

Was ist eigentlich Dolslan?

Alle jungen Taucher des OceanPartner-Programms verständigen sich mit ihren Tieren in „Dolslan“. Das ist eine künstliche Sprache, durch die sich Menschen mit Meerestieren verständigen können. Die Abkürzung bedeutet „Dolphin Sign Language“, da diese Sprache ursprünglich nur für Delfine entwickelt wurde.

Dolslan besteht aus Gesten, Tonsignalen und in der Tiefsee auch Lichtsignalen. Meist erzeugt ein Handgelenks-Computer, das Dolcom, auf Tastendruck die nötigen Ton- und Lichtsignale, das Gerät kann umgekehrt aber auch Lautäußerungen übersetzen, jedenfalls wenn der Partner ein Wal oder Delfin ist. Leon und seine Kollegen tragen jedoch kein Dolcom, sondern ein DivePad; das kann noch deutlich mehr.

Entwickelt hat Katja Brandis Dolslan für ihre *Delfin Team*-Romane. Komplette erfunden ist das ganze jedoch nicht, denn inspiriert hat sie eine Gestensprache, die Dr. Lou Herman vom Kewalo Basin Marine Mammal Laboratory (Honolulu, Hawaii) in den 1980er und 1990er Jahren vier Delfinen beigebracht hat. Der klügste dieser Delfine, Akeakamai, beherrschte über fünfzig Begriffe und verstand sogar ganze Sätze.

Standard-Ton und Lichtsignale (im Dolcom/DivePad vorinstalliert):

- ◆ *Rufton* des jeweiligen Meerestieres, d.h. „Komm her“. Wenn mehrere Taucher Dolcoms tragen, darf nur der Partner des Meerestieres den Original-Rufton verwenden, alle anderen bekommen einen in einer anderen Tonhöhe zugewiesen.
- ◆ *Versammeln* (ruft alle Partner herbei, die in Hörweite sind. Hat die Buchstaben GA für *Gather* auf dem Gerät).
- ◆ *Gefahr/Hilfe* (der Knopf ist im Gegensatz zu den anderen schwarz und leicht tiefer gelegt, damit er nicht betätigt wird, wenn man mit dem Gerät versehentlich irgendwo dagegenstößt).
- ◆ *OK/Gut gemacht*

Die folgenden Gesten sind ein vorläufiges **Gesamtvokabular**. Lucy versteht sämtliche Zeichen, obwohl sie und Leon es nicht nötig haben, sich in Dolslan zu verständigen. Billies Pottwalweibchen Shola beherrscht bereits mehr als vierzig Zeichen und lernt ständig dazu. Julians Rochen Carag kann sieben, und Toms Partnerin Margaret, ein Raubkalmar, zehn Kommandos, beide sind damit an der Grenze ihrer Lernfähigkeit.

Hallo	Variante der vulkanischen Begrüßung aus Star Trek. Flache rechte Hand auf die Brust, dann nach vorne schwenken.
Auf Wiedersehen	Winken mit einer Hand
Mensch/Person	Flache Hand auf die Brust. Bestimmte Menschen werden gekennzeichnet durch ein Zeichen am Anzug oder Geste.
Delfin/Wal	Rechten Arm in schlängelnder Wellenbewegung (so wie ein Delfin, der durch die Wellen taucht)
Ich	Hand auf einen selbst gerichtet, Finger senkrecht und geschlossen
Du	Offene Hand auf den anderen gerichtet
Wir	Rechter Zeigefinger auf andere Person/Gruppe/Delfin gerichtet, linker Zeigefinger auf einen selbst. Das Zeichen kann mehrmals wiederholt werden, um noch

