

Die Authentizität der Fiktion

Konstruktionen der Realität in den Hörspielen von
Andreas Ammer und FM Einheit

KYRA PALBERG

Konstitutiv für Hörspiele ist, dass sie durch den Rückgriff auf O-Töne in vielfältiger Weise mit Übergängen an der Grenze zwischen Fiktion und Authentizität arbeiten. Gerade in der Mischung von dokumentarisch-realistischen und fiktionalen Elementen können Hörspiele aber auch zur partizipierenden Anteilnahme an realen Ereignissen bewegen. Wie die Realismuseffekte und die Emotionssteuerung zusammenspielen, wird im Folgenden am Beispiel von *Crashing Aeroplanes – Fasten your seat belts* gezeigt, einem Originaltonhörspiel von Andreas Ammer, Autor und Journalist, sowie FM Einheit, Komponist und Musiker. *Crashing Aeroplanes* rekonstruiert mehrere Flugzeugabstürze mithilfe der Aufnahmen des Voicerekorders im Cockpit, der die letzten 30 Minuten eines Flugzeugabsturzes aufzeichnet. Neben den Originalaufnahmen aus dem Cockpit nutzen Ammer und Einheit Berichte von Journalisten und Augenzeugen, Musik und eingesprochene Töne. Da das Hörspiel also dokumentarische (oder zumindest dokumentarisch intendierte) und fiktionale Elemente vereint, drängt sich die Frage nach dem künstlerischen Umgang mit Originaltönen geradezu auf.

Vorweg ist anzumerken, dass von *Realität* und *Fiktionalität* hier als graduellen Begriffen die Rede ist, und zwar im Sinne von *stärker am Pol Realität orientiert* bzw. *stärker am Pol Fiktionalität orientiert*. Denn fest steht, dass sowohl Original- als auch Studioaufnahmen durch ihre Einbindung in das Hörspiel künstlerisch bearbeitet werden, sodass man es auch bei den *Realität* evozierenden Elementen mit Fiktionalisierungen zu tun hat.

Im Folgenden sollen daher vor allem die Übergänge zwischen Fiktion und Authentizität untersucht und es soll gefragt werden, inwiefern eine künstlerische Produktion zur Anteilnahme an einem realen Ereignis bewegen kann und wie Emotionen im Medium Hörspiel durch die Mischung von eher dokumentarisch-realistischen und eher fiktionalen Elementen ausgelöst werden können. Denn dass vor allem die akustische Gestaltung zur Entfaltung von Empathie beitragen kann, hat bereits Aristoteles in seiner *Poetik* beschrieben, in der es heißt, dass »die Handlung [...] so zusammengefügt sein« muss, »daß jemand,

der nur hört und nicht auch sieht, wie die Geschehnisse sich vollziehen, bei den Vorfällen Schaudern und Jammern empfindet.¹ Die akustische Gestaltung eines Inhalts ist also maßgeblich an der Wahrnehmung einer medialen Inszenierung beteiligt. Die Wahrnehmung von Personen, Objekten und Räumen wird meist unbewusst von akustischen Reizen gelenkt.²

Die Produktion von *Crashing Aeroplanes – Fasten your seat belts* ist ein europäisches Gemeinschaftsprojekt. Es handelt sich um eine Auftragsproduktion für die European Broadcast Union mit dem Ziel, in ganz Europa verständlich zu sein.³ Am 18. Juni 2001 wurde es im Dritten Programm des Westdeutschen Rundfunks (WDR) in einer Gesamtlänge von 50:44 Minuten urgesendet. In *Crashing Aeroplanes* werden Originaltöne in etwa 26 Sprachen verwendet. Das Werk sollte für ein internationales Publikum verständlich sein. Mehrsprachigkeit gilt als generelles Arbeitsprinzip der Hörspiele von Ammer und Einheit.⁴

Um die verschiedenen Elemente zu verbinden, nutzen die Autoren das Montageverfahren. Sie fügen Originaltöne und Studioaufnahmen zu einem Hörspiel zusammen und produzieren somit Collagen aus Originaltönen. Montage bedeutet ursprünglich, »einfach etwas in Verbindung bringen«.⁵ Seit dem 19. Jahrhundert bezeichnet der Begriff den Auf- oder Zusammenbau einer Maschine oder eines Maschinensystems. Es handelt sich also um eine industrielle Verfahrensweise, innerhalb derer Teileinheiten zu einem Ganzen zusammengefügt werden. Heute besitzt der Begriff »Montage« eine Vielfalt von Bedeutungsnuancen. Diese entspringen vor allem seinen unterschiedlichen Verwendungsarten in der modernen Ästhetik, so wird die Montage als Verfahrensweise in Fotografie, Malerei, Literatur, Musik, Theater und Hörspiel verwendet.⁶

Nach Antje Vowinkel kann ein Originaltonhörspiel verstanden werden als »ein Hörspiel, in dem die Tonbandaufzeichnung akustischer Materialien der schriftlichen Notierung vorausgeht«⁷. Allerdings müsste ergänzt werden, dass

1 | Aristoteles: Poetik. Griechisch/Deutsch. Übers. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart 2008, S. 41–43.

2 | Vgl. Kathrin Fahlenbrach: Audiovisuelle Metaphern und Emotionen im Sounddesign. In: Anna Bartsch/Jens Eder/dies. (Hg.): Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote. Köln 2007, S. 330.

3 | Vgl. Hans-Jürgen Krug: Kleine Geschichte des Hörspiels. Konstanz 2008, S. 157.

4 | Vgl. Sabine Sölbeck: Die Geschichte des modernen Hörspiels. Das Hörspiel im Wandel der Zeit. Norderstedt 2011, S. 131.

5 | Vgl. Ralf Schnell: Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen. Stuttgart/Weimar 2000, S. 51.

6 | Vgl. ebd., S. 51f.

