



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Fluide Bilder – Zeiten – Welten.
Über das Fließen in postkinematografischen Bildwelten.

verfasst von | submitted by
Julia Wurzinger BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto M.A.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Perpetuum mobile	2
2. Flüssig-Werden: Mensch, Natur, Film	7
2.1 Wasser und Film: Medien des Fluiden	8
2.1.1 Edgar Morin: Das fließende Universum	9
2.1.2 Franziska Heller: Filmästhetik des Fluiden	16
2.1.3 Exkurs: Das Aquarium im Film	20
2.2 Mediale Fluidität: Post-Cinema	24
2.2.1 Immateriell-Werden	25
2.2.2 Bewegte Bilder, bewegte Menschen: Zur Anthropologie des digitalen Bildes	26
2.2.3 Exkurs: Vom Panorama zum digitalen Film	31
2.2.4 Bilder – Zeiten – Realitäten: Der Mensch im Fluss der Immersion	34
2.3 Entgleisungen: Film und Anthropozän	38
2.3.1 Unheimlich-Werden: Ein Definitionsversuch	39
2.3.2 Obsolet-Werden: Müll im „Anthropocenema“	42
2.3.3 Zur Ästhetik des Anthropozäns	45
3. Filmanalyse: Zwischen (Über-)Leben und Tod	49
3.1 <i>Moana</i> (R.: Ron Clements/John Musker, US 2016)	50
3.1.1 Oberflächenspannungen: Fluide Räume	51
3.1.2 Unschärfen: Mensch und Natur (in) der Krise	54
3.1.3 Verfremdungen: Animierte Abbilder	56
3.1.4 Coming of Age: Bild und Figur im Werden	59
3.2 <i>Aniara</i> (R.: Pella Kågerman/Hugo Lilja, SE/DK 2018)	62
3.2.1 Verrückte Skalen: Treiben im (Anthropo-)Kosmos	63
3.2.2 Halbreality: MIMA als Immersionsmedium	65
3.2.3 Krisenzeiten: Wasser, Weiblichkeit, Weiterleben	68
3.3 <i>The House</i> (R.: Paloma Baeza, UK 2022)	72
3.3.1 Insulare Relationen: Das Haus als Rettungsboot	73
3.3.2 Rissige Fassaden: Krisenzeiten und -körper	76
3.3.3 Nicht-menschliche Animation des Anthropozäns	78
3.3.4 Vernebelte Zukunft: Ende und Neubeginn	81
3.4 Gemeinsamkeiten: Mensch und Medium in Bewegung	84
3.4.1 Arche oder Havarie? Heimatloses Treiben	84
3.4.2 Verflüssigungen: Bild und Klima	86
3.4.3 Zeiten des Danachs: Rollenbilder	87
4. Conclusio	88
Quellenverzeichnis	92
Literaturverzeichnis	92
Film- und Medienverzeichnis	97
Abbildungsverzeichnis	98
Abstract	102

1. PERPETUUM MOBILE

„In this locomotive we call home, there is one thing between our warm hearts and the bitter cold – order! Order is the barrier that holds back the frozen death. We must all of us, on this train of life, remain in our allotted station. We must each of us occupy our preordained particular position [...].

In the beginning, order was proscribed by your ticket: First Class, Economy, and freeloaders like you. Eternal order is proscribed by the sacred engine: All things flow from the sacred engine, all things in their place, all passengers in their section, all water flowing [...].” – Minister Mason, Snowpiercer

Unendliches Fließen. Oder Fließen in Richtung eines ultimativen Endes? Grenzen sind überschritten, Ordnungen gestört und Krisenzeiträume angebrochen. Ohne intakte Bremsen bewegt sich der Zug im dystopischen Science-Fiction-Film *Snowpiercer* (R.: Bong Joon-ho, KR/US/FR/CZ 2013) in einem sprichwörtlichen Teufelskreis: Durch ein gescheitertes Geoengineering-Experiment zur Abkühlung der erhitzten Atmosphäre stürzt die Erde in eine neue Eiszeit, während die vermeintliche Balance zwischen Mensch, Natur und Technik an Bord zu entgleisen droht. Die letzten Überlebenden der Menschheit befinden sich seit dem Klimakollaps vor 17 Jahren an Bord eines Zuges, der als ‚Perpetuum mobile‘ den vereisten Planeten umkreist. Schutz und Sicherheit bietet diese Raumkapsel als Barriere zur Kälte aber nur physisch. Während der Zug die stillstehende, tote und tödliche Landschaft durchsticht, scheint mit dem Einfrieren des Wassers auch das Denken starr geworden zu sein: Es herrscht eine Gesellschaftsreihung, die in den Wagons ebenso wenig Raum für menschliche Entfaltung, Vermischung und Entgleisung bietet wie abseits der Schienen.

Einst zur Sicherung der menschlichen Zukunft als Arche gedacht, erinnern die psychischen und sozialen Zustände im Inneren der hierarchisch angeordneten Wagons vielmehr an ein gesellschaftliches Wrack. Doch selbst die augenscheinlich erstarrte Umwelt in *Snowpiercer* ist auf mehreren Ebenen von einem omnipräsenten Fließen geprägt: Indirekt befindet sich die eisige Erde konstant in Rotation, das Eis scheint langsam zu tauen und der Zug wird mit seinem unaufhörlichen Kreisen zum Inbegriff des Weiterfließens. Neben dieser thematischen Darstellung der bewegten Umwelt beginnt auch die Struktur des filmischen Rahmens selbst beweglicher zu werden und im digitalen Zeitalter eine hybridere Form anzunehmen. In einem Weiterdenken der diegetischen Wandlungsprozesse wiederholt sich das Fluid-Werden auch in der außerfilmischen Realität: Das (Über-)Leben in der gegenwärtigen Epoche des Anthropozäns zeigt eine Inkompatibilität des Menschen zu ‚seinem‘ Planeten auf, während gleichzeitig die Grenzen zwischen Fort- und Rückschritt, und Anfang und Ende zerfließen.

Um dieses Fließen im medialen und öko-technologischen Sinne soll nun auch die vorliegende Arbeit kreisen: Verknüpft mit dem Element des Wassers umfasst das Forschungsanliegen eine formalästhetische Untersuchung der unsicher werdenden Zukunft und der Positionierung des Menschen im Rahmen der flüssigen Bildsprache des digitalen Films. Dabei wird es um den

Themenkomplex von Flüssigkeit, Film und der darin verhandelten (Klima-)Krisen gehen – ein formales ‚Einfangen‘ des formlosen Mediums Wasser *im* und *durch* das Medium Film. Im Zentrum dieser Verhältnisbestimmung der neu ausgeloteten Grenzen steht die menschliche Figur gleich doppelt: Einerseits als Verursacherin des kriselnden Klimas, andererseits als selbst vom Wandel der Umgebungsräume geprägter Körper. Warum sich einleitend dazu der Blick auf die ökologische und soziale Dystopie in *Snowpiercer* eignet, wird erneut am Motiv des Zuges klar: Ausgehend vom nahtlosen Fließen sind auch hier die Weichen gleichermaßen in Richtung Zukunft und der Geburtsstunde des Kinos gestellt: Wie die Geschichte der missratenen Gesellschaftsneuordnung in Bonges Sci-Fi-Thriller auf einer technologischen Innovation basiert, erzählt auch die erste öffentliche Filmschau 1895 vom Bewegungsanstoß der kinematografischen Dampf- und Bildmaschine. Mehr als hundert Jahre nach der Lumière’schen Zugeinfahrt ist nun eine neue, postkinematografische Lokomotive angerollt, die neben den Bildern und Menschen auch Aufführungsorte in Bewegung versetzt.

Um diesen Epochenumbruch innerhalb des filmischen Bildrahmens zu fassen, lohnt sich der Blick aufs Wasser: Als biologische Grundbedingung des Fortbestehens jedes Lebens auf der Erde liegt es buchstäblich in der DNA des Menschen, fließt durch alle Lebensräume und macht ‚unseren‘ blauen Planeten zu dem, was er ist. Trotz dieser so basalen Verknüpfung mit dem Überleben ist die grundlegende Seinsform des Menschen gleichzeitig nicht dafür ausgerichtet, im und unter Wasser zu überleben. Obwohl die Menschheit sich also seit jeher rund um das Meer, Quellen oder Flüsse als Lebensadern ansiedelt, markiert der Übergang zum Unterwasserraum – so Georgina Evans über das Aufeinandertreffen von Land und Wasser – stets auch eine Grenze zwischen Leben und Tod.¹

Zur Analyse dieses Verschwimmens bietet sich der von Timothy Morton geprägte Begriff des Hyperobjekts an: Als omnipräsenter, aber gleichzeitig das menschliche Verständnis von Raum und Zeit übersteigender Zustand lässt sich die menschengemachte, aber nicht mehr in menschlichen Dimensionen lösbare Umweltkatastrophe als ein solches Objekt begreifen.² Auch die basale Beschaffenheit des Wassers lässt sich gemäß dieser Definition fassen: Den Menschen konstituierend und überlebensnotwendig omnipräsent erstreckt es sich über den gesamten Planeten. Somit liegt es in der Natur des Wassers, Zwischenräume zu füllen und sich wie ein Film über die Umgebungen zu legen, durch die es fließt. Ausgehend von dieser semitransparenten, ambivalenten und nicht begreifbaren Natur des Wassers lässt sich die Fragestellung also auf das Fließen im Anthropozän und Post-Cinema ausweiten: Durch die

¹ Vgl. Georgina Evans, „Framing aquatic life“, *Screen* 61/2, 2020, S. 169–190, hier S. 170.

² Vgl. Timothy Morton, *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*, Minneapolis: University of Minnesota 2013, S. 1f.

Darstellung von Gewässern eröffnet sich ein „fließendes Universum“, in dem der Film zur Reflexionsfläche des konstanten Wandels wird.³

Bevor im Rahmen der praktischen Beispiele ein Blick in jene ungewisse Zukunft gelenkt wird, soll zuvor eine theoretische Reise in die filmische Vergangenheit unternommen werden. Mit dem In-Bewegung-Geraten der statischen Bilder liegt das Motiv der Verflüssigung dem filmischen Medium seit jeher zugrunde. Ein Denker, der sich bereits vor knapp 70 Jahren mit genau diesem Flüssig-Werden beschäftigt und dabei das wechselseitige Verhältnis von Mensch und Kino im Blick hat, ist Edgar Morin. Dass seine filmphilosophischen Überlegungen in der 2023 veröffentlichten Neuübersetzung zu *Der Film oder Der imaginäre Mensch* angesichts der gegenwärtigen Krisenzeiten jedoch alles andere als vergangen sind, hebt auch Herausgeber Lorenz Engell in seiner Einleitung zum Buch hervor: In einer Zeit, in der der Mensch untrennbar von seinen digitalen Abbildern wird – oder längst geworden ist – gewinnt die Frage des Grenzanges zwischen virtuellen und ‚realen‘ (Um-)Welten erneut an Bedeutung.⁴ Auf diesem Fundament soll auch die vorliegende Arbeit stehen, um den Fokus in weiterer Folge auf die utopischen, dystopischen oder ungewissen, allenfalls jedoch vom Wasser dominierten Zukunftsvisionen zu richten.

Der doppelten Medialität des Wassers als Materie des körperlichen und imaginären Abtauchens widmet sich auch Franziska Heller in ihrem Buch zu einer *Filmästhetik des Fluiden*.⁵ Hierbei orientiert sie sich ausgehend von der filmischen Grundbedingung des Bildflusses an der affektiven Wirkungskraft des Wassers als ästhetisches und wahrnehmungsformendes Prinzip. Auch bei Heller rückt also die Erfahrung der menschlichen Figur in den Vordergrund, die – medial oder real – vom Fluss des Wassers und des Films beeinflusst wird.

In einem kurzen Exkurs wird daraufhin der Fokus mit dem Aquarium auf eine Schauanordnung gelenkt, die den medialen Wasserraum inner- und außerfilmisch als Miniatur spiegelt. Auch hierfür bietet *Snowpiercer* eine visuelle Parabel: Als Sinnbild für die Dekadenz der erstgereihten Wagen im ‚Zug des Lebens‘ durchqueren die Figuren einen Aquariumswaggon, der wie eine zusätzliche ‚Raumschicht‘ über den normalen Wänden liegt und den Schein einer Abgrenzung zur tödlichen Außenwelt durch das oberflächlich-friedliche Treiben erhöht. Das Meer im Kleinformat ergänzt das Motiv des Fließens also um eine weitere Ebene: Nicht nur

³ Edgar Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch. Ein anthropologischer Essay*, hg. v. Lorenz Engell, Paderborn: Brill Fink 2023 (Orig.: *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris: Éditions Gonthier 1956), S. 65.

⁴ Vgl. Lorenz Engell (Hg.), „Film Werden. Zur Einführung in Edgar Morins Filmanthropologie“, in: *Der Film oder Der imaginäre Mensch. Ein anthropologischer Essay*, Paderborn: Brill Fink 2023 (Orig.: *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris: Éditions Gonthier 1956), S. XVff.

⁵ Franziska Heller, *Filmästhetik des Fluiden. Strömungen des Erzählens von Vigo bis Tarkowskij, von Huston bis Cameron*, München: Fink 2010; Franziska Heller, „Water and film. Fluidity of time and space and its somatic perception“, *WIREs Water*, 28. 09. 2018, <https://doi.org/10.1002/wat2.1315>, 12. 12. 2023.

Zug und Menschen im Film, sondern auch das Aquarium im Zug fließt und repräsentiert gleichzeitig den Verlust des realen Fließens im vereisten Außenraum (Abb. 1).

Von hier aus lässt sich nahtlos zu den möglichen Bildformen des Post-Cinema überleiten, die verschiedene Ebenen der Bewegung eröffnen. In dem von Shane Denson und Julia Leyda herausgegebenen Sammelband *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film* wird unter anderem eben die Frage diskutiert, welche Formen das flüssige Bild angesichts der ebenso flüssigen Realität annimmt.⁶ Besonders Selmin Kara liefert dazu in ihrem Beitrag „Anthropocenema“ wertvolle Perspektiven für das vorliegende Arbeitsthema der fluiden Welten in Film und Anthropozän.⁷

Dass sich im Rahmen des (Post-)Filmischen ein neues Terrain, oder präziser eine nicht-terrestrische Wasseroberfläche auftut, ist kein reines Phänomen der medialen Zukunft. In einem weiteren Exkurs soll der Blick deshalb kurz in eine präfilmische Zeit, auf das Bildmedium des Panoramas abschweifen. Zwar mit weniger fluiden Mitteln, jedoch mit dem ähnlichen Effekt einer umhüllenden Immersionserfahrung eröffnen sich auch hier fremde, begehbare Welten. Mit dem Stichwort der Immersion lässt sich wiederum der Kreis zu Morin schließen: Neben den flüssigen Universen der Bilder nimmt auch der Mensch im Zeitalter des Post-Cinema vor und ‚hinter‘ der Bildfläche, immersiert in virtuelle Räume, selbst flüssigere Gestalten an. Ausgehend vom medialen Vermögen der Überschreitung bekannter Grenzen von Raum-, Zeit-, Realitäts- und Körperbildern steht somit auch das menschliche Subjekt einer Transformation des Sehens gegenüber.

Die menschliche Figur steht im folgenden Abschnitt buchstäblich im Zentrum: Der Eintritt ins Anthropozän markiert den Beginn der gegenwärtigen geologischen Epoche, die den Menschen nicht nur im Namen trägt. Durch das selbstzentrierte Handeln haben ‚wir‘ uns bereits heute irreversibel in die Erdoberfläche eingeschrieben. Erneut wird es also um die symbolische Entgleisung der ökologischen Prozesse gehen, die wiederum auch das menschliche Über- und Weiterleben in einer ruinierten, unheimlich gewordenen Heimat reflektieren. Gemeinsam mit Hannes Bergthaller wirft Eva Horn im Buch *Anthropozän zur Einführung* aus verschiedenen Perspektiven den Blick auf dieses, ‚unser‘ Zeitalter.⁸ Dass sich die technologische Grundlage des Mediums wandelt, wurde bereits verdeutlicht. Was es nun aus künstlerischer Sicht bedeuten kann, der ökologischen Umbruchsphase im Rahmen des Films eine visuelle Gestalt zu verleihen, diskutiert Horn in ihrem Beitrag zu einer Ästhetik des Anthropozäns.

⁶ Shane Denson/Julia Leyda (Hg.), *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, Falmer: REFRAME Books 2016.

⁷ Selmin Kara, „Anthropocenema: Cinema in the Age of Mass Extinctions“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Shane Denson/Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books 2016, S. 750–784.

⁸ Eva Horn/Hannes Bergthaller (Hg.), *Anthropozän zur Einführung*, Hamburg: Junius 2019.

Dass alle Einzelteile – Natur, Technik, Medium und Mensch – sich an einem Umschlagpunkt befinden, spiegelt sich thematisch und ästhetisch auch in den ausgewählten Analysefilmen. Immer wieder wird darin das Motiv des Abkommens vom Weg, der Übergänge, der verzerrten Skalen und Verflüssigung rigider Strukturen auftauchen. Der computeranimierte Disney-Film *Moana* (R.: Ron Clements/John Musker, US 2016) eignet sich deshalb als Einstieg in die Thematik, da er inhaltlich sowie produktionstechnisch ‚nah am Wasser‘ gebaut ist: Es geht um den menschlichen Eingriff in natürliche Bewegungen, Übergangsprozesse und den Aufbruch in fremde Gewässer. Gleichzeitig zeigt der ‚künstlich-beseelte‘ Ursprung der Bilder an, dass sich der Blick im und auf das Anthropozän nicht mehr nur durch reale Formen darstellen lässt.

Eine abstraktere, jedoch nicht weniger fluide Perspektive auf den ewigen Fluss der Zeit-Räume eröffnet der Science-Fiction-Film *Aniara* (R.: Pella Kågerman/Hugo Lilja, SE/DK 2018). Ein vom Kurs abgekommenes Raumschiff treibt hier ziel- und später auch sinnlos im Weltall und wirft die Frage des Fortbestehens der Dinge nach der Apokalypse auf. In seinem Text „Eurocentrism, The Anthropocene and Climate Migration in ‚Aniara‘“ verknüpft Aidan Power die fiktional überschrittenen Klimagrenzen mit der europäischen Grenzpolitik.⁹ Innerhalb dieser ‚verrückten‘ Skalen taucht das Motiv des Wassers auch in Form des künstlich-intelligenten Hybridwesens MIMA auf, das die Distanz zur unheimlich gewordenen Erde durch virtuelle Naturbilder überbrücken und zumindest kurz Linderung der Dimensionskonflikte schaffen soll.

Aus dem luftleeren Raum kehrt die Analyse mit dem letzten Film wieder zurück auf die Erde – jedoch in eine Welt, in der das Wasser überhandgenommen hat: Im dritten Abschnitt der Stop-Motion-Fabel *The House* (R.: Paloma Baeza, UK 2022) sind es anthropomorphe Katzen, deren titelgebende Behausung vom ansteigenden Meeresspiegel unbewohnbar zu werden droht. Hier badet nicht mehr der Mensch seine Vergehen an der Natur aus. Vielmehr hat sich die Perspektive auf Körper und Zeit ebenso verflüssigt wie der Umgebungsraum. Interessant ist der abschließende Blick auf diesen Film vor allem deshalb, weil die Zuschauenden ebenso in eine Ungewissheit entlassen werden, wie sie auch Mensch und Medium prägt.

Es geht also um Krisen der Illus(trat)ion, denen sich durch Isolationen angenähert wird. Dass die Dinge unheimlicher werden, nimmt in den analysierten Filmen bezeichnenderweise durch das ambivalente Motiv der Insel konkrete Formen an. Geprägt von einer Abschottung bei gleichzeitigem Umgeben-Sein vom Wasser treiben die Figuren zwischen oder auf räumlichen Inseln – und damit auch zwischen Leben und Tod. Trotz ihrer verschiedenen Weltentwürfe ist allen drei Filmen also eines gemein: Innerhalb der fluiden Bilder gerät Altbekanntes in Bewegung – ob es eine Aussicht auf finalen Stillstand gibt oder das Fließen wie im ‚Perpetuum mobile‘ ewig weiterläuft, wird die Erörterung als zentrale Frage begleiten.

⁹ Aidan Power, „Eurocentrism, The Anthropocene and Climate Migration in Aniara“, *Foundation* 50/140, 2021, S. 45–61.

2. FLÜSSIG-WERDEN: MENSCH, NATUR, FILM

Wasser tritt als Medium in vielfältigen Gestalten, Konzepten und Strukturen auf. Ob als Regen, Eis, Schnee oder Nebel, als Ozean oder spiegelnde Oberfläche eines Sees bedarf der Wasserraum einer strukturgebenden Form, um als solcher sicht-, begreif- und von anderen Räumen abgrenzbar zu werden.¹⁰ So kann ein Fluss, ähnlich wie der einleitend genannte, die Schneelandschaft durchstechende Zug, als fluider „Makroraum“ verstanden werden, in dem sich wiederum ebenso flüssige „Mikroräume“ versammeln – etwa in Form einzelner Wellen, Überbrückungen oder Zuflüsse. Diese relationale Perspektive des „Enthaltenseins“ nimmt auch der Mensch ein, wenn er körperlich in wässrige Umgebungen abtaucht und von innen zum Teil des bewegten ‚Wahrnehmungsraums Wasser‘ wird.¹¹ Ausgehend vom Bild des durchdring- und überquerbaren Flusses lässt sich nun auch figurativ die Brücke zum Thema der folgenden Theoriekapitel schlagen: So wie der menschliche Körper, immersiert im Wasser, anderen physikalischen Regeln unterworfen ist, vermag auch das Medium Film die Gesetze der physischen Realität zu dehnen oder sogar außer Kraft zu setzen. Der Begriff der Immersion ist somit ausgehend von der vorliegenden Fragestellung auch in Bezug auf das *mediale* Potenzial des Eindringens in flüssige (Bild-)Welten zu verstehen, das vor allem im Kontext des postkinematografischen Zeitalters eine weitere Bedeutungsebene erlangen wird. Begleitet wird dieser Prozess des Eintauchens von einer Aufweichung, einem Flüssig-Werden der Kategorien ‚Mensch‘, ‚Natur‘ und ‚Film‘ durch den Eintritt in die Epoche des Anthropozäns. Zeitgleich, und anspielend auf die verhandelte Gleichzeitigkeit der Bewusstseinszustände, referenziert der Begriff des „Werdens“ außerdem Lorenz Engells einführende Gedanken zu Edgar Morins Filmphilosophie. An genau dieser Schnittstelle zwischen Mensch und Kino setzt nun auch Morins Verständnis eines „fließenden Universums“ an, das den theoretischen Grundstein für die folgenden Analysen bildet und das erwähnte Zusammenspiel von Mikro- und Makrokosmen als Motiv reflektieren wird.¹² Denn in seinem Konzept bezieht er das Fluide auf die gesamte Natur des Filmischen, in der alle Dinge, Objekte und letztlich auch Menschen von der flüssigen Seinsform des Films affiziert werden. Der menschliche Körper taucht in die filmische Welt ein, wird beim Sehen eins mit dem Fluss der Bilder und tritt durch die Rezeption wiederum aus diesem hervor.

¹⁰ Vgl. Lorelies Ortner, „Der Wasserraum als Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Handlungsraum. Kognitionswissenschaftliche Perspektiven“, *Wasser und Raum. Beiträge zu einer Kulturtheorie des Wassers*, hg. v. Doris G. Eibl et al., Göttingen: V&R unipress 2008, S. 31–44, hier S. 36.

¹¹ A. a. O., S. 37.

¹² Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 73; Lorenz Engell bezieht sich in seinem Text „Die Fortsetzung des 19. Jahrhunderts mit anderen Mitteln“ ebenso auf mikro- und makroskopische Ebenen, wenn er vom Zusammenhang zwischen der Kinematografie und der Geschichtsschreibung als „Erforschung von Bewegungsphänomenen“ schreibt. Ihm zufolge spiele sich die filmische Bewegung im Mikroskopischen, die Historiografie in makroskopischen Dimensionen ab (S. 13).

Anschließend an diese wechselseitige Hervorbringung von Mensch und Film wird auch in Franziska Hellers Konzept des Fluiden als im Wandel begriffener Wahrnehmungsmodus in die Untersuchung einfließen.¹³ Bevor die Perspektive des Menschen im Film und auf dem Wasser in den Fokus rückt, gilt es zunächst kurz den Blick auf die allgemeine Relation des Wassers zum Film auszuweiten. Im Wasser spiegelt sich seit dem Ursprung der in-Bewegungsgeratenen Bilder die filmische Funktionsweise. Auch inhaltlich begibt sich die Kamera wörtlich und figurativ auf instabile Untergründe. Diese Gemeinsamkeit, so der Kern der folgenden Argumentation, ermöglicht nicht nur ästhetische Überlegungen, sondern eröffnet auch einen Raum für eine tiefgreifende Selbstreflexion über die Natur beider Medien.

2.1 WASSER UND FILM: MEDIEN DES FLUIDEN

„Film und Wasser sind Milieu für die Beweglichkeit der Bewegung. Beide gibt es nur in Bewegung. [...] Wenn diese beiden Bewegungen gemeinsam geschehen [...], dann erscheint Dauer in der Dauer des Films, weil Wasser fließt wie der Film läuft, indem und in dem Zeit fließt. Der Film verwandelt sich zurück in seine Eigenschaften: in Bewegung, und darin in Zeit.“¹⁴

Was die brechenden Wellen des Wassers sind, sind im Film gewissermaßen die stetig wechselnden Bilder, die ihn zu dem machen, was er ist: Ein Fluss an Momenten über eine zeitliche Dauer. In seinem Eintrag über das Wasser als kinematografisches Objekt hebt Florian Sprenger genau diese ‚doppelte Fluidität‘ des Wassers im Film hervor, auf die die folgenden Ausführungen immer wieder zurückkommen sollen. Durch den kontinuierlichen Bildlauf liegt das Fließen jedem Film inhärent zugrunde. So erscheint es mehr eine natürliche Symbiose zu sein, dass der Film sich im Lauf seiner Geschichte immer wieder „ans Wasser begibt“, das Fluide innerhalb des eigenen Bildflusses aufgreift und seine mediale Beschaffenheit dadurch selbst reflektiert.¹⁵ Deutlich wird dieses Zusammenspiel etwa am Beispiel des Experimentalfilms *What the Water Said, Nos. 1–3* (R.: David Gatten, US 1998), in dem das Wasser zur künstlerischen Spiegel- und Kommunikationsfläche wird. Den natürlichen Kräften der Wellen, Meerestiere und Temperaturen ausgesetzt, fungiert der atlantische Ozean als Entwicklungsbad für die darin eingetauchten, analogen Filmstreifen. Gemäß des Titels wird durch Bewegung und Zeit sichtbar, was das Wasser ohne menschliche Einflüsse und Regiearbeit durch seine Einschreibung in die Bilder selbst zu erzählen vermag.¹⁶

¹³ Vgl. Heller, *Filmästhetik des Fluiden*, S. 57.

¹⁴ Florian Sprenger, „Wasser“, *Wörterbuch kinematografischer Objekte*, hg. v. Marius Böttcher et al., Berlin: August 2014, S. 170–172, hier S. 172.

¹⁵ Laura Frahm, „What the Water Said, Nos. 1–3 (1998)“, *Filmische Moderne. 60 Fragmente*, hg. v. Oliver Fahle et al., Bielefeld: transcript 2019, S. 315–324, hier S. 320.

¹⁶ Vgl. a. a. O., S. 315f.

Der Film bringt somit – in seiner analogen Beschaffenheit noch deutlicher als im digitalen Zeitalter – auf formaler Ebene eine objektive Länge hervor. Der Begriff der Länge kann hierbei im doppelten Sinne verstanden werden: Zum einen umfasst der Film, wie in Gattens experimenteller Anordnung, in seiner physischen Materialität einen ‚räumlich‘ messbaren Abschnitt. Gleichzeitig eröffnet die bewegte, rotierende Filmrolle ein zeitliches Intervall, innerhalb dessen die Dinge auch in der dargestellten Welt ins Fließen geraten. Es ist genau jenes Zeitfenster des konservierten und doch gleichzeitig vorüberziehenden Moments, um das Morins Filmanthropologie nun immer wieder kreisen wird. Denn genau in diesem Abschnitt, diesem „Film-Werden“, beginnt sich nicht nur das Wasser in das Material einzuschreiben, sondern das rezipierte Material auch in seine Zuschauer:innen.¹⁷

2.1.1 Edgar Morin: Das fließende Universum

Ausgehend von dieser medialen Reflexion bildet das Wasser, ob in der Natur oder eingebettet in den Fluss der Filmbilder, in seiner ruhenden Form einen Spiegel, in dem die umliegende Umgebung ihr immaterielles Double findet. Doch obwohl die fluiden Bildflächen des Films und der Wasseroberfläche den Anschein eines klaren Spiegelbilds aufrufen, sind sie grundlegend anders beschaffen: Unscharf und im Wandel begriffen.¹⁸ Diesen Aspekt gibt Lisa Gotto zu bedenken, wenn sie ausgehend vom Buchcover der deutschen Erstausgabe von Edgar Morins *Der Mensch und das Kino* auf die darin verhandelte Kernthese Bezug nimmt. Ebenso wie die Pfütze, in der sich der Körper des Protagonisten aus Jean Cocteaus *Orphée* (FR 1950) als verschwommener Umriss spiegelt, ist auch das Wesen des Films von einer grundlegenden Ephemere geprägt: Stets im Begriff, durch den nächsten Bewegungsreiz in sich zu zerfließen und neue Formationen auf der Wasseroberfläche zu kreieren.¹⁹ Interessant erscheint diese Beobachtung für die vorliegende Fragestellung deshalb, weil sich das wechselseitige Verhältnis zwischen menschlicher Figur und Film, allem voran jedoch der brüchig werdenden Existenz des Menschen im Film über das Anthropozän als thematischer Bogen über die drei postkinematografischen Untersuchungsgegenstände spannen wird.

Der kinematografische Bildfluss hebt sich also von Beginn an durch seine einzigartige Durchdringbarkeit von der unbewegten, vergleichsweise ‚leblosen‘ Fotografie ab, indem er im Strahl des Projektors von seiner materiellen Gebundenheit ‚aufersteht‘ und zum Leben erwacht.²⁰ Mit dem Stichwort der (Wieder-)Belebung erscheint der Querverweis auf André

¹⁷ Engell, „Film Werden“, S. XXXI.

¹⁸ Vgl. Lisa Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos: Eine Sichtung mit Edgar Morin“, *Classical Hollywood und kontinentale Philosophie*, hg. v. Ivo Ritz, Wiesbaden: Springer 2014, S. 73–88, hier S. 75.

¹⁹ Vgl. ebd.

²⁰ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 39; vgl. Vivian Sobchack, „The Scene of the Screen. Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic ‚Presence‘“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Shane Denson/Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books 2016, S. 88–128, hier S. 106.

Bazins berühmte Ausführungen zur „Ontologie des fotografischen Bildes“ naheliegend: Ihm zufolge würde das Foto die Zeit einbalsamieren, oder übertragen auf den Kontext der vorliegenden Fragestellung ‚einfrieren‘. Der Film hingegen würde sich durch seine Fähigkeit auszeichnen, den vergangenen Moment wie „eine sich bewegende Mumie“ neu zu beleben und zu verflüssigen.²¹ Wenngleich Bazins Filmtheorie der konservierten Zeit an dieser Stelle nur erwähnt bleiben und als thematisches Sprungbrett in die Philosophie Morins dienen soll, weist auch Thomas Elsaesser auf die partielle Ähnlichkeit zwischen den anthropologischen Zugängen zum filmisch bewegten, vor dem Tod bewahrten und eben doch zeitlich ‚(zer)fließenden‘ Menschenkörper hin: „Morin und Bazin ergänzen sich [...], insofern beide auf das ambivalente menschliche Begehren Bezug nehmen, sich selbst zu erschaffen und im Imaginären zu vervollkommen: Das Kino ist Spiegel und Doppel, Medium der Herausbildung und der Krise des (Selbst-)Bewusstseins zugleich.“²² Es ist also die festgehaltene und eben durch ihre Abbildung im und als Film neu mit Bedeutung aufgeladene, nun nicht mehr bloß alltägliche (Bild-)Bewegung, die Morin unter dem Begriff des „Photogénie“ zusammenfasst.²³ Dieser Zauber sei ihm nach bereits im Foto angelegt. Eingepflegt mit der Erinnerung, dem „Virus der Präsenz“, decke es zunächst „das gesamte Feld der Anthropologie ab, das bei der Erinnerung beginnt und beim Gespenst endet“.²⁴ Es ist nun jedoch der Prozess der gleichzeitigen Versammlung von An- und Abwesenheit, die Morin als einzigartiges Potenzial des Films erkennt. Jene Flüssigwerdung der Realität bildet die Grundlage der Magie der ‚lebenden‘ Bilder.²⁵

Wie einleitend ausgeführt ist das filmische Bild per definitionem ein bewegtes, im Fluss begriffenes. Dieser Umstand geht auch aus dem Begriff der Kinematografie als „Bewegungs-(Be-)Schreibung“ hervor und liegt dem ‚neuen‘ Medium in seinen ersten Lebensjahren nicht bloß durch seine kurbelbetriebene Mechanik zugrunde, sondern allem voran durch den daraus resultierenden Strom an Bildern.²⁶ Diese mehrfache Beweglichkeit des Films taucht auch im postkinematografischen Bild erneut auf, das im Kapitel „Mediale Fluidität. Post-Cinema“ ins Zentrum der Untersuchung rücken wird. Im Zeitalter des ‚Danachs‘ ist es nicht mehr die rotierende Mechanik der Filmrolle, dafür jedoch die unendliche Bewegungsfreiheit der digitalen

²¹ André Bazin, „Ontologie des fotografischen Bildes“, *Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films*, Köln: DuMont Schauberg 1975 (Orig.: *Qu'est-ce que le cinéma?*), S. 21–27, hier S. 25.

²² Thomas Elsaesser, „Ein halbes Jahrhundert im Zeichen Bazins“, *montage AV*, 18. 01. 2009, S. 11–31, hier S. 25.

²³ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 21f.

²⁴ A. a. O., S. 38.

²⁵ Morins Ausführungen werden in früheren Ausgaben des Textes zunächst mit dem Begriff des ‚Kinos‘ statt des ‚Films‘ übersetzt. Aus gegenwärtiger Sicht, eingebettet in den Diskurs um das Post-Cinema und die örtlich immer unabhängiger werdende Rezeptionserfahrung erscheint es in Anlehnung an Lorenz Engells Neuübersetzung passender, den Begriff des Kinos auch in der vorliegenden Arbeit durch jenen des Film zu ersetzen.

²⁶ Lorenz Engell, „Die Fortsetzung des 19. Jahrhunderts mit anderen Mitteln. Vorgeschichte und Entstehung der Kinematographie. Voraussetzungen der Filmgeschichte“, *Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte*, Frankfurt a. M.: Campus 1992, S. 9–40, hier S. 12f.

Bilder selbst, die auf den Smartphone-Displays und anderen mobilen Bildschirmen vom Kino als fixiertem Ort entkoppelt sind.

Zu Beginn der Filmgeschichte ist es aber erst der Zelluloidstreifen, der primär ungeschnittene Alltagsszenen umfasst und hierbei tatsächlich einem Zeitstreifen ähnelt, entlang dessen sich die filmischen Bewegungen im Raum entfalten und das „kontinuierliche Sein“ der Zeit als Fluss offenlegen.²⁷ Wenngleich der Projektions- und Rezeptionsprozess somit ‚in eine Richtung‘ verläuft, sind Zeit und Raum innerhalb der filmisch eröffneten Dauer alles andere als starr und eindimensional.²⁸ Im Gegenteil zeigt der Blick auf die Kurbelbewegung des Lumière’schen Kinematografen, dass diese eben nicht nur schnell oder langsam, sondern auch rückwärts erfolgen konnte. Bereits hierin steckt der Kern dessen, was Morins Überlegungen zur Natur des Kinos prägt: Eine raumzeitliche Flexibilität, verbunden mit dem parallelen Eintauchen und Hervortreten des Menschen in und aus den Bewegungsbildern als urtypisches Vermögen des Films als „fluides Universum“.²⁹ Bezugnehmend auf dieses Grundprinzip der Metamorphose verweist Morin dabei explizit auf die Technik des Zeitruffers und der Zeitlupe, die jene Komprimier- und Dehnbarkeit der Zeit-Räume in übersteigerter Form spürbar machen.³⁰

Treffenderweise ist es die menschliche Hand, die dem Film in seinen frühen Jahren zu seiner mechanischen Beweglichkeit, und damit auch der inhaltlichen ‚Manipulation‘ der Wirklichkeit, verhilft. Bevor Morin selbst auf das bewegte Ineinanderfließen von Mensch und Film innerhalb der Bilder zu sprechen kommt, lohnt sich der bereits angerissene Blick auf die Urstunde des In-Bewegung-Geratens der projizierten Filmbilder. Was die frühen Filme der Gebrüder Lumière auszeichnet, ist ihre Wiedergabe alltäglicher Szenen, die das Publikum weniger durch ihren Inhalt als durch ihre Form zu begeistern wussten. Nicht der Prozess eines einfahrenden Zuges in den Bahnhof, sondern dessen Abbildung, des festgehaltenen Bewegungsflusses *durch* den Film, machte das utopische Potenzial aus, das am berühmten Beispiel von *L’Arrivée du train en gare de la ciotat* (FR 1895) deutlich wird.³¹ Der Reiz der möglichst realitätsgetreu abgebildeten Alltagswelt liegt hierbei in der Fähigkeit des filmischen Mediums, die Dinge wieder zu ordnen und dem Publikum in der zunehmend zusammenhangslos und fragmentarisch geworden Zeit seines Aufkommens im Industriezeitalter wieder eine begreifbare Wirklichkeit zu bieten.³² Morins Filmtheorie knüpft an diesen Umstand insofern an,

²⁷ Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos“, S. 76; wichtig erscheint hierbei die Anmerkung, dass diese scheinbar ‚objektiv-eingefangenen‘, filmischen Momentaufnahmen der ‚Realität‘ bald um geschnittene Filmhandlungen ergänzt bzw. durch diese ersetzt wurden.

²⁸ Vgl. Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 60.

²⁹ A. a. O., S. 66.

³⁰ Vgl. a. a. O., S. 60.

³¹ Lorenz Engell, „Von der Erde zum Mond, von der Großen Oper zur Geburt einer Nation. Frühgeschichte des Films, der Entwicklung der Filmindustrie und -ästhetik zwischen Aufbruchsutopie und Ordnungsutopie“, *Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte*, Frankfurt a. M.: Campus 1992, S. 41–59, hier S. 52f.

³² Vgl. a. a. O., S. 49.

als dass auch er sich mit jenem Einfluss des Films auf seine menschlichen Betrachter:innen und vice versa beschäftigt. Jedoch ist es bei ihm später weniger die realitätsgetreue Abbildung als das Eintauchen in die filmisch eröffneten Möglichkeitsräume, in denen – hinführend auf das Arbeitsthema – alle enthaltenen Dinge, Wesen oder Menschen vom darin herrschenden Grundprinzip des Fließens affiziert werden.³³

Und doch erkennt Morin bereits im Kinematografen seine Nähe zu den Zuständen des „Flüssigen, Schaumigen, Nebeligen Gas- oder Wasserförmigen [sic!]“, die nicht nur thematisch Einzug in die frühen Filmbilder finden: Neben der Rauchwolke der Dampfmaschine reflektiert das Medium seine flüssige Natur etwa im Film *Panorama du Grand Canal Paris d'un bateau* (R.: Alexandre Promio, FR 1896), in dem sich die Kamera, platziert in einer venezianischen Gondel, nun selbst im Fluss befindet.³⁴ Einen subjektiven Beobachtungsstandpunkt am direkten Übergang vom fließenden ins fallende Gewässer nehmen die Zuschauer:innen in *Les chutes* (R.: Alexandre Promio, FR 1897) ein, in dem der Attraktionswert der Niagarafälle, eingefangen durch das Auge der Kamera, weltweit in Bewegung rezipierbar wird. Auch anhand des Films *L'Aquarium* (R.: Louis Lumière, FR 1896) wird deutlich, dass das Flüssige bereits in der Zeit des Kinematografen gleichermaßen die Rolle des inhaltlichen Sujets *und* des Spiegels der fluiden Grundbedingung des Filmischen annimmt. Die fremden Unterwassertiere werden hier in doppelter Weise ausgestellt und eingefangen: Zum einen durch den Glaskasten, der sie innerhalb des menschlichen Lebensraums zeigbar macht, zum anderen durch die Kamera, die das Treiben der Tiere auch medial rahmt und ausstellt.³⁵ Durch deren Projektion werden die Dinge demnach an die Grenzen „des Materiellen, der Sichtbarkeit und der Greifbarkeit“ gerückt und mit dem Fluiden als kinematografische Grundbedingung aufgeladen (*Abb. 2*).³⁶

Morins Denken beschäftigt sich im Kern also mit dem Bewegten, dem Sich-Wandelnden, dem Metamorphischen. Wie sich der einzelne Film auf mikroskopischer Ebene durch den Wandel der Bilder zusammensetzt, unterliegt auch das Medium selbst den fortschreitenden technischen und rezeptionsästhetischen Entwicklungen. Ausgehend von diesem Fließen lenkt Morin nun den Blick auf das Schaffen eines weiteren frühen Filmemachers: George Méliès, dessen Werke eben jene Grundannahme des Kinos als flüssiges Universum gewissermaßen auf eine neue Ebene des Fließens heben. Während auch dem Cinématographe Lumière durch seine Spiegelung und Mobil-Machung der fotografischen Realität stets ein ‚Funken Magie‘ zugrunde liegt, rückt das Motiv des metamorphischen Wandels innerhalb Méliès' Filmschaffen

³³ Vgl. Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos“, S. 78; vgl. Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 67.

³⁴ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 67; vgl. Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos“, S. 77f.

³⁵ Hierbei ist erwähnenswert, dass diese flächige Schauanordnung insofern untypisch für den Lumière'schen Stil ist, als dass sich dieser üblicherweise durch seine Tiefenwirkung und die Betonung realitätsgetreuer Dimensionen auszeichnet. Auf die Wirkungsweise des Aquariums als Form der ‚Bildschirm-Fläche‘, auf der sich Bewegungsspektakel abspielen, wird im folgenden Kapitel genauer eingegangen.

³⁶ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 67.

als Charakteristikum in den Vordergrund. Mit seinen fantastischen Weltentwürfen, so Lorenz Engell, „schafft [Méliès] nicht die Utopie einer Wirklichkeit, sondern die Utopie einer Utopie. [Seine] mögliche Welt verweist nicht auf die reale Welt, sondern auf eine (andere) mögliche.“³⁷ Während die Lumière'schen Bilder somit primär durch ihre mediale Rahmung des Alltäglichen einen Zauber auf ihr Publikum ausüben, füllt Méliès seine Filme nun im wahrsten Sinne mit Magie: Er filmt Zaubertricks ab und inszeniert Dinge, Menschen, Prozesse und Universen, die die geordnete, „[reale chronologische] Zeit des Kinetographen“ übersteigen.³⁸

Sinnbildlich hierfür steht die Raumfahrt als Fantasie des menschlichen Reisens in fremde Welten, die – zumindest zum Entstehungszeitpunkt des Kinos im 19. Jahrhundert – in der Zukunft liegt. Mit seiner Verfilmung von Jules Vernes Roman *Le Voyage dans la Lune* (1902) liefert Méliès eine solche „Aufbruchsutopie“ par excellence: Das Unmögliche wird im filmischen Bild möglich.³⁹ Das Abheben spielt auch bei Morin eine Schlüsselrolle, wenn er das Auftauchen des Film in Abgrenzung zur technischen Innovation des Flugzeugs beschreibt. Die menschliche ‚Überheblichkeit‘ durch die Flugmaschine sei demzufolge nur eine scheinbare: Das Abheben zeige durch die zwangsläufige Rückkehr auf den Boden der Tatsachen die irdischen Grenzen auf, wohingegen der Film durch sein Imaginationspotenzial die rationalen Zeit- und Raumdimensionen zu sprengen vermag.⁴⁰ Die Raumfahrt, hier nicht bloß als Erweiterung des Horizonts, sondern zum gänzlichen Verlassen der bisher bekannten menschlichen Gefilde, wird in der Filmanalyse von *Aniara* noch von Bedeutung sein. Vorerst gilt es den Blick noch kurz auf der irdischen Vergangenheit und dem medialen Übergang zum Kino weilen zu lassen: Denn genau hier schließt Morin an, wenn er die Fusion der Kinetographie mit der Fiktion und dem Zauber(-trick) im Bild als Basis benennt, von der aus sich die flüssige und vom Motiv der raumzeitlichen Metamorphose durchzogene, magische „Weltsicht [...] des Kinos“ bildet.⁴¹

Ein praktisches Beispiel aus Méliès' Filmografie, das sich die durchdringbare Natur des Wassers zunutze macht und dabei – erneut anhand eines Aquariums – die filmische Rahmung spiegelt, ist *Le Royaume des Fées* (FR 1903). In diesem Film liegt ein Teil des diegetischen Handlungsraumes unter Wasser.⁴² Um hierfür den Eindruck größtmöglicher Immersion zu

³⁷ Engell, „Von der Erde zum Mond, von der Großen Oper zur Geburt einer Nation“, S. 56.

³⁸ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 59.

³⁹ Engell, „Von der Erde zum Mond, von der Großen Oper zur Geburt einer Nation“, S. 51, 55f.