	weitere Menschen und Delfine einzubeziehen.
OK	Taucher-OK (mit Zeigefinger und Daumen Kreis bilden). Kann sowohl als Frage als auch als Antwort verwendet werden (kein Fragezeichen nötig). Das Zeichen kann auch auf weite Entfernung gegeben werden, dann führt man beide Arme über dem Kopf zusammen.
Alles bestens	OK-Zeichen mit beiden Händen gleichzeitig
(Bin) in Schwierigkeiten	Flache rechte Hand vor dem Körper waagrecht hin- und her wackeln, Fingerspitzen nach vorne. Auf weite Entfernung: Arm schwenken oder wenn möglich beide Arme.
Schmerzen	Hände auf den Bauch pressen, evtl. leicht krümmen dabei
Frage (?)	Unterarm erhoben, Finger nach unten gekrümmt
Ja	Kurzes Kopfrucken (einmal reicht, mehrmals könnte mit einer Delfin-Drohgeste verwechselt werden).
Nein	Kurzes Kopfschütteln, normalerweise nur einmal, bei starker Verneinung („Auf gar keinen Fall!) zweimal.
Gut	Zwei Hände aufrecht parallel vor den Körper
Schlecht	Zwei Hände aufrecht gekreuzt vor den Körper
Gut gemacht	Lautloses Klatschen (das Klatschgeräusch selbst wird z.B. von Delfinen als unangenehm empfunden). Je weiter man mit den Händen bzw. Armen ausholt, desto größer das Lob.
Anstrengend	Fingerspitzen an die Schläfen legen (an beide Seite gleichzeitig)
Gefahr	Fäuste ballen, vor dem Körper zusammenführen. Wenn man nur eine Hand frei hat, genügt eine erhobene Faust (ähnlich wie Signal <i>Hai</i>). Wenn der Delfin einen Hai meldet, stößt er eine Variante des Gefahr-Pfiffs aus und schlägt, wenn die Gefahr akut ist, gleichzeitig mit der Schwanzflosse aufs Wasser.
Hilfe, Hilfe	Flache Hände vor dem Körper senkrecht aneinanderlegen (wie beim Beten). Alternativ oder wenn man nur eine Hand frei hat: flache Hand an die Kehle führen und vor und zurück bewegen (Taucherzeichen für <i>Habe keine Luft, gib mir Luft</i>)
Hai	Erhobene Hand zur Faust ballen. Man kann das Signal auch im übertragenen Sinne für einen Gegner verwenden.
Krake	Beide Hände flach nach vorne ausstrecken und mit den Fingern wackeln (soll acht Arme nachmachen)
Schiff	V mit den Händen formen
Tauchboot	Beide Hände formen vor dem Körper eine Kugel
Flugzeug	Beide Hände mit gespreizten Fingern waagrecht vor den Körper auf und ab bewegen (wie Vogelschwingen), Daumen gekreuzt. Das Zeichen muss sauber ausgeführt werden, damit es nicht mit <i>Viele</i> verwechselt wird.

Hubschrauber	Erhobene Zeigefinger vor dem Körper senkrecht in der Luft kreisen lassen.
Holz	Rechter Arm über den Kopf, Handfläche waagrecht
Metall	Faust auf waagrechte, flache (meist linke) Hand legen, Ellenbogen nach außen
Manganknolle	Mit den Händen einen kleinen kugelförmigen Gegenstand formen
Behälter	Mit beiden Händen Schale formen
Gegenstand/Ding	Hände ineinander verschränken (rechte Hand oben, linke unten), Ellenbogen nach außen
Leiche	Zeichen <i>Mensch</i> und <i>Gegenstand</i> kombiniert
Boje	Hände aneinanderlegen, so dass die Fingerspitzen und Handballen sich berühren und die Hände eine runde Form bilden Das Wort kann auch für „Ball“ verwendet werden, wenn keine Boje da ist.
Frisbee	Werbewegung mit dem Handgelenk
Surfbrett	Rechten Arm nach unten krümmen, so, als würde man sich ein Brett unter den Arm klemmen.
Fisch	Handflächen waagrecht aufeinander gelegt (rechte mit dem Handrücken nach oben)
Sturm/schlechtes Wetter	Beide Arme abwehrend über/vor den Kopf gehoben
Hier	Beide Zeigefinger zeigen auf den Boden (zur Not auch mit einem Finger, dann aber Verwechslungsgefahr mit <i>Bleib</i>).
Heim bzw. jeweilige Zentrale	Arme vor der Brust kreuzen.
Meer bzw. Draußen/Anderswo	Beide Zeigefinger in Wellenbewegungen nach außen führen wie beim Dirigieren. (-> Fluthaus)
Ort	Rechter Zeigefinger berührt von oben waagrechte linke Handfläche. Allgemeines Zeichen, das mit einer Beschreibung oder dem Namen eines bestimmten Ortes kombiniert werden kann.
Unter Wasser	Arme übereinander, waagrecht vor dem Körper, Ellenbogen nach außen. Dabei sind die Arme etwa eine Handbreit auseinander
Ruhig, ganz ruhig	Hände flach ausgebreitet mehrmals von oben nach unten bewegen (Handflächen nach unten)
Achtung, paß auf	Erhobener rechter Zeigefinger
Vorsicht!	Hände seitlich gebogen vor dem Mund, Mund zum O formen (so, als wollte man jemandem auf weite Entfernung etwas zurufen).
Warte	Gehobene Handfläche (ähnlich wie <i>Stop</i> , nur lockerer)
Beobachte/Lokalisiere	Zwei Finger auf die Augen deuten = Beobachten + Fingerschnippen mit beiden Händen = Orte mit dem Sonar
Stop	Hände flach nach vorne (eine Hand reicht zur Not auch, dann aber Verwechslungsgefahr mit <i>Stop</i>)
Suche	Rechten Zeigefinger vor dem Körper kreisförmig

