
»Eintauchen!«

Ozeanium versus Vision NEMO

Roland Borgards

IN BASEL LAUFEN DERZEIT die Planungen für ein großes neues Ozeanium, 2022/23 soll es eröffnet werden. Die zukünftige Tierschau präsentiert die Homepage des Basler Zoos schon heute, im Jahr 2016, im Modus des erlebten Präsens: »Mehrere tausend Tiere aus allen Klimazonen leben in rund 40 Aquarien mit Wasserständen von bis zu acht Metern Höhe. Auf einer Fläche von etwa 10.000m² dienen rund 4.600m³ Wasser als Lebensraum für Haie, Rochen, Pinguine, Korallen, Gezeitenzonen- und Tiefseebewohner.«¹ (Abb. 1) Das Projekt steht unter einem zweifachen Rechtfertigungsdruck, einem ökonomischen und einem tierethischen: Wieso sollte man so viel Geld (100 Millionen Schweizer Franken) ausgeben? Und wieso soll man so viele Tiere (mehrere Tausend) einsperren? Aus umweltpolitischen Gründen, so die einschlägige Antwort: »Die Ozeane sind glo-

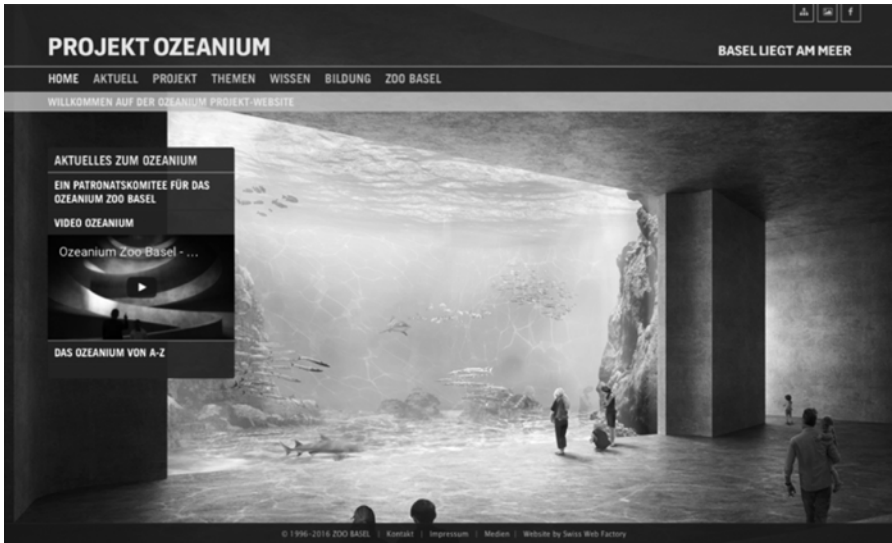


Abb. 1: Startseite des Projekts Ozeanium

¹ Projekt Ozeaneum, unter <http://www.ozeanium.ch/de/index.php> (09.06.2016).

bal gefährdet. [...] Für die nächsten Generationen ist es entscheidend, dass heute eine nachhaltige Nutzung des Ozeans in die Wege geleitet werden kann und dass sich die Menschen ihrer Einflussnahme auf den Ozean bewusst sind. [...] Gerade in einem Binnenland wie der Schweiz, in dem die Verantwortung für die Meere leicht vergessen geht, ist ein ständiger Gedankenanstoß wichtig.«² Das Ozeanium ist also zwar teuer und etwa für einen Hai auch nicht größer als für einen Goldfisch das heimische Hobbyaquarium, aber es dient der größeren Sache, der Rettung der Weltmeere.

Dies ist zunächst einmal der klassische Konflikt zwischen Tier- und Umweltethik: Während die Tierethik oft ausgehend vom Wohl des individuellen Lebewesens argumentiert, kalkuliert die Umweltethik eher mit größeren systemischen Zusammenhängen.³ Und wenn es im Extremfall geboten sein kann, einzelne Tiere zugunsten der Erhaltung ökologischer Systeme zu töten, dann, so argumentieren Umweltethiker und Zoodirektoren, ist es erst recht geboten, die Freiheit einzelner Tiere einzuschränken, um solch umfassende ökologische Systeme wie das Meer zu retten. Dieses Argument mutet in ethischer Hinsicht schon allein deshalb plausibel an, weil wir es in unserem Alltagsverständnis ganz selbstverständlich auch auf unser eigenes menschliches Handeln anzuwenden bereit sind. Jedes Umweltschutzgesetz, und sei es noch so unzureichend, geht strukturell von der Annahme aus, dass dem menschlichen Eingriff in die Natur Grenzen gesetzt werden müssen. Die Haie im Ozeanium werden in ihren Bewegungen nicht ganz frei sein; aber wir Menschen sind es auch nicht; und beide Beschränkungen dienen einem höheren Zweck.

