

Unter Wasser Atmen – »Fisch werden«

Filmische Fantasien und Technologien des Tauchens

Natalie Lettenewitsch

»One thing about which fish know exactly nothing is water, since they have no anti-environment which would enable them to perceive the element they live in. [...] the fish has an essence or built-in potential which eliminates all problems from its universe. It is always a fish and always manages to continue to be a fish while it exists at all. Such is not, by any means, the case with man.«

Marshall McLuhan: »A Message to the Fish«¹

Atmung unter Wasser ist für Menschen ohne technische Hilfsmittel nicht möglich. Wer sich im Wasser nicht an der Oberfläche halten kann, geht unter – und ertrinkt. Menschliche wie nicht-menschliche

¹ McLuhan, Marshall: »A Message to the Fish«, in: Ders./Quentin Fiore/Jerome Agel, *War and Peace in the Global Village*, Corte Madere, CA: Gingko Press 2001, S. 175–191, hier S. 175.

Lebewesen brauchen Sauerstoff,² der im Wasser zwar enthalten ist, von Lungenatmern dort aber nicht verarbeitet werden kann. Wenn sich nach der Geburt die Lungen erstmals mit Luft gefüllt haben, gibt es kein Zurück mehr ins nasse Element, jedenfalls nicht auf Dauer. Auch der bei Neugeborenen noch ausgeprägte »Tauchreflex«, der bei Kontakt des Gesichts mit Wasser automatisch den Herzschlag verlangsamt,³ bildet sich schnell zurück.

Menschen haben Wege gefunden, dennoch in Unterwasserräume einzutauchen, auch in größere Tiefen. Um dabei dem Ertrinken zu entgehen, gibt es im Wesentlichen zwei Möglichkeiten: Atemluft für eine längere Dauer mithilfe von Schläuchen, Geräten und Gasgemischen bereitzustellen – oder den Atem anzuhalten, also *nicht* zu atmen (was je nach Lungenkapazität zeitlich begrenzt ist). Eine andere Methode, Unterwasserräume erfahrbar zu machen – auch für diejenigen, die sich physisch nicht darin befinden –, sind Unterwasserfilme.

In Unterwasserfilmen überlagern sich Tauch- und Filmtechnologien. Bei ihrer Produktion kommen Tauchmasken, Tarierwesten, Tiefenmesser, Druckluftflaschen, Unterwasserfahrzeuge, Kameragehäuse, Hydrophone, Lichtquellen und Rotfilter zum Einsatz, manchmal auch Studio-Tanks, Bluescreens und vieles mehr. Filmische Tauchgänge sind allerdings nicht nur technische Angelegenheiten, sondern auch solche der Imagination – und das eine ist vom anderen nicht

2 John Durham Peters erinnert in seinem Text »The Media of Breathing« daran, dass auch der Zusammenhang zwischen Leben und Sauerstoff nicht selbstverständlich ist und die Erde bis zur »Großen Sauerstoffkatastrophe« vor 2,3 Milliarden Jahren von anaeroben Mikroorganismen dominiert war. »Breathing is thus not in the least invariant or purely natural; rather, it has a decisively historical character.« Peters, John Durham: »The Media of Breathing«, in: Lenart Škof/Petri Berndtson (Hg.), *Atmospheres of Breathing*, Albany: SUNY, S. 179–195, hier S. 183.

3 Per Fredrik Scholander, der in den 1930ern die Physiologie tauchender Säugetiere erforschte, nannte den Tauchreflex »the master switch of life«. Scholander, Per Fredrik: »The Master Switch of Life«, in: *Scientific American* 209 (6), 1963, S. 92–107. <https://www.jstor.org/stable/24935967>

zu trennen. Sie bilden im Sinne von Donna Haraway »materiell-semiotische Knotenpunkte«,⁴ an denen Technologien und Mythologien, mediale Umgebungen und kulturelle Praktiken, menschliche und nicht-menschliche Lebewesen in vielfältige Verbindungen treten.

Unter den nicht-menschlichen Lebewesen im Meer stehen Säugetiere wie Wale und Delphine, die zum Atmen regelmäßig an die Oberfläche zurückkehren müssen, Menschen biologisch am nächsten und tauchen in Unterwasserfilmen häufig auf. Doch es ist vor allem die Fantasie des »Fisch-Werdens«, die rhetorisch und filmisch immer wieder adressiert wird. Sie speist sich aus der Überschreitung einer elementaren Grenze – denn Fische, mit Kiemen ausgestattet, können tatsächlich unter Wasser atmen. Wie Filme diesen Grenzbereich verhandeln, will ich in diesem Beitrag anhand von drei Variationen (Animation, Aqualunge, Apnoe) vorstellen.

Zunächst aber möchte ich das imaginative Feld umreißen, in dem sich das filmisch-mediale Tauchen in Unterwasserräumen bewegt. Zentral ist dabei die Vorstellung von Meer und Wasser als immer wieder beschworenem »Ursprung« des Lebens, andererseits aber der Verweis auf die »radikale Differenz« dieser für Menschen zugleich anziehenden und lebensfeindlichen Umgebung. Diese konträren Zuschreibungen hängen, so meine Vermutung, wesentlich mit dem Vorgang des Atmens zusammen – genauer, mit der Verbindung von Atem, Leben und Bewegung, die unter Wasser neu gedacht werden muss.

Immersion und Regression

Unter Wasser zu sein, heißt *im* Wasser zu sein, und zwar (anders als beim Schwimmen) unterhalb seiner Oberfläche und ganz von ihm umgeben. Eben das meint wörtlich der Begriff »Immersion« – »das vollständige Ein- und Untertauchen eines Objekts in eine Flüssigkeit«, genauer »den

4 Vgl. Haraway, Donna: *When Species Meet*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2008, S. 4.

Vorgang des Eintauchens oder den Zustand des Versunkenseins«. ⁵ Auf diese basale Definition verweist Robin Curtis, die Immersion in einem medienwissenschaftlichen Kontext und speziell mit Blick auf Filmwahrnehmung diskutiert hat. ⁶ Das »Eintauchen« kann sowohl auf das Element Wasser als auch auf eine mediale Erfahrung in künstlichen (ästhetisch und/oder apparativ erzeugten) Umgebungen bezogen werden. Dieses Zusammenspiel ist Teil der Attraktion von Unterwasserfilmen, die Zuschauer*innen in nur bedingt zugängliche Räume »hineinversetzen«. ⁷

Natascha Adamowsky spricht von einer »spezifischen Medialität der maritimen Observationsbedingungen«, und zwar bei »jeder virtuellen wie realen Tauchfahrt«, denn sie ist »entweder ein immersives Simulationsarrangement oder verlangt die Einkapselung des menschlichen Beobachters in einen wasserabweisenden und damit letztlich immer wasserfremden Kokon«. ⁸ Medialität lässt sich bei Unterwas-