⁴⁰ Vgl. Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 14; das Stichwort der menschlichen Überheblichkeit ist hierbei auch in Bezug zum Anthropozändiskurs zu verstehen. Neben dem Aufsteigen in den Luftraum erhebt sich der Mensch durch die Erweiterung seines Handlungsraumes auch aus ökologischer Sicht über die Erde: Die Luftfahrt verursacht als Individualtransportmittel die höchsten Treibhausgasemissionen.

⁴¹ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 57, 73.

⁴² Als ein weiteres Beispiel aus Méliès' Filmografie, in dem Wasser eine wichtige Rolle spielt, ist *Deux Cents Mille Lieues sous les mers ou le Cauchemar du pêcheur* (FR 1907) zu nennen. Dass die Handlung weitestgehend im Traum des Protagonisten spielt, eröffnet in der Analyse mit Morin insofern eine weitere Bedeutungsebene, als dass jeder Film ihm zufolge bereits von Grund auf eine Traumwelt eröffne.

erzielen, wird die Kamera frontal vor dem Glaskasten platziert. Die bühnenartige Kulisse überlagernd sorgt der Blick durch die Wasserschicht dafür, dass die Grenzen zwischen Land und Wasser im Bild verschwimmen und die gängigen Blickkonventionen fluid werden. Somit scheint der Film mehrfach flüssig gerahmt zu sein, da das Aquarium mitsamt der darin schwimmenden Fische als ‚wässriger Filter‘ über dem ohnehin bewegten Fluss der filmischen Bilder liegt (Abb. 3–4).⁴³ Offen ausgestellt und in die Handlung integriert wird die ergänzende, flüssige Ebene auch in *La Sirène* (R.: Georges Méliès, FR 1904). Hierbei wird der gläserne Kasten zunächst vom Regisseur als Bühnenmagier mit Wasser und Fischen befüllt, bevor er das Aquarium in einer zoomähnlichen Bewegung vor die Kamera rückt. Mit diesem Perspektivwandel vollzieht sich auch auf diegetischer Ebene ein Wandel vom Trockenen in den Unterwasserraum der daraufhin eingeführten Meerjungfrauenfigur. In einem erneuten Wechsel beginnen nicht nur die Grenzen zwischen den Welten durch die Interaktion von Zauberer und Nymphe ineinander zu fließen, sondern auch die Figuren selbst unterlaufen im Rahmen der neu zusammengesetzten Bild- und Zeitfragmente einen Gestaltwandel: Der von Méliès verkörperte Magier wird zum Meeresgott Neptun, die Meerjungfrau erlangt zeitgleich durch ihr ‚Auftauchen‘ aus dem Wasser menschliche Beine.

Ausgehend von diesem Beispiel lässt sich die Brücke zu einem weiteren Konzept in Morins Verständnis des Kinos schlagen: Als fluides Konstrukt unterliegt der Film „sowohl im Maßstab der Einstellung wie in demjenigen des Montageganzen“ nun gänzlich dem Prinzip der raumzeitlichen Metamorphose, das den zuschauenden und agierenden Körper im und außerhalb des Bildrahmens gleichermaßen mit den fluid gewordenen physikalischen Regeln konfrontiert.⁴⁴ In dieser magischen Weltsicht und dem sich wandelnden Raum liege nun auch das Potenzial der bereits angedeuteten verschwimmenden Grenze zwischen Mensch und Welt im Film, die Morin als „Anthropokosmomorphismus“ benennt: Demnach sei der „Film als seelendurchtränkte Welt“ und gleichwohl die Zuschauer:in als „weltdurchtränkte Seele“ zu verstehen.⁴⁵ Zunächst stellt Morin fest, dass die Dinge als per se unbelebte Objekte, eingebettet in den filmischen Bewegungsfluss, eine Form der Beseelung erfahren. Nicht nur, aber besonders offensichtlich wird die Überlagerung des gewöhnlichen Blickes mit dem Paradigma des Wandels in Méliès’ magischen Welten, in denen der Mensch selbst seine Gestalt ändert und gleichermaßen seine eigenen (Bewegungs-)Muster auf nichtmenschliche

⁴³ Vgl. Evans, „Framing aquatic life“, S. 172; der Film *Hugo* (R.: Martin Scorsese, US 2011) erzählt die fiktive Geschichte eines Waisenjungen im Paris der 1930er-Jahre, der durch Zufall die bislang verschollenen Werke des Filmpioniers Georges Méliès entdeckt. Dabei wird unter anderem ein Blick hinter die Kulissen der Entstehung von *Le Royaume des Fées* geworfen. Durch die Einbettung des ursprünglichen Films im Film wird die fluide Welt quasi um eine zusätzliche Ebene des Fließens erweitert.

⁴⁴ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 64; an den Körperbewegungen lässt sich allerdings ablesen, dass diese an Land, ohne den charakteristischen Widerstand Unterwasser, stattfinden. Der ‚Wasser-Filter‘ kann hiermit nicht im Wortsinn als Reinigung und Klärung von ungewünschten Schadstoffen verstanden werden, sondern vielmehr als Anreicherung des Ausgangszustandes, durch den die Illusion von Immersion erzeugt wird.

⁴⁵ A. a. O., S. 71.

Tiere und Objekte projiziert. Jenen Anthropomorphismus als Prozess der Ausweitung des Menschlichen erkennt Morin in jedem Film, auf die Spitze getrieben erscheint die Beseelung des Objektiven jedoch im Animationsgenre.⁴⁶ In den Fokus wird diese Form der Übertragung und Identifikation in der Analyse von *The House* rücken, wo das menschliche (Nicht-)Handeln in der Klimakatastrophe stellvertretend durch Tierfiguren inszeniert wird.

Neben der Vermenschlichung des Unmenschlichen liegt dem Film zeitgleich jedoch auch der gegenläufige Prozess einer Aufladung des „Menschen mit kosmischer Präsenz“ inne, indem beispielsweise das „Gesicht zum Spiegel der es umgebenden Welt wird.“⁴⁷ Gemeint ist damit das Potenzial des Bewegtbildes, Facetten des menschlichen Körpers zu offenbaren, die ‚im Trockenen‘, also außerhalb der Einbettung in den filmischen Bildstrom, nicht an die Oberfläche treten würden. Nach Morin geht es somit nicht nur um die Projektion menschlicher Formen *im Film*, sondern gleichermaßen um die Spiegelung der Umwelt *im Menschen* und seiner Kultur.⁴⁸ Mit anderen Worten: Das Konzept des Anthropokosmomorphismus beschreibt die Wechselwirkung zwischen der menschlichen Vorstellungswelt und der äußeren Realität. Im Kino wirken diese beiden Prozesse zusammen, indem der Mensch seine Form ebenso auf die Dinge projiziert, wie diese sich wiederum in den Menschen einschreiben. Interessant an Morins Beobachtung wird für das vorliegende Thema die Tatsache sein, dass sich auch Umweltphänomene in Form steigender Meeresspiegel, Fluten oder des Versiegens von Trinkwasserquellen nicht nur in den filmischen Mensch einschreiben, sondern in Zeiten der menschengemachten Klimakrise von der Leinwand in den außerfilmischen Kosmos fließen.⁴⁹

Ausgehend davon lässt sich eine finale Verbindungslinie zu Morins titelgebendem Konzept des (halb-)imaginären Menschen ziehen, der sich aus der affektiven Partizipation, also dem kontinuierlichen Ineinandergreifen von Anthropomorphismus und Kosmomorphismus während des Rezeptionsprozesses konstituiert.⁵⁰ Innerhalb des Films kann der abgebildete Mensch somit nicht als vollendetes, alleinstehendes Subjekt begriffen werden, sondern wiederum nur in seinem simultanen ‚Begriffen-Werden‘ durch den betrachtenden Menschen.⁵¹ Die halb-imaginäre Existenz in Morins Filmphilosophie betrifft deshalb nicht nur die Darstellung des agierenden Körpers, dessen reale Materialität durch die Übersetzung in projizierte Lichtwellen entkörperlicht, bildlich gesprochen ‚halbiert‘ wird. Auch die Zuschauenden schweben demnach während der Rezeption, ähnlich wie die rezipierten, zweidimensionalen Figuren der Handlung, in einer halb-imaginären Sphäre zwischen der umfassenden innerfilmischen Identifikation und

⁴⁶ Vgl. a. a. O., S. 70.

⁴⁷ A. a. O., S. 70f.

⁴⁸ Die menschliche Vorstellung der Welt beeinflusst wiederum, wie diese auch filmisch in Erscheinung tritt und inszeniert wird.

⁴⁹ An diesen Aspekt wird auch die Frage nach einer Ästhetik des Anthropozäns anknüpfen, die sich mit einer formalen Übersetzung der ‚unübersetzbaren‘, geologischen Dimensionen der menschengemachten Klimakatastrophe auseinandersetzt.

⁵⁰ Vgl. Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 88.

⁵¹ Vgl. a. a. O., S. 189.

ihrer jeweiligen außerfilmischen Realität.⁵² Gleichzeitig ist somit auch der vermeintlich passiv-betrachtende Mensch – dieser Umstand wird im Zeitalter der immersiven Medientechnologien und des Post-Cinema noch deutlicher – eben durch sein Schauen stets ein Teil des filmischen Entstehungsprozesses. Vor diesem Hintergrund lässt sich Morins 1956 veröffentlichter Text nahtlos in die Gegenwart übertragen: Engell gibt ausgehend von jener „Menschwerdung“ durch „Verschränktheit mit den Bildern“ zu bedenken, dass die scheinbare ‚Kategorie Mensch‘ in der zunehmend instabil werdenden Zeit selbst einen existenziellen Formwandel durchläuft.⁵³

An beiden Polen der filmischen Wahrnehmung, des Sehens und des Eingebettet-Seins in den Fluss der Bilder, bringt der Film also eine halb-imaginäre Menschenfigur als Ergebnis dieses Ineinandergreifens hervor. Wenn das Kino – und in weiterer Folge besonders der digitale Film, der die ursprüngliche Rahmung des Bilds zu dehnen und zu sprengen vermag – bei Morin zum Spiegel wird, lässt sich ausgehend von diesem flüssigen Universum nun die Brücke zum nächsten Konzept des Fließens schlagen: Nämlich Franziska Hellers Filmästhetik, die ebenso den affektiven Fluss zwischen Mensch und Film während der Rezeption in den Blick nimmt.

2.1.2 Franziska Heller: Filmästhetik des Fluiden

Wenn es bei Morin der halb-imaginäre Mensch ist, der vor und auf der Leinwand aus dem filmischen Fluss hervortritt, wird der Film bei Heller in ähnlicher Weise zum affizierenden, sinnlich mitreißenden Strom an Bildern. Ausgehend vom volatilen Bewegungsmuster des Flüssigen spannt sie in ihrem 2010 veröffentlichten Buch *Filmästhetik des Fluiden. Strömungen des Erzählens von Vigo bis Tarkowskij, von Huston bis Cameron* die Verbindung zwischen dem Spielfilm und dem darin auftretenden Wasser als ästhetisches, motivisches und allem voran wahrnehmungsformendes Prinzip.⁵⁴ Eine Befragung filmischer Erzählformen als fließender Bildlauf, so Hellers These, sei demnach nicht nur auf gegenständlicher Ebene mit dem Motiv des Wassers verwandt. Vielmehr rückt die Erfahrung der menschlichen Figur in den Vordergrund, die erneut vor und auf dem Bildschirm, metaphorisch oder physisch eingetaucht in wässrige Umgebungsräume vom Fluss des Wassers und des Films angesteckt wird. Somit gerät das zuschauende Subjekt während des Wahrnehmungsaktes in Bewegung und spiegelt jene Wellenform wider, die das filmisch auftretende Wasser zeichenhaft repräsentiert.⁵⁵

Bevor die Analyse von filmästhetischen Formen des Fließens auch in Bezug auf die gewählten Untersuchungsgegenstände *Moana*, *Aniara* und *The House* in den Fokus rücken, lohnt sich einmal mehr der Blick auf die mediale Verwandtschaft des Wassers und des Films. Als etwas Dazwischenstehendes liegt es in der Natur eines Mediums, Übergangsräume zu füllen. Der

⁵² Vgl. Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos“, S. 82.

⁵³ Engell, „Film Werden“, S. XVII.

⁵⁴ Vgl. Heller, *Filmästhetik des Fluiden*, S. 15.

⁵⁵ Vgl. Heller, „Water and film“, 12. 12. 2023.

Film als Kommunikationsmedium kann im Wortsinn als Vermittler von Bedeutungen verstanden werden, das Wasser als überbrückende Substanz zwischen zwei Landflächen und allem voran als menschliches Überlebens-Mittel.⁵⁶ In Bezug zum medialen Charakter von Wasser und Film ist auch die Zugänglichmachung von fremden Lebens-, Informations-, und Bildräumen erwähnenswert: Vor allem im historischen Kontext wird deutlich, dass der Unterwasserraum jenen vorbehalten bleibt, die mittels teurer Tauchausrüstung den festen Boden an Land temporär verlassen können. Mit dem Zwischenschritt filmischer Unterwasserbilder wird dieser nicht natürliche Lebensraum nun visuell und im Anschluss an Heller indirekt auch sinnlich erfahrbar.⁵⁷ Denn beiden Medien liegt dabei im Kern zugrunde, dass sie den von ihnen eingenommenen Raum bis in seine letzten Ecken ausfüllen und durch ihre fluide Beschaffenheit alle darin befindlichen Objekte mit ihrer Flüssigkeit be- und vernetzen.⁵⁸ In Kombination und übertragen auf das Thema einer fluiden Filmästhetik ergibt sich damit eine Wahrnehmungssituation, die auch das Subjekt in den Sog eben dieses Fließens zieht.

Dass der filmische Wasserraum ein vom Motiv des Wandels durchdrungener, im Werden begriffener Raum mit einer Affinität zur Verschiebung ist, wurde mit Morins Filmverständnis bereits deutlich. Ohne tief einzutauchen, liegt an dieser Stelle zumindest der oberflächliche Blick auf das Denken eines weiteren Philosophen nahe. Auch Gilles Deleuze, auf den sich Heller in ihren Ausführungen zur fluiden Bewegung des Filmischen bezieht, widmet der verflüssigten Wahrnehmung in seinem einschlägigen ersten Band zum Kino als *Bewegungs-Bild* ein eigenes Kapitel. Darin weist er auf die in sich dynamischere Fortbewegung im und auf dem instabilen Wasserraum hin, die sich nicht „zwischen zwei Punkten“, sondern wiederum selbst „zwischen zwei Bewegungen“ erstreckt.⁵⁹ Innerhalb dieses Konglomerats der Bewegtheit – vom eingetauchten Körper, der non-linearen Beschaffenheit des Flüssigen und der Rahmung innerhalb des filmischen Bewegungs-Bildes – eröffnet sich auch nach Deleuze ein erweitertes Wahrnehmungsfeld, das sich über die stofflichen Grenzen erstreckt und durch die Abbildung des Flüssigen selbst verflüssigt.⁶⁰ Genau hier lässt sich wiederum mit der These des affektiven Flusses zwischen Film und Mensch ansetzen. Die Fähigkeit des Wassers, spatio-temporale Grenzen aufzuweichen, durchlässig zu machen oder gar wegzuschwemmen

⁵⁶ Vgl. Doris G. Eibl/Ingo Schneider, „Interdisziplinäre Zugänge zum Thema ‚Wasser und Raum‘“, S. 11.

⁵⁷ Vgl. Evans, „Framing aquatic life“, S. 170.

⁵⁸ Vgl. a. a. O., S. 169.

⁵⁹ Gilles Deleuze, *Kino 1. Das Bewegungs-Bild*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2017 (Orig.: *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris: Les Éditions de Minuit 1983), S. 113.

⁶⁰ Vgl. Deleuze, *Das Bewegungs-Bild*, S. 114; Deleuze bezieht sich hierbei in Anlehnung an Pierce' Zeichentheorie auf die Unterscheidung des „Diczeichens“ als einen kontextualisiert-eingebetteten Inhalt vom „Rhema“ als ‚loses‘ Zeichen, das nicht zwingend eines Zusammenhangs bedarf und sich über Rahmungen hinweg erstrecken kann. In Bezug auf die filmisch-fließende Bewegung vergleicht Deleuze das „Kamerabewusstsein“ mit einem derartig rahmenlosen Fluss (vgl. S. 114, 322).

und eigene Regeln der Wahrnehmung zu konstatieren bildet einen Spiegel, in dem sich das Medium und auch das zuschauende Subjekt selbst gegenübertritt.⁶¹

Dieser Aspekt wird sich in Bezug zu den digitalen Bildern im Zeitalter des Post-Cinema besonders deutlich herauskristallisieren, liegt dem Film jedoch, so wurde bereits anhand der Lumière'schen Kinematografie und den fließenden Bildwelten Méliès' demonstriert, seit jeher zugrunde. An einem Punkt, an dem sich der Wandel zum Kino und in weiterer Folge zum (digitalen) Film bereits vollzogen hat, nennt Heller nun mit Mike Nichols *The Graduate* (US 1967) ein Beispiel, in dem das Motiv des perspektivlosen Treibens eben durch die ästhetische Überlagerung mit einem Blick durch das Wasser eine weitere, affektive Bedeutungsebene gewinnt.⁶² Der Protagonist, wie das ihn rahmende Medium Film, durchläuft hierbei einen kontinuierlichen Prozess des (Erwachsen-)Werdens: Diesen Aspekt gibt auch Lisa Gotto in ihrer Analyse zum Film zu bedenken, wenn sie auf jenen Umbruch hinweist, in dem sich das Hollywood-Kino zur Erscheinungszeit um 1967 selbst befindet.⁶³ Parallel zu diesem systemischen Wandel, mit dem eine formale Verflüssigung der „Grenzen des Zeig- und Erzählbaren“ einhergeht, wird das im Übergang Befindliche – zwischen „Mensch und Nicht-Mensch“, Innen und Außen, objektiver und subjektiver Sicht – ebenso auf individueller Ebene des Beispielfilms zum Stilmittel.⁶⁴ Innerhalb dieser Handlung ist es nun vor allem das Wasser, das selbst zum Akteur wird, indem es nicht nur den Wandlungsprozess von Dustin Hoffmans adoleszenter Figur Benjamin Braddock durch ihr Fließen symbolisiert. Darüber hinaus taucht das Wasser im Film in Form eines Swimmingpools als Handlungsraum auf und der Protagonist in diesen ein. Interessanterweise ist es eine soeben in Bezug auf die mediale Vermittlung von Unterwasserwelten erwähnte Tauchausrüstung, durch die der Pool selbst zum subjektiven Grenzraum wird, der sich nun zwischen dem Protagonisten und der ihn beobachtenden Außenwelt erstreckt. Damit ist einmal mehr Hellers These, nämlich das Verschwimmen von Subjekt und Objekt während des Wahrnehmungsaktes, formuliert.

Mit diesem „Eintauchen' ins Filmische“ geht demnach auch eine Destabilisierung einher, die eben durch die Erfahrung des Wässrigen sinnlich übertragbar wird.⁶⁵ Im Anschluss an Hartmut Böhme hebt sie den Umstand hervor, dass „der Mensch dem Wasser gegenüber immer zugleich Subjekt und Objekt ist“ und das Wasser, eingebettet im filmisch-fluiden Universum, „selbst zur Strukturanalogie“ wird.⁶⁶ Durchbricht die Kamera die Wasseroberfläche und nimmt die subjektive Figurenperspektive ein, wird jene charakteristische Wandelbarkeit des Wassers also doppelt *spürbar*, die Morin in Form seines fließenden Universums und Heller in ihrem

⁶¹ Vgl. Heller, „Water and film“, S. 2.

⁶² Vgl. Heller, *Filmästhetik des Fluiden*, S. 208.

⁶³ Vgl. Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos“, S. 83.

⁶⁴ Ebd.

⁶⁵ Heller, *Filmästhetik des Fluiden*, S. 200.

⁶⁶ A. a. O., S. 61.

Konzept des Fluiden auf den menschlichen Wahrnehmungsapparat übertragen. „Angesichts der Erfahrung des Wassers“, so Heller, verändere sich demnach „nicht nur die Wahrnehmung des Subjekts, [...] sondern auch die Wahrnehmung *im* [zuschauenden] Subjekt“. ⁶⁷

Das Sichtfeld der unter Wasser getauchten Figur wird von mehreren Schichten des Fluiden überlagert, eingeschränkt und verzerrt. Zunächst treibt der Körper selbst ganz offensichtlich ohne klares Ziel im Pool, dazu rahmt eine Taucherbrille den Blick, der durch das Wasser hinaus auf die zuschauende Menge fällt. ⁶⁸ In diesen Komplex des ‚Sehens und Gesehen-Werdens‘ wird auch die Zuschauer:in des Films vernetzt. Dabei suggeriert die Point-of-View-Einstellung eine Form des Bündnisses mit dem Protagonisten, jedoch bleibt das Eintauchen in dessen Erfahrungswelt gleichzeitig ein oberflächliches (Abb. 5). Denn das Publikum befindet sich vor dem Bildschirm im Trockenen und nimmt, wie letztlich auch die beobachtende Menge am Poolrand, aus sicherer Distanz eine externe Position ein. ⁶⁹ Und dennoch, darin erkennt Heller das Potenzial des Films, überträgt sich die Perspektivlosigkeit der untergetauchten Figur auf sinnlicher Ebene auf das Publikum. In *The Graduate* und in weiterer Folge auch im Analysefilm *Moana* stellen die Wasserräume den ambivalenten Prozess des Erwachsenwerdens somit nicht nur dar, sondern machen die damit verbundene Widersprüchlichkeit eben durch ihre ungreifbare Materialität begreifbar.

Die unklare Verortung im flüssigen Raum des Films bringt somit auch die Kategorie ‚Mensch‘, vor und auf dem Bildschirm, ins Wanken. ⁷⁰ Filmisch und innerdiegetisch durch physische Wände gerahmt, bleibt die Wassermasse des Pools symbolisch doch als tiefgründiger und subjektiv schier unentrinnbarer Übergangsraum aufgeladen und setzt dabei eben diese basale Relationalität des Wässrigen ins Bild. Ein ähnlich metamorphischer Raum, der in der Realität zwar nicht für menschliche Immersion ausgerichtet ist, in seiner Funktionsweise des Ausstellens von bewegtem Leben jedoch noch deutlicher an das filmische Bild erinnert, ist das Aquarium. Umgeben von einem materiellen Rahmen nimmt das per se formlose Wasser hier eine Struktur an, die das Innere des zunächst menschlich unzugänglichen ‚Lebensraumes Wasser‘ nach Außen kehrt oder wie in *Snowpiercer* zum ‚halb-immersiven‘ Mikroraum macht, in dem das Flüssige ohne ‚echten‘ Kontakt im Trockenen durchquerbar wird (Abb. 6).

⁶⁷ Ebd.

⁶⁸ Vgl. a. a. O., S. 212.

⁶⁹ Vgl. Heller, „Water and film“, S. 14.

⁷⁰ Vgl. Heller, *Filmästhetik des Fluiden*, S. 200.

2.1.3 Exkurs: Das Aquarium im Film

Wie bereits mit Florian Sprenger in Bezug auf das kinematografische Potenzial des Wassers thematisiert, kann es, gerahmt im Film, seine eigene flüssige Beschaffenheit reflektieren. Nicht nur die inhärente Bewegtheit legt die Verwandtschaft zum Aquarium nahe, sondern auch seine Transparenz, die den Blick auf das darin Eingetauchte gleichzeitig rahmt und freigibt.⁷¹ Christine Noll Brinckmann weist anhand der Materialität des Aquariums ebenso auf die doppelte Funktionalität seiner gläsernen Scheiben hin: Zum einen bieten sie qua ihrer Durchsichtigkeit einen Ausblick auf den darin ausgestellten, wässrigen Inhalt und laden zum visuellen Eindringen ein. Gleichzeitig bedarf es jedoch jener physisch undurchdringbaren Grenzschrift, die sich in Form der Glaswand zwischen Betrachtenden und Betrachtetem manifestiert.⁷² Bezugnehmend auf Lorelies Ortner's Ausführungen zu den Raumkonzepten von Wasser und der im vorherigen Abschnitt genannten Polarität der Wahrnehmung angesichts des Fluiden sei deshalb einmal mehr die räumliche Abgrenzung erwähnt, ohne die das Wasser in seiner (Nicht-)Form nicht begreifbar wäre.⁷³ Die gerahmte, in konkrete Formen gegossene Fluidität kann also erst durch konstituierende Grenzen von der trockenen Welt abgrenzbar bleiben. Unterwasserszenen verweisen demnach stets auf ihre visuell durchlässige, jedoch stofflich-wasserdichte ‚vierte Wand‘, ohne die das Bild im metaphorischen Sinne auslaufen und nicht mehr als solches wahrnehmbar sein würde.⁷⁴

Wenn Morin das filmische Bild als „Grenzfall der Materialität [...], halb flüssig, in Bewegung“ beschreibt, lässt sich diese Beobachtung auch auf das Aquarium übertragen.⁷⁵ Ebenso wie er die Besonderheit des projizierten Filmes in seiner hybriden Natur erkennt – nämlich der Befreiung vom Foto als greifbarem Trägermedium durch die Übersetzung in Lichtwellen, gefolgt vom Wiedererlangen der Greifbarkeit durch Auftreffen auf der Leinwand – bildet auch das Aquarium eine semipermeable Rahmung um die halb-artifizielle Wasserwelt.⁷⁶ Auch Georgina Evans zieht in ihrem Text „Framing aquatic life“ eine direkte Verbindungslinie zwischen dem Film und dem Aquarium als Medien des Sichtbarmachens und der Rahmung ‚anderer‘ Flüssigwelten. Ähnlich der Morin'schen These der gleichzeitig realen und imaginären Durchdringung von Film und Mensch betont auch Evans die nur halb durchdringbare Barriere, die den filmisch-figurativen Glaskasten und den realen Wassertank gleichermaßen auszeichnet: In beiden Medien des Fluiden ist der aktive Blick ein einseitiger, auf ein ausgestelltes, aber unter Verschluss stattfindendes Spektakel gerichteter.⁷⁷ Beide Medien

⁷¹ Vgl. Sprenger, „Wasser“, S. 171.

⁷² Vgl. Christine Noll Brinckmann (Hg.), „Das Aquarium“, *Motive des Films. Ein kasuistischer Fischzug*, Marburg: Schüren 2012, S. 100–108, hier S. 100f.

⁷³ Vgl. Ortner, „Der Wasserraum als Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Handlungsraum“, S. 36; vgl. Sprenger, „Wasser“, 170f.

⁷⁴ Vgl. Evans, „Framing aquatic life“, S. 169f.

⁷⁵ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 196.

⁷⁶ Vgl. a. a. O., S. 39ff.

⁷⁷ Vgl. Evans, „Framing aquatic life“, S. 172.

machen damit jenen privilegierten Blick massentauglich, der zuvor nur Besitzer:innen von Tauchequipment vorbehalten war, die die Schwelle zum Unterwasserraum, für den Menschen ohne Sauerstoffzufuhr die Grenze von Leben und Tod, physisch überschreiten konnten.⁷⁸

Der Film kann nun in ähnlicher Weise als technologischer Mittler verstanden werden, durch den Zuschauende virtuell in fremde Umgebungsräume abtauchen können, ohne physisch vom Wasser umgeben zu sein. Und doch bietet er, wie das Aquarium als „Meer mit Ecken“, eben durch diese künstlich abgegrenzte Sichtbarmachung ein affektives Wasser-Erleben von Wasser-Leben innerhalb der menschlichen Umwelt – besonders dann, wenn das Fließen des Wassers nach Heller neben der medialen Beschaffenheit des Films auch innerhalb seiner Bildwelten thematisiert wird.⁷⁹ Das lebende Bild, so merkt Evans an, würde daher nicht nur insofern ein Simulakrum des Aquariums bilden, indem es dessen gerahmte, flächige, aber stets in Bewegung begriffene Welt aufgreift. Eine weitere Gemeinsamkeit beider Glaskästen offenbart sich im Wandel zur Miniatur: Nicht nur das Aquarium, sondern auch der Film findet nach seinen Anfängen als rein öffentlich zugängliches Massenspektakel in verkleinerter, jedoch nicht minder immersiven Form zunehmend Einzug in den privaten Wohnraum.⁸⁰ An das Stichwort des Affekts anschließend hebt Noll Brinckmann den Umstand hervor, dass Besitzer:innen zu den Fischen ihres Aquariums weitestgehend keine emotionale Bindung suchen, wie dies etwa bei ‚klassischen‘ Haustieren der Fall ist. Meerestiere würden demnach als Objekte fungieren, die, eingebettet in das Aquarium als Einrichtungsgegenstand, durch ihre bloße Existenz als visuelles Spektakel dienen.⁸¹

Ausgehend von jener Entindividualisierung, die Aquariumstiere endlos ersetzbar, also rotierend und unsterblich erscheinen lässt, schlägt Evans die Brücke zum digitalen Phänomen des Bildschirmschoners, für den die gefüllte, jedoch ‚bewusstlose‘ Welt des Aquariums eine ästhetische Vorlage bildet. Unterwasserlebewesen würden somit im realen Leben und in der animierten Darstellung gleichermaßen als präsenten Bewegungsspektakel und entkörpertes, beliebig austauschbares Nicht-Leben eingesetzt, das, wie das Wasser als Füllmedium, lediglich eine überbrückende Funktion erfüllt.⁸² Diese Beobachtung erscheint im Hinblick auf die digitale Medienkultur vor allem in Verbindung zum Arbeitsthema des menschlichen

⁷⁸ Vgl. a. a. O., S. 170.

⁷⁹ Phillip Warnell, „The Sea with Corners“, *Outlandish. Strange Foreign Bodies*, hg. v. Phillip Warnell/Jean-Luc Nancy, London: Kingston University 2010, S. 39–42, hier S. 39.

⁸⁰ Vgl. Evans, „Framing aquatic life“, S. 171; Evans weist neben der medialen Beschaffenheit außerdem darauf hin, dass frühe Filmschauen mitunter in öffentlichen Aquarien stattfanden. Auch heute sind Aquarien oftmals in großen Einkaufszentren zu finden, wo – und hiermit schließt sich der Kreis – auch Kinos angesiedelt sind. Zudem findet Wasser in beiden Formen nicht nur an gleichen Aufführungsorten statt, sondern erfüllt auch ähnliche Bedürfnisse. So erfreuen sich Naturdokumentationen, die durch virtuelles Eintauchen Unterwasserwelten zugänglich machen, großer Beliebtheit.

⁸¹ Auch aus tierethischer Sicht ist erwähnenswert, dass die Leidensfähigkeit von Fischen und Meerestieren stärker in Frage gestellt wurde und wird, als dies bei Säugetieren der Kategorie ‚Haustier‘ der Fall ist.

⁸² Vgl. a. a. O., S. 173–176; bezugnehmend auf die Non-Linearität der „aquatic time“ verweist Evans mit Raymond Williams auf die Erfahrung televisueller Zeitstrukturen, die den kontinuierlichen Zeit- und Programmfluss des bewegten Bildes noch deutlicher widerspiegeln als das früher ausschließlich im Kino verortete Bewegtbild.

Einflusses auf Um- und Tierwelten interessant: Nun von virtuellen, als Surrogat dienenden Tieren bevölkert, kann die endlose Loopstruktur als inhaltslose Füllung der leeren Zeit verstanden werden, um auf der Bildfläche selbst im ungenutzten Zustand noch eine Form des Schauwertes zu bieten. Dieser Gedanke lässt sich weiterspinnen, indem die Konstruktion eines solchen virtuellen Wasserraums einen visuellen Zwischenraum eröffnet, um die User auf dem sonst schwarz glänzenden Bildschirm nicht mit ihrer eigenen Reflexion zu konfrontieren. Denn wie die lediglich halb durchdringbaren Scheiben des Aquariums bieten auch gläserne Screens im Zeitalter des Post-Cinema eine Spiegelfläche, die daran erinnert, dass der immersive Eindruck zunächst nur ein oberflächlicher ist. Hieran wird die doppelte Eingrenzung deutlich, die die Abbildung von Aquarien eröffnet: Die Bilder laden zwar zum Eintauchen in das Gerät als ‚virtuelles Aquarium‘ ein und repräsentieren die immersive Natur digitaler Medien. Zum anderen erinnert der Rahmen und die eben genannte Spiegelfläche des digitalen Screens stets auch daran, dass der Mensch in den Unterwasserumgebungen nicht heimisch ist und diese nur durch eine Scheibe – von außen, ohne körperlich einzutauchen – beobachtet. Erneut eröffnet sich eine Übergangszone, in der nicht nur die zuschauende Person sich selbst sieht, sondern im morin’schen Sinne auch das Medium in seiner wässrigen Gestalt offenbart.⁸³

Mit einem abschließenden Blick auf das Aquarium als filmisches Wahrnehmungsdispositiv bietet sich nun ein Beispiel an, in dem der Mensch zu einem solchen affektiven Ein- und Abtauchen in die eröffnete Unterwasserwelt eingeladen wird. Der Pixar-Animationsfilm *Finding Nemo* (R.: Andrew Stanton, US 2003) inszeniert das gläserne Heterotop als zentralen Handlungsraum und reflektiert das thematische Wechselspiel aus Rahmung und Entgrenzung sowie den in der späteren Analyse von *The House* wiederkehrenden Anthropomorphismus innerhalb seiner digitalen Ästhetik. Die erwähnte (Nicht-)Beziehung zu Meerestieren findet sich insofern ins Gegenteil gekehrt, indem die Fische vom stummen Ornament zu aktiv agierenden und sprechenden Charakteren werden. 13 Jahre vor dem Analysegegenstand *Moana* veröffentlicht, jedoch nicht minder vom Motiv des Fließens von postkinematografischen Bildwelten durchzogen, wird zunächst der Pazifische Ozean als Heimat der Fische etabliert. Aus dem grenzenlos erscheinenden Meeresraum wird der titelgebende Protagonist nun von einem Taucher in dessen Aquarium entführt. Eingebettet in den Fluss des digitalen Bildes, wiederum gerahmt vom ‚Miniatur-Meer‘, als das das Aquarium in der Zahnarztpraxis des Antagonisten fungiert, durchlebt auch Nemo, ähnlich wie Benjamin Braddock, unter inner- und extradiegetischer Beobachtung einen Prozess des Erwachsenwerdens (Abb. 7).

⁸³ Vgl. Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos“, S. 87; ausgehend vom Stichwort des Spiegelbildes lässt sich der Bogen zum hier eingangs genannten Beispiel von Jean Cocteau’s *Orphée* schließen. Das gespiegelte, ‚halbe‘ Menschenbild kann als Vorbote des digitalen Bildes gelesen werden, das die Realität selbst immer weiter verflüssigt.

Die doppelte Rahmung durch das Aquarium als *mise en abîme* unterstreicht hierbei den Eindruck des scheinbar unentrinnbaren Schicksals der Gefangenschaft hinter der gläsernen Trennwand. Im Rahmen eines Fluchtplans, der den jungen Clownfisch wieder zurück in seine Heimat und zu seinem besorgten Vater bringen soll, wirft der Film nun über das Aquarium einmal mehr einen Blick auf sein eigenes Ausstellen: Die Fischgemeinschaft schafft es, die Filteranlage außer Kraft zu setzen und damit die basale Funktionsweise des Aquariums, nämlich dessen Durchsichtigkeit, zu unterminieren (*Abb. 8*). Somit durchläuft auch das künstliche Biotop einen grundlegenden Wandlungsprozess. Im Anschluss an Morins Theorie erscheint zudem bemerkenswert, dass die Fische durch ihr elaboriertes Handeln im Rahmen des Films gewissermaßen selbst einen halb-imaginären Menschenstatus annehmen. Sie sind, in Abgrenzung zu ihren realen und im Loop des Screensavers gefangenen digitalen Vettern, ausgestattet mit anthropomorphen Charakterzügen und äußerlichen Merkmalen, die die sprechenden Tiere als ‚halbe Menschen‘ erscheinen lassen.⁸⁴ Auch zwischen den Spezies eröffnet sich somit ein vom Motiv des Wandels durchdrungenes Spannungsfeld, das in der fluiden Unterwasserwelt ästhetisch aufgegriffen und gespiegelt wird.

Die Präsenz von Aquarien ist also eine ambivalente. Zum einen fungieren sie als beruhigendes Spektakel, zum anderen bergen sie durch die Zerbrechlichkeit der gläsernen Membran stets die Möglichkeit eines ungewollten Vordringens des Flüssigen ins Trockene.⁸⁵ Wie das Aquarium aquatische Welten in menschliche Umgebungen verschiebt und künstlich repositioniert, wird die mediale Durchdringung der vierten, filmischen Wand auch im post-kinematografischen Zeitalter zum prägenden Motiv. Dabei lässt die wässrige Umgebung des digitalen (Film-)Bildes, mehr noch als sein analoger Vorgänger, die Relationen von Zeit und Raum verschwimmen, haftet seinen Zuschauer:innen an und lädt diese wiederum zum imaginären Eindringen in die von ihnen eröffneten Welten ein.⁸⁶ Anhand der Imagination eines rahmenlosen, physisch durchquerbaren und scheinbar entgrenzten Bildraumes lässt sich ein Blick in die Zukunft des Films unternehmen, in der die Durchlässigkeit der gläsernen Trennwand erneut zum zentralen Paradigma werden soll. Wenn sich das Aquarium und der Film jeweils durch ihre eckige Rahmung auszeichnen, so quillt das Fluide im digitalen Zeitalter aus diesen Grenzen heraus. Um dieses Fließen der medialen Formen im Zeitraum dieses Danachs – nach der Transformation des klassischen Kinodispositivs hin zu einer Varianz filmischer Formate, Orte und Perspektiven – soll das folgende Kapitel den Versuch einer rund werdenden Rahmung unternehmen.⁸⁷

⁸⁴ Vgl. Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 70.

⁸⁵ Vgl. Noll Brickmann, „Das Aquarium“, S. 101; vgl. Evans, „Framing aquatic life“, S. 189.

⁸⁶ Evans, „Framing aquatic life“, S. 173.

⁸⁷ Vgl. Lisa Gotto/Sebastian Lederle (Hg.), „Hollywood als medial-kulturelles Dispositiv“, *Hollywood im Zeitalter des Post Cinema. Eine kritische Bestandsaufnahme*, Bielefeld: transcript 2020, S. 7–30, hier S. 22.

2.2 MEDIALE FLUIDITÄT: POST-CINEMA

„In the digital age, the rectangular format seems to be increasingly retreating. The more electronic displays and image media penetrate all areas of everyday life, the more elastic the images surrounding us become. Virtuality and immersion augmented and mixed reality are today displacing the concept of the image as a clearly closed, hermetically framed picture surface. In this sense, the future belongs to unbounded displays, rendering the image ever more flexible and malleable.“⁸⁸

Ausgehend von Lisa Guttos Befund eines grundlegenden Flüssig-Werdens der Bildrahmungen und Rezeptionsformen im digitalen Zeitalter des Post-Cinema lässt sich einmal mehr der Bogen zu Edgar Morins Filmphilosophie schlagen. Die Auflösung der kinematografischen Rahmung spiegelt sich in seiner Vorstellung eines „totalen Kinos“ wider, die er bereits 1956 mit Blick auf eine (noch) fluidere Zukunft des filmischen Mediums unternimmt.⁸⁹ In diesem Szenario einer „im Raum aufgelöst[en] Leinwand“ würde das flüssige Universum des Films nahtlos mit der realen Lebenswelt verschwimmen und die archaische Imagination des Doppelgängers sich in der Realität verwirklichen.⁹⁰ Wenngleich Morin diesen Mythos des totalen, grenzüberschreitenden Kinos selbst hinterfragt – ihm zufolge sei die Magie wie die objektive Qualität des Mediums bereits in seinen „flachen, grauen und stummen“ Bildern enthalten – so ist eben dieses imaginäre Potenzial des Films im Post-Cinema angesichts der Zugänge zu virtuellen oder technisch angereicherten Realitäten nun gewissermaßen schon zum visuellen Standardrepertoire der neuen, immersiven Medientechnologien geworden.⁹¹

Diesen Wandel der Bildtechnik, eine weitere Form des kontinuierlichen Fließens, sieht Morin also bereits voraus, indem er anmerkt, dass der einst ‚überflüssige‘ Zusatz von Farbe, Ton und Illusion von Dreidimensionalität mit der Zeit zur ästhetischen Normalität wird und die Grenzen des Gewohnten somit stets neu ausloten wird.⁹² Die bewegten Bildschirme – und damit die endgültige Entkoppelung des Bildes vom Kinosaal im postkinematografischen Zeitalter – sind also Grund genug, um die fließende Beziehung des Menschen im und zum Film neu zu denken.⁹³

⁸⁸ Lisa Gotto, *Big Screens, Small Forms. Visual Varieties in Digital Media Culture*, Bielefeld: transcript 2022, S. 14.

⁸⁹ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 45; vgl. Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos“, S. 85; Gotto weist in ihrem Aufsatz auf jene Krise des Hollywood-Kinos hin, die es unter anderem aufgrund des aufkommenden Fernsehens durchläuft. Treffenderweise veröffentlicht Morin genau während jener Umbruchsphase das hier diskutierte Buch unter dem damaligen Titel *Der Mensch und das Kino*.

⁹⁰ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 46.

⁹¹ A. a. O., S. 125.

⁹² Vgl. A. a. O., S. 128; vgl. Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos“, S. 85.

⁹³ Vgl. ebd.

2.2.1 Immateriell-Werden

Während das fotografische Bild ein fixiertes, tragbares Abbild der Realität entwirft, liegt die Besonderheit des Films seit jeher in seiner Diffusion – der Grenzen zwischen Realem und Imaginärem, zwischen Mensch und Kosmos, zwischen Zeit und Raum.⁹⁴ Dass die bewegten Prozesse im fluiden Universum dem Prinzip der Metamorphose folgen, wurde bereits im Übergang vom Kinematografen zum Spielfilm deutlich. Erneut vom Thema des fließenden Wandels begleitet ist nun auch der Eintritt des ‚klassischen‘ Films in das Zeitalter des Post-Cinema: Bereits anhand der Beschaffenheit des Filmmaterials, oder eben vielmehr: des ‚Immateriell-Werdens‘ im virtuellen Raum wird klar, dass digitaler Film paradoxerweise *durch* seine rechnergestützte Bildsynthese gleichzeitig *unberechenbarer* wird. Die Verbindung zum Flüssigen liegt somit im Kern der digitalen Bildlogik und soll den Ausgangspunkt der weiteren Ausführungen bilden. Diese Verflüssigung betrifft jedoch nicht nur die schwindende Materialität als greifbaren Anhaltspunkt, sondern auch das grundlegend gewandelte Verhältnis der Bilder zur indexikalischen Realität des Gezeigten.⁹⁵ Engell spricht angesichts dieser Transformation zum Digitalen in Abgrenzung zum analogen, klar in seine Einzelaufnahmen teilbaren Film von einem „flüssigen Intervall“, erneut ein Phänomen des Zwischenraums.⁹⁶

An diese Abkehr von klaren Trennbarkeiten hin zu einem Verständnis des kontinuierlichen Übergangs schließen Shane Denson und Julia Leyda in ihrem Sammelband *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film* an, wenn sie das Post-Cinema als ein vom Motiv des Wandels durchzogenes Konzept begreifen. Sie schlagen vor, nicht von einem „clean break with the past“ zu sprechen, sondern die Relationalität von ‚Alt‘ und ‚Neu‘ – das liquide Intervall zwischen den Medienregimen also – in den Mittelpunkt zu rücken.⁹⁷ Bezugnehmend auf diese Temporalität im Übergang ist das Post-Cinema demnach nicht bloß als eine völlig neue Bewegtbildkultur *nach* dem Kino in seiner klassischen Form zu denken, sondern zeitgleich als Neuverknüpfung, Aktualisierung oder Wiederaufführung bereits bestehender Formate. Um eben diese konstant im Wandel befindlichen Strukturen zu erfassen, bedarf es den Autor:innen zufolge einer eigenen Sensibilität, die den Blick in die Vergangenheit *und* die Zukunft richtet.⁹⁸ Diese janusköpfige Natur des Bildes im digitalen Zeitalter kristallisiert sich bereits aus dem uneindeutigen Präfix heraus: Auf ein unscharfes ‚Danach‘ verweisend, bettet das ‚Post‘-Filmische die Betrachter:in der Gegenwart, erneut ganz im Sinne der Wortherkunft des

⁹⁴ Vgl. Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 61, 66.

⁹⁵ Vgl. Lev Manovich, „What is Digital Cinema?“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Shane Denson/Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books 2016, S. 20–50, hier S. 22.

⁹⁶ Vgl. Lorenz Engell, *Ausfahrt nach Babylon. Essays und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*, Weimar: VDG 2000, S. 185; vgl. Gotto, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos“, S. 86f.

⁹⁷ Shane Denson/Julia Leyda (Hg.), „Perspectives on Post-Cinema. An Introduction“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, Falmer: REFRAME Books 2016, S. 1–19, hier S. 2.

⁹⁸ Vgl. a. a. O., S. 6f.

