

Vorüberlegungen

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich Dürrenmatts Text anhand ausgewählter Hörspiel-Sequenzen.
- Sie erarbeiten sich Kenntnisse über Aufbau, Struktur und Stil des Textes.
- Sie setzen sich am Beispiel der „Panne“ mit zentralen Begriffen und Denkfiguren der Dürrenmatt'schen Komödientheorie auseinander.
- Sie erkennen mit Blick auf die historischen Bedingungen der Entstehungszeit des Textes die gesellschaftskritische Dimension der „Panne“.
- Sie deuten die Figur des Alfredo Traps als Modell eines Durchschnittsmenschen, der moderne gesellschaftliche Prozesse und Verhaltensweisen repräsentiert.
- Sie diskutieren die „Panne“ kritisch vor dem Hintergrund der Vergangenheitsbewältigung nach dem Zweiten Weltkrieg.
- Sie erörtern Fragen von Schuld und Verantwortung.
- Sie arbeiten an produktionsorientierten Schreib- und Gestaltungsaufträgen.

Anmerkungen zum Thema:

Friedrich Dürrenmatt (1921-1990) schuf ein beeindruckendes Werk, zu dem Hörspiele ebenso gehören wie Komödien, Kriminalromane, Interviews, Briefe, Zeichnungen und zahlreiche Essays. Insbesondere in den 50er- und 60er-Jahren des 20. Jahrhunderts beeinflusste er die Theater- und Dramenlandschaft in Deutschland, Österreich und der Schweiz nachhaltig. Das Gesamtwerk des Schweizer zeigt **immense Schaffenskraft, beißenden Wortwitz und stilistische Experimentierfreude**. Seine Stücke gehörten über Jahrzehnte zum Standardrepertoire der Theaterbühnen. Texte wie „Die Physiker“, „Der Richter und sein Henker“ und besonders „Der Besuch der alten Dame“ zählen bis heute zu den anerkannten Schullektüren. Er ließ sich auf keine Textsorte festlegen und gefiel sich von Anfang an darin, Gattungsgrenzen zu überschreiten. Erzählungen, Hörspiel, Bühnenstücke, Kriminalromane standen neben Satiren, Kritiken, Reden und poetologischen Essays.

Trotz seiner umfangreichen **Hörspielproduktion** pflegte Dürrenmatt ein eher pragmatisches Verhältnis zu dieser und allen anderen Textsorten seines schriftstellerischen Schaffens. Das Hörspiel diente ihm als ästhetisches Experimentierfeld und versprach lukrative Gewinnbedingungen. Ohne Respekt vor gattungstheoretischen Diskussionen und Theorien spielte es für ihn keine Rolle, wie „das in die Kompottgläser der Literaturkritik Eingemachte etikettiert ist“ (Friedrich Dürrenmatt, *Werkausgabe in 30 Bänden, Diogenes, Zürich 1980 [im Folgenden zitiert als WA], Bd. 24, S. 31 f.*). Dürrenmatt war „kein Theoretiker des Hörspiels“ (Hans-Jürgen Krug, *Kleine Geschichte des Hörspiels, 2. Aufl., UVK-Verlag, Konstanz 2008, S. 72*), sondern experimentierte als Praktiker gattungsüberschreitender Produktion mit verschiedenen Gattungen – immer auf der Suche nach dem Optimum an literarischer Wirkung. Infolgedessen bildet die **Behandlung gattungstheoretischer und -historischer Aspekte** zwar den Einstieg in die hier vorliegende Einheit, um dann aber hinter **Fragen der ästhetischen Struktur und Wirkung des Textes** zurückzutreten.

Das Hörspiel als Gattung erlebte seine **Hochphase in der Nachkriegszeit**, als viele Theater und Kinos geschlossen oder zerstört waren. Zu Beginn der 1950er-Jahre entwickelte es sich zum kulturellen Leitmedium für Kunst und Unterhaltung. Fast alle namhaften Schriftsteller(innen) dieser Zeit schrieben auch Hörspiele. Zu ihnen gehörte als „produktiver und äußerst erfolgreicher Hörspielautor“ (Krug 2008, S. 71) Friedrich Dürrenmatt, der mit seinem **Hörspiel „Die Panne“ (1956)** eine der „gültigsten Leistungen der deutschen Hörspielproduktion“ (Birgit Lermen, *Das traditionelle und neue Hörspiel im Deutschunterricht. Strukturen, Beispiele und didaktisch-methodische Aspekte, Schöningh, Paderborn 1975, S. 87*) verfasste. „Die Panne“ wurde bereits 1957 mit dem renommierten „Hörspielpreis der Kriegsblinden“ ausgezeichnet.

8.32 Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt

Vorüberlegungen

Klare, eingängige Sprache, skurrile Figuren und Situationen, groteske Überspitzungen, Wortwitz und die insgesamt **komödiantische Grundstruktur** dürften die **Text-Akzeptanz sowie die Lesebegeisterung bei den Schülerinnen und Schülern** befördern. Die niedrige Rezeptionsbarriere lässt für die unterrichtliche Beschäftigung mit dem Text **anregende und schülerorientierte Lernprozesse** erwarten.