7 | WDR-Programm-Heft 2 (1972), S. 72, zit. n. Antje Vowinkel: Collagen im Hörspiel. Die Entwicklung einer radiophonen Kunst. Würzburg 1995 (Epistemata. Würzburger wissenschaftliche Schriften. Reihe Literaturwissenschaft 146), S. 199.

diese akustischen Materialien auch auf schriftlichen Vorlagen beruhen können, die dann in akustisches Material überführt werden.⁸

Innerhalb der journalistischen Berichterstattung dokumentieren Originaltöne reale Ereignisse und evozieren somit Authentizitätseffekte. In der Dokumentation oder Reportage soll der Originalton zumeist eine Meinung explizieren oder einen realen Sachverhalt verdeutlichen. Im Hörspiel ist das anders. Der Originalton entsteht im Normalfall nicht im Rahmen der Kunstproduktion und hat somit immer schon einen herausgehobenen Stellenwert. So kann er dazu dienen, bewusst Brüche herzustellen, inhaltliche Kontrapunkte zu setzen oder Aussagen und Fragmente in einen anderen – beispielsweise ironischen – Kontext zu setzen.⁹

Die Artifiziellität der Stimmen entsteht erst später über die nachträgliche Weiterverwendung. Laut Pinto ist in *Crashing Aeroplanes* »v.a. die Fiktionalisierung nichtfiktionaler Stimmen prominent«.¹⁰ Hirschenhuber bezeichnet diese Verfahrensweise als »Quasi Authentizität«, die mit dramaturgischen Mitteln erreicht wird.¹¹ Da der O-Ton selbst vor dem Kontext entsteht, ist er innerhalb des Hörspiels schließlich immer manipulierbar und höchstens scheinbar authentisch.¹² Er verliert seinen authentischen Status, da er entweder mit Musik oder mit narrativen Elementen kombiniert und somit aus seinem ursprünglichen Zusammenhang gerissen wird. Indem der O-Ton also in einen neuen Kontext überführt wird, wird er automatisch fiktionalisiert.¹³

Koethen allerdings sieht gerade in dieser Fiktionalisierung über die Verortung von ursprünglichem Material innerhalb eines Kunstwerks einen Weg zur Erzeugung von Authentizität. Für sie ist Authentizität immer nur zwischen Material und Konstruktion aufzufinden bzw. im Verhältnis der Komponenten zueinander. Die Untersuchung der Konstruktivität des Authentischen steht demnach also immer in enger Verbindung zu ihrer Materialität. Nach Koethen bedeutet der Anspruch auf Authentizität somit auch, dass der Künstler die Wirklichkeit des Materials ernst nimmt und die künstlerischen Konstruktionen an Erfahrungsräume rückgekoppelt werden.¹⁴ Genau dieser hier beschriebene Umgang mit Originaltönen spielt in den Hörspielen von Ammer und Einheit

8 | Vgl. ebd., S. 199.

9 | Vgl. Vito Pinto: Stimmen auf der Spur. Zur technischen Realisierung der Stimme in Theater, Hörspiel und Film. Bielefeld 2012, S. 253.

10 | Vgl. Pinto: Stimmen auf der Spur, S. 259.

11 | Heinz Hirschenhuber: Gesellschaftsbilder im deutschsprachigen Hörspiel seit 1968. Wien 1985 (Diss. Univ. Wien 170), S. 288.

12 | Vgl. Pinto: Stimmen auf der Spur, S. 253 f.

13 | Vgl. ebd., S. 254.

14 | Vgl. Eva Koethen: Der künstlerische Raum. Zwischen Echtheitsanspruch und Stimmigkeit der Erfahrung. In: Wolfgang Funk/Lucia Krämer (Hg.): Fiktionen von Wirklichkeit. Authentizität zwischen Materialität und Konstruktion. Bielefeld 2011, S. 127.

eine besondere Rolle. Ammer beschreibt den Cockpit-Voicerekorder als idealen Hörspielapparat:

Wenn man diese drei Grundvoraussetzungen des idealen Hörspiels addiert, gibt es eigentlich nur einen einzigen Apparat, der diese Voraussetzungen idealtypisch in sich vereint. Der Cockpit Voice Recorder von Flugzeugen, der die letzten Minuten vor dem Absturz einer Maschine aufzeichnet. Seine Aufzeichnungen existieren nur als akustisches Ereignis. Er handelt vom Tod, und er ist der Inbegriff eines Mediums – eine kleine zeitliche Prothese, die die Stimme der Piloten überleben lässt, wenn sie schon längst gestorben sind.

Der Cockpit Voice Recorder, eigentlich nur eine leicht perverse Erfindung von neugierigen Ingenieuren, lässt uns akustisch an einem Ereignis teilnehmen, das wir nicht überlebt hätten, wenn wir dabei gewesen wären. Ingenieure beweisen mit ihm ihre Unschuld (nicht das Flugzeug ist schuld, sondern die Piloten), Fernsehsender befriedigen voyeuristisches Interesse, wenn sie ihre Computersimulationen von Flugzeugabstürzen mit den Geräuschen aus dem Voice Recorder unterlegen. Juristen führen mit seinem Material Prozesse in Millionenhöhe.

