

PETER SEIBERT (HG.)
Samuel Beckett und die Medien.
Neue Perspektiven auf einen Medienkünstler
des 20. Jahrhunderts

[transcript]

INHALT

VORWORT

PETER SEIBERT

7

VON HELLERAU BIS ZUM HELLESPONT

ERIKA TOPHOVEN

15

SAMUEL BECKETT ALS REGISSEUR SEINER EIGENEN

THEATERSTÜCKE

VOLKER CANARIS

27

SAMUEL BECKETT, DIE AUFHEBUNG DER GATTUNGSGRENZEN

UND DIE METALITERATUR

KONRAD SCHOELL

49

ALL THAT FALL – BECKETTS SPIELERISCHES „ROAD AUDIO PLAY“

MARK-OLIVER CARL UND SIMONE MALAGUTI

65

SAMUEL BECKETTS *FILM*

ROLF BREUER

87

IHRE EIGENE ANDERE: ZU SAMUEL BECKETTS *ROCKABY*

MARTIN SCHWAB

93

AUGEN(T)RÄUME: ZUR MEDIALITÄT DES RAUMES

BEI SAMUEL BECKETT

INGO BERENSMEYER

117

BECKETTS UND BACONS MÜNDER

MICHAEL LOMMEL

137

**FERNSEHTHEATER – VIDEOPERFORMANCE.
SAMUEL BECKETT UND DIE VIDEOKUNST**
INGA LEMKE
157

**VON CALIGARI BIS RONDINONE.
BECKETTS STUMMFILMREZEPTION ALS
ANREGER NEUESTER VIDEOKUNST**
GABY HARTEL
189

**ZUR ENTSTEHUNG DES HÖRSPIELS:
IMMER DEIN, TUISSIMUS NACH SAMUEL BECKETTS ROMAN
*TRAUM VON MEHR BIS MINDER SCHÖNEN FRAUEN***
BERND HEINZ
209

AUTORINNEN UND AUTOREN
221

ALL THAT FALL - BECKETTS SPIELERISCHES „ROAD AUDIO PLAY“

MARK-OLIVER CARL UND SIMONE MALAGUTI

1. Einleitung

Samuel Becketts erstes Hörspiel, das er 1956 für die BBC produzierte, ist lange Zeit als einer von Becketts mimetischsten, realistischsten Texten rezipiert und interpretiert worden.¹ In *All That Fall* würden sich menschliche Tragödien naturalistisch gezeichneter Charaktere abspielen, so befanden z. B. Henner Laass und Martin Esslin. Damit wäre *All That Fall* nicht nur in scharfen Kontrast zu Becketts späteren minimalistischen und radikal antimimetischen Medientexten gebracht, sondern auch ein Stück von Becketts erfolgreichen dramatischen Texten der 1950er, von der spezifisch Beckettschen Variante des „high absurdism“ eines *En attendant Godot* oder *Fin de partie*, weg gerückt.

-
- 1 Vgl. Henner Laass: Samuel Beckett. Dramatische Form als Medium der Reflexion. Bonn: Bouvier 1978, S. 105-107; Martin Esslin: Samuel Beckett und die Kunst des Rundfunks. In: Hartmut Engelhardt (Hrsg.): Samuel Beckett. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1984, S. 169; Michael Issacharoff: Performing Texts. Philadelphia: Pennsylvania UP 1988, S. 67; Clas Ziliacus: Beckett and Broadcasting. A Study of the Works of Samuel Beckett for and in Radio and Television. In: AAAH (51) 2, S. 58; Germaine Baril: From Characters to Discrete Events. The Evolving Concept of Dramatis Personae in Beckett's Audio Plays. In: The Review of Contemporary Fiction, 1987, S. 113; Shimon Levy: Samuel Beckett's Self-Referential Drama. Basingstoke: Macmillan 1990; für eine Übersicht vgl. Joachim Becker: Nicht-Ich-Identität. Ästhetische Subjektivität in Samuel Becketts Arbeiten für Theater, Radio, Film und Fernsehen. Tübingen: Niemeyer 1998, S. 104.

In den letzten Jahren sind jedoch vermehrt Zweifel an dieser Perspektive aufgekommen.² Petra Maria Meyer weist 1997 auf das substanzlos Musikhafte an *All That Fall* hin:

Nachdem die sogenannte wahre Welt in ihrer Scheinhaftigkeit demaskiert und die Illusion einer „realistischen Wirklichkeit“ durchbrochen wurde [...] [lässt sich] aus dem Geiste der Musik [...] ein neuer Schein aufbauen, der redlich genug ist, sich als solcher auszuweisen.³

Joachim Becker thematisiert 1998 in *Nicht-Ich-Identität* ebenfalls diese Unwirklichkeit und bezieht dies insbesondere auf die Figuren im Hörspiel, in denen er keineswegs realistisch gezeichnete Charaktere, sondern unklare Gestalten sieht, in deren „ontologische[r] Unsicherheit“ er eine Analogie zu Dantes „Limbus und [...] Fegefeuer als Zwischenreiche von Verbannung und Erlösung“ erkennt.⁴ Laut Becker ist der Seinszustand der Figuren in *All That Fall* in der Schwebe, er ist nicht entschieden, unterwegs zwischen hier und dort, Sein oder Nichtsein.

Dieser schwebende Zustand kann allerdings nicht nur, wie bei Becker, als inhaltliche Beschäftigung mit dem Liminalen gedeutet werden. Auch muss er nicht unaussprechliches Grauen, eine „Rundfunkhöhle“⁵ (Becker), sein, ist doch jedem Schwebezustand zugleich auch eine außergewöhnliche Leichtigkeit inne. Beckett verurteilt seine Gestalten nicht. In der Unklarheit steckt auch die Offenheit. Verfolgt man diesen Gedankengang weiter, ist auch unbedingt zu fragen, was hier so vieles zum Schweben bringt. Die Antwort ist im freien Umgang des Medienmanipulators Beckett mit vielem, was uns gemeinhin wie unverrückbare Naturgesetzmäßigkeiten erscheint, und in seinem Sinn für das Spiel zu suchen. *All That Fall* ist ein Beckettsches Spiel.

Johan Huizinga definierte Spiele in seiner bahnbrechenden Schrift *Homo Ludens* als eine freie und um des Vergnügens am Spiel selbst willen veranstaltete Tätigkeit, die sich eben dadurch und

2 Vgl. J. Becker: *Nicht-Ich-Identität*, S. 98-118; Petra Maria Meyer: *Gedächtniskultur des Hörens. Medientransformation von Beckett über Cage bis Mayröcker*. Düsseldorf: Parerga 1997, S. 29-35.

3 P. M. Meyer: *Gedächtniskultur des Hörens*, S. 31.

4 Vgl. J. Becker: *Nicht-Ich-Identität*, S. 100.

5 Ebd.

durch die Außerkraftsetzung allgemeiner Lebensregeln von einem Alltagsleben, das von der unausweichlichen Beschäftigung mit un-mittelbaren Bedürfnissen geprägt ist, unterscheidet, und zugleich auch auf es zurückwirkt, indem es kulturelle Deutungsmuster schafft, die in vielerlei Weise das menschliche Leben prägen.⁶ Huizinga sah Dichtung und Theater – womit implizit auch das Hörspiel gemeint wäre – generell als Spiele an.⁷ Die Pflicht zur Wahrheits-treue ist aufgehoben und durch die eigenen Spielregeln der Fiktion ersetzt, die logische Verknüpfung ist aufgelöst und durch die asso-ziative ersetzt. Huizinga zitiert dabei Francis Bacons Ausspruch, Dichtung sei die Ahnung einer Lehre.⁸ Dass auch Becketts Hör-Spiel in diesem Sinn ein Spiel ist, versteht sich allerdings von selbst, an seinem fiktionalen Charakter ist bisher kein Zweifel geäußert worden.