Für den **Einsatz im Deutschunterricht** bieten sich neben grundsätzlichen Schritten der Textanalyse und -interpretation die Behandlung des zeitkritischen Gehalts des Textes, gattungstheoretischer Fragestellungen, zentraler Begriffe der Dürrenmatt'schen Komödientheorie, des Dürrenmatt'schen Menschenbildes sowie der Gerechtigkeitsthematik an.

Die genannten Schwerpunkte zeigen bereits auf, wie sehr Dürrenmatts „Die Panne“ vom zeitgenössischen Schema der systemaffirmativen Unterhaltung einer „heile[n] Hörspielwelt“ (Stefan Köller, *Hörspiel und Hörbuch. Mediale Entwicklung von der Weimarer Republik bis zur Gegenwart*, Tectum, Marburg 2005, S. 38), die sich in trivialen Erzählmustern zahlreicher Hörspiele der 50er-Jahre findet, abweicht. „Die Panne“ übernimmt gerade nicht die „Funktion eines imaginären Zufluchtsortes in eine suggerierte Welt unerschütterlicher Ordnungsgefüge“ (Köller 2005, S. 38), sondern desillusioniert solche Zufluchtsorte ebenso radikal wie grotesk. Entgegen der fatalistisch-eskapistischen Grundhaltung im bundesdeutschen Nachkriegsgeist stellen Dürrenmatts Hörspiele die **radikal politische Frage nach dem Wirken des Individuums in gesellschaftlichen Denk- und Produktionsprozessen**.

Tonquelle:

<https://www.youtube.com/watch?v=afEt2yqwMRM>

Textgrundlage:

Friedrich Dürrenmatt, Die Panne, in: Ders., Werkausgabe in 30 Bänden, Bd. 16, Diogenes, Zürich 1980 [nach dieser Ausgabe wird zitiert]

Friedrich Dürrenmatt, Werkausgabe in 30 Bänden, Diogenes, Zürich 1980 [zitiert als WA]

Literatur zur Vorbereitung:

Hansueli Beusch, Die Hörspiele Friedrich Dürrenmatts, o.V. 1979

Margret Bloom, Die westdeutsche Nachkriegszeit im literarischen Original-Hörspiel, Peter-Lang-Verlag, Frankfurt a.M. u.a. 1985

Gunter E. Grimm, Friedrich Dürrenmatt, Tectum, Marburg 2013

Gerhard Hass, Das Hörspiel – die vergessene Gattung?, in: Praxis Deutsch 18 (1991), S. 13-19

Reinhold Grimm, Parodie und Groteske bei Friedrich Dürrenmatt, in: Ders., Strukturen. Essays zur deutschen Literatur, Sachse&Pohl, Göttingen 1963, S. 44-72

Stefan Köller, Hörspiel und Hörbuch. Mediale Entwicklung von der Weimarer Republik bis zur Gegenwart, Tectum, Marburg 2005

Vorüberlegungen

Gerhard P. Knapp, Friedrich Dürrenmatt, Metzler, Stuttgart 1993

Jan Knopf, Der Dramatiker Friedrich Dürrenmatt, Henschel, Berlin 1987

Jan Knopf, Friedrich Dürrenmatt, 4. Aufl., C.H. Beck, München 1988

Hans-Jürgen Krug, Kleine Geschichte des Hörspiels, 2. Aufl., UVK-Verlag, Konstanz 2008

Birgit Lermen, Das traditionelle und neue Hörspiel im Deutschunterricht. Strukturen, Beispiele und didaktisch-methodische Aspekte, Schöningh, Paderborn 1975

Hans Mayer, Frisch und Dürrenmatt, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1992

Stefan Neuhaus, Grundriss der Literaturwissenschaft, 4. Aufl., Francke, Tübingen 2014

Vera Schulte, Das Gesicht einer gesichtslosen Welt. Zu Paradoxie und Grotteske in Friedrich Dürrenmatts dramatischem Werk, Peter-Lang-Verlag, Frankfurt a.M. 1987

Martin W. J. Tegelkamp, Recht und Gerechtigkeit in Dürrenmatts Dramen und Prosa, Nomos, Baden-Baden 2013

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

	Inhalte	Methoden/Arbeitsformen
1. Schritt	Auditive Textrezeption und akustische Analyse	<ul style="list-style-type: none"> • Deutungshypothesen • Rezeptionseindrücke • Medienanalyse
2. Schritt	Wer ist Alfredo Traps?	<ul style="list-style-type: none"> • Merkmalgestützte Analyse des Figuren-Tableaus • Produktionsorientierter Arbeitsauftrag
3. Schritt	Dürrenmatts Menschenbild	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse eines Fachtextes • Internetrecherche • Untersuchung theatertheoretischer Positionen des Autors
4. Schritt	Das Grotteske als Kraftzentrum der Komödien Dürrenmatts	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse eines Fachlexikonartikels • Internetrecherche • Textanalyse
5. Schritt	Gerechtigkeit in „Die Panne“ – nur ein Spiel?	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse der Plädoyers • Internetrecherche • Textübergreifende Interpretation des Schlusses • Bezug auf die eigene Erfahrungswirklichkeit

8.32 Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt

Vorüberlegungen

Autor: Dr. Benedikt Descourvières, Regierungsschulrat, geb. 1968, studierte Deutsch, Geschichte und Katholische Theologie in Bonn und Mainz. Er evaluiert im Auftrag der rheinland-pfälzischen Schulbehörde Schulen und veröffentlicht seit 1998 literaturwissenschaftliche und -didaktische Beiträge sowie diverse Unterrichtssequenzen für das Fach Deutsch.

