

bedeutsamen Implikationen und Spuren von Körpern im Horizont des audiovisuell Gegebenen zu einem leiblichen Antizipieren bestimmter Fühlbarkeiten motivieren zu lassen.

4.4 Zum Vokabular einer haptisch-taktilen Filmtheorie

Ein Körper ist wesentlich das, was er für die Berührung darstellt.

– Bergson, zit. n. Diaconu 2005, 93¹⁹²

Virtually anything, human or nonhuman, can function as a body so long as it has the capacity to affect and be affected.

– Ott 2017, 10

Wind and Water press against us and move us, but they cannot be grasped [...] [W]e cannot contain them in our hands for more than a moment.

– Stewart 2002, 165

Die bisherige Arbeit war in weiten Teilen ein Sammeln von Denkbarkeiten und Fühlbarkeiten des audiovisuell Tastsinnlichen an verschiedenen Orten: der kunst- und medienästhetischen Diskursgeschichte der Verschränkung von Sehen und Tasten, der somatischen Filmtheorie und der ASMR-Videopraxis – die letztlich so verschieden dann doch nicht sind, wenn man sie mit Wetherell als Substrate eines Affektiv-Diskursiven (vgl. Dies. 2012, 73ff.) versteht, in denen Denkbarkeiten, Beschreibbarkeiten und Fühlbarkeiten konstitutiv und in einem beständig generativen Prozess miteinander verknüpft sind. Die ursprüngliche Motivation, dieses Sammeln zu beginnen, war die Beobachtung, dass das Konzept des haptischen Bildes nach Marks als filmanalytisch populärster Ansatz, die Verbindung zwischen medialisierten audiovisuellen Affizierungen und dem Tastsinn zu fassen, eine Ästhetik beschreibt, die uns als in sich vermeintlich nicht mehr differenzierbares Gewebe gegenübersteht – eine Konzeption, die die körperlich fühlbare Vielgestaltigkeit der möglichen Weisen audiovisueller Gestalten, uns tastsinnlich zu affizieren, wie

192 Diaconu zitiert hier die Übersetzung der entsprechenden Passage aus Bergsons *Les Deux Sources de la Morale et de la Religion* (1932, 139) durch Bernard Berenson (1948, 70), welcher diese Aussage zum Zwecke seiner Argumentation für im Kunstwerk sichtbare, »tastbare Werte« etwas dem Kontext entzieht. Bergson geht es an dieser Stelle eigentlich um die Überlegung, wie sich der erfühlte Körper zum rein sichtbaren Körper verhält und wie die prinzipielle mediale Ablösbarkeit des sichtbaren vom gefühlten Körper, etwa im Spiegelbild, historisch die Idee einer unsterblichen Seele beeinflusst. Ich wähle hier diejenige Bedeutungsdimension der Aussage, die mit Berenson dazutritt, nämlich den Gedanken, dass bildlich (oder eben filmisch) gegebene Körper genau dadurch zu wahrnehmbaren Körpern werden, dass sie sich auf bestimmte Art an den Tastsinn richten. Dass dieser nicht nur von klar umrissen materialisierten, sondern auch ephemeren Gestalten affiziert werden kann (aber eben anders), sollen die Zitate von Ott und Stewart transportieren.

sie aktuell insbesondere durch die ASMR-Community sowohl ausgestellt als auch kreativ ausgetestet und ausgeweitet werden, nicht abbilden kann und die auch die konzeptuelle Vielfalt der Diskursgeschichte des (audio-)visuell Tastsinnlichen teilweise verschüttet. Meine diskursgeschichtlichen ebenso wie meine ästhetisch-analytischen Sammelbewegungen, mit denen ich verschiedene Arten der theoretischen Beschreibung und praktischen Aktualisierung audiovisueller Tastsinnlichkeit aufgelesen habe, verfolgen das Ziel, diese zu inventarisieren und mit filmanalytisch nutzbaren Begriffen zu bezeichnen, die *nicht* auf einer ex-negativo-Konzeptualisierung des audiovisuell Tastsinnlichen als *nicht* hinreichend optisch und dem Ausschluss bestimmter Bildlichkeiten (oder Soundgestaltungen) als vermeintlich unkörperlich wahrgenommen basieren. Einige dieser Begriffe habe ich bisher schon stellenweise eingestreut, um meine Überlegungen zu Differenzierungsmöglichkeiten greifbarer zu formulieren; in diesem Kapitel soll es nun um eine ergänzende und ordnende Zusammenschau gehen.

4.4.1 Film als Prozess haptisch-taktiler Emergenzen

Die Untersuchung des Tastsinns sowohl als sinnesphysiologischer als auch als sinnesgeschichtlicher Gegenstand und zuletzt insbesondere als Adressat der ästhetischen Strategien der ASMR-Community hat immer wieder die Zentralität von leiblichen Ausrichtungsprozessen ergeben, weswegen ich das aktuelle Kapitel mit einer filmanalytischen Wiederstarkmachung des phänomenologischen Begriffes der Intentionalität beginnen möchte. Anhand dessen können die Orte der Emergenz haptischer und taktiler Affizierungsphänomene unterschieden sowie vermieden werden, die von mir kritisierte Vorstellung einer Kippbildbeziehung zwischen Optik und Haptik lediglich als eine zwischen Haptik und Taktilität zu wiederholen, um stattdessen von Bild-Ton-Komplexen als Schichtungen verschiedener Aufmerksamkeits- und Ausrichtungsangebote auszugehen.

Leibliche Ausrichtungsprozesse, Figur und Grund

Es ist einer der Leitsätze der Phänomenologie, schon der transzendentalen Phänomenologie nach Husserl, dass Bewusstsein immer Bewusstsein von *etwas* ist – unsere Wahrnehmung ist niemals leer; immer *vermeinen* wir etwas. Gleichzeitig, und diesen Punkt macht die Leibphänomenologie Merleau-Pontys besonders stark, ist sie notwendig direktonal und diakritisch; sie muss sich ausrichten und auswählen, da unser Leib als synoptischer, zwangsläufig perspektivischer Zugang zur Welt vor allem von unserer Motorik, unserer Möglichkeit des Zugehens-auf und Sich-Ausrichtens-auf Wahrnehmungsinhalten bestimmt ist. Merleau-Ponty nennt die Motorik eine »ursprüngliche Intentionalität«: »das Bewusstsein ist ursprünglich nicht ein ‚Ich denke zu...‘, sondern ein ‚Ich kann‘« (PhW 166).¹⁹³ Sobchack schreibt: »Significance and signification co-emer-

193 Iris Marion Young (2005[1977]), Elena Del Río (2009) und andere haben die Frage nach der Universalität dieser Erfahrung gestellt, da die Formulierung des »Ich kann« auf einen patriarchalen, privilegierten, *weißen* und able-bodied Hintergrund zu verweisen scheint, insofern als sie optimistisch von einem körperlich sich aktualisierenden Glauben an eine eigene Handlungsmacht auszugehen scheint – von einer Selbstwirksamkeit, die aufgrund von Ungleichbehandlung von Individuen, etwa in sexistisch, rassistisch, ableistisch, klassistisch und ähnlich diskriminierend durch-

ge with the directional movements of the finite lived-body – for as the lived-body intends toward one object of consciousness, it necessarily turns away from another» (AE 65; Herv. i. Orig.). Bedeutungsgenerierung findet also immer schon auf der Ebene des primordialen¹⁹⁴, prä-reflektiven Zur-Welt-Seins statt; die (relative, situierte!) Agency des gelebten Körpers und seine Möglichkeit, sich Dingen zuzuwenden als eine originäre, operative Intentionalität produziert immer schon Auswahl und Bedeutung, auch ohne dass oder bevor sich das Bewusstsein reflektierend auf seinen eigenen Wahrnehmungsakt zurückwendet und bewusste Entscheidungen trifft. Merleau-Ponty übernimmt hier Husserls Begriff der »fungierenden Intentionalität« als »Bezug zur Welt, der unermüdlich sich in uns ausspricht« und ein leiblich gelebtes, »phänomenologisches ›Verstehen‹ der Welt meint, das sich von der Idee einer »klassische[n] ›Einsicht‹« unterscheidet (PhW 15).

Die Bedeutsamkeit von Wahrnehmung als diakritischer Bewegung für das Subjekt ist somit begründet in den prinzipiellen Möglichkeiten unseres handelnden Leibes. Diakritisch wahrzunehmen bedeutet dabei gerade durch seine Begründung im gelebten Leib nicht, als Subjekt völlig autonom eine Setzung vorzunehmen, da das Wahrnehmen jeglichen Wahrnehmungsinhalts mit Merleau-Ponty verstanden immer schon ein transformativer Feedback-Prozess zwischen meinem mit der Welt verwobenen Leib und den Anreizen des Wahrgenommenen, einen bestimmten *leiblichen Stil* einzunehmen, ist (vgl. Kap. 1 dieser Arbeit). Merleau-Ponty spricht auch vom Leib als »affektive[m] Untergrunde«, auf dem sich Gegenstände abzeichnen (PhW 119).¹⁹⁵

wirkten Gesellschaften, ohne Frage nicht jedem*jeder verfügbar ist. Generell muss das »Ich kann« Merleau-Pontys m. E. allerdings nicht als per se affirmativ gelesen werden, sondern als Formulierung, die eine grundlegende Motivation des Agierens als die existentielle Beziehung und die sensorisch-motorische Verflechtung mit der Welt bestimmt meint und die die Fragen nach den realen Möglichkeiten ihrer Auslebung, ihrer Risiken, Grenzen und möglicherweise Umkehrungen in Betroffensein und Passivierung bereits mitführt (vgl. auch AE 144f.). Auch Ahmed (2006) liest Merleau-Ponty auf Basis seines Verständnisses des körperlichen Horizonts als »sedimentierter Geschichte« (vgl. ebd., 56) auf diese Weise: »In a way, the utterance ›I can‹ points to the future only insofar as it inherits the past, as the accumulation of what the body has already done, as well as what is ›behind the body, the conditions of its arrival‹ (ebd., 159; vgl. auch PhW 50f.).