Die in Montreux ansässige Fondation Franz Weber, die dem Projekt des Basler Zoos in ethischer und umweltpolitischer Hinsicht äußerst skeptisch gegenübersteht,⁴ hat begleitend zu ihrer Fundamentalkritik einen Vorschlag gemacht, wie sich das ethische Dilemma lösen ließe: mit Hilfe technischer Medien. Anstelle des mit echten Fischen bestückten Ozeaniums könnte unter dem Namen »Vision NEMO« ein medientechnisch gestützter Zugang zum Meer eröffnet werden: »Vision NEMO ist das erste virtuelle, multimediale und interaktive Tor zum Ozean. Ein Konzept, das es erlaubt, Meerestiere zu zeigen, beobachten und erforschen, ohne sie in ein Aquarium zu stecken.«⁵ (Abb. 2, S. 127) Auch die Fondation Franz Weber präsentiert ihre zukünftige Tierschau im Modus des erlebten Präsens: »Die virtuelle,

² Ebd.

³ Vgl. Val Plumwood: *Animals and Ecology. Towards a Better Integration*, in: dies.: *The Eye of the Crocodile*, Canberra 2012, S. 77–90.

⁴ Vgl. Fabian Dreher: *Acht Gründe, warum weder Basel noch eine andere Schweizer Stadt ein Ozeanium braucht*, in: *Journal Franz Weber* 114 (2015), S. 4–6.

⁵ Fondation Franz Weber: *Vision Nemo*, unter: http://www.ffw.ch/de/camp_detaille/vision-nemo/1/3 (09.06.2016).



Abb. 2: Startseite der Vision NEMO

vernetzte, zeitechte und interaktive Präsentation der blauen Welt durch Vision NEMO ist heute realitätsnäher als das überholte Konzept eines Ozeaniums. [...] Computeranimation, IMAX- und XD-Technologie, einhüllende und interaktive Projektion, verbunden mit immer neueren technischen und digitalen Errungenschaften machen Vision NEMO zum sinnlich-aktiven, zum unvergesslichen Erlebnis.«⁶ Die »Vision NEMO« ist ganz wie das Ozeanium selbst auch als ein großes Gebäude mit unterschiedlichen Räumen geplant und soll damit die Online-Situation vor dem heimischen Computer bei Weitem übersteigen, vor allem über entsprechend große Projektionsflächen und Surround-Techniken. So fordert die Fondation Franz Weber den Basler Zoo explizit dazu auf, anstelle des geplanten Ozeaniums – am gleichen Ort, mit dem gleichen Geld – das von ihnen umrissene Projekt »Vision NEMO« zu realisieren.

In Vorschlag gebracht wird damit eine tierethisch und ökologisch unbedenkliche Alternative, die aus der Sicht der Fondation Franz Weber zugleich pädagogisch und politisch genauso wirksam ist wie die massenhafte Fischhaltung in Großbecken – bzw. wegen ihrer Unbedenklichkeit sogar noch wirksamer. Nun entwickeln sowohl die Fondation Franz Weber als auch der Basler Zoo neben den ethischen Argumenten zugleich Vorstellungen von den medialen Arrangements, mittels derer sie jeweils das Meer nach Basel bringen wollen. Es ist deshalb aufschlussreich, diese beiden Projekte nicht allein in tier- und umweltethischer Hin-

⁶ Vision NEMO, unter: <http://www.vision-nemo.org/vision-nemo/> (09. 06. 2016).

sicht miteinander zu vergleichen, sondern auch einen ersten, zweiten und dritten Blick⁷ auf die medialen Verfahren der beiden Projekte zu werfen: auf das Verhältnis von Medialität und Realität, auf die Medientechniken und auf die medialen Tätigkeiten der Tiere selbst.