Die Themen Recht und Gerechtigkeit prägen das Werk Dürrenmatts, so zum Beispiel auch im Drama „**Der Besuch der alten Dame**“ (vgl. die Unterrichtseinheit 6.2.23 in Ausgabe 46 dieser Reihe).



Ihnen fehlt diese Einheit in Ihrer Sammlung? Dann nutzen Sie die Ihnen als Abonnent(in) zur Verfügung stehende Möglichkeit zum **Gratis-Download** (vgl. Umschlagseiten 2 und 4 Ihrer Print-Ausgabe) von der Online-Datenbank des Olzog Verlags: www.edidact.de.

VORSCHAU

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Auditive Textrezeption und akustische Analyse

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- Die Schülerinnen und Schüler formulieren erste Rezeptionseindrücke in aussagekräftigen Schlagworten oder Thesen und sichern diese über die Kartenabfrage.
- Sie entwerfen Deutungshypothesen zur Wirkungsabsicht des Textes.
- Sie stellen akustische Signale des Textes als Beispiele für die mediengemäße Informationsvermittlung im Hörspiel zusammen.



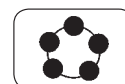
Als Einstieg in die Behandlung des Hörspiels bietet sich das **gemeinsame Hören** der „Panne“ an, um bereits im Zuge der Erstrezeption des Textes die **gattungsspezifische Fokussierung auf das Akustische** erlebbar zu machen.

Das komplette Hörspiel findet sich auch auf YouTube (Link: <https://www.youtube.com/watch?v=afEt2yqwMRM>).

Dem Hören folgt mit der **Kartenabfrage** der kommunikationsorientierte Zugang zur Erstrezeption. Die Schülerinnen und Schüler notieren auf Kärtchen (vgl. **Texte und Materialien MW1**) in **Einzelarbeit** ihre prägenden Eindrücke und Deutungshypothesen, die es erlauben, bereits hier Unterrichtsschwerpunkte zu thematisieren. Daraufhin befestigen sie ihre Kärtchen an einer **Pinnwand**, sodass die Klasse alle Notizen lesen kann.



Im anschließenden **Unterrichtsgespräch** werden die Ergebnisse dieser Kartenabfrage thematisch geordnet. Im Idealfall bleibt die Pinnwand mit der strukturierten Kartenabfrage im Verlauf der Unterrichtseinheit im Klassenraum, um als **Leitfaden für die Einheit** zu dienen. Ansonsten könnten sie auch ins Heft übertragen oder auf Lernplakate geklebt werden.



Zentrale Produktions- und Rezeptionsbedingung von Hörspielen ist die Ausschließlichkeit der akustischen Dimension, in der alle ästhetischen Zeichen des Hörspiels angesiedelt sind: „Ein Hörspiel lässt sich definieren als eine auditive Inszenierung mit Erzähler, Sprechern und einer Geräuschkulisse. [...] Natürlich unterscheidet sich das Hörspiel von den beiden anderen Gattungen durch die Konzentration auf den Hörsinn, das bedeutet die Wahl besonderer Mittel. Der Modulation der Stimme und der Präsentation der Geräusche kommt herausragende Bedeutung zu.“ (Stefan Neuhaus, *Grundriss der Literaturwissenschaft*, 4. Aufl., Francke, Tübingen 2014, S. 103)

Daher untersuchen die Schülerinnen und Schüler – auch unter Rückgriff auf ihre Arbeitsergebnisse zu **MW1** – fundamentale **Ausdrucksebenen der akustischen Weltkonzeption**. Sie beschäftigen sich anhand einer ausgewählten Beispielsequenz mit dem Spektrum an akustischen Zeichen, die im Hörspiel Informationen vermitteln (vgl. **Texte und Materialien M2**).



Das Arbeitsblatt **Texte und Materialien MW3** kann als **Vorstrukturierung** bereits für die Erarbeitung der Arbeitsaufträge von **M2** eingesetzt oder aber zur abschließenden **Sicherung der Arbeitsergebnisse** verwendet werden.



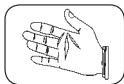
8.32

Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt

Unterrichtsplanung



Auf **Texte und Materialien MW4** findet sich ein **Lösungsvorschlag** zu **MW3**.



Dieser Arbeitsschritt lässt sich **produktionsorientiert** erweitern. Die Schülerinnen und Schüler erhalten dazu auf **Texte und Materialien M5** einen kurzen Auszug des Hörspieltextes **ohne Regieanweisungen** und mit reduzierter Zeichensetzung. Sie müssen sich in der Folge mit der Frage beschäftigen, welche akustischen Zeichen verwendet werden könnten, um den geschriebenen Text als Hörspiel zu präsentieren.



Als **Lösungsvorschlag** können die Zeichensetzung und die Regieanweisung im Originaltext dienen (vgl. **Texte und Materialien M6**). Das schließt selbstverständlich weitere Lösungs- und Gestaltungsvorschläge der Schülerinnen und Schüler nicht aus.