Doch die Perspektive auf *All That Fall* als Spiel drängt quasi dazu, auf einer zweiten Ebene fortgesetzt – und dabei über Huizinga hinaus getrieben – zu werden. Huizinga sah in der Kunst und Litera-tur des 19. und 20. Jahrhunderts eine abnehmende Spieltendenz, die er auf das Eindringen kommerzieller Praktiken in die Kunst durch das Einfallstor der Individualisierung von Kunstproduktion und -rezeption sowie die Konstruktion zwanghafter Originalität zurück-führte:

Der Snobismus breitet sich mächtig über das Publikum aus. Zu gleicher Zeit wird krampfhaft Originalitätssucht ein Hauptimpuls für die Produk-tion. Dies dauernde Bedürfnis nach dem jeweils Neuen und Unerhörten schleppt die Kunst von den Hängen des Impressionismus in die Aus-wüchse, die sie im zwanzigsten Jahrhundert erlebt. Für die schädlichen Faktoren des modernen Produktionsprozesses ist die Kunst zugänglicher als die Wissenschaft. Mechanisierung, Reklame, Effekthascherei können der Kunst mehr anhaben, weil sie unmittelbarer für den Markt und mit technischen Mitteln arbeitet. In all diesem muss man das Spielelement in weiter Ferne suchen. Die Kunst hat seit dem achtzehnten Jahrhundert, gerade indem sie dem Menschen als Kulturfaktor bewusst wurde, allem Anschein nach an Spielqualität mehr verloren als gewonnen.⁹

6 Vgl. Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt 1956, S. 14-19.

7 Vgl. ebd., S. 117-133.

8 Vgl. ebd., S. 118.

9 Ebd., S. 192.

So nachvollziehbar Huizinga die spielfeindlichen Einflüsse industrieller Marktförmigkeit auf Kunst und Literatur auch aufdeckt, verbirgt sich in seiner Argumentation doch ein innerer Widerspruch: Wie kann die Kunstfeindlichkeit zugleich aus der mechanisiert-industrialisierten Produktionsweise *und* aus der Jagd nach Neuem resultieren? Uniformität und Originalität mögen sich hier dialektisch zueinander verhalten, dasselbe Ding werden sie dadurch keinesfalls. Wenn überhaupt von beiden Faktoren eine Spielfeindlichkeit ausgeht, dann muss es eine jeweils andere sein.

Doch Huizingas Kulturpessimismus scheint einer näheren Betrachtung nicht standhalten zu können. Einer der Gründe hierfür mag in der Widersprüchlichkeit von Huizingas Spieldefinition begründet liegen, hatte er doch das Spiel nicht nur als frei und selbstverliebt, sondern auch als regelgeleitet definiert. Huizinga meinte, jedes Spiel „binde und löse“.¹⁰ Auch wenn dies auf viele Spiele zutreffen mag, erscheint uns dieses Kriterium keineswegs als allgemein zutreffend. Im Widerstreit zwischen Freiheit und Regelmäßigkeit sind wir geneigt, die Freiheit als den eigentlicheren Wesenszug allen Spiels anzusehen.

So erklärt sich auch, warum Spiele wie Kunst, Literatur, Theater und schließlich auch Hör-Spiele etwas von ihrem Spielcharakter einbüßen können. Huizingas Feststellung, dass Spiele zur Regelbildung neigen, ist ja nicht unzutreffend – doch genau diese Regelbildung lässt das unbedingt freie Spiel als solches erlahmen und damit auch seine kulturelle Kreativität. Die Erstarrung in Spielregeln ist ein Verdinglichungsprozess in der Sphäre spielerischen Umgangs, der ganz ähnlich kontraproduktive Auswirkungen hat wie die Verdinglichungsprozesse im „eigentlichen“, alltäglichen Zusammenleben der Menschen, und der aller Wahrscheinlichkeit nach auch mit jenen in Zusammenhang steht. Die Kommerzialisierung des Ästhetischen und ihre Suche nach billig (also standardisiert) reproduzierbaren und zugleich erfolgreich verkaufbaren Schablonen bringt das Gleichgewicht aus Freiheit und Regelmäßigkeit, aus Binden und Lösen durcheinander.

Um weiter spielerisch bleiben zu können (oder wieder spielerisch zu werden), ist ein Spiel nächsthöherer Ebene immer wieder unerlässlich: das Spiel mit dem Spiel, ein freier, uneigentlicher Um-

10 Ebd., S. 18.

gang mit den Regeln des eigenen Spiels, und damit ihre Außerkraftsetzung um des bloßen Vergnügens an dieser freien Handlung willen.

Mit einer Regel zu spielen ist etwas anderes, als sie bloß zu übertreten. Es bedingt, dass man das Eigentliche, Reguläre, Erwartbare zitiert, ins Spiel bringt, so tut, als ob es gälte – und es dann seiner Macht entkleidet. Dies bringt die Verhältnisse in einem Spiel wie Becketts Hör-Spiel *All That Fall* in die u.a. von Becker beobachtete Schwebelage. Ein anderes Bild für das Spiel als das der Schwebelage wäre das des Unterwegsseins: Alles, was unterwegs ist, ist in einem ungewissen Zwischenraum. Die festen Regeln des Ausgangspunktes liegen hinter einem, eine neue feste Ordnung am Zielpunkt ist noch nicht erreicht. So lässt sich Becketts Spiel begreifen: Er greift diverse etablierte und erstarrte Spiel-Regeln auf und, indem er sie ihrer Macht entkleidet, bringt er sie in Bewegung, ohne damit eine neue Ordnung errichtet zu haben.

Das Schweben und insbesondere die Bewegung und das Unterwegssein sind zugleich auch inhaltliche Leitmotive in Becketts Hörspiel. Im Folgenden wollen wir untersuchen, wie Beckett mit dem Medium Hörspiel/Hörfunk, mit diversen Textgenres und mit Motiven anderer Texte spielt, indem er deren erstarrte Regeln zitiert und dann ins Tanzen und Schweben bringt.

2. Das Genrespiel: To move or not to move?

Nach Hartel treffen wir motivisch und strukturell bei Beckett immer wieder auf „alte Bekannte“¹¹: So wie Beckett Sprüche, Handlungen, Figuren und Motive seiner eigenen Arbeiten variiert, tauchen auch transformierte und neu kombinierte Elemente aus der Weltliteratur und den visuellen Künsten in seinen Werken immer wieder auf. Beckett hat, wie Bourdieu¹² sagt, „sens du jeu“: Er hat zwar um die

11 Gabriele Hartel: „...the eyes take over...“ – Samuel Becketts Weg zum „gesagten Bild“. Eine Untersuchung von „The Lost Ones“, „I’ll Seen I’ll Said“ und „Stirrings Still“ im Kontext der visuellen Kunst. Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2004 (=Horizonte: 33).