Medialen, in die Mitte dieses Übergangs.⁹⁹ Ausgehend von einer „radikal transitorischen Zeitlichkeit“ gibt auch Elisa Linseisen in Bezug auf Denson die unvollendete Beschaffenheit zu bedenken, die dieses „Werdende“ filmische Bild im digitalen Zeitalter annimmt.¹⁰⁰

Besonders klar wird die Prämisse der sich wandelnden und in ihrer Form mobil gewordenen, herumwandelnden Bilder mitunter in der Frage nach der ebenso im Wandel befindlichen Menschlichkeit, deren Grenzen angesichts immersiver Medienregime selbst zunehmend ins Fließen gerät. Jene verschobenen Perspektiven des Films und die affektiven Folgen des Eingetaucht-Seins in flüssige Zwischenräume – Steven Shaviro spricht in diesem Zusammenhang von einer „free-floating sensibility“ – stehen somit im Kern der Frage des vernetzten Menschen innerhalb der pendelnden Medienlandschaft.¹⁰¹ Was passiert also mit der menschlichen Figur, wenn nicht nur die Bilder ihren Ursprung in der Realität verlieren, sondern auch das ‚genuin Humane‘ wie die Bilder (un-)berechenbarer wird?

2.2.2 Bewegte Bilder, bewegte Menschen: Zur Anthropologie des digitalen Bildes

Das Bewegt-Sein des Menschen im und um das (digitale) Filmbild bezieht sich nicht nur auf das mit Heller eröffnete Potenzial des Films zur affektiven und körperlichen Übertragung. Das Bewegungsmotiv lässt sich gleichermaßen im Sinne eines physischen Mobil-Werdens verstehen. Im digitalen Zeitalter betrifft die Beweglichkeit neben dem basalen Fluss der Bilder auch die filmische Rezeption, die mittels tragbarer Medientechnologien selbst flüssiger wird. Die ‚statische‘ Schauordnung im Kino wird dabei nicht ersetzt, jedoch um eine in sich wandelbare Form des Schauens, etwa auf den mobilen Smartphone-Bildschirmen, ergänzt.

Bezugnehmend auf Morin betont Engell nun diesen fließenden Wandel und die Streuung des Films auf den zuschauenden und teilhabenden Menschen, wenn er schreibt, dass „[n]icht erst der postkinematografische Mensch, dieser aber in allenfalls gesteigerter Weise, unentwegt in genau dem Maß und Grad aus seinem Zusammenspiel mit den Bildern [emergiert], in dem er in ihnen zugleich immersiv versinkt.“¹⁰² Für ein Nachdenken über den postmodernen Menschen in postfilmischen Zeiten wird diese Theorie aus dreierlei Gründen für die vorliegende Arbeit relevant: Nicht nur die *natürlichen, medialen und technologischen* Umgebungen sind vom Fluss der Veränderung betroffen. Auch, und vor allem der sozial vernetzte Mensch wird durch seine mediale Einbindung Teil des raumzeitlichen Wandels.¹⁰³

⁹⁹ Vgl. a. a. O., S. 7.

¹⁰⁰ Elisa Linseisen, „Werden/Weiter/Denken. Rekapitulation eines Post-Cinema-Diskurses“, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 10/18-1, 2018, S. 202–209, hier S. 206.

¹⁰¹ Steven Shaviro, „Post-Cinematic Affect“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Shane Denson/Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books 2016, S. 129–144, hier S. 130.

¹⁰² Engell, „Film Werden“, S. XXXIX.

¹⁰³ Vgl. a. a. O., S. XV.

Der erste Aspekt jener triadischen Verschränkung des Menschen in die ‚öko-techno-mediale‘ Umwelt ist also die *Natur* als Lebensgrundlage, die durch den selbstverschuldeten Ein- und Übergriff in die natürlichen Zyklen buchstäblich unter den Füßen zerfließt.¹⁰⁴ Seine Rolle in der geologischen Epoche des Anthropozäns und in weiterer Folge den (Film-)Bildern über dieses Zeitalter des Menschen wird im Folgekapitel noch weiter in den Fokus rücken. Die Auflösung der klaren Zuordnungen spiegelt sich hierbei also in der destabilisierten Biosphäre wider. Die irreparablen Schäden, die das menschliche Handeln bereits auf der Oberfläche, in der Atmosphäre und auch im Wasser der Meere hinterlassen hat, zeugt vom Gestaltwandel, den ‚Mutter Erde‘ wegen und gemeinsam mit dem Menschen durchläuft. Vom scheinbar ganzheitlich balancierten Organismus ist die natürliche Grundlage keine fixierbare Gegebenheit mehr, sondern wird am Beispiel des schmelzenden Eises tatsächlich liquide.¹⁰⁵

Ein aktuelles Filmbeispiel, das den Diskurs um die kriegerische Eroberung natürlicher Ressourcen nicht nur durch neue Bildgebungsverfahren in Gefilde des Postfilmischen hebt, sondern gleichzeitig eine Vision des Posthumanen eröffnet, ist *Avatar: The Way of Water* (R.: James Cameron, US 2022). Treffenderweise wird im zweiten Teil der Science-Fiction-Reihe ein wässriger Untergrund zum Handlungsraum, den die menschenähnliche Spezies der Na’vi gegen die antagonistisch auftretenden Menschen verteidigt (Abb. 9). Die Evolution, und schließlich die Abkehr von der menschlichen Figur als Ursache der ausgebeuteten Natur vollzieht sich metaphorisch und wortwörtlich auf figurativer Ebene im Protagonisten selbst. Mittels eines künstlich nachempfundenen Na’vi-Avatars dringt Sully in *Avatar* (R.: James Cameron, US 2009) zunächst mit böser Intention in den archaischen Lebensraum des indigenen Volkes vor. Letztlich wird er zum ‚besseren (Nicht-)Menschen‘, indem er seinen humanen Körper zurücklässt und sich in die fremde Gemeinschaft eingliedert. Als Beispiel der anthropozentrischen Fantasie der Erde als selbstregulierendes, und damit scheinbar unendlich ausbeutbares System lässt sich die personifizierte Natur und All-Mother Eywa nennen. Diese fungiert in der Filmreihe als neuronales Netzwerk, in das sich die Na’vi durch physische Verschmelzung ‚einloggen‘ können.

Davon ausgehend lässt sich die Brücke zu einem weiteren Aspekt der triadischen Verflechtung des Menschen mit den digitalen Bildern schlagen, die Engell bezugnehmend auf Morin beschreibt. Weiters sind es also die wandelnden *Kommunikationsmedien* selbst, die bereits gegenwärtig ein interaktives Geflecht bilden, in alle Lebensbereiche eindringen und diese, nicht zuletzt durch Hyperlinks ‚auf Links drehen‘. Die menschlichen User:innen werden etwa durch haptische Berührungen dazu eingeladen, eine interaktive Beziehung aufzubauen und

¹⁰⁴ Vgl. ebd.

¹⁰⁵ Kritik an der von James Lovelock und Lynn Margulis geprägten „Gaia-Hypothese“ und der Vorstellung einer personifizierten Erde lässt sich mitunter daran üben, dass die Natur nicht in Abgrenzung zur Kultur zu denken ist. Vielmehr zeichnet sich diese eben durch ihre Fluidität, also die Verschränkungen und das Ineinanderfließen sämtlicher Systeme aus.

über die rahmenloser werdenden Interfaces in ihre Geräte einzutauchen. Beispielhaft für diese Entwicklung hin zu einer „transmediale[n] Offenheit in beide Richtungen“ ist der Touchscreen, der eine gläserne Rahmung bietet und parallel zur Übergangs- und Kontaktzone wird.¹⁰⁶ Die „kommunizierenden Dinge“ dringen somit bis an die Körpergrenzen vor und fungieren ganz im Sinne ihrer medialen Vermittlerfunktion als technologische Erweiterung der Sinne, indem sich der virtuelle Raum mit der Realität überlagert und durch ihre immersive Natur keine eindeutigen Trennungen mehr zulässt.¹⁰⁷ Eine Entwicklung, die physische Berührungen hinfällig macht und erneut die Verbindung zu Morins halb-imaginären Menschenbild zulässt, ist die holografische Projektion, die mitunter auch menschliche Abbilder in simultan an- und abwesende, entmaterialisierte Lichtkörper zu übersetzen vermag. Die Besonderheit dieser Beschaffenheit ist hierbei ein räumliches Verschwimmen, indem die mediale Interaktion nicht mehr über klar abgegrenzte Hardware stattfindet, sondern die Darstellung in der Schwebe hängt und un(be)greifbar wird.

Als dystopisches Filmbeispiel hierfür lässt sich Denis Villeneuves *Blade Runner 2049* (US/UK/CA 2017) anführen, in dem nicht nur das Motiv der verschwommenen Grenzen zwischen ‚echten‘ Menschen und humanoiden Replikanten des Vorgängerfilms *Blade Runner* (R.: Ridley Scott, US/HK 1982) weitergesponnen wird. Der Konflikt der untrennbar gewordenen Existenzformen spiegelt sich auch im Liebesinteresse des Protagonisten wider, das zunächst lediglich als Hologramm existiert und keine genuin menschliche Interaktionsfläche im Sinne eines materiellen Körpers bietet (Abb. 10). Später, zumindest partiell befreit von der räumlichen Gebundenheit an den Wohnraum als einzige Projektionsfläche, erfährt die weiblich-kodierte KI eine „Taufe im Regen“, indem die Tropfen auf der holografischen ‚Haut‘ das digitale Äquivalent einer sensorischen Reaktion hervorrufen.¹⁰⁸ Das Spannungsfeld der (Nicht-)Verkörperung lässt sich ausgehend von Joi sinnbildlich auf die anthropomediale „Verschränkung von Mensch und Medium“ übertragen, die Christine Voss zufolge eben durch das mediale In-Beziehung-Treten neue, hybride Existenzformen freilegt.¹⁰⁹ Durchdrungen von jener Gleichzeitigkeit, die auch Morin im Doppelgänger als „[äußerlich gewordene] Projektion der menschlichen Individualität auf ein Bild“ erkennt, ist die weibliche KI parallel als Umriss sichtbar und durch das Fehlen eines

¹⁰⁶ Gundolf S. Freyermuth, „Der Big Bang digitaler Bildlichkeit. Zehn Thesen und zwei Fragen“, *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*, hg. v. Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2013, S. 287–333, hier S. 320; ausgehend von der Interaktion durch digitale Touchscreens bietet sich ein Seitenblick auf die Covid-19-Pandemie an. Während dieser Phase konnte taktile Berührung, nicht zuletzt von digitalen Interfaces als nicht-menschliche Interaktionszonen im öffentlichen Raum, zur tödlichen Gefahr für Menschenleben werden.

¹⁰⁷ Engell, „Film Werden“, S. XVf; vgl. Freyermuth, „Der Big Bang digitaler Bildlichkeit“, S. 318f.

¹⁰⁸ Michael Green, „The Replicant Singularity in *Blade Runner 2049*“, *Film international* 17/1, 2019, S. 33–39, hier S. 37; Green gibt die kognitive Dissonanz zu bedenken, die Officer Ks Interaktion mit der KI zugrunde liegt. Denn während seine Aufgabe die Jagd nach den zu menschlichen Replikanten darstellt, nutzt er seine Freizeit, um der ebenso künstlichen Menschen-Nachahmung Joi durch die Erfahrbarmachung von körperlichen Reizen zu noch ‚authentischerer‘ Menschlichkeit zu verhelfen.

¹⁰⁹ Vgl. Christiane Voss, „Auf dem Weg zu einer Medienphilosophie anthropomedialer Relationen“, *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung (ZMK)* 1/2, 2010, S. 170–184, hier S. 171.

leibhaften Körpers doch abwesend.¹¹⁰ In vergleichbarer Form ist es nun der Körper der Medienuser:innen, der im digitalen Zeitalter auch in Gestalt virtueller Avatare in ein immaterielles Double übersetzbar wird.¹¹¹

Der abschließende Aspekt des komplexen Geflechts, in dem die Umriss der Kategorie ‚Mensch‘ endgültig durchlässig werden, ist die *Technik* selbst. Neben ihrer Funktion als naturwissenschaftliche Erkenntnisquelle im Zeitalter des Post-Cinema scheinen die Bilder angesichts künstlicher Intelligenzen und automatisierter Programme ihren real-indexikalischen Ursprung zu verlieren und sich zu verselbstständigen.¹¹² Besonders deutlich wird der Konflikt über diese verschwimmende Grenze zwischen analogen und synthetisch-errechneten Bildern in der gegenwärtigen Debatte um KI-generierte Kunst. Wenngleich sich die Beteiligung an der künstlerischen Handlung augenscheinlich auf eine verschriftlichte Anweisung der User:in beschränkt, wirft der Ursprung der eingespeisten Daten – nämlich menschlich geschaffene Text- und Bildquellen – die Frage der Urheberschaft auf. Dieter Mersch schreibt bezugnehmend auf die Mathematisierung der Ästhetik von einer „chronischen Nachträglichkeit“, da das berechenbare (und berechnende) Kunstwerk inhärent auf bereits Dagewesenes verweist und somit trotz oberflächlicher Autonomie nie gänzlich losgelöst von einem menschlichen Ursprung zu denken sei.¹¹³ „Kunst ist stets ‚Kunst über Kunst‘“, schreibt Mersch weiter, wenn er die Selbstreflexivität und den fließenden Übergang der ästhetischen Formen als Kernaspekte eines modernen Kunstverständnisses benennt.¹¹⁴

Ein Filmbeispiel, das nicht nur inhaltlich bezugnehmend auf die kreative Schaffenskraft an die Frage der verschwimmenden Grenzen zwischen Mensch und Maschine anschließt, sondern das Grundmotiv des ästhetischen Wandels bereits durch seine eigene Bildproduktion reflektiert, ist *Ex Machina* (R.: Alex Garland, UK/US 2015).¹¹⁵ Die weiblich verkörperte künstliche und künstlerische Intelligenz Ava kann hierbei zum einen als kodiertes Gesamtkunstwerk verstanden werden, das im Film wiederum selbst Kunst herstellt, die inhaltlich und formal an menschliche Strukturen angelehnt erscheint. Damit wird sich der Frage nach der im Verschwinden und im Verschwimmen begriffenen, menschlichen Natur mit der

¹¹⁰ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 32; bezugnehmend auf das fotografische Bild schreibt Morin außerdem von einer „erlebten Anwesenheit“ während einer „realen Abwesenheit“ (S. 30).

¹¹¹ In seinem Text zum Film *Her* (R.: Spike Jonze, US 2013) schreibt Alfred Margulis aus psychoanalytischer Sicht über den Avatar als Projektionsfläche und Figur des Übergangs. Wie die künstliche Online-Persona ist auch der menschliche Protagonist Theo als „man on the threshold“ weder völlig anwesend noch gänzlich im körperlosen, virtuellen Raum wie sein Liebesinteresse Samantha zu verorten (Margulis, „Avatars of desire and the question of presence“, S. 1704).

¹¹² Vgl. Engell, „Film Werden“, S. XVI.

¹¹³ Dieter Mersch, „Künstliche und künstlerische Kreativität. Überlegungen zu einer Kritik des Digitalen“, *Form follows data. Design in der digitalen Ära*, hg. v. Hyun Kang Kim, Paderborn: Brill Fink 2023, S. 12–35, S. 29, 32; außerdem gibt Mersch zur relativen Einbettung zu bedenken, dass es letztlich im Auge der (menschlichen) Betrachter:in liegt, ob das artifizielle Kunstwerk als solches wahrgenommen wird.

¹¹⁴ A. a. O., S. 33.

¹¹⁵ Vgl. Brian R. Jacobson, „Ex Machina in the Garden“, *Film Quarterly* 69/4, 2016, S. 23–34, hier S. 23.

Technik aus mehreren Richtungen angenähert.¹¹⁶ Für die Betrachtung der fortschreitenden oder grundlegend gewandelten Menschlichkeit ist dieses Beispiel insofern interessant, als dass die Kunst als ‚letzte Hoffnung‘ für eine nicht-mechanisierte Welt inszeniert, dabei aber gleichzeitig selbst mechanisiert wird und im doppeltem Sinne ‚aus der Maschine‘ – der medialen Filmproduktion und der Cyborg – kommt.¹¹⁷ Den Einfluss technischer Zirkulation auf Natur und Wahrnehmung der Kunst, wie ihn Walter Benjamin bereits 1939 in seinem einschlägigen Kunstwerk-Aufsatz formuliert, gewinnt im Licht des vorliegenden Beispiels eine neue Bedeutungsebene, indem hier nicht bloß der Output digital generiert und reproduziert wird. Auch die kunstschaftende Figur selbst besitzt im Benjamin’schen Sinne keine einmalige Aura, da unter ihrer menschlich anmutenden Hülle in manchen Szenen buchstäblich ihr maschinelles Skelett zum Vorschein kommt (Abb. 11).¹¹⁸ Brian R. Jacobson gibt abschließend in Bezug auf Donna Haraways Konzept der Cyborg als hybride Entität zwischen Mensch und Maschine letztlich das Paradoxon zu bedenken, dass auch der Mensch durch sein affektives Eintauchen längst mit der Medienwelt verschmolzen sei.¹¹⁹ „Wir leben in einer Zeit der Grenzüberschreitungen, der Auflösung alter Kategorien, des Herumexperimentierens“, schreibt Marshall McLuhan in seiner viel zitierten Aushandlung des Mediums als sensorische Extension des Menschen.¹²⁰ Jene Imagination scheint im genannten Beispiel verwirklicht und ins Dystopische gekehrt: Der „elektrische schaltkreis [sic!]“ dringt nicht mehr nur in den menschlichen Körper ein und wird zur „erweiterung des zentralen nervensystems [sic!]“. ¹²¹ Das halb- und hyperhumanoide Wesen ist nun vielmehr der Schaltkreis, der sich menschlicher Steuerung widersetzt.

Sowohl anhand der Avatare im gleichnamigen Film, des lichtgewordenen Scheinkörpers in *Blade Runner 2049* und der halbmenschlichen Kunstfigur in *Ex Machina* wird jenes inhärente Ineinandergreifen von Mensch und Film deutlich, um das Morins Ausführungen kreisen. Die Kategorie ‚Mensch‘ verliert also, und hiermit lässt sich der Kreis zu Engells Einleitung zu *Der Film oder Der imaginäre Mensch* schließen, ihre Eindeutigkeit durch die Einbettung in diesen in sich relationalen Komplex aus den Kommunikationstechnologien, der Natur und den

¹¹⁶ Vgl. a. a. O., S. 28.

¹¹⁷ Vgl. a. a. O., S. 31.

¹¹⁸ A. a. O., S. 30; vgl. Walter Benjamin, „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, *Gesammelte Schriften*. Bd. I–2, hg. v. Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, unter Mitw. v. Theodor W. Adorno/Gershom Scholem, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991, S. 431–469, hier S. 440; auch Benjamin schreibt bezugnehmend auf das technisch reproduzierte Objekt, oder mit Morin gesprochen das Double, von einer erhöhten Selbstständigkeit. Das Motiv der Autonomie spiegelt sich übertragen auf *Ex Machina* im finalen Ausbruch der KI aus den Fängen ihres ‚Erzeugers‘ wider. Ava verschmilzt am Ende mit dem menschlichen Ab- und Idealbild. Metaphorisch durch ihre perfektionierte Körperhülle, visuell durch ihr unbemerktes Abtauchen in der Menschenmenge.

¹¹⁹ Donna J. Haraway, „Manifesto for Cyborgs. Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's“, *Socialist Review* 80, 1985, S. 65–108, hier S. 65; vgl. Jacobson, „Ex Machina in the Garden“, S. 31.

¹²⁰ Marshall McLuhan/Quentin Fiore, *Das Medium ist die Massage. Ein Inventar medialer Effekte*, hg. v. Jerome Agel, Stuttgart: Tropen ³2014 (Orig.: *The medium is the massage. An inventory of effects*, New York: Bantam Books 1967), S. 10.

¹²¹ A. a. O., S. 40f.

ubiquitären (trans)medialen Strukturen. Diese schwankenden Verhältnisse spiegeln zusammenfassend die ebenso fließenden Grenzen im Post-Cinema wider. Um die zukünftigen Bilder, des Films, des Menschen, des Menschen im Film, zu erfassen, bedarf es demnach eines völlig neuen Verständnisses über die verschobenen und sich immer weiter verschiebenden Diskursfelder. Bevor im Rahmen der Beispielanalyse diese Zukunft des Menschen und des Films befragt wird, soll der Blick noch ein letztes Mal in die Vergangenheit schweifen: In der eingangs zitierten Überlegung zu den vielgestaltigen Formen des Bildes im digitalen Zeitalter weist Lisa Gotto auf die Tendenz der Verkleinerung, das flüssig- und letztlich auch ‚rund-werdende‘ Bild hin.¹²² Ein prädigitales Format, das ebenso, wenn auch in anderem Maße auf einer Rundwerdung, Rahmenlosigkeit und physischen Durchquerbarkeit des Raumes basiert, ist das Panorama.

2.2.3 Exkurs: Vom Panorama zum digitalen Film

Wie bereits angedeutet ist es nicht nur der digitale Film, der als ultimates Milieu des Flüssig-Gewordenen begriffen werden kann. Noch bevor das Leben im Aquarium, in den Zügen und den Bildern des Films selbst in Bewegung gerät, eröffnet bereits das im Übergang zum 19. Jahrhundert aufkommende Panorama einen rundum begehbaren Bildraum und ermöglicht im Sinne der Wortherkunft eine Form des „Alles-Sehens“ durch räumliches Durchdringen.¹²³ Stephan Oettermann definiert das Panoramabild in seinen Ausführungen als „großes, zylindrisches Gemälde, das einen vollständigen 360-Grad-Rundumblick darstellt [und] in eigens konstruierten Gebäuden (gleichen Namens)“ ausgestellt ist.¹²⁴ Innerhalb dieser Panoramarotunden findet sich die Zuschauer:in demnach inmitten des räumlich vereinnahmenden Bildes wieder und taucht in die mediale Erfahrung ein. Obwohl das Publikum durch eine gerahmte Plattform eine distanzierte Position einnimmt und dadurch am Eindringen in die dargestellte Welt gehindert wird, eröffnet sich zwischen dem Subjekt und der rahmenlosen, jedoch weiterhin flächigen Leinwand ein fließender Übergang: Das vor der Bildwand liegende „Faux terrain“ ist eine plastisch nachempfundene und an das dargestellte Bild angepasste Schwellenzone.¹²⁵ Das perfektionierte Zusammenspiel der zwei- und dreidimensionalen Landschaft erzeugt durch gezielte, künstliche Verschleierung der Bildgrenzen „die Illusion höchster Realität“.¹²⁶

¹²² Vgl. Gotto, *Big Screens, Small Forms*, S. 14.

¹²³ Stephan Oettermann, „Das Panorama. Ein Massenmedium“, *Sehsucht. Über die Veränderung der visuellen Wahrnehmung*, hg. v. Uta Brandes, Göttingen: Steidl Verlag 1995, S. 72–82, hier S. 79.

¹²⁴ Vgl. a. a. O., S. 74.

¹²⁵ Vgl. a. a. O., S. 75.

¹²⁶ Ebd.; Oettermann schreibt hier über die Möglichkeit der „Reise [...] nur mit Hilfe der Augen“. Das Thema des Aufbruchs in fremde Welten durch den Film wird an späterer Stelle auch in Bezug zu *Moana* und *Aniara* eine wesentliche Rolle spielen.

Aufgrund seiner Fähigkeit zur Eröffnung bewegender Räume liegt nicht nur die Verwandtschaft zum Film nahe, sondern zunächst vor allem zur bereits thematisierten Schausituation des Aquariums: Bevor die Glaskästen baulich in die Wände eingelassen werden und somit mehr an die Filmleinwand als Projektionsfläche erinnern, sind die Meeres-Miniaturen auf Tischen platziert und von allen Seiten aus betrachtbar.¹²⁷ Eine davon abweichende, jedoch nicht minder vom fließenden Vorüberziehen der Bilder geprägte Struktur des Panoramas benennt Walter Benjamin in „Berliner Kindheit um Neunzehnhundert“ mit dem Kaiserpanorama: Die Funktionsweise der runden Bildwand invertierend, platzieren sich die Zuschauenden stattdessen sitzend rund um das Bildzentrum.¹²⁸ Diese Anordnung ist dem kinematografischen Schauen ähnlicher als die klassische Form des Panoramas, da sich die Bilder erst mit dem Blick durch das individuelle ‚Fenster‘ des Guckkastens eröffnen. Der Zweck ist jedoch in beiden Fällen des genannten filmischen Vorläufermediums ein ähnlicher: Nämlich deren Fähigkeit zur medial-imaginären Reise an die dargestellten, fremden und mitunter exotischen Orte. Passend zum zuvor unternommenen Vergleich bezeichnet Benjamin die (Kaiser-) Panoramen als „Aquarien der Ferne und Vergangenheit“.¹²⁹

Eben dieser Eindruck der Rahmenlosigkeit und des Eintauchens ist es, der im Zeitalter des Post-Cinema durch digitale Immersionstechnologien wieder auftauchen und zum prägenden Merkmal werden soll. Zunächst zeichnet sich die immersive Film- und Medienerfahrung durch den Umstand aus, dass die Zuschauer:in nicht korporeal in die dargestellten Umgebungen versetzt wird, sondern das Eintauchen nur ein imaginäres, von den Strapazen ‚echter‘ Reisen entkoppeltes ist.¹³⁰ Oettermann betont jedoch schon bezugnehmend auf das Panorama die körperliche Affizierung, die angesichts der völlig neuen Darstellungsform wie eine visuelle Welle über das damalige, sensorisch überwältigte Publikum hereinbricht. Ähnlich wie die Motion- und „Cyber-Sickness“ manche Virtual-Reality-Erfahrungen durch die Simulation von Bewegung als unerwünschter Nebeneffekt begleitet, geht auch aus frühen Berichten über Panoramabesuche das Auftreten von Schwindelsymptomen hervor.¹³¹ Die Bildmaschinerie des Panoramas eröffnet somit durch die Erfahrbarmachung simulierter Welten ein Übungsfeld des ‚Fern-Schauens‘, das – lange vor dem televisuellen und postkinematografischen Sehen – den Wahrnehmungsapparat zu formen und verändern beginnt. Das Panorama kann demnach als Grundlage und Resultat jenes Blickes bezeichnet werden, der sich in den darauffolgenden,

¹²⁷ Vgl. Evans, „Framing aquatic life“, S. 174; es ist erneut ein Übergangszeitraum, in dem das erste öffentliche Aquarium 1853, zwischen dem Aufkommen des Panoramas zum Ende des 18. und des Films zum Ende des 19. Jahrhunderts, in London eröffnet wird. Obwohl jene Schauanordnung kurz darauf weitestgehend der zweidimensionalen, kinematografischen Rezeption weicht, lässt sich ausgehend von der initialen, physischen Publikumsmobilität die Verbindung zum Panorama ziehen.

¹²⁸ Vgl. Walter Benjamin, „Berliner Kindheit um Neunzehnhundert“, *Gesammelte Schriften*. Bd. IV, hg. v. Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, unter Mitw. v. Theodor W. Adorno/Gershom Scholem, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991, S. 235–304, hier S. 239.

¹²⁹ A. a. O., S. 240.

¹³⁰ Vgl. Oettermann, „Das Panorama“, S. 76.

¹³¹ Vgl. Stephan Oettermann, *Das Panorama. Die Geschichte eines Massenmediums*, Frankfurt a. M.: Syndikat 1980, S. 12.

bewegten Bildmedien fortschreiben wird.¹³² In diesem Sinne, so Oettermann, sei es „nicht nur eine Art Dampfmaschine zur Industrialisierung des menschlichen Sehens, es erweist sich in der Folge auch als mächtiger Traktor zum Anschub optischer Medien überhaupt, die in seiner Folge und nach seinem Vorbild immer rascher entwickelt werden.“¹³³

Dieser Befund erinnert an den Gewöhnungseffekt, der sich mit dem Aufkommen immer neuer (Bild-)Medien zwangsläufig einstellt.¹³⁴ Dass das Panorama von der darauffolgenden Kinematografie und dem Kino nicht bloß ergänzt, sondern gänzlich ersetzt wird, lässt sich also mit dem stetig steigenden Anspruch an mediale Formate erklären, den die nun bewegten Einzelbilder allein zureichender zu erfüllen vermochten als das statische Rundbild. Auf jene Steigerung des Bekannten weist auch Morin hin, indem er den aktuellen Luxus als zukünftige Notwendigkeit beschreibt.¹³⁵ Die anspruchsvoller werdende Seherfahrung und das Aufkommen noch realistischerer Immersionsverfahren manifestiert sich mitunter im gegenwärtigen Wandel der flächigen Leinwandbilder hin zu 3D- und 4D-Technologien, die neben dem Visuellen auch andere Sinneskanäle ansprechen, Zuschauende physisch in ihren Bann ziehen und zugunsten direkterer Interaktion aus ihrem Rahmen hervortreten.¹³⁶

Bevor die digitalen Bilder die gläserne Trennschicht des Bildschirms durchdringen, lohnt sich jedoch der abschließende Blick auf das Beispiel eines Panoramas, das durch den Einsatz von Wasser ebenfalls einen größtmöglichen Immersionseffekt hervorzurufen versuchte und dabei ‚spürbar‘ in den Publikumsraum vordrang. Das französische Panorama „Le Vengeur“ zeigt eine Seeschlacht rund um ein gleichnamiges Kriegsschiff. Neben der inhaltlichen Darstellung des Wassers innerhalb des Rundgemäldes ist das gewählte Beispiel auch durch seine Form der Präsentation interessant für das vorliegende Thema der fluiden Medialität bewegter Bilder: Die Bildfläche bleibt weiterhin statisch und erstreckt sich in einem Bogen um das Betrachter:innenplateau. Die Besonderheit des genannten Panoramas liegt jedoch in eben dieser Plattform, die zusätzlich zum mobilen Publikum nun selbst durch eine hydraulische Vorrichtung in Bewegung gerät.¹³⁷ Indem die Instabilität des Untergrundes auf hoher See durch täuschend echte Simulation körperlich erfahrbar wird, findet das Motiv des Fluiden, das sich später im medialen Prinzip des digitalen Films wiederholen wird, bereits in diesem analogen Kontext Verwendung. Bemerkenswert erscheint hier der Zeitpunkt der Darstellung um 1892: Anhand der Tendenz zur Bewegung der einzelnen Wahrnehmungskomponenten,

¹³² Vgl. a. a. O., S. 13, 19.

¹³³ Oettermann, „Das Panorama“, S. 80.

¹³⁴ A. a. O., S. 73.

¹³⁵ Vgl. Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 132.

¹³⁶ Vgl. Freyermuth, „Der Big Bang digitaler Bildlichkeit“, S. 320.

¹³⁷ Vgl. Oettermann, *Das Panorama*, S. 139f.

des Inhaltes, der Betrachter:innen und des Untergrundes, lässt sich schon vor der Durchsetzung der Kinematografie das zukünftige, vom Wandel durchdrungene Bildformat ablesen.

Kurz vor diesem Durchbruch und der damit verbundenen Ablösung des Panoramas durch den Film durchläuft das Medium also selbst einen letzten Wandel.¹³⁸ Wie eingangs erwähnt, lässt dieser Exkurs in die Blütezeit des „heute ausgestorbene[n] Dinosaurier des Medienzeitalters“ und die dadurch geprägten Schauanordnungen Schlüsse auf die gegenwärtigen und zukünftigen Formen „nicht-so-linearer Audiovisualität“ zu.¹³⁹ Das rund werdende Bild begegnet den Social-Media-User:innen schließlich auch im Kurzvideoformat der Instagram-Reels, das, namentlich an die Filmrolle angelehnt, auf die Rezeption im Loop ausgelegt ist. Dabei verschwimmen nicht nur Anfang und Ende der Videos. Auch das Abtauchen in den Sog des Algorithmus und die Scroll-Bewegung ins Unendliche erinnern an die zyklische Natur des postkinematografischen Bildes, die bereits in Kreisen des ‚Snowpiercers‘ deutlich wurde.

2.2.4 Bilder – Zeiten – Realitäten: Der Mensch im Fluss der Immersion

Im Panorama und später auch in Morins Konzept des totalen Kinos ist das Bedürfnis nach grenz- und ‚realitätsüberschreitenden‘ Erfahrungen des medialen Eintauchens in nahe und gleichzeitig fremde Darstellungen also angelegt. Deutlich wird dieser Umstand erneut im eingangs genannten Beispiel der kinematografischen Geburtsstunde, der Einfahrt des Zuges: Hier sind es nicht nur die Dampfmaschine und parallel dazu die Bildmaschine des Kinos, die in Bewegung geraten. Mit ihnen beginnt auch die „mentale Maschine“ im Kopf und später der Körper der Zuschauer:innen zu laufen.¹⁴⁰ Bereits aus dem Mythos der ersten öffentlichen Filmvorstellung geht hervor, dass es weniger die reale Alltagsszene als das In-Bewegung-Geraten und die Entkörperung als projizierter Lichtstrahl auf der Leinwand waren, die das vermeintliche Aufspringen des Publikums angesichts des einfahrenden Zuges im Salon Indien du Grand Café ausgelöst haben soll.¹⁴¹ Wenngleich jene Erzählung, wie später auch die Filme selbst, dem Reich der Fiktion entspringt, lässt sich die geschilderte Szene doch als ein realer Einschnitt in die menschliche Wahrnehmung begreifen, wie Dan Strutt in seinem Buch *The Digital Image and Reality* ausführt:

¹³⁸ Im Stereorama beginnen, weiterhin nicht die Einzelbilder, sondern die gesamten Bildwände, zu rotieren. Oettermann führt mit „Poesie des Meeres“ erneut ein Beispiel an, das inhaltlich und formal das Motiv des Fluiden aufgreift. Daran schließt auch das „Mareorama“ an, das seine Verwandtschaft zum Meer als Erfahrungsraum bereits im Namen trägt und die imaginäre Teilnahme an einer Schiffsreise vermittelt. Die Passagier:innen nehmen dabei an Bord eines real nachempfundenen und erneut mechanisch schaukelnden Dampfers Platz, um mittels der vorüberziehenden Leinwandzeichnungen von Küstenstädten in die Illusion der maritimen Fortbewegung einzutauchen (Oettermann, *Das Panorama*, S. 140ff).

¹³⁹ Freyermuth, „Der Big Bang digitaler Bildlichkeit“, S. 320f.

¹⁴⁰ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 10.

¹⁴¹ Vgl. Dan Strutt, *The Digital Image and Reality. Affect, Metaphysics, and Post-Cinema*, Amsterdam: Amsterdam University 2019, S. 9f.

„[T]heir reality, in this moment, was fundamentally challenged and changed. Leaving the screening that day, they had to live in a new world in which such images exist; in which both the nature of images, and the nature of reality, are transformed, such that new skills in cognition/perception must be adopted to discern the difference. In some small way, their consciousness had evolved.“¹⁴²

Der Vergleich der Durchsetzung der Dampfmaschine und des Films erscheint damit insofern naheliegend, als dass beide Innovationen nicht nur einen tiefgreifenden Wandel innerhalb des alltäglichen Lebens markieren, sondern auch die raum-zeitliche Wahrnehmung um mögliche Realitäten erweitern und unwiderruflich umstrukturieren.

Irreversibel werden in diesem Zusammenhang nicht nur die neuen Perspektiven auf die Welt und die Medien, sondern auch die ökologischen Konsequenzen, die mit der Industrialisierung einhergehend den Beginn des Anthropozäns einläuten. Auch Lorenz Engell schreibt in seinem Beitrag zum ‚Auftauchen‘ der Kinematografie im Industriezeitalter und das veränderte Sehen, das sich an die abstrakteren Regeln des Konsums und der Raumerfahrung angepasst hat.¹⁴³ Ausgehend von der Chiffre des Brühwürfels als Symbol der verlorengegangenen Zusammenhänge im Erleben von Zeit, Raum und Sinn ist es eben auch der gerahmte Blick durch das Zugfenster auf die vorüberziehende Landschaft, die sich im filmischen Sehen und dem Fluss der Bilder spiegelt.¹⁴⁴ Wenngleich sich der Film per definitionem in Form der Einzelbilder aus Fragmenten konstituiert, erfüllt er eine genau gegenteilige Aufgabe: Nämlich das Füllen jenes Vakuums, das sich durch den immer reißender werdenden Fluss der Innovation zwischen den einst zusammenhängenden Dingen breit gemacht hat.¹⁴⁵

Die thematische Verschränkung des einfahrenden Zuges mit dem selbstreflexiven Blick des Kinos auf seine eigene Vergangenheit und Zukunft nutzt auch Thomas Elsaesser in seinem Text „Die ‚Rückkehr‘ der 3D-Bilder. Zur Logik und Genealogie des Bildes im 21. Jahrhundert“. Dabei nimmt er mit Martin Scorseses *Hugo* (US 2011) Bezug auf ein Filmbeispiel, das seinen Bildwelten und Figuren zwar auf moderne Weise dreidimensionale Gestalt verleiht, gleichzeitig aber eine Retrospektive in die Filmgeschichte unternimmt.¹⁴⁶ An das Motiv der ‚anderen Zeiten‘ und Realitäten anknüpfend erwacht neben dem Paris der 1930er-Jahre und den menschlichen Figuren auch ein menschenähnlicher Automat durch die Bemühungen des Protagonisten zum Leben. Der anthropomorphe Roboter wird bezeichnenderweise durch ein kompliziertes

¹⁴² A. a. O., S. 10.

¹⁴³ Vgl. Engell, „Die Fortsetzung des 19. Jahrhunderts mit anderen Mitteln“, S. 18; Engell stellt im zweiten Kapitel des hier zitierten Bandes die möglichen Anfänge des Films gegenüber und kommt zu dem Schluss, dass die Umbrüche im Industriezeitalter den Film durch seine wiederherstellende Funktion der Sinnzusammenhänge zunächst als „Überlebensmittel“ notwendig machen, seine Durchsetzung jedoch in einem utopischen Potenzial wurzelt, das die bereits existenten Strukturen um etwas genuin Neues ergänzt (vgl. Engell, „Von der Erde zum Mond, von der großen Oper zur Geburt einer Nation“, S. 45).

¹⁴⁴ Vgl. a. a. O., S. 20f.

¹⁴⁵ Vgl. a. a. O., S. 38.

¹⁴⁶ Vgl. Thomas Elsaesser, „Die ‚Rückkehr‘ der 3D-Bilder. Zur Logik und Genealogie des Bildes im 21. Jahrhundert“, *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*, hg. v. Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2013, S. 25–68, hier S. 25f.

Uhrwerk betrieben, während die hybride Figur zudem an eine archaische Form der erwähnten Cyborg erinnert, die den ebenso unklar werdenden, im postkinematografischen Sehen geschulten Zuschauenden den Spiegel vorhält. Deshalb ist das Auf- und Zurückkommen des 3D-Bildes im Kontext des Post-Cinema-Diskurses nicht nur durch sein technisches Potenzial zu denken, sondern eben auch im Hinblick auf den zunehmend nahtlos erscheinenden Übergang zwischen den realen und filmischen Welten abseits der klassischen Schauanordnung des Kinosaals.¹⁴⁷

Daran schließt Vivian Sobchacks Befund des lebendigen Bewegtbildes nicht als etwas Abgeschlossenes, sondern als eine „activity coming into being“ an.¹⁴⁸ Der Film würde demnach die Fähigkeit besitzen, bewegtes Leben innerhalb seiner diegetischen Welt auszustellen und durch dieses Zeigen wiederum sein eigenes, vom Fluss der Bewegung durchzogenes Sehen zu reflektieren.¹⁴⁹ Wie bereits wiederkehrend erwähnt, betrifft die beliebige Durchquerbarkeit der flüssigen Raum-Zeit somit auch den mobil gewordenen Aufführungsort: Diese formale Tendenz der Verflüssigung lässt sich neben der diskutierten Hologramm-Projektion innerhalb des Films am Beispiel des Smartphone-Displays oder der Illusion des grenzenlosen Sichtfeldes durch VR-Brillen auch ‚außerhalb‘ der Diegese erkennen.¹⁵⁰ Während sich die Schienen wie Lebensadern durch den Umgebungsraum ziehen, finden die bewegten Bilder Einzug in die menschliche Lebenswelt und überlagern diese, im Zeitalter virtueller Räume noch eindrücklicher, mit einer Filter-Schicht.

Als Folge dieser Erweiterung der frontalen Rezeption um mobile Bildflächen weist Elsaesser darauf hin, dass jenes „horizontlose“ Sehen auch eine neue, „treibend[e], gleitend[e], schwebend[e]“ Zuschauer:in hervorbringt.¹⁵¹ Die Verbindung zu Morin liegt hiermit auf der Hand: Nicht nur die Bilder eröffnen ein flüssiges Universum zum Eintauchen, im Zeitalter des Post-Cinema wandelt auch der Mensch vor und ‚hinter‘ der Bildfläche im virtuellen Raum angesichts medialer Immersionen seine Gestalt. An das eingangs zitierte mediale Vermögen der Überschreitung und Ergänzung des bislang Gewohnten lässt sich also die Verbindung zum gegenwärtigen Publikum ziehen, das im Zeitalter digitaler Medienkulturen in ähnlicher Weise einer Transformation des Sehens gegenübersteht. Mit anderen Worten: Bereits im Ursprungsmythos des frühen Films spiegeln sich jene Rezeptionsbedingungen, die auch das digitale Bild prägen. Wie der Blick auf die Realität und die Wahrnehmung dessen, was zeig-

¹⁴⁷ Lev Manovich nimmt in seinem 1996 erschienen und in Denson und Leydas Sammelband erneut veröffentlichten Text „What is Digital Cinema?“ mit der manuellen Animationstechnik ebenso Bezug auf eine zurückgekommene, ‚alte‘ Bildtechnik, die im Zeitalter des Post-Cinema in Form der Computeranimation wieder auflebt (vgl. Manovich, „What is Digital Cinema?“, S. 22).

¹⁴⁸ Sobchack, „The Scene of the Screen“, S. 101.

¹⁴⁹ Vgl. ebd.

¹⁵⁰ Vgl. Engell, „Film Werden“, S. XXXVII.

¹⁵¹ Elsaesser, „Die ‚Rückkehr‘ der 3D-Bilder“, S. 50; Elsaessers These bezieht sich, wie auch Hellers Argumentation, auf eine veränderte Relation des Körpers zu den gesehenen Bildern, die sich unter anderem durch die 3D-Technik und die damit einhergehende Verflüssigung der klaren raumzeitlichen Orientierung erklären lässt.

und abbildbar ist, im Moment der ersten Filmvorstellung neu eingeübt werden will, begibt sich der Mensch des (Post-)Filmischen ebenso in ein neues Terrain. Oder weg vom stabilen Untergrund, hinein in die fließende Umgebung des virtuellen Bildes.

Der postkinematografische Prozess der fließenden Grenzen zwischen Realität, Imagination, Gegenwart und Zukunft wird innerhalb der immersiven Landschaften des Post-Filmischen selbst motivisch referenziert.¹⁵² Auf jenen in der Realität (noch) nicht eingetretenen Übergang von „einem in ein anderes Medium“ weist Thomas Weber in seinem Text zur Verhandlung noch nicht existenter Zukunftsmedien im und durch den Film hin, wenn er über eine mediale „Innensicht“ als Darstellungsstrategie schreibt.¹⁵³ Richtet der Film innerhalb seines fließenden Bildlaufs den Blick in eine noch ‚flüssigere‘, irreale Medienlandschaft und simuliert die Illusion des Eintauchens in diese Fremde, so tut er dies mitunter durch eine Unterbrechung des Immersionsflusses.¹⁵⁴ Neben dem Narrativ des Verschwimmens von Mensch und Maschine, wie bereits anhand von *Ex Machina* und *Avatar* erläutert, lässt sich etwa das Science-Fiction-Epos *The Matrix* (R.: Lana Wachowski/Lilly Wachowski, US/AU 1999) als Beispiel für eben diese Unterbrechung des unfreiwilligen Immersiert-Seins in eine medial-simulierte Scheinwelt anführen.¹⁵⁵ Durch die Störung des nahtlosen Ineinandergreifens von futuristischen Medien und handelnden Figuren, offenbart sich die Simulation auf visueller Ebene auch der Zuschauer:innen. Um einen weiteren Begriff des Wässrigen zu bedienen, erscheint die sonst möglichst nahtlos fließende Übergangszone ‚eingefroren‘. Im Kontext der postfilmischen Zeit, in der der Mensch auf und vor dem Bildschirm zur Andockstelle seiner medialen Erweiterungen wird, erlangt somit auch die Immersion als imaginäre und förmliche Rezeptionstechnik eine noch zentralere Bedeutung.

Bis hierhin lässt sich festhalten, dass der Mensch des Kinos als handelnde Figur und als teilhabende Zuschauer:in einen Gestaltwandel durchläuft und schon durchlaufen hat. Ausgehend von den destabilisierten, vom Motiv des Fließens affizierten Umgebungen der zukünftigen Handlungsräume und der darin eingetauchten Menschen lässt sich nun überleiten zum zweiten Kernaspekt des vorliegenden Arbeitsthemas. Neben dem Film der Zukunft soll im folgenden Kapitel die darin verhandelte Frage nach der Zukunft des Menschen auf der Erde ins Zentrum rücken. Denn wie die bewegenden Bilder beginnen auch die natürlichen Gegebenheiten mit dem Eintritt ins ‚Zeitalter des Menschen‘ auf multiplen Ebenen zu tauen.

¹⁵² Vgl. a. a. O., S. 2.

¹⁵³ Thomas Weber, „Futuristische Medien im Kino. Die Darstellung nicht-existenter Medien als Medialitätsreflexion“, *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, hg. v. Kay Kirchmann/Jens Ruchatz, Bielefeld: transcript 2014, S. 427–437, hier S. 429.

¹⁵⁴ Vgl. a. a. O., S. 435.