194 Statt Merleau-Pontys Schreibweise des Begriffs »primordial« für ursprünglich, abgeleitet von lat. *primordium* ›Anfang‹ oder ›Ursprung‹ bzw. *primus, prima, primum* ›der/die/das Erste‹ und *ordo, ordinis* ›Ordnung‹ oder ›Reihenfolge‹, ist in anderen phänomenologischen Schriften die Schreibweise ohne n, also »primordial« gängig. Husserl verwendet in den *Cartesianischen Meditationen* beide Wortbildungen nebeneinander; in englischsprachigen Schriften wie auch bei Sobchack heißt es durchgehend »primordial«.

195 Obwohl Merleau-Ponty den Begriff des Affekts in *Phänomenologie der Wahrnehmung* nicht klar definiert (affektives Erleben u. a. aber mit der Empfindung von Lust oder Unlust beschreibt; vgl. ebd. 185ff.), wird deutlich, dass in der Konzeption von Wahrnehmung als Affiziert-Werden in Form einer prozessualen Kommunion zwischen meinem Leib und den ihn affizierenden Gegenständen meiner Wahrnehmung Momente beider Bedeutungsdimensionen vorliegen, die das mittlerweile riesige Feld der Affekttheorien so zentral durchziehen, dass Ordnungsversuche des Feldes oft darauf zurückgreifen: nämlich einerseits – zurückführbar auf Spinozas *affectus*-Begriff – die Auffassung von Affekt als Kraft und Intensitätsvariation, die vor allem durch Deleuze popularisiert wurde, andererseits – zurückführbar auf Spinozas *affection*-Begriff – das Verständnis von Affekt als Zustand eines affizierten Körpers (vgl. Ott 2017, 1ff.), das vor allem von Basisemotionen ausgehende Ansätze wie etwa Silvan Tomkins' und Antonio Damasios charakterisiert. Während Deleuze und an ihn anschließende Positionen, am bekanntesten sicherlich Brian Massumi's Theorie der »Auto-

Bei Marks sind Figur/Grund-bildende Prozesse nur solche, die der Film selbst vornimmt – stellen sich Figur und Grund unterscheidbar im Bild dar, bedingt dies die Klassifikation als »optisches Bild«. Dies impliziert aber, dass sich die Wahrnehmung der Kamera bei optischen Bildern quasi ersetzend über unsere Wahrnehmung stülpt – ganz so, als ob wir keinerlei Anteil daran hätten, auf was wir uns ausrichten, und als ob der mehrschichtige Prozess der Medialisierung vollständig transparent und zur Gänze ausgeblendet sei. M. E. ist die Frage, wie uns der Filmkörper als Komplex medialisierender (auswählender, arrangierender, aufnehmender, verändernder, bearbeiteter, ausdrückender) Schichten gegeben ist, nicht binär im Sinne eines Fort-Da-Spiels zu beantworten, bei dem sich die Opazität einer medialen Oberfläche bei haptischen Bildern mit einer vermeintlichen Transparenz dieser bei optischen Bildern abwechselt. Stattdessen sollten alle Arten von Bildern bzw. Bild-Ton-Komplexen daraufhin befragbar bleiben, was uns latent, als Mit-Wahrnehmung gegeben bleibt sowie sich vielleicht im tastsinnlichen Horizont andeutet. Wahrnehmbare Reize gehen dabei sowohl von dem aus, was wir gestalthaft als filmischen Raum erleben, als auch von der dispositiven und technisch-materiellen Ebene, auf der uns u. a. Teile der Aufzeichnungstechnik (Kamera; Mikrofon), Teile der Abspieltechnik (Leinwand; Lichtstrahlen des Projektors; Lautsprecherboxen; Bildschirm; Kopfhörer), Verweise auf das Aufzeichnungsmaterial (Filmkorn; Pixel; Videoband-Glitches; Bearbeitungsspuren) oder Teile des Rezeptionsraums (Raumakustik; Sitzanordnung) affizieren können, sowie nicht zuletzt auch von dem, was ich in dieser Arbeit nach Souriau als filmophane Ebene der filmischen Reize als physikalische Schall- und Lichtereignisse mit eigenem Faszinationswert bezeichnet habe.

Filmische Haupt- und Mit-Wahrnehmungen

Um zwischen diesen Ebenen nach so etwas wie fokussierten Haupt- und latenten Mit-Wahrnehmungen zu fragen, ist erneut Sobchack hilfreich: Um Figur/Grund-Prozesse auch dort benennbar zu machen, wo wir es mit der medialisierten Wahrnehmung des Phänomens Film zu tun haben, bringt sie unter Rückgriff auf Don Ihdes Arbeiten zu »instrument-mediated perception« Begriffspaare in Anschlag, die den Unterschied zwischen dem primär intendierten Ziel einer Wahrnehmungshandlung und dem sekundär mit-wahrgenommenen ›Rest‹ bezeichnen. So beschreibt Ihde das Schreiben mit einem Stück Kreide auf einer Tafel als eine Beziehung, in der die Kreide selbst nicht thematisch ist, sondern inkorporiert wird und nur als ›Echo-Fokus‹ in unserer Wahrnehmung figuriert, während der primäre Fokus bzw. der intentionale ›Terminus‹ die Tafel ist: »I feel the smoothness or roughness of the board at the end of the chalk« (zit. n. AE 175).

nomy of Affect«, Affekt vor allem als a-subjektive Kraft stark machen, »which has justifiably been criticized as being too theoretically abstract, and, therefore, of limited heuristic value« (ebd., 16), und leibphänomenologischen oder gestaltpsychologischen Positionen oft vorwerfen, Affekt als innerhalb eines mehr oder weniger starr und ahistorisch vorgestellten Subjekts verhaftet zu sehen, ist dies m. E. eine Fehldarstellung der leibphänomenologischen Konzeption von Wahrnehmung, die als Kommunion und generativer Feedbackprozess das Subjekt ja immer schon übersteigt und dezentriert: »Sie [meine Wahrnehmung, S.K.] eröffnet mich einer Welt, und das vermag sie nicht, ohne mich und sich selbst zu übersteigen; die Wahrnehmungs->Synthese< ist eine notwendig unvollendete« (PhW 430).

Beim Film, der sich vom einfachen Gebrauch eines Wahrnehmungswerkzeugs wie etwa eines Mikroskops dadurch unterscheidet, dass er eben nicht nur meinen Wahrnehmungsakt auf einen Terminus hin ermöglicht, sondern die Wahrnehmungsakte des*der Filmemacher*in sowie des Films als Wahrnehmungssubjekt mir gegenüber ausdrücken kann, entspricht, so Sobchack, der Terminus meiner Wahrnehmung normalerweise der mir auf diese Weise vermittelten Welt, die derart der Terminus einer von uns dreien geteilten Wahrnehmung ist: Diese Welt ist von dem*der Filmemacher*in aufgenommen, durch die Kamera, den Schnitt und ggf. weitere technische Komponenten und Bearbeitungsschritte gebrochen bzw. gebeugt und durch den Projektor für mich an der Schnittstelle Licht/Leinwand ausgedrückt worden – diese Ebenen sind mir aber normalerweise nur als Echo-Fokus gegeben; sie sind nicht als intentionale Objekte auffällig, sondern nur latent wahrgenommen (vgl. AE 177). Richtet sich meine Wahrnehmung nun auf die technische Vermitteltheit, z. B. weil der Film im Projektor ruckelt oder mir die materielle Präsenz der Kamera in einer Szene bewusstgemacht wird oder auch nur aufgrund einer dezidiert technikanalytischen Wahrnehmungsentscheidung durch mich, wird der Filmkörper laut Sobchack »opak« und meine Beziehung zu ihm »hermeneutisch«. Zuschauer*innen können Film also insgesamt als Vermittlungsgefüge entweder inkorporieren und als relativ transparent erleben¹⁹⁶ oder sich ihm entgegenstellen, sich hermeneutisch auf seine Objekthaftigkeit ausrichten und ihn als relativ opak erleben.

Je nachdem, ob es eine Übereinstimmung zwischen meinem Wahrnehmungsinteresse und dem des Films gibt (»intentional agreement« oder »intentional argument«), ob ich eher an den im Film sichtbaren Gegenständen oder an der sichtbaren Wahrnehmungsaktivität des Films selbst interessiert bin (z. B. als Filmkritiker*in), und je nachdem, wie selbstreflexiv die Wahrnehmungsaktivitäten des Films und meine eigenen sind, unterscheidet Sobchack anhand des Beispiels einer Sequenz, in der wir eine fahrende Postkutsche sehen, acht mögliche Korrelationsbeziehungen:¹⁹⁷

1. Der Film nimmt die Postkutsche als seinen intentionalen Terminus wahr; diese singuläre Relation ist auch ohne Zuschauer*innen möglich.
2. Ich intendiere als Zuschauer*in ebenfalls (mit dem Film) die Postkutsche.
3. Ich intendiere (z. B. als Filmkritiker*in) die Kamerabewegung; mein Interessenfokus ist die ausgedrückte Wahrnehmungsbewegung des Films.