Nur künstlerisch war dieser Apparat ungenutzt. Dabei gibt er die Chance, an Heiliges zu röhren. Er lässt uns einen Blick an den Rand des Todes werfen. Der Cockpit Voice Recorder ist der ideale Hörspielautor: Er ist authentisch wie eine Live-Reportage, beschränkt sich – wie die Hitparade – auf die intensivsten Momente, und er handelt ausschließlich vom Tod (wie jede gute Oper). Der Cockpit Voice Recorder ist zugleich ein Sieg der Technik über den Tod.¹⁵

Crashing Aeroplanes thematisiert die Herkunft der O-Töne explizit. In der einleitenden Sequenz *Check in Ikarus* heißt es:

- m²: Der Cockpit Voice-Recorder befindet sich an Bord jedes Flugzeuges.
[...]
- m²: Der Cockpit Voice-Recorder nimmt die Stimmen der Crew sowie andere Geräusche innerhalb des Cockpits auf.
[...]
- m²: Der Cockpit Voice-Recorder besteht aus einem 30minütigen Endlosband, das die jeweils letzten 30 Minuten im Cockpit aufzeichnet.
[...]
- m²: Der Cockpit Voice-Recorder übersteht – anders als die Piloten – jeden Flugzeugabsturz.¹⁶

15 | Andreas Ammer: Der Luxus der Intensität. Dankesrede zur Verleihung des 51. Hörspielpreises der Kriegsblinden am 10. Juni 2002 an Andreas Ammer und FM Einheit. In: www.br.de/radio/bayern2/sendungen/hoerspiel-und-medienkunst/hoerspiel-preis-der-kriegsblinden-1995-dankesrede-andreas-ammer-100.html.

16 | Andreas Ammer/FM Einheit: *Crashing Aeroplanes. Fasten your seat belts.* Hörspielmanuskript. Archiv des Westdeutschen Rundfunks, Archivnummer: 6057044101, S. 4.

Auch im weiteren Verlauf des Hörspiels wird der Cockpit-Voicerekorder als Medium beschrieben. In der Sequenz *JAL 123 am Mount Osutaka* heißt es:

F: Es ist 18 Uhr 56 und 30 Sekunden. Der Cockpit Voice-Recorder wird noch zwei Sekunden arbeiten.¹⁷

Pinto hat sich in Bezug auf *Crashing Aeroplanes* vor allem mit der Frage auseinandergesetzt, inwiefern die realen Stimmen – die Originaltöne – im Vergleich mit denen der Schauspielerinnen und Schauspieler auf die Rezipientinnen und Rezipienten wirken.¹⁸ Als Fokus seiner Analyse wählt er die Sequenz *JAL 123 at Mount Osutaka* aus. Diese Sequenz umfasst die Kombination aus japanischen Sicherheitshinweisen in Flugzeugen, den Originaltönen der Piloten und dessen nachgesprochenen und übersetzten Dialogen sowie die Stimme Rica Blucks, die die Fakten des Absturzes begleitend hinzufügt. Dabei wird in *JAL 123 at Mount Osutaka* hauptsächlich mit starken Kontrasten gearbeitet. Die Bandaufnahmen der Sicherheitshinweise und die distanzierten Übersetzungen stehen in hartem Gegensatz zu den realen Stimmen der Piloten.

Die Sequenz beginnt mit einer Collage aus japanischen Sicherheitshinweisen und japanischen Flughafengeräuschen, die Pinto als »amüsant und gewissermaßen vertraut« wahrnimmt.¹⁹ Sölbeck ordnet eben dieser Collage die Aufgabe zu, »eine Pause zu machen und dem Chor Gehör zu verschaffen«.²⁰ Darauf folgt ein Dialog, der die CVR-Aufzeichnungen in Form eines Dialogs zwischen dem Piloten (m1/Martin Wuttke) und dem Kopiloten (m2/Michael Tregor) übersetzt. Pinto beschreibt, dass beide Elemente zu diesem Zeitpunkt noch als fiktional angesehen werden können: »Die Stimmen vom Band einerseits thematisieren die potentielle Möglichkeit eines Flugzeugabsturzes. Die Schauspieler andererseits sprechen zwar einen Dialog nach, der sich *real* ereignet hat, die gesprochenen Worte wären jedoch auch im Rahmen einer rein fiktionalen Narration denkbar«.²¹ Demnach würde im Laufe des Hörspiels deutlich, dass es sich eben nicht um eine reine Fiktion handele, sondern dass die Dialoge in eine »semi-dokumentarische[] Erzählung«²² eingebettet seien. Pinto versteht den Dialog zwischen den Piloten also durchaus als dokumentarisch und sieht das narrative Element lediglich in der faktenbringenden, unpathetischen Frauenstimme (F/Rica Blunck).²³ Die Fiktionalisierung, die den Stimmen der Piloten einerseits durch die Anordnung der Collage und die songartige Ver-

17 | Ebd., S. 22.

18 | Vgl. Pinto: Stimmen auf der Spur, S. 260.

19 | Vgl. ebd.

20 | Sölbeck: Die Geschichte des modernen Hörspiels, S. 132.

21 | Pinto: Stimmen auf der Spur, S. 260.

22 | Ebd., S. 261.

23 | Vgl. ebd.

knüpfung mit dem Musikbett widerfahrt, sich andererseits in der auffälligen Nüchternheit der Stimmen niederschlägt, lässt er außer Acht.

Eine so klare Differenzierung zwischen fiktionalen und nichtfiktionalen Elementen kann in der Rezeptionssituation nicht getroffen werden. Vielmehr – so müsste man sagen – fiktionalisieren sich die einzelnen Elemente gegenseitig, indem sie sich kontrastieren. Die Nüchternheit der nachgesprochenen Dialoge ermöglicht den Rezipientinnen und Rezipienten eine Distanz zum Gehörten. Umso stärker sehen sie sich allerdings mit der ›Echtheit‹ der Originalaufnahmen konfrontiert, die gegen Ende der Sequenz für etwa eine Minute freistehen, nicht mehr übersetzt, sondern lediglich durch die Frauenstimme den Geschehnissen zugeordnet werden. Das Aufprallen wird von ihr (als tendenziell fiktionales, hinzugefügtes Element) angekündigt und unmittelbar danach (als quasidokumentarisches Element) hörbar:

F: Es ist 18 Uhr 56. Das Flugzeug schlägt auf einen Bergkamm auf ... und fliegt weiter.

Crash

F: 3 Sekunden noch bis zum nächsten Bergkamm Mount Osutaka. Höhe 1 500 Meter.

Crash

F: Es ist 18 Uhr 56 und 30 Sekunden. Der Cockpit Voice-Recorder wird noch 2 Sekunden arbeiten. 420 von 424 Passagieren sind tot.