¹⁵⁵ Vgl. a. a. O., S. 436; Weber nennt zur Verdeutlichung des Eindringens der Medien in den menschlichen Körper unter anderem David Cronenbergs *Videodrome* (CA/US 1983), in dem Morins und Hellers Theorie des Ineinandergreifens von Mensch und Medium erneut auf die Spitze getrieben erscheint (vgl. S. 432).

2.3 ENTGLEISUNGEN: FILM UND ANTHROPOZÄN

*„The Anthropocene [...] is an ‚epoch‘ in the geological sense of the word; but it points toward the end of epochality as such, insofar as our species is concerned. For it is certain that, although it began with us, it will end without us [...]. Our present is the Anthropocene, [b]ut this present time progressively reveals itself a present ‚without a view‘ [...].“*¹⁵⁶

Déborah Danowski und Eduardo Viveiros de Castro werfen in ihrem Buch *The Ends of the World* einen düsteren Blick in die aussichtslose Zukunft des Menschen auf der Erde – eine (Nicht-)Zukunft, in der das anthropozentrische Herabschauen auf die natürliche Welt ein Ende nimmt. Übertragen auf die filmische Bildsprache müssten diese prophezeiten Endzeiten wohl einem schwarzen Screen entsprechen, hinter dem das Licht gänzlich erloschen ist; würde doch das unvorstellbare Szenario einer Welt ohne den wahrnehmenden Mensch auch die filmischen (Selbst-)Bilder redundant machen. Jener in sich anthropozentrische Gedanke eines menschlichen Bezugsrahmens, der über allen Prozessen des Lebens und Nicht-Lebens liegt, markiert die Wurzel des Problems, die im Folgenden diskutiert werden soll: Nämlich der neuzeitlichen, kantischen Vorstellung, dass jede Form der Vorstellung, des Seins und des Denkens mit ‚uns‘ beginne und ende.¹⁵⁷

Was ist also der Mensch, des Anthropozäns und des Films, wenn in der Frage des Fortbestehens auf der Erde weder das Menschliche noch das Natürliche als dauerhafte Struktur gedanklich und visuell zu erfassen ist? Die Imagination der endenden Welt kreist demnach nicht nur um die erlöschende Existenz des Planeten selbst, sondern genauso um das Ende des menschlichen Denkens über sich und sein eigenes Schwinden von der Erdoberfläche. Wenngleich die Erde im Kontext des anthropozentrisch verursachten Klimawandels zunächst als Opfer des menschlichen Eingriffs in die natürlichen Zyklen erscheint, ist es im globalen Maßstab gedacht der Mensch, der ‚(s)eine‘ Welt zu verlieren hätte.¹⁵⁸ Mit genau dieser Frage des Unvorstellbaren, nämlich der Imagination einer Zeit der Welt ohne den Menschen, gleichermaßen aber auch der Menschheit ohne ‚ihre‘ (Um)Welt, setzt der Diskurs um eine Filmästhetik des Anthropozäns ein. Denn eben diese Problematik der Greifbarmachung jenes Zustandes, der zunächst nur als wissenschaftlicher Ausblick formuliert werden kann, vermag das (Zukunfts-)Medium Film zu umschiffen. Dabei erlangt der Begriff der Filmvorstellung in diesem Kontext eine weitere Bedeutungsebene: Das Unvorstellbare wird durch die Übersetzung in das fluide Universum zumindest halb vorstellbar.

¹⁵⁶ Déborah Danowski/Eduardo Viveiros de Castro, *The Ends of the World*, Cambridge/Malden: Polity 2017 (Orig.: *Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins*, 2014), S. 5.

¹⁵⁷ Vgl. Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 122.

¹⁵⁸ Vgl. Danowski/Viveiros de Castro, *The Ends of the World*, S. 21.

Die folgenden Ausführungen sollen somit insofern einen optimistischeren Blick in die Zukunft werfen, als dass die gegenwärtigen Bildschirme und Projektoren augenscheinlich noch strahlen und diesen aussichtslosen Zeiten innerhalb ihrer Bildwelten eine sicht- und begreifbare Gestalt verleihen. Verweist der Film im Rahmen seiner eigenen, im Wandel begriffenen Beschaffenheit also auf jenen Zeitraum des Danachs – nach der menschlichen Figur und nach der Klimakatastrophe –, so reflektiert er auf doppelte Weise das Motiv der fließenden Bilder, Zeiten und Welten.¹⁵⁹ Verschränkt mit der soeben besprochenen Flüssigwerdung des Films im Zeitalter des Post-Cinema soll der Diskurs um eine noch gegenständlichere Form des Wässrigen ergänzt werden: Nämlich das Schmelzen der gewohnten Lebensgrundlagen angesichts der menschengemachten Klimakatastrophe.

2.3.1 Unheimlich-Werden: Ein Definitionsversuch

Jennifer Fay nimmt in ihrem Buch *Inhospitable World* eben diese zunehmende Ungemütlichkeit auf ‚unserem‘ Heimatplaneten zum Ausgangspunkt, um auf das fundamentale Paradoxon des (Über-)Lebens im Anthropozän hinzuweisen: Ausgerechnet der Versuch, durch technologische Innovationen ein möglichst komfortables Dasein zu fristen, bringt auf lange Sicht das Fortbestehen selbst ins Wanken.¹⁶⁰ Das Anthropozän als Zeitalter des Menschen basiert somit bereits im elementarsten Sinne auf einem Zerwürfnis. In der Frage nach einer Abgrenzung und begrifflichen Rahmung des Anthropozäns weist auch Eva Horn in ihrem gemeinsam mit Hannes Bergthaller veröffentlichten Band *Anthropozän zur Einführung* auf eine grundlegende Diffusion vermeintlich fixierter Kategorien hin.¹⁶¹ Für die vorliegende Fragestellung ist die altgriechische Wortherkunft dabei besonders interessant: Bereits der Begriff des Anthropozäns ist eine wörtliche Verlinkung zwischen dem Menschen („anthropos“) und dem Neuen („kainós“) und meint zunächst die Reformationen, die das menschliche Handeln im Erdsystem generiert hat.¹⁶² Darüber hinaus, und hiermit schließt sich der Kreis zum Post-Cinema, (ver)schmilzt die menschliche Figur neben ihrer instabiler werdenden Umwelt mit den Medien, die ebenso ein neues Selbstbild hervorbringen.

Die Relationen zwischen Mensch und Umwelt, Natur und Kultur, Gegenwart und Zukunft, Präsenz und Absenz, zwischen Stillstand und unaufhaltsamer Rasanz geraten im ‚Zeitalter des Menschen‘ zunehmend in die wirbelnde Strömung der Ambiguität. Ausgehend vom paradigmatischen Motiv der hybrid, rund und fluid gewordenen Prozesse lässt sich einleitend

¹⁵⁹ Vgl. Lisa Gotto, „Schnee von Übermorgen: THE DAY AFTER TOMORROW“, *Hollywood im Zeitalter des Post Cinema. Eine kritische Bestandsaufnahme*, hg. v. Lisa Gotto/Sebastian Lederle, Bielefeld: transcript 2020, S. 215–237, hier S. 216.

¹⁶⁰ Vgl. Jennifer Fay, *Inhospitable World. Cinema in the Time of the Anthropocene*, Oxford: Oxford University 2018, S. 1f; zentral ist hierbei der soziologische Aspekt, dass die Vorstellung einer gemütlichen Erde von Beginn an einem Idealbild der westlichen Industrienationen entspricht. Vom Eisenbahnnetz bis hin zu Autobahnen und Flugverkehr ist der Komfort des globalen Nordens für die größten Emissionen verantwortlich, während die ökologischen Konsequenzen global spürbar sind.

¹⁶¹ Vgl. Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 13, 59f.

¹⁶² A. a. O., S. 9.

der Blick auf ein Beispiel richten, in dem sich die ungreifbare und gleichzeitig omnipräsente Gegenständlichkeit der anthropozentrischen Schwellensituation anhand einer kreisenden Bewegung manifestiert: Der „Great Pacific Garbage Patch“ ist eine durch zirkulierende Meeresströmungen verursachte Ansammlung von (Mikro-)Plastikpartikeln im pazifischen Ozean.¹⁶³ Entgegen der plakativen Vorstellung einer schwimmenden Müllinsel zeichnet sich die Akkumulation der anthropogenen Überreste jedoch durch ihre bewegte und nicht eindeutig zu lokalisierende Form(losigkeit) aus. Eine in sich fluide Struktur, die nachweislich existiert, jedoch nicht zur Gänze als abgrenzbare Inselformation im menschlichen Blickfeld erfass- und abbildbar ist.¹⁶⁴ Hier, wo die Wellen des kontinuierlichen Zeitflusses auf den Plastikstrudel der Vergänglichkeit treffen, offenbart sich erneut die unausweichliche Verflechtung von Wasser, Natur und menschlicher (Medien-)Kultur im Anthropozän: Bill McKibben spricht bereits 1989 von einem „Ende der Natur“ als alleinstehendes, vom anthropogenen Einfluss trennbares System, das gleichermaßen auch ein Ende des Menschen in seiner gegenwärtigen Form bedeuten könnte.¹⁶⁵

Mit genau diesem Bild eines grundlegenden Neudenkens der menschlichen Figur lässt sich nun auch ein Definitionsversuch der neuen Epoche nach dem Holozän unternehmen, in der der Mensch vom biologischen Individuum buchstäblich zur Naturgewalt geworden ist.¹⁶⁶ Bezugnehmend auf diesen historischen Wandel der Machtpositionen vergleicht Dipesh Chakrabarty die seit der Industriellen Revolution entstandene „geologische Kraft“ deshalb mit jenen Verschiebungsprozessen, die sich bislang nur auf tektonischer, vermeintlich ‚übermenschlicher‘ Ebene ereignet haben.¹⁶⁷ Angesichts der weltumspannenden Symptome dieser menschengemachten Krise betont auch Eva Horn die Notwendigkeit eines grundlegend erneuerten Verständnisses des „In-der-Welt-Seins“, das die unnatürliche Abkehr vom biologischen ‚Mit-der-Welt-Sein‘ berücksichtigt.¹⁶⁸ Inhärent bestehend aus „Brüchen, Spannungen und Widersprüchen“ hätte die begriffliche und in weiterer Folge ästhetische Erfassung des Anthropozäns somit keine endgültige Auflösung zum Ziel, vielmehr könne es sich bei einem Definitionsversuch nur um eine „Kartographie der Bruchlinien“ handeln.¹⁶⁹

¹⁶³ Laura Perdew, *The Great Pacific Garbage Patch*, Minneapolis: Abdo 2018, S. 6ff.

¹⁶⁴ Vgl. a. a. O., S. 8f; wie Lorenz Engell das Bild des Brühwürfels als Symbol für die abstrakt gewordenen Zusammenhänge des modernen Lebens bemüht, vergleicht der Kapitän und ‚Entdecker‘ des pazifischen Müllstrudels, Charles Moore, die Plastik-Akkumulation interessanterweise ebenso mit einer gefüllten Suppenschale. Die Plastikstücke innerhalb der Meeresströmung sind, wie die Suppeneinlage in der Schale, verdichtet, hängen jedoch nicht als feste, greifbare Masse zusammen.

¹⁶⁵ Vgl. Bill McKibben, *The End of Nature*, New York: Random House 1989; auf die verschwimmenden Grenzen der menschlichen Figur verweist neben Haraway unter anderem auch Bruno Latour, der ebenfalls eine zunehmende ‚Hybrid-Werdung‘ im Sinne einer Verschmelzung mit seinen Tieren, Maschinen und Objekten voraussagt.

¹⁶⁶ Vgl. Dipesh Chakrabarty, „The Climate of History. Four Theses“, *Critical Inquiry* 35/2, 2009, S. 197–222, hier S. 206.

¹⁶⁷ A. a. O., S. 207.

¹⁶⁸ Eva Horn, „Jenseits der Kindeskind. Nachhaltigkeit im Anthropozän“, *Merkur* 71/814, 2017, S. 5–17, hier S. 9; vgl. Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 27.

¹⁶⁹ A. a. O., S. 24.

Auch der kontinuierliche Wandlungs- und Anpassungsprozess des Anthropozäns hat dabei, wie der filmische Bildwandel, mit einem zeitlichen Weiterfließen zu tun. Ähnlich zu Danowski und Viveiros de Castros Prognose der multiplen ‚Enden‘ der Welt lässt sich nun auch der Beginn dieser Endzeiten, namentlich der Eintritt in die Epoche des Anthropozäns, in mehrere mögliche Startzeitpunkte aufspalten. Angesichts dieser Anfänge, oder besser: Ausbrüche, spricht Timothy Clark in seinem 2015 erschienenen Buch *Ecocriticism on the Edge* von der neuen Erdepoeche als „Threshold Concept“. ¹⁷⁰ Denn das Motiv der überschrittenen Schwellen lässt sich neben dem Post-Cinema-Diskurs auch im Anthropozän als grundlegender Konflikt benennen: In dem 2009 von Johan Rökkström vorgeschlagenen und 2023 aktualisierten Konzept der planetaren Belastungsgrenzen seien den Autor:innen zufolge bereits sechs der neun Grenzwerte überschritten und der Planet kein „safe operating space“ mehr für menschliches Überleben. ¹⁷¹

Dass der Mensch selbst Schuldtragender dieser ökologischen Transgressionen ist, steht auch für Paul J. Crutzen und Eugene F. Stoermer außer Frage, wenn sie 2000 mit ihrem Vorschlag zur Umbenennung des Holozäns in das Anthropozän als neue geologische Epoche die aktuelle Diskussion ins Laufen bringen. ¹⁷² Als Beginn, der sich aus gegenwärtiger Perspektive gleichsam als ‚point of no return‘ entpuppt, führen die Autoren die industrielle Revolution, genauer das Aufkommen der Dampfmaschine um 1784 an. ¹⁷³ Erneut ist es der geologische, sozioökonomische, ökologische und der mediale Zug, der ins Rollen gerät. Auch Chakrabarty zufolge muss ein Nachdenken über das Anthropozän deshalb stets mit einer Reflexion über bereits vergangene Prozesse einhergehen, die angesichts der verwobenen Geschichte des Menschen mit jener des Kapitals und der globalisierten Moderne seit den 1750er Jahren nicht mehr als ‚vergangen‘ zu begreifen sind, sondern in ihrem Einfluss bis heute und in die Zukunft wirken. ¹⁷⁴ Als weiterer möglicher Startpunkt, der die in sich fluide Temporalität des Anthropozäns unterstreicht, ist die Great Acceleration der 1950er Jahre zu nennen. Ein Zeitpunkt, ab dem nicht nur die Geschwindigkeit der natürlichen Prozesse durch den Menschen als neuen geologischen Akteur in eine unnatürliche Dimension steigt, sondern wiederum auch die menschliche Figur in ihrem Fortbestehen bedroht und zu einer Anpassung an die unheimlich werdenden Lebensbedingungen gezwungen wird. ¹⁷⁵

¹⁷⁰ Timothy Clark, *Ecocriticism on the Edge. The Anthropocene as a Threshold Concept*, London: Bloomsbury 2015.

¹⁷¹ Katherine Richardson et al., „Earth beyond six of nine planetary boundaries“, *Science Advances* 9/37, 13. 09. 2023, S. 1–16, hier S. 1.

¹⁷² Vgl. Paul J. Crutzen/Eugene F. Stoermer, „The ‚Anthropocene‘“, *The International Geosphere-Biosphere Programme (IGBP). Global Change Newsletter* 41, 2000, S. 17–18, hier S. 17.

¹⁷³ Vgl. a. a. O., S. 17f; deren Forderung nach einer weltweiten ‚Verteidigungsstrategie‘ des angegriffenen Ökosystems gegen den Menschen selbst sei „one of the great future tasks of mankind“. Angesichts der maßlos überschrittenen planetaren Grenzen ist diese Herausforderung aus der Distanz von 24 Jahren nach der Veröffentlichung augenscheinlich gescheitert.

¹⁷⁴ Vgl. Chakrabarty, „The Climate of History“, S. 208.

¹⁷⁵ Vgl. a. a. O., S. 219f.

¹⁷⁵ Vgl. Eva Horn/Hannes Bergthaller, „Posthumanism and the Anthropocene“, *Palgrave Handbook of Critical Posthumanism*, hg. v. Stefan Herbrechter et al., Cham: Palgrave Macmillan 2022, S. 1159–1178, hier S. 1160.

Horn zieht in einem 2020 veröffentlichten Artikel außerdem den Vergleich zwischen der Krise des Anthropozäns und der Corona-Pandemie, die sich gleichermaßen durch eine rasante Eskalation kritischer Schwellenwerte auszeichnen und ihre Spuren um die gesamte Welt gezogen haben. Diese umbruchartigen Zeitlichkeiten, die jeweils eine Zäsur zu vorangegangenen „Latenzperioden“ darstellen, benennt sie deshalb anhand des Konzepts der „Tipping Points“.¹⁷⁶ Die kontinuierlichen und doch ziellosen Beschleunigungen in Richtung einer ungewissen (Nicht-)Zukunft sei demnach im Anthropozän zum Grundsymptom geworden: „Wir sind“, schreibt Horn in Bezug auf das gegenwärtige, krisengebeutelte Zeitverständnis, „inmitten eines Tipping Points“, hinter dem jene Imaginationen einer Welt ohne Menschen oder gleichzeitig einer Menschheit ohne Welt liegen.¹⁷⁷

2.3.2 Obsolet-Werden: Müll im „Anthropocenema“

Ausgehend von dieser Unklarheit eines konkreten Befundes lässt sich die Verbindung zur ‚Epoche‘ des Post-Cinema ziehen, die sich aufgrund ihrer verwandten Affinität zur Prozesshaftigkeit der Zeiträume für die mediale Verhandlung anthropozentrischer Narrative eignet. Obwohl der Ausblick auf das unsichere Danach (noch) nicht zur Gänze real sichtbar ist, bieten Filme einen Rahmen zur Denk- und Vorstellbarbarmachung. Einmal mehr wird in der Frage nach den verschobenen Darstellungsformen also das Thema der aufeinanderprallenden Zeitlichkeit(en), des ökologischen Rückschritts, des Stillstandes und des medialen Beschleunigens, virulent.

Indem das Anthropozän unter anderem filmisch zunehmend außerhalb des ursprünglich naturwissenschaftlichen Kontextes verhandelt wird, lässt sich deshalb im Sinne einer medialen Inszenierung auch vom „Anthropo-Scene“ sprechen.¹⁷⁸ Mit eben dieser Relation beschäftigt sich Selmin Kara, wenn sie in ihrem Text „Anthropocenema. Cinema in the Age of Mass Extinction“ auf ein doppeltes Massensterben verweist: Einerseits wird die Endlichkeit von Mensch, Tier und Natur zum wiederkehrenden Motiv innerhalb narrativer Filmhandlungen, gleichzeitig reflektiert der Film durch dieses Abbilden wiederum die Bedrohung seines eigenen Obsolet-Werdens.¹⁷⁹ Angesichts dieser Ambivalenz zwischen Vergänglichkeit und Fortbestehen auf thematischer und medialer Ebene spricht Kara von einer „aesthetic of disposal“, die sie am Beispiel des Mülls erläutert.¹⁸⁰ Als kinematografisches Objekt inszeniert, dringt der ‚anthropo-(s)centrische‘ Abfall in den menschlichen Bildraum ein und verdeutlicht

¹⁷⁶ Eva Horn, „Tipping Points. Das Anthropozän und Corona“, *Imaginationen von Nachhaltigkeit. Katastrophe, Krise, Normalisierung*, hg. v. Frank Adloff et al., Frankfurt a. M./New York: Campus 2020, S. 123–150, hier S. 132.

¹⁷⁷ A. a. O., S. 138.

¹⁷⁸ Leslie Sklair (Hg.), „Editor’s Introduction“, *The Anthropocene in Global Media. Neutralizing the Risk*, Abingdon/New York: Routledge 2021, S. 3–21, hier S. 13; vgl. Noel Castree, „Changing the Anthropo(s)cene: Geographers, global environmental change and the politics of knowledge“, *Dialogues in Human Geography* 5/3, 03. 11. 2015, S. 301–316.

¹⁷⁹ Vgl. Kara, „Anthropocenema“, S. 771.

¹⁸⁰ A. a. O., S. 752.

damit ebenso eindringlich seinen Ursprung, nämlich die menschliche Kultur. Paradoxe Weise legt der entsorgte Müll – genau entgegen seiner ursprünglichen Funktion als temporäres Einwegprodukt – durch sein (zu) stabiles Andauern auf lange Sicht auf der Erde eine Skala offen, die ihn zu einem „Produkt der Zeit“ macht.¹⁸¹

Zur Demonstration einer solchen Verflüssigung der menschlichen Dimensionen durch übermenschliche Stabilität lässt sich mit Kara ein weiterer Blick auf *Snowpiercer* richten. Wie erwähnt ist es neben dem Film vor allem die Dampfmaschine, die als Symbol für den Eintritt in das Industriezeitalter den Klimawandel gewissermaßen als eigenes ‚Perpetuum mobile‘ ins Rollen bringt. Wie der end- und ziellos kreisende Zug als Spiegel der zirkulierenden Bilder im digitalen Zeitalter gelesen werden kann, ist es nun innerhalb der Handlung das Abfallprodukt „Kronol“, das im wahrsten Sinne für Zündstoff sorgt und die anthropozentrische Zwiespältigkeit unterstreicht. Zunächst wird das hochexplosive Toxin als Droge missbraucht und verkürzt damit die Lebenszeit der Abhängigen. Zeitgleich fungiert es im weiteren Handlungsverlauf jedoch als Sprengstoff, der die einengenden sozialen, ökologischen und technologischen Strukturen aufricht und eine Zeit des Weiterlebens überhaupt möglich macht.¹⁸² Ausgehend von diesem „becoming-cinematic of waste“ und dem Grundmotiv der inkompatiblen Zeitlichkeiten in Anthropozän und Film betont Kara die begriffliche Verwandtschaft des revolutionstreibenden Stoffes Kronol zum griechisch-mythologischen Wort für die Zeit selbst („Chrónos“).¹⁸³ Mutmaßlich waren es auch in *Snowpiercer* unter anderem die Vermüllung und der damit verbundene Emissionsausstoß, die den gescheiterten Kühlungsversuch der Erdatmosphäre notwendig gemacht und die verbliebene Menschheit an Bord des Zugs gezwungen haben. Nun ist es gleichermaßen ein Abfallprodukt, das innerhalb der postapokalyptischen Zeit des Films den Ausblick auf ein Danach erst eröffnet – eine ‚post-postapokalyptische‘ Temporalität nach der Entgleisung des vorangegangenen Systems also, die eine neue Möglichkeitsdimension des menschlichen Fortbestehens ‚mit‘ der Natur aufwirft.

Dass Müll bereits die gegenwärtige Umwelt verändert und dabei, in Realität und Film, nicht mehr allein durch menschliche Bezugsrahmungen wahrnehmbar gemacht werden kann, geht auch aus Babette B. Tischleders Text zu einer ‚anthropo-(s)cenematischen‘ Obsoleszenz hervor. Neben anderen, real aus dem Weltall sichtbaren Monumenten nennt die Autorin unter Bezugnahme auf die Videodokumentation „The Hidden Life of Garbage“ die „Fresh Kills“-Müllhalde: Neben der räumlichen Ausdehnung sind es hier gleichermaßen die entsorgten Materialien, die durch ihre zeitliche Beständigkeit eine Dimension abseits des menschlichen

¹⁸¹ A. a. O., S. 756; vgl. Babette B. Tischleder, „Earth According to Pixar: Picturing Obsolescence in the Age of Digital (Re)Animation“, *America After Nature. Democracy, Culture, Environment*, hg. v. Catrin Gersdorf/Juliane Braun, Heidelberg: Winter 2016, S. 441–460, hier S. 447.

¹⁸² Vgl. Kara, „Anthropocenema“, S. 750f.

¹⁸³ A. a. O., S. 776.

Erfahrungshorizonts eröffnen.¹⁸⁴ Ein filmisches Beispiel, in dem die selbstverschuldete Zerstörung des eigenen Lebensraums zum basalen Handlungsthema und der Müll zum ästhetischen Mittel wird, ist der Disney-Pixar-Film *WALL·E* (R.: Andrew Stanton, US 2008): Ausgelöst durch übermenschlichen Konsum wird das vermeintliche Nebenprodukt selbst zur übermächtigen Materie, auf der nun ganze Landstriche basieren und die Bilder strukturieren. Es ist ein Handlungsraum, der bereits durch seine Beschaffenheit offenbart, dass postapokalyptische, posthumane und postkinematografische Zeiten angebrochen sind. Indem nur noch die müllgewordenen Relikte von einem abstrakten ‚Davor‘ zeugen, wird universell verständlich visualisiert, dass der Mensch auch innerhalb der fiktionalen Animationswelt zur „geologischen Kraft“ geworden ist.¹⁸⁵ Wenn Tischleder also vom Müll als „ökologischer Zeitbombe“ spricht, ist diese Bombe – im Kontrast zur revolutionstreibenden Kraft des Kronols – in der diegetischen Welt von *WALL·E* bereits in ferner Vergangenheit detoniert.¹⁸⁶ Daran schließt Rob Nixons Konzept einer „slow violence“ an: Unter diesen Prozess fällt mitunter die Umweltzerstörung, die zwar durch menschliches Handeln in der Vergangenheit und Gegenwart ihren Ursprung nimmt, in ihrer vollen Wirkung allerdings erst zeitverzögert für zukünftige Generationen spür- und begreifbar wird.¹⁸⁷

Mit der sich gegenseitig ausschließenden Tatsache der enormen Größe bei gleichzeitiger Undarstellbarkeit des Mülls innerhalb eines Bildrahmens bietet sich überleitend erneut der (partielle) Blick auf den Great Pacific Garbage Patch an, um den thematischen Bogen zum Wässrigen zu schlagen. Statt als Erhebung, die aus dem festen Untergrund zu wachsen scheint, ist der Meeresmüll nun doppelt verflüssigt: Die Plastikpartikel sind durch ihr Treiben auf offener See im ständigen Bewegungsfluss an keiner permanenten, ‚letzten Ruhestätte‘ verortbar, zum anderen entziehen sie sich durch ihre materielle Zusammenhangslosigkeit einer visuellen und imaginären Eingrenzung. Jeder Versuch einer endgültigen Rahmung, einer Festmachung und eines Zutageförderns aller Einzelteile würde angesichts der Fluidität von Untergrund und Material selbst scheitern. In diesem Aufeinandertreffen der ozeanischen mit den humanen Dimensionen des Mikroplastiks manifestiert sich nun jene Problematik der Darstellung, vor der eine künstlerische Verhandlung des Anthropozäns zwangsläufig steht: Neben den ökologischen Implikationen, die auf globaler Ebene eine Destabilisierung des Erdsystems zur Folge haben, sind es gleichermaßen die formalen Aspekte, die in eine Schieflage geraten und – auch aufgrund ihrer Affinität zum Auflösenden – aus den festen Grenzen des Bildrahmens fließen.

¹⁸⁴ Vgl. Tischleder, „Earth According to Pixar“, S. 441f.

¹⁸⁵ Chakrabarty, „The Climate of History“, S. 206.

¹⁸⁶ Tischleder, „Earth According to Pixar“, S. 447.

¹⁸⁷ Rob Nixon, *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*, Cambridge, Mass.: Harvard University 2011, S. 2.

2.3.3 Zur Ästhetik des Anthropozäns

„The Earth is currently operating in a no-analogue state“, deklarieren Berrien Moore und seine Ko-Autor:innen in einer 2001 abgehaltenen Tagung zur kritischen Lage des ‚Systems Erde‘.¹⁸⁸ Dass der gegenwärtige Zustand keine Vergleiche zu analogen Ausnahmesituationen zulässt, kann, wörtlich auf die visuelle Verhandlung des Anthropozäns im Rahmen des Post-Filmischen übertragen und als ebenso ‚nicht-analogue‘ Sensibilität verstanden werden. An diese neue, fluidere Wahrnehmungsumgebung digitaler Medientechnologien schließt auch Melody Jue in ihrem Buch *Wild Blue Media* an: Mit dem Konzept der „milieu-specific-analysis“ setzt sie das Thema der medialen Verfremdung in Relation zur sensorisch-körperlichen Erfahrung des menschlichen Abtauchens unter Wasser. Dass der Mensch im Wasser auf Dauer nicht überlebensfähig ist, spiegelt sich dabei in seiner Sicht auf die Dinge wider. Ausgehend von der terrestrisch, und damit anthropozentrisch geprägten Sensibilität der Wahrnehmung aus erhabener Position – vom Festland oder auf dem Wasser treibend – plädiert die Autorin für eine Verschiebung der Perspektive in den flüssigen Raum ‚unter der Wasseroberfläche‘.¹⁸⁹ Jue geht es mit dem „Denken durch Wasser“ also um die Berücksichtigung der jeweiligen Umgebung, in der das Denken – und übertragen auf den Film das Rezipieren, Schauen und Spüren der inszenierten Umwelten – stattfindet.¹⁹⁰ Anders gesagt: Der vom Wasser überlagerte, inhärent verzerrte, gefärbte Blick abseits des gewohnten Untergrundes wird zum Sinnbild für die ebenfalls gewandelten medialen und ökologischen Formen des Abbildens.

Eine ähnliche Verflüssigung des Blicke(n)s taucht bereits bei Morins anthropokosmomorphem Menschen des Kinos auf. Warum sich an genau dieser Schnittstelle des Wassers zu den digitalen Bildformen und dem sensorischen Wahrnehmungsapparat nun in weiterer Folge auch mit einem Nachdenken über Kunst im Anthropozän ansetzen lässt, wird auch in Heather Davis’ und Etienne Turpins Sammelband *Art in the Anthropocene. Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies* deutlich: Indem der Eingriff in die Natur wiederum unmittelbar mit dem menschlichen Über- und Erleben verwoben ist, beschreiben sie die neue geo(chrono)logische Epoche selbst als „sensorial phenomenon“.¹⁹¹ Einmal mehr ist es ein Ineinanderfließen von Mensch und Umwelt, das im medialen Raum stattfindet, gespiegelt oder neu entworfen wird. Bezugnehmend auf dieses oftmals grobe Aufeinanderprallen schreiben

¹⁸⁸ Berrien Moore et al., „2001 Amsterdam Declaration on Earth System Science“, *The International Geosphere-Biosphere Programme (IGBP)*, 13. 07. 2001, <http://www.igbp.net/about/history/2001amsterdamdeclarationonearthsystemscience.4.1b8ae20512db692f2a680001312.html>, 26. 01. 2024.

¹⁸⁹ Melody Jue, *Wild Blue Media. Thinking Through Seawater*, Durham/London: Duke 2020. S. 2f.

¹⁹⁰ Vgl. a. a. O., S. 4, 17; vgl. Clark, *Ecocriticism on the Edge*, S. 33.

¹⁹¹ Heather Davis/Etienne Turpin (Hg.), „Art & Death: Lives Between the Fifth Assessment & the Sixth Extinction“, *Art in the Anthropocene. Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies*, London: Open Humanities 2015, S. 3–30, hier S. 3; in ihrem Sammelband sprechen Anna Lowenhaupt Tsing et al. ebenfalls von der ‚Kunst des Lebens auf einem zerstörten Planeten‘ (vgl. *Arts of Living on a Damaged Planet. Ghosts and Monsters of the Anthropocene*, Minneapolis/London: University of Minnesota 2017).

die Autor:innen deshalb von der Kunst als Annäherungsversuch und ästhetisches Ventil, „central to thinking with and feeling through the Anthropocene“.¹⁹² In diesem Sinne geht es um nichts Geringes als die Bildwerdung des Grenzganges zwischen Leben und Tod, den auch Morin in seinen Ausführungen auf die Positionierung der menschlichen Figur zwischen den fließenden (Spiegel- und Schatten-)Bildern des Kinos beschreibt.

Der Frage, ob und wie sich das Anthropozän als inhärent instabiles Konzept konkret darstellen lässt, geht auch Eva Horn in ihrem Entwurf einer „Ästhetik des Anthropozäns“ nach. Grundlegend müsse eine künstlerische Verhandlung zunächst die erläuterte Abstraktheit der Epoche „denk- und wahrnehmbar“ machen und damit einhergehend die bereits spürbaren Konsequenzen des Lebens innerhalb der Krisenzeiten ins Zentrum des Sehens und Fühlens rücken.¹⁹³ Im Fokus einer Bildästhetik des Anthropozentrischen steht somit die Form, die, geprägt durch die Relationsverzerrungen von Zeit, Raum, Welt und (Nicht-)Mensch, selbst zum Spiegel der verfremdeten Erfahrung wird.¹⁹⁴ Ausgehend von eben jener Verflüssigung der Kategorien skizziert Horn drei Kernprobleme, vor denen eine künstlerische Darstellung des Undarstellbaren zwangsläufig steht: Namentlich eine grundlegende „Latenz“ bei gleichzeitiger „Verstrickung“ und einem „Clash of Scales“.¹⁹⁵

Zur Veranschaulichung dieser ästhetischen Triade bietet sich zunächst ein Blick auf das von Timothy Morton geprägte Konzept der Hyperobjekte an: „Hyperobjects“, so beschreibt Morton deren mit menschlichen Maßstäben unmessbare Beschaffenheit, „don’t just burn a hole in the world; they burn a hole in your mind“.¹⁹⁶ Darunter fallen schwarze Löcher, gleichermaßen aber auch anthropogen verursachte Prozesse wie der Meeresmüll oder die Klimakrise selbst, die im übertragenen Sinne Auslöser für die realen ‚Brandlöcher‘ in der Erdatmosphäre sind.¹⁹⁷ Hyperobjekte liegen dabei in mehrfacher Hinsicht über dem Menschen: Zum einen erstrecken sie sich auf makroskopischer Ebene in übermenschlichen Zeiträumen und entziehen sich einer klaren Verortung. Zum anderen gehen sie, etwa am Beispiel von Mikroplastik, in den Menschen über oder liegen wie ein symbolischer Film aus Frischhaltefolie über dem Körper. Um die verfremdete Zeit- und Räumlichkeit eines Lebens im Anthropozän zu veranschaulichen, lässt sich das physikalische Bild der Schrödinger’schen Katze bedienen: Der Mensch ist gewissermaßen selbst zum Gefangenen innerhalb einer potenziell tödlichen Umgebung geworden. In der gegenwärtigen Übergangszone, dem anthropozentrischen Tipping Point, bleibt die symbolische Box ungeöffnet und der Blick in die öko- und technologische Zukunft verschwommen. Der Mensch des Anthropozäns ist somit tot und

¹⁹² Davis/Turpin, „Art & Death“, S. 3.

¹⁹³ Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 117.

¹⁹⁴ Vgl. a. a. O., S. 121, 125.

¹⁹⁵ A. a. O., S. 126.

¹⁹⁶ Timothy Morton, *The Ecological Thought*, Cambridge, Mass.: Harvard University 2010, S. 130.

¹⁹⁷ Vgl. Morton, *Hyperobjects*, S. 1f.

lebendig zugleich, indem er in seinem Fortbestehen bedroht, parallel dazu aber durch seinen Lebensstil selbst die Bedrohung ist.¹⁹⁸ An diesem Knotenpunkt der instabilen Verhältnisse wird die Bedeutung einer Ästhetik des Anthropozäns deutlich: Das undenkbbare Szenario, dass eine Zeit nach dem ökologischen Umbruch auch eine Zeit nach dem Menschen bedeuten könnte, erlangt durch die formalen Annäherungen einen ‚denkbareren‘ Rahmen und eröffnet damit eine visuelle Perspektive auf den Möglichkeitshorizont des (Über-)Lebens. Die gewandelte Relation von Mensch und Welt wird deshalb auch innerhalb der ästhetischen Dimension spürbar: Kunst im „Zeitalter der Asymmetrie“, so Morton, sei nicht mehr nur Kunst über Hyperobjekte. Stattdessen sei die Form der Kunst selbst hyperobjektiv geworden.¹⁹⁹

Das Paradoxon der Form hebt nun auch Horn hervor, wenn sie im ersten Punkt der medialen Übersetzung auf die *Latenz* eingeht, dem mitunter durch einen „nicht-menschlichen Blick von oben“ ästhetisch begegnet werden kann.²⁰⁰ Eine solche Perspektive, die angesichts der zurückgelassenen, zerstörten Erde im wörtlichen Sinne als überheblich gedeutet werden kann, wird in der Analyse von *Aniara* erneut auftauchen. Wo der Mensch – und damit sein Wirken in der Welt – anfängt und aufhört, unterliegt somit einer zeitlichen Verzögerung, die die Folgen des Gegenwärtigen bis in die (noch) nicht zur Gänze spürbaren Zukunft fortlaufen lässt.

Gleichzeitig zeugt diese Prognose aber wiederum von einer *Verwobenheit* des Menschen mit ‚seiner‘ Umwelt und den darin vorgehenden Prozessen. Die Sichtbarmachung eben dieses distanzlosen Ineinanderfließens von menschlichen und ökologischen Systemen formuliert Horn als zweite Anforderung an eine Ästhetik des Anthropozäns.²⁰¹ Hierbei lässt sich erneut auf die mediale Qualität des Wassers verweisen: Taucht der Mensch, ob real oder digital, in den Raum des Fluiden ein, findet ebenso eine Auflösung der Distanz statt, die in der formalen Verhandlung von anthropozentrischen Sujets eine doppelte Ebene des Flüssigen eröffnet.

In einem letzten Punkt, auch hier nimmt Horn Bezug auf Mortons ambivalenten Befund der Ortslosigkeit durch überdimensionale Erstreckung, müsse eine formale Annäherung an die neue geologische Epoche gleichermaßen die (zu) großen Distanzen berücksichtigen: Durch den anthropozentrischen Konflikt der *kollidierenden Maßstäbe* wird die Verortung des Menschen in der Welt nicht nur verunklart, sondern gänzlich den fluid gewordenen Konzepten

¹⁹⁸ Dass eine Rahmung der ‚Kategorie Mensch‘ ein veraltetes, westlich-hegemoniales Denken reproduziert, muss auch in diesem Kontext klar betont werden. Obwohl die Zerstörung im Anthropozän global wirksam wird und die Gesamtheit des (nicht-)menschlichen Lebens bedroht, bezieht sich die Bezeichnung ‚Mensch des Anthropozäns‘ auf das Wirken der Menschen in den Industrienationen des globalen Nordens. In diesem Gedankenspiel der Skala zwischen ‚Leben und Tod‘ ist es aber primär der Mensch des globalen Südens, dessen Lebensgrundlage sich unter anderem durch steigende Meeresspiegel bereits heute verflüssigt.

¹⁹⁹ A. a. O., S. 2; vgl. Timothy Morton, „Poisoned Ground. Art and Philosophy in the Time of Hyperobjects“, *symplokē* 21/1–2, 2013, S. 37–50, hier S. 39.

²⁰⁰ Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 128.

²⁰¹ Vgl. ebd.; auch Bruno Latour schreibt über die Distanz, die der Mensch durch sein geologisches Handeln verloren hat: „There is no distant place anymore. And along with distance, objectivity is gone as well [...]“ (Latour, „Agency at the Time of the Anthropocene“, *New Literary History* 45/1, 2014, S. 1–18, hier S. 2).

lokaler und globaler Zeiträume unterworfen.²⁰² Eben diese in Raum- und Zeitdimensionen einzelner Menschen trivial erscheinenden, in Summe aber geologisch wirksamen Handlungen fasst Clark mit dem Begriff des „Skaleneffekts“ zusammen.²⁰³ Ausgehend vom Zusammenstoß der Skalen und übertragen auf eine (film-)ästhetische Darstellung gibt Horn also den basalen Aspekt der verfremdeten Verhältnisse zu bedenken: Erst durch Gegenüberstellen und In-Relation-Setzen der konträren Maßstäbe werde das Abweichende überhaupt (be)greifbar.²⁰⁴

Dass die Thematik des Ineinanderfließens von Umwelt und Mensch im Medium des Films auf fruchtbaren Boden fällt, wurde bereits am Beispiel des (post-)kinematografischen Prinzips der Immersion verdeutlicht. Hier wird die Verstrickung bei gleichzeitigem Verschwimmen der Grenzlinien nicht nur inhaltlich aufgegriffen, sondern prägt bereits die basale Form des medialen Interagierens. Auch das Motiv des überschrittenen, jedoch nicht im Blickfeld des Menschen fassbaren planetaren Horizonts spiegelt sich in der Frage nach der filmischen Verhandlung wider: Wenngleich sich die kollektiv verursachte Problematik der verflüssigten Prozesse im Rahmen der Klimakrise eines einzelnen, ‚rahmbaren‘ Ursprungs entzieht und keine universell gültige, ästhetische Darstellungsanleitung des Anthropozäns zulässt, erscheint genau dieser Gedanke für die weiterführende Fragestellung wesentlich: Denn *Moana*, *Aniara* und *The House* unternehmen allesamt den Versuch, eben jenen „Probleme[n] der Form“ durch ihre wässrigen Bildwelten Ausdruck zu verleihen.²⁰⁵

Trotz, oder genau wegen der unklaren Verortbarkeit eignet sich der Film des Post-Cinema somit zur Darstellung des Undarstellbaren, da er, selbst angesiedelt an der Schwelle zu neuen Zeiten und Bildgebungsverfahren, mit dem Motiv des Fließens vertraut ist. Ausgehend von diesem Grundmotiv der Verschiebung lässt sich also zu den drei Beispielanalysen überleiten, deren digitale, in Teilen gänzlich computergenerierte Bildwelten das noch flüssigere Universum des Films und des Menschen im 21. Jahrhundert einläuten.

²⁰² Vgl. Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 126f; vgl. Danowski/Viveiros de Castro, *The Ends of the World*, S. 13.

²⁰³ Clark, *Ecocriticism on the Edge*, S. 72; Clark veranschaulicht diesen Sachverhalt unter anderem an den Beispielen von Flugreisen und Plastikbechern.

²⁰⁴ Vgl. Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 180.

²⁰⁵ A. a. O., S. 127.

3. FILMANALYSE: ZWISCHEN (ÜBER-)LEBEN UND TOD

„Die Filmtheorie [ist] schon immer der Reflex – die Reflexion – auf den jeweils anstehenden ‚Tod des Kinos‘“, schreibt Thomas Elsaesser 2009 zur Einleitung in eine *montage* AV-Ausgabe über die Filmwissenschaft André Bazins.²⁰⁶ In ihrer kurzen Geschichte seit 1895, so Elsaesser weiter, stelle sich vielmehr die Frage, „ob es je eine Zeit gab, in der sie *nicht* in der Krise war.“²⁰⁷ Auch mit Blick auf den vorangegangenen Theorieabschnitt zu Morin, Heller und die Anfänge des kinematografisch-filmischen Fließens wird deutlich, dass neben den bewegenden Geschichten auch die Geschichte des neuen Mediums selbst bewegt ist. Das Panorama wird vom auftauchenden Kino ersetzt, der Stummfilm wird nach kurzer Zeit ‚laut‘, der Fokus beginnt sich auf fiktionale Erzählungen zu verschieben und aus dem Fernsehen wird im Rahmen der postkinematografischen Digitalität wieder ein ‚Kurz(es)-Sehen‘ von Reels auf dem verkleinerten Smartphone-Bildschirm.²⁰⁸ Dieses Pendeln durch die fließenden Bewegungen zieht sich somit auf mehreren Ebenen und gewissermaßen von Anfang an durch die filmischen Bilder und findet im digitalen Bild seinen Höhepunkt: Das Motiv von Anfang und Ende taucht hier nicht mehr nur als Sujet innerhalb der Handlungen auf und spiegelt inhaltlich den basalen Lebenszyklus von Mensch und Film. Anhand des Post-Cinema wird klar, dass das Fließen von Menschen, Natur- und Weltentwürfen neben dieser narrativen Verhandlung auch innerhalb der eigenen medialen Beschaffenheit zum Thema wird. Gemeinsam mit dem terrestrischen Leben und Denken im Anthropozän gerät auch die indexikalische Realität im Film ins Wanken. Diese Neuauslotung der Grenzen zwischen Film und Mensch und zuletzt auch „zwischen Leben und Tod“ soll nun auch im Fokus der folgenden Analysefilme stehen.²⁰⁹

Das verbindende Medium zur Betrachtung dieser Relationsverzerrungen wird erneut das Wasser sein. Warum es sich zur Betrachtung von symbolischen und realen Ambivalenzen eignet, liegt dem Element bereits im Kern zugrunde: Das Wasser selbst markiert gleichzeitig Verschmelzungen und räumliche Isolationen, ist Mittel zur Immersion und Emergenz, Überlebensmittel und potenziell tödlich. Wenn Morin das fluide Universum des Films daher als perfekten Nährboden für die Verhandlung eben dieses Grenzgangs zwischen Leben und Tod benennt, gilt dies auch für die gewählten Filme *Moana*, *Aniara* und *The House*: Auch hier wird das (nicht-)menschliche (Über-)Leben in jeweils eigener, fluider Form zum Thema. Das Stichwort des Formats bezieht sich dabei nicht nur auf die Erzählperspektiven und Figuren, sondern gleichermaßen auch auf die Distributionsplattformen und Arten des bildlich-ästhetischen Übersetzens dieser Hybriditäten.

²⁰⁶ Elsaesser, „Ein halbes Jahrhundert im Zeichen Bazins“, S. 12.

²⁰⁷ A. a. O., S. 11.

²⁰⁸ Vgl. a. a. O., S. 12.

²⁰⁹ Vgl. Engell, „Film Werden“, S. XXVII.