¹⁹⁶ Ein solche Relation spricht auch aus der Metapher des Films als Fenster zu einer Welt (gegenüber der Metapher des Rahmens), mit der filmtheoretisch und filmhistoriografisch die realistische oder mimetische (gegenüber der konstruktivistischen oder formalistischen) Strömung des Films umschrieben worden ist (vgl. Elsaesser/Hagener 2007, 23ff.).

¹⁹⁷ Hier geht es ihr um »primäre« Beziehungen zwischen Wahrnehmungsbewegungen des Films und des*der Zuschauer*in, weswegen sie POVs von Figuren ausklammert, da sie diese als vom Film durch einen bestimmten *Einsatz* seiner primären Korrelationen und narrativen Informationen hervorgebrachte Korrelationen und damit als »sekundäre« versteht (vgl. AE 278). Außerdem listet sie in den folgenden Korrelationsbeziehungen die Beziehung zwischen Filmemacher*in und dem Film als Wahrnehmungssubjekt nicht gesondert auf, weil die Wahrnehmung des*der Filmemacher*in uns ja nur vermittelt über die Wahrnehmungsprozesse des Films gegeben ist, diese Ebenen also für die Rezipient*innen effektiv verschmelzen.

4. Ich intendiere (z. B. als Filmtheoretiker*in) mein eigenes Wahrnehmen des Films, meine eigene Sehaktivität.
5. Der Film intendiert seine eigene Wahrnehmung, z. B. indem er Teile seines materiellen Körpers durch das Abfilmen spiegelnder Flächen im Bild auftauchen lässt oder indem er indirekt durch auffällige Kamerabewegungen auf die Kamera hinweist.¹⁹⁸
6. Der Film intendiert seine eigene Wahrnehmung; mein Wahrnehmungsinteresse liegt aber in der Welt, die der Film (jetzt nicht mehr hinreichend transparent) vermittelt; ein *intentional argument* entsteht und der Film als Ausdruck von Wahrnehmung wird mir opak und störend.
7. Der Film intendiert seine eigene Wahrnehmung (wird also zur Welt hin opak) und ich bin (z. B. als Filmkritiker*in) an dieser selbstreflexiven Thematisierung seiner Wahrnehmungsaktivität interessiert; wir haben dasselbe intentionale Ziel.¹⁹⁹
8. Der Film intendiert seine eigene Wahrnehmung (wird also zur Welt hin opak) und ich bin meinerseits auf meine eigene Wahrnehmung ausgerichtet; in diesem Fall ist laut Sobchack keinerlei Kommunikation zwischen mir und dem Film mehr möglich: »there will be no cinematic communication at all, not even an argument« (ebd., 284).²⁰⁰

Hinsichtlich einer Theorie filmischer Tastsinnlichkeit interessiert mich hier besonders, wie die Figur/Grund-Struktur, die für Sobchacks gesamtes Denken zentral ist, Film als ein relationales Gefüge betrachten lässt, bei dem im Zusammenspiel von differenziellen Erscheinungen und Ausrichtungsbewegungen, von Haupt- und Mit-Wahrnehmungen, in einem »rhythm of emergence and secrecy«²⁰¹ ein Fühlbar-Werden – eine tatsinnliche Emergenz – von Körpern stattfindet. Allerdings hegt Sobchack das Potenzial dieses Denkens im Verlauf ihrer Untersuchung teilweise selbst wieder ein, erstens durch ihre etwas holzschnittartigen Formulierungen, die mitunter wieder vergessen lassen,

198 Ebenso wie beim ersten Fall ist dies eine intrasubjektive, singuläre Gerichtetheit des Films; diesmal auf sich selbst, nicht auf die Welt. Da Sobchack Film insgesamt als intersubjektive, dialogische Kommunikation zwischen Film und Zuschauer*innen beschreiben will und in ihrer Sicht Film ohne Zuschauer*innen kein Film ist, stellt sich die Frage, warum sie 1 und 5 überhaupt als eigene Korrelationen aufführt.

199 Anhand dieses Schemas könnte also Marks' Vorstellung von der Rezeptionsweise haptischer Bilder, bei der die Zuschauer*innen die hinter dem haptischen Gewebe nur unzureichend auszumachenden Körper gleichzeitig sehen und vervollständigen, aber auch ihre Unwissbarkeit akzeptieren und sich mit dem Film als materieller Oberfläche beschäftigen wollen, als eine Oszillation zwischen der 6. und der 7. Korrelationsbeziehung erklärt werden.

200 Da das, was ich in Kap. 4.2.4 mit dem Begriff der filmophanen Taktilität beschrieben habe, ebenfalls als ein Hervortreten meiner eigenen Wahrnehmung bei gleichzeitiger Opazität des Films aufgefasst werden kann, bei der aber die Wahrnehmung einer Non-(identischen)-Figuralität auftreten kann, teile ich diese Einschätzung nicht. M. E. wird hier cinematiche Kommunikation nicht völlig verunmöglich, sondern auf eine filmophane basierte, ambiente Art verschoben.

201 Sobchack (AE 292f.) zitiert hier aus Baudrillards Aufsatz »What are you doing after the orgy?« (1983), der lose verbundene Gedanken zum Wesen des Obszönen, des Pornografischen und der Verführung in der Postmoderne versammelt; s. <https://www.artforum.com/print/198308/what-are-you-doing-after-the-orgy-32836> (25.01.2023): »[T]he act of looking contains a kind of oscillating motion [...] in which a kind of rhythm of emergence and secrecy sets in«.

dass transparent und opak eben gerade *keine absoluten Terme* sind, sondern eine *relative Durchlässigkeit* oder *relative Objekthaftigkeit* des filmischen Ausdrucks beschreiben sollten, die sich zueinander in einer *Terminus/Echo-Fokus-Relation* verhalten, in der der Echo-Fokus aber durchaus Ort relevanter (wenn auch latenter) Wahrnehmungen sein kann: Richtet sich der Film etwa reflexiv auf seine Wahrnehmung, wird also in Sobchacks Sinne opak, bedeutet dies schließlich nicht eine völlige Tilgung meiner Wahrnehmung der durch den Film perzipierten Welt, sondern lediglich eine Provokation dazu, seine expressive, opake Seite als Figur vor dem Grund der vermittelten Welt wahrzunehmen, die so zu einer Quelle vage-ambienter Affizierungen für mich werden kann. Zweitens ist anzumerken, dass Sobchack ein Opak-Werden des Films nur im Sinne einer reflexiven Thematisierung seines Wahrnehmungshandels denkt; für Überlegungen zu einer filmophanen Flächenhaptik wie in Kapitel 4.2.4 beschrieben, in der der Film nicht mehr als gerade in Echtzeit wahrnehmendes Wahrnehmungssubjekt, aber auch nicht als hermeneutisch betrachtetes Dokument dieser Wahrnehmungshandlungen, sondern vielmehr als ein von mir im Raum wahrgenommenes, flächiges Faszinosum erscheint, ist diese Sicht unpassend. Drittens muss das Figur/Grund-Denken m. E. noch weitergehen, als ihre acht Korrelationsbeziehungen es nahelegen. Ihre Unterscheidung zwischen diegetischer Welt als *Terminus*, der Wahrnehmung des Films als *Terminus* und der eigenen Wahrnehmung des**der Rezipient** in als *Terminus* setzt ein triadisches Schema, das die meisten somatischen Filmtheorien kennzeichnet: Ist von den Körpern des Films die Rede, wird meist eine Dreiteilung vorgenommen, in der erstens die sichtbaren Körper diegetischer Figuren (oder seltener auch diegetischer Objekte), zweitens der Körper des Films selbst als materielles Dispositiv, als Wahrnehmungssubjekt oder als ein diese beiden Ebenen umfassendes Konzept²⁰² sowie drittens der Körper des**der Zuschauer** in voneinander unterschieden werden. Sobchack konzentriert sich im Verlauf ihrer

202 Bei Marks tritt der Filmkörper vor allem darüber in Erscheinung, dass das Bild als flaches Gewebe, als Haut wahrnehmbar wird; zusätzlich meint sie mit der Rede von der ›Haut des Films‹ auch die konkrete physische Existenz der von ihr untersuchten interkulturellen Videos, in deren Trägermaterial sich über die Zeit Spuren des Gebrauches einschreiben (vgl. SF xii). Barker beschreibt den Filmkörper als aus drei unterscheidbaren Strukturen zusammengesetzt, die mit der menschlichen Haut, den Muskeln und den Eingeweiden und deren jeweiligen Sensationen parallelisiert werden können (vgl. Kap. 4.2.3). Bei Sobchack und Shaviro ist der Film generell weniger als wahrgenommener Körper denn als selbst wahrnehmender Körper, mithin als Wahrnehmungssubjekt interessant, auf dessen materielle Existenz (sowie vor allem bei Shaviro auf dessen Alterität) wir rückschließen. Sobchack spricht über den Körper des Films sowohl in einer Weise, die diese von uns lediglich inferierte Ebene meint (AE 128ff.), als auch ganz konkret über die Kamera und den Projektor als materielle Teile des Filmkörpers (AE 186ff.). Da sie erklärt, der technisch-materielle Filmkörper ermögliche das filmische Wahrnehmungssubjekt in ähnlicher Weise, wie unser biologischer Körper unser gelebtes perspektivisches Zur-Welt-Sein ermöglicht, ließen sich diese beiden Ebenen des Filmkörpers bei Sobchack im Deutschen als Filmkörper und Filmleib bezeichnen. Für Morsch (2011) ist der Begriff des Filmleibes falsch, da dem Film nicht »das hierfür notwendige Selbstbewusstsein der eigenen Körperlichkeit« eigne (ebd., 98). M. E. ist der Begriff dennoch hilfreich, um die Differenz zur Ebene des Filmkörpers als nach außen ausgedrückter materieller Körperlichkeit anzuzeigen, solange man den Filmleib dabei als einen durch mich als Zuschauer*in (auf körperlich-erlebende Art) inferierten versteht.