Das Ozeanium, so machen es die eingangs zitierten Ankündigungen deutlich, präsentiert wirkliche Tiere in wirklichem Wasser: »Mehrere tausend Tiere [...] leben in [...] rund 4600 m³ Wasser als Lebensraum«. Das implizite, gegen die Vision NEMO wendbare Argument ist klar. Hier wird wirklich gelebt (»leben«, »Lebensraum«) und nicht nur animiert; hier gibt es die dreidimensionale Realität des Raums (»m³«, »Lebensraum«) und nicht nur die zweidimensionale Repräsentationsfläche des Bildschirms: echtes Wasser und echte Fische gegen unechte Filme und unechte Animationen; Realität gegen Medialität; Unmittelbarkeit gegen Vermittlung; Authentizität gegen Simulation.

Dem setzt die Vision NEMO ein geändertes Realitätsverständnis entgegen. Demnach wird Realität durch den Einsatz von Medien nicht zerstört, sondern vielmehr verstärkt: »Vision NEMO ist weder virtuell noch echt. Aber real – und oft in Echt-Zeit. Vision NEMO ermöglicht das Erleben der Schönheiten des blauen Planeten real wie nie zuvor.«⁸ Ähnlich kommentiert auch der Baseler Tierphilosoph Markus Wild den Realitätswettstreit zwischen den beiden Projekten: »Tiere in ihrem natürlichen Lebensraum dargestellt zu erleben, ist realer, als echte Tiere gelangweilt, eingesperrt, im Kreis schwimmend hinter einer Glasscheibe zu sehen. Somit ist in diesem Fall virtuelle Realität realer als »Realität.«⁹ Dem Realitätsmodell des Ozeaniums – real ist, was sich anfassen lässt – stellt Wild das Realitätsmodell der Vision NEMO entgegen: Real ist, was sich in seinem natürlichen Zusammenhang zeigt.

Auf den ersten Blick wählen die beiden Projekte zwar sehr unterschiedliche Wege, haben aber das gleiche Ziel. In der Formulierung des Basler Zoos: »Das Ozeanium bringt das Meer nach Basel.«¹⁰ In der Formulierung der Vision NEMO: »Besuchen Sie den echten Ozean.«¹¹ Damit ist exemplarisch auch ein erster Grundzug der heute geführten Debatten zum Verhältnis von Tieren und Medien¹² um-

⁷ Dies in Anlehnung an Donna Haraway: *When Species Meet*, Minneapolis/London 2008, S. 249–263, mit ihrem *First Sight*, *Second Sight* und *Third Sight* auf die *Crittercam*, einer Tier-Doku-Serie, deren Titelheldin eine an Tieren angebrachte Miniaturkamera ist.

⁸ Vision NEMO, unter: <http://www.vision-nemo.org/vision-nemo/> (09.06.2016).

⁹ So Markus Wild in einem Bericht von Vision NEMO, unter: <http://www.vision-nemo.org/aktuell/> (09.06.2016), vgl. auch Markus Wild: *Tierphilosophie zur Einführung*, Hamburg 2010.

¹⁰ Projekt Ozeanium, unter: <http://www.ozeanium.ch/de/projekt/index.php> (09.06.2016).

¹¹ Vision NEMO, unter: <http://www.vision-nemo.org/vision-nemo/> (09.06.2016).

¹² Vgl. zum Verhältnis von Tieren und Medien Stefan Rieger: *Tiere und Medien*, in: Roland Borgards (Hg.): *Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch*, Stuttgart 2016, S. 30–37;

rissen: Während die einen mit der zunehmenden Dichte medialer Vermittlungen in unserer Gesellschaft eine zunehmende Distanzierung von den Tieren verbinden, sehen die anderen in diesen Medialisierungsschüben – auch und gerade dank des Internets¹³ – die Möglichkeit einer neuen Nähe. Daraus ergeben sich die gegenläufigen Konzepte des Ozeaniums und der Vision NEMO. Will ich eine wirkliche Begegnung zwischen Mensch und Tier herstellen, dann, so das Verfahren des Ozeaniums, muss ich die mediale Vermittlung so weit wie möglich reduzieren: Zwischen mir und dem Hai sind lediglich einige Zentimeter transparentes Glas. Dagegen das Verfahren der Vision NEMO: Will ich eine wirkliche Begegnung zwischen Mensch und Tier herstellen, dann muss ich die mediale Vermittlung so weit wie möglich vorantreiben: Ich bin mit dem Hai über ein leistungsstarkes mediales Interface auf das Dichteste verbunden.