12 Pierre Bourdieu: Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1998 (=Edition Neue Folge Band 985).

Zugehörigkeit von Figuren, Handlungen oder Motive gewusst, aber solche starren Rahmen nie anerkannt. Dass eine Figur oder ein Motiv einem bestimmten Genre, der Literatur oder den visuellen Künsten – Malerei, Film oder Fernsehen – angehört, spielt für Beckett keine Rolle. Er setzt sich über literarische und künstlerische Traditionen hinweg, löst Motive und Figuren aus dem Medium heraus, in dem sie geprägt bzw. gespeichert wurden, und betreibt mit ihnen ständig parodierende und grenzüberschreitende Experimente. Auch die Grenze zwischen höheren Künsten und Unterhaltungsindustrie überschreitet er dabei:

Bei seinem Bestreben, die Kunstsprache zu vitalisieren, schaute Beckett auch auf die Unterhaltungsindustrie seiner Zeit: Vaudeville, Variété, Zirkus, Detektivromane und der Stummfilm waren große Inspirationsquellen und bestimmen die Dramaturgie vieler seiner Werke.¹³

In *All That Fall*¹⁴ treffen wir auf Konventionen der Literatur und des Films. In der Geschichte von Mrs. Rooney, die unterwegs von ihrem Haus zum Bahnhof ist, spielt Beckett im Hörspiel mit dem Muster der Reiseliteratur und des Reisefilms, indem er auf *seine* Weise gewöhnliche Motive und Themen des Genres (Reise, Fahrt, Wanderung, Spaziergang, unvorhergesehene Begegnungen, das Wechselverhältnis zwischen den Ausbrechern und der Umwelt) aufgreift, die den Erfolg dieses Genres begründeten. Zum Beispiel: Statt eines jungen starken Mannes, dessen geistige Kühnheit und körperliche Kraft ihm zu jeder Eroberung und jedem Sieg verhilft, ist die Hauptfigur eine alte und kranke Frau; deren Schwäche jede praktische Handlung erschwert. Statt der Segnungen der individuellen und räumlichen Freiheit malt die Akustik der Straße die Gefangenschaft der Erinnerungen und der Einbildungskraft dieser Frau aus. Die Vorstellung einer in der realen Welt handelnden Hauptfigur mit einem gesunden, heldenhaften Körper und mit klaren Zielen wird aufgehoben. An ihre Stelle tritt Mrs. Rooney, die als Nicht-Körper

13 G. Hartel: „...the eyes take over...“, S. 49.

14 Samuel Beckett: *All that fall*. London: Faber and Faber 1957. Der Einfachheit halber enthalten die Zitate aus diesem Hörspiel auf den folgenden Seiten nur die Seitenzahl.

und als eine amorphe Gestalt¹⁵ gekennzeichnet wird, die sich denkend, nachdenkend, phantasierend fortbewegt. Somit versetzt sich die alte Dame Rooney oft in eine ebenso formlose, haltlose Welt (ihrer Phantasie, Erinnerungen, unerfüllten Wünschen) und verliert tatsächlich den Boden unter den Füßen. In solchen Momenten scheinen Mrs. Rooney und ihre Welt die physikalischen Gesetze und die logischen Verknüpfungen der realen Welt, wie wir sie erfahren, zu überwinden. Mrs. Rooney und ihre Welt erheben sich in die Luft, in den Himmel:

Mr. Slocum: (*cooly*). May I then offer you a seat, Madam?

Mrs. Rooney: (*with exaggerated enthusiasm*). Oh that would be heavenly, Mr. Slocum, just simply heavenly. (*Dubiously.*) But would I ever get in, you look very high off the ground today, these new balloon tyres I presume. [...] No... I'll never do it... you'll have to get down, Mr. Slocum (...). (13)

Somit befinden sich die Figuren zwar auf der Straße, aber sie sind in einem Schwebezustand, in einer Zwischenwelt zwischen dem Realen und dem Imaginären, die nicht nur aus einem Unterwegssein der horizontalen Linearität (suggeriert durch die Vorstellung einer Straße) und der Fortbewegung auf der Erde, sondern auch aus den *Ups* und *Downs* des Fliegens oder des Schwebens besteht.¹⁶

Beginnend mit Homers *Odyssee* gehört das Bewegungsprinzip, das Reisen und das Unterwegssein zu den ältesten Traditionsbeständen der abendländischen Literatur, in deren zahlreichen Schilderungen sich das real Erfahrbare und das Fiktive durchdringen. In der historischen Entwicklung des Genres gibt es zwei dominante Konzeptionen:¹⁷ das heldenhafte oder das erzwungene, pikareske Unterwegssein. Die erste Konzeption betont die Herausforderung an

15 Herr Rooney sagt zu Frau Rooney: „Two hundred pounds of unhealthy fat!“ S. 30.

16 Mr. Slocum: „You'll get down, Mrs. Rooney, you'll get down. We may not get you up, but I warrant you we'll get you down.“ S. 14; Mr. Barrel: „(...) Well, Mrs. Rooney, it's nice to see you up and down about again. You were laid up there a long time.“ S. 17 und Mrs. Rooney zu Mr. Rooney: „We are down. [...]“ S. 29.

17 Vgl. Horst Daemmrich: *Fahrt (Reise, Lebensfahrt)*. In: ders.: *Themen und Motive in der Literatur: ein Handbuch*. Tübingen; Basel: Francke 1995, S. 127-133; *Reiseliteratur*. In: Brockhaus 2004, S. 679-680.

die Hauptfigur, z.B. ein Land für sich zu erkunden oder die Welt neu zu erobern. Das Geschehen kann dabei heroisch wirken, wie in den Entdeckungsgeschichten des 16. Jahrhunderts (z.B. *Os Lusíadas*, 1572) oder in den Western. Hier kann der Held eine gewisse Freiheit auskosten, muss aber gegen das Böse oder das Unbekannte kämpfen. Die Reiseerlebnisse werden gepriesen und der Held wird bei der Rückkehr für seine Taten und Klugheit belohnt. Er erringt zumindest Ruhm und Ehre. Die Schilderung kann auch informativen Charakters sein, wie Chateaubriands *Voyage en Amérique* (1793) oder Goethes *Italienische Reise* (1816-1817). In diesen Fällen konzentriert sich die Erzählung auf persönliche Eindrücke des Reisenden als Beobachter einer fremden Kultur. Die andere Konzeption, das erzwungene und pikareske Unterwegssein, wird oft mit einer individuellen Ruhelosigkeit (oft als Folge einer Desillusionierung oder Enttäuschung) in Verbindung gebracht, die die Hauptfigur zwingt, aus ihrem konventionellen Leben oder ihrer Umgebung auszubrechen. Diese Figur begibt sich sowohl auf eine Reise, als auch auf eine Suche – religiöser, existentieller, gesellschaftlicher oder beruflicher Art. Auch hier erwarten die Hauptfigur Pausen oder „Stationen“ während der Reise, die sie eher als Chancen denn als Hindernisse für die eigene Entfaltung begreift. Immer hat diese Figur hier etwas zu erlernen oder eine Besonderheit ihrer Persönlichkeit zu beweisen. Die Landschaft oder die ihr begegnenden Personen dieser Stationen enthalten also symbolische Werte.¹⁸

Diese zweite Konzeption wurde strukturbildendes Prinzip sowohl für den Schelmen- und Bildungsroman als auch für den *Roadmovie*. Oft erleben die repräsentativsten Figuren dieser Konzeption das Unterwegssein mit Freude und Begeisterung, denn sie hoffen, dass ihre Existenz dadurch einen neuen Sinn gewinnen wird. Dazu gehört die positive Vorstellung der Bewegung als Freiheit, als Abenteuer der Lebensfahrt und als persönliche Bereicherung, oder die Ansicht, dass der Zustand des Unterwegsseins in einer besonderen Landschaft nach der Überwindung von etlichen Hindernissen zu einem „Lustort“¹⁹ führt, auf dem den Wanderer oder den Reisenden

18 Vgl. Sarah Bryant-Bertail: The True-Real Woman: Maddy Rooney as Picara in All That Fall. In: www.tau.ac.il/arts/publication/assaphth11/bertail.html. 2004, S. 2, 20.12.2006.