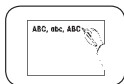


Abschließend kann mit **Texte und Materialien M7** das **Verhältnis Dürrenmatts zum Hörspiel** als Textsorte vertiefend betrachtet werden. In mehreren verstreuten Äußerungen hat er keinen Zweifel daran gelassen, dass ihm Hörspiele – wie andere Textsorten und Gattungen auch – in erster Linie als eines von vielen Praxisfeldern literarischer Produktion dienen. Zu seinem **pragmatisch** angelegten Umgang mit dem Hörspiel als Gattung gesellten sich Überlegungen finanzieller, taktischer und medien-spezifischer Art.

Die Ergebnisse zu dem Arbeitsauftrag lassen sich in folgendem **Tafelanschrieb** zusammenfassen:

**Im „Hörspiel“ sieht Dürrenmatt**

- eine lukrative Einnahmequelle,
- die Möglichkeit des Schriftstellers, den eigenen künstlerischen Anspruch mit dem allgemeinen Geschmack des Publikums (Marktes) zu verbinden,
- neue darstellerische Möglichkeiten,
- die Herausforderung, sich auf das Hören zu konzentrieren,
- eine von mehreren gleichberechtigten künstlerischen Darstellungsformen,
- keinen Anlass für eine Diskussion über die ästhetische Rangfolge unter den Gattungen.

**2. Schritt: Wer ist Alfredo Traps?****Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:**

- Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich mit der Figur des Alfredo Traps das literarisch gestaltete Modell eines Durchschnittsmenschen.
- Sie analysieren den funktionalen Charakter der Figurenkonzeption Dürrenmatts.

Das **Figureninventar** in „Die Panne“ stellt sich im Wesentlichen als eine Interaktion zwischen **Traps** auf der einen Seite und den **Juristen** mit **Henker** auf der anderen Seite dar. Daneben fungieren mit Simone, Tobias, dem Wirt und dem Garagisten (KFZ-Mechaniker) vier Akteure in Nebenrollen.

Simone als Hauswirtschafterin des Richters Werge gliedert mit ihren sehr kurzen Auftritten die Haupthandlung, indem sie in regelmäßigen Abständen den neuen Gang des Abendmenüs ankündigt. Das ist insofern von Bedeutung, als Simone an ebenso entscheidenden wie ernsthaften Stellen der Rechtsfindung sehr appetitliche Speisen

8.32 Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt

Unterrichtsplanung

Mit dem Protagonisten Traps stellt sich die Frage nach den **Handlungs- und Erkenntnismöglichkeiten** des Menschen in der Welt. Wie in den meisten Texten Dürrenmatts zeigen sich auch in der „Panne“ weniger individualpsychologisch lesbare Figuren und deren Entwicklung, denn vielmehr parabelhaft modellierte, grotesk überzeichnete **Typen mit spezifischen Funktionen in Handlung und Dialog**: Dürrenmatts Figuren „sind keine Charaktere, sondern Konstrukte. [...] Ihr einziger Grund und ihr einziger Zweck ist ihre Funktion in der Gesamtkonstruktion.“ (Reinhold Grimm, *Parodie und Grotteske bei Friedrich Dürrenmatt*, in: Ders., *Strukturen. Essays zur deutschen Literatur*, Sachse&Pohl, Göttingen 1963, S. 44-72, hier S. 68)

Dürrenmatt betont in seiner Dankesrede zur Verleihung des Kriegsblindenpreises 1957 in Berlin die entscheidende **Kernfrage seines dichterischen Denkens und Handelns**: „Die Welt als ganze ist in Verwirrung, allzuviel rächt sich nun [...]. Die Welt des Einzelnen dagegen ist noch zu bewältigen, hier gibt es noch Schuld und Sühne. Wie der Einzelne die Welt besteht oder wie er untergeht, ist das Thema auch meines Hörspiels, das hier ausgezeichnet wird, auch wenn der Hauptheld, der Textilreisende Alfredo Traps, nicht sehr viel von dem, was vorfiel, kapierte“ (WA, Bd. 16, S. 179).

3. Schritt: Dürrenmatts Menschenbild



Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich Dürrenmatts zentrales Leitmotiv einer labyrinthischen Welt.
- Sie analysieren Merkmale der Heldenfigur in der klassischen Tragödie.
- Sie erarbeiten sich in der Abgrenzung Dürrenmatts vom tragischen Heldentypus dessen Menschenbild.

Vor dem Hintergrund der zivilisatorischen Tiefschläge von Auschwitz und Hiroshima befasste sich Dürrenmatt intensiv mit der Frage, wie Kunst und hier insbesondere das Theater die Welt und die in ihr lebenden Menschen darstellen könne. Zwar verstand sich Dürrenmatt nie als Theoretiker, gleichwohl hat er mit seinen Reflexionen über die „Unmöglichkeit der Tragödie in der heutigen Zeit“ eine **Theatertheorie** skizziert, die „nach Brechts Theorie vom epischen Theater zu den bedeutendsten in der deutschsprachigen modernen Literatur gehört“ (Jan Knopf, *Der Dramatiker Friedrich Dürrenmatt*, Henschel, Berlin 1987, S. 84).