Während es beim Streit zwischen dem Ozeanium und der Vision NEMO auf den ersten Blick also um zwei konkurrierende Vorstellungen davon geht, wie sich Medialität und Realität der Tiere zueinander verhalten, kommen bei einem zweiten Blick die technischen Medien selbst ins Spiel. Dass auch ein Großaquarium eine mediale Anordnung ist, möchte das Ozeanium mit seinen immersiven Techniken gerade zum Vergessen bringen.¹⁴ Eine der »Visualisierungen«, mit denen das Projekt für seine Umsetzung wirbt, zeigt, wie die Medien verschwinden, und lässt zugleich erkennen, wie die Medien weiter wirksam bleiben (Abb. 3, S. 130): Vor einer großen gewölbten Glasscheibe sitzt in meditativ entspannter Haltung ein junger Mann. Er ist so nah am Glas, dass aus seiner Perspektive der Blick ins Wasser und auf die Fische keine architektonischen Ränder mehr erfassen kann. Die damit aufgerufene Bildtradition des Erhabenen ist offensichtlich: In Verschärfung von Caspar David Friedrichs *Mönch am Meer*, der nach einer Formulierung Heinrich von Kleists »nichts, als den Rahm, zum Vordergrund hat«,¹⁵ hat der junge betrachtende Mann hier nicht einmal einen Rahmen zum Vordergrund. Genau diese Nicht-Rahmung ist die mediale Bedingung der Immersion, in der der Unterschied zwischen einem Vor-dem-Meer-Stehen und einem Im-Meer-Sein eingezogen wird. In dieser Konstellation gibt es nur den jungen Mann und das Meer, sonst nichts.

Benjamin Bühler und Stefan Rieger: *Vom Übertier. Ein Bestiarum des Wissens*, Frankfurt am Main 2006; Jussi Parikka: *Insect Media. An Archeology of Animals and Technology*, Minneapolis/London 2010.

¹³ Vgl. z. B. Alexander Pschera: *Das Internet der Tiere. Der neue Dialog zwischen Mensch und Natur*, Berlin 2014.

¹⁴ Zur Immersion als Element einer Theorie und Geschichte des Zoos vgl. zusammenfassend Christina Katharina May: *Geschichte des Zoos*, in: Roland Borgards (Hg.): *Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch*, Stuttgart 2016, S. 183–194.

¹⁵ Heinrich von Kleist: *Empfindungen vor Friedrichs Seelandschaft*, in: ders.: *Sämtliche Werke und Briefe in vier Bänden*, Bd. 3, hrsg. v. Klaus Müller-Salget, Frankfurt am Main 1990, S. 543 f., hier S. 543.



Abb. 3: Visualisierung des Projekts NEMO

Doch nun zeigt die Visualisierung auch noch eine junge Frau, die im Vordergrund am linken Bildrand sitzt. Damit ist eine zweite innerbildliche Perspektive vorgeschlagen, die nun nicht nur Wasser und Fische sieht, sondern zugleich auch jemanden, der Wasser und Fische sieht. Wie für uns Betrachter die junge Frau links im Vordergrund erscheint, erscheint für die junge Frau der junge Mann rechts im Vordergrund. Für die junge Frau ist der immersive Effekt damit blockiert; eröffnet ist dafür ein Blick auf die Möglichkeitsbedingungen der Immersion bzw. darauf, dass die Immersion sich nicht von selbst ergibt, sondern ihrerseits Effekt einer medialen Anordnung ist, die eine sehr spezifische Relationierung von betrachtetem Gegenstand (Wasser und Fische), betrachtendem Subjekt (der junge Mann) und medialer Vermittlung (eine dicke gekrümmte Glasscheibe, ein abgedunkelter Raum) erfordert. Wir als Betrachter der Visualisierung wiederum können uns aussuchen, welche der beiden angebotenen Perspektiven wir privilegieren möchten: die immersive des jungen Mannes oder die reflexive der jungen Frau. Schon allein, dass wir wählen können, erlaubt es aber, die Bedingungen der medialen Vermittlung noch über die räumliche Situation hinaus zu erweitern. Alles kommt dann als mediales Apriori, das im Ozeanium zwischen Menschen und Tieren vermittelt, mit hinein: eine komplexe Aquariumstechnik, ein hochspezialisiertes Gebäude, eine für die Beschaffung der Fische notwendige Schaufischindustrie mit ihrer globalen Infrastruktur usw. Zwischen mir und dem Hai steht

selbst im Ozeanium nicht nichts, sondern ein umfangreiches Set komplexer Mediatisierungen.