19 Vgl. Horst S. Daemmrich: Themen und Motive in der Literatur: ein Handbuch, S. 122.

Zugänge zur Welterkenntnis, Selbstbestätigung und -verwirklichung erwarten. Bekannte Beispiele sind Cervantes' *Don Quijote* (1605-1615), Jonathan Swifts *Gullivers Reisen* (1726), Voltaires *Candide* (1759), Goethes *Wilhelm Meister* (1795-1821) und Eichendorffs *Aus dem Leben eines Taugenichts* (1826). Romane oder Filme ab der 1950er Jahren bedienen sich auch oft des pikaresken Unterwegsseins, wobei dies mehr mit einer Orientierungslosigkeit als Freiheit gleichgesetzt wird. Das Unterwegssein ist für die Helden von Salingers *The Catcher in the Rye* (1951) und von Burroughs *On the Road* (1957) die einzige Form des Ausbruchs aus der Konformität der Wohlstandsgesellschaft. Für die Figur in Fellinis *La Strada* (1954) ist das Unterwegssein auf der Straße gleich ihrem Leben.²⁰

Vergleicht man die erste Hörspielarbeit von Beckett, *All that fall* (1956), mit dem nur drei Jahre zuvor verfassten erfolgreichem Theaterstück *Warten auf Godot*, ist das Bewegungsprinzip in erstem auffällig: Während Wladimir und Estragon bis zum Ende des Stücks umsonst auf jemanden warten, der nicht wie abgesprochen kommt; entscheidet sich Mrs. Rooney in *All that fall*, nicht auf ihren Mann zu warten. Ähnlich wie Wladimir und Estragon begegnet Mrs. Rooney anderen Figuren auf ihrem Weg zum Bahnhof. Allerdings mit einem Unterschied: Während die beiden ihre Besucher nicht kennen und mit ihnen eine Freundschaft auf der Landstraße schließen, trifft Mrs. Rooney unterwegs alte Bekannte, die ihr nicht unbedingt freundlich gegenüberstehen. Versucht man Verbindungen mit anderen Figuren und Werken Becketts herzustellen, dann erscheint Mrs. Rooney als ein Gegensatz zu der späteren alten weiblichen Figur F. in *Rockaby*, die ihr Haus nicht verlässt und immer in ihrem Schaukelstuhl sitzt, bis sie zum Stillstand kommt. In diesem Sinn ist Mrs. Rooney nicht nur ein Gegenentwurf zu den Beckettschen Figuren in *Warten auf Godot* und in *Rockaby*, sondern auch ein Verstoß gegen die weiblichen Stereotype des Genres der Reiseliteratur oder des *Roadmovies*, in denen die Landstraßen hauptsächlich Schauplatz für junge starke Männer sind. Frauen werden hingegen in diesem Genre fast immer als die hinter sich gelassenen, wartenden oder begleitenden Figuren dargestellt.

Mrs. Rooney empfindet das typische weibliche Warten und das Zuhausesein, wie man es aus der Reiseliteratur und dem Reisefilm

20 Vgl. Marcus Stiglegger: *Roadmovies*. In: Thomas Koebner (Hrsg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam 2002, S. 514-517.

kennt, als einsam, langweilig und sogar bedrohlich; als ob man in einem alten Gebäude lebte, das nie repariert wird und langsam verfällt, wie ihre Bemerkung verrät: „Poor woman. All alone in that ruinous old house.“ (7) Ob diese Bemerkung sie selbst oder eine Frau, die sie unterwegs sieht, betrifft, ist ungewiss. Wichtig ist, dass hier das sichere Zuhause von Mrs. Rooney anders interpretiert wird: es handelt sich nicht um einen schützenden Raum. Das Zuhause blendet einen aus dem äußeren Leben aus, aus der Öffentlichkeit. Das setzt Ortsgebundenheit und Routine des Tagesablaufes voraus und verlangt, dass man sich den immer gleichen Situationen und Spielregeln dieser Routine und dieses Ortes anpasst, bis man situationsadäquat ohne Nachdenken handelt. Dieser Zustand führt nicht nur zu einer gewissen physischen Immobilität, sondern auch zu einer geistigen Atrophie; in der die Wiederholung und das *Looping* von Ideen und des Habitus die Neuigkeiten verdecken und mit dem Schwund der Existenz drohen.

Mrs. Rooneys Existenz ist davon schon bedroht. Die alte Dame ist geistig und körperlich so krank, dass sie dies selbst zugibt: „Oh I am just a hysterical old hag I know, destroyed with sorrow and pinning and gently and church-going and fat and rheumatism and childlessness“ (9). Ihr Mann, Mr. Rooney, ist ebenso in der Routine versunken, die für ihn selbstverständlich geworden ist. Er kennt nur die festen Regeln seines Tagesablaufs. Deshalb übersieht (er ist sogar schon blind!) und überhört er das Neue im Alltäglichen:

Mr. Rooney: Why are you here? You did not notify me.

Mrs. Rooney: I wanted to give you a surprise. For your birthday.

Mr. Rooney: My birthday?

Mrs. Rooney: Don't you remember? I wished you your happy returns in the bathroom.

Mr. Rooney: I did not hear you. (27)

Mrs. Rooney traut sich allerdings, die Regel zu verletzen: Trotz ihres Alters und ihrer Krankheiten verlässt sie ohne Ankündigung ihren Platz, zieht gehend und schwebend durch die Landstraße bis zum Bahnhof, wo Mr. Rooney mit dem Zug ankommen wird. Für ihre gewagte Tat erringt sie aber nichts, sie wird als eine Verrückte bezeichnet:

Mrs. Rooney: Kiss me!

Mr. Rooney: Kiss you? In public? On the platform? Before the boy? Have you taken leave of your senses? (27)

Sie versucht sich in die Rolle einer *picara* auf der Straße zu versetzen, die sich halb schwebend, halb gehend, aber immer denkend fortbewegt. Anders die männlichen Figuren, alte Bekannte, die sie unterwegs trifft: Alle besitzen ein Verkehrsmittel (Karre, Rad, Auto) und scheinen klarere Ziele zu haben, wie die traditionellen Rolle des Helden der Reiseliteratur und des Reisefilms. Wenn sie diese Männer trifft, steigt sie zwar aus ihrem denkenden und schwebenden Zustand aus und versucht, mit ihnen eine Begegnung von Gleichem zu Gleichem zu haben. Aber in einer Welt von unklaren und formlosen Gestalten erweist sich jedes Treffen als unmöglich. Diese Bekannten, die mit einer realistischeren und logischeren Welt als Mrs. Rooneys Welt zu tun haben, möchten sie zwar aus Höflichkeit eine Weile begleiten und unterhalten, aber sie machen Bemerkungen, die Mrs. Rooney aufregen und nerven. Schließlich verlieren die Männer ihre Geduld und lassen die alte Mrs. Rooney allein.

