. „Der Computer ist dein Freund. Glücklichein ist Pflicht. Unglücklichein bedeutet Verrat. Verrat wird mit Terminierung geahndet.“ [m]



2. advanced dungeons & dragons

Dungeons & Dragons ist die „Mutter aller Rollenspiele“ – inhaltlich (nomen est omen) wie formal. In den sechziger Jahren von dem amerikanischen Spieleautor Gary Gygax aus einer Konfliktsimulation für das amerikanische Militär heraus entwickelt, kam es Mitte der

siebziger Jahre auf den Markt und gehörte schnell zum popkulturellen Inventar eines jeden white-male-suburban-middle-class Teenagers – ein Blick in E.T. genügt. Thematisch zunächst im Bereich des „klassischen“ Fantasy angesiedelt, wurden die Spielmöglichkeiten 1980 mit der Neuauflage „*Advanced Dungeons & Dragons*“ erheblich erweitert. Sukzessive wurden dem (A)D&D-Kosmos verschiedene Spielszenarien hinzugefügt: Gothic Horror in *Ravenloft*, Epic Fantasy im besten Sinne in *Dragonlance*, Space Fantasy in *Spelljammer* (inkl. gedankengesteuerter Raumschiffe mit Segeln!), sowie das Mad-Max-mässige Setting *Dark Sun*. In letzterem hat eine Kaste von Zaubererkönigen in ihrer Gier nach Macht das Ökosystem des Planeten Athas zerstört und diesen in eine Wüste verwandelt – file under: Rollenspiele als polemischer Kommentar

Abkürzungs-Guide

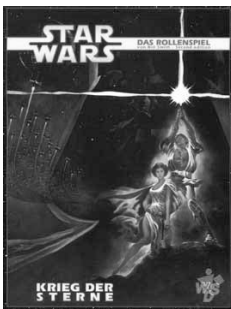
Klassischerweise geben sich Abkürzungsfimmel, Tabellenfuchseri, Angeben mit der besten Ausrüstung, wie viele Systeme man schon gespielt hat, Wissen um die kleinsten Planeten des Star Wars-Universums und Regel-Nischen die Klinke in die Hand. Und jedes Rollenspiel, das etwas auf sich hält, hat eine funktionierende Abkürzung (Coc für *Call of Cthulhu*, DSA für *Das Schwarze Auge*, etc.). Hier die wichtigsten Abkürzungen: RSP - Rollenspiel, bzw. RPG für *RolePlayingGame* W - Würfel SC - Spielercharakter, die Spielfigur oder Rolle NSC - Nichtspielercharakter GM - Gamemaster, „Meister“, SL=SpielleiterIn - die Person, die gegenüber den Spielenden die Geschichte anleitet und erzählt

zur Wirklichkeit. Besonders die thematische Bandbreite dürfte, den vglw. komplexen, würfellostigen Regeln zum Trotz, der (A)D&D-Reihe zu seinem weltweiten Erfolg verholfen haben. Dieser schlug sich auch in einer ganzen Palette von Computerspielen und Romanen nieder – von denen einige (z.B. die erwähnte *Dragonlance*-Saga) sogar *New-York-Times*-Bestseller-Status erreichten. Nicht zu vergessen: die hanebüchene Verfilmung *Dungeons & Dragons* mit Thora Birch (!) und Jeremy Irons (!! in den Hauptrollen – niemals, niemals, niemals den FreundInnen zeigen, die schon immer mal wissen wollten, was es denn mit Rollenspiel so auf sich hat. Rechtfertigt alle Vorurteile über nerds. Dann doch besser die gleichnamige Zeichentrick-Serie aus den 80ern gucken, die von der amerikanischen *Coalition on Television Violence* 1985 zur gewalttätigsten TV-Sendung gewählt wurde. [dvf]



