

Giorgio Albertazzi

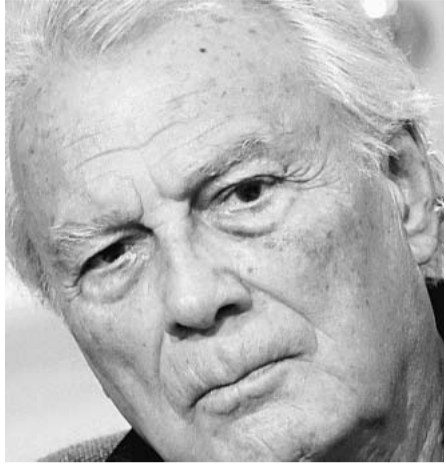


Foto: rppi

Blutige Bilanz

Daß Giorgio Albertazzi eine faschistische Vergangenheit hat, war in Italien bekannt. Der berühmteste Bühnenschauspieler seines Landes saß nach 1945 sogar zwei Jahre in Haft, weil er als junger Mann bei den Truppen von Mussolinis Salò-Republik angeheuert hatte. Die gemeinsam mit der deutschen Wehrmacht zu bekämpfenden Partisanen habe er damals aber „nur auf der Flucht“ gesehen, schrieb der Mime 1988 in seiner Autobiographie „Un perdone di successo“ (Ein erfolgreicher Verlierer). Da scheint seine Erinnerung arg getrübt zu sein, wie nun die Zeitschrift „Micromega“ in ihrer neuesten Nummer beweist. Sie veröffentlicht Forschungsergebnisse der Historikerin Sonia Residori, die bei ihren Studien über die Resistenza einen offiziellen Frontbericht der Einheit Albertazzi entdeckt hat.

Bei der großangelegten „Operazione Piave“ hatten die faschistischen Hilfstruppen im September 1944 den Symbolberg Monte Grappa zu umzingeln und das Gelände zu durchkämmen. Der Leutnant der dritten Kompanie des 63. Bataillons M verzeichnet auf zwei maschinengeschriebenen Seiten detailliert die Ereignisse. Sein Unteroffizier, der einen der zwei Züge befehligte, war niemand anderes als „Albertazzi, Giorgio“. Stolz vermeldet das Tagebuch, wie man immer wieder Widerstandskämpfer ausgehoben und fünf von ihnen kurzerhand erschossen habe. Zusätzlich kommen auf das Konto der Einheit Erschießungen eines Deserteurs und eines Italieners, der sich der Aushebung verweigerte. Auch drei versprenkten britischen Soldaten machte man – völkerrechtswidrig – den Garaus. Von zwanzig nach Dachau deportierten Gefangenen kehrte keiner lebend zurück.

Die blutige Bilanz seiner Zeit im Dienst von Mussolinis „Repubblica sociale italiana“ hätte Albertazzi bereits kurz nach 1945 teuer zu stehen kommen können. Doch das Protokoll fiel damals niemandem auf, und auch die Vorwürfe seiner Verantwortung für die Erschießung des Widerstandskämpfers Ferruccio Manini im Juli 1944 konnte trotz Zeugenaussagen nie endgültig bewiesen werden. Albertazzi, der als Sohn von Maurern seine Jugend in Nebengebäuden der Berenson-Villa „I Tatti“ in Florenz verbracht hatte, vernebelte seine Militärzeit mit poetischen Worten vom „anarchischen Drang“ und von seiner angeborenen Verachtung für das „ethisch-katholische Vorurteil“.

Giorgio Albertazzi, der mit über achtzig Jahren das renommierte Teatro Argentina in Rom leitet, ist ein höchst populärer Künstler. Er hat sich zum Quellenfund aus seiner fernen Jugend bisher nicht geäußert. Wenn er sonst mit weißem Haar – etwa in gefeierten Pirandello-Inszenierungen oder bei Dante-Lesungen – kühl-blasiert deklamiert, bekommt er von den Fans Antrittsapplaus und hinterher massenweise Blumensträuße. Nun könnten ihn viele Buhrufe erwarten – und vielleicht sogar späte Post von der Staatsanwaltschaft.

