

# Feuilleton

## Kunststurm im Spielgebirge

Was kann Kino gegen interaktive Unterhaltung noch ausrichten? Ist das Verhältnis der beiden überhaupt eines der Konkurrenz? „Ready Player One“ von Steven Spielberg riskiert eine neue Antwort.

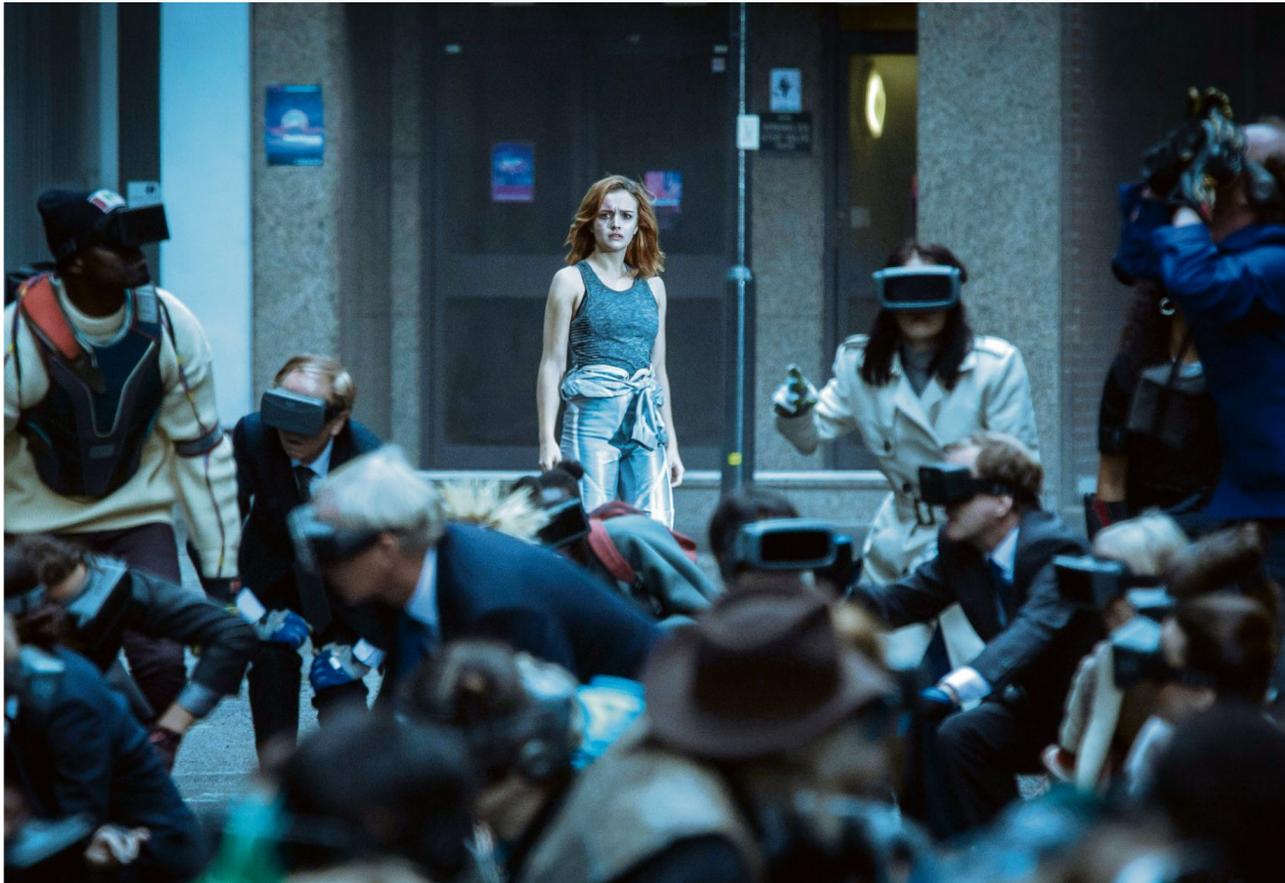
Wer den Rennwagenrückwärtsgang findet, gewinnt einen Schlüssel zur Macht. Wer korrekt und kreativ zu „Stayin' Alive“ von den Bee Gees auf schwebenden Farbflächen tanzen kann, gewinnt das Herz einer digital maskierten Person, deren wirkliches Aussehen, Neigungen und Biologie unerkennbar sind. Wer nichts gewinnen will, sondern nur Vergnügen sucht, erhält an diesem Ort, der von fast überallher erreichbar, nämlich virtuell ist und OASIS heißt, unerschöpfliche Gelegenheiten dazu: Eine Ski-Schussfahrt die Pyramiden hinunter, eine Klettertour mit Batman, Surfen im ewigen Blau. Dazu gibt's die freie Wahl, wie viele Beine man möchte, auch Schuppen, vielleicht Kiemen, und das Geschlecht kann man sich aussuchen. Zukunft? Gegenwart?