Anders als in der Genretradition des Schelmen- oder Bildungsromans, wo die negativen Eigenschaften des Helden während der Erzählung verringert und korrigiert werden, wird das negative Bild Mrs. Rooneys als einer alt-gemütlichen, dicken, kinderlosen, hysterischen und rheumatischen Frau durch diese Begegnungen nicht korrigiert, es wird stets nur bestätigt. Für die alte, kranke und dicke Frau scheint das Unterwegssein keine Entfaltungsmöglichkeiten zu bieten. Ihr Spaziergang durch die idyllische englische *countryside* erweist sich also als ein anstrengendes, riskantes und herausforderndes Unternehmen. Sie ärgert sich: „I should not be out at all! I should never leave the grounds!“ (19); und sagt ihrem Mann: „I had such a time getting here! Such horrid nasty people! Be nice to me, Dan, be nice to me today!“ (27)

Aber auch wenn das Unterwegssein Mrs. Rooney nicht gegen das unvermeidliche, traurige Ende ihrer hoffungslosen Existenz helfen kann, zieht die Bewegung im Freien und in der Öffentlichkeit sie an. Denn dieser Zustand wird trotz aller Risiken als lebendigere Lebensform – im Gegensatz zu einem stationären, nur scheinbarem geschützten Zuhause – und als spielerische Überlebensstrategie angesehen. Sie erkennt zwar eine gewisse Ausweglosigkeit: „It is suicide to be abroad. But what is it to be at home, Mr. Tyler, what is it to be at home? A lingering dissolution.“ (10), verabscheut aber den

Plan ihres Mannes in Rente zu gehen: „Retire! And live at home? On your grant!“ (29). Dagegen wehrt sich Mr. Rooney: „Trudge this hellish road for the last time. Sit at home on the remnants of my bottom counting the hours – till the next meal. (Pause.) The very thought puts life in me!“ (29) Während der Stillstand und das Zuhause Mr. Rooney lebendig machen, sind es die Bewegung und das Unterwegssein, die Leben in Mrs. Rooney bringen: Sie wird dadurch sichtbar, kann das Leben sehen, etwas erleben und sich selbst und anderen begegnen.

Ganz anders als die anderen männlichen Figuren, die Mrs. Rooney unterwegs trifft, empfindet ihr Mann das Leben auf der Straße und im Zug als Last. Denn Mr. Rooney ist im Gegensatz zu diesen Männern blind und ist deswegen immer auf die Hilfe von anderen Personen, besonders wenn er unterwegs ist, angewiesen. Das Unterwegssein bedeutet für ihn also keine Freiheit, die wir von Reiseliteratur und -film gewöhnt sind. Außerdem ist er auf der Straße ständig sinnlich überfordert, da er die äußeren Geräusche und Zeichen wahrnehmen muss, um sich zu orientieren und sicher zu gehen. Er schimpft deswegen sogar mit Mrs. Rooney: „Once and for all, do not ask me to speak and move at the same time.“ (28) Der Stillstand bietet ihm also eine gewisse Entlastung. Er kann sich dadurch nicht nur auf seine eigene Gedanken besser konzentrieren, sondern auch besser reden oder erzählen.

Durch die unterschiedliche Lebensperspektive oder Lebenserwartung – Mrs. Rooneys Neigung zur Beweglichkeit und Mr. Rooneys Verlangen nach Stillstand – wird in *All That Fall* nicht nur mit den Schemata eines Genres, sondern auch mit dessen Leitmotiv gespielt. Dieses lässt sich hier als die folgende Fragestellung formulieren: *To move or not to move? That's the question*. Der Schwebezustand scheint hierfür eine Lösung zu bieten.

3. Becketts Medienspiel: Sehen oder Hören

Auch in *All That Fall* arbeitete Beckett „mit der gezielten Akzentuierung und Analyse des Medienspezifischen“²¹, so dass die Frage *To move or not to move?* auf der medialen Ebene die Spezifität des

21 Vgl. Lemke in diesem Band.

Genres (Unterwegssein) im Hörspiel herausfordert. Das Problem scheint auf dieser Ebene also nicht nur Mr. und Mrs. Rooney zu betreffen, sondern das Medium Hörspiel selbst, dessen Motive, Figuren und Handlungen hauptsächlich durch Stimmen, Geräusche, Musik und Ton ausgemalt werden. In diesen Sinn geht es in *All That Fall* also nicht nur um die Spannung zwischen Bewegung und Nicht-Bewegung, sondern auch um die Frage, ob und inwieweit die medialen Konventionen und Möglichkeiten eines Mediums (gedruckte Literatur oder Film) in einem anderen Medium eingesetzt werden können, das aus akustischen und akustisch-verbale Zeichen besteht.

Becketts Auseinandersetzung mit dieser Frage ergibt in den Hörspielen nach Lommel²² eine Durchkreuzung von Wahrnehmungsgewohnheiten. Im Hörspiel *All That Fall* werden z.B. erwartungsgemäß oft das Akustische und der Gehörsinn betont, doch auch auf andere Wahrnehmungssinne wird zurückgegriffen, so dass die Frage aufkommt, ob es hier hauptsächlich um das Sehen oder um das Hören geht. Auf diese Weise spielt Beckett mit unseren Wahrnehmungsgewohnheiten und dekonstruiert die Illusion der Hörspiele.

Dieses Spiel lässt sich in *All That Fall* z. B. gleich am Anfang des Hörspiels beobachten, wenn Beckett seine Figuren in eine Welt versetzt, die eher durch Geräusche als mit den Augen wahrzunehmen ist. Statt ihn zu sehen, spürt oder hört Mrs. Rooney jemanden, der mit einem Karren unterwegs ist: „Is that you, Christy?“ (7). Wie der Zuschauer ein Hörspiel nur hören kann, so kann auch Mrs. Rooney in der fiktiven Welt des Hörspiels scheinbar nur hören. Denn die Figur Christy ist keine materialisierte Form bzw. kein körperliche autonomes Wesen, das zu sehen ist. Christy wird stets als ein Assoziationsspiel von Geräuschen und räumlichen Bezügen (der sich bewegende Karren, der Gang des Esels auf der Straße) begriffen, an die sich Mrs. Rooney erinnert. Diese Anfangsszene führt die medialen Bedingungen des Hörspiels vor, die den Figuren Körper, Bewegung, Gestik und Mimik verweigern. Die agierenden Personen im Hörspiel sind als unsichtbare Körper oder als körperlose Stimmen gegenwärtig. Nur durch ihre Äußerungen, die Ausdrucksfähigkeit der Stimmen (z.B. Wortwahl, Ton, rhythmische Lautgebärden

22 Michael Lommel: Samuel Beckett. Synästhesie als Medienspiel. München: Fink 2006, S. 122.

und sprachlicher Rhythmus), Geräusche und räumliche Bezüge, die von den Geräuschen geschaffen werden, können die Figuren existieren und wahrgenommen werden. Je mehr die Figuren diese Elemente variieren, desto mehr sind sie als Figuren im Hörspiel zu begreifen. Obwohl Mrs. Rooney nicht ein Hörspiel hört, sind die Bedingungen diese Mediums hier die Bedingungen ihrer fiktiven Realität. Es ließe sich auch sagen: Sie scheint sich ihrer Existenz als Hörspielfigur ganz bewusst zu sein, weil ihr Gehörsinn hier in Anspruch genommen wird (sie erkennt ja die Geräusche und formuliert ihre Frage, als ob sie ihn nur hört!).