Nun zielt auch die Vision NEMO auf Immersion. Deutlich wird dies schon allein daran, wie oft die Metapher des Eintauchens bemüht wird, sei es auf der Startseite als einladende Aufforderung – »Tauchen Sie mit uns ein in die Vision NEMO«¹⁶ – oder in der Beschreibung eines virtuellen Tauchgangs¹⁷ oder als schlichter Imperativ: »Eintauchen!«¹⁸ (s. Abb. 2) Während aber beim Ozeanium die Medientechnik lediglich als notwendige Voraussetzung der Immersion erscheint, die selbst möglichst wenig thematisch werden soll, stellt die Vision NEMO Natur und Technik, Tier und Medien gleichwertig und gleichgewichtig nebeneinander: »Mit modernsten Mitteln tauchen wir ein in neue Welten. Die Welten der Meere, die Welt der Zukunftstechnologie.«¹⁹ Diese parataktische, nicht hierarchisierende Beiordnung von Meer und Technologie konstellierte die Trias von Tier, Mensch und Medien auf eine völlig andere Weise, als dies in der Visualisierung des Ozeaniums der Fall ist. Die Medien sind hier nicht mehr das, was *zwischen* Mensch und Tier steht und möglichst transparent sein soll wie eine Glasscheibe, sondern etwas, das *neben* den Tieren seine eigene Präsenz hat und in dieser Präsenz auch bewundert werden soll.

Ein Film, mit dem die Vision NEMO für ihre Umsetzung wirbt, führt diese parataktische Ordnung von Tieren und Medien plastisch vor. Ein Voice-over erklärt, was jeweils zu sehen ist: »Eine weitere Attraktion: die Surround-Projektion. Das Publikum betritt bestimmte Unterwasserwelten. Jede Art von Wissen ist interaktiv abrufbar. Die Infos können gespeichert werden. Der Kreativität der technischen Entwicklung sind keine Grenzen gesetzt.«²⁰ Die animierte Darstellung dieser Surround-Projektion (Abb. 4a/4b, S. 132/33) beginnt mit einem Blick von oben auf bzw. in den Projektionsraum. Anders als in der Visualisierung des Ozeaniums schaut man also nicht mit der zentralen Perspektivfigur auf die Tiere, sondern von außen auf eine Konstellation von Tieren und Menschen. Der runde Raum, den man von oben sieht, hat einen einzigen Eingang und – wie es in der allerersten Sekunde scheint – sehr dicke Wände; ein breiter, massiv wirkender Ring umgibt die Betrachter. Doch schon in der zweiten Sekunde der Sequenz wird wie in einem Zaubertrick der Deckel gelüftet. Nun wird sicht-

¹⁶ So zu finden auf der Startseite der Vision NEMO, unter: <http://www.vision-nemo.org> (09.06.2016); vgl. auch Abb. 2.

¹⁷ Vgl. hierzu die Animation in: »Vision NEMO – das erste multimediale Tor zum Ozean«, unter: <https://www.youtube.com/watch?v=Py5KzjYoIcY> (09.06.2016).

¹⁸ Vision NEMO, unter: <http://www.vision-nemo.org/vision-nemo/> (09.06.2016).

¹⁹ Ebd.

²⁰ »Vision NEMO – das erste multimediale Tor zum Ozean« (03:05 – 03:21), unter: <https://www.youtube.com/watch?v=Py5KzjYoIcY> (09.06.2016).



Abb. 4a u. 4b (rechte Seite): Filmstills aus »Vision NEMO – das erste multimediale Tor zum Ozean« (03:05 und 03:06)

bar, was sich in der Wand befindet: nicht Wasser und Fische, sondern Luft und Technik.