Untersuchung immer mehr auf die Beziehung dieser drei Ebenen *zueinander*. Damit reduzieren sich aber auch die Orte der Beobachtung von Mit-Wahrnehmungssphänomenen: Wenn ich mich etwa wie im zweiten Fall auf die Kutsche als diegetisches Objekt ausrichte, scheint mit Sobchack die Feststellung, dass mir der Filmkörper als relativ transparent, latent bewusst und als Echo-Fokus gegeben ist, die Analyse abzuschließen; es scheint vergessen, wie der restliche diegetische Raum, etwaige andere Elemente und Bewegungen in ihm mich affizieren können. Hier wäre es m. E. zentral, nicht zu vergessen, dass Haupt- und Mit-Wahrnehmungen und Resonanz- und Konfliktpotenziale nicht nur als Terminus/Echo-Fokus-Relationen zwischen den von Sobchack angeführten Ebenen bestehen, sondern auch die audiovisuell ausgedrückte Wahrnehmung des Films als sicht- und hörbarer filmischer Raum in sich bereits verschiedene mögliche Figur/Grund-Aktualisierungen enthält, die mit den leiblichen Ausrichtungsprozessen des* der Rezipient*in in Dialog treten.

Haptisch-taktile Emergenzen, Fokus und Latenz

Rezipient*innen sind bei der Ausrichtung auf bestimmte Körper oder Bildelemente nicht völlig frei und autonom, sondern *motiviert* im Sinne Merleau-Pontys: »[M]ein Akt ist kein ursprünglich konstituierender, sondern ein aufgefordeter und motivierter. Fixieren ist immer Fixieren von etwas, das sich darbietet als zu fixieren« (PhW 307). Verschiedene filmische Mittel wie etwa der Aufnahmewinkel und die Einstellungsgröße, die Auflösung, die Schnelligkeit des Schnitts, die Beleuchtung, Signallaute, narrative Hinweise etwa durch Voice-Over oder Figurenrede, Platzierung von Objekten im Vordergrund, signalhafte Farbwirkungen und andere Strategien der Blicklenkung²⁰³ können bestimmte Elemente als mögliche Fokuspunkte und entsprechend andere als mögliche ambiente Mit-Wahrnehmungen nahelegen. Zudem geschehen diakritische Ausrichtungsprozesse situiert vor dem Hintergrund der bereits erwähnten individuell körperlichen, psychophysisch ontogenetischen, neurodiversitätsbedingten, situativ-kontextuellen, (medien-)kulturellen und (medien-)sozialisationsbedingten Wahrnehmungsdifferenzen.

Dieses Zusammenspiel aus filmischen Anmutungsqualitäten und dem motivierten, diakritischen Ausrichten meines situierten Leibes auf diese ist sowohl grundlegend *tastsinnlich informiert* (ich verstehe Körper als mögliche Objekte meines Anhaltvermögens u. a. durch ihre meinem Leib vermittelte Ausdehnung und Greifbarkeit; ich verstehe Körper als mich taktil treffend u. a. aufgrund der Verstehbarkeit ihrer thermischen Anmutung und ihrer Bewegungsrichtung) als auch *tastsinnlich produktiv*, indem mich filmische *tastsinnliche Affizierungen* – als spürbare Änderungen in der Relation zwischen meinem sensiblen Körper und dem, was ihn affiziert und dadurch neue Bezugspotenziale erschließt – in ein ästhetisch-aisthetisches Geschehen einbinden, das zwar phänomenologisch in realweltlichem Tasten und Spüren begründet ist, auf diesem Grund aber eigene, neue Fühlbarkeiten erzeugt. So schließt etwa die haptisch affizierende Körnigkeit von Filmkorn an unsere Erfahrung von körnigen Materialien

²⁰³ Gerade bei digitalen, hochauflösten aufgenommenen Filmsequenzen, und hier speziell Dialogszenen mit Figuren in Vorder- und Hintergrund, wird den Zuschauer*innen oft über Schärfeverlagerung (*rack focus*) deutlich signalisiert, auf welche Ebene die Aufmerksamkeit zu richten ist.

wie Sand an, verbindet sie aber mit filmischen Attributen wie Flimmern, Wolkigkeit und/oder Rauschen der Tonspur und kreiert so eine Form der Tasterfahrung, die ich in Abwandlung von Massumis Formulierung der »*synesthesia proper to vision: a touch as only the eyes can touch*« (Ders. 2002, 158; Herv. i. Orig.) generell als Aktualisierung der *synästhetischen Generativität audiovisueller Medien*, konkret eben als *filmische Tastsinnlichkeit* bezeichne.

Film ist im Sinne einer tatsinnlich interessierten Analyse insgesamt beschreibbar als ein *Prozess haptisch-taktiler Emergenzen*. Diesen verstehe ich als Zusammenspiel aus den vom Film präsentierten, ästhetischen und narrativen Operationen und den durch die genannten Situierungsfaktoren gebeugten Möglichkeiten meiner Bezugnahme auf Körper des Films – ein Zusammenspiel, das diese Körper als haptisch oder taktil erfahrbare oder erfahrende hervorbringt. Körper des Films können dabei Teile des Dispositivs, Teile der diegetischen Welt (auch Figuren), Teile des Filmbilds oder des Tons sein, kurz: alles, was mir am Gesamtphenomen Film audiovisuell gegeben ist. Der Begriff des Körpers ist hier im Sinne von Gestalt als etwas in der Wahrnehmung Zusammengehörendes gemeint und, wie die Mottos dieses Kapitels bereits angerissen hatten, weit gedacht als alles, was fühlbar verändern und verändert werden kann. Demnach können auch diaphane und ephemere Substanzen wie etwa die in Kapitel 4.2.2 beschriebenen emersiven Lichtkegel, Dämpfe und Nebel als Körper betrachtet werden, insofern als die taktile Affizierung, die sie an mir vollziehen, sie als »handelnde«, mich berührende Gestalten ausweist und ihre Einheit für meine leibliche Wahrnehmung begründet.

Die Art des Bezuges auf haptisch und taktil erfahrbare Körper ist dabei nicht gleichwertig, sondern stellt sich bei haptischen Körpern als *fokussierter Bezug*, bei taktilen als *ambienter Bezug* dar: Filmische Haptik ist klar am Ende meines intentionalen Bogens lokalisiert, an einem stark materialisierten Körper, an dem mein Anhaltvermögen sich anhaften kann, auf dem ich aber auch wandern kann, ohne dass er sich entzieht, den ich durch sakkadisches Nachstellen immer wieder an dem Ort greifen kann, wo er (dadurch) ist. Taktile Körper dagegen emergieren normalerweise in der Latenz unserer Wahrnehmung, innerhalb des im Bild gerade nicht fokussierten Rests oder Grundes, einer unerwarteten Bewegungswahrnehmung, einer nicht greifbaren Atmosphäre oder auf einer mir gerade nur im Echo-Fokus gewärtigen Ebene, umfließen ein von der Hand informiertes haptisches Fixiert-Werden durch uns und treffen uns hautsinnlich. Filmische Taktilität ist mir mit anderen Worten normalerweise nur als eine Mit-Wahrnehmung zugänglich; sie entsteht im Unthematischen, in der Peripherie meiner Wahrnehmung und meist in Form von volatilen Körpern, die gleiten, sich dematerialisieren, deren Grenzen unklar sind, die vielleicht nur aufblitzen und wieder entschwinden, bevor ich sie mit dem Blick fixieren kann, die diaphan und mir nur latent gewahr sind oder die vielleicht sogar emersiv die Bildgrenze auf mich hin überschreiten, dabei unsichtbar werden und mich nur im imaginären Raum des *avant-champs* berühren – und die mich dabei auf eine Art affizieren, die eine leibliche Verbindung in Form eines ambienten Bezugs ausbildet. Kommentare unter dem in Kapitel 4.2.5 erwähnten Video »*Mirrored Touch • Whisper Ear-to-Ear • ASMR*« (Video [51]) verdeutlichen die Wirkmacht dieses dezentrierten, ambienten Involviert-Seins:

»For anyone who these videos don't work on, here's something I discovered – one day while watching one of the face touching videos I was doing other things and I noticed that when I was looking off-center and not directly at the video, it triggered like crazy. I know, I know, she is very lovely, but try looking off to the side or just off-center and see if that doesn't work for you« (Danger KennyB).

[Antworten auf diesen Post:]

»Omg i know.« (Mega Chill),

»Danger Kenny yes! I thought it was just me! I get much better tingles when I'm not looking directly at it too! Was the same at school when people rifled through their pencil cases, gave me tingles if I could just see it in the corner of my eye!« (Malta: Moving On, Up and Away),

»Danger KennyB boi u is smart« (kiwi hikkikomori),

»Omg it worked!!! Thanks!« (Darla Schroeder).

