

Monika Grütters



Foto ddp

Vicky II.

Die zweite Wahl ist nicht automatisch schon die schlechtere. Schließlich gibt es auch erste Irrtümer. Mit der Benennung der Bundestagsabgeordneten Monika Grütters als CDU-Wunschkandidatin für das Amt des Berliner Kultursenators in Friedbert Pflügers CDU-Schattenkabinett verhält es sich jedoch ordinalarithmetisch noch komplizierter. Denn eigentlich schien Frau Grütters, die seit langem in Berlin kulturpolitisch aktiv ist, die erste Wahl zu sein. Zuerst, am 8. August zum Beispiel, als Pflüger sein Schattenkabinett vorstellte.

Dann jedoch, am vergangenen Dienstag, kam heraus, daß Pflüger sich zuvor schon um Vicky Leandros („Après toi“, „Wer weint denn schon um einen Mann?“) als kulturelle Spitzenfrau bemüht hatte. In dem, Leandros sagte ab, so wie sie es auch schon Ole von Beust (CDU) gegenüber getan hatte, der sich 2001 in Hamburg, allerdings im Besitz der Macht, die Schlagersängerin als Kultursenatorin hätte vorstellen können. Eben den Besitz der Macht wiederum können sich für Friedbert Pflüger in Berlin derzeit, Umfragen zufolge, nur wenige vorstellen.

Also war Frau Grütters doch zweite Wahl. Andererseits aber war sie, hauptberuflich Vorstandssprecherin der Stiftung „Brandenburger Tor“, schon bei ihrer Vorstellung als erste Wahl die erste Wahl eines Kandidaten, der selber zweite Wahl war. Hatte die Berliner CDU doch vor Pflüger zunächst den ehemaligen Umweltminister Klaus Töpfer lange umworben.

Der aber wollte sowenig wie Monika Grütters. Schon im Januar hatte sie den Landesvorsitzenden der Berliner CDU wissen lassen, daß Berlin für sie nur zweite Wahl sei. Eine Spitzenkandidatur könne sie nicht annehmen. Ihre Arbeit im Kulturausschuß des Deutschen Bundestages über seinen Mitgliedern bekanntlich übermenschliche Arbeitslasten aufstalt – und die Tätigkeit für die Kulturstiftung der Berliner Bankgesellschaft schlossen das aus. Das schon, möchte man interpolieren, aber nicht die Kandidatur zur Kultursenatorin. Es müssen eben, was Engagements angeht, die vielleicht erfolglos bleiben, sehr genau Abwägungen des Kräfteinsatzes getroffen werden. Von den Posten, die man vermutlich nicht bekommt, sollte man nur die unwichtigen anstreben.

Für das Amt des Kultursenators war die vierundvierzigjährige Monika Grütters bereits einmal im Gespräch. Das war 1999 und 2000, als es von der Berliner CDU ständig neu besetzt werden mußte, weil sich Christa Thoben, inzwischen Wirtschaftsministerin in Nordrhein-Westfalen, und Christoph Stözl, inzwischen Mitglied verschiedener Kuratorien und Jürs, davongemacht hatten. Aber die Germanistin, die zweitnebenberuflich Kulturmanagement an einer Kunsthochschule unterrichtet, hielt sich damals unbeirrt in der Rolle der ersten Wahl, die lieber nicht möchte. Auch als die CDU im Bund zum ersten Mal den Kulturstatsminister benennen durfte, fiel ihr Name, ohne Folgen. So häufen sich in der politischen Biographie von Monika Grütters allmählich die Rollen im Konjunktiv. JÜRGEN KAUBE

Der allerlängste Tag

Die Entwickler des Kriegsspiels „Company of Heroes“ beim Frontbesuch in der Normandie / Von Andreas Rosenfelder

DEAUVILLE, im August
Wir alle sind Veteranen. Selbst wenn wir außer einer Wasserpistole nie eine Waffe in der Hand gehalten haben, waren wir unzählige Male im Krieg. Im Kino und am Rechner haben wir nicht nur eine Grundausbildung mit allen Schikanen durchlaufen, sondern mit der Zeit auch die Erfahrung alter Hasen gewonnen. Wir kennen das Mündungsfeuer einer Flak, das Rasseln von Panzerketten, das Pfeifen der Granaten. Wir wissen sogar, wie es im Rumpf einer Propellermaschine dröhnt – weit hinter den feindlichen Linien, wo kein Fallschirmjäger weiß, ob er lebendig den Boden erreicht.