Der weitere Verlauf der Sequenz macht zudem deutlich, dass diese Medientechnik nicht nur für uns, die wir aus der Vogelperspektive auf das Geschehen schauen, erkennbar ist, sondern auch für die Besucher, die sich innerhalb der Surround-Projektion befinden. Nachdem der Deckel gelüftet ist, fährt die Kamera, die Bewegung von drei neu eintretenden Figuren aufnehmend, in den Projektionsraum hinein. So ergibt sich ein immersives Szenario, das mit nun insgesamt vier von hinten gesehenen Perspektivfiguren zunächst einmal sehr nah an die Visualisierung des Ozaniums kommt: Tier – Medium – Mensch, wobei das Medium in einem Fall eine Scheibe ist, durch die man sieht, im anderen Fall ein Schirm, auf den man sieht. Dann aber geschehen zwei entscheidende Dinge: Eine der Figuren *berührt* das Medium, als ein Wal vorbeischwimmt, und das Medium *reagiert*, indem es über den vorbeischwimmenden Wal eine wissenschaftlich anmutende Grafik legt.

Berühren soll der junge Mann im Ozeanium die Scheibe vor ihm offenbar nicht; dazu sitzt er zu weit von ihr entfernt, und er sitzt zudem auf eine Weise, die ihn an seinem Platz fixiert und als ein rein sehendes Subjekt konstituiert. In der Vision NEMO hingegen ist die Berührung unverzichtbar; sie erst macht das »Wissen interaktiv abrufbar«. Eigentümlich ist das Wesen, das der Besucher berührt: Es ist nicht der Wal selbst, denn der schwimmt im Meer; es ist aber auch nicht einfach nur der Bildschirm, denn der reagiert nur an der Stelle, wo gerade der Wal auf ihm zu sehen ist; es ist wohl in einem sehr spezifischen Sinn ein Bildschirmwal,



den die mediale Anordnung der Vision NEMO als ein Wesen eigenen Rechts hervorbringt. Die Möglichkeit, auf die Berührung reagieren zu können, ist für den ontologischen Status dieses Bildschirmwals von konstitutiver Bedeutung: Wenn ich während einer Wal-Dokumentation im Fernsehen die Stelle des Bildschirms berühre, an der gerade ein Wal schwimmt, berühre ich nichts weiter als den Bildschirm; wenn ich aber im Ozeanium die Stelle berühre, an der gerade ein Wal schwimmt, und aufgrund dieser Berührung ändert sich die Projektion, dann erst berühre ich einen eigentümlichen Bildschirmwal, der nicht aus Fleisch und Blut, sondern aus Informationen und Medien besteht.

Eigentümlich ist darüber hinaus auch, was die Berührung mit dem Besucher macht: Sie löst ihn aus der Distanzhaltung des rein sehenden Subjekts und bindet ihn ein in die Nähebeziehung eines körperlichen Kontakts. Würde der junge Mann im Ozeanium doch noch aufstehen und die Scheibe vor ihm berühren, dann würde darauf allenfalls ein Fettfleck sichtbar werden, also etwas, was der Betrachter der Scheibe hinzufügt. In der Vision NEMO hingegen wird etwas sichtbar, das dem Bildschirm von der Medientechnik aus hinzugefügt wird; erst damit ist das Wissen nicht nur aktiv, durch die Aktion des Betrachters, sondern tatsächlich auch interaktiv, durch die gleichzeitige Aktion des Mediums, abrufbar.

Der zweite vergleichende Blick auf die beiden Projekte zeigt also, dass beide mediale Anordnungen entwerfen, diesen aber jeweils sehr unterschiedliche Positionen zuweisen. Im Ozeanium sind die Medien etwas, das die Sichtbarkeit der Tiere erzeugen soll, ohne selbst gesehen zu werden. In der Vision NEMO sind die Medien etwas, das selbst gesehen und berührt werden soll, um die Tiere auf eigentümliche Weise überhaupt hervorbringen. Damit ist exemplarisch auch ein

zweiter Grundzug der heute geführten Debatten zum Verhältnis von Tieren und Medien umrissen: Während die einen in den Tieren eine der letzten Möglichkeiten einer authentischen, unmittelbaren, amedialen Begegnung mit der Natur sehen, entwerfen die anderen Tiere als Natur-Kultur-Figurationen, deren Existenz sich ganz wesentlich medialen Techniken verdankt.²¹