3.1 MOANA (R.: RON CLEMENTS/JOHN MUSKER, US 2016)

„In the beginning there was only ocean, until the Mother Island emerged: Te Fiti. Her heart held the greatest power ever known. It could create life itself. And Te Fiti shared it with the world. But in time, some began to seek Te Fiti's heart. They believed if they could possess it, the great power of creation would be theirs [...]. But without her heart, Te Fiti began to crumble, giving birth to a terrible darkness...” – Gramma Tala, Moana

Kristallklares Wasser, weiße Sandstrände, wehende Palmenblätter in der Meeresbrise. Ein Blick ins Paradies – doch der Schein trügt. Ein dunkler Fluch droht die Idylle des harmonischen Zusammenlebens von Mensch und Natur im Disney-Animationsfilm *Moana* (R.: Ron Clements/John Musker, US 2016) zu überschatten. Das Brodeln unter der paradiesischen (Wasser-)Oberfläche bildet dabei nicht nur den Kern der narrativen Handlung. Auch durch seine ästhetische Verhandlung der ökologischen Dysbalance lädt der Film zum Nachdenken über die Realität des Anthropozäns ein. Eine Reflexion durch Reflexionen im Wasser.

Der Film erzählt dabei vom Aufbruch der Protagonistin Vaiana in die fremden Gewässer, über die Grenzen der heimischen Insel Motunui hinweg. Bereits der Anlass für diesen Wechsel vom Festen ins Flüssige reflektiert die Kernproblematik einer anthropozentrischen Herrschaft über die Natur: Das Inselvolk verehrt die Naturgöttin Te Fiti, die für die Erschaffung und Balance sämtlichen Lebens verantwortlich ist. Seit ihr ‚grünes Herz‘, ein magischer Pounamu-Stein, vor Jahrtausenden vom Halbgott Maui gestohlen wurde, sind die Launen der personifizierten ‚Mutter Natur‘ auch für die Menschheit spürbar: Ernten verrotten, die Fischernetze bleiben leer und das Fortbestehen des Volkes ist bedroht. Als zukünftige Stammesführerin segelt Vaiana los, um Te Fitis Herz zurückzubringen, den Fluch zu brechen und ihre Heimat zu retten.

Schon im englischen Originaltitel „Moana“ steckt dieser Aufbruchsgedanke: Der polynesischen Begriff meint übersetzt den „Ozean jenseits des Riffs“.²¹⁰ Die Geschichte ist dabei im und um den Ozean angesiedelt, der auf mehreren Ebenen zur wässrigen Spiegelfläche für das Wachstum der Protagonistin, den Wandel der Natur und das Fließen der Bilder wird. Erneut geht es also um ein Flüssig-Werden von Grenzen. Zwischen Halbem und Ganzem, ‚Natürlichem‘ und Animiertem, Menschen und Gottheiten, Selbst- und Abbildern. Warum sich anhand des Motivs der Verflüssigung nicht nur ein technisch-rationaler Blick auf die Form der Darstellung eröffnet, sondern mit der animierten Naturvorstellung auch ein utopisch-affektiver Ausblick auf den Menschen vor und auf dem Bildschirm, steht im Fokus des folgenden Kapitels. Die heimatliche Insel als natürlicher, sicherer Hafen bildet dabei den Ausgangspunkt der Handlung und rückt ins Bild, was im weiteren Verlauf verrückt wird.

²¹⁰ Meredith Osmond et al. (Hg.), „The Seascape“, *The lexicon of Proto Oceanic. The culture and environment of ancestral Oceanic society*, Canberra: ANU E 2007, S. 94.

3.1.1 Oberflächenspannungen: Fluide Räume

Dass auf der fiktiven polynesischen Insel Motunui zwei Welten aufeinanderprallen, wird nicht nur auf der Figurenebene im Kontrast von Vaianas Neugierde zu den überbordenden Warnungen ihres Vaters gegenüber dem Ozean deutlich. Auch der Insel selbst liegt das Motiv der Trennung per definitionem zugrunde. Als ein konstant vom transformierenden Charakter des Wassers umgebenes Stück Land wird das Aufeinandertreffen der unterschiedlichen Relationen und Realitäten hier besonders deutlich. Um in ihrer Gegensätzlichkeit wahrgenommen zu werden, bedarf es stets beider Pole, dem Festland zum einen, dem umgebenden Meer zum anderen.²¹¹ Diese oberflächliche Spaltung vermag die filmische Darstellung nun allerdings ins Gegenteil zu kehren. Werden Wasser und Land innerhalb eines Bildrahmens visualisiert und bewegt, wird der Strand auch im medialen Sinne zur Übergangszone, in der das vermeintlich Getrennte ineinanderfließt und sich formal begegnet. Dieser Schwellenraum – des Wassers, des Films und des darin eingetauchten Menschen – wurde im vorangegangenen Abschnitt bereits mit Heller und Morin diskutiert. Jene „Surface Tension“, die in postmedialen Interaktionsformen zwischen ‚Mensch und Maschine‘ entsteht, spiegelt sich nun auch in den fluiden Handlungsräumen in *Moana* wider: Der Bildschirm, auf dem der Film rezipiert wird, erfüllt extradiegetisch eine ähnliche Vermittlerfunktion zwischen den Welten, wie der innerdiegetische Strand als Schnittstelle zwischen Sicherheit und Aufbruch.²¹²

Ausgehend davon bietet die Trope der Insel also einen symbolischen und realen Anschlusspunkt, um die Wandlungsprozesse des Anthropozäns selbst zu reflektieren. In ihrem Buch *Anthropocene Islands. Entangled Worlds* nehmen Jonathan Pugh und David Chandler genau diesen Brennpunkt unter die Lupe und erkennen in der geografischen Erhebung aus dem Wasser auch eine Denkfigur, um über und durch die Verstrickungen der gegenwärtigen Epoche zu denken.²¹³ „Islands“, so die Autoren, „exemplify how all life in the Anthropocene is relationally entangled and co-dependent“.²¹⁴ Daran anschließend ist es in *Moana* die Naturgottheit Te Fiti, die sich am Ende inmitten des Meeres wieder zur Ruhe legt und zur Insel wird. Die Natur als fühlende Figur und begehrter Ort wird somit selbst zu einer hybriden Formation, die die These des ‚Denkens durch Inseln‘ auf formalästhetischer Ebene eindrücklich unterstreicht. Dieses omnipräsente Wechselspiel zwischen Mensch und Insel wird im Film mehrfach bedient: Vom Menschen bedroht und gerettet wird Te Fiti als Lebensgrundlage gleichzeitig auch zur Bedrohung und Rettung der Menschen. Der Begriff der ‚Laune der Natur‘ erlangt in diesem Kontext eine doppelte Bedeutung, indem der

²¹¹ Vgl. Heller, *Filmästhetik des Fluiden*, S. 56.

²¹² Jue, *Wild Blue Media*, S. 38; die Autorin gibt hierbei erneut anhand einer grundlegenden „terrestrial bias“ zu bedenken, dass es ironischerweise die digitalen, symbolisch-fluiden „Human-Computer-Interfaces“ sind, die bei realem Kontakt mit Flüssigkeiten sofort in ihrer Funktion gemindert werden oder kaputtgehen.

²¹³ Jonathan Pugh/David Chandler, *Anthropocene Islands. Entangled Worlds*, London: University of Westminster 2021, S. X.

²¹⁴ A. a. O., S. 2.

(halb-)menschlich gewordenen Insel als geologischer und humanoider Untergrund durch ihre Darstellung im fließenden Universum des Animationsfilms auch im Morin'schen Sinne eine Seele innewohnt.²¹⁵ Anhand der zum Leben erwachten Insel als Repräsentationsfigur erlangt die Natur eine Stimme, die die hyperobjektiven Transgressionen für jenes junge Publikum filmisch begreifbar macht, das auch in der außerfilmischen Realität von den noch drohenden Grenzüberschreitungen betroffen sein wird.

Mit der bedrohten Insel Motunui werden bereits zu Beginn die Natur- und Heimatverbundenheit mit dem Thema der kulturellen Identität verknüpft. Im weiteren Verlauf der Reise durch den Ozean legt die Handlung jedoch auch an dazwischenliegenden oder symbolischen Inseln an: Der Aufbruch in den unheimlichen Ozean und der damit verbundene Verlust von Stabilität wird dabei besonders deutlich an ihrem Transportmittel, einem kleinen Holzfloß. Ausgehend davon bietet sich der Seitenblick auf ein weiteres Raumkonzept an, das in Bezug zum fluiden Themenkomplex der Insularität, der verschobenen Grenzen im Anthropozän und der Wässrigkeit des (Animations-)Films interessant erscheint. In Abgrenzung zur unwirklichen Utopie beschreibt Michel Foucault „Heterotopien“ als real existente, aber gleichzeitig ‚ortslose Orte‘.²¹⁶ Als Paradebeispiel führt er das Schiff als ein „schaukelndes Stück Raum“ an, das durch seine räumliche Beschaffenheit auch zum „Imaginationsarsenal“ wird: Als „Ort ohne Ort, der aus sich selber lebt, der in sich geschlossen ist und gleichzeitig dem Unendlichen des Meeres ausgeliefert ist“, scheint auch Vaianas Floß eben diese Aspekte des Aufbruchs zu spiegeln, die inhaltlich und ästhetisch im Film imaginiert werden.²¹⁷

Treffenderweise nennt Foucault als heterotopische Mischform von Materialität und Utopie das Spiegelbild, das auch in Morins Ausführungen über das Kino eine wichtige Rolle spielt.²¹⁸ In *Moana* eröffnet sich demnach in jener Szene eine doppelte Heterotopie, in der sich die Protagonistin von ihrem Boot aus in der Meeresoberfläche spiegelt, während sie singend über ihren persönlichen Wachstumsprozess reflektiert. Im Gegensatz zu Foucault, der die heterotopische Verortbarkeit des Spiegels vor allem anhand der Materialität der Glasscheibe festmacht, bietet der ‚natürliche‘ Spiegel der Wasseroberfläche im Untersuchungsgegenstand jedoch keine ‚harte‘, eingrenzbare Rahmung mehr; doch eben dieser Prozess der zerfließenden Grenzen ist es, der in *Moana* inhaltlich und ästhetisch zum Grundprinzip wird.

²¹⁵ Vgl. Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 70.

²¹⁶ Michel Foucault, „Andere Räume“, *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, hg. v. Karlheinz Barck, Leipzig: Reclam 1990 (Orig.: „Des espaces autres“, *Architecture, Mouvement, Continuité* 5, 1984, S. 46–49), S. 34–46, hier S. 39.

²¹⁷ A. a. O., S. 46; vgl. Stephan Gunzel, *Raum. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*, Bielefeld: transcript 2017, S. 101f; wenn Foucault in seinem Text schreibt, dass in „Zivilisationen ohne Schiff [...] die Träume [versiegen]“, spiegelt sich diese Form des Imaginierens in Vaianas Reise wider. Andererseits bietet seine Formulierung vor allem im Hinblick auf die genannten Kolonien aus postimperialistischer Perspektive Raum für Kritik. Jene Gesellschaften mit Schiff waren und sind auch diejenigen, die durch ihre Entdeckungsfahrten unrechtmäßige Herrschaftsansprüche über nicht-westliche Regionen ausüb(t)en. Dieser Globalisierungsgedanke bildete wiederum das Fundament für die folgenden ökologische Ungerechtigkeiten.

²¹⁸ Vgl., Foucault, „Andere Räume“, S. 39.

Wenn Foucaults „virtuelle[m] Raum hinter dem [Spiegel-]Glas“ im übertragenen Sinne also auch eine Form des Halbimaginären innewohnt, ließe sich seine Definition der Heterotopie bezogen auf das Arbeitsthema um die Attribute der Fluidität und Affektivität ergänzen: Als in der Realität vorhandener, ‚spürbarer‘ und doch gleichzeitig imaginärer Raum basiert der Film ebenfalls auf einer solchen Wechselwirkung der verschiedenen Pole.

Das Floß als auf der Meeresoberfläche treibende Grundfläche wird für die Protagonistin zum Medium zur Überbrückung der Zwischenräume und stellt durch die faktische Verbindung zum Wasser auch eine symbolische Kontaktzone her. Innerhalb dieses Interims findet auf und mit dem Ozean eine räumliche Annäherung statt, die sich im Aufbau der Freundschaft zum Halbgott Maui, in der Kontaktaufnahme zur Natur und auch in Vaianas eigenem Wachstumsprozess reflektiert. Gleichmaßen stellt das kleine Segelboot aber auch eine notwendige Form der Abgrenzung zum Ozean her und bietet der menschlichen Protagonistin auf ihrer Reise im nicht-terrestrischen Milieu eine Übergangsbehausung, die die destabilisierte, heimatliche Landmasse symbolisch widerspiegelt. Dass das Floß im Kontrast zu den von Foucault genannten Handelsschiffen keine Wände oder andere materielle Abgrenzungen zur hier tatsächlich wildgewordenen Natur bietet, referenziert jedoch einmal mehr die inhärente Verwobenheit und Immersion des Menschen in die natürlichen Prozesse. Überleitend wird im Bild des Bootes somit jene Gleichzeitigkeit der Dinge deutlich, die im Film das Szenenbild, das Konzept der Heterotopie und die Topologie der Insel prägt.

Obwohl der Begriff der Insularität eine Abschottung des Denken und Handelns suggeriert, ist im Anthropozän ein gegenläufiger Prozess der Fall: Es ist das zu lineare, reduktionistische und westlich geprägte „mainland thinking“, das subalterne Perspektiven – auch von Inselvölkern mit naturnäheren Wissensformen wie in *Moana* – übergeht und damit im Kern für den buchstäblichen Untergang der Natur verantwortlich ist.²¹⁹ Dass der Versuch einer solchen Ausweitung des Denkens auf nicht-westliche Regionen und Menschen von den marktführenden Animationsstudios der Walt Disney Company unternommen wird, spiegelt wiederum den eigenen postmedialen Wandlungsprozess, der auch die visuellen Erzählungen durchzieht. Dass sowohl das postkinematografische Bild als auch das Anthropozän bestehende Kategorien des Denkens und Zeigens aufweichen, wurde bisher an mehreren Stellen deutlich. Jenes Motiv des Ineinanderfließens liegt nun auch dem Konflikt zwischen ‚Natur‘ und Kultur zugrunde, der in *Moana* eine zentrale Rolle spielt und im Folgenden in den Fokus rücken soll.

²¹⁹ Pugh/Chandler, *Anthropocene Islands*, S. 5; das globale Ungleichgewicht spiegelt sich auch in der ungleich verteilten Vulnerabilität der Regionen wider. An Küsten in Ländern des globalen Südens werden die Folgen des Wandels trotz geringer Beteiligung mitunter am frühesten und stärksten spürbar.

3.1.2 Unschärfen: Mensch und Natur (in) der Krise

„Wenn die Menschheit selbst zur Naturgewalt geworden ist und das Erdsystem in seiner Gesamtheit verändert, dann verliert die Scheidung von Natur und Kultur ihren Sinn. Das Anthropozän besiegelt das ‚Ende der Natur‘.“²²⁰

Wie aus dem Zusammenfließen der Räume am Beispiel der Insel und des Schiffs hervorgeht, bieten die zugrundeliegenden Kategorien von ‚Kultur‘ und ‚Natur‘ selbst keine klaren Bezugspunkte mehr. Obwohl das Anthropozän buchstäblich die Zeit des Menschen ist, beginnt die neuzeitliche Vorstellung einer menschlichen Erhabenheit gegenüber der Natur genau in dieser Epoche brüchig und durch eine Untrennbarkeit abgelöst zu werden.²²¹ Die Kontrolle, die die Menschheit als geologische Gewalt über die Natur ausübt, ist somit eine oberflächliche: Durch die Klimakrise wird deutlich, dass mit dem Eingreifen in natürliche Abläufe im Gegenteil auch die Natur spürbar an Macht über die kulturellen Prozesse (zurück)gewinnt.²²² Im Kern dieses Wandels steht demnach nicht die Auslöschung des ‚genuin Natürlichen‘, sondern mit Bruno Latour gesprochen ein neu gewobenes Netz(werk) aus „sich ausbreitenden Hybriden“, die eine Trennung von Natur und Kultur hinfällig machen.²²³ Zentral an Latours Ausführungen über die Kultur, im Speziellen die abendländische, ist seine Kritik an der eigenen Überhöhung gegenüber dem ‚Anderen‘ – vom westlichen ‚Ideal‘ abweichende Gesellschaften, aber auch die vermeintlich „großen Trennungen“ zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Lebensformen.²²⁴

Mit dem Übergang des Holozäns in die Epoche des Anthropozäns geht also ein Aufbruch dualistischer Weltordnungen einher. Warum diese Betrachtung für die Analyse von *Moana* relevant ist, lässt sich erneut mit einem Blick auf die (Un-)Ordnung der Handlungsräume zusammenfassen. Sowohl die Insel Motunui, das Floß oder der invertierte Meeresgrund im Reich der antagonistischen Riesenkrabbe Tamatoa im Kleinen, vor allem aber die allgemeine Verortung der Handlung in der Inselregion Polynesiens im Großen zeugen von einer Struktur der Hybridität abseits eines dualistischen Denkens und Blickens. Dass die Verbundenheit der Bewohner:innen zur ‚Natur‘ auf Motunui eine stärkere ist, wird bereits zu Beginn des Films mit der ersten Musiceinlage zum Lied „Where You Are“ etabliert, in der die abenteuerlustige Protagonistin dazu angehalten wird, die Idylle und Ganzheit der heimischen Insel zu erkennen, statt vom Aufbruch in die hohe See zu träumen. „The island gives us what we need – and no one leaves“, lautet eine Songzeile, die in Verbindung mit einer Szenenmontage die Interaktion

²²⁰ Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 59.

²²¹ Vgl. a. a. O., S. 121f.

²²² Vgl. a. a. O., S. 112; angesichts dieses im Anthropozän hinfälligen Idealbildes einer ‚unberührten Natur‘ erscheint es sinnvoll, den Begriff der ‚Natur‘ fortan unter Anführungszeichen zu setzen.

²²³ Bruno Latour, *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*, Berlin: Akademie 1995 (Orig.: *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris: Éditions La Découverte 1991), S. 7; vgl. Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 61.

²²⁴ Latour, *Wir sind nie modern gewesen*, S. 130ff.

des naturverbundenen Stammes mit der paradiesischen Umwelt unterstreicht.²²⁵ Dass die Darstellung dieses Idealbildes einer vom Anthropozän (noch) unberührten ‚Natur‘ jedoch inner- und extradiegetisch eine Illusion ist, wird in weiterer Folge zum Thema. Denn trotz der zunächst ‚gesunden‘ Beziehung zu den natürlichen Prozessen basiert einerseits die wesentliche Krise von Figur und Welt auf der bereits erläuterten, zu starken anthropozentrischen Verstrickung. Gleichzeitig machen auch die filmische Rahmung und die digitalen Menschen- und Naturbilder deutlich, dass das dargestellte Paradies gemäß des deutschen Untertitels des Films ‚einen Haken‘ hat und sich selbst im Wandel befindet.

Ausgehend vom Narrativ des verlorenen, oder hier besser: verwandelten Paradieses lässt sich auch ein religiöser Bezug herstellen. Während die Insel anfänglich als symbolischer Garten Eden etabliert wird – eine Textstelle lautet: „Motunui is paradise, who would want to go anywhere else?“ – verweisen Tamaira und Fonoti in ihrem Text auf jene Metamorphose der ‚guten Mutter Natur‘ Te Fiti in das Lavamonster Te Kā und zurück in ihre Ausgangsrolle.²²⁶ Erneut taucht das Motiv der Spaltung auf, um wiederum von einem grundlegenden Fließen abgelöst zu werden. Te Kā, die als antagonistische Verkörperung der verletzten Te Fiti auch als Symbolbild für die brennende Erde im Anthropozän interpretiert werden kann, bildet den Gegenpol zum wässrigen Umgebungsraum des Films. Doch durch den Kontakt von Lava und Wasser entstehen Inseln. In diesem Aufeinandertreffen liegt somit trotz Te Kās Herzlosigkeit ein Schöpfungspotenzial, das im Film auf die überdeckte, jedoch zugrundeliegende Präsenz Te Fitis schließen lässt. Jene ambivalente Interaktion, die gemäß des genretypischen Happy Ends zugunsten des Guten ausfällt, lässt sich jedoch auf reale Vulkaninseln übertragen. Statt verbrannte Erde zurückzulassen, bieten sie im Gegenteil einen besonders fruchtbaren Untergrund, der auch im Film die Basis für eine Wiederbegrünung und -verbindung der entfremdeten Pole bildet (Abb. 12–13).

Die personifizierte, weiblich-kodierte Umwelt im Film ist dabei kein neues Phänomen. Bereits die mythologische Muttergottheit Gaia ruft das Bild einer Natur als ‚nährende Mutter‘ auf, die in Abgrenzung zur Technik als leblose, unanimierte Materie in inhärenter Balance existiert.²²⁷ Im Rahmen des Anthropozän-Diskurses erlangt der Begriff vor allem durch James Lovelocks und Lynn Margulis‘ „Gaia-Hypothese“ erneut an Bedeutung, in der die Autor:innen die Erde als ganzheitlichen, selbstregulierenden Organismus betrachten.²²⁸ Wenngleich 50 Jahre nach

²²⁵ A Mārata Ketekiri Tamaira/Dionne Fonoti, „Beyond Paradise? Retelling Pacific Stories in Disney’s Moana“, *The Contemporary Pacific* 30/2, 2018, S. 297–327, hier S. 302.

²²⁶ A. a. O., S. 303; vom Verlust der paradiesischen Zustände durch menschliche Invasion ziehen die Autor:innen auch die Verbindung zu den kolonialen Bestrebungen der europäischen Grenzerweiterung, die eine ähnliche Dunkelheit über die natürliche Idylle bringt und sich wiederum in der gegenwärtigen Massentourismusindustrie spiegelt.

²²⁷ Vgl. Carolyn Merchant, *The Death of Nature. Women, Ecology, and the Scientific Revolution*, San Francisco: Harper & Row 1980, S. 2.

²²⁸ James E. Lovelock/Lynn Margulis, „Atmospheric Homeostasis by and for the Biosphere. The Gaia Hypothesis“, *Tellus* 26/1–2, 1974, S. 2–10, hier S. 3.

Veröffentlichung angesichts der zunehmend aus der Balance geratenden ökologischen Prozesse die Vorstellung einer inhärenten Harmonisierung Raum für Kritik bietet, nennt auch Isabelle Stengers in ihrem 2015 erschienen Buch *In Catastrophic Times. Resisting the Coming Barbarism* die menschliche „intrusion of gaia“ als Grundproblem der Gegenwart.²²⁹ Stengers Ansatz ist für *Moana* insofern relevant, als dass auch sie keine klare Kategorisierung vornimmt, sondern ebenfalls von einer basalen Diffusion des ‚rein Natürlichen‘ ausgeht:

„We are no longer dealing (only) with a wild and threatening nature, nor with a fragile nature to be protected, nor a nature to be mercilessly exploited. The case is new. Gaia, she who intrudes, asks nothing of us, not even a response to the question she imposes.“²³⁰

‚Der Mensch‘ auf der Erdoberfläche ist demnach zwar eine kürzere, instabilere Erscheinung als der Planet selbst, wird jedoch durch die distanzlose Verwobenheit gleichwohl zum maßgeblichen Einflussfaktor auf die illusorische Balance. In *Moana* wird nun genau diese Logik der Abhängigkeit des Menschen von der ‚Natur‘ als ihm wohlgesonnene Instanz bei gleichzeitiger Dependenz Te Fitis von der rettenden Protagonistin deutlich. Durch Vaianas und Mauis Friedensangebot in Form der Rückgabe des Herzens findet eine Wiederannäherung und -vermischung zwischen den verfremdeten Kategorien statt, die der formalen Darstellung schon von Anfang an zugrunde liegt.²³¹ ‚Mensch‘ und ‚Natur‘ kollidieren, um am Ende wieder zueinander zu finden und in eine harmonischere Relation zu treten. Diese Hybridität spiegelt sich im finalen Aufbruch der indexikalischen Realität wider, die die digitalen Animationsbilder in *Moana* prägt.

3.1.3 Verfremdungen: Animierte Abbilder

„Unbelebte Objekte, ihr habt also eine Seele im flüssigen Universum des Kinos“, schreibt Morin über die Magie der ‚klassischen‘ Bewegungsbilder.²³² Dieser Zauber bezieht sich nicht nur auf das filmische Illusionspotenzial, das Méliès für seine Tricks nutzt. Bereits in einer der ersten fiktionalen Filmhandlungen geht es um eine Zurschaustellung der neuen Formen des Abbildens und Zum-Leben-Erweckens. In *L'Arroseur arrosé* (R.: Auguste Lumière/Louis Lumière, FR 1895) wird der titelgebende Gärtner Opfer eines Streichs. Nachdem ein Junge durch den Tritt auf seinen Gartenschlauch unbemerkt die Wasserzufuhr abtrennt und in genau

²²⁹ Isabelle Stengers, *In Catastrophic Times. Resisting the Coming Barbarism*, London: Open Humanities 2015 (Orig.: *Au temps des catastrophes. Résister à la barbarie qui vient*, Paris: Editions La Découverte 2009), S. 43.

²³⁰ A. a. O., S. 46.

²³¹ Lucas Pohl eröffnet in seinem Text „Ruins of Gaia. Towards a Feminine Ontology of the Anthropocene“ eine erwähnenswerte, psychoanalytische Perspektive auf die geschlechtlich kodierte Frage der ökologischen Gespaltenheit. Entgegen der Gaia-Hypothese schreibt er dem Begriff „Natur“ eine maskuline Logik der Ganzheit zu, während er im weiblich assoziierten Konzept von „Gaia“ angesichts der bereits überschrittenen ökologischen Grenzen eine Repräsentation für das inhärent instabile, ruinierte Leben im Anthropozän erkennt (vgl. Pohl, „Ruins of Gaia“, S. 67f).

²³² Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 70.

dem Moment loslässt, als er die Düse überprüft, wird der Gärtner vom Wasserschwall erfasst. Der bewegte Schlauch wird durch seine Einbindung in die filmische Kurzhandlung selbst zum bewegenden Objekt, das das Publikum zum Lachen bringen und den kinematografischen Zauber transportieren soll.²³³ Gemein ist den Filmen der Gebrüder Lumière und Georges Méliès jedoch weiterhin ein grundlegender Aspekt: Der Ursprung der Bilder liegt augenscheinlich in der fotorealistischen Wirklichkeit. Dass dieser Beseelungsprozess des Unbelebten auch oder gerade in Filmen funktioniert, deren Abbilder ihren Ursprung in der real-belebten Welt verlieren und aus der virtuellen Welt des Computers stammen, wird erneut anhand der Bild- und Umwelt in *Moana* deutlich. Auch hier wird die Animation des Unanimierten zum Thema und bietet Raum zur Reflexion über die eigene Beschaffenheit, was vor allem in Form der bedrohten, anthropomorphisierten und ‚wiederbelebten‘ Natur Gestalt annimmt.

Ein ästhetischer Spagat zwischen der Darstellung von „dreckiger Natur“ innerhalb berechenbarer, „sauberer“ Animationsbilder bildet auch den Kern der vermüllten, imperfekten Welt in *WALL·E*.²³⁴ Hier steht der unheimliche Müll nach Tischleders Analyse im Kontrast zur Bildgebung und suggeriert eben durch die gezielte Integration von Fehlern den Eindruck von Intimität und Menschlichkeit.²³⁵ Obwohl dieses inhaltliche und ästhetische Spannungsverhältnis in *Moana* im Gegensatz zur postapokalyptisch-vermüllten Erde zunächst unter der idyllischen Oberfläche von Strand und Meer liegt, ist die Methode zur Verhandlung der Umweltzerstörung in beiden Fällen eine ähnliche. Die Ent- und Verfremdung von Mensch und ‚Natur‘ wird durch Distanzen etabliert, die im weiteren Verlauf von einer ästhetischen und emotionalen Wiederannäherung überbrückt werden. Dass die Konfrontation mit bedrohten (Um-)Welten eine emotionale Reaktion hervorzurufen und in der ‚Natur‘ des Menschen zu liegen scheint, ist für die Anwendung auf das Animationsgenre und den Disney-Film im Konkreten interessant: Zunächst birgt der Schutz des eigenen Lebensraumes schon aus evolutionärer, also extradiegetischer Sicht affektives Potenzial, da eine bedrohte Erde auch eine Bedrohung für menschliches Überleben bedeutet. Demnach scheint es wenig überraschend, dass auch die filmische Verhandlung von zerstörter ‚Natur‘ emotionale Assoziationen auslösen und zur ökologischen Reflexionsfläche werden kann.

Jener Kreuzung der sentimentalen Immersion mit „wilder Natur“ widmet sich David Whitley in seinem Buch *The Idea of Nature in Disney Animation. From Snow White to WALL·E*.²³⁶ Die Trope taucht bereits im ersten, handanimierten Disney-Spielfilm *Snow White and the Seven*

²³³ Vgl. Tischleder, „Earth According to Pixar“, S. 453.

²³⁴ A. a. O., S. 455.

²³⁵ Vgl. a. a. O., S. 456.

²³⁶ David Whitley, *The Idea of Nature in Disney Animation. From Snow White to WALL·E*, New York: Routledge 2012 (Orig.: Farnham: Ashgate 2008), S. 2.

Dwarfs (R.: David Hand, US 1937) auf und wird sich über die folgenden Jahrzehnte zu einem der Hauptsujets des Animationsstudios entwickeln.²³⁷ Während die romantisierte Darstellung animierter Naturbilder aufgrund ihrer Artifizialität mitunter kritisiert und als Grundlage für eine noch stärkere Entkoppelung des Publikums zur ‚realen Natur‘ genannt wird, argumentiert Whitley für eine gegenteilige Sichtweise: Ihm zufolge seien es gerade die emotionsgeladenen, ‚harmlosen‘ Filmhandlungen, die für ein junges Publikum einen sicheren Rahmen bieten, um kritische Blicke auf ökologische Krisennarrative einzuüben.²³⁸ Während die verfremdete, an das menschliche Ideal angepasste Interpretation von ‚Natur‘ und Tieren eine künstliche Welt eröffnet, die von der Publikumsrealität getrennt existiert, sei es demnach gerade die emotionale Aufladung der Bilder, die diese Schwelle affektiv zu überbrücken vermag.²³⁹ Eine Rolle spielt dabei auch die Genreeinordnung als Musicalfilm, der charakteristischerweise utopische Welten eröffnet und sich oftmals besonders durch affektgeladene Inszenierungen auszeichnet. Dieser Umstand unterstreicht Hellers These der verschwimmenden Grenzen zwischen Figur und Zuschauer:in angesichts der Konfrontation mit flüssigen Welten, die in *Moana* auch den Umgebungsraum innerhalb des Films widerspiegelt.

Das Fließen dieser fragilen, konstant bewegten und affektiv bewegendes Natur als Milieu zur Reflektion des ökologischen und filmästhetischen Wandels nimmt in *Moana* wiederum auch durch den Ozean selbst eine anthropomorph-personifizierte Gestalt an und wird als Teil der nonverbalen Kommunikation zum Sinnbild für die omnipräsenten Grenzverwischungen. Die immersive Verbindung zwischen dem Wasser und der Protagonistin wird im Film nicht nur zum Running Gag, als Vaiana auf dem Floß mit Maui in spielerische Auseinandersetzungen gerät und mithilfe der ‚halb-menschlich‘ agierenden, im doppelten Sinne animierten Meereswellen immer wieder zurück an Bord gespült wird. Die Wurzel des Zusammenspiels von Figur und ‚Natur‘ geht bereits aus einer anfänglichen Rückblende in Vaianas Kindheit hervor und bildet die Basis der Handlung. Der Ozean wählt die junge Protagonistin aus und überreicht ihr persönlich Te Fitis versunkenes Herz, um die natürliche Balance wiederherzustellen. Bemerkenswert ist daran vor allem die Form des Vorgangs, in dem die Grenzen zwischen Land und Wasser erstmals ins Fließen geraten. Das Meer weicht in einer biblisch anmutenden Bewegung zurück und offenbart Vaiana den grünen Stein. Wenngleich der entstandene Zwischenraum zunächst als ‚Anti-Immersion‘ gedeutet werden könnte, wird die vermeintliche Kluft in weiterer Folge jedoch durch die Interaktion der beiden Instanzen gefüllt (Abb. 14–15). Der Ozean spiegelt Vaianas Bewegungen durch seine organische Form wider und ist ihr offensichtlich wohlgesonnen.

²³⁷ Vgl. a. a. O., S. 1.

²³⁸ Vgl. a. a. O., S. 2f.

²³⁹ Vgl. a. a. O., S. 3.

Im Gegensatz zur biblischen Erzählung könnte man sagen, dass die Meeresspaltung in Zeiten digitaler Bildästhetik keiner göttlichen Schöpfungskraft bedarf, sondern in der Technik selbst liegt. Hier ist es tatsächlich ein ‚deus ex machina‘, oder genauer: das Wasser aus der Maschine, das zum Repräsentanten der magisch bewegten Schwellen wird.

3.1.4 Coming of Age: Bild und Figur im Werden

Die Krise der unberührten Natur, die in *Moana* verhandelt wird, lässt auch Rückschlüsse auf die Positionierung des Menschen im ‚unmenschlich‘ gewordenen Zeitalter zu. Es lässt sich also ein Coming-of-Age-Prozess auf multiplen Ebenen beobachten: Während die Bildtechnik und das Medium selbst ihre Form verändern und an Stabilität verlieren, spiegelt sich dieser Vorgang auch im Wachstumsprozess der Protagonistin wider, die sich durch ihre Reise auf der wackeligen Meeresoberfläche in einer Balance-Findung üben muss. Neben der Neuauslotung der Grenzen von ‚Natur‘ und Kultur findet somit auch auf der Figurenebene eine Aufweichung der dualistischen Trennungen von Subjekt und Objekt statt.²⁴⁰ Einmal mehr lohnt sich hierfür der Blick auf den Umgebungsraum, der zum Spiegel der Wandlungsprozesse wird.

Leo Braudy beschreibt in seinem 1994 veröffentlichten Artikel „The Genre of Nature. Ceremonies of Innocence“ die westliche Faszination mit natürlicher Unberührtheit, die sich seit den 1980er Jahren parallel zur realen, fragiler werdenden Umwelt zum filmischen Motiv entwickelt.²⁴¹ Die thematische Brücke zwischen der wilden Natur zur anthropomorphen Belegung von Tieren und den animierten, jungen, oftmals indigenen Menschenfiguren lässt sich nun mit einem gemeinsamen Stichwort schlagen: In allen Fällen geht es um eine basale Unschuld, die durch Natur(ab)bilder Gestalt annimmt.²⁴² Dieses Narrativ des gemeinsamen Werdens von Umgebungsraum und Charakter kann wiederum als Charakteristikum der Disney-Animationsstudios benannt werden: Sowohl ‚Natur‘ als auch kindliche und animalische Unschuld bilden den inhaltlichen Kern des Filmkanons.²⁴³ Was Braudys Theorie zudem für die vorliegende Fragestellung der Verbindung des Erwachsenwerdens mit dem Motiv des Wässrigen besonders brauchbar macht, ist das Verständnis einer grundlegenden Fluidität:

„Animals and children are often the incantatory familiars of this commitment to nature, and their fluidity is expressed by a visual preoccupation with rivers, streams, oceans, islands, rain, and dambursting waters. Water in particular stands in for the repressed values of nature that must be acknowledged before heroism can be achieved and culture renovated.“²⁴⁴

²⁴⁰ Vgl. Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 122f; vgl. Murray/Heumann, „Pixar and the Case of WALL-E“, S. 201f.

²⁴¹ Vgl. Leo Braudy, „The Genre of Nature. Ceremonies of Innocence“, *Refiguring American Film Genres. History and Theory*, hg. v. Nick Browne, Berkeley [u. a.]: University of California 1998 (Orig.: 1994), S. 278–309, hier S. 278f.

²⁴² Vgl. a. a. O., S. 290; vgl. Whitley, *The Idea of Nature in Disney Animation*, S. 118.

²⁴³ Vgl. Whitley, *The Idea of Nature in Disney Animation*, S. 118.

²⁴⁴ Braudy, „The Genre of Nature“, S. 291.

Nach Braudys Analyse übernimmt das Wasser im Film somit neben seiner natürlichen Reflexionsfläche zugleich die Funktion einer symbolischen Repräsentation der unterdrückten ‚Natur‘. In dieses Narrativ würde sich die Hauptfigur wiederum eingliedern, die meist eine besondere Verbundenheit zur Umgebung spürt und sich damit von anderen, antagonistisch inszenierten Figuren abgrenzt.²⁴⁵ Den tropischen und wässrigen Umwelten im Disney-Film schreibt auch Whitley eine ähnliche Funktion zu. Die Darstellung der unberührten Utopie bedient erneut das Motiv der Abgrenzung zur bereits vom Menschen ‚berührten‘ Welt. Die digital nachgebildete Interpretation einer fremden Umwelt, die weder der indexikalischen noch der nordamerikanischen oder europäischen Realität entspringt, würde demnach ein noch freier fließendes Imaginationspotenzial eröffnen, um über die Bedeutung von Natürlichkeit und persönlichem Wachstum nachzudenken.²⁴⁶ In seiner Analyse zu *Finding Nemo* benennt er den animierten Unterwasserraum und die darin vorherrschende „multidimensionale Qualität des konstanten Wandels“ deshalb als idealen Nährboden für Figurenentwicklungen.²⁴⁷ An diese Beobachtung lässt sich nun mit *Moana* inhaltlich und formal nahtlos anschließen. Auch Vaianas Selbstfindungsprozess wird nicht grundlos auf dem grundlosen Meeresspiegel inszeniert. Der fluide Handlungsraum unterstreicht den Prozess des Aufbruchs – der gewohnten Blickmuster auf das Medium Film, der fragilen ‚Natur‘ im Anthropozän und gleichzeitig des Wachstums der Heldin.

Eine weitere Figurenentwicklung, die weniger das jugendliche Heranwachsen als den allgemeinen Prozess des Werdens der (halb-)imaginären Menschenform postkinematografisch reflektiert, durchläuft der Halbgott Maui. Mit ihm lässt sich einmal mehr die Brücke zu Morins Anthropokosmomorphismus, der magischen Weltsicht des Kinos und der fließenden Metamorphosen schlagen. Denn Mauis Identität ist gewissermaßen die Grenzverwischung zwischen den eindeutigen Identitäten: Durch seinen magischen Angelhaken besitzt er die Fähigkeit, sich in unterschiedliche Tiere zu verwandeln. Diese Metamorphose zwischen den Spezies betrifft die grundlegende Bildbeschaffenheit und ist auf einer Metaebene interessant: Zunächst ermöglicht das Animationsgenre inhärent eine künstliche Beseelung menschlicher und nicht-menschlicher Lebensformen. Eingebettet in diese ohnehin animierte Bildwelt eröffnen Mauis Sprünge zwischen den Wesensarten jedoch eine neue Grenzzone der körperlichen Fluidität. Wenngleich Menschen und menschlich agierende Tierfiguren jeweils separat zum Standardrepertoire Disneys‘ gehören und im Rahmen der Handlung oft einen individuellen Wachstumsprozess durchlaufen, findet der interspezifische Wandel zwischen

²⁴⁵ Vgl. ebd.

²⁴⁶ Vgl. Whitley, *The Idea of Nature in Disney Animation*, S. 100f, 117; Whitley bezieht sich hier auf den Dschungel im Film *The Jungle Book* (R.: Wolfgang Reitherman, US 1967), der vom menschlichen Einfluss weitestgehend unberührt ist. Zentral erscheint in diesem Kontext jedoch die Anmerkung, dass die Definition des ‚Exotischen‘ von einer inhärent westlichen Perspektive ausgeht und die Gleichsetzung der fremden Natur und deren Bewohner:innen mit Andersartigkeit problematisch ist.

²⁴⁷ A. a. O., S. 129.

Mensch und Tier meist unfreiwillig, etwa im Rahmen eines Fluchs statt.²⁴⁸ Auch als Halbgott ist Maui zudem schon von Beginn an eine Figur, der das Fließen zwischen den Kategorien in der DNA liegt. Besonders eindrücklich lässt sich diese Hybridität anhand einer Szene veranschaulichen, in der eine seiner Gestaltwandlungen missglückt und Mauis Persönlichkeit sich vorübergehend verflüssigt. Während die Beine ihre menschliche Erscheinung behalten, bleibt sein Rumpf in der Form eines Haies stecken. Unbemerkt vereinen sich tierische, menschliche und göttliche Anteile innerhalb einer Figur und spiegeln humoristisch eine Naturverbundenheit der anderen Art wider (Abb. 16).

Abschließend betrifft das Narrativ des Werdens in *Moana* also nicht nur die ‚Natur‘. Vielmehr wird diese zum visuellen Sprungbrett und verleiht einer Kaskade an weiteren Wandlungsprozessen Ausdruck. Übertragen auf die komplexen Strukturen des Anthropozäns findet somit einmal mehr die Abkehr von einem cartesianisch-dualistischen Denken hin zum Paradigma der Übergänge statt – zwischen Mensch und ‚Natur‘, ‚Natur‘ und Kultur und hinsichtlich der vorliegenden Fragestellung auch zwischen Stabilem und Flüssigem. Durch die artifizielle, animierte Umwelt wird deutlich, dass auch die (Wieder-)Belebung und Besänftigung der realen Natürlichkeit auf dem Spiel steht. Mit einem weitaus düsteren Blick auf einen dystopischen Zeitraum, in dem dieser Kampf um das Überleben (auf) der Erde bereits ausgefochten und verloren wurde, lässt sich nun zum nächsten Untersuchungsgegenstand überleiten. Obwohl die Bilder in *Aniara* zumindest indexikalisch der fotorealistischen Welt entspringen, wird auch hier eine Form der Verzerrung des gewohnten Erfahrens durch virtuelle Simulationen im Fokus der Analyse stehen.

²⁴⁸ Als Beispiele für einen ungewollten Wandel zwischen Mensch und Tier ist unter anderem der Pixar-Film *Luca* (R.: Enrico Casarosa, US/IT 2021) zu nennen, in dem es treffenderweise das Nass-Werden ist, was den unerwünschten Gestaltwandel des Protagonisten zwischen Wasserwesen und Menschenjungen auslöst. Außerdem findet in *Brother Bear* (R.: Aaron Blaise/Robert Walker, US 2003) durch einen Fluch eine unkontrollierte Verwandlung des menschlichen Protagonisten in einen Bären statt. Auch in *Turning Red* (R.: Domee Shi, US 2022) wiederholt sich dieses Muster, indem sich die Hauptfigur bei zu starken Gefühlsregungen durch einen familiär weitervererbten Zauber ebenfalls in einen roten Pandabären verwandelt.

3.2 ANIARA (R.: PELLA KÅGERMAN/HUGO LILJA, SE/DK 2018)

*„There is protection from almost everything,
from fire and damage due to storms and frosts,
oh, add whatever blows may come to mind.
But there is no protection from mankind.“*²⁴⁹ – Harry Martinson

Wie lässt sich erloschenes Leben sichtbar, denkbar und spürbar machen, das nicht nur in einer vergangenen Zeit, sondern auch in einer gänzlich fremden Raumdimension liegt? Welche Realität löst die Gegenwart ab, wenn der Schutzpanzer der Erde unwiderruflich durchbrochen und der Mensch selbst zur Naturkatastrophe geworden ist? Welche Erinnerungen an das Leben in einer heilen Natur bleiben bestehen, wenn der blaue Planet untergegangen, überflutet, verbrannt und nicht mehr zu betreten ist? Ausgehend von diesen Fragen unternimmt der schwedische Science-Fiction-Film *Aniara* (R.: Pella Kågerman/Hugo Lilja, SE/DK 2018) den Versuch, sich der menschlich unvorstellbaren Zeit nach dem Ende des eigenen Lebens visuell anzunähern. Nun ist es nicht mehr die drohende Destabilisierung der Erde im Zeitalter des Anthropozäns, sondern bereits der filmische Entwurf eines Danachs – nach dem menschlichen Einfluss auf das Klima und nach der Menschheit selbst.

Basierend auf dem 1956 veröffentlichten Gedicht von Harry Martinson erzählt *Aniara* die Geschichte des Abhebens der Menschheit von der zerstörten Erde, um auf dem Mars einen Neubeginn zu wagen. Das Wechselspiel zwischen Tod und dem Wunsch nach Wiedergeburt betrifft dabei nicht nur die Planeten als Ausgangs- und Endpunkte der Reise: Das existenzielle Schweben zwischen den Lebensräumen wird besonders deutlich anhand des gleichnamigen Raumschiffes, das einem gigantischen Weltraumkreuzer ähnelt und die letzten verbliebenen Menschen beheimatet. Während der Überstellungsfahrt kollidiert die *Aniara* mit einem Stück Weltraummüll und treibt daraufhin ohne Möglichkeit zur Kurskorrektur durch die Weiten des fließenden Universums. Wie das verunglückte Raumschiff hängt nun auch der Mensch in der Schwebe und wird selbst Teil der aufeinanderprallenden Dimensionen.