Im Zentrum dieser Reflexionen steht sein poetologischer Grundlagenessay „*Theaterprobleme*“ (1954). Darin betont Dürrenmatt die für den Einzelnen undurchschaubare **Rätselhaftigkeit des Weltgeschehens**, in der das „*Rätsel an Unheil*“ (WA, Bd. 24, S. 63) hervorsteht. Dürrenmatts Leitmotiv einer rätselhaften, für den Menschen letztlich undurchdringbaren und auch ungerechten Welt verdichtet sich im Laufe seines Schaffens zum **Bild des Labyrinths**. Aufschlussreich für die Analyse der Weltsicht Dürrenmatts, die er nicht in einem geschlossenen Text entwickelt hat, sind verstreute Passagen in einzelnen Interviews, Reden, reflektierender Prosa und in seinen autobiografischen Texten „*Labyrinth. Stoffe I–III*“ (1981).



Pointierte, aussagekräftige Äußerungen zu Dürrenmatts Bild von der Welt als Labyrinth sind auf dem Arbeitsblatt **Texte und Materialien M9** zusammengestellt.

8.32 Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt

Unterrichtsplanung



Arbeitsauftrag 2: Das **Verhältnis zwischen dem Einzelnen und der Welt** sieht Dürrenmatt insbesondere durch die **Nicht-Erkennbarkeit der Gesamtzusammenhänge** geprägt. Der Mensch erkennt – wie in einem Labyrinth – nicht mehr den Gesamtkontext seiner Zeit. Die meisten Bedingungen und Interessen geschichtlicher Prozesse bleiben im Gesichtslosen und Abstrakten versunken. Macht tritt nicht mehr in einzelnen Personen – den Helden – sichtbar zutage, sondern wirkt anonym hinter staatlichen und wirtschaftlichen Strukturen.



Arbeitsauftrag 3: Angesichts seiner Deutung von Welt als Rätsel und Labyrinth, in denen sich die Individuen verstricken und verirren, hält Dürrenmatt eine Kunstproduktion nach dem Muster der klassischen Tragödie für nicht mehr zeitgemäß. Dafür setzt nach seiner Einschätzung die Tragödie zu sehr eine gestaltete, geordnete Welt mit sichtbaren und identifizierbaren Gewalten und Gestalten, den tragischen Helden der klassischen Tragödie, voraus. **Individuelle Größe, persönliche Schuld und Verantwortung** – zentrale Strukturelemente der antiken Tragödie – lassen sich im **Zeitalter der industriell organisierten Gewalt und Vernichtung** nicht mehr glaubhaft darstellen. In seiner Komödientheorie wird deutlich, dass Dürrenmatt die Möglichkeiten und Grenzen ästhetischer Produktion politisch bestimmt. So deutet er die Jahrhundert-Tragödien der Shoa, der Atombombe sowie des westlichen Rassismus und Kolonialismus über den „*Kehraus der weißen Rasse*“ (Z. 30) an. Konkret findet sich der Verweis auf die Verdrängungsstrategie der faschistischen Kriegsverbrecher („*Alle können nichts dafür*“, Z. 31).



Zusammengefasst sieht Dürrenmatt den Einzelmenschen **totalen Institutionen und Gewalten** gegenüber: Was „*der Faschismus mit seinem totalen Staat erreichte, die Ausmerzungen des Individuellen, ist nun der anonymen, alles gleichmachenden, den Menschen zum Handlanger von Maschinen degradierenden Technologie*“ (Jan Knopf, Friedrich Dürrenmatt, 4. Aufl., C.H. Beck, München 1988, S. 86) sowie anonymen, bürokratisch organisierten Strukturen überantwortet.

In einer hochkomplexen Wirklichkeit mit für den Einzelnen oft **undurchschaubaren Zusammenhängen von Macht, Interessen und Einflüssen** muss nach Dürrenmatt die Kunst ihre Glaubwürdigkeit verlieren, wollte sie versuchen, diese rätselhafte Welt durch eine übergeordnete tragische Heldenfigur zu repräsentieren, in der sich die entscheidenden Handlungsprinzipien und Widersprüche der Zeit spiegeln könnten. Daher setzt er figurlich beim **Durchschnittsmenschen** an, über den vermittelt werden kann, wie sehr die Menschen in ein undurchsichtiges, amorphes Netz namenloser Interessen und Mächte verstrickt sind.

Dabei ist Dürrenmatt kein naiver Ignorant. Selbstverständlich erkennt er die Misere der Moderne, die vielen Tragödien und tragischen Schicksale, aber die lassen sich eben nicht mehr mit der dramatischen Figurenkonzeption der Antike und der Weimarer Klassik darstellen. Nach Dürrenmatt fehlen die handlungsmächtigen, autonomen Akteure der Weltgeschichte, nicht aber die tragischen Effekte wie Gewalt, Verzweiflung und Sinnsuche, **die „modernen“ Tragödien**.