-
- 5 Curtis, Robin: »Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder«, in: *montage/av* 17 (2), 2008, S. 89–109.
 - 6 Zum medienwissenschaftlichen Immersionsdiskurs vgl. u.a. Liptay, Fabienne/ Dogramaci, Burcu (Hg.): *Immersion in the Visual Arts and Media*, Boston: Brill Rodopi 2016; Breyer, Thiemo/Kasprovicz, David (Hg.): *Immersion. Grenzen und Metaphorik des digitalen Subjekts* (Navigationen, Jg. 19, H. 1/2019); Mücke, Laura: »Politik(en) der Immersion. Machtdiskurse über immensierte Nutzer_innen und Film als Kontingenz in potentialis«, in: *Journal Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium*, 2021, S. 89–107.
 - 7 Dabei geht es nicht um die naive Idee einer »totalen« Immersion. Eva Hayward differenziert diese Vorstellung in einem Text über das Monterey Bay Aquarium: »Nor is the engagement of our bodies and psyches in immersive experiences ever total; even diving requires technological support around the body. Immersion, then, is not unreality or reality; rather, it is awareness divided between being conscious enough both to engage an interface and to experience the rapture of the deep.« Hayward, Eva: »Sensational Jellyfish: Aquarium Affects and the Matter of Immersion«, in: *Differences* 23 (3), 2012, S. 161–196, hier S. 173.
 - 8 Adamowsky, Natascha: »Annäherungen an eine Ästhetik des Geheimnisvollen – Beispiele aus der Meeresforschung des 19. Jahrhunderts«, in: Wolfgang Krohn (Hg.), *Ästhetik in der Wissenschaft. Interdisziplinärer Diskurs über das Gestalten und Darstellen von Wissen*, Hamburg: Meiner 2006, S. 219–232, hier S. 225.

serfilmen im doppelten Sinne verstehen: in Bezug auf die komplexen Instrumentarien, Aufzeichnungsapparate und Produktionsmittel, die sie ermöglichen,⁹ aber auch in Bezug auf das Meer als Medium.¹⁰ Ins Meer einzutauchen, bedeutet einen Medienwechsel, und dabei geht es nicht nur um eine Analogie: Wasser ist ein Medium (wie die wässrige Lösung in einem Labor) – und legt damit nahe, seine stofflichen wie symbolischen Aspekte einzubeziehen.

Nicole Starosielski verweist in ihren kritischen Überlegungen zur Geschichte des Unterwasserfilms auf den buchstäblich nicht nur immersiven, sondern auch eskapistischen Aspekt des Abtauchens – wobei sie zwischen Tauch- und Filmtechnologien, zwischen realen und virtuellen Tauchfahrten keinen Unterschied macht: »Diving into the ocean, whether via scuba or cinematic technologies, is seen as an escape from the social and cultural processes that characterize everyday life.«¹¹ Immersive Versunkenheit ließe sich hier als eine Form der Regression in einen imaginären »Urzustand« jenseits sozialer Prägungen verstehen, die sich mit der Vorstellung vom Ozean als vermeintlich ahistorischem

-
- 9 Helen Rozwadowski hat darauf hingewiesen, wie sehr das Wissen gerade über die Ozeane von den Technologien bestimmt ist, mit denen sie erforscht werden, etwa Sonar oder Gravimeter. Auch Film lässt sich, wenngleich ihm stärker das Repräsentationsparadigma anhaftet, als eine solche Wissenstechnologie verstehen. Vgl. Rozwadowski, Helen M./Van Keuren, David K.: *The Machine in Neptune's Garden. Historical Perspectives on Technology and the Marine Environment*, Sagamore Beach, MA: Science History Publications 2004.
- 10 Medien werden dabei im Zuge ihrer Ökologisierung nicht nur als technische Werkzeuge, sondern auch als elementare Umwelten verstanden, häufig mit direkten Verweisen auf das Meer als theoretischen Ausgangspunkt, u.a. bei John Durham Peters: »To understand media, we should start not on land but at sea«. Peters, John Durham: *The Marvelous Clouds. Toward a Philosophy of Elemental Media*, Chicago/London: The University of Chicago Press 2015, S. 53. Zur Differenzierung der medienökologischen Begriffe *environment*, Milieu und Umwelt vgl. Sprenger, Florian: *Epistemologien des Umgebens. Zur Geschichte, Ökologie und Biopolitik künstlicher environments*, Berlin: transcript 2019.
- 11 Starosielski, Nicole: »Beyond Fluidity: A Cultural History of Cinema Underwater«, in: Stephen Rust/Salma Monani/Sean Cubitt (Hg.), *Ecocinema Theory and Practice*, New York: Routledge 2012, S. 149–168, hier S. 149.

Ursprungsort verbindet. Technische Eroberung ist dabei nicht Gegenpol, sondern Teil der mythologischen Aufladung von Meeres- und Unterwasserräumen. Sie werden, oft mit erheblichem medialem Aufwand, als »unberührte«, unmediatisierte Natur inszeniert, was Haraway spöttisch als »cartoon ideology of immediacy«¹² charakterisiert.

In der für die Filmtheorie prägenden Textsammlung *Was ist Film?* von André Bazin ist ein Artikel zu Jacques-Yves Cousteaus *LE MONDE DU SILENCE* (F 1956) enthalten. Unterwasserfilme bezeichnet er darin als »das einzig radikal Neue im Dokumentarfilm«, das jedoch »auf ein geheimes, unvordenkliches Einverständnis in uns selbst trifft«.¹³ Denn: »Der Mensch, sagen die Biologen, ist ein Meerestier, das sein Meer in sich trägt. Nicht verwunderlich also, daß das Tauchen ihm auch das dunkle Gefühl verschafft, zum Ursprung zurückzukehren.«¹⁴ Der evolutionsbiologische Hintergrund, auf den Bazin hier anspielt und so kultur- mit naturwissenschaftlichen Diskursen verschränkt, wurde unter anderem von der Meeresbiologin Rachel Carson formuliert, als Zusammenhang zwischen dem einzelnen menschlichen Leben und dem Ursprung des Lebens an sich (Phylogenese und Ontogenese):

»And as life itself began in the sea, so each of us begins his individual life in a miniature ocean within his mother's womb, and in the stages of his embryonic development repeats the steps by which his race evolved, from gill-breathing inhabitants of a water world to creatures able to live on land.«¹⁵

Die Verknüpfung von Meer und Mutterleib, die hier anklingt, taucht in Filmen und Texten immer wieder auf und ist Teil einer – oft auch problematischen – Vergeschlechtlichung von Wasser und Meeresräumen.¹⁶

12 D. Haraway: *When Species Meet*, S. 253.

13 Bazin, André: »Le Monde du silence«, in: Ders., *Was ist Film?* Berlin: Alexander 2004 [orig. 1956], S. 61–66, hier S. 61.