3. das schwarze auge

Die Einstiegsdroge. Das Schwarze Auge (DSA), das größte und bekannteste Rollenspiel in Deutschland, polarisierte. Dank des Vertriebs durch den renommierten Brettspielverlag Schmidt Spiele war es in allen Kaufhäusern und Spielwarengeschäften erhältlich und erlangte schon fast einen Synonymstatus für „Rollenspiel“ in Deutschland - allein im Erscheinungsjahr 1984 verkaufte sich das Basis-Set über 100.000 Mal. Durch die breite Platzierung wurden sehr junge Fans erreicht, die sich in oft klischeebehaftete Abenteuer in der Fantasy-Welt Aventurien stürzten. KritikerInnen bemängelten das oft: Zu viel Hack'n'Slay und Cash'n'Carry, zu wenig Charakterspiel und Stimmung. Und tatsächlich wirkt mit Abstand so manches sehr skurril. In einer frühen Auflage des Spiels lag eine schwarze Maske bei, die die SpielleiterIn („Meister“ genannt) aufsetzen sollte, um so mehr Stimmung zu erzeugen. Die Charaktere hießen „Helden“, und die grobe Lächerlichkeit von Sichtschirmen und Zaubersprüchen wie „Bannbaladin – dein Freund ich bin“ oder „Balsamsalabunde – heile Wunde!“ wurden uns im Teenageralter auch nicht wirklich bewusst. Am Erfolg änderte das wenig. Irgendwann entdeckte die DSA-Redaktion um Erfinder Ulrich Kiesow die Interaktivität und band über die Hauspostille „Aventurischer Bote“ und ein Fürstensystem die Fans ein. Gleichzeitig brachten sie eine Erweiterungsbox nach der anderen heraus, warfen eine Junior-Edition, eine Profiversion („Schwertmeister“), ein Computerspiel, ein Sammelkartenspiel und Aventurien-Romane auf den Markt. Nach der Pleite von Schmidt Spiele wurde DSA 1997 von Fantasy Productions übernommen und existiert heute noch als erfolgreichstes Rollenspiel in Deutschland, in der mittlerweile vierten Version (2002). [m]



4. star wars

Zum zehnjährigen Jubiläum des Kinostarts von Star Wars brachte die amerikanische Firma West End Games 1987 das Rollenspiel zur Filmtrilogie heraus. Folgte das Regelbuch noch peinlich genau den Vorgaben von Hohepriester George Lucas, wurde das Star-Wars-Universum im Laufe der nächsten Jahre durch Quellenbücher und Szenarien um ein Vielfaches erweitert. Spielerisch besticht das Regelwerk v.a. durch seine Einfachheit, die ein gleichzeitig storytelling-lastiges wie actionreiches Spiel ermöglicht. Gänzlich auf handelsüblichen 6-seitigen Würfeln aufgebaut, bestand der eigentliche Kniff des Spiels in seiner Verwendung eines Jokerwürfels, der jeden Wurf entweder in eine Star-Wars-mäßige Heldentat oder in einen üblen Patzer verwandeln konnte – und so dem Spiel

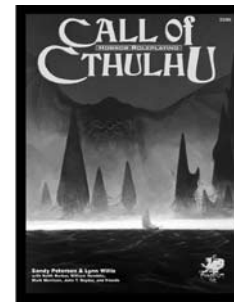
eine interessante, weil unvorhersehbare Note verlieh. Der/die SpielleiterIn wird zudem dazu aufgemuntert, seine/ihre Spiele – z.B. durch die Verwendung von erzählten Zwischensequenzen – wie kleine Filme zu gestalten („cinematic role-playing“). Angereichert wird das Spielvergnügen bei Bedarf noch durch den Originalsoundtrack, der dem „filmischen“ Spielvergnügen eine besondere Note aufsetzt. In diesem Kontext macht es dann natürlich geradezu grotesken Spaß, als Jedi-RitterIn, RebellenpilotIn oder SchmugglerIn durchs Universum zu flitzen und alles das zu machen, was man als Fan der Filme immer schon mal machen wollte. Wer schon einmal mit „einem geschickten Manöver“ einen Sternenerstörer abgehängt, sich mit Bobo Fett auf der Balustrade eines 5 km hohen Turms „geprügelt“, oder mit einem Laserschwert gegen Darth Vader „gekämpft“ – und „überlebt“ – hat, geht danach jede andere Herausforderung etwas entspannter an. Glaubt mir: Ich weiß, wovon ich spreche. [dvf]