Während in unserer Gegenwartswirklichkeit unter Losungen wie „Inklusion“ und „Integration“ der Zerfall des Sozialen aufgehoben werden soll, laden Kunst und Spielecomputer mittels Illusion und Immersion zu immer längeren Tauchfahrten in gemachte Geborgenheiten ein. Zwischen dreitägigen Netflix-Binge-Watching-Sitzungen einerseits und struktureller Arbeitslosigkeit andererseits wächst die Bereitschaft zum Ein- und Abtauchen. Manchmal endet der Tauchgang im Ertrinken, dann helfen Psychiatrie und Bertrüben Wohnen.

Ein seelisch stabiler Dauergast des Rechnerkonstruktions OASIS ist der Teenager Wade, den der Schauspieler Tye Sheridan in Steven Spielbergs neuem Science-Fictionfilm „Ready Player One“ mit Trümergehen durch die Datenbrille gucken lässt. Wades Online-Avatar Parzival, mit windgezaustem weißem Haar und wechselnden Kostümen aus dem Fundus der Popkultur des späten zwanzigsten Jahrhunderts, ist Wades bevorzugtes Ich, weil der reale Junge nach dem Verlust seiner Eltern bei Verwandten in einem Riesenslum für abgestürzte Kleinbürger aus unzähligen teils nebeneinander geschüttelten, teils übereinander gestapelten Wohnmobilen hausen muss und sich dort nur so lange aufhält wie unbedingt nötig. Parzivals bester Freund in der OASIS ist ein Koloss aus Pixelerz namens Aech, seine große Liebe ebendort eine lila Elfe namens Art3mis.

Das große gemeinsame Abenteuer dieses Trios kommt in Gang, als der Demiurg der OASIS, James Halliday, das Zeitliche segnet und sein Erbe inklusive Kontrolle über die OASIS ins Spiel wirft. Er hat ein Osterei in seiner geräumigen Schöpfung versteckt; wer's findet, kriegt alles. So beginnt der Krieg zwischen freischaffenden „Gunters“ (ein Kofferwort für „egg hunters“) und „Sixers“ (ihre Online-Codes beginnen alle mit der Ziffer 6). Diese Sixers sind Mietlinge der Firma IOI (Innovative Online Industries), die eine feindliche Übernahme der OASIS plant, um die Werbehemmungen zu sprengen, die Halliday dem Spiel auferlegt hat.

Spielbergs Film ist voll bis zum Platzen, jeder Ton blinkt, jedes Bild singt von Anfang an: Zum Auftakt jubelt David Lee Roth „I get up, and nothing gets me down“, dann klatschen musikalische Referenzen einander ab: Von Joan Jetts „I hate myself for loving you“ bis zum winzigen Was-hat-sich-hier-gerade-verändert-Jingle aus Alan Silvestris Soundtrack zu „Back To The Future“ (1985) bleibt keine Note ungecastet, und zum finalen Aufstand der Gunters geht die Hard-Rock-Marseillaise „We're not Gonna Take It“ von Twisted Sister



Alle sehen durch ihre Datenbrillen alles, nur einander nicht – bis auf Samantha (Olivia Cooke, in der Mitte), die als Einzige den erschütternden Durchblick hat.