Als ambiente Phänomene haben taktile Körper, um auf eines der Mottos dieses Kapitels zurückzukommen, den Charakter von selbst nicht greifbaren, sondern über ihre Kraft zu affizieren und zu transformieren wahrnehmbaren Elementen, ähnlich wie Wind und Wasser:

Wind and Water press against us and move us, but they cannot be grasped. By flying and floating we can have some sense of mastery over our contact with these elements, but we cannot contain them in our hands for more than a moment [...] [T]hey are mutability itself producing mutability (Stewart 2002, 165).

Während Marks die in ihrem Sinne haptischen Bilder als deshalb subversiv beschreibt, weil sie uns zwingen, die Anstrengung aufzubringen, das durch die Ästhetik verschleierende Bildobjekt mit einer aktiven, sinnlich spekulierenden Wahrnehmungshaltung aus der Latenz hervorzubringen (»to bring it forth from latency«; SF 183), erscheint mir für eine machtsensible Betrachtung von Film unter tastsinnlichen Gesichtspunkten eher interessant, danach zu fragen, ob, wann und durch welche Operationen *Taktilität* aus der Latenz in den Fokus gebracht werden kann. ASMR-Videos bilden durch die schiere Dauer der Präsentation taktiler Reize, durch die narrativen Aufforderungen zum passiven Spüren, durch hypnotisch-faszinierende Muster und Rhythmen und vielleicht am stärksten durch die in 4.2.4 beschriebenen, *dehold* produzierenden filmophanen Flächen ein Substrat, auf dem Taktilität in den Fokus rücken, die Aufgabe von Kontrolle und die Hingabe an taktile Audiovision zum Selbstzweck werden kann. Aber auch die von Marks beschriebene Subversionskraft von in ihrem Sinne haptischen Bildern kann mit den bisher getroffenen Unterscheidungen m. E. etwas genauer gefasst werden: Werden Filmbilder zu eher flächigen Geweben, die als solche einen eigenen Faszinationswert auf uns ausüben, zugleich aber ihre Bildinhalte weniger leicht erkennbar machen, und führt dies zu unserer Ausrichtung auf die Oberfläche des Films als eigenes filmophanes Faszinosum oder

als heterogener technischer Körper, bedeutet dies, dass diegetische Körper, die uns zuvor über haptisches Verstehen ihrer Volumina, ihrer Verortung und ihrer Materialität gegeben waren, nun nicht mehr als Figur, sondern als Grund, nicht mehr im Fokus, sondern im Echo-Fokus, kurz, als ambiente Wahrnehmungen erscheinen und wir sie damit auf eine Weise aufnehmen, die eher geneigt ist, sich von ihren uns taktil treffenden Anteilen affizieren zu lassen. Mit einer haptisch-taktilen Analyse werden Machtverschiebungen innerhalb des ästhetisch-aisthetischen Komplexes filmischer Tastsinnlichkeit also als Figur/Grund-Verschiebungen beschreibbar, die Haptisches von seiner Position im Fokus in die Latenz verschieben und taktil werden lassen sowie Tactiles aus seiner Position in der Latenz in den Fokus verschieben, indem das eigene taktile Erleben als Hingabe thematisch werden kann.²⁰⁴

4.4.2 Modi filmischer Tastsinnlichkeit

Die ästhetische und narrative Arbeit an der Erzeugung prinzipiell haptisch oder taktil wahrnehmbarer Körper bezeichne ich, wie in Kapitel 4.1 eingeführt, als Haptilisierung und Taktilisierung. Körper mit Anmutungen der Greifbarkeit/Berührbarkeit/Betastbarkeit oder mit Anmutungen der Fühlbarkeit/Spürbarkeit auszustatten, re-/produziert immer auch Verteilungen von relativer Aktivität und Passivität zwischen mir und den wahrgenommenen Körpern sowie zwischen diegetischen Körpern untereinander. Ist dies die objektivierende Dimension von Haptilisierung bzw. Taktilisierung, können filmische Körper auch in einer subjektivierenden Dimension als aktiv greifende/berührende/tastende bzw. als passiv ergriffene/berührte/spürende aisthetisiert²⁰⁵ und narrativiert werden. Das Zusammenspiel der objektivierend oder subjektivierend haptilisierenden oder taktilisierenden Aisthetisierungen und Narrativierungen, die Film vornimmt, mit meinen dadurch motivierten und (auf eine durch meine spezifische Situierung gebeugte Art) eingenommenen körperlichen Bezugnahmen, welches die Körper des Films als haptische oder taktile in einem fühlwahrnehmend sinnergebenden, wechselseitigen Feedbackprozess im Sinne Merleau-Pontys hervorbringt, führt zu den möglichen Modi filmischer Tastsinnlichkeit. Diese sind in der Tabelle im Anhang dieser Arbeit geordnet, deren Struktur ich im Folgenden vorstelle, bevor ich zu einer näheren Beschreibung der einzelnen Modi übergehe.

Tastsinnliche Bezugnahmen

Gerade weil Film als Medium selbst einen heterogenen Körper hat, der sowohl perzeptiv agieren als auch expressiv präsentieren kann, sowohl subjektiv als auch objektiv wirken kann, sowohl einen Zugang zu einer gefilmten oder im weitesten Sinne filmisch

204 Zur Begründung der Positionsverteilung von Haptik als normalerweise im Fokus liegend, Taktilität als in der Latenz liegend, die auf der Bestimmung von Berührung als bewegungsabhängigem, tastgestischem Handlungsgeschehen beruht, vgl. auch den Abschnitt »Bewegung als durchkreuzte Haptik« in Kap. 4.4.2.1.

205 Mit Aisthetisierung meine ich hier im Sinne Sybille Krämers (2008) die Wahrnehmbarmachung mit technisch-ästhetischen Mitteln.

erzeugten Welt und ihren Körpern, Figuren und Objekten vermitteln als auch die materielle Basis dieser Vermittlung der Vermittlung selbst in den Weg treten lassen kann, und gerade weil Körper in und durch Film unabhängig von ihrem Status als lebendig oder unbelebt auf objektivierende oder subjektivierende Art produziert und erzählt werden können, ergeben sich verschiedene Möglichkeiten, wie wir uns als Rezipient*innen tast- sinnlich zu den im Gesamtphe nomen Film emergierenden Körpern in Relation gesetzt fühlen können.

Ich unterscheide hier erstens das tastsinnliche Erleben als Erleben *gegenüber* von Körpern, auf die wir uns >direkt²⁰⁶ haptisch richten oder die uns >direkt< taktisch angehen, d. h. ein Erleben aus einer egozentrischen Perspektive heraus, was ich einfach mit (filmisch) haptisch und taktisch bezeichne. Zweitens können wir uns, aufbauend auf den Betrachtungen zur materiellen Mimesis in Kapitel 4.2.5, wie andere Körper fühlen, d. h. in einem ihre haptischen oder taktilen Qualitäten übernehmenden, mimetisch-spiegelnden Modus, den ich auf Basis des griechischen Präfixes *homöo-* für »gleichartig« als homöo- haptisch bzw. homöotaktisch bezeichne.²⁰⁷ Drittens können wir in Form einer verkörper- ten Hineinversetzung *als* ein anderer, wahrgenommener Körper fühlen, d. h. uns in des- sen tastsinnlichem Erleben empathisch einfühlen, was ich ausgehend vom griechischen Präfix *en-* für »in«/»innerhalb« als enhaptisch oder entaktisch bezeichne. Viertens bietet uns der Film etwas, das ihn nach Sobchack als Medium einzigartig macht, nämlich die Innensicht eines anderen Wahrnehmungssubjekts: Wir sehen und hören das diakriti- sche Wahrnehmungshandeln des Films, der dadurch als *Leib* erscheint, durch den hin- durch wir die diegetische Welt erleben. Dieser *Filmleib* kann seine Wahrnehmung auch als subjektive Sicht bzw. subjektiven Hörstandpunkt (vgl. Chion 2012[1990], 79f.) einer Figur erzählen, also für uns zum *Figurenleib* werden. Im Unterschied zu dem zuvor ge- nannten >Fühlen-als< als *interobjektive Empathie*²⁰⁸ verstehe ich ein Erleben der Diegese als eindrücklich durch den Filmleib oder durch einen Figurenleib hindurch empfunden als *intersubjektive Empathie* und bezeichne diese Art des Erlebens auf Basis des griechischen Präfixes *dia-* für »durch« als diahaptisch bzw. diataktisch.

Diese Differenzen strukturieren die horizontale Achse meiner tabellarischen Inven- tarisierung möglicher Modi filmischer Tastsinnlichkeit (s. Tabelle im Anhang). Die un- terscheidbaren Modi haptisch-taktiler Ausrichtungen und Bezugnahmen (blau markiert),

206 »Direkt« ist hier natürlich nur pragmatisch zur besseren Differenzierung genutzt und als relativ zu verstehen, da sich die Anmutung einer relativ direkten leiblichen Bezugnahme auf haptische Körper bzw. einer relativ direkten Betroffenheit von taktilen Körpern, um die es hier geht, ja immer nur innerhalb der irreduziblen Medialität von Film ergeben kann.