	bewegen (Finger zeigt dabei nach unten)
Komm her	Beide Hände zum Körper ziehen, Handflächen nach innen gewandt (eine Hand reicht zur Not auch).
Schwimm los bzw. weg	Arm nach vorne, die Hand ist dabei ausgestreckt und die Handfläche steht senkrecht
Spring	Faust ballen, Arm nach oben stoßen
Berühren	Arme vor den Körper halten und verschränken. Kann auch dafür verwendet werden, den Delfin Knöpfe oder Hebel betätigen zu lassen.
Zusammentreiben	Bewegung, als würde man über dem Kopf ein Lasso schwingen.
Ziehen	Arm nach vorne gestreckt, Finger zum Körper hin gekrümmt
Schieben/Tragen	Hände mit den Handflächen nach oben von außen nach innen zusammenführen, so dass sie jeweils einen Halbkreis beschreiben
Schwimmen	Handflächen vertikal zusammenlegen, Arme nach vorne strecken
Surfen	<i>Schwimmen-Zeichen</i> + <i>Surfbrett-Zeichen</i> kombiniert
Bleib	Zeigefinger nach unten
Abtauchen	Beide Daumen nach unten (wenn man nur eine Hand frei hat, reicht ein Daumen)
Auftauchen	Beide Daumen nach unten (wenn man nur eine Hand frei hat, reicht ein Daumen)
Vertreiben	Beide Fäuste von oben nach unten, als wolle man auf etwas draufhauen. Zur Not reicht auch die rechte Faust. Wird bei gefährlichen Tieren angewandt, z.B. um kleinere Haie von Badeständen zu vertreiben oder einen aggressiven Triggerfish loszuwerden.
Essen/Fressen	Hand zum Mund führen
Gib Bescheid/Melde	Mit der flachen Hand aufs Ohr zeigen. Wenn der Delfin etwas melden will, dann schaukelt er sich im Wasser hin und her.
Boje setzen	Zeichen für Boje kombiniert mit einem "T", das man aus der senkrechten linken Hand und der waagrechten rechten Hand bildet.
Weit	Flache Hand an die Stirn legen, als würde man ausspähen
Bereitmachen für Transport bzw. Transport	Hände vor den Körper, Zeigefinger kreuzen Auch möglich: Zeichen Schwimmen und mit dem Finger auf die Tragbahre zeigen.
Umdrehen (Bauch nach oben)	Flache Hand vor den Körper, dann umdrehen, so dass der Handrücken unten ist. (Für Streicheleinheiten, dient aber auch medizinischen Untersuchungen, z.B. Ultraschall)
Gib Fluke	Aus den Armen ein Dreieck formen, Fingerspitzen zusammenlegen. (Dient medizinischen Untersuchungen)

Hole	Faust ballen, rechten Arm zum Körper ziehen
Bringe	Faust ballen, linken Arm vom Körper waagrecht wegschwenken
Patrouille	Mit der Hand von links nach rechts Wellenbewegung andeuten (ähnlich wie bei <i>Delfin</i> , nur mit dem anderen Arm)
Du machst das, was ich mache	Beide Zeigefinger auf den Delfin richten, dann beide auf sich selbst
Ich mache das, was du machst	Beide Zeigefinger auf einen selbst richten, dann beide auf den Delfin
Training	Linke Hand auf den rechten Oberarm legen
Spielen	Beide Zeigefinger vor dem Körper umeinanderwirbeln (das beliebteste Zeichen bei The Deep :-))
Begleite/Bleib bei	Beide Hände mit ausgestreckten Zeigefingern horizontal vor dem Körper zusammenführen (so, dass die Zeigefinger sich der Länge nach berühren, nicht mit den Fingerspitzen)
Wo?	Beide Handflächen nach oben waagrecht vor dem Körper plus Fragezeichen
Wenn	90 Grad nach oben abgeknickter Arm
Dann	Arm waagrecht vor dem Körper bewegen (von oben nach unten)
in	Zeigefinger im Bogen von rechts oben nach links unten führen.
auf	Handflächen übereinanderlegen (rechte nach oben, Ellenbogen nach außen)
zu	Fingerspitzen vor dem Körper zusammenführen
Dort, das	Deuten in die jeweilige Richtung, zeigen auf den jeweiligen Gegenstand
Bald, später, sehr viel später	Jonglierbewegung mit den flachen Händen (nur ohne Bälle). Je langsamer sie ausgeführt wird, desto längere Dauer signalisiert sie.
Eines	Linker Daumen nach oben (aus dem Satzzusammenhang erschließt sich, dass nicht <i>Abtauchen</i> gemeint ist.)
Viele/vieles	Gespreizte Hände vor den Körper (so, als würde man mit den Fingern die Zahl zehn zeigen). Kann mehrmals wiederholt werden (zwischendurch Hand ballen), um „sehr viele“ und „sehr, sehr viele“ zu bedeuten.
Wieviele?	So wie „Viele“, nur kommt noch ein Frage-Zeichen hinzu.
Groß	Mit beiden Händen großen Kreis in die Luft zeichnen
Klein	Mit beiden Händen kleinen Kreis in die Luft zeichnen
Weiß nicht	Schultern hochziehen, Hände mit Handflächen nach oben neben den Körper (Keine-Ahnung-Geste)
Still/Heimlich	Zeigefinger an die Lippen legen

Weitere Infos auf www.katja-brandis.de