Foto: Warner Bros.

durch die Decke. Noch dichter als die musikalischen taktet Spielberg die filmischen Referenzen, zwischen obskuren Zaubersprüchen aus John Boormans „Excalibur“ (1981), klaustrophobischen Kulissen aus Stanley Kubricks „The Shining“ (1980), dem an sinniger Stelle eingeschmuggelten Namen „Rosebud“ aus „Citizen Kane“ (1941) von Orson Welles und einem flapsigen Gruß an W. D. Richters „The Adventures of Buckaroo Banzai Across the 8th Dimension“ (1984). Der Fußnotenbombentipp, auf dem Spielberg „Ready Player One“ errichtet hat, donnert vor Sinn: Alles, worauf hier gedeutet wird, übernimmt den Transport irgendeiner (moralischen, politischen, ästhetischen) Behauptung (Freundschaft ist gut, Geld macht dumm, Licht verspricht Wärme) – ein eigentlich kaum filmisches, eher literarisches Verfahren, auch wenn im Film niemand Bücher liest – egal, die Quelle des Ganzen ist ja ein Roman von Ernest Cline aus dem Jahr 2011.

Cline, der zusammen mit dem Film- und Computerspiellauter Zak Penn auch das Drehbuch zu Spielbergs Kraftakt verfasst hat, wollte, als er anfing, den Roman zu schreiben, vor allem wissen: Wie vermählt man a) eine rückhaltlose Liebeserklärung an kulturindustrielle Phantastik zwischen japanischen Zeichentrickserien, den Produkten von Spielbergs Firma Amblin und Computerspielen (bis zurück in deren Frühzeit, als man sie für einen Viertelkloppel für eine Runde in Arkaden spielen) mit b) technisch beschlagener Kritik an Gesellschaften, von deren Übelständen das unter a) subsumierte Zeug so gern und immer besser ablenkt?

Der Rezensent, dessen Sätze Sie gerade lesen, kennt die Seelenlage, aus der diese Erzählabsicht kommt, ganz gut: Er liebt einerseits sehr unkritisch viele der Bonbons, mit denen Spielberg in „Ready Player One“ wirft, und weiß andererseits, dass man Liebe in einer Filmbesprechung besser nicht als Argument verwendet. Nicht bei allen, die den Text lesen könnten, wird im Kino zwingend sofort ein innerer Chorgesang („Thunder-Thunder-Thunder-Cats!“) im Kopf losjodeln, wenn sie Parzivals Gürtelschnalle entdecken, und nicht alle Herzen werden flattern, wenn das Robotergehäuse aus „Kidō senshi Gandamu“ (1979) auf dem Höhepunkt von „Ready

Player One“ seinen euphorisierenden Auftritt hat. Da geht's nicht um Kenntnisse und Vorsprünge, sondern um Zufälle (wie bei Liebe ja oft).

Es ist neuerdings Mode geworden, langweilige Kommerzkioschinen mit dem Vorwurf zu schmähen, sie seien eigentlich keine Filme, sondern Computerspiele, bei denen man nur nicht mitmachen dürfe. Wunderlicherweise stimmt dieser Vorwurf bei „Ready Player One“ vermutlich zum ersten Mal wortwörtlich, aber als Lob. Spielberg hat augenscheinlich beschlossen, mit den Mitteln seines (extrem teuren) Autorenkinos in der Art einer geschriebenen Widerrede auf den Umstand zu reagieren, dass es heute jede Menge intelligenter, popkulturell beschlagener Menschen unterschiedlichsten Alters gibt, die sich vom Hollywoodfilmgucken in just dem Zeitmaß verabschiedet haben, das sie lieber der Beschäftigung mit Computerspielen wie „NieR: Automata“, „No Man's Sky“ oder „Horizon Zero Dawn“ opfern.