Bei ihnen finden sich Abschiedsbriebe.

In Reihe 54 gibt es 4 Überlebende

Eine Stewardess, ein Junge,

ein Mädchen und ihre Mutter.

Sie wurden 15 Stunden später

von eintreffenden Rettungsmannschaften geborgen.²⁴

So endet die Sequenz. Die weibliche Stimme wird laut Hörspielmanuskript »via Sprechfunk« eingebendet, ist technisch stark verzerrt und wirkt mechanisch. Gepaart mit der Nüchternheit ihrer Sprechweise, steht sie im deutlichen Gegensatz zu den verzweifelten Schreien der Piloten.

Die Zurückgenommenheit der Sprecherinnen und Sprecher, die auf die Rezipientinnen und Rezipienten im ersten Moment vielleicht unangemessen wirkt, schafft erst den Raum für die Aufmerksamkeit der Hörerinnen und Hörer. Pinto geht davon aus, dass die Stimmen, die die übersetzten Dialoge nachsprechen, so hauptsächlich als Medien fungieren, »sie lenken die Aufmerksam-

24 | Ammer/Einheit: Crashing Aeroplanes, S. 22.

keit nicht auf die Materialität, sondern versuchen im meist zurückgenommenen Ton, dem Zuhörer das Gesagte, das *Was* zu vergegenwärtigen²⁵.

Ein wichtiger Punkt innerhalb der Ästhetik in den Werken Ammers und Einheits ist, dass ihre Werke konstruiert, geformt und geordnet sind. So folgen die Collagen in *Crashing Aeroplanes* nicht nur bestimmten Mustern, sondern sind sogar songartig angeordnet und in Strophen und Refrains aufgeteilt. Nach Schweppenhäuser bewegt sich alles Seiende auf einer imaginären Bandbreite von Geformtheit. Auf dieser Skala stünde an dem einen Endpunkt die Formlosigkeit – also das Chaos – und an dem anderen Endpunkt die Wohlgeformtheit – also die Schönheit.²⁶ Durch die Konfrontation wohlgeformter musikalischer Klänge und distanziert eingesprochener Übersetzungen – wie in *Japan Airlines 123 am Mount Osutaka* – mit (scheinbar) chaotischen Originalaufnahmen entstehen in den Werken Ammers und Einheits harte Brüche, die die Konsumierbarkeit des Stücks unterbrechen und bei den Rezipientinnen und Rezipienten Reaktionen wie Erschrecken und Schock auslösen. Die Originaltöne liegen deshalb außerhalb der Form, weil Form und Funktion zwar immer in Zusammenhang mit natürlichen Gesetzmäßigkeiten stehen, aber eben keine Naturgegebenheiten sind, denn »Entwerfen, Konstruieren und Gestalten sind kulturelle Tätigkeiten«.²⁷

Wenn in *Japan Airlines 123 am Mount Osutaka* der nachgesprochene Dialog von den Originalaufnahmen des Absturzes abgelöst wird, wird dies von den Hörerinnen und Hörern als »Einbruch des Realen in die Fiktion« wahrgenommen.²⁸ So wird hier ein Montageverfahren verwendet, welches innerhalb der Kunst meistens das Ziel birgt, die Konsistenz und die Kontinuität eines Werks zu zerschlagen.²⁹ Sölbeck sieht in eben diesem Prozess die schockierende Wirkung des Hörstücks. So beschreibt sie die 8. Sequenz *E1 A1 1862 über Amsterdam* als einen »dramatischen Höhepunkt« innerhalb des Werks: »Der Moment des Absturzes wird kühl erzählt, der O-Ton bis zum Crash ausgehalten. Die Nähe zur Angst der Piloten ist kaum auszuhalten. Schockierend die konterkarierenden kühlen Stimmen.«³⁰

Diese Kontrastierung wird innerhalb von *Crashing Aeroplanes* allerdings nicht nur auf dem Weg der Gegenüberstellung von Originalaufnahmen und nüchternen Übersetzungen und Informationen erzeugt. Zugleich erfolgt eine inhaltliche Kontrastierung, die die anscheinend nüchternen Beschreibungen des Unglücks durch private Informationen über die Passagiere aufbricht:

25 | Pinto: Stimmen auf der Spur, S. 262.

26 | Vgl. Gerd Schweppenhäuser: Ästhetik. Philosophische Grundlagen und Schlussbegriffe. Frankfurt am Main 2007, S. 229.

27 | Ebd., S. 231.

28 | Vgl. Pinto: Stimmen auf der Spur, S. 263.

29 | Vgl. Schnell: Medienästhetik, S. 52.

30 | Sölbeck: Die Geschichte des modernen Hörspiels, S. 139 f.

- F: London Heathrow 21.12., 17 Uhr, Terminal 3, Pan American Airways teilt seinen Fluggästen mit: Flug 103 nach JFK wird eine halbe Stunde Verspätung haben.
- M2: Gwyneth Yvonne O. fliegt mit ihrer Tochter Bryony Elise.
- F: 20 Monate alt.
- M2: Sergeant Edgar E. fliegt zu seiner Mutter.
- F: Sie liegt im Sterben.
- M2: Gwyneth Yvonne ist im 4. Monat schwanger.
- F: Schon wieder.
- M2: Sie will nach Boston.
- F: Schon wieder ein neuer Freund.³¹

Sölbeck beschreibt diese Kontrastierung als dramatische Steigerung. Die Distanz zu den Passagieren des Flugzeugs würde in dieser Szene völlig aufgehoben, »aus den abstrakten Körpern von Unbekannten werden Menschen mit einer Geschichte, Menschen wie du und ich«.³²

Die Zielsetzung von *Crashing Aeroplanes* ist nach Sölbeck die eines »idealen Hörspiels«: »[D]as Werk muss den Hörer (nach Definition Ammers) packen, möglichst nah an die letzten Dinge, an die heiligen Bereiche des Lebens sowie des Todes dringen«.³³