Bei all seiner politischen Skepsis will sich Dürrenmatt nicht als Nihilist oder Zyniker verstanden wissen. Seine Komödien produzieren keine zynischen Kommentare zu den entmutigenden gesellschaftlichen Prozessen der Moderne, sondern einen **emanzipatorischen Effekt**, die Reflexion der subjektiven Verstrickung in anonyme Strukturen von Gewalt und Macht: „*Die Welt (die Bühne somit, die diese Welt bedeutet) steht für mich als*

Unterrichtsplanung

5. Schritt: Gerechtigkeit in „Die Panne“ – nur ein Spiel?

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- Die Schülerinnen und Schüler analysieren die Argumentationsketten von Staatsanwalt und Verteidiger.
- Sie erörtern die Darstellung von Gerechtigkeit in „Die Panne“.
- Sie deuten den Schluss des Hörspiels vor dem Hintergrund der deutschen Vergangenheitsbewältigung und der aktuellen Nachhaltigkeitsdebatte.
- Sie ergründen die folgenschweren Auswirkungen von Gedankenlosigkeit in ihrem Alltagshandeln.



Fast durchgehend kreisen Dürrenmatts Texte um die Themen **Recht und Gerechtigkeit**. Daran arbeitet sich der Autor mit verschiedenen Figuren und dramaturgischen bzw. narrativen Zugängen Zeit seines schriftstellerischen Schaffens schier ab: „Fragen nach dem Komplex Recht und Gerechtigkeit durchziehen Dürrenmatts Lebenswerk. Vom klassischen Kommissär in polizeilicher Kleinarbeit bis zum Kabale schmiedenden Politbüro reicht das Spektrum, aus dem der Autor das Personal für seine Geschichten rekrutiert. [...] Staat, Justiz und Politik sind regelmäßig die Kulissen seiner menschlichen Dramen“ (Martin W. J. Tegelkamp, *Recht und Gerechtigkeit in Dürrenmatts Dramen und Prosa, Nomos, Baden-Baden 2013, S. 28*).

Akteure gesellschaftlicher Rechtsinstanzen wie Richter, Anwälte, Polizisten, Verbrecher und Henker prägen das Figureninventar der Texte Dürrenmatts. Schon sehr früh thematisiert er dabei, dass sich Gerechtigkeit in Abhängigkeit von gesellschaftlichen Wertvorstellungen als ein **perspektiven- und wertabhängiges Konstrukt** darstellt. Damit wird die Vorstellung von Gerechtigkeit als einem überzeitlich gültigen, ewigen, nicht mehr zu hinterfragenden Sittengesetz demontiert. Gleichmaßen scheint die Gefahr auf, dass die Gerechtigkeitsidee manipuliert und interessenabhängig instrumentalisiert werden kann, wie z.B. in „**Der Besuch der alten Dame**“. In dieser tragischen Komödie degeneriert Gerechtigkeit zu einer käuflichen Ware potenter Geldgeber. In der „Panne“ manifestiert sich Gerechtigkeit lediglich als groteskes Spiel skurriler Greise. Doch selbst diese groteske Gerechtigkeit wirkt gebrochen und ambivalent, weil die Greise diese lediglich zur eigenen Unterhaltung inszenieren und nicht im Dienste eines übergeordneten ethischen Prinzips oder aus Überzeugung von einer universalen Idee.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich zunächst mit den **Deutungen der Geschehnisse durch Staatsanwalt und Verteidiger** auseinander, indem sie Tathergang, Tatumstände bzw. die Motivation von Alfredo Traps entsprechend der beiden Plädoyers rekonstruieren (vgl. **Texte und Materialien MW15** und **MW17**). Daraufhin gehen sie der Frage nach, wie Gerechtigkeit dargestellt und in welchem Maße sie hergestellt wird (vgl. **Texte und Materialien M19**).



Das Sichtbarmachen von Verdrängung als Reaktion auf Schuld und Unrecht lässt sich im **zeitgenössischen Diskurs der bundesrepublikanischen Vergangenheitsbewältigung bzw. -verdrängung** deuten. Vergessen und Verdrängen überlagerte weitgehend das Aufarbeiten, Einsehen und Bereuen. Dieser Verdrängungsprozess, wie er grotesk übersteigert in Traps' Schlussreaktion konkret Gestalt annimmt, findet sich



8.32 Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt

Unterrichtsplanung

Die **Besonderheit des Schlusses** erhält ihre Bedeutung auch über die unterschiedlichen **Variationen**, die Dürrenmatt für die jeweilige Fassung wählte. In der gleichnamigen Erzählung (1956) und im Bühnenstück (uraufgeführt 1979 in Hanau) nimmt sich Traps das Leben, was die Gastgeber jedoch nicht als Akt der Läuterung, sondern als „Panne“ eines nunmehr zerstörten Herrenabends sehen. Die Fernsehspielfassung (1957) wiederum folgt der Vorgabe des Hörspiels. Literaturwissenschaftlich sind die unterschiedlichen Schlüsse kontrovers diskutiert worden.

Mögliche Ergebnisse zu Texte und Materialien M20:



Arbeitsauftrag 1: Traps macht da weiter, wo er aufgehört hat, und verlegt die Ansätze selbstkritischer Einsichten in eine **unbestimmte Traumwelt**. Weder die weltliche Gerechtigkeit noch die private der Greise führen zu einer Einstellungs- oder Verhaltensänderung. Die Ahnung von Gerechtigkeit schimmert im Nebeldunst des Rotweins rausches und im Zuge findiger Kombinatorik schrulliger Greise auf, manifestiert sich aber nicht in sozialer Praxis der „Welt“, die Traps mit seinem „Studebaker durchbraust“ (S. 51).