14 Ebd., S. 62.

15 Carson, Rachel: *The Sea Around Us*, London: Unicorn 2016 [orig. 1951], S. 20.

16 Vor allem im Kontext der Psychoanalyse finden sich Auseinandersetzung mit diesem Komplex, die sich häufig auf den (nicht direkt von Freud stammenden,

Die Zuschreibung, ein Raum der »Regression ins Vor- und Unbewusste«¹⁷ zu sein, hat es interessanterweise nicht nur für das Meer, sondern auch für das Kino gegeben, wie zuletzt Heide Schlüpmann in Erinnerung gerufen hat: etwa in der Baudry'schen Apparatus-Theorie, in der der dunkle Kinoraum als Befriedigung einer solchen Wunschfantasie verstanden wurde.¹⁸ Für Bazin ist »das Wasser [...] ein dreidimensionaler Lebensraum, der übrigens auch beständiger und homogener ist als die Luft und in den eingehüllt wir von der Schwerkraft befreit sind«.¹⁹ Er thematisiert hier nicht den Verlust, sondern den Zugewinn gegenüber dem Element Luft, denn gerade im Wasser verwirklicht sich für ihn ein ursprünglich mit der Luft verbundener Wunschtraum – der Traum vom Fliegen, der auch ein Traum des Kinos ist:

»Im Grunde symbolisiert der Fisch diese Befreiung von den irdischen Ketten ebenso gut wie der Vogel [...] Die Wissenschaft, mächtiger als unsere Vorstellungskraft, hat schließlich den alten Mythos vom Fliegen realisiert, indem sie dem Menschen sein virtuelles Fischsein offenbarte; denn der unabhängige Taucher erfüllt diesen Traum weit eher als die laute, kollektive Flugmaschine [...] Endlich flog der Mensch, mit seinen Armen!«²⁰

Trotz regressiver Wunscherfüllung und »unvordenklichem Einverständnis« ist das Wasser für Bazin aber auch »die andere Hälfte des

aber durch Freud berühmt gewordenen) Begriff des »ozeanischen Gefühls« beziehen.

17 Schlüpmann, Heide: »Raum geben«, in: Nach dem Film, 12.04.2019, nachdemfilm.de/essays/raumgeben

18 Vgl. ebd.

19 A. Bazin: »Le Monde du silence«, S. 61f.

20 Ebd., S. 62. Eine ähnliche Formulierung findet sich zur selben Zeit bei Edgar Morin in Bezug auf das Kino: »Dem Flugzeug ist es nicht gelungen, sich von der Erde zu lösen. Es hat sie nur bis in die Stratosphäre ausgedehnt [...] Die Flugmaschine hat sich folgsam der Maschinenwelt eingefügt, aber [...] Der Film erhob sich in einen Traumhimmel.« Morin, Edgar: Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung, Stuttgart: Klett Cotta 1958, S. 10.

Universums«²¹ – oder, mit Marshall McLuhan gesprochen, das »anti-environment«, das es für Menschen im Gegensatz zu Fischen unwiderfürlich darstellt (und das, im Kontrast zur immersiven Auflösung die von Adamowsky angesprochene Einkapselung erfordert). Starosielski spricht von »radically different dynamics of the undersea environment«,²² Jonathan Crylen von »radically different conditions than those that govern our existence.«²³ Solche Beschreibungen von Unterwasserräumen als »radically different« gehen m.E. auf den buchstäblich *elementaren* Charakter dieser Differenz zurück – zwischen Wasser (Meer) und Erde (Land), aber vor allem zwischen Wasser und Luft, insofern Luft das Medium menschlicher Atmung und somit menschlichen (Über)lebens ist.

(Sub)aquatische Räume werden als »das radikal Andere« imaginiert, aber auch als Domäne der Auflösung von Grenzen und Differenzen, wobei Mythologie und Biologie ineinandergreifen: eine »Sphäre des Flüssigen, Zweideutigen und Undefinierbaren [...] wie der fließenden Übergänge und Ununterscheidbarkeiten zwischen Tieren, Mineralien und Pflanzen.«²⁴ »Fluidität« hat sich ähnlich wie »Immersion« als Schlagwort in kultur- und medienwissenschaftlichen Kontexten etabliert.²⁵ Starosielski positioniert sich in »Beyond Fluidity« mit Blick auf Unterwasserfilme explizit gegen den Begriff, insoweit er zur Aus-

21 A. Bazin: »Le Monde du silence«, S. 61.

22 N. Starosielski: »Beyond Fluidity«, S. 150.

23 Crylen, Jonathan Christopher: *The Cinematic Aquarium. A History of Undersea Film*, Iowa: University of Iowa 2015, S. 8f.

24 Adamowsky, Natascha: *Ozeanische Wunder. Entdeckung und Eroberung des Meeres in der Moderne*, Paderborn: Fink 2017, S. 302.

25 Sie ist u.a. auch als »mediale Spezifik des Kinos« beschrieben worden: »In dieser Fluidität besteht die genuine Grundlage der Kinetographie.« Lisa Gotto bezieht sich hier auf Edgar Morins Filmtheorie und seine Betonung des »flüchtigen« Charakters von projizierten Filmbildern Gotto, Lisa: »Der Mensch des (Hollywood-)Kinos: Eine Sichtung mit Edgar Morin«, in: Ivo Ritzer (Hg.), *Classical Hollywood und kontinentale Philosophie*, Wiesbaden: Springer VS 2015, S. 73–88, hier S. 75.

blendung von (auch in Meeresräumen wirksamen) Machtverhältnissen beiträgt:

»Like many frontiers, these environments are often depicted as subversive spaces where it is possible to challenge and reorient existing social conventions. [...] this conceptualization of undersea environments as existing beyond the social, as a domain solely of nonhuman Others, has often masked the racial, cultural, and gendered dynamics which have historically unfolded across the ocean.«²⁶

Film ist mit der »Eroberung« der Meere verbunden, und das historisch noch sehr viel direkter als mit den kolonialen Landnahmen. Das filmische Eintauchen und Vordringen in Unterwasserräume mag auf paradoxe Weise Regressionsfantasien verkörpern – es ist auch von geostrategischen, militärischen und extraktivistischen Interessen rund um Rohstoffe und Einflussphären durchzogen. Insofern handelt es sich um ein regressives, aber keineswegs unschuldiges Szenario, um immersive, aber auch invasive mediale Logiken. Die fantasmatischen Anteile des Tauchens und die Sehnsucht nach »subversive spaces«, die diesen Verstrickungen entkommen, will ich dennoch ernstnehmen, und am Schluss nochmal auf die Frage nach ihrem utopischen Potenzial zurückkommen.