Ammer und Einheit haben die Originaltöne der Black Boxes und die nachgesprochenen Texte der Originaltonpassagen »kompromisslos und schockartig« miteinander konfrontiert. Nach Pinto zwingt die »somit generierte spezifische Wirksamkeit durch die jeweiligen Stimmen den Zuhörer geradezu, sich dazu zu positionieren und ›Anteil‹ zu nehmen«.³⁴ Diesen Erfahrungsprozess der Anteilnahme an Ereignissen über eine künstlerische Aufarbeitung beschreibt Jacob Burckhardt bereits in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Er weist darauf hin, dass sich in Kunstwerken häufig mehr Wahrhaftiges finden ließe als in historischen Ereignissen. Kunstwerke böten »die unvergleichliche Möglichkeit, direkt zu erfahren, was damals gewesen sei, indem sie durch Anschauung unsere Teilnahme weckten, sei es durch Affinität oder Kontrastierung«.³⁵ Es entstehen also Rekonstruktionen von Realem, die allerdings nicht mit Ursprüngen gleichzusetzen sind. Vielmehr geht es darum, »in Spuren, Rudimenten und Erinnerungen veränderte Konstellationen zu erschaffen«:³⁶ Hier wird eine Differenzierung von Authentizität und Wirklichkeit notwendig. Die Wirklichkeit entsteht nach Koethen in dem Zwischenspiel von authentischem Material

³¹ | Ammer/Einheit: *Crashing Aeroplanes*, S. 24.

³² | Sölbeck: *Die Geschichte des modernen Hörspiels*, S. 141.

³³ | Ebd., S. 127.

³⁴ | Pinto: *Stimmen auf der Spur*, S. 256.

³⁵ | Koethen: *Der künstlerische Raum*, S. 129.

³⁶ | Ebd., S. 127 f.

und künstlerischer Konstruktion.³⁷ Ammer selbst beschreibt diese Kraft seines Werks auf der Verleihung des Hörspielpreises der Kriegsblinden. Er thematisiert die Anschläge auf das World Trade Center:

Mit dem Satz »Es gibt Momente, in denen die Kunst den realen Schrecken der Welt nicht mehr standhalten kann«, haben wir damals das Erscheinen der CD um vier Monate verschoben. Heute wissen wir, dass unsere spontane Pietät ein Fehler war. Wir wussten es in dem Moment, als wir zwei oder drei Tage nach dem 11. September eine Radiosendung hörten, in der der DJ sich weigerte, nach einer solchen Katastrophe seine normale Musiksendung zu machen, sondern stattdessen seine Sendung mit unserer Produktion *Crashing Aeroplanes* füllte. Weil man mit ihr – wie es eigentlich Aufgabe der Kunst ist – dem realen Schrecken näher kam als mit all den glatten, perversen und nur scheinbar authentischen Fernsehbildern.³⁸

Durch eben dieses direkte Erfahren eines Kunstwerks wird nach Burckhardt eine lebendige Konfrontation mit einem realen Ereignis möglich. Diese konstruierte Wirklichkeit stellt die Flugzeugabstürze in *Crashing Aeroplanes* zwar authentisch dar, Ammer und Einheit dämonisieren sie aber nicht, sondern entlocken ihnen »eine spezifische Sprache, einen spezifischen Rhythmus«.³⁹

Das Wort *ästhetisch* steht in unserer Alltagssprache für die äußere Erscheinung von etwas, für das *Schöne*.⁴⁰ Eben diese von Schweppenhäuser benannte »sinnlich angenehme Form« ist als Definition für die Ästhetik der Hörspiele Ammers und Einheits von besonderer Bedeutung, denn »sinnlich angenehm« bedeutet auch, dass etwas einen unkomplizierten Zugang bietet und somit leicht konsumierbar ist. Mit dieser Konsumierbarkeit spielen Ammer und Einheit, indem sie musikalische und popkulturelle Elemente in ihre Hörspiele einbringen und sie somit für die Hörerinnen und Hörer auf der rein akustischen Ebene zugänglich machen.

Nach Schweppenhäuser sind ästhetische Erfahrungen dann möglich, wenn Objekte unserer Anschauung eine ästhetische Funktion haben. Diese ästhetische Funktion besteht schlicht darin, dass die Form einer Aussage, einer Mitteilung oder einer gestalteten Präsentation im Vordergrund steht und nicht ihr Inhalt.⁴¹

Laut Hickethier spielen Emotionen innerhalb der Unterhaltungsmedien deshalb eine so große Rolle, weil eine Bindung der Emotionen an die Medien erfolgen sollte und diese so in den Privatbereich abgeschoben und der Öffentlichkeit entzogen werden konnten. »Der enorme gestalterische Aufwand in der In-

37 | Vgl. ebd., S. 128.

38 | Zit. n. Krug: Kleine Geschichte des Hörspiels, S. 157.

39 | Sölbeck: Die Geschichte des modernen Hörspiels, S. 128.

40 | Vgl. Schweppenhäuser: Ästhetik, S. 10.