All diese Dinge glauben wir zu kennen, obwohl wir keinen blassen Schimmer vom Krieg haben. Und so fühlt es sich fast vertraut an, an einem dunstigen Morgen auf dem Biggin Hill Airport bei London in den schrägen Fischkörper einer Douglas DC-3 Dakota zu steigen. Ewig dauerte das Warten in der Halle, und so meinen wir fast, jene nervöse Anspannung nachvollziehen zu können, die junge Männer im Juni 1944 dazu gebracht haben muß, fast ohne Überlebenshoffnung mit den allerersten Einheiten die vor Stahl und Beton starrende Küste jenseits des Kanals anzugreifen.

Transportflugzeuge wie die zweimotorige DC-3 bereiteten im Juni 1944 die Invasion in der Normandie vor: Sie flogen alliierte Kommandoeinheiten hinter die Front. Jetzt gondeln zwei Maschinen mit majestätischer Langsamkeit über die gekräuselte See. Plötzlich steigt eine Supermarine Spitfire zwischen den Flugzeugen auf – und der wendige Abfangjäger mit der Glaskuppel berührt mit seinem Frontpropeller fast die Tragflächen der Dakotas. Als die nackten Sandstrände der Normandie in Sichtweite aufleuchten, schwenken die Flugzeuge ein. Das Dröhnen der Propeller klingt jetzt wie ein Bohren. Normalerweise würde nun das Kommando „Get ready!“ den Lärm zerschneiden. Doch dies ist kein Computerspiel, dies ist nur die Realität. Die vorsintflutliche Warnleuchte für die Anschlagurte geht an, und nach kurzem Sinkflug landet das Flugzeug mit ein paar großen Hüpfen auf dem Flughafen von Cherbourg.

Nein, hier kehren keine nostalgischen Fallschirmjäger im Rentenalter an ihre Einsatzorte zurück. Hier besucht eine zusammengewürfelte Truppe von rund sechzig Spielentwicklern und Spielrezensenten aus aller Welt die Schauplätze eines neuen D-Day-Spiels. Der kalifornische Videospieleverlag THQ stellt sein Echtzeitstrategiespiel „Company of Heroes“, das im September erscheint, an den Originalschauplätzen vor. Und erstaunlicherweise kennt die Kompanie von Nerds jüngeren Alters, die jetzt die normannischen Dörfer mit ihren Granithäusern und die mit Bunkern übersäten Strände besichtigt, das Gelände zum Teil besser als die eigene Festplatte. Selbst das verwinkelte Hinterland mit seinen Hecken und Steinmauern stellt kaum Neuland dar.

Es wirkt schon bizarr, wenn zwei Busladungen von Daddelkriegern die Gedächtnislandschaft der Pointe du Hoc besichtigen – einen nicht von den Spuren der Verwüstung bereinigten Abschnitt der Steilküste, wo die mit Gras überwucherten

Bombenkrater aussehen wie eine alpträumhafte Abwandlung der Windows-XP-Landschaft. In dieser Erde, erläutert der französische Reiseführer, liegen noch ungezählte Minen und Soldaten. Ausgrabungen sind verboten. Jeder spürt das Grauen unter den Fußsohlen – und trotzdem läßt sich nicht ausblenden, daß die Küstenlinie längst fester Bestandteil einer Gattung geworden ist.

Über Videospiele wie „Medal of Honor“, „Battlefield“ oder „Brothers in Arms“ marschierten in den letzten Jahren in einer zweiten Invasionswelle ganze Armeen von Spielern in die Normandie ein. Auch wer zum ersten Mal an dieser schicksalhaften Steilküste steht, findet sich sofort zurecht – nicht nur, weil Betonbunker mit klaustrophobischen Korridoren geradezu den natürlichen Lebensraum des Ego-Shooters bilden und allenfalls die Frage aufwerfen, warum in der Wirklichkeit keine Sprungtaste zur Überwindung der

glitschigen Treppen existiert. „Rechts hinter dem Felsen am Strand steht in Call of Duty 2 immer der Jeep“, stellt ein ausgewiesener Fachmann an der unwindeten Felskante fest. „Mit dem fahre ich immer an der Seite hoch aufs Plateau.“

Computerspiele zerlegen den Krieg in Missionen. Die abstrakten Schlachtpläne, die als riesige Wandbilder das Mahnmal auf dem amerikanischen Soldatenfriedhof in Colleville-sur-Mer zieren, führen diesen logistischen Blick auf den Krieg in höchster Abstraktion vor. Dicke rote Pfeile überwuchern das französische Festland wie Schlingpflanzen, im Meer kreuzen Schiffsymbole mit bis zu fünf Punkten gezackte Plaketten kennzeichnen die Gefechte. Wer jemals Schiffeversenken oder das altmodische Brettspiel „Risiko“ gespielt hat, erkennt solche Tableaus wieder.