Der weltbekannte Regisseur von „Ready Player One“ wiederum war nie ein eingelegter Hollywoodkünstler, sondern stets ein Spielgebirge aus zwei Massiven – das eine hat der Mann aufgehäuft, der „Schindler's List“ (1993), „Munich“ (2005) oder „Lincoln“ (2012) schuf, das andere gehört dem Popcorn-Monumentalen von „E.T.“ (1982) oder „Jurassic Park“ (1993). Für „Ready Player One“ hat nun der analytische Historienkünstler Spielberg die filmischen Mittel seines siamesischen Zirkuszwillinges gesichtet, gesiebt und seinen Zwecken unterstellt, ohne sie dabei zu domestizieren.

Das 3D-Wandgemälde, das dabei herausgekommen ist, hat seine unscharfen Stellen: Die jungen Menschen zum Beispiel, die der Film gegen den Vorwurf verteidigt, sie ließen sich vom Virtuellen zu leicht einspinnen, weshalb die Welt, wie es im Roman heißt, von ihnen „neglected“ werde, also vernachlässigt, haben diese Art Verteidigung längst nicht mehr nötig, wie sie nicht nur auf Demonstrationen gegen die Waffenlobby derzeit zeigen. Auch die beim Popcorn-Spielberg immer schon atmosphäreprägende Middle-Class-Kernfamilientendenz mitsamt ihren

Kinderkliches und Geschlechterstereotypen schmälert das Gesamtverdienst von „Ready Player One“, und dass der weitgehend ironiefrei inszenierte nostalgische Rückgriff auf die Mainstream-Unterhaltungsarchive der achtziger Jahre, der dem Film zentral steuert, unter anderem allerlei ethnische und erotische Hegemonialvorgaben jener Zeit reproduziert, die, vorsichtig formuliert, ein bisschen angestaubt sind, erzwingt (allerdings verschmerzbarer) Punktabzüge. Einen deutlichen und erfreulichen Gegenakt gegen derlei setzt allerdings eine Person, der die Kostümabteilung des Films ein „Rush 2112“-T-Shirt angezogen hat. Dieses Signet einer Rockband für introvertierte weiße Kleinbürgerbuben liest der Film sozusagen kontraintuitiv, denn die Person, die es hier trägt, sieht weder introvertiert noch weiß, noch kleinbürgerlich aus, und ein Bub ist die Schauspielerin Lena Waithe auch nicht, sondern die perfekte Darstellerin für eine Figur, die schon im Buch zu den sympathischsten gehört und im Kino jede Szene stiehlt, in der sie vorkommt.

Das Wichtigste und Wertvollste am ganzen Film ist allerdings keine schauspielerische oder sonstige Einzelleistung, so wenig wie die eher skizzenhafte Abbildung und wertende Gestaltung von Beziehungen zwischen Minder- und Mehrheiten, sondern die Perspektive auf Gesellschaftliches im Großen: die Konzeption der Massenzene. Es sind die klügsten, die man seit langem auf der Leinwand gesehen hat. Die Ausgangslage für Massenzenen ist in unseren Tagen ja trist: Unzählige Tolkien-, Zukunfts- und Superheldenfilme haben das Publikum an Copy-Paste-Heerscharen und programmierte Statisterei gewöhnt; die analogen Getümmel, die von „Metropolis“ (1927) bis „Braveheart“ (1995) fürs Verhältnis von Masse und Macht standen, wurden wegrationalisiert, als hätte das Kino bittere Worte von Wolfgang Pohrt aus dem Jahr 1992 illustrieren müssen: „Es war einmal, dass die – richtige oder falsche – Idee die Massen ergreifen und begeistern musste, um selbst zur materiellen Gewalt zu werden wie 1789 oder 1917. Im Atomzeitalter kommt die Geschichte ohne Ideen und ohne Massen aus – noch nie waren die Menschen so überflüssig. Kein Wunder daher, dass manche zum Islam, der Religion

des Fatalismus, konvertierten, und viele etwa trübsinnig wurden.“ Man hat in dieser Lage versucht, die alten Massen zu rekonstruieren, auf der Straße („Populismus“) wie im Kino, etwa mit der infernalischen „Lauter Polizisten gegen lauter Verrückte“-Schlacht im Finale von Christopher Nolans „The Dark Knight“ (2012).