207 Eine spiegelnde Übernahme der wahrgenommenen Verfasstheiten von haptisch oder taktil emer- gierenden Körpern, die diese Verfasstheiten auf das eigene Körpererleben abbildet, lässt zudem weitere tastsinnliche Erlebensweisen entstehen, etwa die muskuläre Spiegelung der gesehenen Anspannung eines Figurenkörpers oder auch Objekts (bspw. eines Seils oder eines Katapults), was ausgehend vom Begriff des Muskeltonus als *homöotonisch* bezeichnet werden kann. Dasselbe gilt für Prozesse des Einfühlens in filmische Subjekte im Sinne eines fühlenden Hineinversetzens, die sich aus solchen Spiegelungen ergeben können. Ab Kap. 4.4.2.2 zur mimetischen Tastsinnlichkeit werde ich deshalb entsprechende weitere Wortbildungen dazunehmen, die ich an dieser Stelle zur konzisen Vermittlung des Schemas zunächst vorenthalte.

208 Zur näheren Erklärung der Begriffe der interobjektiven und intersubjektiven Empathie s. Kap. 4.4.2.3.

die in Form von eher egozentrischen bis eher allozentrischen Erlebensweisen auftreten, korrelieren dabei mit den unterscheidbaren Modi haptisch-taktiler Aisthetisierungen und Narrativierungen der filmischen Körper (gelb markiert), auf die ich als Rezipient*in Bezug nehmen kann. Die Modi haptisch-taktiler Aisthetisierungen und Narrativierungen treten entsprechend in Form von eher objektivierenden bis eher subjektivierenden Prozessen auf, lassen die filmischen Körper also (objektivierend) als greifbar/tastbar oder fühlbar/spürbar erscheinen oder (subjektivierend) als selbst greifend/tastend oder fühlend/spürend. Nehme ich Körper eher als objektiv tastbare oder fühlbare Körper wahr, ist ein egozentrisches, von mir ausgehendes Fühlwahrnehmen dieser Körper naheliegender als ein allozentrisches, von dem angenommenen Erleben eines*r Anderen ausgehendes und dieses mitvollziehendes Fühlen, welches wiederum naheliegender ist, wenn Figuren oder auch Objekte mir über die Art der Aisthetisierung und Narrativierung vor allem als tastende oder fühlende Subjekte präsentiert werden. Da Wahrnehmung wie oben beschrieben als Kommunion im Sinne Merleau-Pontys, also als prozessuale und wechselseitig transformative Synchronisation von Affizierung und der Einnahme eines auf passende Weise rezeptiven (das Phänomen voller hervorbringenden)²⁰⁹ leiblichen Stils verstanden wird, gilt genauso umgekehrt, dass eine Ausrichtung auf die tatsinnlich wahrnehmbaren Qualitäten wahrgenommener Körper diese als eher objekthalt charakterisiert, während eine Ausrichtung auf deren Tast- oder Fühlempfinden diese eher subjektiviert.²¹⁰

Die Bezugnahme auf haptisch wahrnehmbare Körper kann außerdem, die Annahmen der Schule der Raumhaptik und der Schule der Flächenhaptik integrierend, in eine Bezugnahme auf den Raum, auf voluminöse Körper, auf Flächen und auf Linien unterteilt werden. Hinsichtlich des taktilen Fühlens ist die Unterscheidung eines Affiziert-Werdens durch den Raum, durch voluminöse Körper (wenn diese emersiv sind) und durch Flächen sinnvoll, wobei mitzudenken ist, dass es hier um eine ambiente Bezugnahme geht, die im Gegensatz zur fokussierten haptischen Bezugnahme auf eine nur vage Anmutung der jeweiligen Gestalt zurückgeht, sich also etwa im Fall der Volumentaktilität als Anmutung eines Angegangen-, Berührt- oder Getroffen-Werdens durch Entitäten mit Masse entfaltet. Eine Linientaktilität wäre zwar prinzipiell für solche Fälle vorstellbar, in denen sich Linien (etwa Umrisslinien in Trickfilmen) von der Figuration lösen und sich auf den Betrachter*innenstandpunkt zubewegen, also emersiv werden. Diesen sicherlich seltenen Effekt würde ich dennoch nicht als linientaktil benennen, da im Moment des Taktil-Werdens das unter tatsinnlicher Perspektive zentrale Charakteristikum einer Linie nicht mehr gegeben wäre, nämlich die Provokation

209 Dies bleibt dennoch immer asymptotisch; eine vollständige Synthese des Phänomens als in sich Identisches kann es laut Merleau-Ponty nicht geben: Die »Selbstheit des Dingess ist »nie erreicht: ein jeder Aspekt des Dinges, der in unsere Wahrnehmung fällt, bleibt eine Einladung, noch über ihn hinaus wahrzunehmen, und ein bloßer momentaner ›Anhaltspunkt im Prozeß des Wahrnehmens« (PhW 273; Herv. i. Orig.).

210 Richte ich mich etwa auf die Struktur der Hautoberfläche des Gesichts einer im Close-up gezeigten Figur aus, kann dies eine Anmutung der Figur als vorübergehend eher objekthaft Körper denn als subjektiver, sensitiver Leib bestärken; richte ich mich auf die zugeschriebene Sensitivität eines Objekts in ASMR-Object-Touching-Videos aus, um auf entaktile Weise affiziert zu werden, bestärkt dies die Anmutung seines Subjektstatus.

eines haptischen Nachtastens; die Linie für das verkörperte Wahrnehmen also ohnehin keine Linie mehr wäre.

Ebenen haptisch-taktiler Emergenzen

Auf der vertikalen Achse der Tabelle unterscheide ich drei Ebenen haptisch-taktiler Emergenzen als diejenigen phänomenalen Schichten des Films als medialisierenden Gesamtphänomens, auf denen ich die mir tatsinnlich wahrnehmbar werdenden Körper gefühlt verorte oder aus denen heraus sie emergieren, nämlich erstens den illusionierten filmischen Raum mit seinen diegetischen Objekten und Figuren, zweitens den Filmkörper als heterogenes, technisch-materielles Dispositiv, das auch als Filmleib auftreten kann, und drittens die filmophane Ober- und Kontaktfläche des Films als physikalisches Reizgemisch. Die Graustufen, die den Benennungen der drei Ebenen unterlegt sind, symbolisieren die zunehmende Anmutung von Opazität des Films gemessen an dem, was gemeinhin als normale oder unauffällige Art filmischer Vermittlung verstanden wird (eine sich selbst verschleiernde Vermittlung, die wie ein weitgehend transparentes Fenster in die diegetische Welt blicken lässt).

Innerhalb der jeweiligen Ebenen sowie zwischen den Ebenen gibt es aufgrund des beschriebenen, notwendigerweise diakritischen Wahrnehmungsprozesses Haupt- und Mit-Wahrnehmungen, was ich Sobchack folgend zwischen den Ebenen als Terminus/Echo-Fokus-Relationen bezeichne, innerhalb derselben Ebene als Figur/Grund-Relationen. Nehme ich etwa primär den filmischen Raum wahr, bin aber unterschwellig irritiert durch eine zitternde Handkamera oder nehme auf schwach bewusste Weise eine zyklisch schwankende Helligkeit der Projektion oder Lautstärke des Tons wahr, verhalten sich die Ebene des Filmkörpers bzw. die filmophane Ebene zur diegetischen Ebene jeweils als Echo-Fokus. Auf den einzelnen Ebenen können Figur/Grund-Relationen sich bspw. so aktualisieren, dass auf der Ebene des filmischen Raums etwa nur das Gesicht einer Figur als Fokus wahrgenommen wird, während die anderen Bereiche und Elemente des Raums als Grund ambient bleiben, dass auf der Ebene des Filmkörpers die Aufmerksamkeit z. B. zwischen einem im Bild befindlichen Mikro (wie es bei ASMR-Videos oft vorkommt) und dem mit der Hand berührten oder anders haptisierten Kameraobjektiv oszilliert oder dass auf der Ebene des Filmophanen beim lateralen Abtasten der filmophanen Fläche mit den Augen, wie es den tatsinnlichen Modus der filmophanen Haptik charakterisiert, die jeweils peripher gesehenen Bereiche das visuelle Tasthandeln grundieren. Innerhalb und zwischen allen Ebenen sind außerdem Potenzialitäts-/Aktualitäts-Relationen wirksam, was nichts anderes heißt, als dass meiner sich beständig ausrichtenden Fühlwahrnehmung von Film, wie im vorangegangenen Kapitel ausgeführt, immer auch eine ganzkörperliche Erwartungshaltung, ein leibliches Spekulieren eignet, das von audiovisuellen Andeutungen auf bestimmte Art polarisiert werden kann.