DIRK SCHÜMER

Die virtuelle Schnitzeljagd

Auf Schloß Birlinghoven bei Bonn werden die Spiele von morgen entwickelt und erprobt / Von Andreas Rossmann

Wir haben eine Krise“, ruft die junge, im wehenden weißen Kittel herbeieilende Frau beunruhigt. Energisch, wie sie auftritt und sorgenvoll die Stirn runzelt, dürfte sie, wenn sie erst mal dreißig Jahre mehr auf dem Buckel hat, als Mathilde von Zahnd, die Irrenhausärztin in Dürrenmatts „Physikern“, eine eindrucksvolle Besetzung abgeben: „Folgen Sie mir so schnell wie möglich.“ An der Pforte des Institutszentrums Schloß Birlinghoven der Fraunhofer Gesellschaft in St. Augustin bei Bonn setzen sich zehn Männer, die Turnschuhe und Freizeitkleidung tragen, in Bewegung und lassen sich von der resoluten Dame in eines der Forschungsgebäude auf dem weitläufigen Campus führen. Vier von ihnen sind eigens aus dem belgischen Leuven angereist, die anderen hatten durch Aushänge in der Universität und im Internet von dem Experiment erfahren.

Im dritten Stock werden die Probanden in zwei Teams, ein belgisches und ein deutsches, eingeteilt und ihnen getrennte Kontrollräume zugewiesen: In schwarzen T-Shirts, die sich nur in der Farbe des kleinen Mikroskops auf der Brust, Orange oder Altrosa, unterscheiden, treten Squad x und Squad y gegeneinander an. Der Fall, den sie lösen sollen, ist schon aufgenommen, eine Seite mit der Vorgeschichte wird hereingereicht: Professor Wolfgang Mathiessen, der in einem geheimen medizinischen Forschungslabor auf Schloß Birlinghoven arbeitet, hat einen gefährlichen Virus entdeckt, der das menschliche Leben auf dem Planeten auslöschen könnte. Inzwischen hat er mehrere tödliche Varianten gefunden, die über organische Materialien weitergegeben werden, und ist nahe daran, einen Antivirus zu entwickeln. Doch irgendjemand hat die Forschungsergebnisse gestohlen und versucht, das Gelände zu kontaminieren – ein Supergau im Schloß. Mehr als nur der gute Ruf des Instituts ist in Gefahr, die Kriminalpolizei ermittelt.

Auf einem Bildschirm erscheint Kommissarin Helen Smith und verhört Ole Svensson, einen blassen Workaholic und verschrobenen Mitarbeiter von Mathiessen, der den Verdacht auf Professorin Ivy Miller, eine junge, ehrgeizige und nicht sehr beliebte Kollegin, lenkt. In der vergangenen Nacht hat er sie beobachtet und ihr nachgespioniert, doch die detektivischen Ermittlungen auf den Institutsfluren, die ins Bild gesetzt werden, spielen sich wie die Aktionen, die zeigen, wie Viren auf Türen, Handläufe und Bäume gesprüht werden, in seinem Kopf ab. Die vermeintliche Täterin ist auch ein Opfer des Verbrechens: Ivy Miller liegt im Koma, ein Schwebewissen zwischen Reagenzglasern. Die Polizei setzt zwei Spezialeinheiten ein, um den Fall aufzuklären: Die beiden Teams übernehmen die Rollen der Agenten.