Animation

Mit Unterwasserfilmen sind hier vor allem dokumentarische Filme gemeint, denen auf Produktionsebene reale Tauchgänge zugrunde liegen. Ich möchte aber zuerst einen kleinen Umweg gehen und auf eine animierte Unterwasserszene zu sprechen kommen. Sie findet sich in einem klassischen Zeichentrickfilm, der Disney-Produktion *THE SWORD IN THE STONE* (USA 1963, R: Wolfgang Reitherman), einer Adaption der Artus-Sage. Eigentlicher Protagonist des in Deutschland unter dem Titel

26 N. Starosielski: »Beyond Fluidity«, S. 149.

MERLIN UND MIM (später DIE HEXE UND DER ZAUBERER) erschienenen Films ist Merlin, der Zauberer.

Merlin begegnet dem jungen Artus und unterzieht ihn einer Reihe von Verwandlungen – als erstes in einen Fisch. Zu Beginn der Szene gehen die beiden an einem Flusssufer entlang und werden schon hier nur anhand ihrer verschwommenen Spiegelbilder im Wasser gezeigt, bevor sie mit ihren verwandelten diegetischen Körpern auf die andere Seite wechseln. »When I said I that could swim like a fish, I really meant as a fish. [...] After all I happen to be a wizard. [...] Can you imagine yourself as a fish? Then I think my magic can do the rest. Aquarius, aquaticus, aqualitus!« Artus wird als Fisch in den Schlossteich und damit buchstäblich ins kalte Wasser geworfen. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten lernt er von Merlin, seine Flossen zu benutzen und zwischen Grund und Oberfläche die Balance zu halten: »You are living between two planes now«. Merlin, ebenfalls in Fischgestalt, singt dazu »That's What Makes the World Go Round«.

Das Problem der Atmung unter Wasser wird im Zuge dieser magischen Verwandlung nicht explizit thematisiert – sie funktioniert einfach, so wie sie häufig auch in Träumen als gegeben hingenommen wird. Was dagegen als weniger selbstverständlich vorgeführt wird, ist die Fähigkeit sich »wie ein Fisch im Wasser« zu *bewegen*. An dieser Stelle ist es interessant daran zu erinnern, was »Animation« bedeutet: in Bewegung versetzen, zum Leben erwecken – eigentlich: Leben einhauchen (von lateinisch *anima*: Seele oder Atem). Filmische Animation bringt stillstehende Bilder in Bewegung. Das betrifft prinzipiell jeden Film, den Animationsfilm aber noch mal im Besonderen, insofern er nicht auf eine Bewegung vor der Kamera zurückgeht, sondern die Bewegung des statischen Ausgangsmaterials erst hervorbringt. Merlin: »Stop and Go... That's What Makes the World Go Round«. Es ließe sich zuspitzen, dass die narrative Leerstelle der Atmung hier von der filmi-

schen Operation selbst ausgefüllt wird, von der magischen Verwandlung respektive »mechanischen Verlebendigung«²⁷ des Films.

Lisa Åkervall und Chris Tedjasukmana haben mit Blick auf die filmtheoretischen Überlegungen von Bazin und Morin ausgeführt, »dass Film nie in einem direkten zeitlichen Abbildungsverhältnis zum Leben steht, sondern in der Latenz einer nachträglichen Animierung das Tote wieder zum Leben erweckt. Allerdings reanimiert der Film nicht den Körper selbst, sondern, wie Morin betont, lediglich ein schattenhaftes Bild als Teil des Gedächtniskomplexes«.²⁸ Film wäre demnach nicht nur Animation, sondern Reanimation.

Bezogen auf einen realen menschlichen Körper bedeutet Reanimation, einen zum Stillstand gekommenen Kreislauf durch Mund-zu-Mund-Beatmung und Herzdruckmassage wieder in Gang zu bringen. Das geschieht nach einer Asphyxie (Atemdepression), etwa wenn Wasser in die Lunge eingedrungen ist. Eine solche Reanimation als narratives Element findet sich in *THE ABYSS* (USA 1989, R: James Cameron), der realfilmische und digital animierte Elemente aufeinandertreffen lässt.²⁹ Das Setting ist eine Unterwasser-Bohrplattform, von der aus ein Bergungsteam nach einem gesunkenen U-Boot forschen soll

27 Gemeint ist »kein mechanistischer Prozess, sondern eine ästhetische Erfahrung, die mechanisch begründet ist«. Tedjasukmana, Chris: *Mechanische Verlebendigung*, Paderborn: Fink 2014, S. 14.

28 Vgl. Åkervall, Lisa/Tedjasukmana, Chris: »Zur Einführung«, in: Adina Lauenburger et.al. (Hg.), *Waking Life. Kino zwischen Technik und Leben*, Berlin: b_books 2016, S. 9–18, hier S. 11.

29 Mittels exzessiv vorgeführter digitaler Animationstechniken wird hier das Wasser selbst zu einem wurmartigen Wesen verlebendigt und kann viskoelastisch jegliche Gestalt annehmen, so auch das Gesicht des Gegenübers (ähnlich wie zwei Jahre später in *TERMINATOR II* das neue Terminator-Modell aus flüssigem Metall). Anhand des ebenfalls zu Beginn der 1990er Jahre entstandenen *FREE WILLY* (USA 1993, R: Simon Wincer), in dem nicht zufällig der Sprung eines Meeressäugers im Mittelpunkt steht, hat Linda Waack über den »epistemischen Sprung« der damals aufkommenden hybriden CGI-Bilder nachgedacht, ihre »Hyperflexibilität [...], die sich von jener eingeschränkten Bewegungsmöglichkeit in Tricktechnik animierter Modelle unterscheidet bzw. befreit« – aber auch über ihren prekären Charakter. Waack, Linda: »Walfreiheit. What it took

und dabei selbst in Lebensgefahr gerät. Lindsey, die Ingenieurin der Plattform, überlässt nach einem verunglückten Manöver ihrem geschiedenen Mann Bud den einzigen zu diesem Zeitpunkt vorhandenen Taucheranzug und »ertrinkt« freiwillig, um später minutenlang von ihm wiederbelebt zu werden – mit seiner Atemspende, einem Defibrillator sowie mit (mehr oder weniger deutlich sexualisierten) Stößen, Schlägen, Küssen und Beschimpfungen. Bei einem weiteren Tauchgang Buds kommt ein Anzug mit experimenteller Flüssigkeitsatmung zum Einsatz, gegen die er sich anfänglich sträubt. Zu seiner Beruhigung wird ihm die Rückkehr in einen embryonalen Zustand in Aussicht gestellt: »We all breathe liquids for nine months, your body will remember.«

Wenngleich es solche Versuche in der Tauchmedizin tatsächlich gibt, zumindest mit Laborratten: Unterwasseratmung mit menschlichen Lungen bleibt bis dato eine Fantasie. Um Wasser atmend ein- und ausströmen zu lassen, sind Kiemen erforderlich. Dieses Problem wird in einem anderen Film mit hybriden Animationsbildern prosthetisch gelöst, wiederum von einem Zauberlehrling: In *HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE* (UK 2005, R: Mike Newell) verschafft sich der Protagonist mithilfe von magischem »gillyweed« Kiemen und Schwimmhäute.