5. cyberpunk 2020

Gleichermaßen inspiriert durch William Gibsons Jahrhundertwerk *Neuromancer* und den darin enthaltenen Visionen einer kaputten Endzeit-Welt wie auch durch Filme wie *Blade Runner*, brachte der Verlag R. Talsorian 1988 *Cyberpunk 2020* heraus. Cyberpunk war Ende der 80er Jahre eine gänzlich neue Literaturgattung, in der Science-Fiction, Industriezeitalter und die moderne Alltagswelt der westlichen Staaten sich zu einem düsteren Setting ergänzen: Die post-apokalyptische Erde wird von Konzernen regiert und die Verknüpfung von Mensch und Technik (=„Cybertechnik“) ist genauso Alltag wie der blutige Kampf aller gegen alle. In diesem Szenario treten die SpielerInnen in der fiktiven Stadt Night City als Gangmitglieder, DealerInnen oder HackerInnen mit- (und oft auch gegen-)einander an und verdienen sich als *hired guns*, als Datendiebe oder als KonzernsöldnerInnen. Das Spielsystem unterstreicht den harten Charakter des Hintergrunds: Es gibt wohl kein zweites Kampfsystem, das so schnell, „realistisch“ und v.a. „tödlich“ ist. Dementsprechend viel Raum bekommt das verfügbare Arsenal an Waffen und Cybertechnologie – technische Gadgets, mit denen man seinen Körper ausstatten kann und die viel des eigentümlichen Charmes des Spiels ausmachen. Von der Cyber-Hand bis zur im Auge eingebauten Kamera ist alles möglich – jedoch zum Preis der eigenen Menschlichkeit, die mit jeder neuen technischen „Erweiterung“ abnimmt und die Charaktere an den Rand einer „Technik-Psychose“ treibt. Besonders erwähnt sei an dieser Stelle noch das Steckmodul an der Schläfe, das für den schnelleren Zugang zur Matrix, dem Internet von Übermorgen sorgt. Die Matrix basiert auf Gibsons Ideen in *Neuromancer* und nahm das Internet vorweg, bevor es auch nur annähernd zur heutigen Alltagsrealität wurde. Allerdings surfen die richtigen HackerInnen in 10 Jahren nicht mehr per Maus, sondern direkt über ihre eigenen Gehirnwellen, die an das Netz ange-

schlossen sind. Dadurch laufen sie allerdings während ihrer Arbeit (z.B. Datendiebstahl) stets Gefahr, ihre Hirnklappen durch gemeine Programme und Firewalls durchgeröstet zu bekommen. Alle diese Facetten zusammengenommen ergeben ein Spiel, in dem sich halb-irre Mensch-Maschinen auf Designerdrogen wilde Verfolgungsjagden mit Hochgeschwindigkeits-Motorrädern in düsteren Hochhausschluchten liefern und sich dabei mit Uzis beschließen. Ein Klassiker, der von dem Konkurrenz-System Shadowrun wenige Jahre nach seinem Erscheinen nicht nur erfolgreich abgekupfert, sondern inzwischen zum Nischensystem degradiert wurde. [dvf]



6. cthulhu

Cthulhu genießt größten Respekt als das erste Horror-Rollenspiel und zudem als das erste „intelligente“ Erzählsystem, das den Fokus von Hack'n'Slay auf atmosphärisches Spiel verlagerte. Es basiert auf H. P. Lovecrafts düsterem literarischen Mythos, die