Aber wie nun sind in diesen beiden Projekten die Tiere selbst beteiligt? Diese Frage – »simple to ask and the devil to answer«²² – nach der »semiotic agency of the animals«²³ fordert einen dritten Blick auf das Ozeanium und die Vision NEMO. In beide Projekte sind Tiere offensichtlich involviert; und in beiden Fällen würde es zu kurz greifen, die Tiere als bloß passive Objekte menschlichen Handelns zu beschreiben; in beiden Fällen würde es aber auch zu weit gehen, sie als gleichberechtigte Partner einer gemeinsamen Mensch-Tier-Aktion zu verstehen.²⁴ So sind in den Projekten zwar jeweils Menschen *und* Tiere als Handelnde beteiligt,²⁵ aber sie sind dies keineswegs in einer symmetrischen Weise. Besonders offensichtlich scheint die Asymmetrie, wenn man bedenkt, wer das gemeinsame Handeln in Gang setzt: Es sind die Menschen, die Großaquarien oder Großmedienanlagen bauen, nicht die Fische, Quallen und Korallen. Ein Clownfisch käme von alleine weder auf die Idee, sich für eine Umsiedlung in ein Basler Bassin zu entscheiden, noch auf den Gedanken, eine Filmcrew zur Dokumentation seines heimatlichen Habitats einzuladen.

Die Asymmetrie zwischen den menschlichen und tierlichen Handlungsanteilen kommt in beiden Projekten zum Tragen. Das Ozeanium reagiert darauf doppelt defensiv: mit einer ethischen Defensive, die sich im »Arten- und Tierschutz« auf den »EUAC (European Union of Aquarium Curators) Code of Ethics«²⁶ verpflichtet; und mit einer medialen Defensive, die sich in der Metapher einer völlig transparenten Glasscheibe artikuliert. Die Vision NEMO reagiert darauf doppelt offensiv: mit einer ethischen Offensive, die nicht gute Aquarien, sondern die Abschaffung von Aquarien fordert;²⁷ und mit einer medialen Offensive, die zur interaktiven Produktion von Bildschirmtieren führt. Trotz dieser Unterschiede forcieren aber beide Projekte die Vorstellung, dass Medien eine grundlegend

²¹ Vgl. zu den »naturecultures« und einer »politics of nature« Haraway: *When Species Meet* (wie Anm. 7); Bruno Latour: *Das Parlament der Dinge. Für eine politische Ökologie*. Aus dem Französischen von Gustav Roßler, Frankfurt am Main 2001.

²² Haraway: *When Species Meet* (wie Anm. 7), S. 261.

²³ Ebd.

²⁴ Zu diesem Weder-Noch siehe auch die Analyse der *Crittercam* von Haraway: *When Species Meet* (wie Anm. 7), S. 262.

²⁵ »Handeln« hier verstanden im Sinne der ANT, vgl. Bruno Latour: *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford 2007.

²⁶ Projekt Ozeanium, unter: <http://www.ozeanium.ch/de/projekt/index.php> (09.06.2016).

²⁷ Vgl. Vision NEMO, unter: <http://www.vision-nemo.org/thema-aquarium/> (09.06.2016).

menschliche Angelegenheit sind. Genau dies ist die Kehrseite der parataktischen Reihung von Fisch und Technik, wie sie die Vision NEMO formuliert: »Die Welten der Meere, die Welt der Zukunftstechnologie.« Im Komma, das die beiden semantischen Einheiten voneinander trennt, wiederholt sich die altbekannte Unterscheidung zwischen Natur und Kultur, der ›big divide‹ zwischen Mensch und Tier. Insofern bewundern in der Vision NEMO die menschlichen Besucher die Schönheit der Tiere und die Brillanz ihrer eigenen Medientechniken; was aber (noch) keinen systematischen Ort hat, ist die mediale Struktur tierlichen Lebens selbst.