Aqualunge

Tricktechnisch konnten Filme immer schon Unterwasserräume zeigen, unabhängig von Tauchtechnologien. Schausteller Georges Méliès filmte durch Aquarien hindurch, wenn er in *LE VOYAGE DANS LA LUNE* (1902) die Mondraumfähre unter Wasser landen ließ oder in *DEUX CENTS MILLES SOUS LES MERS OU LE CAUCHEMAR DU PÊCHEUR* (1907) Motive von Jules Verne adaptierte. »We all have seen the wonders of the deep

Cinema to *FREE WILLY*«, in: Nach dem Film, 20.03.2020, nachdemfilm.de/issues/text/walfreiheit

sea [...] in the moving films«³⁰, schrieb Hugo Münsterberg 1915, dessen Begeisterung für das Kino nach eigener Schilderung durch NEPTUNE'S DAUGHTER (USA 1914, Herbert Brenon) ausgelöst wurde. Um diese Zeit gab es auch erste, verschwommene Unterwasserfilmbilder aus dem offenen Meer zu sehen. Die Gebrüder Williamson nahmen sie aus der sogenannten *photosphere* auf, die das Prinzip des Aquariums invertierte. Eine Kammer mit Ausguck, am Ende einer langen Röhre unterhalb eines Bootes, umschloss sowohl die Kamera als auch die Filmenden – diese konnten somit tauchen, ohne nass zu werden.

Die Bewegung einzelner Taucher außerhalb von Taucherglocken oder anderen starren Gehäusen war seit dem 19. Jahrhundert mit Helmtauchanzügen (Skaphandern) möglich, die vor allem bei Hafenarbeiten zum Einsatz kamen und über Schläuche mit Luft versorgt wurden. Dabei zeigte sich ein Problem der Atmung unter Wasser: die starke Druckeinwirkung auf Körper und Luft bzw. die zu schnelle Druckentlastung während des Auftauchens, welche Gasblasen im Gewebe und entsprechende Beschwerden verursacht – die Dekompressionskrankheit oder »Taucherkrankheit«. Sie beschäftigte auch den Physiologen John Scott Haldane, der in Oxford zur Physiologie der Atmung forschte.³¹ Der nach ihm benannte »Haldane-Effekt« beschreibt die erhöhte Aufnahmefähigkeit des Blutes für Kohlendioxid, je mehr Sauerstoff ans Gewebe abgegeben wird, und die Steuerung des Atemreflexes durch diesen chemischen Prozess.³² Haldane versuchte die Abläufe

30 Münsterberg, Hugo: »Why We Go to the Movies«, in: Allan Langdale (Hg.), Hugo Münsterberg on Film, New York: Routledge 2002 [orig. 1915], S. 171–182, hier S. 171.

31 Vgl. Haldane, John: Respiration, New Haven: Yale University Press 1922.

32 Sein Sohn J.B.S. Haldane, der später vor allem als Genetiker bekannt wurde und in engem Austausch mit dem Autor Aldous Huxley stand, befasste sich seinerseits mit dem Thema Sauerstoffdiffusion und tauchte als »Assistent« bzw. Versuchsperson seines Vaters schon im Alter von 13 Jahren. Neben seiner Forschungsarbeit veröffentlichte er 1937 auch ein Kinderbuch, *My Friend Mr. Leakey*, in dem ein Zauberer Menschen in Meerestiere verwandelt und sich von einem Kraken das Essen servieren lässt – wie die deutsche Übersetzerin kolportiert, beschrieb Haldane Zauberer als »Vorläufer der Techniker und Wissenschaft-

des Atmens vor allem anhand von Tauchexperimenten zu verstehen. Er entwickelte Ausrüstungsgegenstände wie Bleigurte und Gasmasken sowie 1907 eine Dekompressionstabelle für die britische Marine, die Pausen beim Auftauchen festlegte.

Zur technisch unterstützten Atmung und Bewegung unter Wasser gab es also schon Erkenntnisse und Methoden, die allerdings auf dem Prinzip der Luftversorgung von der Oberfläche aus beruhten. Fortbewegungsweise war das schwerfällige Gehen auf dem Meeresboden mit Bleischuhen und einem geringen Aktionsradius. Diese »Unzulänglichkeiten des Helmtauchers [...] stimulierten neue technische Lösungen. Sie zielten vor allem auf Autarkisierung.«³³ Das Tauchen sollte sich von den vertikalen Begrenzungen des Unterwasserraums lösen, als freischwebende Bewegung zwischen Grund und Oberfläche: Bazins »Traum vom Fliegen«.

Diese Form des Tauchens ist eng mit der Entwicklung des Unterwasserfilms verbunden. Der österreichische Biologe und Filmautor Hans Hass benutzte dafür den Begriff »Schwimmtauchen«. Die von ihm gedrehten Bilder des Kulturfilms *PIRSCH UNTER WASSER* (D 1942, R: Rudolf Schaad)³⁴ gelten als erste Unterwasserfilmaufnahmen, die freischwimmend entstanden – allerdings noch ohne Atemgerät und mit entsprechend kurzen Einstellungslängen. Ziel war nun eine Zusammenführung von Freitauchen und Gerätetauchen, die flexible Bewegung *und* einen längeren Aufenthalt unter Wasser ermöglichen sollte: »a breathing device that, unlike the helmet, would allow him to retain the freedom of the skin diver«.³⁵ Technisch realisiert wurde

ler«. Lehrburger, Ursula: »Vorwort der Übersetzerin«, in: J.B.S. Haldane: *Mein Freund der Zauberer*, Ravensburg: Maier 1974, S. 8.

33 Möser, Kurt: »Die Sinnesverwirrungen des Helmtauchers«, in: Ders., *Grauzonen der Technikgeschichte*, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2011, S. 57–64, hier S. 58.

34 Die Aufnahmen wurden bereits 1939 auf der karibischen Insel Curaçao gedreht, aber erst einige Jahre später veröffentlicht, ergänzt um zusätzliches Material und eine im Wiener Krapfenwaldbad inszenierte Rahmenhandlung.

