

Paul Kohls Originalton-Hörspiel „Fulda-Gap“

## Kriegsspiele in Hessen und anderswo

„Fulda-Gap“ ist der Titel eines Spiels, das in New York entwickelt wurde, zum Bestseller der amerikanischen Spielzeugindustrie avancierte, doch — ganz gegen übliche Geschäftsgewohnheiten — den deutschen Markt bislang verschonte. Dabei handelt es sich, wollte man es dem Gegenstand angemessen zynisch formulieren, um eine „pietätvolle“ Zurückhaltung. Denn die Bundesrepublik ist es, um deren Land und Leben hier gewürfelt wird. Als Spielbrett dient eine detailgetreue Karte der Region zwischen Kassel im Nordosten und Zweibrücken im Südwesten. Und was gespielt wird, heißt Krieg: Panzer, Bomber, Atomraketen reißbrett klein in den Händen zweier Personen, die „Ost“ und „West“ vertretend, zu Feinden werden. Hinweiskarten geben Order, Farbtäfelchen markieren Vormarsch oder Rückzug, stets verbunden mit Zerstörung, Vernichtung und Verseuchung von Häusern, Pflanzen, Tieren und Menschen. Am Ende gibt es einen Sieger — ohne Lorbeer, ohne Trophäe. Was er gewinnt, sind Trümmer, Tote und ein auf Jahrhunderte verödetes Land. „Deutschland gleicht einem Rapsfeld, alles gelb, atomar verseucht“, sagt einer der Spieler in Paul Kohls Originalton-Hörspiel, das der Hessische Rundfunk gemeinsam mit dem Südwestfunk und dem Sender Freies Berlin produzierte.

„Fulda-Gap“ ist ein Spiel und doch keines mehr. Mit zynischem Verweis auf authentische Nato-Pläne erhebt das Unternehmen zur Tatsache, was gerade in diesen Tagen als Un-Möglichkeit verhandelt wird. Weit entfernt vom Ort des Geschehens, scheint es ja reizvoll zu sein, mit der Vernichtung eines Landes sein makabres Spiel zu treiben. Den Bewohnern dieses Landes allerdings müßte es bitterernst damit sein. Paul Kohl hat „Fulda-Gap“ ein Dutzend Mal von Bewohnern des Landes Hessen spielen und kommentieren lassen; von Bundeswehrsoldaten, jun-

gen und alten Menschen, Frauen, Männern und Kindern, Kriegserfahrenen und „Nachgeborenen“, deren Verhalten sich deutlich unterschied. Aus dem umfangreichen akustischen Spielgeschehen collagierte er ein Hörspiel, das keiner artifiziellen Aufbereitung bedarf, um vorzuzeigen und zu bewirken, was mit dem gängigen Begriff der Betroffenheit nur unzureichend erfaßt werden kann. Ohne agitatorische Schlagworte, ohne rhetorische Überredungsbemühung, ja selbst ohne erläuternden Kommentar werden Haltungen vorgeführt, Angst spürbar und aufgeklärt — allein durch Gegenüberstellung.

Die einen zeigen sich belustigt über das selbstzerstörerische Treiben der Bomben und Raketen, die man einsetzt, weil man „halt gerade am Zug“ ist, eine Order erhielt oder sein Material nutzen will. Andere sind bedrückt, weil sie den gespielten Tod stets mit dem tödlichen Spiel der Kriegswirklichkeit vergleichen, Bilder assoziieren, an Onkel und Tante denken, wenn es zu entscheiden gilt, die „eigene Bevölkerung zu opfern“ und lauter Löcher ins eigene Land zu schießen, nur um den Vormarsch des Feindes zu stoppen“. Die nächsten scheinen abgestumpft oder kaltschnäuzig: „Nicht kleckern, sondern klotzen“, heißt ihre Devise bei der Wahl zwischen „konventionellen“ und „atomaren“ Waffen. Wieder andere verweigern das Spiel, das keines sei, weil es „auch in Wirklichkeit“ betrieben werde. Weinend und zitternd vor hilfloser Traurigkeit wehren sie sich gegen diesen Angriff auf ihre eigene Person: „Ich will lieber selbst tot sein, als andere zu töten . . . Ich verstehe nicht, warum es überhaupt Krieg gibt . . . Ich will keinen Krieg . . . und kann das auch nicht spielen.“ (HR 1 heute um 20.15 Uhr; im SWF 1, 20.05 Uhr; am 29. Oktober im SFB 3, 22.30 Uhr.)

KARL H. KARST