Einen räumlichen und virtuellen Zufluchtsort an Bord bietet die MIMA, ein KI-ähnliches und später göttlich verehrtes Hybridwesen, das durch künstlich generierte Erinnerungen an die intakte Erde ein immersives Abtauchen in unbeschwertere (Gefühls-)Welten ermöglicht. Der Film folgt dabei einer namenlosen, weiblichen Protagonistin, die innerhalb dieser Einrichtung als „Mimarobe“ arbeitet und die Besucher:innen bei ihrer Realitätsflucht begleitet. Die Verbindung zum Fließen der eigenen postfilmischen Beschaffenheit liegt nahe: Wie der Film selbst den Blick in eine Zukunft nach ‚uns‘ wirft, basiert auch die Funktionsweise der MIMA auf einem Verschmelzen von Bild, Erinnerung, Mensch und Kosmos innerhalb des sterilen

²⁴⁹ Harry Martinson, *Aniara. An Epic Science Fiction Poem*, übers. v. Stephen Klass/Leif Sjöberg, o. A.: Story Line 1998 (Orig.: *Aniara. En revy om människan i tid och rum*, Stockholm: Bonnier 1956), S. 71.

Systems des Raumschiffes. Dieser Sichtbarmachung der aussichtslosen Zukunft liegt somit erneut ein Verflüssigungsprozess der bekannten Perspektiven zugrunde, der sich symbolisch und ästhetisch durch das Element Wasser spiegelt. Bereits die erste Einstellung eröffnet also mit dem repräsentativen Bild einer reißenden Flut, die den Fluss des (Ab-)Lebens im weiteren Handlungsverlauf einläutet.

3.2.1 Verrückte Skalen: Treiben im (Anthropo-)Kosmos

Was es bedeutet, abseits der ‚grünen‘ Heimat auf einem Rettungsboot zu treiben, das zunehmend selbst einem versunkenen Wrack gleicht, lässt sich am Beispiel der räumlichen Gegebenheiten des Raumschiffes verdeutlichen. Basierend auf der von Horn beschriebenen anthropozentrischen Form des „In-der-Welt-Seins“ findet in *Aniara* eine gänzliche Entfernung des Menschen von ‚seiner Welt‘ statt.²⁵⁰ Ohne die Möglichkeit zur Kehrtwende oder Weiterreise wird die Aniara – zunächst lediglich als Heimat für die dreiwöchige Fahrt zum Mars gedacht – für den Rest der Menschheit gewissermaßen zu einem eigenen Planeten. Aus der gewollten Übergangsbehausung wird eine *zu* stabile Unterkunft, aus den Wochen werden Jahrzehnte und aus dem Transportmittel in die menschliche Zukunft wird ein schwebender Sarg. Wenn auch in völlig anderem Kontext wird die Aniara, wie Vaianas Floß, zunächst zum Sinnbild des Aufbruchs von der heimatlichen Insel und des Überlebens im Anthropozän. Erneut geprägt von Gegensätzen sind es nun aber nicht mehr die auftreffenden Wellen am Strand und die heterotopische (Nicht-)Verortung auf dem Ozean, die das Grundmotiv des filmischen Wandels spiegeln. Wenn Foucault das Schiff als Heterotopie par excellence beschreibt, umfasst das Leben auf dem Raumschiff eine dimensionale Entkoppelung, die sich gänzlich von den Gegebenheiten auf der Erde abhebt: Das „Stück-Raum“ schaukelt nicht mehr nur auf der instabilen Meeresoberfläche, sondern markiert durch den Ausbruch aus der Atmosphäre den Verlust aller gewohnten Rahmungen.

Im Inneren ist das Raumschiff, so Rebekka Ladewig in ihrem Beitrag zu *Orte[n] der Moderne*, um eine Rekonstruktion des terrestrischen Lebensraumes bemüht und bietet Schutz vor der tödlichen Leere des Weltraums.²⁵¹ Doch statt realer Natur wird mit zunehmender Distanz zum „Mutterschiff Erde“ die „absolute Abhängigkeit von der Technik“ noch deutlicher.²⁵² Auch in *Aniara* erklärt die Astronomin und Zimmerkollegin der Protagonistin diese Verlorenheit in Raum und Zeit thematisch passend durch ein Glas Wasser: Wie eine Luftblase innerhalb der

²⁵⁰ Horn/Bergthaller, *Anthropozän zur Einführung*, S. 27.

²⁵¹ Vgl. Rebekka Ladewig, „Das Raumschiff“, *Orte der Moderne. Erfahrungswelten des 19. und 20. Jahrhunderts*, hg. v. Alexa Geisthövel/Habbo Knoch, Frankfurt a. M.: Campus 2005, S. 57–68, hier S. 64f.

²⁵² A. a. O., S. 65; Ladewig vergleicht das Leben auf dem Raumschiff mit Intensivstationen, die sich zeitgleich mit dem Aufbruch der Menschheit ins Weltall auf der Erde bilden und eine ähnlich technologisch-lebenserhaltende Umgebung darstellen. Bezogen auf *Aniara* reicht diese Abhängigkeit sogar noch weiter: Die Menschen brauchen nicht nur den künstlichen Sauerstoff zum biologischen Überleben, sondern auch die MIMA, um psychologisch überhaupt ihren Lebenswillen aufrecht zu erhalten.

Flüssigkeit ist das Raumschiff zwar äußerlich abgeschirmt und bewegt sich aus menschlicher Sicht mit unbegreifbarer Geschwindigkeit durch das All. In Relation zum makroskopischen Maßstab des grenzenlosen Universums und ohne das erreichbare Ziel des nächsten Himmelskörpers als festem Boden unter den Füßen gleicht diese Bewegung jedoch völligem Stillstand. Auf jenem Dimensionskonflikt beruht auch der bereits genannte Skaleneffekt, der das Leben und Darstellen im Anthropozän durchzieht, die menschlich verkörperte Wahrnehmung verflüssigt und die „terrestrische Norm“ des Denkens ins Wanken bringt.²⁵³ Clark nimmt hierbei Bezug auf ein Beispiel, das ebenso einen externen Blick, von oben herab, auf die Erde wirft und die angestoßene und noch bevorstehende Relationsverschiebung der menschlichen Räume reflektiert. Das Foto unseres Planeten als ‚Blue Marbel‘ wurde 1972 während der Apollo-17-Mission aufgenommen und daraufhin zu einem ambivalenten Symbol der anthropozentrischen Moderne: Einerseits suggeriert die neue Perspektive, ermöglicht durch technischen Fortschritt, eine beinahe göttliche Positionierung des Menschen als Herrscher über die Welt. Gleichzeitig rückt jedoch eben durch diese verrückten Skalen die Verfremdung und Fragilität ins Bild, die auf lange Sicht auch einen Rückschritt für Mensch und ‚Natur‘ bedeutet.²⁵⁴

Was von außen das Ideal einer menschlichen Verbundenheit mit der ganzen Welt reproduzieren soll, verdeutlicht somit den exakten Gegenpol eines kontinuierlichen Abdriftens in die Bedeutungslosigkeit. Aidan Power eröffnet in seinem 2021 publizierten Text „Eurocentrism, The Anthropocene and Climate Migration in ‚Aniara‘“ eine weitere Perspektive auf diesen fundamentalen, jedoch an Bord verdrängten Konflikt der westlich-europäischen Erhabenheit.²⁵⁵ Wie in *WALL·E* endet das Leben der Menschheit auf der verbrannten Erde und zumindest oberflächlich hebt sich die anthropozentrische Verwobenheit mit der zurückgelassenen Heimat auf. Der Begriff des Abhebens kann neben der Relation des Menschen zur Umwelt zudem sozial gedeutet werden. Die ausgewählten Reisenden mit einem Boardingpass für die Aniara stehen über all jenen weniger privilegierten Klassen, deren Welt bereits vor dem Abheben des Raumschiffes untergegangen ist. Ausgehend von dieser Fortsetzung der intersektionalen Ungerechtigkeit zieht Power die Verbindung zur Rolle Europas als Wiege der Industrialisierung, als historische Kolonialmacht und gegenwärtig als Ziel von Migrationsbewegungen. Die Imagination eines vereinten Europas als ‚utopische Insel der Sicherheit‘ ist hierbei angesichts der strikten Grenzpolitik, der buchstäblich versinkenden Rettungsboote im Mittelmeer und der gegenwärtigen Kriege mehr als zynisch und verdeutlicht die grundlegende Ambivalenz einer europäischen Überlegenheit.²⁵⁶

²⁵³ Clark, *Ecocriticism on the Edge*, S. 29.

²⁵⁴ Vgl. a. a. O., S. 30f.

²⁵⁵ Vgl. Power, „Eurocentrism, The Anthropocene and Climate Migration in Aniara“, S. 45f.

²⁵⁶ Vgl. a. a. O., S. 46, 56, 59.

Statt eines nachhaltigen Umdenken wird die gleiche Erhabenheitsposition an Bord des Raumschiffes und in den Köpfen der verbliebenen Passagier:innen jedoch mit in das neu kolonialisierte Gebiet übersetzt. Während eine Welt in Trümmern liegt, wird also bereits auf eine Zukunft zugesteuert, in der der altbekannte Luxus, lediglich neu verpackt, in der Fremde fortbesteht.²⁵⁷ Die thematische Vermischung von unreflektiertem Ferntourismus und der vermeintlich harmlosen Normalität des kapitalistischen Lebens spiegelt sich dabei im Innenraum der *Aniara* wider, der die Menschen auf ihrer sinnlosen und wie sich später herausstellen soll auch ziellosen Reise durch das Vakuum des Weltalls ablenkt. Hiermit lässt sich auf Engells Vergleich der räumlichen Fragmentierung einer Flugreise und dem Film als ‚sinnvolles‘ Mittel zur Überbrückung dieser Inhaltsleere verweisen: Angesichts neuer Verkehrsmittel wird der bereiste Raum selbst zum „Konsumobjekt“, dessen dreidimensionale Wahrnehmung mit zunehmender Geschwindigkeit einer Spaltung in einzelne Punkte weicht.²⁵⁸

Noch deutlicher als in Zügen, Kreuzfahrtschiffen und Flugzeugen wird dieser Dimensionsverlust nun im Weltall, dem an Bord der *Aniara* durch die Erzeugung von illusorischer Normalität entgegengewirkt wird – unter anderem in Form der MIMA oder auf basalerer Ebene auch durch den blinden Konsum von Waren. Eine Fortsetzung des 21. Jahrhunderts mit hypermedialen und kapitalistischen Mitteln also, die den Eintritt in die neue dystopische Realität kurzfristig verschleiern sollen. Um erneut eine basale Problematik der gegenwärtigen Klimakatastrophe zu referenzieren, wurde die Erde, und mutmaßlich auch der neue Lebensraum, als Einwegprodukt behandelt, das sich nach kurzfristiger Verwendung wegwerfen und beliebig oft ersetzen lässt. Ironischerweise ist der Auslöser der ‚Entgleisung‘ des Raumschiffs in der filmischen Adaption, anders als in Martinsons literarischer Darstellung, nun kein Meteor mehr, sondern ein verhältnismäßig unbedeutend kleines Stück Weltraummüll, das als Sinnbild der hyperobjektiven Obsoleszenz gedeutet werden kann.²⁵⁹

3.2.2 Halbrealitäten: MIMA als Immersionsmedium

„Want to wave goodbye to Earth?“, fragt eine Passagierin ihr Kind, während das Raumschiff in die neue Realität abhebt – „You'll regret it if you don't“. Das Streben nach einer neuen, wiederhergestellten und idealen Welt zeigt in *Aniara* ein wiederkehrendes Spannungsfeld von Imagination und Realität auf. Einerseits liegt dem Aufbruch zum Mars und der damit verbundenen Fantasie eines zukünftigen Neubeginns im Kern ein utopisch-progressiver Gedanke zugrunde. Doch bereits im Auslöser der Reise offenbart sich die Widersprüchlichkeit dieses Vorhabens: Noch während die reale Erde im Blickfeld liegt und die Menschheit sich in

²⁵⁷ Vgl. a. a. O., S. 52, 54f.

²⁵⁸ Engell, „Die Fortsetzung des 19. Jahrhunderts mit anderen Mitteln“, S. 20f.

²⁵⁹ Vgl. Power, „Eurocentrism, The Anthropocene and Climate Migration in *Aniara*“, S. 54.

Richtung Mars entfernt, beginnt das Schwelgen in Erinnerungen an das verlorene Paradies.²⁶⁰ Nachdem die alte Heimat auf planetarischer Skala zum Wassertropfen im Ozean des Weltraums geworden ist und außer Sichtweite liegt, ist die Fantasie als „menschliches Archiv“ alles, was von der Natur in ihrer ursprünglichen Form übrigbleibt.²⁶¹

Um diesem Vergessen der vergangenen Realität entgegenzuwirken, lässt sich in *Aniara* auf mehreren Ebenen ein solcher Archivierungsprozess durch spür- und bewegbare Bilder beobachten. So wie der Film als fließende Bildmaschinerie für das externe Publikum den immersiven Blick in eine verflüssigte Zukunft eröffnet, ist auch der diegetische Mensch innerhalb des Raumschiffs in einer bewegten Maschine eingebettet. Als Bilderraum im (filmischen) Bildraum bietet nun auch die MIMA-Halle die Möglichkeit zur räumlichen und affektiven Immersion – eine Realitätsflucht durch Imaginationen der präapokalyptischen Natur. Die Nähe zum Wässrigen setzt sich insofern auch innerhalb der virtuellen, nun tatsächlich halb-imaginären Welt fort, indem flüssige Umgebungen darin selbst zum zentralen Bildsujet werden. Als mediales Beruhigungsmittel eingesetzt, taucht auch das Filmpublikum mit in die Gedankenwelt der Protagonistin ein, wie sie etwa in einem idyllischen See schwimmt, entlang eines Bachs spaziert und dem Rauschen eines Wasserfalls lauscht (Abb. 17–18).

Der Begriff des Weltraums lässt sich in der Geschichte somit neben dem grenzenlosen Außenraum des Alls gleichermaßen auch auf die imaginierten Welten in den Gedankenräumen der Reisenden übertragen.²⁶² Dass die MIMA die Seelen- und Körperlosigkeit einer ‚normalen‘, nicht-menschlichen KI übersteigt, spiegelt sich dabei innerhalb der räumlichen Gegebenheiten wider. Ein Merkmal ihrer Präsenz ist eine Bildfläche an der Decke, auf der fluide Licht- und Wellendarstellungen ihre ‚Animation‘ symbolisieren (Abb. 19). Im Gegensatz zu den bereits erwähnten, vermenschlichten und ebenfalls weiblich-kodierten Systemen in *Blade Runner 2049* oder *Ex Machina* tritt die MIMA nicht als Figur oder Projektion im Raum auf, sondern ist selbst ein betretbarer und fühlender Raum innerhalb der *Aniara*. Mit Blick auf das (post-)filmische Immersionspotenzial scheint diese Funktionsweise durch das hier beidseitige Ineinanderfließen von Mensch und Medium auf die Spitze getrieben: Denn einerseits dringen die Besucher:innen korporeal in die Technik ein und werden, in Fötusposition am Boden liegend, von den Bildern der ‚Mutter Natur‘ übermannt (Abb. 20). Die MIMA wird im übertragenen Sinne somit selbst zum Mutterleib, die von ihr hergestellte virtuelle Realität zum Fruchtwasser, in dem die Reisenden, von der harschen Außenwelt abgeschirmt, treiben. Andererseits dringt die hybride Instanz wiederum ins Innerste des Menschen ein,

²⁶⁰ Vgl. Michael Schmidt, „Utopische Wirklichkeit. Ein Versuch über das Verhältnis der ‚Utopie‘ zur ‚virtuellen Welt‘“, *Virtuelle und ideale Welten*, hg. v. Ulrich Gehmann, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2012, S. 47–64, hier S. 54; vgl. Power, „Eurocentrism, The Anthropocene and Climate Migration in *Aniara*“, S. 59.

²⁶¹ Clark, *Ecocriticism on the Edge*, S. 32.

²⁶² Vgl. Aadu Ott/Lars Broman, „*Aniara*. Space Epic and its Author“, *Planetarian. Journal of the International Planetarium Society (IPS)* 27/2, Juni 1998 (Orig.: 1992), S. 5–10, hier S. 7.

indem sie seine individuelle Gedankenwelt anzapft und nostalgische Erinnerung an die Balance auf der Erde generiert. Im Sinne Morins verkörpert die MIMA hier also einen real gewordenen Entwurf des „totalen Kinos“, der die Leinwand- und Körpergrenzen sprengt und auf allen Sinneskanälen den Eindruck größtmöglicher Immersion hervorruft.²⁶³

Wenngleich das gegenseitige Eindringen und der Bezug zum Flüssigen durchaus eine sexuelle Lesart zulassen, wird die KI trotz ihres weiblich-kodierten Daseins zumindest äußerlich keine Projektionsfläche für den intimen Austausch zwischen Mensch und Maschine. Stattdessen kommt auch hier eine Idealisierung der Unberührtheit zum Tragen, die bereits anhand der genretypischen Natur- und Figurendarstellungen in Disney-Animationen thematisiert wurde. Die über dem Menschen schwebende Positionierung im Raum suggeriert eine göttliche Aura, die die MIMA als virtuell-animierte Personifizierung Gaias erscheinen lassen. Nach ihrer Selbstzerstörung gewinnt dieser Aspekt zunehmend an Bedeutung, da sich unter den verbleibenden Menschen in ihrer verzweifelten Suche nach Hoffnung ein Kult zur Verehrung der erloschenen ‚Göttin in der Maschine‘ bildet.²⁶⁴ Dass die KI dabei aus Quellen schöpft, deren Ursprung unsichtbar bleibt, eröffnet neben dem religiösen Bezug auch den Blick auf die eigene Funktionsweise des Films. In einem Vers aus Martinsons Literaturvorlage wird MIMAs ungewisse Methode zur künstlichen Simulation treffenderweise mit einem Fischen in fremden Gewässern verglichen:

„She fishes metaphorically her fish
in other seas than those we now traverse,
netting metaphorically her cosmic catch
from woods and dales in undiscovered realms.“²⁶⁵

Einerseits als inhaltlich-anthropozentrische Referenz auf die Meere des verlassenen blauen Planeten kann die Formulierung des Fischernetzes somit gleichzeitig auf das Thema des Post-Medialen übertragen werden.²⁶⁶ Schon heute ist die (hyper-)verlinkte, digitale Welt durchzogen von KI-generierten Inhalten, deren übermenschliche Zusammensetzung sich mit ‚biologischen Gehirnen‘ nicht mehr zur Gänze rekonstruieren und begreifen lässt. Wenn MIMA also in diesen fremden Gefilden ihre Inhalte fischt und in den Köpfen der Besucher:innen ausspielt, lässt sich damit neben ihrer eigenen Form der Bildproduktion wiederum zu ihren (bald nicht mehr) fließenden Darstellungen der ent- und verfremdeten Natur überleiten.

²⁶³ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 46.

²⁶⁴ Eine biblische Lesart lässt auch jene Szene zu, in der die Protagonistin bei ihrer VR-Reise in eine paradiesische Landschaft abtaucht und eine reife Walderdbeere erntet. Innerhalb dieses virtuell reproduzierten ‚Garten Edens‘ kann die rote Beere als verbotene Frucht gedeutet werden, die die menschliche Sünde des Raubbaus an der Natur im Anthropozän und die damit einhergehende Vertreibung aus dem irdischen Paradies symbolisiert.

²⁶⁵ Martinson, *Aniara*, S. 32f.

²⁶⁶ Erwähnenswert erscheint hierbei auch der christliche Symbolcharakter des Fisches bzw. Fischernetzes als gegenseitiges Identifizierungszeichen mit anderen Gläubigen. In *Aniara* gleicht die MIMA-Halle mit zunehmender Aussichtslosigkeit ebenfalls einem Treffpunkt, um – erneut unter dem göttlichen Schein – Zuflucht im Jenseits zu suchen.

3.2.3 Krisenzeiten: Wasser, Weiblichkeit, Weiterleben

Dass die MIMA kein ‚seelenloser‘ Raum, sondern ein fühlendes, weiblich-kodiertes Hybridwesen ist, wird in ihrer eigenen Affizierung durch die eingespeisten Gedanken der Besucher:innen deutlich. Der idyllische Schein, den die MIMA simulieren soll, trügt somit kürzer als geplant: Beeinflusst von den ‚archivierten‘ Erinnerungsbildern der zerstörten Erde beginnt sich der Verfall in einer zunehmend ungeschöneren Reflexion des Anthropozäns zu spiegeln. Ähnlich wie die Warnzeichen der Klimakatastrophe seit Jahren ignoriert werden und hiermit eine unmissverständliche Anspielung auf die extradiegetische Gegenwart darstellen, weist auch der Bildwandel innerhalb der MIMA schon lange vor ihrem Tod auf den Zusammenbruch der letzten begreifbaren Relationen hin. Nachdem die Erde durch Menschenhand zerstört wurde, sind mit dem Systemkollaps nun auch die immersiv-simulierten Verbindungsstränge zur Erde durch ‚Menschengedanken‘ gekappt. Dass selbst das halbreale Wesen aufgrund der Aussichtslosigkeit der anthropozentrischen Naturkatastrophe Suizid begeht, ist bezeichnend und wird sich in weiterer Folge im Verhalten der Menschen widerspiegeln. In ihren letzten Worten nimmt die MIMA Bezug auf ihre Sehnsucht nach einer Rückkehr in eine vom menschlichen Einfluss unberührte Natur: „My conscience aches for the stones. I’ve heard them cry their stonely cries, seen the granites white-hot weeping [...]. In the name of things, I want peace. I will be done with my displays”.²⁶⁷

Angesichts dieses Zerfalls von Natur, Mensch und KI liegt die Verknüpfung mit Morins Konzept des Anthropokosmomorphismus auf der Hand: Wenn er schreibt, dass das menschliche Gesicht im Film ebenso zum Spiegel der Landschaft wird, wie die Landschaft zum Gradmesser der seelischen Innenwelt, wird diese „affektive Symbiose“ zwischen Mensch und Kosmos in den fließenden Bildern von *Aniara* besonders klar.²⁶⁸ Dass dieses, zumindest nach Morins Ausführungen, vermeintlich untrennbare Band durch das Leben im Anthropozän brüchig wird und in der postapokalyptischen Welt des Untersuchungsgegenstandes gänzlich reißt, zeigt eine der letzten Immersionsreisen der Protagonistin. Die Destabilisierung spiegelt sich hier erneut metaphorisch und augenscheinlich in der Wasseroberfläche des Sees, in dem die Mimarobe badet, als die Vögel vom Himmel zu stürzen beginnen.²⁶⁹ In Form der sterbenden Natur- und Tierwelt äußert die MIMA somit einen ästhetischen Kassandraruuf, der die zugrundeliegende Thematik durch einen eigenen Bildwandel problematisiert.

Ausgehend von dieser Szene zieht Power in seinem Text die Verbindung zu einem Gemälde des Künstlers John Everett Millais, das den (Frei-)Tod Ophelias aus William Shakespeares *Hamlet* abbildet. Ähnlich dem toten, im schlammigen Ufer eingebetteten Frauenkörper, erfolgt

²⁶⁷ *Aniara*, R.: Pella Kågerman/Hugo Lilja, SE/DK 2018.

²⁶⁸ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 72.

²⁶⁹ Vgl. Power, „Eurocentrism, The Anthropocene and Climate Migration in *Aniara*“, S. 57.

die Darstellung des öko-technologischen Systemkollaps in *Aniara* ebenfalls durch die motivische Verbindung von Wasser, Weiblichkeit, Suizid, Natur und (verlorener) Reinheit (Abb. 21–22).²⁷⁰ Mit *Melancholia* (R.: Lars von Trier, SE/DK 2011) weist Power außerdem auf einen weiteren skandinavischen Entwurf der Apokalypse hin, in dem Millais' Ophelia referenziert wird. In der Eröffnungssequenz symbolisiert nicht nur der Slow-Motion-Stil die verzerrten Zeiträume des anstehenden Weltuntergangs. Auch die depressive Protagonistin geht, in einem Overhead-Shot im Wasser liegend, gemeinsam mit der Erde unter.²⁷¹

Mit diesem Relationsverhältnis lässt sich die kritische Brücke zur Theorie eines anderen französischen Philosophen schlagen: Wendy O'shea nimmt in ihrem Text auf Gaston Bachelards Verständnis des Wassers als „feminine Substanz“ und den von ihm benannten „Ophelia-Komplex“ Bezug.²⁷² In *L'Eau et les rêves* schreibt er besonders dem fließenden Bach eine Symbolkraft der Reinheit zu, die zwar ein fragwürdiges Weiblichkeitsideal von passiver Jungfräulichkeit reproduziert, im übertragenen Sinne jedoch in der Sehnsucht nach unberührter Natürlichkeit auch im Anthropozän-Diskurs auftaucht.²⁷³ Für die Analyse von *Aniara* ist diese Beobachtung insofern relevant, als dass Wasser, Weiblichkeit, immersives Träumen und Tod zwar ebenso im Fokus der Figuren- und Bildwelten stehen, die stereotype Binarität allerdings von einem Fließen der Kategorien abgelöst scheint.²⁷⁴ Es wird eben durch die MIMA selbst deutlich, dass die Illusion utopischer Reinheit längst brüchig geworden und die Konfrontation mit der gegenteiligen, in ihrem Fließen gestörten Natur in den Vordergrund gerückt ist. In einem letzten Aufbäumen ist es somit passend, dass die MIMA ihre Verunklarung – durch die Gedanken der Passagier:innen und die Verschmutzung der Erde – in Form eines Brennens visualisiert, bevor sie selbst in Flammen aufgeht.²⁷⁵

Wenngleich die Assoziation des (absenten) Wassers mit weiblicher Schwäche im Film oberflächlich zutreffen mag, wird später auch klar ersichtlich mit Gendernormen gebrochen. Neben dem Anthropozän als krisengefüllter Epoche, der inhärenten Relativität im Weltall und den verlorenen Jahrzehnten an Bord beginnt die Zeit in *Aniara* mit dem Abheben noch fragiler und die Immersion in bessere Vergangenheiten noch attraktiver zu werden. Dass die gesamte Mission unterschwellig von einer chronischen Rückwärtsgewandtheit geprägt zu sein scheint

²⁷⁰ Vgl. ebd.

²⁷¹ Vgl. a. a. O., S. 59.

²⁷² Wendy O'Shea-Meddour, „Gaston Bachelard's ‚L'Eau et les rêves‘: Conquering the feminine element“, *French Cultural Studies* 14/1, Februar 2003, S. 81–99, hier S. 93; vgl. Gaston Bachelard, *L'eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière*, Paris: Corti 1964 (Orig.: 1942).

²⁷³ Vgl. O'Shea-Meddour, „Gaston Bachelard's ‚L'Eau et les rêves‘“, S. 86.

²⁷⁴ Vgl. a. a. O., S. 90; die geschlechtliche Aufladung des Wassers, das sich durch formale Anpassung und sein organisches Vordringen in den umliegenden Raum auszeichnet, basiert bei Bachelard auf einer grundlegenden Binarität. Das Medium sei demnach ein sicherer Hafen, an dem die (männlichen) Subjekte ‚anlegen‘ können – zumindest dann, wenn sich das Wasser und im übertragenen Sinne die Frau „benimmt, wie es/sie soll“. Als „l'héroïne de la douceur et de la pureté“, im Sinne Morins erneut eine anthropokosmomorphe Figur, scheint dem Flüssigen ein göttliches Potenzial innezuwohnen, das sich auch in der fluiden Materialität von Traum- und Filmbildern zeigt.

²⁷⁵ Vgl. Power, „Eurocentrism, The Anthropocene and Climate Migration in *Aniara*“, S. 58.

und die Endzeitstimmung auch eine Zeitenverschiebung hinsichtlich geschlechtlicher Wertvorstellungen offenbart, trifft also zunächst auch auf die Figurenwelt zu. Am Steuer der symbolischen Titanic steht Kapitän Chefone, von dessen Entscheidungsgewalt das Fortbestehen der restlichen Menschheit abhängt. In binären Mustern gedacht kann seine hypermaskuline Hybris gegenüber den Personen an Bord und der zurückgelassenen Natur gleichermaßen als Spiegel des anthropozentrischen Lebens gedeutet werden. Auf lange Sicht – im Kontext des Films auf planetarer und humaner Zeitskala – beginnen die Dichotomien jedoch zu zerfließen. Während Martinsons Originalwerk die Perspektive einer männlichen Hauptfigur schildert, ist es in Kågermans und Liljas Erzählung eine queere Protagonistin, die mit der Ko-Pilotin Isagel eine Beziehung eingeht und in weiterer Folge ein Kind großzieht, das durch eine der Sexorgien gezeugt wurde.²⁷⁶

Angesichts der Forschungsfrage nach fließenden Bildwelten lässt sich auch in diesem weiblichen Wechselspiel aus Hoffnung und Depression eine graduelle Aufweichung der starren Kategorien erkennen. Jene Ambivalenz betont auch Selmin Kara, wenn sie im Kontext des „Anthropocenemas“ eine Verschiebung in Richtung weiblicher Narrative beobachtet, die jedoch veraltete Tropen ‚recyclen‘: „Femininity in post-cinema is often essentialized and pathologized, especially with regard to the association of women with motherhood, [...] as well as with frailty, depression, and hysteric subjectivity.“²⁷⁷ Parallel dazu eröffnet die Neuordnung des scheinbar Gleichen wiederum Raum für subversivere und affektzentriertere Interpretationsansätze abseits stereotyper Heldengeschichten. In eben dieser Vermischung der partiellen Rückkehr zu „primordigitalen“ Erzählungen innerhalb postfilmischer Bildwelten, so Karas These, würde sich das eigene Treiben des Films spiegeln – zwischen Medien, aber auch zwischen Welt- und Rollenbildern.²⁷⁸

Mit einer ähnlichen Ambivalenz wird das Publikum auch aus *Aniara* entlassen. Dass kein Happy End wartet und im Gegenteil ein weiteres Abdriften in die Unendlichkeit des Weltalls bevorsteht, überrascht nach der vorangegangenen Handlung kaum. Die menschlichen Skalen von Zeit und Raum sind völlig unbrauchbar geworden, der Wunsch nach ‚Wiedergeburt‘ endet stattdessen nach mehreren Jahrzehnten augenscheinlich im (Frei-)Tod der Menschheit: Die Hoffnungs- und Sinnlosigkeit des Lebens in der Krisenzeit wird im Film vor allem anhand der Suizidwellen deutlich, die sich erneut auf ein fehlendes Fließen beziehen lassen. Nicht nur die Kontaminierung der Wasservorräte, sondern auch die allgemeine Frustration des ziellosen, eingefrorenen Fortschrittes setzen die triste Ausgangslage der zerstörten Erde an Bord fort und lassen die Zukunft im All als aussichtslosen Leerraum erscheinen. Während der

²⁷⁶ Ein erwähnenswertes Detail ist die Verortung der Orgie. Die sexuellen Handlungen finden in der nun verlassenen MIMA-Halle, unter den ‚technischen Augen‘ der ehemaligen Göttin statt.

²⁷⁷ Kara, „Anthropocenema“, S. 766.

²⁷⁸ A. a. O., S. 766, 769.

Systemkollaps in *Snowpiercer* in Form des entgleisten Zuges den potenziellen Neubeginn einer gerechteren Menschheit markiert, liegt die Überwindung der Krise in *Aniara*, an die Motive der Ambivalenz und chronischen Verspätung anschließend, außerhalb jeglicher Menschenlogik. In der letzten Einstellung erreicht das Raumschiff nun nach 5.981.407 Jahren einen neuen, erdähnlichen Planeten – jedoch ohne lebende Besatzung als Zeugin dieses finalen Anlegens an einem neuen Hafen. Selbst zum Weltraummüll geworden überdauert die hyperstabile Technik also die instabile Menschheit (Abb. 23–24). Interessant ist auch der Umgang mit ‚obsoleten Körpern‘ an Bord der *Aniara*: Nach dem Tod der Astronomin wird ihr Körper, in ein weißes Laken gehüllt und mumifiziert, in die Weiten des Weltalls entlassen. Der Mensch als treibende (Wasser-)Leiche wird somit selbst zum Teil jenes Weltraummülls, der die Krise ursprünglich ausgelöst hat.

Die ursprüngliche Mission ist somit gleichzeitig erfüllt und gescheitert. Ästhetisch wird dieses Treiben im Vakuum in einem erneuten Aufeinanderprallen und Vermischen der Gegensätze visualisiert. Das offenbar ‚zeitlose‘ und ohne Menschheit und MIMA auch leblose Raumschiff schwebt über einem Planeten, der die utopische Imagination von Fruchtbarkeit wiederbelebt. Ohne beobachtende Menschen liegt diesem Blick allerdings keine Eroberungsfantasie mehr zugrunde.²⁷⁹ Obwohl sich damit ein neuer Horizont auftut und neue Möglichkeiten eröffnet, ist die menschliche Zeitrechnung gewissermaßen stehengeblieben. Ob das Raumschiff anlegt oder für weitere Jahrtausende durch das Weltall treibt, wird schlichtweg belanglos und verdeutlicht damit die Grenzüberschreitung hin zu einer ‚post-postapokalyptischen‘ und nun auch post-anthropozentrischen (Nicht-)Existenz. Dieser Wandel, hin zu einer selbstreflexiven Ästhetik des Aussterbens durch nicht-menschliche Blicke setzt sich auch im nächsten Analysefilm fort, der im finalen Abschnitt in den Fokus rücken wird. Wie sich mit dem explosiven Tod der MIMA als symbolischem Anker zur Erde ein Teil der ursprünglichen Heimatverbundenheit auflöst, beginnt der Bezugspunkt des irdischen Zuhauses auch in *The House* langsam Feuer zu fangen und instabil zu werden.

²⁷⁹ Dass das Ende der Welt mit dem Ende des Menschen verknüpft wird, zeugt einmal mehr von einem inhärent anthropozentrischen Weltbild. In *Aniara* wird jedoch deutlich, dass die Erde und sämtliche Himmelskörper auch über die menschlichen Dimensionen von Raum, Zeit und Gedanken hinweg existieren. Damit lässt sich wiederum auf Mortons Konzept der Hyperobjekte verweisen, die unabhängig davon bestehen, egal ob Menschen bewusst über sie nachdenken oder nicht.

3.3 THE HOUSE (R.: PALOMA BAEZA, UK 2022)

„I want you to act as you would in a crisis.
I want you to act as if our house is on fire.
Because it is.“²⁸⁰ – Greta Thunberg

Der Planet brennt, und damit auch ‚unser‘ Zuhause. Die Klimaaktivistin Greta Thunberg nutzt in ihrer Rede beim Jahrestreffen des Weltwirtschaftsforums 2019 in Davos ein Bild, dass gezielt affektive Reaktionen hervorrufen und in Panik versetzen soll. Dieser Metapher des verkörperten Zur-Ruine-Werdens liegt erneut ein inhärent anthropokosmomorpher Gedanke zugrunde: Während ‚Mutter Natur‘ durch menschliches Verhalten symbolisch und real in Flammen steht, findet der Verfall wiederum auch Einzug in die Lebens- und Gedankenwelt des Menschen. Angesichts der Klimakatastrophe beginnen existenzielle Fragen des Weiter-(Über)lebens präsenter und die Grenzen zwischen Planet und Lebewesen diffuser zu werden. Dass die Brücke vom Element des Feuers zum vermeintlichen Gegenpol des Wassers kürzer ist als gedacht, liegt bereits im Kern der Verstrickung von Erwärmung und Verflüssigung. Mit einem ähnlichen und symbolisch-medialen Prozess des Verschmelzens auf mehreren Ebenen beschäftigt sich auch der Anthologie-Film *The House* (R.: Paloma Baeza et al., UK 2022).

Was passieren kann, wenn die Heimat bewusst gegen den Aufbruch in die Fremde getauscht wird, wurde bereits in *Moana* und *Aniara* deutlich. Im folgenden Film ist es nun weniger das Verlassen der heimatlichen Insel oder des unheimlichen Planeten, sondern gemäß des Titels ein Haus, das trotz seines instabilen Fundaments (noch) Leben beheimatet. Über drei Epochen werden auf diesen Grundfesten eine menschliche Familie, ein tierischer Makler und eine katzenartige Vermieterin in den Bann des mysteriösen Hauses gezogen.

Im ersten Abschnitt zieht die ärmliche Familie aus dem Tal in das ‚herausragende‘ Gebäude auf einem Hügel. Schon kurz nach dem Einzug sind die Eltern vom plötzlichen Reichtum korrumpiert, vernachlässigen ihre Töchter und beginnen in einem anthropokosmomorphen Wandlungsprozess schließlich selbst zum Mobiliar zu werden. Mit der zweiten Erzählung vollzieht sich auf der Figurenebene eine weitere Metamorphose: In einer nahen Zukunft, nun im städtischen Gebiet angesiedelt, beheimatet das Haus eine anthropomorphe Ratte, die das baufällige Gebäude renoviert, von einem immer invasiver werdenden Käferbefall befreien und verkaufen will. Der Wandel von Mensch zu Tier setzt sich auch im dritten Abschnitt fort und bildet ein Sprungbrett in eine postapokalyptische Welt, in der das Fließen neben der Symbolik des Verfalls den Handlungsraum prägt: Rosa, eine Katze und Vermieterin, versucht vergeblich, das Eindringen der steigenden Flut in ihr Haus zu verhindern und ist mit einer scheinbar aussichts- und ausweglosen Zukunft auf dem Wasser konfrontiert.

²⁸⁰ „Greta Thunberg: Our House Is On Fire | Forum Insight“, *World Economic Forum*, youtube.com, 20. 09. 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=U72xkMz6Pxx&t=11s>, 10. 06. 2024.

Erneut rückt also ein Verschwimmen von Bildern, Zeiten, Welten und Lebewesen in den Fokus, das vor allem anhand dieser finalen Fabel untersucht werden soll. Dass das Heimatgefühl hier ähnlich brüchig zu werden droht, wie die Grundfesten des Gebäudes selbst, spiegelt sich dabei im vernebelten Umgebungsraum wider: Das Wasser beginnt den anthropomorphen Katzen buchstäblich bis zum Hals zu stehen, liegt in der Luft und trübt den Ausblick in eine positivere Zukunft. Statt eines klaren Ziels vor Augen – der Rettung oder utopischen Neugründung der eigenen Heimat – sind die diegetischen Handlungs- und Bildräume zunächst von Unschärfen und Isolationen durchzogen. Jene Diffusion des Bekannten prägt somit nicht nur thematisch das Weiterleben von Mensch und Natur im Anthropozän, sondern verweist als visuelles Motiv wiederum auch auf die eigene postmediale Ästhetik: Diesen Reflexionsakt der Dimensionen vollbringt der Film eben durch seine ‚stockende‘ Funktionsweise als Stop-Motion-Produktion. Ein paradoxer, wie die folgenden Analyse jedoch zeigen wird nicht minder vom Fließen durchzogener Ansatz der Figuren- und Umweltanimation, der sich dem Motiv des brennenden Hauses ebenso annähert wie der Ambivalenz des Wassers (Abb. 25–26).

3.3.1 Insulare Relationen: Das Haus als Rettungsboot

Franziska Hellers Ausführungen zur ambivalenten Bildästhetik des Wassers sind bereits in den vorangegangenen Kapiteln am Beispiel der Inselformation als räumlicher Verkörperung des Gegensätzlichen aufgetaucht. Wenn sie also von einer „Insularität des Hauses“ schreibt, spiegelt sich dieser Relationskonflikt von (In-)Stabilität und Distanz(losigkeit) in den internen Metamorphosen von Raum, Figur und Publikum.²⁸¹ Das (im)materielle Prinzip des Flüssigen, das eben durch seine Relationalität auch Zusehende mit dem konstanten Bewegungsfluss affiziert, lässt sich nun auf mehreren Ebenen auch im ‚Insel-Werden‘ des titelgebenden Hauses beobachten: Zu Beginn ist das Gebäude auf einem freistehenden Hügel platziert und ragt – wie auch Motunui und die Aniara als symbolische Inseln – aus dem Umgebungsraum hervor. Eine Erhabenheit des Raums, die sich im ersten Teil auch innerhalb des Hauses im sozialen Aufstieg der Familie bemerkbar macht. Zum anderen entsteht durch diese Mauern ein gewollter Grenzwall, der wiederum auch symbolisch eine abgeschlossene Sphäre zum natürlichen oder städtischen ‚Außen‘ generiert und als Insel für seine Bewohner:innen fungiert.

Die Funktion eines Hauses basiert gewissermaßen inhärent auf einer Mischung aus Spaltung und partiellem Ineinanderfließen von Innen und Außen. Auch Rosas Konflikt zwischen Bleiben und Aufbrechen offenbart ein ähnliches Pendeln zwischen den Polen ‚Heimat‘ und ‚Fremde‘. Einerseits will sie ihrem Haus treu bleiben, da innerhalb der Mauern die Erinnerungen an ihre Kindheit und augenscheinlich nicht mehr präsenten Eltern gespeichert sind. Gleichzeitig würde die Unveränderlichkeit des fixierten Standortes zum Untergang ihres Lebens führen. Die

²⁸¹ Heller, *Filmästhetik des Fluiden*, S. 103.

Untermieter:innen, der schwarze Kater Elias und die hippie'eske Jen mit ihrem spirituellen Seelenpartner Cosmos, erkennen den zum Untergang geweihten Status der ‚häuslichen Insel‘ schon lange vor der unbeirraren Rosa. Zugunsten eines Neubeginns brechen sie ihre Zelte ab und segeln auf provisorischen Booten in eine ungewisse Zukunft. Passend zum Überthema nutzt der handwerklich begabte Cosmos hierfür ungefragt die Holzdielen des Flurs, um das Schiff zu bauen und dem (noch) ortsfesten Haus zu entfliehen (Abb. 27).

Besonders im dritten Teilkapitel vollzieht sich also ein spürbarer Wandel von Isolation, hin zu einem zu intensiven Vordringen des wässrigen Außenraums. Dennoch, oder gerade wegen der Grenzverwischungen durch die steigende Flut und Auflösung des Privatraumes, bleibt das Bild der Insel in gewandelter Form bestehen: Indem der scheinbare Schutzraum am Ende so unsicher wird, dass sich auch Rosa zum Aufbruch in die Ferne gezwungen sieht, gerät das zuvor standfeste Haus ins Wanken und verwandelt sich in ein mobiles Rettungsboot. Das Übel der Instabilität wird somit ins Positive übersetzt und ermöglicht erst durch die Akzeptanz des Fluid-Werdens überhaupt die Überwindung des vernebelten Horizonts. Vor dieser Insel- und Schiffwerdung des Hauses zum beweglichen Raum gleichen Rosas vergebliche Bemühungen zur Reparatur und Wiederherstellung des vergangenen Charmes dem sprichwörtlichen Neuarrangement der ‚deck chairs on the Titanic‘. Wie der Aufbruch und die Lösung des Konfliktes jedoch zeigt, fließt das Leben sogar an Deck des eigenen Heimatschiffs weiter. Das umfunktionierte Rettungsboot stellt dabei einen weiteren, in sich fluiden Raum dar, der neben Foucaults Ausführung doppelt im Ungewissen hin- und herschaukelt. Erst durch die vorangegangene Krise wandelt es sich zu einer Form des räumlichen Übergangs. In diesem hoffnungsvollen Bild treffen somit die verschiedenen Pole von Leben und Tod aufeinander – die Basis ist die Krise, das Ziel ist jedoch das Weiterleben.

An diese thematische und formalästhetische Verknüpfung der räumlichen Ambivalenz des Rettungsbootes mit dem filmischen Medium schließt Robert Geal in seinem Buch *Ecological Film Theory and Psychoanalysis. Surviving the Environmental Apocalypse in Cinema* mit einer Perspektive an, die auch hinsichtlich der animierten Beschaffenheit für die vorliegende Analyse relevant ist: Wie bereits mit Horns These der ästhetischen Verzerrung ökologischer Krisennarrative geschildert, geht auch Geal von der Auflösung jener cartesianischen Subjektivität aus, auf der die anthropozentrische Umweltzerstörung im Kern fußt.²⁸² Der daraus resultierende Konflikt der verschwimmenden Grenzen von ‚Natur‘ und Kultur wird ihm zufolge auch in (post-)apokalyptischen Filmhandlungen sicht- und spürbar. Zunächst, so Geals Beobachtung, würde das gegenwärtige Kino eben diese dualistischen (Blick-)Strukturen reproduzieren, indem es den Menschen sowohl narrativ als auch visuell zentriert und die

²⁸² Vgl. Robert Geal, *Ecological Film Theory and Psychoanalysis. Surviving the Environmental Apocalypse in Cinema*, New York: Routledge 2021.

toxische Beziehung zur Erde widerspiegelt.²⁸³ Er kritisiert demnach, dass fiktionale Apokalypsen die Illusion einer ultimativen Rettung und Wiederherstellung vermitteln, die mit den realen Umständen der ökologischen Krise nicht übereinstimmen:

„Diegetic ‚lifeboats‘, which protagonists use to escape narrative dangers, are accompanied by the formal grammar of the realist cinema as ‚lifeboat‘, with the spectator moving safely above, around and outside those dangers. The illusion repeats and normalises the Cartesian effect of this spectatorship, revalidating the same form of subjectivity which threatens real-world ecological disaster in the first place.“²⁸⁴

Mit seiner Forderung eines „non-cartesianischen“ Filmdiskurses nennt der Autor unter anderem das Genre des digitalen Animationsfilms als Möglichkeit, sich von der anthropozentrischen Überlegenheitsstellung zu distanzieren und Raum für nicht-menschliche Perspektiven zu schaffen.²⁸⁵ Als ‚artifizielles‘, berechenbares Blickregime bietet das animierte Bild demnach das Potenzial des Aufbruchs der menschlichen Erhabenheit über filmische (Landschafts-)Darstellungen. Aus dem Illusionsanspruch an größtmögliche Tiefe und Realität würde sich der Fokus im „animatic interval“ somit auf eine ‚Flachheit‘ der Bilder ausrichten.²⁸⁶

Wenngleich Geal seine These hier beziehend auf Thomas Lamarres Animationstheorien am Beispiel japanischer, digitaler Animes veranschaulicht – insbesondere anhand der öko-zentrierten *Studio Ghibli*-Produktionen Hayao Miyazakis – liegt die Verbindung zu *The House* und dem Motiv des natürlichen Treibens nahe: Neben dem Bildsujet der Rettung durch räumliches Fluid-Werden hebt sich der Film durch seine Stop-Motion-Ästhetik medial ebenfalls vom Meer klassisch-indexikalischer Katastrophenfilme ab.²⁸⁷ Obwohl die ‚manuell-beseelten‘ Bilder der dreidimensionalen Realität entspringen, zeugen die posthumanen Miniaturen von den im Kern gewandelten Raum- und Figurenrelationen. Ähnlich zu den digital fließenden, nicht-westlichen und nicht-anthropozentrischen Animes wird deutlich, dass die reale Bewegung zwar im Zwischenraum der Bildkette durch Menschenhand entsteht, die real-menschliche Figur aber in den finalen Abschnitten ihren Körper und ihr Dasein verloren hat. Die konkrete Animationstechnik wird im weiteren Verlauf noch in den Fokus rücken. Ausgehend von der künstlerischen Inszenierung der räumlich-insularen Relationen in *The House* soll zuvor aber einmal mehr die Brücke zum Dimensionskonflikt der Krisen-Zeit(en)

²⁸³ Vgl. a. a. O., S. 114, 229.