Eine Abstraktionsebene höher interpretiert Spielberg in „Ready Player One“ ebene alte Masse nicht als von neuen, sozial atomisierten und digital synthetisierten Menschenmengen überschrieben und ausgelöscht, sondern zugleich verdoppelt und verzerrt gespiegelt. Das letzte Gefecht findet hier daher zweimal statt, in der OASIS einerseits, im Großraum und auf der Straße andererseits: Die Avatare zücken Gewehre, aber die Aufständischen haben nichts in der Hand als ihre drahtlosen Ketten. Es ist ein Denkbild, das sich auf keine Moral reduzieren lässt, progressiv so gut deutbar wie konservativ, schillernd und durchschaubar schön. Der heute weitverbreitete kulturpessimistische Widerwille gegen die Überhöhung, Glättung, Tilgung und Unterschlagung von Wirklichkeit durch digital erzeugte Bilder kann bei „Ready Player One“ lernen, die wichtigsten Spuren jener Wirklichkeit im Schein als das auszumachen, was anders als in solcher Verkleidung auf dem gegebenen Stand der Kunst gar nicht mehr ästhetisch wirksam mittelbar wäre.

Der Weg aus dem Schein führt zunächst tiefer hinein – die meisten Szenen, die Spielberg in der OASIS inszeniert, wirken, als hätte er den Wettlauf aller Illusionisten mit der Wirklichkeit aufgegeben; der algorithmische Wind, der die Haare der Avatare zaust, ist der Atem eines Schöpfers, der seine Pläne nicht mehr hinter Mimik und Naturalismus versteckt.

Am Ende verabschiedet sich der alte, schüchtern und weise Programmierer Halliday, dem Mark Rylance im Film die Würde der gütigen Machtentsagung eines allzu mächtig gewordenen Zauberers verleiht, hilflos liebevoll von seinem jungen Champion: „Thank you for playing my game.“ In dieser leisen Abdankung spricht der späte Spielberg eine zutiefst gefährdete Hoffnung aus: Der Tauchgang ins Erfundene möge ein Durchgang zwischen alten und neuen Wahrheiten sein, kein Untergang. DIETMAR DATH