Arbeitsauftrag 2: Das Sichtbarmachen von Verdrängung als Reaktion auf Schuld und Unrecht lässt sich im zeitgenössischen Diskurs der bundesrepublikanischen Vergangenheitsbewältigung bzw. -verdrängung deuten. **Vergessen und Verdrängen** überlagerten weitgehend das Aufarbeiten, Einsehen und Bereuen. Dieser Verdrängungsprozess, wie er grotesk übersteigert in Traps' Schlussreaktion konkret Gestalt annimmt, findet sich in der düsteren Bilanz des Publizisten **Ernst Klee** prägnant zusammengefasst. Die Rücksichtslosigkeit, mit der Traps geschäftlich vorgeht und die Verantwortung dafür konsequent von sich weist, spiegelt die Gewissen- bzw. Gedankenlosigkeit der bundesdeutschen Nachkriegsgesellschaft wider, die ihre historische Schuld im „Dasein zwischen den Polen Arbeit und Konsum“ (Margret Bloom, *Die westdeutsche Nachkriegszeit im literarischen Original-Hörspiel*, Peter-Lang-Verlag, Frankfurt a.M. u.a. 1985, S. 186) verdrängte.

Hinweise zu Texte und Materialien MW21:



Das **Vergessen der Verantwortung für eigenes Alltagshandeln** lässt sich sehr anschaulich am alltäglichen **Konsumverhalten** der Leserinnen und Leser demonstrieren. So fällt es uns Konsumenten allzu leicht, beim Kauf von Textilien, Fleisch und Spielzeug die zum Teil unmenschlichen und für Mensch und Umwelt höchst gefährlichen Herstellungsbedingungen zu vergessen. Kinderarbeit und Müllberge treten hinter die „Geiz-ist-geil“-Ekstase der Wohlstandsgesellschaft zurück. Der gedanken-, aber nicht folgenlose Umgang der Menschen mit Ressourcen wird mithilfe des Arbeitsblattes problematisiert.

8.32 Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt**Texte und Materialien – M 2****Akustische Zeichen – Auszug aus „Die Panne“**

(© Brian Jackson – fotolia.com)

- 1 GARAGIST: Was ist denn mit Ihrem Studebaker los?
TRAPS: Weiß der Teufel. Wollte eben diese kleine Steigung nehmen, da rührt er sich nicht mehr von der Stelle.
GARAGIST: Lassen – Sie mich mal sehen.
- 5 *Hantierungen.*
- GARAGIST: Aha. – Sehen Sie?
TRAPS: Tatsächlich! Scheint eine größere Reparatur zu geben.
GARAGIST: Meine ich auch.
TRAPS: Bis wann bringen Sie den Wagen in Ordnung?
- 10 GARAGIST: Morgen um sieben können Sie ihn holen.
TRAPS: Morgen erst?
GARAGIST: Es ist schließlich sechse abends.
TRAPS: Weit bis zum Bahnhof?
GARAGIST: Eine halbe Stunde.
- 15 TRAPS: Kann man im Dorf übernachten?
GARAGIST: Fragen Sie im ›Bären‹ nach.
TRAPS: Na gut. Nimmt mich nur wunder, was der Motor wohl hat. Was verstehe ich schon davon. Garagisten ist man ausgeliefert wie einst den Raubrittern. Der ›Bären‹. Der da ist wohl der Wirt?
- 20 *Harmonieklänge. Festlärm.*

(Die Panne, S. 11 f., aus: Friedrich Dürrenmatt: Die Panne, Copyright © 1986 Diogenes Verlag AG Zürich)

Arbeitsauftrag:

1. Hören Sie dem Auszug aufmerksam zu.
2. Überlegen Sie, auf welche Weise das Hörspiel Informationen über die Figuren, die Handlung, den Ort etc. vermittelt.
3. Stellen Sie dazu Beispiele aus dem Hörspiel zusammen.

8.32 Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt**Texte und Materialien – MW 4****Akustische Informationen im Hörspiel – Lösungsvorschlag**

	Akustisches Zeichen	Erklärung	Beispiele aus dem Text
verbal	Wort	Wechselrede statt langer Monologe, keine Weitschweifigkeit verständlicher, kurzer unkomplizierter Satzbau aktive Verben und Lautgesten anschauliche Wortwahl	gesamter Eingangs-Monolog „ <i>Weit bis zum Bahnhof?</i> “ / „ <i>Eine halbe Stunde.</i> “ „ <i>Ich rieche den Braten. Zum Glück, daß es mit Stürler klappte.</i> “ „ <i>Sehen Sie?</i> “ / „ <i>da rührt er sich nicht mehr von der Stelle</i> “ „ <i>hereingelegt</i> “ / „ <i>Junge!</i> “ / „ <i>Der Dicke da</i> “
para-verbal	Stimmklang	Reim Zisch-, Lall- und Halblaute Rhythmus Betonung und Tonhöhe Lautstärke Sprechtempo	--- „ <i>Tatsächlich!</i> “ „ <i>Fünf Prozent!</i> “ „ <i>He, Sie da!</i> “
non-verbal	Geräusche		mechanische „ <i>Wagengeräusche</i> “
	Musik	dekorative Kulisse Ausdruck innerer Stimmungen	„ <i>Harmonieklänge</i> “ und „ <i>Festlärm</i> “ verdeutlichen die Kulisse ---
	Stille/ Schweigen	Gliederung oder stummer Denk-Impuls	Gedankenstrich signalisiert Denkpause: „– <i>Nanu, was ist denn auf einmal mit dem Wagen los?</i> “ „ <i>Aha. – Sehen Sie?</i> “