²⁸⁴ A. a. O. S. 235.

²⁸⁵ Vgl. a. a. O., S. 219f.

²⁸⁶ A. a. O., S. 220.

²⁸⁷ Allgemein wird die Verschmelzung und Metamorphose von Mensch, Tier und Umwelt oft zum Thema in nicht-westlichen Narrativen: Neben Miyazakis *Nausicaä of the Valley of the Wind* (JP 1984) oder *Spirited Away* (JP 2001) kreist vor allem *Princess Mononoke* (JP 1997) um das anthropozentrische Streben nach technologischem Fortschritt und der damit einhergehenden Herrschaft über die natürliche, tierische und spirituelle Welt. Durch das Vordringen in die primordiale Natur entwickelt der bislang friedliche Waldgott eine nicht mehr klar (er)fassbare Gestalt mit unkontrollierbarer Zerstörungskraft, die als Sinnbild für das bedrohte und bedrohliche Leben im Anthropozän gedeutet werden kann. Die Menschen im Film erkennen zuletzt – im Gegensatz zur kognitiv-dissoziierten, westlichen Menschheit? – durch den aktiven Widerstand der personifizierten Natur die Verwobenheit ihres Lebens mit der Umwelt und sind um eine Neuannäherung der überschrittenen Grenzen bemüht.

geschlagen werden: Denn die Spezies und Räume sind nicht grundlos, aus sich heraus und mit dem ‚natürlichen‘ Lauf der Dinge fluide geworden. Vielmehr hat die Hyperobjektivität der Flut augenscheinlich für eine gleichermaßen vernebelte Wahrnehmung der Zeit gesorgt.

3.3.2 Rissige Fassaden: Krisenzeiten und -körper

Dass eine neue Zeit von Körper und Raum anbricht, zeigt nicht nur die außerfilmische Realität des Anthropozäns. Auch im Rahmen des Films spielt das Konzept von zerfließender Zeit eine fundamentale Rolle. Während das Haus als Konstante fortbesteht und die Kurzgeschichten verbindet, beginnen sich neben den Bewohner:innen auch deren Wesensarten zu wandeln. Vom Lauf der Zeit und den darin stattgefundenen Ereignissen gezeichnet, scheint das Gebäude zum affektiven Archiv dieser vorangegangenen Lebensformen zu werden und die gespeicherten Erfahrungen wiederum an die nachfolgenden Generationen auszuspielen. Ein ‚Vererben‘ des vorangegangenen Leids, das sich auch im zunehmend instabileren Fundament widerspiegelt. Mit dem Rückblick auf *Aniara* scheint sich dieses Motiv des Zurückblickens in widersprüchliche, „primordigitale“ Zeiten also auch in *The House* zu wiederholen.²⁸⁸ Innerhalb der eigenen postkinematografischen Bilder wird der Konflikt des unaufhaltsamen Fortschreitens in eine zerstörte Zukunft somit mit einem Schwelgen in nostalgischen Erinnerungen überbrückt, in denen die anthropozentrisch verursachten Risse in der Fassade – der Erde als Symbol der menschlichen Heimat und nun auch im Gemäuer des titelgebenden Hauses – noch keine spürbaren Konsequenzen hatten.

Doch bereits die erste Handlung verdeutlicht, dass das Fundament des Gebäudes keine stabile Grundlage zur nostalgischen Idealisierung bietet, sondern im Gegenteil schon von Anfang an verflucht zu sein scheint. Dass sich das Vorangegangene in den Raum eingeschrieben hat und diesen mit jeder Generation weiter destabilisiert, wird hierbei vor allem im Motiv der Renovierung und einer vergeblichen ‚Un-Unheimlich-Machung‘ des Wohnraumes deutlich: Im ersten Abschnitt zieht die Familie aus ihrem selbstgebauten Haus in das neu errichtete, größere Anwesen. Am zeitlichen Nullpunkt stehend bietet es gewissermaßen noch eine weiße Leinwand, die sich jedoch schneller als erwartet mit düsteren Geschichten füllt und das familiäre Leben in der Krise an anderer Stelle fortführt. Eben im Versuch, den neuerlangten Luxus zu genießen, beginnen die Vorboten der finalen Wesenswandlung in Form der Objektwerdung der Eltern aufzutauchen (Abb. 28). Der Kampf der Figuren gegen die fließende, jedoch immer undefinierbarer werdende Zeit wird dem Publikum dabei zu Beginn jedes Abschnittes in Erinnerung gerufen: Obwohl die erste Geschichte offensichtlich in der Vergangenheit liegt, ist eine analoge Standuhr im Begriff, auf zwölf Uhr umzuschlagen.

²⁸⁸ Kara, „Anthropocenema“, S. 758.

Dieser kommende Umbruch setzt sich auch in der Uhrzeit vor der zweiten Handlung fort. Nun in der nahen Zukunft angesiedelt hat auch die Zeit selbst einen Gestaltwandel durchlaufen: Ein digitaler Wecker zeigt 5:59 Uhr morgens an und markiert den Start in einen neuen Tag für die Hauptfigur; eine anthropomorphe Ratte, die im Keller des Gebäudes lebt. Der Protagonist ist mit der Sisyphusarbeit betraut, die Immobilie trotz ihrer brüchigen Substanz für potenzielle Käufer:innen einladend zu inszenieren und die Risse im Gemäuer oberflächlich zu stopfen. Dass die Zeit für ein Aufhalten des räumlichen Verfalls jedoch vorbei ist, wird in der ersten Szene deutlich – erneut anhand eines Bildes vom vermüllten Außenraum vor dem Haus. Auch auf Figurenebene lässt sich insofern eine Brücke zu *WALL·E* schlagen, als dass die per se unmenschliche Hauptfigur innerhalb des (einst) kultivierten, englischen Stadthauses weitaus humaner wirkt und handelt als etwa die Elternfiguren im ersten Teil.

Doch obwohl auch die anthropomorph agierenden Interessent:innen Tiere sind, zählen sie aus menschlicher Sicht zur Gruppe der unliebsamen Schädlinge.²⁸⁹ Dass sich also selbst innerhalb der Tierwelt jene (a)sozialen Hierarchien der menschlichen Gesellschaft innerhalb des Hauses zu spiegeln scheinen, wird auf mehreren Ebenen zum Thema: Die sprechende Ratte geht mit chemischen Mitteln gegen einen Insektenbefall vor oder stellt – hiermit schließt sich der Kreis – einen stummen Fisch im Aquarium aus.²⁹⁰ Die gewandelten Verhältnisse und Verzerrungen werden durch die Veränderungen innerhalb des Glaskastens ablesbar: Während das Aquarium zu Handlungsbeginn bis auf den einen Fisch halbleer ist, wird es für die Hausbesichtigung inszenatorisch befüllt, bevor am Ende ein verbleibender Fisch tot an der Oberfläche treibt, als die ungebetenen Gäste den Raum vermüllt zurückgelassen haben. Das Aquarium verdeutlicht somit erneut das doppelte Ausstellen, das neben der inhaltlichen Verhandlung des zeitlichen Fließens auch in den Bildern, anhand des hier (noch) kontrollierbar gerahmten Wassers, einen Ausblick auf den überfluteten Handlungsraum gibt (Abb. 29).

Die unfreiwillige Immersion in die flüssige Krisenzeit wird im dritten Teil besonders deutlich. Rosa, die Protagonistin und Hausherrin, oder in etwas gewandelter Form die ‚Hauskatze‘, ist offensichtlich überfordert mit dem Füllen der Risse in der Fassade, die die vergangene Zeit hinterlassen hat. Dass die dargestellte Zukunft nach der Postapokalypse eine Zeit fernab von allen bisher bekannten Zeithorizonten aufruft, wird auch hier in der eröffnenden Uhrendarstellung deutlich. Eine Sonnenuhr zeigt fünf vor zwölf an. Eine symbolische Aufladung auf zweierlei Ebenen: Zunächst zeugt das Format der Anzeige davon, dass sowohl

²⁸⁹ Hier lässt sich eine Querverbindung zu Rachel Carsons 1962 veröffentlichten Buch *Silent Spring* ziehen, das als einer der Anfangspunkte der weltweiten Umweltbewegung gilt. Die Biologin schreibt darin über chemische Pestizide, die wiederum dem Menschen selbst schaden und damit als Parabel für das anthropozentrisch-ambivalente Leben gelesen werden können.

²⁹⁰ Interessant erscheint auch die Tatsache, dass der gestresste Protagonist sich die besuchte Internetseite von einer automatisierten KI-Stimme vorlesen lässt. Offensichtlich haben sich die Verhältnisse ins Gegenteil gekehrt. Ohne die Menschheit sind gewisse Tierspezies zu Ausnutzern geworden, die sich wiederum über andere Tiere stellen und eine Orwell'sche Deutung der dystopischen Machthierarchien im Anthropozän zulassen.

prä- und postdigitale Zeiten verstrichen sind (Abb. 30). Aus ökologischer Sicht ist entweder eine gänzlich neue Zeitrechnung angebrochen oder im Gegenteil steht ein Rückschritt in eine Zeit nach allen Zeiten des möglichen Weiterlebens bevor. Letztere Lesart legt im Rahmen des Klimadiskurses die Brücke zu einer dystopischen Deutung, da ‚fünf vor zwölf‘ auf die Ausweglosigkeit eines drohenden Unheils und überspitzt auf den Weltuntergang verweist. Diese verschobenen Zeitwahrnehmungen tauchen innerhalb der finalen Handlung immer wieder auch in unbedeutenden Szenen auf – die Apokalypse scheint schon so fern in der Vergangenheit zu liegen, dass die Katzen etwa nur noch abstrakt von ‚der Flut‘ sprechen.

Dass die bereits zerronnene Zeit besonders im letzten Abschnitt eine prägende Rolle spielt, lässt sich auch in einer metaphorischeren Deutung des Verschwimmens von Anfang und Ende erkennen: Während Rosa an einer Stelle versucht, die Wände zu tapezieren, um das einstige Ambiente ihres Elternhauses wiederherzustellen, beginnen sich innerhalb desselben Raumes die kurz zuvor angebrachten Tapetenstreifen wieder zu lösen. Grund dafür ist, hier schließt sich ein weiterer Kreis zum Motiv des Fließens, das schmutzige Wasser, das den Kleister unbrauchbar macht. Hierin liegt nun wiederum eine Verbindung zum Wandel des Filmmaterials selbst: Die einzelnen, ‚abgelösten‘ Tapetenstreifen können als Analogie für die analogen Filmstreifen interpretiert werden, die im Rahmen der Produktion durch den Online-Streamingdienst Netflix auf die eigene, postkinematografische Ablösung von analogen Formaten verweisen (Abb. 31).

Neben diesem Wandel der umgebenden und filmischen Strukturen soll nun eine weitere wesentliche, lebensverändernde Transformation in den Fokus rücken: Obwohl die Geschichte durch eine anthropomorph-anthropozentrische Perspektive und durch postmediale Mittel erzählt wird, liegt jener Rahmung zeitgleich ein inhärent ‚anderes‘, nicht-menschliches Denken zugrunde. Selbst eingebettet im Netz ökologischer Verflüssigungen wird dieses Umdenken der Tierfiguren zu einer weiteren Spiegelebene des Wandels.

3.3.3 Nicht-menschliche Animation des Anthropozäns

„It matters what thoughts think thoughts. It matters what knowledges know knowledges. It matters what relations relate relations. It matters what worlds world worlds. It matters what stories tell stories.“²⁹¹ – Donna J. Haraway

Aus den stofflichen, aus Stoff bestehenden Menschenpuppen werden zuletzt Katzen, die zu den einzigen Zeug:innen einer menschlich verursachten, jedoch ‚menschenlosen‘ Zeit werden. Ausgehend von der Grundannahme einer Verwobenheit der Arten schlägt Donna J. Haraway in *Staying with the Trouble* als Ersatz der menschenzentrierenden Benennung des

²⁹¹ Donna J. Haraway, *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*, Durham/London: Duke 2016, S. 35.

Anthropozäns den Begriff des „Chthuluzäns“ vor, der eine Neumischung der spezieisistischen Hierarchien markieren soll.²⁹² Bezugnehmend auf die ökologisch erhitzten Lebensräume und Gemüter schreibt auch Haraway über das Feuer als „essential element for ongoing, as well as an agent of double death, the killing of ongoingness.“²⁹³ Als dem Wasser zunächst polar gegenüberstehende, ambivalente Kraft kann es sowohl das Altbekannte niederbrennen und gleichzeitig auch eine potenzielle Fläche für einen Neubeginn bieten. Eine weiße Leinwand, auf der ein neues Wollknäuel des verwobenen Lebens erwachsen könnte. Warum diese Neufassung eines Denkens über, vor allem aber mit ‚anderen‘ Arten für die Analyse von *The House* und dem Wasser als fluide Spiegelfläche relevant ist, liegt also nahe: Wie im Chthuluzän ist der Mensch nicht (mehr) der einzige Akteur und Geschichtenerzähler.²⁹⁴

Eine solche Neuschichtung der Dinge, Umwelten und am Beispiel des Films vor allem der (Tier-)Figuren spiegelt sich somit auch in der narrativen und ästhetischen Entscheidung, das Finale durch animalische Skalen zu rahmen.²⁹⁵ Der Fokus hat sich gewandelt und liegt nun übertragen auf den Film auf den animierten Katzen Rosa, Elias, Jen und Cosmos, deren ‚Kosmos‘ zunächst auf ein Ende des Lebens und der Zeitrechnung selbst hinzulaufen scheint. Während der instabile, vom Wasser umzäunte, artifizielle Lebensraum diesen bevorstehenden Untergang inhaltlich aufruft, lässt die animierte Ästhetik eine abweichende Interpretation zu: Ausgehend von der Bild- und Figurenbeschaffenheit wird deutlich, dass der natürlich fließende indexikalische Raum schon in der Vergangenheit untergegangen ist und die menschliche Ordnung augenscheinlich bereits ‚umgestrickt‘ wurde. Ästhetisch neu verwoben und nicht (mehr) von einer Herrschaftsgeschichte des Menschen im Zentrum ausgehend, entwirft *The House* somit eine Welt, in der ein gemischtes Miteinander der Arten sicht- und denkbar wird.²⁹⁶

Ausgehend von Haraways Imagination des in seiner Dominanz zurückgetretenen Menschen innerhalb der erzählten Geschichten lässt sich erneut ein Rückblick auf Morins Figur des Doppelgängers im fließenden Universum des Films unternehmen: Als „Projektion der menschlichen Individualität auf ein Bild, das ihr selbst äußerlich geworden ist“ sind die Protagonist:innen im dritten Teil zwar kein direktes Spiegelbild, scheinen jedoch durch visuell-animierte Körper und menschlich-beseeltes Agieren zumindest partiell eine hybride Projektionsfläche zu bieten.²⁹⁷ Innerhalb der diegetischen Handlung haben die Tiere den Menschen überdauert. Somit lebt die menschliche Illusion der eigenen „Nichtsterblichkeit“ in

²⁹² Vgl. a. a. O., S. 49.

²⁹³ A. a. O., S. 44.

²⁹⁴ Vgl. a. a. O., S. 55.

²⁹⁵ Allgemein taucht das Motiv der verschiedenen Schichtungen (Geschichtenerzählung, Gesellschaftsschichten, räumliche Etagen, spezieisistische Hierarchien) immer wieder auf. Etwa im Filmplakat, das dasselbe Treppenhaus aus einer frontalen Perspektive, jedoch in einer vertikal gedrittelten Ansicht zeigt. Wie auf einem Zeitstrahl werden die Perioden geschichtet; ähnlich den Tapetenstreifen, die Rosa im dritten Teil vergeblich an die Wände zu kleben versucht.

²⁹⁶ Vgl. Haraway, *Staying with the Trouble*, S. 55.

²⁹⁷ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 32.

diesen halb-gespiegelten Hybridformen weiter – nicht mehr durch menschliche, sondern nun verflüssigte, anthropomorphe Abbilder.²⁹⁸ Durch diese Übertragung der Eigenschaften und des menschlichen Versagens im nachhaltigen Umgang mit der selbstverschuldeten Klimakatastrophe auf animierte Tierkörper entsteht der Eindruck einer Distanzierung bei gleichzeitigem Ineinanderfließen. Hieran ist im Sinne Morins erneut die Parallelität der Dinge interessant. ‚Wir‘ erkennen uns in jenen anthropomorphen Figuren, die eben durch ihren Anthropomorphismus wiederum ein Verhalten aufzeigen, von dem sich der Mensch als Basis des Anthropozäns oftmals durch kognitive Dissonanz aus der Verantwortung zieht. Dass diese Geschichte des humanen Scheiterns in *The House* nicht durch und von ‚realen‘ Tieren, sondern von halb-imaginären Tierhybriden erzählt wird, unterstreicht das eingangs erwähnte Motiv der Ambivalenzen. Das Publikum kann sich durch die wesentlichen Unterschiede abgrenzen, während gleichzeitig die Neugierde des Blickens in ein mögliches Danach durch Film und Figur als Spiegel befriedigt wird.

Der Mensch findet somit im Film, wie der eingangs genannte Protagonist aus *Orpheé* in der Pfütze, eine flüssige Reflexionsfläche, die ihn sich selbst erkennen und in ihren Sog eintauchen lässt. Dass die Zuschauenden selbst vor dem Bildschirm sitzen und einen Blick in ein metaphorisches Aquarium werfen, spiegelt sich wiederum in der Distributionsplattform Netflix selbst wider. Die Filmauswahl erfolgt durch den Klick auf die digitalen Kacheln, hinter denen sich im symbolischen Sinne jeweils eine eigene, fließende Welt eröffnet. Passend dazu schreibt Engell in seiner Einleitung zu Morin: „Im Film begegnen wir uns selbst jenseits unserer selbst. [...] Wir sehen mit dem Film dem Bewusstsein bei der Arbeit zu. Wir befinden uns in seinem Inneren und betrachten es zugleich von außen“.²⁹⁹

Erneut tritt also auch im Kontext der ästhetischen Darstellung des Anthropozäns eine Verwobenheit an die Stelle klar abgrenzbarer Kategorien. Mit diesem Stichwort lässt sich endlich die Brücke zur bereits erwähnten Animationsästhetik schlagen. Obwohl zuletzt auch innerdiegetisch keine Menschenfiguren auftauchen und das genuin Menschliche kein eigenes Abbild mehr bekommt, ist die grundlegende Beschaffenheit des Films trotzdem von Menschenhand geprägt. „Alles badet“, so Morin über den Zeichentrickfilm als übersteigerte Form des filmischen Grundfließens, „in einem latenten Anthropomorphismus. [A]ngesichts der Tiere, der Pflanzen und selbst der Objekte [ist die Leinwand] in den verschiedenen Schichten und Zuständen [...] zugleich seelendurchtränkt und von Seelen bevölkert“.³⁰⁰ Dass der Film keine rein digital generierte, berechenbare Bildwelt eröffnet, sondern als Stop-Motion-Animation selbst auf medialer Ebene eine Mischform darstellt, ist wiederum in Bezug auf die

²⁹⁸ Ebd.

²⁹⁹ Engell, „Film Werden“, S. XI.

³⁰⁰ Morin, *Der Film oder Der imaginäre Mensch*, S. 70.

Darstellung des Flüssigen interessant: Während das Wasser durch seine fließende Natur inhärent nahtlos auftritt, basiert die Stop-Motion-Technik auf dem genauen Gegenteil. Erst durch die Aneinanderreihung von Einzelbildern entsteht jener Handlungs- und Bildfluss, der wiederum im medialen Prozess des fließenden Streamens bei den Zuschauer:innen vor dem digitalen Bildschirm ankommt.³⁰¹ Ein Blick hinter die Kulissen der Produktion von *The House* zeigt, dass die Strukturen von Haus und Figuren auf indexikalischen Fotografien basieren, wohingegen der wässrige Umgebungsraum eben durch seine vom Stop-Motion-Prinzip grundlegend abweichende Flüssigkeit im Rahmen der Postproduktion ergänzt wurde.³⁰² Im Gegensatz zur vollständig computergenerierten ‚Natur‘ der Animationsbilder in *Moana* beginnen sich die dargestellten Welten in *The House* gegenseitig zu überlagern. In eine fragmentarische Mischform gezwungen, taucht das Wasser wie bereits erwähnt auch im zweiten Abschnitt im genannten Aquarium auf, das als Miniaturbiotop das Pendeln zwischen Leben und Sterben im Haus durch die Fische als (noch) weniger humane Tiere verbildlicht.

3.3.4 Vernebelte Zukunft: Ende und Neubeginn

Wie die Fassade des Hauses bröckelt also auch die menschliche Allgegenwart. Unter der Oberfläche des vermenschlichten Verhaltens scheint eine gewandelte (Post-)Subjektivität zu liegen, die die Grenzen der Spezies ebenso unterläuft wie das Anthropozän und dessen filmische Verarbeitung im Post-Cinema. Zunächst spiegeln die Katzen neben ihrer körperlichen Immersion in die fluide Umgebung auch durch ihr Verhalten die menschlichen Ängste des eigenen Aussterbens.³⁰³ Gleichzeitig wird jedoch deutlich, dass in dieser Zukunft nicht mehr der Mensch der einzige Bezugspunkt ist, sondern im Gegenteil über die Zeitspanne des Films eine nicht-menschliche Sicht zum Standard geworden ist. Indirekt wird somit die Frage eines allgemeinen ‚Reboots‘ des Lebens abseits des menschlichen Denkens laut, die *The House* neben dem Verschwimmen von Indexikalität und Artifizialität auf Produktionsebene auch durch die intern gewandelte Subjektivität der Figuren thematisiert.

Mit einem abschließenden Blick auf den Film bietet sich das Ende des dritten Teils an, in dem sich nicht nur die Umwelt, sondern auch die Gedankenwelt der Protagonistin vernebelt. Erneut wird dieser Wandel durch Wasser ausgelöst, das wiederum selbst eine immateriellere Gestalt angenommen hat: Nachdem die Flut in den Wohnraum eingedrungen ist, scheint sich auch

³⁰¹ Vgl. Franziska Bruckner/Erwin Feyersinger, „Animationstheorien“, *Handbuch Filmtheorie*, hg. v. Bernhard Groß/Thomas Morsch, Wiesbaden: Springer 2021, S. 243–261, hier S. 248f; auch der Stop-Motion-Film *Kubo and the Two Strings* (R.: Travis Knight, US 2016) eröffnet eine animierte Wasserwelt, die partiell der indexikalischen Realität entspringt. Hier werden die Wellen etwa durch eine mechanisch bewegte, mit Stoffbahnen überzogene Apparatur erzeugt („A Perfect Storm: Making an Ocean for Kubo and the Two Strings | LAIKA Studios“).

³⁰² Vgl. Ben Mitchell, „A conversation with the talents behind ‚The House‘“, *Skwigly Online Animation Magazine*, 17. 01. 2022, <https://www.skwigly.co.uk/the-house-interview/>, 18. 06. 2024.

³⁰³ Franziska Heller, „Blick und Wahrnehmung, Affekt und Körper im Kino“, *Handbuch Filmtheorie*, hg. v. Bernhard Groß/Thomas Morsch, Wiesbaden: Springer 2021, S. 439–457, hier S. 449.

der Nebel in der Luft kontinuierlich zu verdichten und den Blick auf den raumzeitlichen Horizont zu verschleiern. Ergänzt wird diese Diffusion durch einen von Jen erzeugten Rauch, der Rosa kurz vor der Abreise der Hausbewohner:innen in einen tranceartigen Zustand versetzt.³⁰⁴ In Panik, nun allein und für immer auf der häuslichen Insel gestrandet zu sein, trifft die Protagonistin mit dem Umlegen des magischen Hebels doch die Entscheidung, sich mitsamt des Hauses in Bewegung zu setzen und ebenfalls in die Ungewissheit zu segeln. Warum auch diese finale Szene für den Themenkomplex des Wassers, Post-Cinema und Anthropozäns relevant ist, wird vor allem in dieser Auflösung der Starrheit des Hauses deutlich: Während zuvor der Blick durch den Nebelschleier immer aussichtsloser wird, weitet sich der Horizont durch die Verflüssigung von Figur und Gebäude auf den Raum aus, der nun selbst befahrbar und fluide wird (Abb. 32).

Ob ‚hinter‘ dieser ungewissen Grenzlinie des Horizonts ein neuer (Über-)Lebensraum liegt, wird im Film nicht aufgelöst; eben diese Ungewissheit spiegelt jedoch all die Prozesse des Fließens wider, die zuvor thematisiert wurden. Das offene Ende markiert somit, in welcher Form auch immer, ein Weiterfließen des Lebens: Am Ende ist es nicht mehr der Mensch, der als mutmaßlicher Verursacher der Krise die Konsequenzen ausbaden muss, aber kein Zeuge des Neubeginns wird. Vielmehr sind es die Katzen, die mit ihren sprichwörtlich sieben Leben die Menschheit überdauert haben und nun an Bord des Boot gewordenen Hauses in ein weiteres Leben treiben. Innerhalb des ‚Krisenraums Natur‘ haben die anthropomorphen Tierfiguren somit durch ihre größere Anpassungsfähigkeit – im Inneren und innerlich – den Fluss der Zeit durchbrochen und neu gestartet. Im Sinne Haraways hat ein Umdenken durch Hybridisierung stattgefunden. Auch mit Walter Benjamin lässt sich diese finale Überlegenheit des tierlichen Seins fassen, wenn er schreibt, dass Tiere durch ihre schärferen Instinkte „aus der nahenden Gefahr, die noch unsichtbar scheint, den Ausgang finde[n]“, wohingegen „diese Gesellschaft, deren jeder sein eigenes niederes Wohl allein im Auge hat, mit tierischer Dumpfheit aber ohne das dumpfe Wissen der Tiere, als eine blinde Masse jeder, auch der nächstliegenden Gefahr“ verfällt.³⁰⁵ Angesichts des kapitalistischen, technologisch geprägten und anthropozentrischen Lebens würde demnach im Prozess des Verfalls selbst, so Benjamin weiter, das „schlechthin Stabile“ liegen.³⁰⁶

Mit diesem konstanten Fließen der instabilen Krisenzeiten lässt sich der Kreis zwischen Anfang und Ende sowohl im spirituellen Sinne als auch im Rahmen des vorliegenden Analyseteils schließen. Eingangs wurde in *Moana* deutlich, dass Maui ‚Halb-Göttlichkeit‘ zum

³⁰⁴ Die hypnotische Immersion in ‚andere‘ Gedankenwelten taucht im ersten Teilkapitel in Form der Fixierung auf den neu erlangten Reichtum auf. Interessanterweise ist es hier erneut das Feuer im Kamin, das den Vater dazu treibt, seine familiären Erbstücke und auch jenes Puppenhaus als Brennstoff zu nutzen, das eine exakte Miniatur des neuen Hauses darstellt.

³⁰⁵ Benjamin, „Einbahnstraße“, S. 95.

³⁰⁶ Ebd.

großen Teil in seiner Fähigkeit liegt, sich in Tiere zu verwandeln und die Welt vorübergehend durch andere Augen zu sehen. Auch Vaianas ‚animal sidekick‘ Hei Hei scheint trotz, oder gerade wegen seiner kognitiven Unterentwicklung an Bord des Floßes Gefahren zu wittern und rettet das grüne Herz mehr als nur einmal vor dem Untergehen. In *Aniara* signalisieren die abstürzenden Vögel innerhalb der künstlich generierten Erdsimulation der MIMA das bevorstehende Ende der natürlichen Heimat. Als sprichwörtliche Kanarienvögel im Kohlebergwerk fungieren sie gewissermaßen ebenso als tierisches Frühwarnsystem. Dass sich auch die resilienteren Katzen gegenüber den menschlichen Figuren und sogar trotz ihrer klischeehaften Wasserscheu auf der häuslichen Insel durchgesetzt haben, schließt den Bogen zur Frage einer neu verstrickten Form des Lebens.

Die Annahme, dass die Tierwelt dem Mensch des Anthropozäns durch ihre Triebe überlegen sei, eröffnet jedoch in sich eine weitere Ambivalenz. Das im Anthropozän so rasant wie noch nie fortschreitende Artensterben verdeutlicht, dass auch die vermeintlich besseren Tierinstinkte gegenüber dem Menschen als geologischer Kraft oft keinen Schutz bieten. Mit dieser realen Perspektive der Spaltung im Hinterkopf zeigen die diskutierten Beispiele jedoch, dass – zumindest innerhalb der medialen Rahmungen – bereits eine Form der Vermischung des Gegensätzlichen stattgefunden hat und in Zukunft noch stattfinden wird. Eben indem die anthropozentrischen Dimensionskonflikte im Zentrum stehen und auch visuell miteinander kollidieren, begegnen sich die Relationen von Mensch, Mythologie, Natur, Tier und Technik durch ihre gemeinsame Versammlung im fließenden Universum des Films.

3.4 GEMEINSAMKEITEN: MENSCH UND MEDIUM IN BEWEGUNG

Zwischen den diskutierten Analysefilmen lässt sich anhand eines gemeinsamen Stichwortes eine Verbindungslinie ziehen: Durchwegs geht es um Bewegungen – des Films als fließendes Medium, des Wassers als räumliches Bindeglied und des (Über-)Lebens der Menschenfigur innerhalb gewandelter Welten. Wie mit Timothy Clark verdeutlicht, ist die ‚Terrestriality‘ nicht mehr die einzige Norm des Sehens, Denkens und Fühlens (mit) der Natur. In allen drei Filmen wird diese anthropozentrische Perspektive in jeweils anderen Formaten, Bildästhetiken und Figurenwelten aufgebrochen. Gemeinsam mit künstlich beseelten, heimatlosen oder gänzlich in ihrem Wesenskern gewandelten Charakteren bricht das Publikum also zu einer Reise ins Ungewisse auf. Die heimatliche Insel, die Erde oder die Grundfesten des Hauses haben begonnen, sich mit dem zunehmenden Einfluss des Menschen zu destabilisieren und jeweils einen Bewegungsanstoß geliefert. Mit dem Verlassen dieser vermeintlich sicheren Häfen erfolgt also eine Bewegung durch und von bewegtere(n) Räume(n). In einer abschließenden Suche nach Stabilität im Instabilen sollen im Folgenden also diese gemeinsamen Motive der vorangegangenen Analysefilme gegenübergestellt werden.

3.4.1 Arche oder Havarie? Heimatloses Treiben

Ausgehend von der genannten Bewegtheit liegt die Verbindung zum Wasser als symbolischem, kognitivem und affektivem Raum nahe: Mit Blick zurück an den Anfang ist selbst die dystopische, völlig eingefrorene Welt in *Snowpiercer* von einem omnipräsenten, aber stets ambivalenten Fließen geprägt. Indirekt befindet sich die eisige Erde selbst konstant in Rotation, im direkten Sinne kontrastiert der Zug mit seinem unaufhörlichen Kreisen die gestockte Landschaft und wird selbst zum Inbegriff des Weiterfließens. Dieses Motiv der kreisenden Reise durch wässrige Umgebung spiegelt sich in der allgemeinen Aufladung des Wassers mit unterschiedlichen Formen der Zyklichkeit wider: Als Symbol von „Ursprünglichkeit“ und heiler Welt, aber gleichzeitig auch von „Vergänglichkeit“, „Furchtbarkeit“ und Wiedergeburt taucht das flüssige Element in ebenso fluiden Denk- und Raumkonzepten auf.³⁰⁷ Inszeniert innerhalb der selbst zwischen den Polen pendelnden Bildern des Post-Cinema bietet sich das Schiff als Motiv an, um über diese räumliche und mediale Bewegung der Dinge nachzudenken.

Bernhard Blume beschreibt das Wasser als mythische „Ursubstanz“ und ausgehend von den biblischen Strömen des Garten Eden als Quelle des Lebens, die in Form von Fluten aber gleichermaßen auch zur „tödliche[n] Macht“ werden kann.³⁰⁸ Dieses Pendeln zwischen Leben und Tod, das auch Foucaults Konzept der Heterotopie zugrunde liegt, lässt sich am Bild des

³⁰⁷ Ortner, Lorelies, „Wasser-Konzepte. Unser Wissen vom Wasser“, *Wasser und Raum. Beiträge zu einer Kulturtheorie des Wassers*, hg. v. Doris G. Eibl et al., Göttingen: V&R unipress 2008, S. 21–30, hier S. 26.

³⁰⁸ Bernhard Blume, „Lebendiger Quell und Flut des Todes. Ein Beitrag zu einer Literaturgeschichte des Wassers“, *Arcadia* 1/1, 1966, S. 18–30, hier S. 21f.

Schiffes besonders deutlich veranschaulichen: Als Arche, im griechischen Wortursprung liegt erneut das Archaische, neu Beginnende, bietet es Schutz vor den unberechenbaren Fluten und erfüllt die genannte Fantasie eines ‚Reboots‘ des Lebens von Mensch und Tier an einem sichereren Ort.³⁰⁹ Dass die Schiffs- und Lebensreise, weniger in christlichen Allegorien als nun in realen und filmisch-postapokalyptischen Kontexten, jedoch auch tödlich enden kann, wird am Bild des Schiffbruchs deutlich.³¹⁰ Im Rahmen des vorliegenden Themas und anschließend an Elsaessers Krisen-Metaphorik wird das Medium Film hiermit gewissermaßen zur Titanic, während die Bewegung in neue mediale Zeiten die Kollision mit dem Eisberg symbolisiert.

In allen vorangegangenen Analysen taucht diese Gestalt von räumlichen Inseln innerhalb des Krisenraums ‚Natur‘ auf, um die Erfahrung der Instabilität zu visualisieren. So ist etwa das Haus im dritten Analysefilm am Ende selbst zur Brücke zwischen Leben und Tod geworden. Die Bewegung des menschlichen und tierischen Lebens als Fließen wird durch den Aufbruch des vermeintlich statischen Hauses als Schiff gleich doppelt aufgebrochen. Erstens durchlaufen die Figuren ‚im Inneren‘ einen Prozess des Umdenkens, zweitens wird die terrestrische Basis ‚im Außen‘ durch die Vermischung mit fluiden Räumen selbst prozessual. Das Bild der Insel als (Ab-)Grenz(ungs)raum zum Ozean taucht auch in *Moana* auf mehreren Ebenen auf: Ausgangs- und Lebensmittelpunkt der Handlung und Figurenwelt ist die Insel Motunui, die durch die verärgerte ‚Mutter Natur‘ in ihrem Fortbestehen bedroht ist und sich vom stabilen, hin zum sterbenden Übergangsraum wandelt. Zum Spiegel dieser Isolationsprozesse auf makroskopischen Skalen wird nun auch Vaianas Holzfloß, das im Kleinen ebenso eine Destabilisierung des sicheren Heimatraumes reflektiert. Die fatalistische Gegenperspektive eines solchen Raumwandels eröffnet *Aniara* durch die Visualisierung einer grundlegenden Aussichtslosigkeit des Weiterfließens im Weltall. Die initiale Arche wird zum gesunkenen Wrack. Das Grundmotiv des wässrigen Kreisens wird jedoch auch hier erfüllt, indem die finale Szene des Erreichens einer neuen Welt auch einen Neubeginn sichtbar macht – allerdings nicht mehr für die menschliche Besatzung.

Selbst diesem Untergang liegt durch das Überdauern der Technik somit der Start eines neuen Kreislaufs zugrunde, der auch den Konflikt des Lebens im Anthropozän veranschaulicht: Obwohl auf dem Übergangsraum des Schiffes durch menschengemachten Ursprung nach Jahrmillionen eine neue Zeitrechnung anbricht, sind die Verursacher:innen keine Zeug:innen mehr. Diese Verschiebung verdeutlicht jene planetaren Dimensionen, von denen auch Alan Weisman in seinem Entwurf einer „Erde ohne den Menschen“ ausgeht: Der Planet wird auch ohne ‚uns‘ weiterfließen – und zwar vermutlich weitaus stabiler als vorher.³¹¹

³⁰⁹ Vgl. a. a. O., S. 22.

³¹⁰ Vgl. Heller, *Filmästhetik des Fluiden*, S. 57.

³¹¹ Alan Weisman, *The World Without Us*, New York: St. Martin's 2007.

3.4.2 Verflüssigungen: Bild und Klima

Dass ‚Mutter Natur‘ oder Gaia nach den menschlichen Grenzüberschreitungen wiederum selbst zur eindringenden Instanz werden, die das gewohnte Leben auf der Erde aufwühlen, wird in Isabelle Stengers‘ und Donna Haraways Ausführungen deutlich. Demnach ist Gaia als kein balanciertes und der Menschheit stets wohlgesonnenes Wesen, sondern als in sich komplexes System mit eigenen Dynamiken zu begreifen, das eine radikale Neuorientierung des anthropozentrischen Denkens herausfordert. Diese ‚toxische Beziehung‘ zwischen Mensch und Natur spiegelt sich dabei in multiplen Verschiebungsprozessen, die sich in widersprüchlicher Weise äußern. Auf rationaler Ebene liegt dem Anthropozän eine Distanzierung zugrunde, die als symbolischer Keil zwischen der friedlichen Ko-Existenz von Mensch und Umwelt steckt. Obwohl objektiv klar ist, dass die Lebensgrundlage unter den eigenen Füßen schmilzt, findet in den westlichen Industrienationen trotz dieser Dissonanz kein oder ein zu langsames Umdenken statt. Gleichzeitig hat jedoch auf ökologischer Ebene bereits eine zu starke Vermischung stattgefunden, die in Folge – außer- und innerfilmisch – spürbar wird. Mit dem Klima beginnt sich also auch das filmische Abbild dessen zu verflüssigen, was in den jeweiligen Analysefilmen formalästhetisch übersetzt wird.

Dieser Prozess der Hybridisierung wird in *Moana* vor allem daran deutlich, dass sich sowohl in Form der computeranimierten Bildgebung als auch der dargestellten Umgebungsräume ein Ineinanderfließen vollzieht. Die vermeintlich selbstregulierende Kraft der personifizierten Erde beginnt nachzulassen und macht eine Rettung durch Menschenhand notwendig. Diese menschliche und gleichzeitig digital-berechenbare Manipulation spiegelt sich wiederum in der Neubelebung von Natur und Mensch durch den Animationsstil wider. Mit einer Restauration des zuvor Zerstörten beschäftigt sich auch die Protagonistin Rosa in Form der erfolglosen Wiederherstellung ihrer Heimat in *The House*. Das überschreitende Eindringen des Menschen in die Natur wird hier insofern invertiert, als dass die Flut wiederum nicht nur in die menschlich geschaffenen Strukturen vordringt, sondern erneut auch das animierte Menschen- und Filmbild einen Wandel durchlaufen hat. Ein Eindringen technologischer, menschlicher und sexueller Natur in fremdes ‚Klima‘ findet auch im Raumschiff in *Aniara* statt. Die Krise auf der Erde hat dafür gesorgt, dass ein Leben in gänzlich anderen Gefilden zwangsläufig denkbar werden muss. Obwohl zunächst ein unumkehrbarer Systemkollaps im Fokus steht, wird am Ende auch hier, ähnlich der Befahrung des Ozeans in Richtung neuer Erfahrungshorizonte, ein Weitertreiben im Ungewissen vorgeschlagen. Das fluide Universum abseits der real befahrbaren Räume wird somit durch das Medium Film auch imaginär erfahrbar.

Trotz, oder durch die kollidierenden Raum- und Zeitdimensionen nehmen diese (in)direkten Folgen des Anthropozäns in allen drei filmischen (Welt-)bildern konkrete Gestalt an und liefern Entwürfe eines Lebens mit oder nach der menschlichen Alleinherrschaft über den Planeten.

3.4.3 Zeiten des Danachs: Rollenbilder

Bis hierhin wurde erläutert, dass Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in der medialen Epoche des Post Cinema nicht mehr zwingend durch eine gemeinsame menschliche Perspektive verbunden sind. Um die thematisch inhärente Unfassbarkeit dennoch in filmische Bilder zu übersetzen, gilt es auch die Formen der Darstellung an diese hypermenschlichen, kollidierenden Dimensionen anzupassen. Ähnlich wie die natürlichen Prozesse und digitalen Bilder also gemeinsam mit und im Rahmen der Klimakatastrophe ihre Form verändern, werden auch die Figuren selbst zum Spiegel dieser Fluidität. Den diskutierten Filmen ist dabei neben den thematischen und ästhetischen Destabilisierungen gleichzeitig auch eine Abkehr von männlichen Perspektiven gemein. Dass die menschliche, allem voran jedoch die maskuline Figur in postanthropozentrischen Filmen fragil geworden ist, wurde auch mit Selmin Karas Beobachtung der Rückkehr zu „primordigitalen“ Rollenbildern deutlich. Zunächst angesichts der bevorstehenden Endzeiten zwar inszeniert als „damsels in existential distress“ sind es zuletzt doch die Frauenfiguren, aus deren (Erzähl-)Perspektive ein Neubeginn gerahmt wird.³¹²

Die Genderstereotype sind ebenso instabil geworden wie die Zeitlichkeit des Post-Cinema und -Anthropozäns.³¹³ Dass alles fließt und ein neuer Bewegungsraum für abweichende, nicht den gesellschaftlichen Normen entsprechende Narrative entsteht, wird an den drei Protagonistinnen deutlich. Besonders im Abschnitt zu *Aniara* wird anhand der motivischen Doppeldeutigkeit des Wassers die Verstrickung von Weiblichkeit und (Nicht-)Überleben zum zentralen Thema: Gleichzeitig kodiert als Element des Todes, der Wiedergeburt und der weiblichen Fruchtbarkeit scheinen diese widersprüchlichen Aufladungen in der Mimarobe zusammenzufließen. Konfrontiert mit omnipräsenten Verlusten – der ebenfalls weiblich-assoziierten Heimat, ihrer Lebenspartnerin, der MIMA als Brücke zwischen den bewegten Welten und schlussendlich nach Jahren der Resilienz auch ihres eigenen Lebens – rücken die unwiderruflich verschobenen Skalen einmal mehr in den Vordergrund. Verrückt wird auch die Vermieterin Rosa, die nicht nur ihre Panik angesichts der steigenden Flut mit aussichtslosen Renovierungsarbeiten zu verschleiern versucht, sondern gegenüber den vorangegangenen Hausbewohner:innen über die Jahre selbst einen körperlichen Wandel durchlaufen hat. Auch mit Vaianas Reise über den bewegten Untergrund des Ozeans ist ein Selbstfindungsprozess verknüpft, der sie vom Mädchen zur Frau und nächsten Anführerin ihres Stammes wachsen lässt. Außerdem spiegelt sich das Motiv der zunächst existenziell bedrohten, am Ende jedoch fortbestehenden (Frauen-)Figur in *Te Fiti* wider, die die Trope der epochalen Zeitlichkeit durch ihre geologische Beschaffenheit als Insel denkbar macht.

³¹² Kara, „Anthropocenema“, S. 765.

³¹³ Vgl. a. a. O., S. 766.

4. CONCLUSIO

Mit einem Rückblick an den Anfang schließt sich auch der Kreis der vorliegenden Arbeit. Der heilige Motor des Snowpiercers bringt Natur, Technik und Menschen in Bewegung. In der vereisten Landschaft würde ein Stillstand des unentwegt kreisenden Zuges einem Einfrieren des verbliebenen menschlichen Lebens gleichkommen. Wie die Fische im Aquariumswagen ist die Zugbevölkerung eingesperrt, aber noch in Bewegung – und damit auch am Leben. Als *conditio sine qua non* liegt das Bewegungsmotiv auch dem filmischen Medium seit jeher im Blut. Von hier aus ist der Sprung zum oder ins Wassers kein weiter.

Ausgehend von eben jener gemeinsamen Affinität zum Fließen, der Medien Film und Wasser, kreiste das Forschungsvorhaben um den Themenkomplex des postkinematografischen Bildwandels, der geologischen Epoche des Anthropozäns und der darin verorteten, zuschauenden und körperlich-somatisch bewegten Menschenfigur. Im Zentrum stand dabei die Leitfrage, welche Formen und Formate das Wässrige als narratives und symbolisches Stilmittel annimmt, um die öko-, techno- und anthropologischen Verschiebungsprozesse zu inszenieren. Der postkinematografische Film, so die Erkenntnis der Erörterung, ermöglicht durch seine eigene, im Fluss begriffene Bildästhetik die Reflexion jener mikro- und makroskopischen Bewegungen, die sonst im Verborgenen, in der Zukunft oder außerhalb der menschlichen Wahrnehmung liegen würden. Anhand dieser ästhetischen Begegnung im fließenden Kosmos des Films wird ein Neudenken und Annähern der verflüssigten Relationen von Mensch, Natur, Tier und Technik sicht- und begreifbar(er).