35 Norton, Trevor: *Stars Beneath the Sea. The Extraordinary Lives of the Pioneers of Diving*, London: Arrow 2000, S. 202.

sie während des Zweiten Weltkrieges in Kooperation mit dem Lübecker Unternehmen Dräger, das Atemgeräte für militärische, zivile und medizinische Kontexte herstellt (in jüngerer Zeit ist es aufgrund des stark erhöhten Bedarfs während der COVID-19-Pandemie bekannt geworden). Das Drägerwerk hatte vor dem Ersten Weltkrieg bereits sogenannte »Tauchretter« produziert, ringförmige kleine Sauerstoffgeräte für Notaufstiege von havarierten U-Boot-Besatzungen. Sie kamen auch bei der Brandbekämpfung und im Bergbau zum Einsatz,³⁶ also bei unterschiedlichen Gefährdungen des Atems:

»Tauchen war die Vorbereitung für die menschliche Eroberung von Räumen, die zuvor als unbetretbar galten, und für das technisch ermöglichte Existieren in extremis. [...] Die Taucherei, die sich in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts entwickelte, muß deswegen als Technik gesehen werden, die für eine verschärfte Herrschaft der Mechanisierung ebenso stand wie für neues Umgehen mit Körperlichkeit. [...] Überall da, wo im 20. Jahrhundert die Schnittstellen zwischen Technik und Mensch sehr nahe und sehr bedrohlich an den eigenen Körper und seine vitalen Funktionen heranrückten [...] spielte Tauchtechnik eine zunehmend bedeutsame Rolle.«³⁷

Der Tauchretter war ein Kreislauftauchgerät (»rebreather«), dabei wird ein gleichbleibendes Luftvolumen in einen Atemsack ein- und ausgeatmet und immer wieder mit Sauerstoff angereichert, während das ausgeatmete Kohlendioxid durch Atemkalk (Calciumhydroxid) chemisch gebunden wird. Von Hans Hass wurde das Gerät leicht modifiziert, da es nicht mehr nur um Notaufstiege ging, sondern um kontinuierliche

36 Zu Beginn des 20. Jahrhunderts gab es zahlreiche Grubenunglücke, die diese Entwicklung forcierten – die Firma Dräger verweist darauf im Rahmen von Corporate-Publishing-Texten wie »Langer Atem. Die Geschichte des Atemschutzes«. https://www.draeger.com/Corporate/Content/140329_geschichte_des_aatemschutzes_final.pdf (01.07.2018). Zur Geschichte des Drägerwerks und seiner widersprüchlichen Verflechtung mit NS-Regime und Kriegsindustrie vgl. auch: Lorentz, Bernhard: *Industrielite und Wirtschaftspolitik 1928–1950. Heinrich Dräger und das Drägerwerk*, Zürich: Schöningh 2001.

37 K. Möser: »Die Sinnesverwirrungen des Helmtauchers«, S. 62.

Fortbewegung unter Wasser (der Atemsack wurde zur Veränderung des Schwerpunkts auf den Rücken verschoben). Es handelte sich weniger um eine Neuerfindung als um eine kontextuelle Anpassung, eine veränderte Praxis:

»Technisch gesehen wies es nur geringe Neuerungen auf, unterschied sich aber in der Anwendungsweise grundsätzlich von allen früheren Apparaturen. Im Gegensatz zu den bisherigen Gepflogenheiten des Menschen, sich auch unter Wasser bei Taucherarbeiten auf dem Meeresgrund aufrecht schreitend fortzubewegen – also ausgerechnet in der Stellung in welcher er auch dem Wasser den meisten Widerstand bietet – ermöglichte das Gerät die einzige physikalisch richtige Fortbewegungsweise, deren sich auch alle anderen Säugetiere bedienen, die wieder das Wasser besiedelt haben, nämlich mit dem Kopf voran und Flossen an den rückwärtigen Extremitäten.«³⁸

Die Form der Bewegung war also entscheidend – nicht nur für den Tauchvorgang selbst. Die schwebende Mobilität auch der Kameraperspektive wurde von Hass als besonderes Potenzial des Unterwasserfilms hervorgehoben: »Wie ein Vogel kann man durch die Meeresabgründe gleiten und so Fahrten zustande bringen, die alles an Land Mögliche in den Schatten stellen.«³⁹

In Bezug auf die Atemregulation war ein weiterer Vorteil der apparativen Anordnung, dass die im Kreislauf verbleibende Luft nicht an die Umgebung abgegeben werden musste und somit keine Luftblasen produzierte, was das geräuschlose Annähern an Tiere unter Wasser ermöglichte. Es kam dem von Hass propagierten Ideal entgegen, dass Forscher*innen das Labor verlassen und Fische in ihrer natürlichen Umwelt studieren sollten.⁴⁰ Fische sind dabei nicht nur Objekt der

38 Hass, Hans: »Schwimmtauchen als neue Methode der Meeresforschung«, in: Denisia. Kataloge des Biologiezentrums des Oberösterreichischen Landesmuseums (16), 2005 [orig. 1948], S. 5–8, hier S. 5.

39 Hass, Hans/Katzmann, Werner: Der Hans-Hass-Tauchführer. Das Mittelmeer, Wien: Molden 1976, S. 39.

40 H. Hass: »Schwimmtauchen«, S. 5.

Beobachtung, sondern auch symbolisches Vorbild. Nach dem ersten Tauchgang notiert Hass: »Jetzt war ich wirklich Fisch unter Fischen.«⁴¹

Ein gewichtiger Nachteil des Dräger-Geräts war aber die druckbedingt toxische Wirkung von reinem Sauerstoff in größeren Tiefen, so dass es sich in der Breite nicht durchsetzte. Stattdessen war es das von Jacques-Yves Cousteau und Emil Gagnan wenig später entwickelte Presslufttauchgerät mit dem einprägsamen Namen »Aqualunge«, das aufgrund seiner einfachen und ungefährlicheren Handhabung zum Standard wurde, und in der Nachkriegszeit die Verbreitung des Gerätetauchens als Freizeitsport begünstigte. Es enthält ein komprimiertes Gasgemisch, das durch den Atemregler oder »Lungenautomat« mehrstufig auf den Umgebungsdruck reduziert wird. Die Ausatemluft wird ins Wasser abgegeben, im Unterschied zum Kreislauftauchgerät ist der Atemvorgang also deutlich sichtbar und hörbar. Doch wie bei Dräger/Hass handelte es sich um einen »self-contained underwater breathing apparatus«, der an die Praxis des Schwimmtauchens gekoppelt ist.⁴² Die Luft aus der Flasche dient nicht nur zum Atmen, sondern auch zum Schweben: In die Tauchweste geblasen, unterstützt sie das Gleichgewicht zwischen Auftrieb und Abtrieb (der Zustand der Schwerelosigkeit muss also durch Austarieren erst hergestellt werden).

Die rhetorische Figur des »Fischmenschen« (»l'homme poisson«) wurde auch von Cousteau gerne gebraucht. Das Buch zu seinem gleichnamigen Film *LE MONDE DU SILENCE* erschien im Deutschen mit einem

41 Hass, Hans: Abenteuer unter Wasser. Meine Erlebnisse und Forschungen im Meer, München/Berlin: Herbig 1986, S. 45.

42 Der Begriff »Schwimmtauchen« ist nicht mehr gebräuchlich, da er mit Gerätetauchen weitgehend synonym geworden ist. Stattdessen hat sich, mit Verweis auf die Apparatur, die Abkürzung »Scuba« etabliert. Das oberflächenversorgte Helmtauchen ist aber nicht ganz verschwunden, es kommt vor allem bei Berufstaucher*innen noch zum Einsatz. Auch technisch weiterentwickelte Kreislauftauchgeräte mit Sauerstoff-Helium-Gemischen werden im professionellen Bereich noch verwendet – gerade in der Produktion von Naturdokumentarfilmen, wo der Vorteil von luftblasenfreiem Tauchen weiterhin evident ist. So entstand z.B. die Serie *BLUE PLANET 2* (UK 2017) mithilfe von Rebreathern.