Plötzlich fliegt die Tür auf. Professor Mathiessen, klein, weißer Kittel, glatte, zurückgekämmte graue Haare, stürzt herein: „Ich bin hier der Chef!“ sprudelt es aus ihm heraus und daß er ganz wenig Zeit habe. Warum es geht, sei ja wohl klar: „Erstens so viele Viren wie möglich zu fangen und zweitens die Frage zu klären, wer die Viren in die Welt gesetzt hat, sowie die Verhaftung dieser Person.“ Der

Kontrollraum ist mit einem „Action Board“, das eine Kommunikationsleitung, eine Beobachtungskamera und eine Viren-Analyse bereitstellt, sowie einem „Game Board“ ausgerüstet, welches das Spielfeld, die Bewegungen der Spieler und der Viren aufzeigt sowie Spielstände und Details angibt. Jede der beiden Mannschaften schickt zunächst einen Akteur aufs Feld: „Epidemic Menace“ (Epidemische Bedrohung), das hier entwickelt und erprobt wird, geht über die bisherigen Video-, Handy- und Computerspiele hinaus, indem es versucht, soziale und körperliche Interaktionen einzubeziehen. Digitale und reale Welt werden so verknüpft, daß sie zu einem neuen Genre verschmelzen: Das „Cross Media Game“ integriert verschiedene Medien wie Computerspiel, Film, Musik durch drahtlose Kommunikation und Ortsbestimmung via GPS.

Schloß Birlinghoven ist kein Geister-schloß, schon weil es dazu viel zu jung ist. Der Kölner Kaufmann Theodor Damian Rautenstrauch hat es sich von 1901 bis

einem Spiel-Server, der die Position jedes Spielers, die via GPS vermittelt wird, kennt und ihm die Grafiken via W-Lan überträgt.

Auch Navigationstöne über Kopfhörer und Positionsdaten über Handy bestimmen die Suche: Nur ganz aus der Nähe werden die Viren sichtbar. Auf Monitoren im Kontrollraum überblicken die Mitspieler das Gelände und verfolgen, wo die Viren auftreten und sich der Mann ihres Teams aufhält. Über Handy geben sie ihm Anweisungen, wie er fündig wird: „Den Weg in Richtung Remise, bis zum Abzweig links, da sind vier Viren nah beieinander, dann zurück auf den Vorplatz des Schlosses, wo sich auf der rechten Seite gleich sechs oder sieben ballen.“ Das Betreten des Rasens ist nicht verboten, „jetzt im rechten Winkel auf die Wiese, etwa ein Drittel der Entfernung bis zum nächsten Gebäude“. „Da ist dichtes Gebüsch“, gibt der Spieler draußen zurück, bevor er sich hineinschlägt. Der Austausch zwischen stationären und mobilen Spielern ist für

auf deuten, daß er es selbst war, der die Viren gestohlen hat. Die Aufklärung des Verbrechens erfolgt auf mehreren Ebenen und mittels verschiedener Medien. „Augmented Reality“ lauten Stichwort – und Anspruch: Virtuelle Informationen, welche die reale Welt erweitern, werden eingeblendet und über die Videobrille erfaßt. Die Grenze zwischen Grafik und Umwelt, Online- und Offline-Erfahrung wird tendenziell aufgehoben. Spieler berichten, schon nach wenigen Minuten nicht mehr daran gedacht zu haben, daß die roten Viren nicht wirklich über die Wiese schweben.

„Epidemic Menace“ ist ein Projekt des Fraunhofer Instituts für Angewandte Informationstechnik (FIT) und von Sony NetServices, das von der Europäischen Union zu fünfzig Prozent gefördert wird. Die Kooperation besteht seit 2004 und soll vier Jahre lang neue Benutzeroberflächen erforschen und sie dem Markt näherbringen: Die Verschmelzung von linearen und interaktiven Spielelementen ist neu und soll, da herrscht bereits ein weltweiter Wettbewerb, Spieltypen erschließen, welche die engen Reglements der Computerspiele aufbrechen und größere Handlungsalternativen bieten. Auch wie Menschen auf neue Technologien reagieren und mit ihnen umgehen, läßt sich, so Wolfgang Prinz, der Direktor des FIT, dabei erforschen.