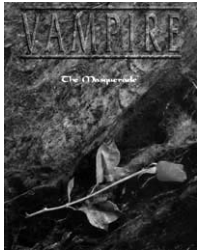
Handlung ist in den zwanziger Jahren in England angesiedelt und dreht sich um die irdische Existenz extraterrestrischer, dämonenhafter Überwesen. Im Laufe des Spieles drohen die Charaktere umso weiter an den Rand des Wahnsinns zu geraten, je mehr sie von den „Großen Alten“ erfahren und sie bekämpfen. „Call of Cthulhu“ wurde 1981 vom Chaosium-Verlag herausgebracht, in der deutschen Übersetzung als „Auf Cthulhus Spur“ erstmals 1986 von Hobby Products, und erscheint mittlerweile in der sechsten Auflage - und sorgte jahrelang für Rätselraten, wie dieser Name eigentlich ausgesprochen wird: Kuu-thuu-luu. [pr]



7. plüsch, power & plunder

Ich habe es meinen Eltern immer wieder zu erklären versucht. Sie wollten es einfach nicht verstehen. Nicht ICH habe das Zimmer immer so unordentlich gemacht. Die übergelaufene Badewanne, die zerstörte Wohnzimpflanze, das heruntergerissene Regal - das war ich nicht. Das waren alles die Plüschtiere! 1991 ist das deutsche Rollenspiel „Plüsch, Power & Plunder“ (PP&P) erstmals erschienen. Mit der Kampfsportart Whum-Uä, Nahkampfwaffen wie Stricknadeln oder Schraubenzieher sowie mit Fernwaffen wie Farb-Spraydosen oder Klebstofftuben hatten wir nicht nur etwas gegen andere Plüschies in der Hand, sondern auch gegen alle RSP-Nerds, die das Spielen inzwischen mit mehr Ernst verfolgten als ihr eigentliches Leben draußen in der Realität. Wer den Lispelmacher beherrscht, kann einem Teddy ganz schön zusetzen, auch wenn dieser in einer Rüstung aus Konservendosen steckt. Das wird ihn einige Plüschpunkte kosten. Gefeierte wird das hinterher, indem wir uns einen Fingerhut voll Weichspüler

reinziehen. Prost! PS. Eines der Abenteuer - Popcorn, Plüsch & Petticoats - ist auch als Handy-Spiel erschienen. [dd]



8. vampire

Mit seiner „World of Darkness“ hat der amerikanische Verlag White Wolf die Grundlage für eine ganze Reihe innovativer, düsterer Rollenspiele geschaffen. Die drei bekanntesten sind „Vampire: The Masquerade“, „Werewolf: The Apocalypse“ und

„Mage: The Ascension“. Würfeligkeiten, Tabellengewühl und Kampfgetümmel sind bei VAMPIRE nicht zu erwarten. Bei den Rollenspielen von White Wolf liegt der Schwerpunkt auf dem Ausspielen der Rollen und damit auf dem Ausbau der Geschichten. Sie werden deshalb auch als „Storytelling“-Systeme bezeichnet. Das stimmungsvolle Spiel kann eine so dichte, düstere Atmosphäre erzeugen, dass einem der eine oder andere kalte Schauer den Rücken herunter laufen kann. In der Welt von VAMPIRE spielen die Vampire eine wichtige Rolle hinter den Kulissen der menschlichen Gesellschaft. Im Spiel geht es darum, Macht und Ansehen innerhalb dieser Untergrundgesellschaft zu erlangen. Und dabei dem Sonnenlicht, den Holzpflocken und dem geweihten Wasser ebenso aus dem Weg zu gehen wie den Intrigen der anderen Vampire. Inzwischen wurde die „World of Darkness“-Generation von „Vampire: The Masquerade“ eingestellt. Der Nachfolger nennt sich „Vampire: The Requiem“. [dd]



9. shadowrun

Seattle im Jahre 2056: Die Space Needle feiert bald ihren hundertsten Geburtstag, Kurt Cobain ist seit 63 Jahren tot und Banden von mutierten, cyberimplantierten Junkies beherrschen die Innenstadt. Das wirkt wie ein Szenario, in dem sich auch Blade Runner Rick