Untertitel, der den Eroberungsanspruch des Expeditionsfilms deutlich anzeigt »Vorstoß der Fischmenschen in eine geheimnisvolle neue Tiefenwelt«. ⁴³

Apnoe

In den vorigen beiden Abschnitten war von film- und tauchtechnischen Verfahren die Rede, Atmung unter Wasser zu ermöglichen. Bei der letzteren Variante, dem Gerätetauchen, findet eine Kopplung von Körperfunktion und Tauchtechnologie statt, ⁴⁴ die sich im Unterwasserfilm mit filmischen Technologien verbindet. Das Problem der Atmung wird teilweise auch umgangen, gerade in größeren Tiefen, indem menschliche Körper unter Wasser aus dieser Verbindung herausgenommen werden: Das Tauchen und ggf. auch das Aufzeichnen von Bildern übernehmen in diesem Fall Maschinen (ferngesteuerte oder autonome Roboter), für die die organische Notwendigkeit des Atemvorgangs nicht besteht.

Umgekehrt gilt: »Nicht-Atmung« (Apnoe) ist auch für menschliche Körper möglich, allerdings nur begrenzte Zeit. Da hier scheinbar die apparative Seite entfällt, läge es nahe, das Apnoe-Tauchen mit John Durham Peters als »technique without technology« zu verstehen. Peters hat vorgeschlagen, »Medien der Atmung« auf Grundlage der Unterscheidung zwischen »techniques« (Körpertechniken) und »tech-

43 Cousteau, Jacques-Yves/Dumas, Frédéric: Die schweigende Welt. Vorstoß der Fischmenschen in eine geheimnisvolle neue Tiefenwelt, Berlin: Blanvalet 1956. Eine Graphic Novel über Cousteau greift das Bild ebenfalls auf: Berne, Jennifer: Manfish. The Story of Jacques Cousteau, San Francisco: Chronicle Books 2008.

44 Entsprechend wird mitunter (auch jenseits von Haraway) auf die Figur der Cyborg Bezug genommen: »Wenn man versteht, daß [...] veränderte Körper-Artefakt-Relationen auftreten, daß beide enger gekoppelt werden, [...] und wenn das neue techno-organische Wesen als »Cyborg« [...] erscheint, dann kommt der Tauchtechnik eine Pionierrolle zu.« K. Möser: »Die Sinnesverwirrungen des Helmtauchers«, S. 63f.

nologies« (apparative Techniken) zu klassifizieren.⁴⁵ Das Gerätetauchen rechnet er den letzteren zu, stellt dabei allerdings klar: »there is rarely a technology without a technique«, denn: »divers have to learn how to use and interact with these devices«.⁴⁶ Auch Apnoe wird erwähnt, aber gerade nicht als »technique without technology«,⁴⁷ sondern wiederum als »hybrid between techniques and technologies – between bodily regimens and mechanical devices«.⁴⁸ Abgesehen von der grundsätzlichen Ambivalenz, an die hier erinnert wird, bezieht sich diese Relativierung auf Hilfsmittel wie Flossen, Masken oder Bleigürtel, beim kompetitiven Freitauchen gibt es auch Schlittenkonstruktionen oder Sauerstoffinhalationen vor dem Wettkampf.

Freitauchen hat große mediale Attraktivität entfaltet. Dabei scheint es nicht mehr vorrangig um visuelle Unterwasser-Attraktionen, um Fische oder Korallen zu gehen, sondern um die Anziehung der Tiefe an sich – und um das Ideal einer bewussten Kontrolle der Atmung, die zur wachsenden Verbreitung auch von anderen Körpertechniken wie Yoga beigetragen hat. Der Dokumentarfilm *ATEMWEGE – ABSEITS DES SELBSTVERSTÄNDLICHEN* (D 2013, R: Eli Roland Sachs) beginnt mit den Atemübungen eines Apnoe-Tauchers, denen später in der Montage die Meditation eines Mönchs an die Seite gestellt wird. Auch der Sachbuch-Bestseller *Breath*⁴⁹ von James Nestor nimmt die Begegnung mit Apnoe zum Ausgangspunkt einer populärwissenschaftlichen Lektion über das »richtige« Atmen. In seinem zuvor erschienen Buch *Deep Sea* charakterisiert Nestor Freitaucher*innen als eine »Subkultur von Do-it-yourself-Ozeanografen, die gerade den Zugang zu den Weltmeeren

45 Peters unterscheidet außerdem »breather« und »atmosphere« und somit insgesamt vier Gruppen: »(1) techniques that affect the breather and (2) the atmosphere, and (3) technologies that affect the breather and (4) the atmosphere«. J.D. Peters, »The Media of Breathing«, S. 190.

46 Ebd., S. 191.

47 Diese Formulierung gebraucht Peters an anderer Stelle in Bezug auf Körpertechniken von Delphinen. J.D. Peters: *The Marvelous Clouds*, S. 87.

48 J.D. Peters: »The Media of Breathing«, S. 189.

49 Nestor, James: *Breath – Atem. Neues Wissen über die vergessene Kunst des Atmens*, München: Piper 2021, S. 19.

revolutionieren und demokratisieren«.⁵⁰ In dieser Beschreibung steckt der nachvollziehbare Wunsch nach einer weniger technologiisierten, weniger institutionellen und weniger invasiven Form des Tauchens und der Meeresforschung – aber auch eine Romantisierung von heroischem Draufgängertum, die dem Tonfall in frühen Expeditionsfilmen von Hans Hass und anderen durchaus ähnelt.⁵¹

