

das Piper stets bei sich trägt. Dieser permanente Aufnahmestand ist zugleich Thema und Gestaltungsprinzip des Hörspiels. Dabei wird das Aufgenommene seinerseits zur Reflexion des Aufnahmestandes, wird jedes Gespräch zum künstlichen Dialog, zu einem sterilen „Akt der Kommunikation“, in dem die Wissenden sich stets nur produzieren, während die Unwissenden sich lediglich verhalten. Im Bewußtsein der Verwertbarkeit und Wiederholbarkeit ihrer Äußerung sprechen sie stets zu einer vorweggenommenen Öffentlichkeit, und es scheint, als mache erst die Reproduktion ihr Gerede wirklich. Die Unwissenden dagegen bleiben Belauschte, Abgehörte, Materiallieferanten für ein Originalton-Dokument zur beliebigen Verwendung.

In Pipers Mund wird dies sogleich zur Entschuldigung für dessen egozentrische Weltsicht, aus der heraus jedes Engagement von vornherein sinnlos erscheint. Erst die Selbstverstümmelung jugendlicher Demonstranten, zu denen nigstens spruchhaft die Einsicht übernehmen, daß es besser sei, „irgend etwas zu tun“ als „es einfach geschehen zu lassen“. So gerät der Hörspieldialog zu einem Disput über Engagement und Gleichgültigkeit, schließlich gar zu einem Diskurs über Tod und Alter. Die trotz aller Intellektualität oft saloppen Dialoge wechseln mit erzählerischen Monologen, die zuweilen eine selbstbemitleidende Larmoyanz an den Tag legen. Der eigenartige Zynismus Pipers, der sich aus sanfter Ironie entwickelt, schließlich aber bis ins Absurde steigert, macht dieses Hörspiel zu einem aggressiven Thesensspiel aus Versatzstücken. Das geschieht trotz des realistisch-theatralen Konzeptes, dem die Regie mit der akustischen Personenzeichnung durch Charakterstimmen zu entsprechen versucht: Manfred Steffens rauchiges Timbre (Piper), Renate Schröters weise Lieblichkeit (Sophie) und Michael Thomas' ungebrochene Sonorität (Birkett) leisten in der Tat das, was traditionelle Hörspieldramaturgie — und die liegt hier vor — stets forderte: Verkörperung, Illusionierung. Dem entspricht auch der kulissenzeichnende Einsatz von Geräuschen. James Saunders, der als Theaterautor bekannt wurde, aber ebenso früh (1959) mit Hörspielen an die Öffentlichkeit trat, scheint den englischen Hörspielbegriff des „radiodrama“ recht wörtlich zu nehmen. Denn reizvoll ist dieses akustische Kunst-Stück weniger als Hör-Spiel denn als Text-Spiel. Als Text-Spiel zumal, das sich genau aus dem zusammensetzt, was auch Piper nur sammeln wollte: Momentaufnahmen.

KARL H. KARST

Sendetermine: 7. 10. WDR/NDR-1, 20.15 Uhr; 30. 10. DRS-Basel, 10.00 und 5. 11., DRS-Basel, 20.05 Uhr.

Hörspielvorschau: James Saunders' „Keine Auskunft“

Belauschte Künstlichkeit

Konversation in der sprichwörtlich feinen englischen Art ist es nicht, allenfalls ein gepflegt englischer Disput mit oft faustdicken Schlagfertigkeiten. Die Rede ist von den auffallend geistreichen Dialogen in James Saunders' neuem Hörspiel „Keine Auskunft“ (Nothing to declare), das Hilde Spiel übersetzte, Hans Gerd Krogmann realisierte und der Westdeutsche mit dem Schweizer Rundfunk (SRG) produzierte. Wortführer, Hauptfigur und letztlich sogar fiktiver Gestalter des Hörspiels ist der Schriftsteller Pete Piper, ein „erfolgreiches Mitglied der Unterhaltungsindustrie“, dem die ebenso rühm-

liche wie schwierige Aufgabe zufällt, eine ganze Stunde des Londoner Radio-programms zu verpassen, also eine Sendung zu machen mit nichts als seiner eigenen Person. Piper allerdings meint, nichts zu sagen zu haben, nichts mehr sagen zu können, weil alles bereits gesagt, alles schon „verwertet“ sei. „Keine Auskunft“ nennt er deshalb seine Sendung, die dennoch sehr beredt und sechzig Minuten lang sein soll. Das Hörspiel gar ist noch zwanzig Minuten länger, denn es ist der Materialfundus dieser fiktiven Sendung Pipers. Hörbar wird belauschter Alltag, aufgezeichnet von einem getarnten Kassettengerät,