Aber noch handelt es sich bei „Epidemic Menace“ um einen Prototyp, der von einer Markteinführung weit entfernt ist. Noch ist der Aufwand mit Fernsehen, Film, dem für die Rolle des Mathiessen eigens engagierten Schauspieler Ulf Engberg und Computertechnik zu groß und zu teuer, noch ist eine Zeitverzögerung im Spiel, noch fehlt es an Feinabstimmung, noch bricht der Game-Server zu oft zusammen, noch läßt sich das Spiel nicht auf ein Mobiltelefon reduzieren. Wolfgang Prinz und Sabiha Ghellal von SonyNet Services, die mit alarmierendem Aplomb die Krisenmanagerin mimte, aber schon viele Anwendungsmöglichkeiten, auch im Schulunterricht, und glauben, daß solche Spiele schon bald zu Events gebucht und in Freizeitparks eingesetzt werden: „Eines Tages wird das so selbstverständlich wie ein Kinobesuch sein“, gibt sich Ghellal zuversichtlich. Parks und alte Fabrikgebäude, aber auch Innenstädte wie bei den Versuchen, den Videospieleklassiker „Pac man“ in Singapur und New York in Echtzeit umzusetzen, bieten sich als Schauplätze an.

Das moderne Spiel des Luigi Pirandello, in dem sich Sein und Schein, Raum und Traum, Fakten und Fiktion, Zeit und Zweifel vermischen, könnte mit Projekten wie „Epidemic Menace“ in eine neue, digitale Runde gehen. Erkenntnistheoretisch mögen sie den Konstruktivismus belegen, der davon ausgeht, daß „Wirklichkeit“ nicht an sich vorhanden und damit zugänglich ist, sondern vom Individuum konstruiert wird: Das Spiel liefert dazu gleichsam einen Aufbaukasten. Oder doch nicht? Einer Interaktion erwies es sich jedenfalls nicht gewachsen: Am Freitag nachmittag bereitete ein Regenschauer „Epidemic Menace“, beim Stande von 2538 zu 687 Punkten für das deutsche Team, ein abruptes Ende.



Er sieht etwas, was wir nicht sehen: Der per Ortungssystem in ein Spielszenario eingerechnete Spieler, der Viren ab-schießen soll, die es nur im Computer gibt, kommt an die frische Luft und erlebt doch das Virtuelle. Foto Fraunhofer FIT

1903 in roten Klinkern, die er eigens aus England kommen ließ, im Stil eines „country seat“ bauen lassen, um seine Kunstsammlung darin unterzubringen. Seit 1968 befindet es sich im Besitz der Bundesrepublik Deutschland, und die Gesellschaft für Mathematik und Datenverarbeitung (GMD), die hier angesiedelt wurde, gehört seit 2000 zur Fraunhofer Gesellschaft. Deren Forschungszentrum Informationstechnik (FIT) simuliert die Katastrophe: Schloß und Park sowie die Wege, die zur Remise führen, sind mit gefährlichen Viren verseucht. Doch nur die Spieler, die sie einfangen sollen, können die blattähnlichen Gebilde in Rot, Grün, Orange und Rosa sehen und vernichten: Als Computer-Grafiken werden sie auf die halbtransparenten Displays ihrer Videobrillen projiziert. Der Park ist mit einer Positionsbestimmungstechnik ausgestattet, die von einer Wetterstation gesteuert wird. Berechnet wird das Szenario von

das Spiel essentiell, das Gefühl, aufeinander angewiesen zu sein, stärkt den Teamgeist. Prägnanz, Schnelligkeit und Eindeutigkeit der Anweisung sind gefragt und bestimmen den Erfolg der virtuellen Schnitzeljagd. Vor allem das Maß der Verständigung entscheidet über den Ausgang. Die Viren werden mit einem PDA, der als Schießgerät dient, erlegt. Tastendruck genügt: Treffer lassen eine Melodie erklingen, Fehlschüsse eine Leertaste anschlagen. Der Spielstand läuft auf dem „Game Board“ mit, wo auch der Infektionsgrad des Spielers in Prozent angezeigt wird: Je weiter seine Einsatzfähigkeit schwindet, desto dringender scheint es geboten, ihn auszutauschen.