Apnoe-Tauchen als Forschungspraxis wird in neueren Unterwasser-Dokumentationen als Attraktion vorgeführt, um eine größere Nähe zu Meerestieren zu suggerieren, z.B. in der Serie *IM REICH DER TIEFE* (*DANSE AVEC LES POISSONS*, F/D 2011, R: Christian Pétron), die im Vorspann mit dem Claim wirbt: »Nur wenn ein Mensch zum Fisch wird, kann er den Bewohnern der Meere auf eine völlig neue Weise begegnen.«⁵² Regisseur Pétron arbeitete zuvor als Unterwasserkameramann, u. a. für den Kinospielefilm *LE GRAND BLEU* (F 1988, R: Luc Besson), der in den 1980ern die Popularisierung des Freitauchens begründete. Unlängst hat ein anderes Filmformat durch seine Verbreitung über Streaming-Plattformen dazu beigetragen: die Clips von Guillaume Nery und Julie Gautier. Nach dem spektakulären YouTube-Erfolg des Videos *FREE FALL* (F 2010), in dem das Ab- und Auftauchen Nerys im *Dean's Blue Hole* zu sehen ist, entstanden weitere Kurzfilme mit zunehmend narrativen Elementen⁵³ – »filmed on breathhold«, wie die Credits anzeigen, also in Apnoe vor und hinter der Kamera. In *AMA* (F 2018) wird ein schlichter Swimmingpool zur Bühne einer tänzerischen Performance von Gautier,⁵⁴ *ONE BREATH AROUND THE WORLD* (2019) wiederum erhebt den

50 Ebd.

51 Vgl. auch: »Während andere, von Regierungs- und akademischen Institutionen bezahlte Wissenschaftler Anträge schreiben [...], bauen diese zupackenden Forscher ihre eigenen Unterseeboote aus dem, was der Sanitätsfachhandel so zu bieten hat. [...] [So] erklärte es mir einer dieser freischaffenden Forscher einmal. ›[...] Man muss da reingehen. Man muss nass werden.« Ebd., S. 20.

52 *IM REICH DER TIEFE*, DVD Sound & Vision 2011.

53 Unter anderem *NARCOSE* (2014), *OCEAN GRAVITY* (2014), *DANCING THROUGH WATERS* (2019) sowie ein Musikvideo für Beyoncé, *RUNNIN' (LOSE IT ALL)*.

54 Der Film lässt sich ebenso als Ausdruck der Vergeschlechtlichung von Unterwasserräumen lesen wie ein erstaunlicher Modetrend, der Teil der aktuellen

Anspruch, in 12 Minuten alle Meere zu durchqueren. Dabei geht es nicht um eine Beweisführung über die Dauer der Apnoe: »one breath« ist hier nicht »one take«. Ein anderes spezifisch filmisches Verfahren ermöglicht hier den universalistischen Gestus, die Welt in einem Atemzug zu umrunden: die Montage.

Submersion und Utopie

Die Vorstellung, dauerhaft unter Wasser sein zu können und menschliches (Über)leben in Submersion⁵⁵ zu ermöglichen, hat regressive wie utopische Züge. In den *Sterntagebüchern* von Stanisław Lem, der 1957 seinen Raumpiloten Ion Tichy auf die Reise schickte, ist Unterwasseratmung allerdings schon zur Parodie einer ins Totalitäre gewendeten Utopie geworden. Tichy wird auf dem Planeten Pinta interniert, dessen Bewohner*innen mittels »persuasiver Evolution« zu Fischen werden sollen. »Man habe alles vom Standpunkt der Fische zu betrachten. Für die Fische ist das Wasser nicht nass, folglich könne es darin nicht nass sein.« Jede Abweichung gilt als »Anzeichen ideologisch falschen Widerstandes des Organismus gegen die Fischwerdung«, und so wird zuletzt »auf dem ganzen Planeten ausschließlich Unterwasseratmung angeordnet, da sie im höchsten Maße fischhaft sei.«⁵⁶ Mit der Absurdität dieser Anordnung erzählt Lem, kaum verklausuliert, ein »naturbedingtes« Scheitern von Sozialismus.

Auch aktuelle architektonische Utopien für ein Leben auf und unter Wasser haben mit ansteigendem Meeresspiegel einen bitteren Beigeschmack. Schwimmende Villen und Unterwassermodule, die z.B. in der Dokumentation *ERDE UNTER WASSER* (A 2019, R: Matthias Widter,

Popularität von Apnoe-Tauchen ist: das »Mermaiding«, eine Verbindung aus Sport und Cosplay, bei der in Meerjungfrauen-Kostümen getaucht wird.

55 Beim Ertrinken wird medizinisch zwischen Immersion und Submersion unterschieden – Immersion meint nur das Eintauchen einzelner Körperteile (vor allem Gesicht und Atemwege) mit Todesfolge, Submersion das vollständige Untertauchen des ganzen Körpers.

56 Lem, Stanisław: *Sterntagebücher*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2015, S. 111ff.

Ulrike Schmitzer) als visionäre Projekte präsentiert werden, vermitteln eher einen sich im Zuge der Klimakatastrophe dystopisch verschärfenden Sozialdarwinismus.

Was könnte es heißen, submersive auch als subversive Räume zu denken? Eine spekulative Antwort gibt die Unterwasser-Utopie der ehemaligen Electro-Formation Drexciya – »a story where the children born of pregnant slaves thrown overboard were able to adapt to living underwater as they went straight from living in amniotic fluid to ocean water, and so built a Black Atlantis«. ⁵⁷ Mit Sounds, Album Artwork und Textfragmenten kreierten Drexciya einen eigenen Kosmos, einen »künstlichen Mythos«. ⁵⁸ Dominanten Meereserzählungen, in denen für gewöhnlich weiße (und überwiegend männliche) Körper im Mittelpunkt stehen, setzt diese Figuration in vieler Hinsicht etwas entgegen, auch in ihrer sonischen Form, die dem dominierenden akustischen Wahrnehmungsmodus unter Wasser näher ist als das Visuelle. Die Logik von Fortschritt und Rückschritt ist hier aufgehoben, Regression und Utopie verbinden sich in dem Wunsch, einen anderen Verlauf der Geschichte zu denken, eine alternative Vergangenheit und eine alternative Zukunft zugleich zu entwerfen: »to see time and history as equally in flux as the lapping ocean, to see the afterlife of the middle passage in a futuristic scenario.« ⁵⁹ Ein Szenario, in dem die Ertrunkenen einen anderen Ort vorfinden, um weiterzuatmen.

Und das Kino, als Imaginationsort von Utopien? Versucht selbst den Kopf über Wasser zu halten, eher amphibisch als fischhaft. Das Österreichische Filmmuseum ließ sich von der Grafikerin Gertie Fröhlich ein passendes Logo entwerfen, anhand des maritimen Fantasiewesens Zyphius, das aus einer Illustration in der *Historiae animalium* von 1558 stammt. Der damit verbundene Wunsch gilt auch dem Kino insgesamt:

57 Hameed, Ayesha: »Black Atlantis«, in: Henriette Gunkel/kara lynch (Hg.), *We travel the space ways. Black imagination, fragments, and diffractions*, Bielefeld: transcript 2019, S. 107–126, hier S. 110.

58 Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2012, S. 285.

59 Ebd.

»Da es aufgrund seiner besonderen anatomischen Eigenschaften sowohl an Land als auch unter Wasser leben kann, ist es ein gutes Symbol für das Filmmuseum: Es möge niemals untergehen.«⁶⁰

60 https://www.filmmuseum.at/ueber_uns/zyphius vom 15.4.2022.

