

FUNK-Korrespondenz

Nr. 12 25.3.88

Leicht klopfen und dann lauschen

Reinhard Schneider: Basalt

Kann ein Hörspiel mit Geräuschen aus einem Steinbruch ein schönes Hörspiel werden? Es kann, wenn's wie „Basalt“ in ruhigen Sequenzen erzählt, gleich einem Film, der in langen Einstellungen nicht zu überrumpeln versucht, nicht auf Spannung aus ist, sondern die Sinne fangen will. Dabei entführt Reinhard Schneider nicht, wie manche andere O-Ton-Hörspiele der letzten Monate, in fremde und exotische Natur, weder seltene Vögel noch unbekannte Indianer-Laute sind zu hören, sondern Maschinen, die unentwegt Töne erzeugen. Was wir bei einem Spaziergang durch den Wald als Krach empfinden mögen, wird zum Hör-Erlebnis stilisiert – warum nicht?

„Basalt“ ist fast schon ein nostalgischer Technik-Soundtrack. Denn der Fortschritt ist leise geworden: Der Abwurf einer Atombombe und das Eindringen in die Gene geschehen lautlos, ein Laserstrahl oder ein Computer lassen allenfalls ein dezentes Piepsen hören. Dagegen hat der „schöne dumpfe Knall“ einer Dynamit-Explosion geradezu den Reiz des Ur-Knalls, mit dem vielleicht die Welt begann. Reinhard Schneider erinnert an eine Welt, die noch in der Nähe liegt, irgendwo am Rande des hessischen Vogelsbergs, die aber beim

Hörer klingt, als wäre sie schon weit entfernt. Allerdings hat Schneider, der selber die Regie führte, die Originaltöne auch mit einem ästhetischen Guß überzogen. Da sprechen zwar noch Arbeiter von der „Knochenmühle“, doch zu hören ist die Liebeserklärung an eine Arbeit, die dem Menschen nicht fremd sein soll. Ob's so nicht leicht eine Idylle wird? Immerhin spricht einer der Arbeiter: „Den Stein erst von allen Seiten betrachten, leicht klopfen und dann lauschen.“ Reinhard Schneider hat gut gelauscht, auch wenn sein 50-Minuten-Hörspiel eine Viertelstunde zu lang geraten ist.

25.3.88 – Paul-Josef Raue/FK