Man kann sich mit Recht fragen, warum das Kriegsspiel diese unreflektierte Matrix, die für große Generäle und kleine Jungs ohne Frage ihre Reize besitzt, nicht überwindet. Warum taucht in der elektronischen Spielandschaft keine Entspre-

chung zu Filmen wie „Apocalypse Now“ oder „Full Metal Jacket“ auf? Vielleicht ist das, was am Krieg spielbar ist, tatsächlich nur genau das, was sich in der mündlichen Überlieferung mitteilen läßt – also der unerschöpfliche Vorrat an abenteuerlichen Plots. Der Reiseführer erzählt von ukrainischen Kosaken, die in Lisieux für die Achsenmächte kämpften, von vorgegaukelten Artillerienestern und verfehlten Fallschirmlandeaktionen. Man kennt solche Geschichten aus den spannenden Erzählungen der Großväter.

Auch „Company of Heroes“, das zeigt die Präsentation des Spiels in einem Golfhotel in Deauville, verlängert als Genreispiel reinsten Wassers den Heldenkult, der schon die frühen D-Day-Spielfilme der fünfziger Jahre besetzte und den auch Steven Spielberg in „Saving Private Ryan“ lediglich in Blut und Dreck wusch. Draußen vor der Fensterfront erinnern die Sandbunker auf unheimliche Weise an

zersperren zu suchen, mit einer Schar von Überlebenden den rettenden Kiesstreifen zu erreichen, einen deutschen Bunker einzunehmen und später die 8,8-Zentimeter-Flugabwehrkanonen auf den Dünen „zum Schwengen zu bringen“.

So geht es dann weiter, mehr oder weniger den von der Geschichte vorgegebenen Etappen folgend – über die Eroberung des Hafens von Cherbourg nach Carentan, Saint-Lô und Caen. Tatsächlich sind die Städtchen mit ihren hübschen Plätzen und Kirchen wundervoll nachgebaut – in historischer Treue bleibt jedoch außer Schutt und Asche nicht viel von ihnen übrig. Auch als Befreier muß man gelegentlich mit dem Sherman-Panzer ein Zugangslöcher in die Seitenwand eines verbarrikadierten Hauses ballern, um die Ingenieure eine Kommandostellung aufbauen zu lassen oder Scharfschützen in den Fenstern zu positionieren. Wer einfach nur Lust auf Explosionsen hat und – schließlich kennt „Company of Heroes“ weder Zivilisten noch Denkmalschützer – ganze Straßenzüge in die Luft jagt, den bestraft der Feind: So sollte man bei der Eroberung von Carentan in der dritten Mission nicht allzuviel Zerstörung anrichten, damit bei der Verteidigung der Stadt in der vierten Mission noch genug Räume zum Verschanzen bereitstehen.

Moral ist im Krieg immer eine Frage der Perspektive. „Company of Heroes“ macht den Spieler nicht nur zum Kompanieführer, sondern auch zum Regisseur: So kann man, während die Maus die Truppen befiehlt, mit der Tastatur die Kamera kommandieren. Aus der Vogelperspektive sehen die Soldaten wie Plastikmännchen aus, und die Schlacht gleicht einem Breughelschen Wimmelbild. Entsprechend kühl bleibt die Beziehung zu den bei einer Brückenverteidigung verheizten Männern. Stürzt man sich dagegen mit der Kamera ins Getümmel und fährt im spektakulären Ballhaus-Kreiseln um den Kopf eines eingekesselten Grenadiers herum, so entsteht genau jener Effekt der Einfühlung, den im Kino die Nahaufnahme verbürgt. Allerdings fällt es nicht immer leicht, als Kommandant in aller Seelenruhe den Regiestuhl auszu-

klappen, während die unter heftigem Artilleriebeschuss liegenden Gefreiten aus Todesangst nach ihren Müttern rufen.

Im Foyer des Hotels sitzt der britische Schauspieler Richard Todd, mit Stock und grauem Anzug ein Denkmal von einem Gentleman. 1919 geboren, begann Todd vor dem Krieg eine Karriere als Bühnenschauspieler. Am Morgen des 6. Juni 1944 sprang er als Fallschirmjäger aus dem ersten Flugzeug ab. Nach dem Krieg spielte Todd nicht nur die männliche Hauptrolle in Alfred Hitchcocks „Stage Fright“ von 1950, sondern hauptsächlich Soldaten – so etwa den Kommandanten Gibson in „The Dam Busters“ (1955) und den Major Howard in „The Longest Day“ (1962). Das waren strahlende Kriegshelden mit unerschütterlichen Maßstäben. Richard Todd kennt keine Videospiele. Aber er weiß, was es heißt, eine Rolle anzunehmen: „Vielleicht half mir die Schauspielerei, im Krieg zu überleben, wie mir meine Zeit als Soldat bei der Schauspielerei half.“ Vielleicht müssen wir glücklich sein, wenn wir im Kriegsspiel nichts mehr für das Leben lernen.