Während der Spieler sich im Park mit den Viren herumschlägt, treffen in der Kommandozentrale neue Hinweise und Indizien ein: Filmszenen zeigen Vorgänge im Labor, die ein Verhältnis zwischen Ivy Miller und Ole Svensson belegen und dar-

„Jena“



Ein Syntaxfehler bei Benn?

Zum fünfzigsten Todestag von Gottfried Benn druckte die „Süddeutsche Zeitung“ eine Interpretation von Benns Gedicht „Jena“ durch Burkhard Müller. Das Gedicht ist ein Kommentar zu einem Zitat, einem Urlaubsgruß, den die Mutter des Dichters ihm auf einer Postkarte geschrieben haben soll: „Jena vor uns im lieblichen Tale“. Die Handschrift der toten Mutter läßt den Dichter zunächst über die Vergänglichkeit nachsinnen. Dann sieht er näher hin und betrachtet das kleine Wunder, daß eine billige Ansichtskarte einem Menschen als Inbild einer Schönheit erscheinen konnte, die auch andere Menschen sehen sollten. In der dritten Strophe kehrt die Aussicht auf das Vergehen wieder. Müller sieht die Wirkung des Gedichts auch durch dessen Unvollkommenheiten bedingt und trifft mit dieser These zweifellos das Bauprinzip des Textes: Wie die Karte – „kein berühmtes Bild, keine Klasse“ – veredelt wurde, indem die Mutter sie beschriftete, so berührt die Beschreibung der Karte im Gedicht, weil sie nicht ohne Versatzstücke auskommt. Es wird dem Leser mit dem Gedicht so ergeben wie dem Dichter mit der Karte: „diese Worte vergesse ich nie“. Allerdings überzeugen nicht alle Beispiele Müllers für absichtsvoll schiefen Ausdruck. In den letzten drei Versen, meint Müller, „liegt, milde gesagt, eine syntaktische Inkonsistenz vor“. Die Mutter mußte sterben, „und das gilt allen und auch für den, / die – Jahre des Werdens, Jahre der Wahn – / heute die Stadt im Tale sehn“. Milde gesagt inkonsequent, das hieße streng gesagt falsch. In der Tat stolpert man beim Übergang vom Gedicht zum vorletzten Vers: „für den, die“. Man möchte meinen, der Dichter habe sagen wollen: Das gilt für alle Menschen und auch für die, die heute die Stadt Jena sehen. Genau das hätte Benn freilich sagen können, indem er nicht die Grammatik, sondern nur das Reimschema ein wenig strapaziert hätte: „und das gilt allen und gilt auch denen“. In der gesprochenen Sprache ist das Verschlucken des zweiten „e“ von „denen“ nicht unüblich, nicht viel anders als bei „sehen“, und in einem Gedicht, in dessen zweiter Strophe „sehn“ sich auf „schön“ reimt, hätten sich auch „sehn“ und „denen“ reimen können. Der von Müller angenommene Grammatikfehler hat keinen poetischen Sinn, wäre ein voll stärkerer Bruch als die übrigen Unvollkommenheiten. Bei einem Dichter, der dem „Satzbau“, dem Sinn „bestimmter Anordnung“, ein eigenes Gedicht gewidmet hat, ist zu fragen, ob es nicht eine Lesart gibt, die ohne Anstreichung eines Syntaxfehlers auskommt. Lesen wir die Verse unter der Prämisse, daß „die“ sich nicht (allein) auf „den“ beziehen kann. Dann muß „die“ sich auf „allen“ beziehen: das gilt allen, die heute die Stadt im Tale sehn. Worauf verweist dann das „den“, wenn es nicht durch den Relativsatz erläutert wird? Auf eine Person, von der im Gedicht nicht die Rede ist. Im Vortrag wäre an dieser Stelle der Zeigefinger zu gebrauchen. Daß wir sterben müssen, das gilt für alle, die heute auf Jena hinunterblicken, und gilt auch für den da, den Leser, der gerade beim Lesen des Gedichts Jena vor Augen hat, und für den hier, den Dichter. PATRICK BAHNERS