## Knäckebrotbecher

In Deutschland wird man stets von den Erinnerungen verfolgt. Etwa von der an die vergangenen Ostertage, als es undenkbar schien, dass jemals wieder solche Temperaturen erreicht würden, wie wir sie jetzt, nur drei Tage später, haben. Bibbernd durchstreifte man da Sondershausen, eine kleine Stadt in Thüringen mit großer Vergangenheit, an die sich die Einwohner wehmütig zurückerinnern: Residenz des Fürstenhauses Schwarzburg, das länger auf dem Thron blieb als jede andere deutsche Herrscherfamilie, nämlich bis zum 23. November 1918, als Kaiser Wilhelm II. schon fast zwei Wochen im holländischen Exil weilte und die Kollegen in den anderen Teilstaaten des Reiches längst vor der Revolution gekuscht hatten. Aber hier in Sondershausen hat man Ausdauer, und die brauchte auch der Besucher am verregnet-kalten Osterfest auf der Suche nach wärmerer Einkehr, denn auf dem grandiosen Schloss gibt es keine reguläre Gastronomie, und im Stadtzentrum schließen die Lokale schon am späten Mittag ihre Türen. Hier in Sondershausen ist man ordentlich. Doch im Café Pille war noch Licht, und die Karte versprach Heißgetränke aller Art, dazu Wiener Würstchen, Karlsbader Schnitten. Und Eis. Der Besuch wendete sich mit Frösteln ab, doch da lockte ein hervorgehobener Hinweis: „unveröffentlichtes Rezept“. Was mochte das sein, war hier das Geheimnis der Thüringer Küche versteckt, die man bislang mit dem Schlagwort „Rostbratwurst“ ausreichend charakterisiert fand? Das bislang unpublizierte Gericht hörte auf den Namen „Knäckebrotbecher“ und wurde in der Speisekarte immerhin so weit beschrieben, dass man die Bestellung wagte: Vanilleeis, Sahne, Apfelmus und karamellisiertes Knäckebrot. Die Bedienung verriet noch, dass dem Knäckebrot eine besondere Zutat beige-mischt sei, publik machen wollte sie diese allerdings nicht. Und gut tat sie daran, denn wenn andere Gastronomen auf die Spur dessen kämen, was im Café Pille serviert wird, dann hätten wir den Knäckebrotbecher bald überall im Land. Erhitzt zwar nicht vom Eis, aber von der Freude daran, ging es zurück aufs Schloss, wo das sachkundige Personal auch über die Geschichte des Kaffeehauses Bescheid wusste: gegründet 1837 von einem Konditor Krause, der Hoflieferant war und dem Schwarzburg-Fürsten 1883 dessen geliebte Ananas-Plantage abkaufte, nachdem andere Herrscher ihm dieses Hobby nachgemacht und damit das Besondere zum Alltäglichen (zumindest auf Fürstentafeln) degradiert hatten. In Sondershausen vergisst man so etwas nicht, die Geheimnisteuer hat ihre historische Berechtigung, 1912 wurde sich dann im heutigen Kaffeehaus angesiedelt, seit 1929 heißt man „Pille“, und vor drei Jahren wurde noch einmal alles umgebaut. Nun speist man im rekonstruierten Art-déco-Stil der dreißiger Jahre – ein Kleindorf, das man in der Kleinstadt ruhig ein Großdorf nennen darf. Und dann setzte noch eine Erinnerung ein, der man in Deutschland nicht entkommt: Bestand Hitlers favorisiertes Frühstück nicht aus Knäckebrot mit Apfel? Aber es muss ja nicht alles veröffentlicht werden. apl

## Keine Angst

Raubkunst: Londoner Museum setzt Zeichen

Das Victoria and Albert Museum hat sich dazu bereit erklärt, mit der äthiopischen Regierung über die Rückgabe geplünderte Kunst, etwa in Form von Dauerleihgaben, zu verhandeln. Diese Ankündigung, die freilich rechtliche Zusicherungen voraussetzt, dürfte für andere Institutionen nicht ohne Folgen bleiben, unter ihnen die königliche Sammlung, die British Library und das British Museum. Wie das Victoria and Albert Museum verwahren sie Kunstwerke, die britische Truppen 1868 bei der Strafexpedition gegen den Kaiser Theodor II. des damaligen Abessinien erbeutet haben und die seit mehreren Jahren zurückgefordert werden. Gegenüber der Zeitschrift „The Art Newspaper“ bekundete Tristram Hunt, seit gut einem Jahr Direktor des Museums, eine neue Haltung in der Frage der Rückstattung von afrikanischem Beutegut der viktorianischen Ära einnehmen zu wollen. Der ehemalige Labour-Abgeordnete, der sich als Historiker dieser Epoche hervorgetan hat, sagte, es zieme einer Institution wie dem Victoria and Albert Museum, über diese viktorianische Vergangenheit nachzudenken: „Wir sollten keine Angst haben vor der Geschichte, selbst wenn sie kompliziert und schwierig ist.“ Mit einer im Februar angekündigten Ausstellung zum 150. Jahrestag der Schlacht bei der kaiserlichen Festung Magdala signalisierte Hunt bereits die Absicht, ein neues Licht auf die umstrittene Geschichte dieser Bestände zu werfen. In der kleinen Schau, die an diesem Donnerstag in Anwesenheit des äthiopischen Ministers für Kultur und Tourismus eröffnet wird, zeigt das Museum rund zwanzig Artefakte, die Aufschluss geben über verschiedene Aspekte des Vor- und Nachspiels der britischen Expedition. G.T.