Mehr als die anderen Personen im Hörspiel scheint Mrs. Rooney diese mediale Realität wichtig zu sein, so dass sie ständig mit ihrer Stimme spielt. Sie überschreitet somit sogar einen gewissen Grad der Normalität beim Sprechen und hält ihre eigene Ausdrucksfähigkeit für komisch. Sie spricht darüber mit Christy: „Do you find anything... bizarre about my way of speaking? (Pause) I do not mean the voice. (Pause). No, I mean the words. (Pause. More to herself.) I use none but the simplest words, I hope, and yet I sometimes find my way of speaking very... bizarre. (Pause) (8). Mrs. Rooney erkennt ihre rein hörspielerische Stimm-Existenz (ihre Nicht-Existenz). Indem sie das tut, werden die Bedingungen des Mediums in der Geschichte semantisiert und mit ihrer destruktiven Selbstwahrnehmung verwechselt. Sie meint: „Alive? (...) Speak for yourself, Mr. Tyler. I am not half alive nor anything approaching it.“ (11-12) und bittet: „Don't mind me. Don't take any notice of me. I do not exist.“ (16)

Aber das Versprechen, dass Mrs. Rooney sich ihrer hörspielerischen Stimm- und Geräusch-Existenz bewusst ist, wird nicht immer eingehalten. Die Illusion wird z.B. dekonstruiert, als ihr Mr. Tyler mit seinem Fahrrad nah kommt. Plötzlich kennt sie keine Geräuschassoziation mehr. Mr. Tyler muss sich rechtfertigen und behauptet: „I rang my bell, Mrs. Rooney, the moment I sighted you I started tinkling my bell, now don't you deny it.“ Aber sie ist der folgenden Meinung: „your bell is one thing, Mr. Tyler, and you are another.“ Plötzlich besteht sie doch auf ihren Körper und auf seiner Visualität. Mrs. Rooney ärgert sich später darüber, dass Mrs. Fitt sie nicht sieht: „Am I then invisible, Miss Fitt?“ (19)

Somit geht es im Hörspiel abwechselnd um das Sehen und um das Hören. Und dies verknüpft sich mit dem Bewegungsprinzip. Das ist an einer Stelle des Gespräches zwischen Mrs. Rooney und

Mr. Tyler zu beobachten, in der sie seine Aufforderung „Come, Mrs. Rooney“ (12) dreimal verweigert. Aber das heißt nicht, dass sie nicht weiter geht. Sie möchte sich aber auch in eine Welt des Hörens und des Denkens versetzen: „Go, Mr. Tyler, go on and leave me, listening to the cooing of the ringdoves. (Cooing) If you see my poor blind Dan tell him I was on my way (...).“ (12) Von dieser Welt des Hörens und Sehens, der unmittelbaren Wirklichkeit, ist es nur einen Schritt zu einer Welt zwischen dem Realen und dem Imaginären, einer Welt des Phantasierens und des Grübelns, in der Wünsche, Erinnerungen und Gefühle wie Enttäuschungen oder Freude auftauchen. In dieser von ihrer Einbildungskraft hergestellten Welt führt Mrs. Rooney Selbstgespräche. Dadurch verliert sie schließlich den Bezug zur Gegenwart und erzählt eine Geschichte, die kaum einen Zusammenhang mit dem, was gerade geschieht, aufweist. Diese Zusammenhangslosigkeit bricht infolgedessen mit der Vorstellung des Unterwegsseins als einer nur räumlichen linearen Fortbewegung.

Dies wird im Hörspiel besonders auffällig, wenn sich Mrs. Rooneys Stimme und Stimmung verändern. Im Gespräch mit Mr. Tyler sagt sie plötzlich weinend: „Say to him, your poor wife, she told me to tell you (...)...she simply went back home...straight back home...“ (12) Gleich danach empört sie sich. Sie fragt laut und energisch: „Can’t you see I’m in trouble?“. Schließlich ruft sie leise und jammernd eine gewisse „Minnie.“ Plötzlich schildert sie eine Geschichte über diese Minnie, die wahrscheinlich ihre verstorbene Tochter ist: „In her forties now she’d be, I don’t know, fifty girding up her lovely little loins, getting ready for the change...“ (12) Dann bricht sie mit der Geschichte ab, hebt die Grenzen dieser Phantasiewelt auf und kommt zurück zum Geschehen auf der Landstraße. Da trifft sie eine dritte Bekanntschaft, Mr. Slocum, und führt mit ihm ein Gespräch. Aber auch dieses enthält zweideutige Sätze, die Bezug auf ihre persönlichen Erlebnisse oder Erinnerungen nehmen.

Diese Komposition, die die normale Alltagssituation und Mrs. Rooneys Erinnerungsfragmente vermischt, prägt das Hörspiel von Anfang an. Auf die ländlichen und idyllischen Geräusche in der ersten Szene folgen eine Pause (ca. fünf Sekunden) und dann eine fast bedrohliche Szene, die aus mühsamen Schritten und einem müden Atem entsteht. Zehn Sekunden später ist eine funebre Oper zu hören. Dann jammert Mrs. Rooney mit ältlicher Stimme: „Poor woman. All alone in that ruinous old house.“ (7) Mrs. Rooney

murmelt unverständlich und traurig ein Lied. Dann begegnet sie ihrem ersten Bekannten, Christy, mit dem sie sich unterhält. Aber plötzlich gibt es eine Pause. Christy verschwindet und Mrs. Rooney gerät in ein seltsames Selbstgespräch, das anfänglich mit Christys Esel zu tun hat, das sich allerdings später auf schmerzhaftes Erinnerungen bezieht: „So long ago...No! No!“ (9) Dann fängt sie zu weinen an, und ruft: „Minnie! Little Minnie!“. Mrs. Rooney wirkt dann aber wieder gestärkt, als sie ihren zweiten Bekannten, Mr. Tyler trifft. Nach einer Weile beginnt sie wieder mit einer weinerlichen Klage und mit dem Ausruf „Minnie! Little Minnie!“ Ihren Begleiter verlässt sie unerwartet. Dann bricht sie in ein hexenartiges, wildes Gelächter aus.

Diese Komposition wiederholt sich bis zum Ende des Hörspiels jedes Mal, wenn sie jemandem unterwegs begegnet. Allmählich wird es sehr schwierig zu unterscheiden, welche Szenen aus Mrs. Rooneys Phantasie oder Vergangenheit sind, welche Stimmen sie tatsächlich hört und welche Geschehen tatsächlich stattfinden (oder stattgefunden haben). Außerdem schaffen die unterschiedlichen Stimmen und Stimmungen von Mrs. Rooney weder eine einheitliche, kontinuierliche Geräuschkulisse, noch vermitteln sie eine konkrete Raumerfahrung. Sie rufen stets verschiedene akustische Schichten²³ hervor, die oft räumlich oder zeitlich nicht zueinander passen. Die Mischung von tatsächlich Gehörtem oder Gesehenem mit dem, was Mrs. Rooney denkt, steigert sich, als sie ihren Mann trifft. Da Mr. Rooney blind, aber trotzdem beruflich aktiv ist, gibt es zwischen den beiden sehr disparate Vorstellungen und Wahrnehmungsgewohnheiten. Könnte es hieran liegen, dass sie wenig Verständnis füreinander haben? Wenn sie von ihm einen Kuss oder eine Umarmung verlangt, sagt er ihr: „Have you taken leave of your senses?“ oder „Have you been drinking again?“ Außerdem hat er auch eine gewisse Neigung, seine Gedanken schweifen zu lassen und diese laut auszusprechen („I dream of other roads, in other lands. Of another home, another – (*he hesitates*) – another home.“) (32), so dass sie diese manchmal nicht versteht und ihn fragt: „What is the matter, Dan? Are you not well?“ (31) Die Kommunikation zwischen den beiden ergibt keinen Zusammenhang, sie ist kein Dialog, sondern eine Reihung von Fragen, Antworten oder Aussagen und besteht aus einer Mischung von Geräuschen und Stimmen, die die

23 Vgl. J. Becker: Nicht-Ich-Identität, S. 104.

Rooneys in ihren realen und imaginären Spaziergänge hervorbringen.