Deckard pudelwohl fühlen würde. Seit vor fünfundvierzig Jahren die Prophezeiung der Mayas wahr wurde und mit dem fünften Zeitalter die Magie auf die Welt zurückgekehrte, sind der Welt die Sicherungen durchgeknallt: „Fantasy meets Cyberpunk“. HackerInnen und Drogen-steuern CyberpilotInnen kämpfen bei Shadowrun Seite an Seite mit magiebegabten Zwergen und verkabelten Trolen – selten für das Gute, meist für die eigene Tasche. Abgesehen vom hanebüchernen Szenario mit konzernleitenden Drachen und Ethnopedel leidet die Spielfreude bei Shadowrun unter der Verliebtheit in den klassischen sechsseitigen Würfel: Man braucht Dutzende davon – und man muss sie dutzende Male hintereinander würfeln. Auch deswegen galt Shadowrun als das pubertäre SciFi-System, wo es vor allem um Waffen und Ballerei ging – dabei hatte es einige spannende Zukunftsentwürfe und Drive. [pr]

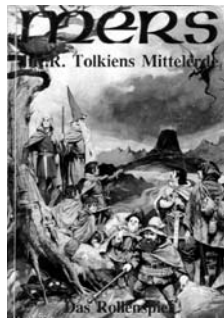


10. mechwarrior

Wenn das nicht der absolute Nerdtraum ist: eine Verbindung aus Technik-Blabla, Sci-Fi und Strategie-Spiel: BattleTech. Erdnussflips futternde, verpickelte Jungs treffen sich auf Con(vention)s, bringen selbstbepinselte Zinnfiguren von Roboterkriegerern mit, um sie auf

bunten hex-gerasterten Karten herumzuschieben und sich gegenseitig die Fusionsreaktoren mit Gauss- oder Partikelprojektorkanonen wegzuballern!

In der Rollenspielversion MechWarrior (die Zeit der kreativen Handhabung von Groß- und Kleinschreibung war schon angebrochen) übernimmt man die Rolle der PilotInnen der blechernen Kampfmaschinen, muss sich nicht nur um die Wartung und Reperatur kümmern, sondern auch um neue Aufträge und Verwicklungen in die komplexe Universumpolitik der Clans. [pr]



11. mers

Das Mittelerte-Rollenspiel (MERS, englisches Original: MERP) versetzt die SpielerInnen in die klassischste aller Fantasy-Welten, in das Universum von J.R.R. Tolkiens „Herr der Ringe“. Hobbits, Elben, Zwerge, die verschiedenen Menschenvölker und sogar Orks werden mit magischen Fähigkeiten und Berufen besetzt.

Auch wenn es nicht um die Rettung der Welt vor Sauron geht, sondern meist um kleinere Rätsel und Abenteuer, so entdeckte man doch mehr und mehr von Tolkiens Welt - plötzlich war es wichtig, welche Elbensprache von welchem Menschenvolk gesprochen werden konnte, und ab und zu tauchten magische Artefakte oder Wesen aus den Büchern auf, über die die SpielerInnen bescheid wussten, aber nicht ihre Spielfiguren. Regeltechnisch eine reduzierte Variante von Rolemaster ist MERS immer noch ein kompliziertes System mit seitenlangen Tabellen für Zaubersprüche, Verrechnungen von Offensivboni (OB), Widerstandswürfen (WW) und dem Hoffen auf Kritische Treffer mit zwei W10 (zehnseitigen Würfeln). Hat Joanne K. Rowling eigentlich Tolkien gelesen? Dort sind Dumbeldore ein Volk wilder geflügelter Insekten.

Im Vorfeld der Peter Jackson-Verfilmungen wurde die Lizenz den Iron Crown Enterprises (I.C.E.) entzogen und das neue „Lord of the Rings“-Rollenspiel auf den Markt gebracht, das mit weniger komplizierten Regeln auskommt, aber von PuristInnen unter Merchandising-Verdacht links liegen gelassen wurde. [pg]

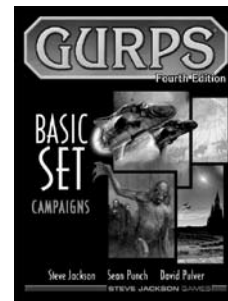
12. midgard

Um es gleich vorweg zu nehmen: Das Rollenspiel Midgard hat nichts mit der germanischen Mythologie



zu tun. Jedenfalls nicht mehr als andere Fantasy-Rollenspiele auch. So hieß denn die Welt ursprünglich auch gar nicht Midgard, sondern Magira. Erste selbstkopierte Regelheftechen waren schon 1978 im Umlauf, 1981 wurde das Rollenspiel erstmals unter dem Namen Midgard veröffentlicht.