41 | Vgl. ebd., S. 33.

szenierung von Emotionen dient dazu, sie zu medialen Ereignissen zu machen und sie darauf zu konzentrieren, damit auch deren Konsum zu befristen.«⁴²

Diese Auslagerung der Emotion ist ein Phänomen, das Ammer und Einheit in ihren Hörspielen zunehmend aufbrechen. Insbesondere in *Crashing Aeroplanes* werden nachrichtenähnliche Elemente verwendet, die in ihrer überspannten Darstellung polemisch und schockierend wirken. Das Musikbett, das die einzelnen Sequenzen begleitet, sorgt dafür, dass die letzten Minuten im Leben der Passagiere und die letzten Worte der Piloten akustisch zugänglich gemacht und in gewisser Weise ästhetisiert werden. Der Bruch zwischen dem inhaltlichen Schrecken und der äußereren Ästhetik emotionalisiert die Hörerinnen und Hörer, sodass eine Ästhetisierung des Schreckens als unangebracht empfunden wird. Das ist insofern ein interessanter Effekt, als dass Ammer und Einheit hier mit den Mitteln von Radiosendern arbeiten. Nachrichten werden musikalisch unterlegt und so konsumierbar gemacht. Eine andere Anspielung auf die mediale Verbreitung von Schreckensnachrichten ist die fortwährende Wiederholung einzelner Schlagworte oder Bilder, die in den audiovisuellen Nachrichten gezeigt werden. Ammer und Einheit wiederholen den Schrecken bis zur Unerträglichkeit und schaffen es somit, den Rezipientinnen und Rezipienten eine Empathie für das Gehörte und eine weitaus größere Emotionalisierung für die realen Ereignisse abzugewinnen, als eine authentische Berichterstattung es je könnte. Sie kritisieren die mediale Aufarbeitung von Schreckensnachrichten also mit der überspitzten Nutzung ihrer eigenen Mittel und schaffen es somit, die Abgestumpftheit der Rezipientinnen und Rezipienten zu durchbrechen. Mit der Artifizierung und Fiktionalisierung realer Begebenheiten schaffen sie somit ein Stück emotionale Authentizität, die den Rezipientinnen und Rezipienten sonst verborgen bleibt.

Ammer und Einheit stellen die Flugzeugabstürze in *Crashing Aeroplanes* zwar authentisch dar, dämonisieren sie aber nicht, sondern entlocken ihnen »eine spezifische Sprache, einen spezifischen Rhythmus«.⁴³

In der Begründung der Jury heißt es:

Das Stück thematisiert ein Phänomen, das so kühn wie alltäglich, so mythisch wie technisch beherrschbar ist und bei dem dennoch eintretendes technisches Versagen als extrem katastrophal, bedrohlich und wie eine Strafe für Hybris erlebt wird. Die Autoren erliegen aber nicht der Versuchung, Fliegen, Flugangst und Abstürze zu dämonisieren, sondern beziehen sich eher auf das Serielle, das Strukturelle von Flugzeugabstürzen, deren Hergang und Gründe immer dem Cockpit Voice Recorder zu entnehmen versucht wird.⁴⁴

42 | Knut Hickethier: Die kulturelle Bedeutung medialer Emotionserzeugung. In: Bartsch/Eder/Fahlenbrach: Audiovisuelle Emotionen, S. 114.

43 | Sölbeck: Die Geschichte des modernen Hörspiels, S. 128.

44 | Zit. n. Sölbeck: Die Geschichte des modernen Hörspiels, S. 129.

Bezüglich des Ikarus-Mythos gibt es eine auffällige Diskrepanz: Während die Literatur häufig auf ihn verweist, wird er in einschlägigen Lexika meistens nicht als eigenständiger Mythos aufgeführt, sondern unter »Dädalus« verzeichnet.⁴⁵ Die Einbettung des Stücks in den Ikarus-Mythos lässt die Flugzeugabstürze als eine Strafe für Hybris erscheinen. Interessant ist, dass Ovid für den Ikarus-Mythos zwei konkurrierende Versionen liefert. Indem er den Mythos innerhalb seiner *Metamorphosen* in eine Rahmenhandlung einbettet, scheint sich die Schuldfrage zu verlagern. Während in der *Ars amatoria* die Schuld für den Absturz allein auf Ikarus lastet, der aus Übermut zu nah an die Sonne flog, findet in den Metamorphosen insofern ein Ausgleich statt, als dass Dädalus zuvor seinen Neffen aus Neid von der Akropolis stieß.⁴⁶ Bei Ammer und Einheit wird der Ikarus-Mythos in lateinischer Sprache in eine Collage mit Flughafengeräuschen und der Erläuterung zur Funktion des Cockpit-Voicerekorders eingebettet.

Fahlenbrach beschreibt, dass die körperlichen Wirkungsmechanismen emotionaler Metaphern in audiovisuellen Medien noch deutlicher zum Vorschein kommen als in der Sprache. Dies funktioniert u. a., »indem sie kognitive und emotionale Metaphern formal-ästhetisch in Szene setzen und den diesen zugrunde liegenden Konzepten und ihrer körperlichen Tiefensemantik eine audiovisuelle bzw. sensorische Gestalt geben, die auch physisch erlebt werden kann.«⁴⁷

Dass die Werke Ammers und Einheits auf ihre Rezipientinnen und Rezipienten häufig sehr emotionalisierend und ergreifend wirken, liegt unter anderem daran, dass Hören und Zuhören zentripetale Prozesse sind: »wenn wir uns dem Hörsinn hingeben [...], so scheinen die Schallwellen direkt in unseren Körper einzudringen«.⁴⁸ Das bedeutet, dass wir uns als Zentrum der Gehörten wahrnehmen. Das kann infolgedessen so weit führen, dass wir beim Hören von Musik teilweise gar nicht mehr zwischen uns als Subjekten der Wahrnehmung und der Musik als wahrgenommenem Objekt differenzieren können.⁴⁹ Eben deshalb erleben die Rezipientinnen und Rezipienten von *Crashing Aeroplanes* die Abstürze so intensiv und sind sehr viel betroffener, als wenn sie beispielsweise eine filmische Auseinandersetzung mit Originalbildern sähen. Der Sehsinn ist schließlich ein Distanzsinn, während der Hörsinn ein involvierender Sinn ist, sodass beim Zuhören immer eine Identifikation mit dem Gehörten

45 | Vgl. Anke Detken: Fliegen ist schwer. In: Ulrich Raulff (Hg.): Jahrbuch der Deutschen Schillergesellschaft. Bd. L1 (2007), S. 341.

46 | Vgl. ebd., S. 342.

47 | Vgl. Fahlenbrach: Audiovisuelle Metaphern und Emotionen im Sounddesign, S. 330.

