

Seite 26 / Mittwoch, 23. September 1981, Nr. 220

Hörspiel: Muschgs „Abenteuerreise“

Ernüchternde Gefahren

Abenteuerreisen versprechen nervenkitzelnden Ausgleich zur angeblich risikolosen Alltäglichkeit des hochtechnisierten Lebens. Als Spannungsgroßpakete, verschnürt mit einer Allroundversicherung gegen den Ernstfall, garantieren sie dem Nachholbedürftigen ganzjährige Haltbarkeit.

„Goddy Haemels Abenteuerreise“ — und damit Adolf Muschgs gleichnamiges Hörspiel — bietet etwas ganz besonderes: die sonst nur fiktive Gefahr solcher Scheinabenteuer wird hier zur wirklichen. Eine Reisegruppe sitzt fern aller zivilisatorischen Sicherheit auf ihrer Abenteuerinsel fest und empört sich in neuzeitlicher Touristenmanier über die schlechte Organisation. Schließlich haben sie bei aller Risikofreudigkeit nur abschätzbare Risiken buchen wollen; die garantierte Gefahr sei doch immer nur eine kalkulierbare gewesen. Ihre ursprüngliche Sehnsucht nach dem Ernstfall, die sie ins Reisebüro getrie-

ben hatte, kehrt sich nach der unerwartet direkten Erfüllung urplötzlich wieder in die alte Sehnsucht nach der überschaubaren Ordnung des Alltags, aus dem sie eigentlich entfliehen wollten.

In seinen literarischen Arbeiten verzichtet der Züricher Literaturprofessor auf das Dozieren: Kritik, aber auch Situationskomik entwickeln sich hier aus der Selbstdarstellung der Personen, aus der Konstellation der Figuren im Spielraum. Die Widersinnigkeiten eines organisierten Abenteurers werden in Muschgs Hörspiel, das die Schweizerische Radio- und Fernsehgesellschaft unter der Regie von Hans Hausmann produzierte, deshalb nicht expliziert, sondern in selbstentlarvender Montage vorgeführt. Was sich in den intellektualisierenden oder auch banalisierenden Monologen und Dialogen der Festsitzenden ganz eigentlich offenbart, sind die alltäglichen Konflikte und Defizite

des zivilisierten Lebens innerhalb einer hochtechnisierten entfremdeten Gesellschaft. Die Unfähigkeit der Betroffenen, sich auf eine archaische Situation einzustellen und die Gefahr nicht nur als Nervenkitzel zur Kenntnis zu nehmen, sondern sich in ihr entsprechend zu verhalten, läßt das tragische Geschehen zu einem grotesken Spektakel geraten. Leise, aber unüberhörbar vermittelt sich die Ironie des Autors.

Dem Thema entsprechend ist die Konzeption des Hörspiels traditionell, das heißt hier: rezeptionsfreundlich. Autor und Hörer haben „Boden unter den Füßen“, sie befinden sich in einer realistisch arrangierten Phantasiewelt mit Geräuschkulisse und Handlungsablauf. Dabei ermöglicht die aus der Hör- und Beobachtungsgabe des Autors rührende Qualität der Dialoge, daß der Hörer sich als Teilnehmer in das Spiel hineinversetzen kann.

Was er den Aussagen der von den Stimmen repräsentierten Personen entnehmen kann, ist ein derzeit immer häufiger zu beobachtendes Verhaltensmuster: Gefahren werden nur dort noch wahrgenommen, wo sie zu teuren Genußartikeln, zu Luxusgütern degeneriert sind und ihren eigentlichen Charakter gegen den eines Spielzeugs eingetauscht haben. Fiktive Gefahren treten als konsumierbare Nervenkitzel an die Stelle der wirklichen und lassen beinahe das gesamte für das reale Verhalten notwendige Angstvermögen in einer Scheinwelt wirkungslos verpuffen. Angst wird nur noch kompensiert, kann sich nicht mehr in Handlung ausdrücken. So ist auch Goddy Haemels Abenteuergruppe, noch während sie sich in der gefährlichen Situation befindet, im Grunde schon nicht mehr beteiligt: das Klicken der Kameras verhindert die ursprüngliche Wahrnehmung. Das Geschehen wird unwirklich und reproduzierbar wie ein Ereignis der Kategorie „Horrorfilm“ — mit dem teuren Unterschied nur, daß man selbst als Protagonist der Handlung erscheint. (Das Hörspiel wird morgen, am 24. September, um 20.15 Uhr vom WDR 1 gesendet.)

KARL H. KARST