Aber erst 1989 nahm sich mit Klee-Spiele ein kommerzieller Spielehersteller dem Fanprojekt an, fünf Jahre nachdem „Das Schwarze Auge“ (DSA) vom Verlag Droemer Knaur und der Spielefirma Schmidt Spiele erfolgreich platziert worden war. Auch wenn Midgard das erste deutsche Rollenspiel war, musste es in der Wahrnehmung immer hinter DSA zurücktreten. Dabei galt Midgard als das ausgefeiltere System. Die Welt wurde von vielen als stimmiger empfunden. Zudem kam man ohne den pubertären Pathos und Schwulst von DSA aus. Inzwischen gibt es Midgard in der vierten Edition, der Lizenznehmer heißt nicht mehr Klee, sondern Pegasus und neben der Fantasy-Welt kann man mit dem Regelsystem auch in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts („Midgard - Abenteuer 1880“) oder in der Welt von Perry Rhodan spielen. [dd]



13. GURPS

GURPS steht für Generic Universal RolePlaying System und ist das erfolgreichste der „universellen“ Regelwerke (wie etwa Palladium, Rolemaster, TWRPS, d20 oder ERPS). Man muss sich nur mit einem Punkte- und Würfelsystem vertraut machen, um dann vor einem beliebigen Hintergrund spielen zu können. GURPS bietet über 100 Welten und Szenarien, historische (von der Steinzeit über die Antike und Mittelalter bis Zweiter Weltkrieg), klassische (verschiedene Fantasy-, SF-, Cyberpunk-Welten), quasili-terarische (Conan, Scheibenwelt, Star-Trek) und Rollenspiel-Adaptionen (Traveller, In Nomine, Vampire). Was immer man sich vorstellt, GURPS war schon da: Wilder Westen, Zeitreisen, Superhelden, Tiercharaktere à la Watership Down, B-Movie-Horror.

Das System wurde 1986 vom Rollenspiel-Pionier Steve Jackson (auch Erfinder von Illuminati und Carwars) entwickelt und herausgebracht.

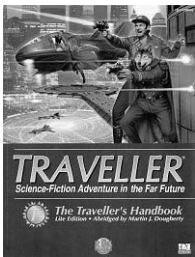
Fußnote: Im März 1990 wurden die Büros von Steve Jackson Games vom US Secret Service durchsucht und einige Soft- und Hardware beschlagnahmt – das dankbare Gerücht verbreitete sich, der Geheimdienst hätte GURPS-Cyberpunk für ein reales Hacker-Handbuch gehalten; in Wirklichkeit war er auf der Suche nach einem vermeintlich gestohlenen Dokument der Bell Company, das über das BBS des GURPS-Cyberpunk-Autors online gestellt worden war. (Im Zuge dieser und anderer zufälliger und ergebnisloser Hausdurchsuchungen wurde die Electronic Frontier Foundation gegründet). [pg]



14. in nomine

Immer und immer wieder stellen reißerische Presse und christlicher Eifer diesen albernen Zusammenhang her zwischen Rollenspiel und Satanismus. Als RSP-Fan hat man dann die Mühe, seinen Mitmenschen dieses Vorurteil wieder auszureden. Völlig

sichtslos ist dieses Unterfangen dann allerdings bei In Nomine Satanis (INS). Inzwischen steht zwar auf der Verpackung in großen, freundlichen Buchstaben VORSICHT SATIRE und das Satanis wurde aus dem Titel gestrichen, doch es hilft alles nichts. Wer in einem Spiel in die Rolle eines Dämons schlüpft, um gegen das Gute in der Welt zu kämpfen, muss dem Satan verfallen sein. Dabei könnten die SpielverderberInnen einfach mitmachen und die Engel spielen. Diese sind die Figuren des Schwesterspiels Magna Veritas. Eine gehörige Portion schwarzen Humor muss man sicher mitbringen. Wer diese Voraussetzung erfüllt, wird schon beim Lesen der Regelbücher seinen Spaß haben. [dd]