## Schiffbauingenieur in der Staatswerft

Ein Zusammenhalter und Zusammenbringer geht von Bord: Zum Tod des Bremer Sozialwissenschaftlers Stephan Leibfried

Sein Sammelgebiet passte zu seiner Heimat, Bremen. Über das Bild des Staates auf hoher See, mit Lotsen, die von Bord gehen, Tankern, die sich kaum manövrieren lassen, mit Steuerungsdefiziten also, über Handelskähne, die nur scheinbar in der Gewalt ihres Kapitäns, in Wahrheit aber in der seiner meuternden Sklavenfracht sind, wie in Melvilles „Benito Cereno“, konnte Stephan Leibfried abendlang erzählen. Frankreich – die katholische Macht, für die Staats- und Kirchenschiff lange eins waren, bis Géricault in „Das Floß der Medusa“ eine Allegorie der kolonialen Staatskatastrophe malte. Preußen – die Landmacht, die zuletzt aber einen Flottenkaiser hatte, der den Steuermann Bismarck auf John Tenniels berühmter Zeichnung „Dropping the pilot“ von einer Staatsjacht übers Fallreep gehen lässt.

Europa – die Merkwürdigkeit eines supranationalen Schiffskörpers, der unter vielen Flaggen segelt. Als Leibfried im Jahr 2014 für sein sozialwissenschaftliches Lebenswerk den renommierten Preis der Darmstädter Schader-Stiftung erhielt, sprach er nicht über den Wohlfahrtsstaat, dem dieses Werk gewidmet war. Er sprach über Staatschiffe.

Stephan Leibfried, geboren 1944, war ein Achtundsechziger. Zu seinen ersten Publikationen gehörte ein Handbuch zur Demokratisierung der Hochschule, die er damals erst kurz kannte. Er hatte an der Freien Universität Berlin studiert, Politik- wie Rechtswissenschaft, und dort auch beide Staatsexamen abgelegt. Kurz nach seiner Bremer Promotion von 1972 wurde er an der dortigen Universität auch schon Professor für die Analyse des Sozialstaats.

Maßgeblich war er dort an der Gründung des Zentrums für Sozialpolitik beteiligt, das zunächst unter dem heute merkwürdigen Titel „Reproduktionsrisiken, Soziale Bewegungen und Sozialpolitik“ firmierte. Er wird verständlicher, wenn man Leibfrieds Arbeiten darüber kennt, wie sozialpolitische Maßnahmen – ihr Vorhandensein oder ihr Nichtvorhandensein, ihre Dauer und ihre Bedingungen – die Lebensläufe von Bürgern prägen. Es handelt sich um Untersuchungen, die aus Akten gearbeitet sind. Leibfried verband Empirie, und das Interesse an der politischen Form der Demokratie, eben dem Wohlfahrtsstaat, mit einem Sinn für die Folgen gesetzgeberischer Entscheidungen in seinem Maschinenraum. Ab wann soll von Armut gesprochen werden? Ist nicht Sozialpolitik die wahre Bildungspolitik, wenn Bildung



Stephan Leibfried Foto Universität Bremen

vom sozialen Status abhängt? Was wird aus dem nationalen Wohlfahrtsstaat, wenn die Wirtschaftspolitik auf dem europäischen Schiff gemacht wird?

Zu all diesen Fragen hat Leibfried Forschung nicht nur durchgeführt, sondern auch organisiert. Fast dreißig Jahre lang hat er nach eigener Auskunft die Hälfte seiner Arbeitszeit mit dem Zusammenbringen und Zusammenhalten von Gruppen verbracht. Er war untrieb, unförmlich, immer bereit, ein Gespräch für ein Buch zu verlassen, immer gerade dabei, einen politischen Reformvorschlag zu machen. Zuletzt faszinierte ihn die Wissenschaftspolitik und der Vorschlag Emmanuel Macrons, ein europäisches Universitätssystem zu gründen (F.A.Z. vom 31. Januar). Am vergangenen Mittwoch ist Stephan Leibfried in Bremen verstorben. kau