48 | Ursula Brandstätter: Grundfragen der Ästhetik. Bild – Musik – Sprache – Körper. Köln 2008, S. 136.

49 | Vgl. ebd.

stattfindet.⁵⁰ Teilweise überschneidet sich diese Wirkung mit der Idee des Immateriellen im Hörspiel, die vor allem auf Kolb und Schwitzke zurückgeht. Nach Bachmann findet eine Übertragung in die Seele statt und das gesprochene Wort im Hörspiel wird einer Eingebung der Hörerinnen und Hörer gleich.⁵¹ Diese Identifikation führt zu einer intensiven Beziehung zwischen hörendem Subjekt und gehörtem Objekt, sodass sich die Grenzen zwischen Objekt und Subjekt aufzulösen scheinen.⁵²

Die Experimente von Friedrich Knilli unterstreichen diese Emotionsgenerierung über den Hörsinn. Knilli hat Hörspiele Versuchsgruppen vorgespielt und diese danach über die Inhalte befragt. Unmittelbar nach dem Hören standen bei den Rezipientinnen und Rezipienten Gefühlszustände im Vordergrund, Inhalte wurden im Vergleich sehr viel weniger erinnert.⁵³ Teilweise wurden sogar ausschließlich emotionale Aspekte, wie eine »durchgehende Stimmung« oder ein »Grundgefühl«, erinnert.⁵⁴ Mit ihrer Komposition aus Originalaufnahmen und musikalischen Elementen erzielen die Hörspiele von Ammer und Einheit einen emotionalen Eindruck bei den Hörerinnen und Hörern, der auch losgelöst vom Inhalt erreicht wird.

Hickethier beschreibt, wie die Medien zunehmend generationsprägende Emotionsangebote erzeugten. Auch erklärt er, dass im Rahmen dieser abrufbaren Emotionserzeugung vor allem Musik eine große Rolle spielt:⁵⁵ Musik und Geräusche nehmen in *Crashing Aeroplanes* einen zentralen Stellenwert ein und werden kaum durch Pausen unterbrochen. Somit ist das Stück auf akustischer Ebene als Gesamtkomposition zu werten. In der Begründung der Jury des Hörspielpreises der Kriegsblinden heißt es:

Die anonymen und dennoch menschlich so bewegenden Stimmen der Piloten zusammen mit anderen Originaltönen, von Routine-Aussagen bis zu technischen Geräuschen, werden von den Autoren zu einer so episodischen wie musikalischen Komposition verwoben: *Crashing Aeroplanes* ist einerseits ein Dokumentar- und Originaltonhörspiel, andererseits aber zugleich eine fast musikalisch zu nennende Komposition, die Tonmaterial verschiedenster Herkunft zu einem technoiden Oratorium kombiniert.⁵⁶

50 | Vgl. ebd.

51 | Vgl. Michael Bachmann: Ein Aufnahmezustand. Klang/Körper und Ideologiekritik im Neuen Hörspiel. In: Friedemann Kreuder/Michael Bachmann (Hg.): Politik mit dem eigenen Körper. Performative Praktiken in Theater, Medien und Alltagskultur seit 1968. Bielefeld 2009 (Theater 14), S. 201.

52 | Vgl. Brandstätter: Grundfragen der Ästhetik, S. 137.

53 | Vgl. Friedrich Knilli: Das Hörspiel in der Vorstellung der Hörer. Selbstbeobachtungen. Frankfurt am Main 2009, S. 38.

54 | Vgl. ebd., S. 41.

55 | Hickethier: Die kulturelle Bedeutung medialer Emotionserzeugung, S. 115.

56 | Zit. n. Sölbeck: Die Geschichte des modernen Hörspiels, S. 129.

Die rhythmische Musik in *Crashing Aeroplanes* könnte nach Sölbeck »technoider Pop« genannt werden, weil sie Elemente von Pop, Techno und Ambient Music aufgreift.⁵⁷ Anhand dieser Beschreibung wird deutlich, dass Musik, Geräusche, aber auch Sprache innerhalb der Hörspiele auf eine Soundebene reduziert werden. »Die Geräusche werden teilweise stark verfremdet und als Sound benutzt, d. h. die Wiederholung eines gesampelten O-Tons erhält eine Rhythmisierung, die zu einer Abkopplung vom Inhalt führt.«⁵⁸ Nach Kapfer traten Pop und Avantgarde im Neuen Hörspiel gleichzeitig auf und veränderten das deutsche Hörspiel nachhaltig.⁵⁹ Bachmann sieht es als einen wichtigen Aspekt des Neuen Hörspiels an, dass es gerade die materielle Seite und den Klang von Wörtern sowie das »Handeln« der Sprache selbst in den Vordergrund rückt: »Die eigene Wirklichkeit – die Materialität – des Sprachkörpers wird gegenüber einer zu bedeutenden Wirklichkeit aufgewertet.«⁶⁰ Nach Vowinckel allerdings findet sich diese Art des Umgangs mit Sprache vorwiegend in Originaltonhörspielen aus Umweltklängen. Da der Klangaspekt innerhalb dieser Stücke im Vordergrund steht, werden auch die sprachlichen Elemente häufig auf ihren Geräuschcharakter reduziert. Hintergrund dieses Verfahrens ist die Idee, dass alle Klänge gleichberechtigt behandelt werden.⁶¹

Wichtig ist es auch, dass in *Crashing Aeroplanes* viele der Geräusche für die Hörerinnen und Hörer nicht identifizierbar sind oder eingeordnet werden können. Das Hörspiel beginnt mit dem Rauschen eines abstürzenden Flugzeugs. Nach Sölbeck suggeriere dieser Einstieg Authentizität und es entstehe eine ›beunruhigende‹ Atmosphäre: »Hektische Stimmen rufen in Gefahr und Angst. Der rasante Einstieg sichert Aufmerksamkeit und Spannung des Hörers«.⁶² Diese Einschätzung Sölbecks ist insofern nicht nachvollziehbar, als dass sie in ihrem Werk selbst angibt, dass der Ton des Absturzes erst über die vorliegende Verschriftlichung identifizierbar wird. Für die Hörerinnen und Hörer ist die Akustik zu diesem Zeitpunkt kaum als Geräusch eines abstürzenden Flugzeugs wahrnehmbar.