15. traveller

„Ich habe Dinge gesehen, die ihr Menschen niemals glauben würdet. Gigantische Schiffe die brannten, draußen vor der Schulter des Orion“ (aus Blade Runner). Solch morbide Space-Romantik kann einem unterkommen, wenn man Traveller, die grand

dame des Space-Opera-RSP spielt. Das Setting ist Asimovs' Foundation und Herbert's Dune entlehnt und dementsprechend episch: Die Galaxis wird vom 'Dritten Imperium' regiert und BaronInnen und HerzogInnen intrigieren um die Macht im Universum. Die Raumfahrt funktioniert wie zu Zeiten der Kolonialreiche und der „Großen Entdecker“. Auch die Kommunikation läuft über den interstellaren Schiffsverkehr, was isolierte Regionen (= gute Piratenverstecke) und ordentlich „Uncharted Waters“ zur Folge hat. Die Spielercharaktere haben keine „Klassen“, sondern entwickeln sich im Rahmen der feudalen Hierarchie zu politischen Schwergewichten. Mit Erscheinen von MegaTraveller Ende der 80er wird die Galaxis in einen Bürgerkrieg gestürzt und der Spielhintergrund dadurch insgesamt härter und spannender, weil die Statik des Spiels im Kaiserreich durchbrochen und nun auch Schmutzgelkarrieren usw. möglich wurden. [dvf]



16. runequest

Auch RuneQuest kann man getrost zu den Klassikern des Genres zählen. Ende der 70er als generic fantasy-Setting erschienen, diente es aufgrund seines einfachen Reglements als Grundlage für viele andere RSPs, v.a. für Sturmbringer

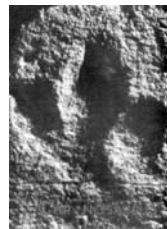
und Call of Cthulhu. Angesiedelt auf der Welt Glorantha, bietet es ein v.a. der nordischen Sagenwelt entliehenes Fantasy-RSP, komplett mit Runenmagie, Schamanen und epischer Kloppelei. Wohl bestechendstes Merkmal dieses RSP ist, dass die SpielerInnen Enten (!) verkörpern können. Ja, richtig: Enten. Zaubernde Enten. Enten mit Äxten. Enten mit Herrenwitz. An alle Ex-nerds, die inzwischen „irgendwas mit Medien“ machen: bitte nie verfilmen – und wenn, dann mit Jeremy Irons als bösem Entenzauberer. [dvf]



17. dark conspiracy

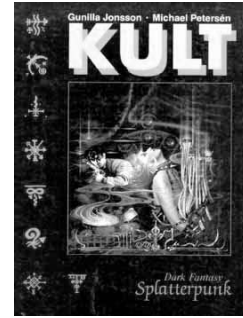
Zu seinem Erscheinen noch völlig unterschätzt, ist es heute ein Geheimtipp (und mittlerweile out-of-print). Inhaltlich verknüpft das Soiel bekannte Aspekte aus Cyberpunk, Dark Fantasy und Akte-X-Verschwörungssetting. Die Erde ist nach der

„Greater Depression“ ziemlich am Ende, Großkonzerne regieren die Welt und außerhalb der Megacities gibt es wenig Hoffnung auf ein gutes Leben. Als wäre das nicht schon genug, tauchen plötzlich überall die sog. Dark Minions auf, alptraumhafte Kreaturen, und eine Außerirdischen-Verschwörung macht im Hintergrund mit Konzernleitungen und Regierungschefs die Weltherrschaft klar. Die Charaktere gehören zu den „empathiebegabten“ Teilen der Menschheit und nehmen den waffenstarrten Kampf gegen die Minions auf. Das Regelwerk des Spiels ist ebenso elegant wie einfach und basiert auf den Traveller-Regeln. Trust No One. [dvf]