Die Kategorisierung, die ich hier aufgestellt habe, ist als Versuch zu verstehen, Möglichkeiten filmischer Tastsinnlichkeit voneinander zu unterscheiden, die ich aus meinem persönlichen, situierten Filmerleben unter Gegenlesen medienästhetischer Reflexionen und anekdotischer Rezeptionsberichte im Sinne einer »Erfahrungsanalyse« (Mücke 2020) abstrahiert habe. Die inventarisierten Modi filmischer Tastsinnlichkeit sind dabei erstens notwendigerweise schematisch, stellen also idealtypisierte Beschreibungen vermeintlich klar umgrenzbarer Erlebensweisen dar, die den leiblichen Anmutungen

in der tatsächlichen, komplexen und momenthaften Filmrezeption schon deshalb nie genau entsprechen können, weil sich sprachliche Reflexion leiblichem Erleben immer nur asymptotisch nähern kann. Als aus dem Zusammenspiel von Wahrgenommenem und wahrnehmendem, situiertem Leib hervorgebracht, welcher immer auch eine persönliche Geschichte des produktiven Verhältnisses von sensorischer Wahrnehmung und ihrer sprachlichen Sinngebung hat (oder mit Wetherell formuliert, der immer auch Teil des Affektiv-Diskursiven ist), können meine Bezeichnungen der Modi filmischer Tastsinnlichkeit und ihre Bedeutungshorizonte zweitens notwendigerweise keine intersubjektive Gültigkeit beanspruchen: Wer etwa eine andere Auffassung des Bedeutungshorizonts bzw. der Auslegbarkeit des Begriffs des Filmophanischen hat als ich oder wer noch nie die Erfahrung gemacht hat, Film als etwas zu erleben, das jenseits allen Bewusstseins seiner technischen Medialität und seiner Illusionskraft primär als tönendes Lichtphänomen hypnotisch bannt, wird das, was mir als filmophan haptische Fläche erscheint, vielleicht eher der dispositiven Oberfläche der Leinwand, des Screens oder des Filmmaterials zuschlagen und als Emergenz des filmischen Körpers als technisch-dispositive Oberfläche erleben. Drittens ist Emergenz immer auch ein Differenzphänomen: Ob bestimmte Arten der Aisthetisierung mich tatsächlich affizieren (also nach Voss »distinktiv spürbare Zustandsveränderungen« erzeugen; vgl. Kap. 1, Fußnote 34) und sich mit bestimmten Arten der körperlichen Bezugnahme zu bestimmten Modi filmischer Tastsinnlichkeit verbinden, ist relational zum Vorangegangenen und unterliegt ebenso wie das realweltliche tatsinnliche Spüren selbst Adaptationsprozessen: Taucht etwa ein plötzliches Wackeln oder Zittern der Kamera in einer ansonsten statisch gefilmten Sequenz auf, tritt der Filmkörper wahrscheinlich aus dem Echo-Fokus heraus und eröffnet bspw. die Möglichkeiten einer haptischen Bezugnahme auf die Kamera oder eine taktile Empathie mit dem gefühlt ›verunsicherten‹ oder ›frierenden‹ Filmleib (je nachdem, welche anderen Informationen in der Szene vorhanden sind, die dieses Erleben vielleicht nahelegen); ist der gesamte Film aber mit wackliger Handkamera gedreht, ist eine Inkorporierung, eine Ausblendung des Effekts und ein primäres Ausgerichtet-Bleiben auf den filmischen Raum wahrscheinlicher.

Beschreibung der Modi filmischer Tastsinnlichkeit

Im Folgenden geht es mir darum, die tabellarisch geordneten Modi filmischer Tastsinnlichkeit näher zu erklären und Beispiele für ästhetische Gestaltungen, Mittel und Operationen²¹¹ zu geben, die im Zusammenwirken mit meiner Bezugnahme auf sie haptische oder taktile Körper hervorbringen und diesen ästhetisch-aisthetischen Komplex als einen bestimmten Modus filmischer Tastsinnlichkeit erlebbar machen können. Gerade weil die genannten ästhetischen Gestaltungen, Mittel und Operationen dementsprechend nur eine Seite eines produktiven Zusammenspiels ausmachen, können

²¹¹ Die dramaturgischen Mittel, die zur haptilisierenden und taktilisierenden Narrativierung eingesetzt werden können, wie sie in den betrachteten ASMR-Videos etwa in Form von extensiver verbaler Thematisierung des eigenen haptischen und taktilen Erlebens vorkommen, interessieren mich hier insgesamt weniger als die technisch-ästhetischen Mittel, die zur haptischen und taktilen Aisthetisierung eingesetzt werden können und die im Fokus meiner Beschreibungen stehen sollen.

sie in Verbindung mit verschiedenen Wahrnehmungsinteressen oder Ausrichtungstendenzen auch zu verschiedenen Modi führen. So kann etwa Flicker als Taktilität des Filmkörpers erlebt werden, aber auch, bei entsprechender Einstimmung auf eine Wahrnehmungshaltung des *dehold*, wie sie insbesondere Tony Conrads Experimentalfilm THE FLICKER (USA 1965) durch die schiere Länge produziert, in der tatsächlich nichts anderes als reiner Flicker zu sehen ist, als filmophane Taktilität. Die Beschreibung der Tabelle wird entlang der Spalten forschreiten, also jeweils für einen bestimmten Modus der Ausrichtung und Bezugnahme alle drei Emergenzebenen durchgehen, beginnend mit der direkten Tastsinnlichkeit.

4.4.2.1 Direkte Tastsinnlichkeit

Die direkte Tastsinnlichkeit bezeichnet den Modus eines ›Fühlens-von-‹ in Bezug auf filmische Körper, welche durch ihre Aisthetisierungen vor allem *objektivierend* haptilisiert oder taktilisiert werden. Auf den drei unterschiedenen Emergenzebenen (Filmraum/diegetisch, Filmkörper/dispositiv und Reizgemisch/filmophan) emergierende Körper als tastbare oder fühlbare können generell über ihre räumliche Gestalt sowie über die zeitliche Struktur ihres Auftauchens und Gegebenseins als eher dreidimensional oder eher flächig strukturiert sowie als verschiedene Tastgesten oder Fühlhaltungen²¹² nahelegend differenziert werden.

Diegetisch direkte Tastsinnlichkeit

Auf der Emergenzebene des diegetischen Raums ergeben sich die verschiedenen Modi direkter Tastsinnlichkeit durch die Art der Präsentation möglicher intentionaler Ziele und die damit zusammenhängende Entstehung von Latenzen sowie durch die Nahelegung bestimmter verkörpert wahrnehmender Bezugnahmen mit ihren Relationen zu den Erfahrungsdimensionen der Haptik, der Taktilität und der Protaktilität; maßgebliche ästhetische Gestaltungen, Mittel und Operationen dieses Prozesses werde ich im Folgenden unter den Begriffen der diegetischen Haptik, der diegetischen Taktilität und der bewegungsbasierten Protaktilität als durchkreuzter Haptik beschreiben.

Diegetische Haptik Auf der diegetischen Ebene lassen sich unter egozentrischer Bezugnahme, also in einem ›direkt‹ bezogenen Erleben des ›Fühlens-von-‹ und konzentriert auf die haptische Dimension des Tastsinnlichen, zunächst die Modi der **Raumhaptik**, der **Volumenhaptik**, der **Flächenhaptik** und der **Linienhaptik** unterscheiden. Diegetische Raumhaptik und diegetische Volumenhaptik entsprechen zusammengenommen dem, was Burch als *haptic cinema* bezeichnet, also einem Erleben, in dem der filmische Raum

212 Insbesondere die Fühlhaltung wird dabei von zeitlichen Verfasstheiten, Bewegungsgestalten und Rhythmen taktiler Körper beeinflusst. Hinsichtlich diegetisch *haptischer* Körper ist in egozentrischer Erlebensweise vor allem die Präsentationslänge wichtig; Bewegungsgestalten und Rhythmen beeinflussen dagegen vor allem diejenigen Modi filmischer Haptik, in denen meine Haltung aus einem egozentrischen Bezug heraustritt und ich mich von anderen Körpern anstecken lasse, mich in diese einfühle oder durch diese fühle. Zur affektiven und emotionalen Bedeutsamkeit des leiblichen Stils von Tast- und Fühlgesten s. auch Kap. 4.4.3.

als betretbar, begehbar und erkundbar und seine Objekte und Körper als greifbar und betastbar anmuten. Ich unterscheide hier noch einmal Raum und Volumina, da sie sensomotorisch leicht verschiedene Arten der haptischen Affizierung bedingen (globaler versus feiner diskriminatorisch) und da gerade Objekt- und Figurenkörper durch Mittel in ihrer Materialität haptilisiert werden können, die die Möglichkeiten der Haptilisierung des diegetischen Raums in ihrer Detailliertheit und Präsenzwirkung übersteigen.²¹³

Der filmische Raum kann als materiell präsent und betretbar aisthetisiert werden, indem er z. B. durch eine große Schärfentiefe und Plansequenzen als »in Ruhe erkundbar« ausgestellt und seine »Benutzbarkeit« durch Deep Staging hervorgehoben wird. Weitwinkel-Objektive und schiefe Annäherungswinkel vergrößern den Eindruck der Raumtiefe und der Dreidimensionalität der Körper und Objekte; ebenso raumexplorativ wirkende Kamerabewegungen, etwa illative Fahrten, insbesondere wenn sie langsam und gut nachvollziehbar fortschreiten und sich in Richtungen bewegen, die sich mit etwaigen narrativ kreierten Wahrnehmungsinteressen des*der Rezipient*in treffen. Auch kann die Raumtiefe und voluminöse Wirkung von Körpern schon bei der Mise-en-scène durch die Beleuchtung, insbesondere Chiaroscuro-Modellierung, sowie durch Bildoptimierungstechniken bei Aufnahme und Wiedergabe wie HDR (High Dynamic Range; Hochkontrastierung) erhöht sowie der Eindruck einer Verfügbarkeit des Raums als Ort haptischer Exploration durch hochauflösende Aufnahme- und Wiedergabetechnik und prinzipiell durch den Einsatz von Breitwandformaten und 3D-Technik²¹⁴ verstärkt werden. Auf der Audioebene trägt eine Bevorzugung von Atmo statt Film-musik zur Erhöhung der Präsenz und Materialität des Raumes bei. Außerdem kann Raumklangtechnik in Form von Surround-Sound und objektbasiertem Audio sowie – etwa bei mobilen Rezeptionsweisen – in Form von Kopfhörerstereofonie den Raum stark haptilisieren.

