

Friedrich Dürrenmatt, «Die Panne. Eine noch mögliche Geschichte» (Hörspiel)

Es wird auf skurrile Art erzählt, wie der Kleinbürger Alfredo Traps sich aufgrund einer Autopanne in einer Geschichte verstrickt, und sich selbst eines Mordes bezichtigt, den er nicht begangen hat.

Alfredo Traps, Generalvertreter einer Kunststofffirma, hat nur eine Stunde von seinem Wohnort entfernt, eine Autopanne. Die örtliche Autowerkstatt wird erst am nächsten Tag wieder öffnen. Da alle Zimmer in den Gasthöfen durch eine Tagung belegt sind, kommt er in der Villa eines ehemaligen Richters unter.

Zusammen mit dem Gastgeber und drei älteren Herren, die einstmals Richter, Staatsanwalt, Strafverteidiger und Henker waren, isst er zu Abend und nimmt gern auch die Einladung zu einem absonderlichen Spiel an. Die Herren spielen täglich alte Gerichtsfälle nach, kreieren aber mit einem Gast auch fiktive Gerichtsverhandlungen. Obwohl Traps lieber im Dorf ein amouröses Abenteuer gesucht hätte, übernimmt er den Part des Angeklagten.

Die Haushälterin tischt auf, was Küche und Weinkeller hergeben. Die Männergesellschaft wird immer lustiger und Traps erzählt persönliche Details, obwohl der Verteidiger ihm abrät, weil das gegen ihn verwendet werden kann. Man beginnt, eine Anklage zu konstruieren und als Traps fragt, wann denn das Spiel beginne, sind sie schon mittendrin.

Er ist sich keiner Verfehlungen bewusst und weigert sich, eine fiktive Schuld einzugestehen. Doch nach und nach kristallisiert sich heraus, dass er sich seinen teuren "Studebaker" nur leisten kann, weil er seinen früheren Chef verdrängt hat, um selbst Karriere zu machen.

Er gesteht, indirekt sogar dessen Tod verursacht zu haben, weil er es darauf anlegte, dass der von dem Verhältnis mit seiner Ehefrau erfuhr, obwohl bekannt war, dass diese Aufregung aufgrund eines früheren Herzinfarkts tödlich sein könnte. Der regte sich tatsächlich so auf, dass er mit erst 52 Jahren an einem Herzinfarkt starb.

Der Staatsanwalt stellt dies als einen heimtückischen Akt dar. Obwohl der Verteidiger die Selbstbeschuldigungen abmildern will, besteht Traps - dem dieses Spiel Spass macht - darauf, dass er das von Anfang an so geplant habe.

Die Stimmung wird aufgrund der Alkoholmengen immer ausgelassener und als der Richter, inzwischen sturzbetrunken, unter Gejohle das Todesurteil verhängt, nimmt Traps dieses freudig an.

Friedrich Dürrenmatt, «La panne. Una storia ancora possibile» (Radiodramma)

Alfredo Traps, il protagonista, è costretto per un guasto all'automobile a pernottare in una villa dove un vecchio padrone di casa è solito accogliere stranieri di passaggio. Da questo momento in poi gli ingredienti principali della storia saranno: quattro vecchi un po' fuori di testa, un processo-gioco e una cena che apparirà sempre più un baccanale in onore della giustizia. Ha inizio il gioco e i quattro vecchietti impersonano un giudice, un pubblico ministero, un avvocato difensore e un boia. Si succederanno vorticiose risate alimentate da accuse superficiali, tutto scandito da succulente portate minuziosamente descritte. Il gusto per il cibo si lega al gusto per il gioco della giustizia; le accuse vengono decantate e poi ingurgitate con la stessa foga che viene riservata al cibo. Le accuse saranno alimentate dalle ingenuità e confidenze di Traps che non ascolta le esortazioni alla prudenza che gli vengono rivolte dal suo difensore. Non scenderemo in merito al fatto che l'impianto di accusa si baserà solo sulle affermazioni dell'imputato stesso perché ciò che attrae è la reazione del protagonista alle accuse. Pian piano emerge una sorta di orgoglio nell'essere stato accusato del cosiddetto "delitto

perfetto". Scatta una molla dentro Traps: la sua vita non è più una vita banale ma una vita connotata da un'identità; la sua condanna coinciderà con la sua personale rinascita. Predominerà la volontà di essere qualcosa di diverso da ciò che si è diventati, ovvero un comunissimo cinquantenne. Scorge una nuova visione di sé , eccitante, stimolante e soprattutto non anonima come quella precedente.