Schießfreudiger Mann: Mittlerweile ist die Bedienung einer Flugabwehrkanone etwas ganz und gar Unverfängliches. Dieser Spielekritiker auf Dienstreise in der Normandie tut nichts, der will nur Spiele kritisieren. Foto THQ

Mommsen über Grass



Haltet die Verdränger!

Der Historiker Hans Mommsen, Jahrgang 1930, kann eindrucksvoll sprechen über die letzten Wochen des Hitlerreiches. Der Verdacht, der Mommsens gesamtes Werk bestimmt, daß das Wesen des Geschehens der zwölf Jahre mit den Kategorien der politischen Geschichte nicht zu fassen ist, hat seine stärkste Evidenz in der Anomie der letzten Kriegstage, der Auflösung auch der alltäglichen moralischen Ordnung. In der „Frankfurter Rundschau“ hat der Bochumer Emeritus nun für Günter Grass „das Recht des einzelnen auf eine private Bewältigung des umfassenden Wertezersfalls“ reklamiert, „der mit dem Zusammenbruch des NS-Regimes eintritt“. Eine „sensationslüsterne Öffentlichkeit“ verkenne, daß dieser Zerfall „bei denen, die sich seiner bewusst werden, Sprachlosigkeit, ja Verdrängung auslöst“. Die in der Öffentlichkeit geäußerte Kritik am späten Bekenntnis des Schriftstellers knüpft allerdings daran an, daß Grass die Bewältigung der moralischen Katastrophe sein Leben lang öffentlich betrieben hat und im privatisierenden Beschweigen der Schuld die Wurzel aller Nachkriegsübel erkennen wollte. Mommsen nennt die Vorhaltung „absurd“, daß Grass sich spätestens zum Zeitpunkt der Bitburg-Affäre hätte offenbaren sollen: „Das öffentliche Geheul wäre um keinen Grad geringer gewesen.“ Doch wie will, wer freiwillig oder gezwungen mit den Wölfen geheult hat, sich auf Lärmempfindlichkeit herausreden? Das öffentliche Geheul wäre auf einen Schlag verstummt, hätte Grass 1985 von sich gesprochen. Die Achtehntzjährigen, die in Bitburg bestattet sind, hätten nicht mehr als Kriegsverbrecher beschimpft werden können, und es wäre der Öffentlichkeit ins Bewußtsein getreten, was Mommsen nun für Grass ins Feld führt: daß aus der bloßen Tatsache der Zugehörigkeit zur Waffen-SS nichts folgt. Statt dessen hat Grass bekanntlich, wovon Mommsen schweigt, auf dem Höhepunkt der sogenannten Debatte ins Horn der Empörung gestoßen. War die Umkehr der Unschuldsumwertung, der Wahnwitz, sozusagen von den Kindersoldaten von Bitburg den Beweis zu verlangen, daß ihre Gräber den Friedhof nicht kontaminierten, keine Folge des Wertezersfalls von 1945? Hans Mommsen und sein verstorbener Zwillingenbruder Wolfgang haben die Willkür einer unter Vorschub formaler Zugehörigkeiten richtenden Mittelwelt aus nächster Nähe erlebt: Ihr Vater, der Marburger Geschichtswissenschaftler Wilhelm Mommsen, verlor seinen Lehrstuhl, obwohl Kollegen, sachlich gesehen, zweifellos stärker belastet waren. Die „scheinheilige Kritik“ an Grass belegt für Hans Mommsen „mangelnde Bereitschaft der Nation, ihre eigene Verstrickung in die NS-Verbrechen einzugestehen, und ihr Bestreben, sie auf die NS-Täter im engeren Sinne zu projizieren“. Grass hat gestanden, die Hauptschuldige leugnet noch. Daß die ganze Öffentlichkeit von der Schuldfrage ergriffen ist und jeder-mann im Sinne der Grasschen Lebensdevisen den Mund aufmacht, soll Indiz der Verdrängung sein. So führt Wilhelm Mommsens Sohn die nationalliberale Lehre von der Nation als moralischer Person ad absurdum. PATRICK BAHNERS