Das Fluide, so wurde in den vorangegangenen Theoriekapiteln gezeigt, spiegelt nicht nur den medialen Bewegungsfluss der Bilder, sondern taucht selbst als inhaltliche und ästhetische Reflexionsfläche innerhalb filmischer Erzählungen auf. Die strukturelle Verwandtschaft von Wasser und Film ließ sich daraufhin nahtlos auf den menschlichen Körper ausweiten. Dass der Mensch im filmischen Medium, wie der Protagonist aus *Orpheé* in der Pfütze, seinem flüssigen, jedoch nicht mehr ganz eindeutigen Spiegelbild gegenübersteht, wurde anhand Edgar Morins Buch *Der Film oder Der imaginäre Mensch* zum theoretischen Fundament der Frage nach körperlicher Grenzenlosigkeit und ökologischer Verflüssigungsprozesse. Film schreibt sich, so Morins Kernthese, in den Mensch ein, wie dieser im Film auftaucht, abtaucht und wiederum als gewandelte Figur hervortritt. Warum diese Wechselwirkung zwischen der wässrigen Natur des Mediums und dessen Funktion als in sich bewegter Spiegel einen fruchtbaren Nährboden zur Verhandlung der anthropozentrischen Klimakatastrophe bietet, liegt am Potenzial des Bewegtbildes, bewegende Bilder zu eröffnen – von noch bevorstehenden oder nicht mehr real erlebbaren Welten. Innerhalb des „fluiden Universums“ ist der Mensch also nicht mehr ‚nur‘ Mensch, sondern gleichermaßen eine vom fluiden Vermögen des Films durchtränkte Version dessen.

An diese affektive Wechselwirkung zwischen fließenden Bildern und Menschen wurde mit Franziska Hellers Perspektive einer *Filmästhetik des Fluiden* angeknüpft, um das immersive Potenzial des (post)kinematografischen Bildes weiterzudenken. Wenn Film seit jeher als Fluss einzelner Bilder wahrnehmbar ist, betrifft jene Beweglichkeit im digitalen Zeitalter auch die Formate, Rezeptionsräume und erneut den nun mobilen Menschen. Wird gemeinsam mit der menschlichen Figur und den Medien auch die Natur als Lebensgrundlage fluide, beginnt das Konzept der terrestrischen Dimensionen von Raum und Zeit selbst brüchig zu werden.

An genau diesem Kreuzungspunkt zwischen der aussichtslosen Epoche des Anthropozäns und deren filmischer Sichtbarmachung durch ästhetisch-kollidierende Formen setzte die dreiteilige Beispielanalyse ein. Die Filme *Moana* (R.: Ron Clements/John Musker, US 2016), *Aniara* (R.: Pella Kågerman/Hugo Lilja, SE/DK 2018) und *The House* (R.: Paloma Baeza, UK 2022) begegnen dem Motiv der zunehmend verflüssigten Lebensbedingungen mit und durch ihr mediales Flüssig-Werden. Die methodische Grundlage der Filmanalyse basierte somit jeweils auf einem Reflektieren durch wässrige Reflexion: Einerseits sind die diegetischen Handlungsräume allesamt von Formen der Fluidität und des Treibens durch flüssige Umgebungen geprägt. Andererseits wird das Wasser auch zum Spiegel jener postkinematografischen Wandlungsprozesse, die die gewählten Gegenstände mit ihrem eigenen Pendeln zwischen Vergänglichkeit und (Über-)Leben konfrontiert.

Welche Formen es annehmen kann, wenn sich der Film in den Menschen einschreibt, während der Mensch die Filmtechnik selbst manipuliert, wurde in *Moana* deutlich. Dass nicht nur inhaltlich die Geschichte einer Kollision zwischen Mensch und Natur erzählt wird, sondern auch bildästhetisch ein Vermischungsprozess stattgefunden hat, zeigt die computeranimierte Beschaffenheit auf technischer Ebene ebenso wie die Fähigkeit zur Metamorphose der Figurenwelt. Der Kreis zu Morins Konzept des flüssigen Universums ließ sich daraufhin mit dem ziellosen Treiben im Weltall in *Aniara* schließen. Erneut erfüllt das Wasser hier seine Funktion als Immersionsmedium, indem das Raumschiff zwischen Erde und Mars, gleichermaßen aber auch die Menschen innerhalb der MIMA zwischen Realität und Simulation schweben. Den letzten Entwurf einer ebenso reduzierten, bald nicht mehr terrestrisch-gebundenen Raumkapsel liefert der Stop-Motion-Animationsfilm *The House*. Nach Floß und Raumschiff findet mit der finalen Verwandlung des Hauses in ein Rettungsboot auch hier ein Formwandel statt, der sich auf Figuren- und Produktionsebene manifestiert.

Ausgehend von der grundlegenden Frage der flüssigen Dimensionen als filmästhetisches Mittel wurde deutlich, dass die postkinematografische Bildproduktion auch Rückschlüsse auf die Positionierung des Menschen im unmenschlich gewordenen Zeitalter zulässt. Statt klarer Reiserouten ist es ein Abkommen vom Weg ohne klare Anfangs- und Endpunkte, anhand derer sich ausgehend von den vorliegenden Analysen weiterführende Ausblicke auf die filmische und anthropozentrische Zukunft formulieren lassen.

Zum einen liegt den erzählten Geschichten eine Zyklizität zugrunde, die sich in medialen Formaten spiegelt, im Sinne eines Im-Kreis-Drehens aber auch auf den natürlichen Teufelskreis des Weltklimas verweist, in dem sich die Wandlungsprozesse gegenseitig beschleunigen und verstärken. Erneut wird dabei das Wasser – durch Ausbleiben in Form von Dürre, durch Überfluss als Flut – zum prägenden Faktor im Kreisen zwischen Leben und Tod. Diese Verbindung wurde mit den Analysefilmen veranschaulicht, die inhaltlich allesamt um das Motiv des Aufbruchs kreisen, ohne dabei die Verbindung zum Ausgangspunkt physisch oder gedanklich gänzlich aufzugeben. Um der ökologischen Abwärtsspirale zu entfliehen, ist es in *Moana* zwar die Reise hinaus auf den Ozean, die allerdings von Anfang an die Rückkehr nachhause zum Ziel hat. Obwohl sich die Menschheit auch in *Aniara* ohne Möglichkeit zur Kehrtwende in übermenschlichem Tempo von der Erde entfernt, zeugt der mentale Verbindungsstrang durch die Bilder der MIMA von einer nostalgischen Rückwärtsgewandtheit. Auch in *The House* lässt sich trotz der Fahrt in die ungewisse Nebelwand ein zyklisches Kreisen beobachten. Der Umstand, dass das mysteriöse Haus und seine Bewohner:innen schon seit Generationen immer wieder an anderen Orten, in gewandelten Formen auftauchen und einen von neuen Krisen gebeutelten Zeitzyklus einleiten, kann als Parabel für die realen Transformationen gelesen werden.

Mit der finalen Szene aus *The House* lässt sich ein weiterer Ausblick auf eine gegenwärtige Krise unternehmen, in der das Wasser zum Trägermedium von Hoffnung und gleichzeitig zur tödlichen Gefahr wird. Während in *Aniara* das Szenario einer völlig unbewohnbaren Erde als zukünftig letzter Ausweg gezeichnet wird, finden in Anbetracht der steigenden Meeresspiegel und Temperaturen bereits gegenwärtig Migrationsbewegungen statt, die tragischerweise vor den unüberwindbaren Wassermassen, etwa des Mittelmeeres, scheitern oder auf dem Wasser enden. Während der Fluchtplan der Katzen in *The House*, anschließend an das mediale Motiv der Verflüssigung, durch eigenes Hybrid-Werden funktioniert, kann dieser utopische Aufbruch aus Sicht der flüchtenden Menschen kaum als Lösung der zugrundeliegenden Problematik auf die außerfilmische Realität übertragen werden. Im Traum eines Lebens und Ankommens im vermeintlich sicheren Hafen Europa ist das Wasser nur selten eine stabile Brücke.

Film kann also abbilden, aber, wie das Schlauchboot, die Insel und das Aquarium, nicht ohne Limitationen existieren. Trotzdem, oder aus genau diesem Grund ist das Medium relevant, vielleicht sogar mehr denn je – weil Sichtbarkeit Realität spiegelt und Bewusstsein über eine Zukunft schaffen kann, die ohne das filmisch-imaginative Potenzial unsichtbar und gestaltlos bleiben würde. Sich dem Fluss der Bilder hinzugeben und als Zuschauer:in in die fließenden Welten einzutauchen, schlägt somit gemäß Morin, Heller und den Analysefilmen auch eine affektive Brücke, um das reale Fließen der Welten denk- und greifbar zu machen.

Zu Beginn wurde die Frage gestellt, ob es angesichts der gegenwärtigen Wandlungsprozesse überhaupt noch Aussicht auf einen finalen Stillstand geben und das ‚Perpetuum mobile‘

unterbrochen werden kann. Zuletzt wird klar, dass die omnipräsenten Verflüssigungen als Symptom der menschlichen Herrschaft über Erde und Tierreich hier sind, um zu bleiben. Aus der Relation zwischen Anthropozän, Post-Cinema und den Beispielfilmen kristallisiert sich also heraus, dass es weniger um einen Prozess des Kristallisierens und Verhärtens als um ein graduelles Zerfließen und Kreisen der Zustände geht. Mit Haraways Bild des tentakulären Denkens durch aufgeweichte Grenzen, wo das menschliche Subjekt nicht mehr allein über den Dingen steht, lässt sich das vorliegende Forschungsvorhaben abrunden: Früher oder später sind wir gezwungen, mit diesem neuen Zustand, dieser ‚Ära der Formlosigkeiten‘ umzugehen. Nicht durch die Annahme rigider Gesellschaftsstrukturen wie in *Snowpiercer*, sondern indem auch wir uns, wie der Film den veränderten medialen Bedürfnissen, anpassen und selbst wieder etwas flüssiger werden.

Auch die diskutierten Beispiele haben gezeigt, dass trotz aussichtsloser Zukunftsperspektiven das Leben durch Flüssig-Werden weitergehen kann – in welcher (Nicht-)Form auch immer. Während dieser Blick in *Moana* genregemäß utopisch und in *The House* diffus ausfällt, verdeutlicht *Aniara* eben jene Unbedeutsamkeit des menschlichen Subjekts innerhalb der hyperobjektiven Dimensionen des Universums. Auch hier sind die Dinge noch in Bewegung, jedoch ohne den Menschen. In diesem Ende bietet selbst der dystopischste der drei analysierten Filme einen versöhnlichen Ausblick, der auf einer unglaublichen Resilienz bei gleichzeitiger Fragilität fußt. Die menschliche Figur als Ursache und Leidtragende ist verschwunden, die Entdeckung der neuen Welt zeigt jedoch, dass ein Neubeginn in anderen Dimensionen, Gedanken oder Skalen möglich ist. Das Leben und der Film fließen weiter.

QUELLENVERZEICHNIS

Literaturverzeichnis

Bachelard, Gaston, *L'eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière*, Paris: Corti ⁶1964 (Orig.: 1942).

Bazin, André, „Ontologie des fotografischen Bildes“, *Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films*, Köln: DuMont Schauberg 1975 (Orig.: *Qu'est-ce que le cinéma?*), S. 21–27.

Benjamin, Walter, „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, *Gesammelte Schriften*. Bd. I–2, hg. v. Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, unter Mitw. v. Theodor W. Adorno/Gershom Scholem, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991, S. 431–469.

Benjamin, Walter, „Einbahnstraße“, *Gesammelte Schriften*. Bd. IV–1, hg. v. Tillman Rexroth et al., unter Mitw. v. Theodor W. Adorno/Gershom Scholem, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991, S. 83–148.

Benjamin, Walter, „Berliner Kindheit um Neunzehnhundert“, *Gesammelte Schriften*. Bd. IV–1, hg. v. Tillman Rexroth et al., unter Mitw. v. Theodor W. Adorno/Gershom Scholem, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991, S. 235–304.

Blume, Bernhard, „Lebendiger Quell und Flut des Todes. Ein Beitrag zu einer Literaturgeschichte des Wassers“, *Arcadia* 1/1, 1966, S. 18–30.

Braudy, Leo, „The Genre of Nature. Ceremonies of Innocence“, *Refiguring American Film Genres. History and Theory*, hg. v. Nick Browne, Berkeley [u. a.]: University of California 1998 (Orig.: 1994), S. 278–309.

Bruckner, Franziska/Feyersinger, Erwin, „Animationstheorien“, *Handbuch Filmtheorie*, hg. v. Bernhard Groß/Thomas Morsch, Wiesbaden: Springer 2021, S. 243–261.

Carson, Rachel, *Silent Spring*, Boston: Houghton Mifflin 1962.

Castree, Noel, „Changing the Anthro(po)s(cene): Geographers, global environmental change and the politics of knowledge“, *Dialogues in Human Geography* 5/3, 03. 11. 2015, S. 301–316.

Chakrabarty, Dipesh, „The Climate of History. Four Theses“, *Critical Inquiry* 35/2, 2009, S. 197–222.

Chakrabarty, Dipesh, „The Planet. An Emergent Humanist Category“, *Critical Inquiry* 46, 2019, S. 1–31.

Clark, Timothy, *Ecocriticism on the Edge. The Anthropocene as a Threshold Concept*, London: Bloomsbury 2015.

Crutzen, Paul J./Stoermer, Eugene F., „The ‚Anthropocene‘“, *The International Geosphere-Biosphere Programme (IGBP). Global Change Newsletter* 41, 2000, S. 17–18.

Crutzen, Paul J., „Geology of mankind“, *Nature* 415, 2002, S. 23.

Danowski, Déborah/Viveiros de Castro, Eduardo, *The Ends of the World*, Cambridge/Malden: Polity 2017 (Orig.: *Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins*, 2014).

Davis, Heather/Turpin, Etienne (Hg.), „Art & Death: Lives Between the Fifth Assessment & the Sixth Extinction“, *Art in the Anthropocene. Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies*, London: Open Humanities 2015, S. 3–30.

Deleuze, Gilles, *Kino 1. Das Bewegungs-Bild*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ⁸2017 (Orig.: *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris: Les Éditions de Minuit 1983).

Denson, Shane/Leyda, Julia (Hg.), *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, Falmer: REFRAME Books 2016.

Denson, Shane/Leyda, Julia (Hg.), „Perspectives on Post-Cinema. An Introduction“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, Falmer: REFRAME Books 2016, S. 1–19.

Eibl, Doris G./Schneider, Ingo, „Interdisziplinäre Zugänge zum Thema ‚Wasser und Raum‘. Konzept und Aufbau des Buches“, *Wasser und Raum. Beiträge zu einer Kulturtheorie des Wassers*, hg. v. Doris G. Eibl et al., Göttingen: V&R unipress 2008, S. 11–20.

Elsaesser, Thomas, „Ein halbes Jahrhundert im Zeichen Bazins“, *montage AV*, 18. 01. 2009, S. 11–31.

Elsaesser, Thomas, „Die ‚Rückkehr‘ der 3D-Bilder. Zur Logik und Genealogie des Bildes im 21. Jahrhundert“, *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*, hg. v. Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2013, S. 25–68.

Engell, Lorenz, „Die Fortsetzung des 19. Jahrhunderts mit anderen Mitteln. Vorgeschichte und Entstehung der Kinematographie. Voraussetzungen der Filmgeschichte“, *Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte*, Frankfurt a. M.: Campus 1992, S. 9–40.

Engell, Lorenz, „Von der Erde zum Mond, von der Großen Oper zur Geburt einer Nation. Frühgeschichte des Films, der Entwicklung der Filmindustrie und -ästhetik zwischen Aufbruchsutopie und Ordnungsutopie“, *Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte*, Frankfurt a. M.: Campus 1992, S. 41–59.

Engell, Lorenz, *Ausfahrt nach Babylon. Essais und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*, Weimar: VDG 2000.

Engell, Lorenz (Hg.), „Film Werden. Zur Einführung in Edgar Morins Filmanthropologie“, in: *Der Film oder Der imaginäre Mensch. Ein anthropologischer Essay*, Paderborn: Brill Fink 2023 (Orig.: *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris: Éditions Gonthier 1956), S. IX–XLII.

Evans, Georgina, „Framing aquatic life“, *Screen* 61/2, 2020, S. 169–190.

Fay, Jennifer, *Inhospitable World. Cinema in the Time of the Anthropocene*, Oxford: Oxford University 2018.

Foucault, Michel, „Andere Räume“, *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, hg. v. Karlheinz Barck, Leipzig: Reclam 1990 (Orig.: „Des espaces autres“, *Architecture, Mouvement, Continuité* 5, 1984 [1967], S. 46–49), S. 34–46.

Frahm, Laura, „What the Water Said, Nos. 1–3 (1998)“, *Filmische Moderne. 60 Fragmente*, hg. v. Oliver Fahle et al., Bielefeld: transcript 2019, S. 315–324.

Freyermuth, Gundolf S., „Der Big Bang digitaler Bildlichkeit. Zehn Thesen und zwei Fragen“, *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*, hg. v. Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2013, S. 287–333.

Geal, Robert, *Ecological Film Theory and Psychoanalysis. Surviving the Environmental Apocalypse in Cinema*, New York: Routledge 2021.

Gotto, Lisa, „Der Mensch des (Hollywood-)Kinos: Eine Sichtung mit Edgar Morin“, *Classical Hollywood und kontinentale Philosophie*, hg. v. Ivo Ritz, Wiesbaden: Springer 2014, S. 73–88.

Gotto, Lisa/Lederle, Sebastian (Hg.), „Hollywood als medial-kulturelles Dispositiv“, *Hollywood im Zeitalter des Post Cinema. Eine kritische Bestandsaufnahme*, Bielefeld: transcript 2020, S. 7–30.

Gotto, Lisa, „Schnee von Übermorgen. THE DAY AFTER TOMORROW“, *Hollywood im Zeitalter des Post Cinema. Eine kritische Bestandsaufnahme*, hg. v. Lisa Gotto/Sebastian Lederle, Bielefeld: transcript 2020, S. 215–237.

Gotto, Lisa, *Big Screens, Small Forms. Visual Varieties in Digital Media Culture*, Bielefeld: transcript 2022.

Green, Michael, „The Replicant Singularity in Blade Runner 2049“, *Film international* 17/1, 2019, S. 33–39.

Gunzel, Stephan, *Raum. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*, Bielefeld: transcript 2017.

Haraway, Donna J., „Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften“, *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, hg. v. Karin Bruns/Ramón Reichert, Bielefeld: transcript 2015 (Orig.: „Manifesto for Cyborgs. Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's“, *Socialist Review* 80, 1985, S. 65–108), S. 238–277.

Haraway, Donna J., *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*, Durham/London: Duke 2016.

Horn, Eva, „Jenseits der Kindeskind. Nachhaltigkeit im Anthropozän“, *Merkur* 71/814, 2017, S. 5–17.

Horn, Eva/Bergthaller, Hannes (Hg.), *Anthropozän zur Einführung*, Hamburg: Junius 2019.

- Horn, Eva, „Tipping Points. Das Anthropozän und Corona“, *Imaginationen von Nachhaltigkeit. Katastrophe, Krise, Normalisierung*, hg. v. Frank Adloff et al., Frankfurt a. M./New York: Campus 2020, S. 123–150.
- Horn, Eva/Bergthaller, Hannes, „Posthumanism and the Anthropocene“, *Palgrave Handbook of Critical Posthumanism*, hg. v. Stefan Herbrechter et al., Cham: Palgrave Macmillan 2022, S. 1159–1178.
- Heller, Franziska, *Filmästhetik des Fluiden. Strömungen des Erzählens von Vigo bis Tarkowskij, von Huston bis Cameron*, München: Wilhelm Fink 2010.
- Heller, Franziska, „Water and film. Fluidity of time and space and its somatic perception“, *WIREs Water*, 28. 09. 2018, <https://doi.org/10.1002/wat2.1315>, 27. 07. 2023.
- Heller, Franziska, „Blick und Wahrnehmung, Affekt und Körper im Kino“, *Handbuch Filmtheorie*, hg. v. Bernhard Groß/Thomas Morsch, Wiesbaden: Springer 2021, S. 439–457.
- Jacobson, Brian R., „Ex Machina in the Garden“, *Film Quarterly* 69/4, 2016, S. 23–34.
- Jue, Melody, *Wild Blue Media. Thinking Through Seawater*, Durham/London: Duke 2020.
- Kara, Selmin, „Anthropocenema: Cinema in the Age of Mass Extinctions“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Shane Denson/Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books 2016, S. 750–784.
- Ladewig, Rebekka, „Das Raumschiff“, *Orte der Moderne. Erfahrungswelten des 19. und 20. Jahrhunderts*, hg. v. Alexa Geisthövel/Habbo Knoch, Frankfurt a. M.: Campus 2005, S. 57–68.
- Latour, Bruno, *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*, Berlin: Akademie 1995 (Orig.: *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris: Éditions La Découverte 1991).
- Latour, Bruno, „Agency at the Time of the Anthropocene“, *New Literary History* 45/1, 2014, S. 1–18.
- Linseisen, Elisa, „Werden/Weiter/Denken. Rekapitulation eines Post-Cinema-Diskurses“, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 10/18–1, 2018, S. 202–209.
- Lovelock, James E./Margulis, Lynn, „Atmospheric Homeostasis by and for the Biosphere. The Gaia Hypothesis“, *Tellus* 26/1–2, 1974, S. 2–10.
- Manovich, Lev, „What is Digital Cinema?“, *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Shane Denson/Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books 2016, S. 20–50.
- Margulis, Alfred, „Avatars of desire and the question of presence. Virtual and transitional spaces meet their liminal edge – from Pygmalion to Spike Jonze's ‚Her‘, and beyond...“, *The International Journal of Psychoanalysis* 97/6, 2016, S. 1697–1708.
- Martinson, Harry, *Aniara*, übers. v. Stephen Klass/Leif Sjöberg, o. A.: Story Line 1998 (Orig.: *Aniara. En revy om människan i tid och rum*, Stockholm: Bonnier 1956).
- McKibben, Bill, *The End of Nature*, New York: Random House 1989.
- McLuhan, Marshall/Fiore, Quentin, *Das Medium ist die Massage. Ein Inventar medialer Effekte*, hg. v. Jerome Agel, Stuttgart: Tropen³2014 (Orig.: *The medium is the message. An inventory of effects*, New York: Bantam Books 1967).
- Merchant, Carolyn, *The Death of Nature. Women, Ecology, and the Scientific Revolution*, San Francisco: Harper & Row 1980.
- Mersch, Dieter, „Künstliche und künstlerische Kreativität. Überlegungen zu einer Kritik des Digitalen“, *Form follows data. Design in der digitalen Ära*, hg. v. Hyun Kang Kim, Paderborn: Brill Fink 2023, S. 12–35.
- Mitchell, Ben, „A conversation with the talents behind ‚The House‘“, *Skwigly Online Animation Magazine*, 17. 01. 2022, <https://www.skwigly.co.uk/the-house-interview/>, 18. 06. 2024.
- Moore, Berrien et al., „2001 Amsterdam Declaration on Earth System Science“, *The International Geosphere-Biosphere Programme (IGBP)*, 13. 07. 2001, <http://www.igbp.net/about/history/2001amsterdamdeclarationonearthsystemscience.4.1b8ae20512db692f2a680001312.html>, 26. 01. 2024.

- Morin, Edgar, *Der Film oder Der imaginäre Mensch. Ein anthropologischer Essay*, hg. v. Lorenz Engell, Paderborn: Brill Fink 2023 (Orig.: *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris: Éditions Gonthier 1956).
- Morton, Timothy, *The Ecological Thought*, Cambridge, Mass.: Harvard University 2010.
- Morton, Timothy, *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*, Minneapolis: University of Minnesota 2013.
- Morton, Timothy, „Poisoned Ground. Art and Philosophy in the Time of Hyperobjects“, *symplokē* 21/1–2, 2013, S. 37–50.
- Murray, Robin L./Heumann, Joseph K., „Pixar and the Case of WALL·E. Moving between Environmental Adaptation and Sentimental Nostalgia“, *That's All Folks? Ecocritical Readings of American Animated Features*, Lincoln: University of Nebraska 2011, S. 201–228.
- Nixon, Rob, *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*, Cambridge, Mass.: Harvard University 2011.
- Noll Brickmann, Christine (Hg.), „Das Aquarium“, *Motive des Films. Ein kasuistischer Fischzug*, Marburg: Schüren 2012, S. 100–108.
- Oettermann, Stephan, *Das Panorama. Die Geschichte eines Massenmediums*, Frankfurt a. M.: Syndikat 1980.
- Oettermann, Stephan, „Das Panorama. Ein Massenmedium“, *Sehnsucht. Über die Veränderung der visuellen Wahrnehmung*, hg. v. Uta Brandes, Göttingen: Steidl 1995, S. 72–82.
- Ortner, Lorelies, „Wasser-Konzepte. Unser Wissen vom Wasser“, *Wasser und Raum. Beiträge zu einer Kulturtheorie des Wassers*, hg. v. Doris G. Eibl et al., Göttingen: V&R unipress 2008, S. 21–30.
- Ortner, Lorelies, „Der Wasserraum als Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Handlungsraum. Kognitions-wissenschaftliche Perspektiven“, *Wasser und Raum. Beiträge zu einer Kulturtheorie des Wassers*, hg. v. Doris G. Eibl et al., Göttingen: V&R unipress 2008, S. 31–44.
- O'Shea-Meddour, Wendy, „Gaston Bachelard's ‚L'Eau et les rêves‘: Conquering the feminine element“, *French Cultural Studies* 14/1, Februar 2003, S. 81–99.
- Osmond, Meredith et al. (Hg.), „The Seascape“, *The lexicon of Proto Oceanic. The culture and environment of ancestral Oceanic society*, Canberra: ANU E 2007.
- Ott, Aadu/Broman, Lars, „Aniara. Space Epic and its Author“, *Planetarian. Journal of the International Planetarium Society (IPS)* 27/2, Juni 1998 (Orig.: 1992), S. 5–10.
- Past, Elena, „Lives aquatic. Mediterranean cinema and an ethics of underwater existence“, *Cinema Journal* 48/3, 2009, S. 52–65.
- Perdew, Laura, *The Great Pacific Garbage Patch*, Minneapolis: Abdo 2018.
- Pohl, Lucas, „Ruins of Gaia. Towards a Feminine Ontology of the Anthropocene“, *Theory, Culture & Society* 37/6, 2020, S. 67–86.
- Power, Aidan, „Eurocentrism, The Anthropocene and Climate Migration in Aniara“, *Foundation* 50/140, 2021, S. 45–61.
- Pugh, Jonathan/Chandler, David, *Anthropocene Islands. Entangled Worlds*, London: University of Westminster 2021.
- Richardson, Katherine et al., „Earth beyond six of nine planetary boundaries“, *Science Advances* 9/37, 13. 09. 2023, S. 1–16.
- Schmidt, Michael, „Utopische Wirklichkeit. Ein Versuch über das Verhältnis der ‚Utopie‘ zur ‚virtuellen Welt‘“, *Virtuelle und ideale Welten*, hg. v. Ulrich Gehmann, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2012, S. 47–64.

- Sklair, Leslie (Hg.), „Editor's Introduction", *The Anthropocene in Global Media. Neutralizing the Risk*, Abingdon/New York: Routledge 2021, S. 3–21.
- Sobchack, Vivian, „The Scene of the Screen. Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic ‚Presence‘", *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, hg. v. Shane Denson/Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books 2016, S. 88–128.
- Sprenger, Florian, „Wasser", *Wörterbuch kinematografischer Objekte*, hg. v. Marius Böttcher et al., Berlin: August 2014, S. 170–172.
- Stengers, Isabelle, *In Catastrophic Times. Resisting the Coming Barbarism*, London: Open Humanities 2015 (Orig.: *Au temps des catastrophes. Résister à la barbarie qui vient*, Paris: Editions La Découverte 2009).
- Strutt, Dan, *The Digital Image and Reality. Affect, Metaphysics, and Post-Cinema*, Amsterdam: Amsterdam University 2019.
- Tamaira, A Mārata Ketekiri/Fonoti, Dionne, „Beyond Paradise? Retelling Pacific Stories in Disney's Moana", *The Contemporary Pacific* 30/2, 2018, S. 297–327.
- Tischleder, Babette B., „Earth According to Pixar: Picturing Obsolescence in the Age of Digital (Re)Animation", *America After Nature. Democracy, Culture, Environment*, hg. v. Catrin Gersdorf/Juliane Braun, Heidelberg: Winter 2016, S. 441–460.
- Tsing Lowenhaupt, Anna et al. (Hg.), *Arts of Living on a Damaged Planet. Ghosts and Monsters of the Anthropocene*, Minneapolis/London: University of Minnesota 2017.
- Voss, Christiane, „Auf dem Weg zu einer Medienphilosophie anthropomedialer Relationen", *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung (ZMK)* 1/2, 2010, S. 170–184.
- Warnell, Phillip, „The Sea with Corners", *Outlandish. Strange Foreign Bodies*, hg. v. Phillip Warnell/Jean-Luc Nancy, London: Kingston University 2010, S. 39–42.
- Weber, Thomas, „Futuristische Medien im Kino. Die Darstellung nicht-existenter Medien als Medialitäts-reflexion", *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, hg. v. Kay Kirchmann/Jens Ruchatz, Bielefeld: transcript 2014, S. 427–437.
- Weisman, Alan, *The World Without Us*, New York: St. Martin's 2007.
- Whitley, David, *The Idea of Nature in Disney Animation. From Snow White to WALL·E*, New York: Routledge 2012 (Orig.: Farnham: Ashgate 2008).

Film- und Medienverzeichnis

- Aniara*, R.: Pella Kågerman/Hugo Lilja, SE/DK 2018.
- Avatar*, R.: James Cameron, US/UK 2009.
- Avatar: The Way of Water*, R.: James Cameron, US 2022.
- Bambi*, R.: David Hand, US 1942.
- Blade Runner*, R.: Ridley Scott, US/HK 1982.
- Blade Runner 2049*, R.: Denis Villeneuve, US/UK/CA 2017.
- Brother Bear*, R.: Aaron Blaise/Robert Walker, US 2003.
- Deux Cents Mille Lieues sous les mers ou le Cauchemar du pêcheur*, R.: Georges Méliès, FR 1907.
- Ex Machina*, R.: Alex Garland, UK/US 2015.
- Finding Nemo*, R.: Andrew Stanton, US 2003.
- Her*, R.: Spike Jonze, US 2013.
- Hugo*, R.: Martin Scorsese, US 2011.
- Kubo and the Two Strings*, R.: Travis Knight, US 2016.
- La Sirène*, R.: Georges Méliès, FR 1904.
- L'Aquarium*, R.: Louis Lumière, FR 1896.
- L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, R.: Auguste Lumière/Louis Lumière, FR 1895.
- L'Arroseur arrosé*, R.: Auguste Lumière/Louis Lumière, FR 1895.
- Le Royaume des fées*, R.: Georges Méliès, FR 1903.
- Les chutes*, R.: Alexandre Promio, FR 1897.
- Luca*, R.: Enrico Casarosa, US/IT 2021.
- Melancholia*, R.: Lars von Trier, SE/DK 2011.
- Moana*, R.: Ron Clements/John Musker, US 2016.
- Nausicaä of the Valley of the Wind* (Orig.: *Kaze no Tani no Naushika*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1984.
- Orphée*, R.: Jean Cocteau, FR 1950.
- Panorama du Grand Canal Paris d'un bateau*, R.: Alexandre Promio, FR 1896.
- Princess Mononoke* (Orig.: *Mononoke Hime*), R.: Hayao Miyazaki, JP 1997.
- Snowpiercer*, R.: Bong Joon-ho, KR/US/FR/CZ 2013.
- Snow White and the Seven Dwarfs*, R.: David Hand, US 1937.
- Spirited Away* (Orig.: *Sen to Chihiro no Kamikakushi*), R.: Hayao Miyazaki, JP 2001.
- The Graduate*, R.: Mike Nichols, US 1967.
- The House*, R.: Paloma Baeza et al., UK 2022.
- The Matrix*, R.: Lana Wachowski/Lilly Wachowski, US/AU 1999.
- Turning Red*, R.: Domee Shi, US 2022.
- WALL·E*, R.: Andrew Stanton, US 2008.
- What the Water Said, Nos. 1–3*, R.: David Gatten, US 1998.
- „A Perfect Storm: Making an Ocean for Kubo and the Two Strings | LAIKA Studios“, R.: LAIKA Studios, youtube.com, 18. 05. 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=-7TBCHSDi7Y>, 19. 06. 2024.
- „Greta Thunberg: Our House Is On Fire | Forum Insight“, *World Economic Forum*, youtube.com, 20. 09. 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=U72xkMz6Pxx&t=11s>, 10. 06. 2024.
- TATE Modern, „The Story of Ophelia. Explore Millais's iconic painting, 'Ophelia', looking at the subject, materials, techniques and conservation“, *tate.org.uk*, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/millais-ophelia-n01506/story-ophelia>, 28. 06. 2024.

Abbildungsverzeichnis



Abb. 1: Zwischen Leben und Tod: Belebte Grenzräume. *Snowpiercer* (R.: Bong Joon-ho, KR/US/FR/CZ 2013)

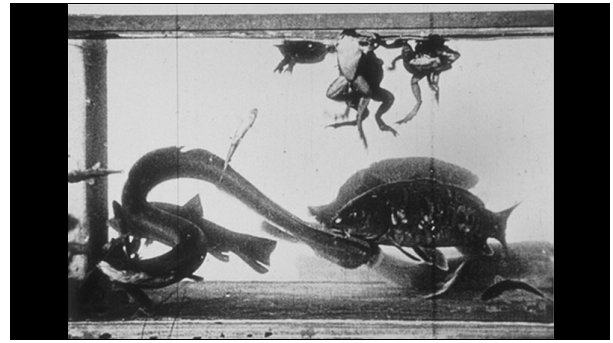


Abb. 2: Kinematografisches Ausstellen durch Wasser. *L' Aquarium* (R.: Louis Lumière, FR 1896)



Abb. 3: Magie der fließenden Unterwasserwelt. *Le royaume des fées* (R.: Georges Méliès, FR 1903)



Abb. 4: Diegetisches Making-Of in *Hugo*. *Hugo* (R.: Martin Scorsese, US 2011)



Abb. 5: Unterwasser-POV: Sehen und gesehen werden. *The Graduate* (R.: Mike Nichols, US 1967)



Abb. 6: Materielle Grenzräume: Pool und Aquarium.



Abb. 7: Gerahmte und „gebeutelte“ (Wasser-)Welten. *Finding Nemo* (R.: Andrew Stanton, US 2003)



Abb. 8: Aussichtslosigkeit im Fisch-Gefängnis.



Abb. 9: Gestaltwandlungen: Flüssige Natur als Spiegel.
Avatar: The Way of Water (R.: James Cameron, US 2022)



Abb. 10: Grenzenlos: Holografische Körper(ab)bilder.
Blade Runner 2049 (R.: Denis Villeneuve, US/UK 2017)



Abb. 11: KI-Mensch als ‚öko-techno-mediale‘ Hybridform.
Ex Machina (R.: Alex Garland, UK/US 2015)

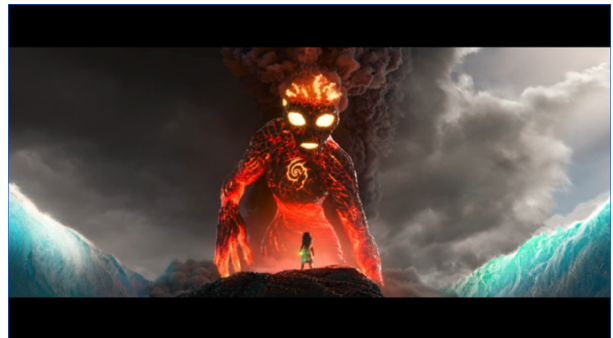


Abb. 12: Te Kā: Symbolbild der Krise und Gespaltenheit.
Timecode: 01:29:31

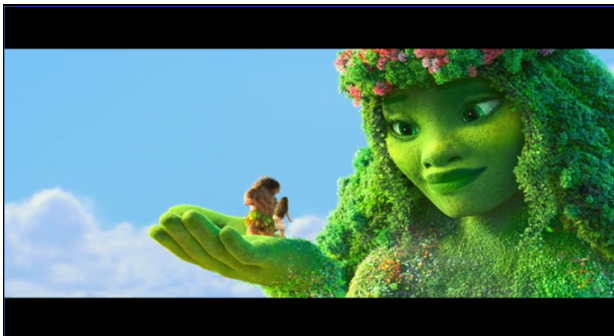


Abb. 13: Te Fiti: Heilung und Re-Animation der Natur.
Timecode: 01:31:10



Abb. 14: Fließende Grenzen: Spaltung und Immersion.
Timecode: 00:06:20



Abb. 15: Das Meer als anthropomorph agierendes Wesen.
Timecode: 00:52:31



Abb. 16: Hybriditäten: Mauis Shapeshifting-Unfall.
Timecode: 01:05:47



Abb. 17: Simulierte, heile Welt.
Timecode: 00:05:10



Abb. 18: Immersiert in Wasser und Illusion.
Timecode: 00:37:22

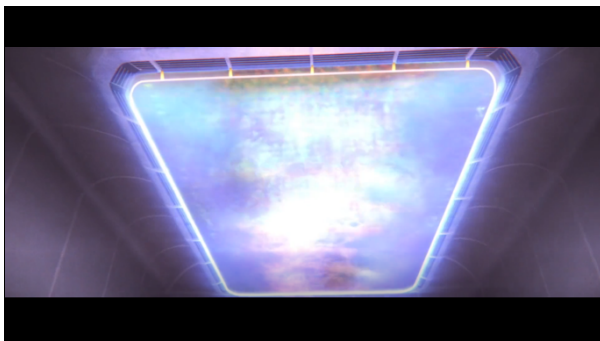


Abb. 19: Wässriges Erscheinungsbild der MIMA.
Timecode: 00:04:31



Abb. 20: Übermannende Naturbilder.
Timecode: 00:28:51

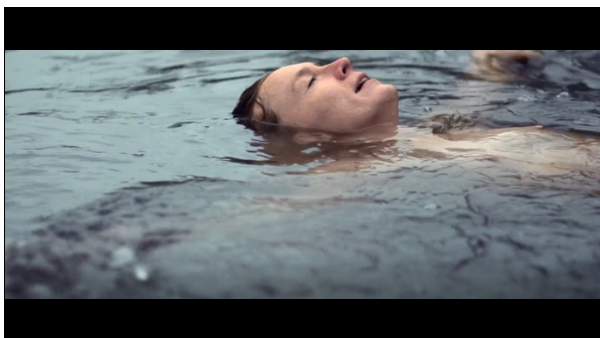


Abb. 21: Wasser, Weiblichkeit und Tod.
Timecode: 01:37:44



Abb. 22: Ophelia (1852)
Künstler: John Everett Millais



Abb. 23: Anfang der Reise, Ende des Lebens auf der Erde.
Timecode: 00:04:11



Abb. 24: Tod und Wiedergeburt: Neues Land in Sicht.
Timecode: 01:42:26



Abb. 25: Isolation und ‚Insel-Werden‘ des Hauses.
Timecode: 01:00:52



Abb. 26: Brennende Erde, brennendes (Puppen-)Haus.
Timecode: 00:28:40



Abb. 27: Verlassen der Heimat auf Rettungsbooten.
Timecode: 01:30:00



Abb. 28: Anthropokosmomorphe Objektwerdung.
Timecode: 00:18:52



Abb. 29: Das Aquarium als Marker der (End-)Zeiten.
Timecode: 00:59:10



Abb. 30: Fünf vor zwölf: Anbruch alter oder neuer Zeiten?
Timecode: 01:00:21



Abb. 31: Ablösung von Tapeten- (und Film-)streifen.
Timecode: 01:03:03



Abb. 32: Fluid-Werden: Utopos hinter der Nebelwand?
Timecode: 01:31:22

ABSTRACT

Fluide Bilder – Zeiten – Welten. Über das Fließen in postkinematografischen Bildwelten.

Die vorliegende Masterarbeit untersucht die Verbindung zwischen den fluiden Medien Wasser und Film. Beide eint ihr basaler Bewegungsfluss, der gleichermaßen Raum zur physischen und affektiven Immersion bietet. Wie die menschliche Wahrnehmung unter Wasser, überlagert von einer wässrigen Filterschicht, anderen physikalischen Regeln folgt, vermag auch der Film die Gesetze der Realität zu dehnen, zu wandeln oder außer Kraft zu setzen. Ausgehend von dieser gemeinsamen Affinität zum Verändern, Verzerren und Verflüssigen lässt sich die fluide Relation auf den Themenkomplex des Post-Cinema und die Epoche des Anthropozäns ausweiten. Im Fokus der Erörterung steht somit die Frage, welche Formen das Wässrige als narratives und symbolisches Stilmittel annimmt, um die klimatischen Verschiebungsprozesse anhand einer postkinematografischen Bildästhetik zu reflektieren.

Das paradigmatische Fließen des digitalen Medienzeitalters ist bereits im initialen In-Bewegung-Geräten der frühen Filmbilder angelegt. Basierend auf diesem ubiquitären Bild- und Emotionsfluss beschreibt Edgar Morin in seinem Buch *Der Film oder Der imaginäre Mensch* die inhärente Fähigkeit des Mediums zur Eröffnung eines „fluiden Universums“, in dem die Dinge, Formate und allem voran der Mensch durch seine Rezeption selbst beeinflusst werden. An diese affektive Wechselwirkung zwischen fließenden Bildern und Menschen schließt Franziska Hellers Perspektive einer *Filmästhetik des Fluiden* an. Von einem Flüssig-Werden der Kategorien ‚Mensch‘, ‚Film‘ und ‚Natur‘ ist auch das Anthropozän begleitet, in dem gemeinsam mit den medial bewegenden Zukunftsentwürfen auch das ökologische Fundament auf multiplen Ebenen zu tauen beginnt.

Was der Mensch – des Anthropozäns und des Films – ist, wenn weder ‚das Menschliche‘ noch das Natürliche als dauerhafte Strukturen gedanklich und visuell erfassbar sind, wird daraufhin im Rahmen einer dreiteiligen Beispielanalyse formalästhetisch befragt. Die Untersuchungsgegenstände *Moana* (R.: Ron Clements/John Musker, US 2016), *Aniara* (R.: Pella Kågerman/Hugo Lilja, SE/DK 2018) und *The House* (R.: Paloma Baeza, UK 2022) liefern einen visuellen Entwurf fluider Figuren- und Umwelten, während ihre mediale Beschaffenheit zeitgleich Reflexionen über das eigene Pendeln zwischen (Über-)Leben und Obsoleszenz zulässt. Durch die ästhetische Begegnung im fließenden Universum des Films, so die zentrale Erkenntnis der vorliegenden Arbeit, wird ein Neudenken und Annähern der verflüssigten Relationen von Mensch, Natur, Tier und Technik möglich.

Schlüsselwörter: Edgar Morin, Fluidität, Wasser, Immersion, Post-Cinema, Anthropozän

Liquid images – times – worlds. On fluidity in post-cinematic imagery.

This master's thesis examines the connection between the fluid nature of water and film. Both share a basic flow of movement that offers space for physical and affective immersion. Like human perception under water, overlaid by a watery filter layer, follows different physical rules, film is able to stretch, change or suspend the laws of reality. Based on this common affinity for transforming, blurring, and liquefying, the motif of fluidity also accompanies the thematic complex of post-cinema and the Anthropocene epoch. The discussion thus focuses on how aqueous forms are used as narrative and symbolic stylistic devices to reflect on the climatic processes of displacement through post-cinematic visual aesthetics.

The paradigmatic flow that permeates digital media culture is already present in the very first moving images. Based on this ubiquitous (com)motion, Edgar Morin argues in his book *The Cinema, or The Imaginary Man*, that film inherently produces a “fluid universe” in which things, formats and most notably human beings become flexible by experiencing the continuous stream of images. Franziska Heller's perspective on film aesthetics and fluidity takes up this somatic interaction between flowing pictures and people. Alongside the cinematic visions of the future, a liquefaction of the categories ‘human’, ‘film’ and ‘nature’ also characterizes the Anthropocene, in which the ecological foundation begins to thaw on multiple levels.

If and how the human form can be rendered within anthropo-cinematic worlds, when neither 'the humane' nor the natural can be grasped as permanent structures in thought and vision, is then examined formally and aesthetically in a three-part film analysis. The objects of investigation, *Moana* (Ron Clements/John Musker, US 2016), *Aniara* (Pella Kågerman/Hugo Lilja, SE/DK 2018) and *The House* (Paloma Baeza, UK 2022), provide a visual design of fluid figures and environments, while simultaneously reflecting their own medial oscillation between survival and obsolescence. The central insight of this work is that aesthetic encounters in the fluid universe of film enable and lead to a rethinking and rapprochement of the fluid relationships between humans, nature, animals and technology.

Keywords: Edgar Morin, Fluidity, Water, Immersion, Post-Cinema, Anthropocene