Für die Medien der Tiere lassen sich in allen Bereichen, von der Amöbe über die Fruchtfliege und das Chamäleon bis zum Berggorilla Belege finden. Im Falle der Meerestiere ist diese Medienpräsenz aber besonders augenfällig. Denn das Meer selbst hat für die in ihm lebenden Tiere den Charakter eines Mediums, und zwar in dem doppelten Sinne, dass das Meer zum einen das Mittel ist, die Masse, der Raum, in dem sie sich bewegen, und dass das Meer zum anderen – wie alle anderen Medien auch – eine Eigendynamik, eine Eigenlogik, eine Eigengesetzlichkeit entwickelt: Strömungen, Temperatur- und Druckunterschiede, variable chemische Zusammensetzung, sich ändernder Salzgehalt usw. Zudem nutzen Fische, Quallen und Korallen das Medium Meer nicht trotz, sondern – wie alle anderen Medienbenutzer auch – dank dieser Eigengesetzlichkeit. Auf ihr ruhen insbesondere Kommunikation, Futtersuche und Fortpflanzung, aber auch Wachstum, Orientierung, Vergesellschaftung usw. Insofern ist das Meer kein leerer Raum, sondern ein von den Meeresbewohnern benutztes Medium: Wale klicken, Haie riechen, Thunfische laichen, Quallen treiben usw.

Damit ist exemplarisch schließlich ein dritter Grundzug der heute geführten Debatten zum Verhältnis von Tieren und Medien umrissen: Während die einen im Denken, in der Sprache, in der Kultur oder in den Medien spezifisch menschliche Fähigkeiten und Errungenschaften sehen, mittels derer die Menschen im schlechten Fall die Tiere unfreundlich ausbeuten und im guten Fall sich den Tieren freundlich zuwenden, suchen die anderen nach dem Denken, der Sprache, der Kultur oder den Medien bei den Tieren selbst. Ozeanium und Vision NEMO weisen also auf den ersten und zweiten Blick in entgegengesetzte Richtungen: Realitätseffekte durch Medienminimierung versus Realitätseffekte durch Medienmaximierung; einfache Immersion in eine amediale Meereswelt versus doppeltes Eintauchen in gleichwertige Meeres- und Medienwelten. Doch auf den dritten Blick zeigt sich eine Gemeinsamkeit: Beide erwägen nicht, was es heißen könnte, die Meere als Medien und ihre Bewohner als Mediennutzer zu verstehen.

Die medialen Vorgänge, die das Meer und seine Bewohner auszeichnet, ließen sich in die beiden Projekte wohl unterschiedlich gut integrieren. Das Ozeanium arbeitet zwar mit Wasser, sogar mit möglichst viel Wasser, und steht damit dem

Medium des Meeres offensichtlich recht nah. Aber zugleich sistiert es dieses Medium, nimmt ihm seine Beweglichkeit, Eigenartigkeit und Eigenlogik. Überspitzt formuliert: Das Ozeanium sperrt nicht nur Tiere ein, sondern auch das Medium Meer. Hier könnte Vision NEMO anders reagieren: Sie arbeitet zwar gerade nicht mit Wasser, könnte dafür aber nach Strategien suchen, die Medialität des Meeres selbst thematisch, anschaulich, berührbar zu machen, z.B. indem nicht nur der Bildschirmwal als berührbares Medienwesen entsteht, sondern auch der Meeresstrom, der diesen Bildschirmwal umgibt.

Doch der ontologische Status des eigentümlichen Bildschirmwals in der Vision NEMO müsste vor diesem Hintergrund neu bestimmt werden. Denn der Bildschirmwal ist zwar gewiss nicht das gleiche Wesen wie der echte Wal, der durch den Ozean schwimmt. Aber der Unterschied ist nicht einfach der zwischen einem medialen und einem amedialen Wal. Der Unterschied liegt woanders. Ob es gelingt, diesen Unterschied zu suchen, zu finden und zu zeigen: daran könnte sich entscheiden, wie weit die Vision NEMO in die Zukunft der menschengemachten Tierschauen zu weisen vermag.

Bildnachweis:

Abb. 1: <http://www.ozeanium.ch/de/index.php> (09.06.2016)

Abb. 2: <http://www.vision-nemo.org> (09.06.2016)

Abb. 3: <http://www.ozeanium.ch/de/projekt/visualisierungen.php> (09.06.2016)

Abb. 4a u. 4b: <https://www.youtube.com/watch?v=PysKzjYolcY> (09.06.2016)