Sölbeck beschreibt die Montage aus sprachlichen und musikalischen Elementen als ein Charakteristikum des Pop-Hörspiels.⁶³ »Er [Ammer] bekennt sich, ein Anhänger des Pop-Gedankens zu sein und verschweigt nicht die star-

57 | Ebd., S. 131.

58 | Ebd.

59 | Vgl. Herbert Kapfer: Harte Schnitte, ungezähmte Worte, Stimmen hört jeder. Pop im Hörspiel. Ein Essay. In: Institut für Neuere deutsche Literatur und Medien im Fachbereich 09 der Philipps-Universität Marburg (Hg.): Radioästhetik – Hörspielästhetik. Marburg 1997 (Augen-Blick 26), S. 45.

60 | Bachmann: Ein Aufnahmezustand, S. 193.

61 | Vgl. Vowinckel: Collagen im Hörspiel, S. 239.

62 | Sölbeck: Die Geschichte des modernen Hörspiels, S. 132.

63 | Vgl. ebd., S. 131.

ken Einflüsse der Pop-Kultur auf seine Kunst.⁶⁴ Ihre Definition passt zu der Einschätzung Käfers, der nach einer Definition des Pop-Hörspiels sucht und fragt:

Geht es um Stücke, in denen Pop-Musik einen wesentlichen Anteil hat? Geht es um literarische und musikalische Techniken des Pop oder die Art und Weise, wie Pop mit diesen Techniken spielt: Collage, Montage, Zitat, non-ideologischer Gebrauch von Geräusch-, Sprach- und Musikmaterial? Welche Elemente sind pop-typisch? Gibt es eine Ästhetik des Pop? Gibt es spezielle Produktionsformen? Oder geht es um Stücke von Pop-Künstlern, Literaten und Musikern, die ein Pop-Selbstverständnis haben?⁶⁵

Die Loslösung der verfremdeten sprachlichen Elemente von ihrem Inhalt nimmt Sölbeck als »Pause« wahr: »Mit dem Thema Flugzeugabsturz ist der Hörer ebenso gebannt wie schockiert. Es bedarf einer Erholungspause des innerlich Aufgewühlteins«.⁶⁶ Die Komposition aus Wiederholung und Rhythmisierung ließe die Hörerinnen und Hörer somit neue Aufmerksamkeit tanken. Viel wahrscheinlicher ist es jedoch, dass die musikalische Untermalung den Rezipientinnen und Rezipienten eben keine Pause gewährt, sondern gerade pausenlos in die nächste Sequenz überführt. Da insbesondere die Musik die Gefühlsgenerierung der Hörerinnen und Hörer vorantreibt und zu einer Manifestierung des Gehörten führt, ist ihre Rolle also gegenteilig zu bewerten.

Crashing Aeroplanes ist von klaren Strukturen geformt, die einzelnen Sequenzen sind liedartig aufgebaut und mit sich wiederholenden refrainähnlichen Textpassagen ausgestattet. Dieses Ordnungsprinzip schlägt sich in der Rezeption auf unterschiedliche Weise nieder. Zum einen wird das Hörspiel auf akustischer Ebene ästhetisiert und somit leicht konsumierbar. Zum anderen entsteht ein deutlicher Kontrast zwischen der akustischen Zugänglichkeit des Hörstücks und dem inhaltlich dargestellten Schrecken. Eben dieser Kontrast wird von den Rezipientinnen und Rezipienten als unangebracht empfunden und ruft Empörung hervor. In dieser dargestellten Konsumierbarkeit von Schreckensnachrichten schwingt eine deutliche Medienkritik mit. Innerhalb der medialen Berichterstattung werden Schreckensnachrichten häufig in die programmlichen Strukturen eingebettet, mit Musik untermauert und somit zugänglich gemacht.

Die Kontrastierungen innerhalb des Stücks bewirken, dass die einzelnen Passagen sich gegenseitig intensivieren. Die akustischen und inhaltlichen Brüche rufen bei den Hörerinnen und Hörern Schock und (Er-)Schrecken hervor. So löst *Crashing Aeroplanes* Anteilnahme in den Rezipientinnen und Rezipienten aus. Neben der vermittelten Authentizität ist dies auf das Hörspiel als

64 | Ebd., S. 126.

65 | Kapfer: Pop im Hörspiel, S. 54.

66 | Sölbeck: Die Geschichte des modernen Hörspiels, S. 131.

Medium zurückzuführen. Da Hören ein zentripetaler Prozess ist, können die Rezipientinnen und Rezipienten teilweise nicht mehr zwischen sich als Subjekt der Wahrnehmung und dem Gehörten als wahrgenommenem Objekt differenzieren. So entsteht – insbesondere über den Einsatz von Musik – eine Identifikation mit dem Gehörten, die den Rezipientinnen und Rezipienten eine Annäherung an den thematisierten Schrecken ermöglicht. Über die durchgängige musikalische Untermalung wird *Crashing Aeroplanes* nicht nur zur Gesamtkomposition, sondern unterstützt zugleich die Emotionsgenerierung der Hörerinnen und Hörer.

Auch wenn die Hörspiele Ammers und Einheits dokumentarische Elemente aufweisen, sind diese – und die verwendeten Originaltöne – durchweg als fiktional anzusehen. Nichtsdestoweniger kann der künstlerische Umgang mit Originaltönen ›Authentizität‹ produzieren, die zwar nicht mit ›Wirklichkeit‹ gleichzusetzen ist, in den Rezipientinnen und Rezipienten aber dennoch ein Gefühl des Miterlebens bzw. der Anteilnahme hervorrufen kann.