Dürrenmatt und das Hörspiel

- 1 Die Tatsache, daß es heute einen Rundfunk, ein Fernsehen usw. gibt, stellt für den Schriftsteller nur eine Erweiterung seiner Mittel dar [...]. Das reine Wort gibt es weder im Theater noch im Rundfunk noch im Fernsehen, weil im dramatischen Spiel nie vom Menschen abstrahiert werden kann. Es handelt sich überall um den Menschen, der redet, der durch das Spiel zum Reden gebracht wird. Sieht man im Film, wie im Fernsehen, durch ein Schlüsselloch, im Theater wie in einen Guckkasten, so lauscht man im Hörspiel an einer verschlossenen Tür ohne Schlüsselloch. Was nun besser sei, scheint mir müßig zu fragen. Es ist ein Streit um Methoden, in dem jeder recht hat. Im Hörspiel ist die Welt auf die eine Ebene des Hörens abstrahiert, das ist seine große Möglichkeit und seine große Schwäche.
- 5

(Vom Sinn der Dichtung in unserer Zeit, S. 65, aus: Friedrich Dürrenmatt: Literatur und Kunst, Copyright © 1986 Diogenes Verlag AG Zürich)

- 1 Der westdeutsche Rundfunk und das westdeutsche Fernsehen etwa sind nicht zufällig für die Schriftsteller oft lebenswichtig, diese Anstalten brauchen einfach Stücke. [...] Überhaupt tut es dem Schriftsteller gut, sich nach dem Markte zu richten. Er lernt so schreiben, listig schreiben, das seine unter auferlegten Bedingungen zu treiben. Geldverdienen ist ein schriftstellerisches Stimulans.
- 5

(Schriftstellerei als Beruf, S. 59, aus: Friedrich Dürrenmatt: Literatur und Kunst, Copyright © 1986 Diogenes Verlag AG Zürich)

Arbeitsauftrag:

Erarbeiten Sie aus Dürrenmatts Aussagen seine Motivation für das Schreiben von Hörspielen.

8.32

Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt



Texte und Materialien – MW 8₍₁₎

Wer ist Alfredo Traps?

Charakter: _____

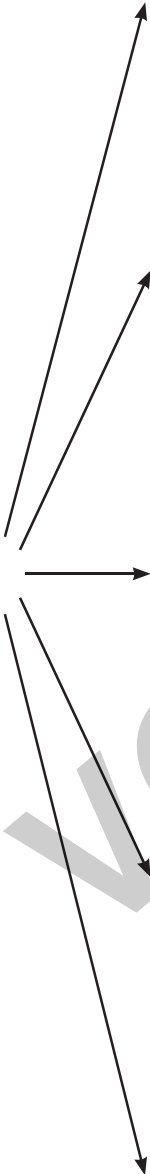
Ziele: _____

Besondere Merkmale: _____

Berufliche und private Stellung: _____

Beziehung zu anderen Menschen: _____

Traps



VORSCHAU

Alfredo Traps ist für mich (wie) ein _____

8.32 Die Panne – ein literarisches Hörspiel von Friedrich Dürrenmatt**Texte und Materialien – MW 13****Die „Trinkliturgie“ – Lösungsvorschlag**

	Was wird gegessen?	Was wird getrunken?	Was geschieht?
1	---	Vermouth + Gin	Die Neugierde von Traps wird geweckt: „Was ist es denn für ein Spiel?“ (S. 15)
2	(Zigarette)	Whiskey + Wodka	Traps wird für das Spiel gewonnen: „Natürlich spiele ich mit.“ (S. 16)
3	Schildkrötensuppe	Porto	Traps wird in das Spiel eingewiesen: „Überlegen Sie sich gut ...“ (S. 19)
4	Forellen	Neuchateller	Das Spiel beginnt. Das Gericht geht von der generellen Schuldvermutung aus: „Was es nicht geben kann, gibt es nicht.“ (S. 19)
5	Champignon à la Crème	Chateau neuf du Pape	Traps Lebenswandel enthält Hinweise auf eine schlüpfrige, bigotte Moral und ehrgeizigen Geschäftsgeizismus.
6	Kalbsnierenbraten	St. Julien-Médoc 1927	Es wird freudig mit „Gläserklirren“ (S. 23) angestoßen, als in Traps Biografie ein Toter auftaucht.
7	Hähnchen	Chateau Pavie 1921	Traps enthüllt seine Affäre.
8	Käse	Chateau Margot 1911	Traps offenbart den wahren Grund seiner Affäre: Rache und Konkurrenzkampf. Der Richter beendet das Verhör.
9	Torte	Mokka, Cognac	Traps gesteht seine Schuld: „Ich habe gemordet.“ (S. 46)