18. chronosaurus

Ein wahres Kleinod des Genres ist Chronosaurus von Erik Winter und Lars Braune, das beim semiprofessionellen Verlag Myth of Adventures 1993 erschien. Es kommt vollkommen ohne Werte und Würfel aus, das „Regelwerk“ an sich gibt auf sieben Seiten wertvolle Anregungen für reines Erzählspiel. Der Hintergrund ist eine Kampagne, die Dinosaurier auf detektivische Abenteuer durch die Zeit schieckt und dabei Mittelalter, Cyberpunk und Sherlock Holmes kreuzt: Die hoch entwickelte Dinosaurier-Zivilisation ist durch einen Meteoriteneinschlag bedroht – der Erfinder der rettenden Zeitmaschine ist allerdings gerade durch die Jahrtausende unterwegs und muss mit Hilfe des einzigen Prototypen gesucht werden. Als Elaphrosaurus-Journalistin oder Pterosaurus-Mathematiker verursacht man Siegfrieds Drachenjagd, die Sage von Loch Ness, die Krokodile in der New Yorker Kanalisation und trifft Außerirdische. [pg]



19. kult

Das schwedische Kult ist das sowohl vom Spielhintergrund wie den Spielmechaniken wahrscheinlich das extremste RSP. Mitte der Neunziger beim Truant Verlag auf Deutsch erschienen, bediente es als einziges sog. Splatterpunk-RSP v.a. die SpielerInnen, die es gerne etwas härter und, ja, „kranker“ haben. Der Hintergrund verband bis dato erstmalig Versatzstücke aus modernem Horror (Gewaltfantasien à la Hellraiser), Dark Fantasy (dunkle Magie) und Cyberpunk (Endzeitstimmung plus Waffen). Das Spiel war seinerzeit so „grenzwertig“ (Verleger Mario Truant im Interview), dass es nur knapp der Indizierung entging – und auf der ersten Seite des Buches wurde gar vor dessen extremen Inhalt gewarnt. Zusatzbände wie „Ok-Kult“ machten dem Ruf des Spiels alle Ehre und sorgten erneut für hitzige Debatten über das Verhältnis von Rollenspiel und Okkultismus/Satanismus. Spielerische Besonderheit: Die Spielercharaktere müssen ständig aufpassen, nicht zu wahnsinnigen KettensagenmörderInnen zu werden. Dabei war das Regelsystem herausragend einfach und vor allem das Kampfsystem konkurrenzlos flott. Ach ja, und der Hintergrund war wirklich abgedreht. Hmm? Genauer? Tja... also... Genauer darf ich nicht sagen, sonst bringen „sie“ mich um. Wer? Na – „sie“... Spooky. [dvf]



20. private eye

Private Eye war das erste dezidiert Sherlock-Holmes-mäßige Rollenspiel und erschien 1990 beim Fanverlag B&B-Productions von Thilo Bayer – ein Paradebeispiel dafür, wie Fans ihre eigenen Systeme entwarfen und sie für Gleichgesinnte zugänglich machten. Die erste Edition noch einfach kopiert, nahm das System mit jeder Auflage professionellere Züge an. Insbesondere Jan Christoph Steines (inzwischen Cthulhu-Autor) veredelte das System mit fundierten und stimmungsvollen Hintergründen und Abenteuern. Hier fokussiert sich Rollenspiel auf sein detektivisches Prinzip, in der klassischen Kriminal-Form. [pg]

■ [daniel von fromberg (dvf), danny dorscheid (dd), malte göbel (m), peer göbel (pg), philip reuter(pr)]

PS. Die wenigsten wissen, dass ein Vorläuferprojekt von [soma] das Rollenspiel-Fanzine „Der Falke“ war. Einige Redakteure und MitarbeiterInnen rekrutierten sich aus dem Rollenspiel-Fandom.