Die alltägliche Situation einer Frau, die unterwegs von ihrem Haus zum Bahnhof ist, wird surrealistisch und hyperrealistisch. Nach Hartel liegt gerade in dieser Transformation der Wert dieses Hörspiels, in dem „die rudimentäre Geschichte zugunsten einer Komposition aus Geräusch, Sprache/Wortklang, Musik und Stille zurückgestellt wird.“²⁴

4. Becketts Motivspiel mit der Religionskritik

All That Fall spielt nicht nur mit den Regeln des Hörspiels/Hörfunks und mit den Regeln der Genres Reiseliteratur, Bildungsroman und *road movie*. Auch die Regeln für das Verwenden inhaltlicher Motive der Weltkultur in Gestalt intertextueller Wiederaufnahmen bringt Beckett ins Spiel, nur um sie der Ungewissheit, dem „freien Spiel“ zu überantworten. Dies wird am Beispiel des Psalm-Zitats besonders deutlich, aus dem ein Teil auch im Titel auftaucht.

Die Auseinandersetzung der Literatur mit der Religion ist seit jeher ein kontroverses Feld, und spätestens seit der Aufklärung – seit also Religion nicht mehr der selbstverständliche Maßstab für Literatur, sondern vielmehr das Thema von Literatur sein (oder auch nicht sein) kann – ist es zum mehr oder weniger ungeschriebenen Gesetz geworden, dass der Rezipient von einem Text, der schon im Titel Worte aus der Bibel wieder aufnimmt, entweder positive Bezüge auf diese Religion oder eine literarische Abrechnung mit der Religion erwarten dürfte. Die Intensität der religionskritischen Kontroverse hat die Regel entstehen lassen, dass die Aufnahme religiöser Motive zugleich auch eine Stellungnahme impliziert.

All That Fall bietet zunächst einmal fraglos Anlass, eine solche Stellungnahme zu erwarten. Es aktiviert die Erwartungshaltung des Zuhörers, indem es die Regel von der Zustimmung oder Ablehnung eines religiösen Zitats zu befolgen scheint. Becketts Hörspiel scheint sich für die Religionskritik zu entscheiden:

24 Gaby Hartel: *Am Nerv der Zeit – Im Innern der Stimme*. Samuel Becketts unmittelbare Kunst. In: ders.: *Samuel Beckett. Wir sind Zauberer. Godot und die anderen*. Berlin: Der Hörverlag 2006, S. 23.

Mr. Rooney: Has he announced the text?

Mrs. Rooney: „The Lord upholdeth all that fall and raiseth up all those that be bowed down.“ (*Silence. They join in wild laughter.* [...])(39)

Der Psalmvers vom Herrgott, der die Fallenden hält und die Gebeugten aufrichtet, lässt das alte, sich mühsam vorwärts schleppende Ehepaar laut auflachen – ihre wohl lebendigste Reaktion im ganzen Hörspiel. Die Bibelworte scheinen durch die Lebenssituation der Rooneys so deutlich widerlegt, dass sie ihnen nur ein zynisches Lachen entlocken.

Die These von *All That Fall* als Religionskritik konsolidiert sich weiter, wenn man annimmt, dass Mr. Rooney auf der Zugfahrt einen kleinen Jungen aus dem Fenster geworfen und auf die Schienen hat fallen lassen, wie Meyer ausführt:

Das nach dem 145. Psalm [...] geradezu zynisch betitelte Hörspiel deutet den Mord an einem Kind an [...] [, es lässt] den Verdacht im Hör-Raum stehen [...], dass Dan Rooney ein Kind aus dem Zug stieß, das der Herr nicht gehalten hat.²⁵

Folgt man dieser Deutung, so lacht das alte Ehepaar über den Psalm 145 nicht nur verbittert, sondern auch böseartig: Dan Rooney muss beim Gedanken daran lachen, als wie falsch sich angesichts seiner Tat die Bibelworte doch erwiesen haben bzw. wie ironisch ein solcher Predigttext gerade jetzt ist, wo Mr. Rooney das Gegenteil des in ihm Gesagten erlebt und erwirkt hat.

Damit ist der Zuhörer hinreichend animiert, Becketts Hörspiel als eine neuerliche Diskussion der Theodizee-Frage, warum Gott das Unheil und das Böse geschehen lasse, und als Gott verneinende, atheistische Antwort auf dieselbe aufzufassen: Die Antwort ist Gelächter.

Doch auf den zweiten Blick verschwimmt die Klarheit und tritt zugunsten des „Verdachts“ (Meyer) zurück. Hat Dan Rooney das Kind wirklich aus dem Zug gestoßen? Jerry sagt lediglich „It was a little child fell out of the carriage, Ma'am. On to the line, Ma'am. Under the wheels, Ma'am.“ (41) Auch rückblickend erlangt der Leser an keiner anderen Stelle Gewissheit – er kann nur, wenn er durchschaut, was hier gespielt wird, entdecken, an welchen Stellen

25 P. M. Meyer: Gedächtniskultur des Hörens, S. 30.

ungewisse Andeutungen ihm den Verdacht nahe gelegt haben: Die schreienden Kinder auf der Straße, die Mr. und Mrs. Rooney hinterherrufen, sind die „Lynch“-Zwillinge (31) – ein Name, der die Assoziationen zur Lynchjustiz an für schuldig gehaltenen fliegen lässt und dem Kindergeschrei plötzlich etwas Anklagendes verleiht. Mr. Rooneys Ausführungen, die zunächst einmal wie eine übertriebene Reaktion auf das Kindergeschrei wirken, tragen den bedeutendsten Teil zur Hörerlenkung bei:

Did you ever wish to kill a child? (Pause.) Nip some young doom in the bud. (Pause.) Many a time at night, in winter, on the black road home, I nearly attacked the boy. (Pause.) Poor Jerry! (Pause.) What restrained me then? (Pause.) Not fear of man. (31)

Auch Mr. Rooneys Reaktion, als Jerry sagt, er habe etwas fallen gelassen und seine Frau ihn fragt, was es sei, schürt den Verdacht:

Jerry: (*panting*) You dropped something, sir. Mr. Barrell told me to run after you.

Mrs. Rooney: Show. (*She takes the object.*) What is it? (*She examines it.*) What is this thing, Dan?

Mr. Rooney: Perhaps it is not mine at all.

Jerry: Mr. Barrell said it was, sir.

Mrs. Rooney: It looks like a kind of ball. And yet it is not a ball.

Mr. Rooney: Give it to me.

Mrs. Rooney: (*giving it*) What is it, Dan?

Mr. Rooney: It is a thing I carry about with me.

Mrs. Rooney: Yes, but what -----

Mr. Rooney: (*violently*) It is a thing I carry about with me! (40)

Zuerst erkennt Mr. Rooney nicht an, dass der Gegenstand ihm gehöre, dann will er ihn sofort haben, aber nicht sagen, was es ist – ein höchst verdächtiges Verhalten... Nur, welcher Zusammenhang könnte hier bestehen? Was sollte ein Ding, das aussieht wie ein Ball, aber keiner ist, mit dem Tod des Jungen zu tun haben? Ein Mordwerkzeug ist es wohl nicht. Ein Kinderspielzeug des Opfers? Warum sollte Dan Rooney so etwas mitgenommen haben – nur um es dann am Bahnhof fallen zu lassen? Die Frage bleibt, wie so vieles in diesem Hörspiel, offen.

Die anderen Hinweise sind ähnlicher Natur. Dass Dan Rooney seine Frau fragt, ob sie jemals den Wunsch hatte, ein Kind zu töten,

macht ihn nicht zum Täter – warum sollte ein Täter solche Fragen stellen, mit denen er doch überhaupt erst den Verdacht auf sich lenkt? Die Misanthropie und der Weltekel des ewig kranken Dan Rooney erscheinen zudem Grund genug zur Aussage, ein Kind zu töten bedeute ein junges Elend im Keim zu ersticken. Der Name der Lynch-Zwillinge beweist überhaupt nichts. Ob der möglicherweise blinde, jedenfalls aber sehr alte Mr Rooney überhaupt in der Lage gewesen wäre, ein Kind zu übermannen und aus dem Zugfenster zu schleudern, kann zudem ebenfalls nicht unbedingt vorausgesetzt werden.

Wenn aber nicht sicher ist, ob Dan Rooney ein Mörder ist, der aus Bosheit über die Psalm-Worte lacht, verliert die Aussage, *All That Fall* sei eine drastische Religionskritik, etwas von ihrer Gewissheit.

Dennoch bleiben zunächst noch genügend Anhaltspunkte für eine religionskritische Interpretation. Ob nun ermordet oder verunglückt – das tote Kind wurde jedenfalls nicht „vom Herrn gehalten“. Auch das elende Leben des alten Rooney-Ehepaares, das in Klagen wie dieser gipfelt:

Oh I am just a hysterical old bag I know, destroyed with sorrow and pinning and gentility and church-going and fat and rheumatism and childlessness. [...] Oh let me just flop down flat on the road like a big fat jelly out of a bowl and never move again! A great big slop thick with grit and dust and flies, they would have to scoop me up with a shovel. (9)

[...]

It is suicide to be abroad. But what is it to be at home, Mr Tyler, what is it to be at home? A lingering dissolution. (10f)

ist in sich Anklage genug, um die Theodizee-Frage als gestellt (und mit Gelächter beantwortet) zu betrachten.

Oder fällt die Antwort am Ende gar nicht negativ aus? Mrs. Rooney klagt und beschwert sich das ganze Hörspiel hindurch, aber trifft der Satz von den Fallenden, die gehalten werden, und den Gebeugten, die aufgerichtet werden, wirklich nicht auf sie zu? Als sich Mrs. Rooney über ihr einsames und ungeliebtes Leben beschwert, kommt Mr. Tyler auf seinem Fahrrad daher und führt ein Gespräch mit ihr, obwohl dieses Gespräch und Mrs. Rooneys aggressiver Fatalismus ihm schwer zusetzen. Als es scheint, als könnte Mrs. Rooney angesichts ihres Alters und all der Unwägbarkeiten der Landstraße wie z. B. Connollys Lastwagen, der sie im Vorbeirasen über

und über mit Staub bedeckt, nicht mehr – oder zumindest nicht mehr rechtzeitig – zum Bahnhof gelangen, kommt Mr. Slocum des Wegs und nimmt sie in seinem Fahrzeug mit – obwohl er enorme Kräfte aufbieten muss, um Mrs. Rooney in seinen Wagen und wieder aus ihm heraus zu bekommen. Immer wieder also kommt, wie aus dem Nichts, jemand wie gerufen und richtet sie auf, wenn sie gebeugt ist, oder hält sie, wenn sie zu fallen bzw. hilft ihr, wenn sie zu scheitern droht. Auch wenn Mrs. Rooney selbst verlangt: „just let me flop down on the road“, so kommt ihr doch Tommy zu Hilfe und bugsiert sie unter äußerster Kraftaufbietung kontrolliert aus Mr. Slocums Wagen, anstatt sie einfach herausfallen zu lassen.

Die Welt scheint doch nicht so eindeutig böse zu sein, wie das Rooney-Ehepaar immer wieder befindet. Wer *All That Fall* also nur als negative Beantwortung der Theodizee-Frage interpretiert, blendet diese Aspekte aus. Aber auch eine positive Beantwortung, die es zuließe, die Welt von *All That Fall* als beste aller möglichen Welten zu interpretieren, scheint nicht haltbar: Immerhin kommen das unschuldige Kind und das Huhn auf der Landstraße während des Stückes unter die Räder.

Becketts Hörspiel klingt zunächst wie Religionskritik und aktiviert damit eine Erwartungshaltung, bringt die etablierte Regel ins Spiel, dass, sobald ein Text wie die Bibel in der Literatur zitiert wird, eine Stellungnahme erfolgt, entweder für oder gegen jenen Aspekt der Religion oder gar Religion im Allgemeinen. Wer jedoch genauer hinhört, muss merken, dass mit dieser Regel hier bloß gespielt wird. Das Stück tut so, als würde es auf die Theodizee antworten, verweigert dann aber die Antwort. In der lächerlichen Zeichnung der Figur Mrs. Rooneys, die ständig die Weltklage führt, wird sogar nicht nur die Antwort verweigert, sondern bereits die Frage verlacht. Beckett spielt hier mit den „Regeln“ intertextueller Wiederaufnahme religiöser Thematik, indem er sie zitiert, dann jedoch nicht befolgt.

Sein Motivspiel zweiter Ordnung befreit: Es schafft einen Freiraum und es ruft die Freiheit literarischen und künstlerischen Spiels, religiöse Worte auch aufgreifen zu können, ohne Partei im uralten Konflikt ergreifen zu müssen, in Erinnerung.

Damit sind drei Aspekte von Becketts spielerischem Umgang mit den allzu etablierten „Spielregeln“, denen auch Hörspiele gemeinhin folgen, benannt. *All That Fall* spielt mit (und nicht nach) den Spielregeln des Mediums Hörspiel, die u. a. besagen, dass zu

einer ertönenden Stimme auch ein Wesen gehören müsse und dass das Gehörte einer fiktiv sichtbaren Welt entstamme, man sich zum Hören also auch ein Sehen vorstellen kann und soll, indem es diese Spielregeln zitiert und dann immer wieder durchbricht – damit weist es auf nichtmimetische und selbstreflexive Möglichkeiten des Hörspiels hin, Möglichkeiten zur Weiterentwicklung und Verbreiterung des Horizontes eines Mediums, die dann u. a. in Deutschland in den 1960ern im „Neuen Hörspiel“ genutzt wurden. *All That Fall* spielt aber auch mit (und nicht nach) den Spielregeln der Genres „Bildungsroman“, „Reiseliteratur“ und *road movie*, die u. a. besagen, dass der Aufbruch von einem Ort und das Unterwegssein mit einer Weiterentwicklung der Charaktere und/oder mit Freiheit, oft auch mit Leichtigkeit des Seins verbunden sei. Schließlich spielt *All That Fall* mit (und nicht nach) den Spielregeln für das Aufgreifen religiöser Motive, indem es die Anpassung an die Konvention der Parteinahme vortäuscht, dann aber zweifelhaft macht – damit zeigt es Möglichkeiten auf, die im leichten postmodernen Spiel mit solch „ernsten“ Themen und Motiven umgesetzt wurden, das sich von der Schwere der „Stellungnahme“, der Unterordnung unter einen der „kriegerischen Topoi“²⁶ (Barthes) verabschiedet hat.

26 Vgl. Roland Barthes: Die Lust am Text. Übers. v. Traugott König. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1984, S. 44.