Die Plastizität voluminöser Objekte kann ebenfalls durch geeignete Kamerawinkel (vgl. Arnheim 2016[1932], 25) und Objektbewegungen betont werden sowie durch umkreisende Kamerabewegungen, die das Objekt als zu allen Seiten abgeschlossen und diskret beglaubigen, was bei Riegl wie gezeigt (vgl. Kap. 3.1) ein zentrales Charakteristikum des Haptischen darstellt. Körper oder Objekte können auch durch einen nur auf sie begrenzten, flachen Schärfentiefe-Bereich vom Umraum abgehoben werden, was ihre tastbaren Grenzflächen im Kontrast zum weichen Bokeh betont (vgl. Flückiger 2003, 39). Die beim Bullet-Time-Effekt illusionierte Kamerafahrt um ein eingefrorenes

213 Viele der im Folgenden genannten Mittel zur Haptilisierung des Raums erhöhen die Volumenwirkung von Objekten und Körpern zusätzlich.

214 Breitwandformate können allerdings, vor allem wenn sie auf sehr große Leinwände projiziert werden, auch visuell überfordern und Objektbewegungen schlechter verfolgbar machen, was diegetischer Haptik entgegenwirkt. Bei 3D-Filmen bestehen außerdem die Risiken des Cardboard-Effekts, bei dem der Raum nicht als kohärenter Tiefraum, sondern als illative Staffelung von Flächen erscheint, sowie des Puppet-Theatre-Effekts, bei dem aufgrund einer großen Stereobasis auch weit entfernte Objekte dreidimensional erscheinen können. Da dies der natürlichen Wahrnehmung, die weit entfernte Objekte aufgrund der geringen Parallaxe eher flach sieht, widerspricht, werden die Objekte fälschlicherweise als näher positioniert interpretiert, weswegen sie dann zu klein und weniger realistisch, schlimmstenfalls wie Puppenmöbel, wirken (vgl. Yamanoue/Okui/Yuyama 2000).

oder extrem verlangsamtes Objekt sowie generell virtuelle Kamerafahrten durch computergenerierte Modelle in Freeze-Time-Sequenzen, wie sie im Post-Cinema immer häufiger vorkommen (vgl. bspw. die Titelsequenz von DEADPOOL; USA 2016, Tim Miller), verleihen den Körpern, aber auch Substanzen und Partikeln einen statuenhaften Look, der den Raum als umfassend haptisch erkundbar aisthetisiert.²¹⁵ Einen ähnlichen Effekt hat der Einsatz von Super Slow Motion wie bspw. in den Eröffnungssequenzen von Lars von Triers MELANCHOLIA (DK/SE/FR/D 2011) und ANTICHRIST (DK/D/FR/SE/IT/PL 2009). Die Körper der Figuren als fast stillgestellte Objekte erscheinen dabei in ihrer räumlichen Präsenz verstärkt, durch die extreme Ausdehnung des Moments und die Kombination mit der epischen Filmmusik (sowie, bei MELANCHOLIA, mit den Referenzen der Mise-en-scène an berühmte Gemälde der Kunstgeschichte) einer lebendig fließenden, menschlich verstehbaren Zeitlichkeit aber entrückt, sodass es zur Anmutung einer räumlichen Hyperrealität in einer zeitlichen Irrealität kommt und der Film die Aufmerksamkeit auf seine eigene Wahrnehmung lenkt. Die (aus egozentrischer Perspektive) starke Präsenz eines betretbar wirkenden filmischen Raums wird nun fühlbar vermittelt über einen Filmleib, dessen Wahrnehmungshandeln zugleich aufs Äußerste gesteigert ist – die Einstellungen der Eröffnungssequenz von MELANCHOLIA sind mit ca. 1.000 fps aufgenommen (vgl. Monks Kaufman 2021) – und fast vollständig gelähmt erscheint, was eine fast unerträgliche Provokation unserer motorischen Aktivierung bedeutet. Die Haptik voluminöser Körper und Objekte kann auch durch hohe Bildraten bei der Aufnahme in Kombination mit hohen Bildwechselraten bei der Projektion bzw. Wiedergabe (High Frame Rate; HFR)²¹⁶ sowie durch sehr kleine Öffnungswinkel des Shutters, die zu kürzeren Belichtungszeiten pro Frame führen,²¹⁷ verstärkt werden, da beides die Bewegungsunschärfe bewegter Körper verringert; außerdem durch visuelle

215 Und den*die Rezipient*in damit auch an der Nase herumführen kann – in der Titelsequenz von DEADPOOL zeigt die virtuelle Kamerafahrt nach und nach tatsächlich einen physikalisch unmöglichen Raum.

216 Der Begriff der Bildrate (auch Bildfrequenz oder Bildwechselrate) kann sich sowohl auf die Menge der *aufgenommenen* Bilder pro Sekunde (frames per seconds/fps) beziehen als auch auf die Anzahl der *gezeigten* Bilder pro Sekunde bei der Projektion bzw. Wiedergabe (Differenzen zwischen der Aufnahme- und der Projektions- bzw. Wiedergaberate ermöglichen Zeitlupe und Zeitraffer). Der Begriff Bildwechselrate wird häufig synonym mit Bildwiederholfrequenz benutzt; letztere meint allerdings die Auffrischgeschwindigkeit (*refresh rate*), die bezeichnet, wie oft ein System das Bild erneuern kann, was nicht unbedingt in Form eines neuen Frames geschehen muss, sondern auch die Form von *flashes*, also Wiederholungen desselben Einzelbildes haben kann. Die meisten Filmprojektoren (analoge durch geteilte Umlaufblenden mit 2 oder mehr Flügeln; digitale, in den 2000er Jahren Einzug haltende durch andere Image-Refreshing-Systeme) zeigen dasselbe Bild mehrfach. Hinsichtlich diegetischer Volumenhaptik sind hohe Bildraten bei der Aufnahme des Films bedeutender, weil hier entsprechend tatsächlich mehr Bewegungsinformation gesammelt wird und bei der Projektion oder Wiedergabe (bei geeignetem System) zur Verfügung steht, was als schärfere Konturierung der bewegten Körper und Objekte auffällig wird. Double- oder triple-flashing von in 24 fps aufgenommenen Filmen behebt bestehende Bewegungsunschärfe dagegen nicht, anders als die Zwischenbildberechnung (Motion-Interpolation), über die viele aktuelle Fernsehgeräte verfügen.

217 Das bekannteste Beispiel ist hier die Aufnahmetechnik von SAVING PRIVATE RYAN (USA 1998, Steven Spielberg), in dessen Explosionsszenen eine Shutteröffnung von nur 45 Grad die Bewegungsunschärfe so stark minimiert, dass man praktisch einzelne Sandkörner durch die Luft fliegen sieht.

Hochauflösung, die materielle Unterschiede von Objekten und ihrem Umraum hervorheben kann, sowie hochsensible Audiotechnik, die akustische Details und insbesondere Materialisierende Klang-Hinweise in hoher Soundqualität erlaubt,²¹⁸ welche im Fall von objektorientiertem Audio zur Erzeugung von im Rezeptionsraum lokalisierbaren Klangobjekten dienen. Auf Figurenkörper bezogen können akustische Detailaufnahmen vom Korn der Stimme sowie von physiologischen Rhythmen wie dem Atem und dem Herzschlag die Anmutung ihrer fleischlichen Materialität erhöhen, die Körper also als nah präsent und berührbar erscheinen lassen und dies zusätzlich dramaturgisch-gestisch durch ausgestellte Berührungen an Körpern untermauern.

Diegetische Flächenhaptik, also die Anmutung der Tastbarkeit diegetischer Oberflächen, kommt vor allem durch raumtilgende Einstellungsrößen bzw. extreme Objektannäherungen ans Objektiv sowie durch visuelle Hochauflösung zur Sichtbarmachung feinster Texturen und Materialeigenschaften zustande, was ebenfalls akustisch von MKH verstärkt werden kann. Daneben kann eine bestehende Flächigkeit architektonischer oder landschaftlicher Elemente durch den Kamerawinkel betont werden, wenn etwa eine Hausfassade in Frontalansicht oder die Erdoberfläche in extremer Aufsicht²¹⁹ gefilmt oder wenn der Raum durch den Einsatz großer Brennweiten verflacht wird. Die Anmutung einer Betastbarkeit kann außerdem dadurch erhöht werden, dass auch die Kamera eine laterale Tastbewegung in Form eines langsam Schwenks oder einer langsam Kamerafahrt parallel zur Objektebene ausführt; sehr eindrücklich ist dies etwa bei den »Körperlandschaften« in den Filmen Claire Denis' (Agel 2012).

Als diegetische Linienhaptik kann zuletzt die blickleitende Wirkung gefilmter, zum Nachtasten einladender Linien benannt werden, wie sie vor allem in Dry-Writing-ASMR-Videos für antizipatorische, gestisch-berührungsaustrahlende und vervollständigende tastsinnliche Wirkungsweisen in Dienst genommen wird, welche im

-
- 218 Insbesondere veränderte Recording-Praktiken und technische Entwicklungen wie körpernahe, detailliert aufzeichnende Mikrofonie, ADR (Automatic Dialogue Recording) in Studioumgebungen mit extrem präsenten Dialogmixes und die Verfügbarkeit hoher Abtastraten von bis zu 192 kHz und hoher Bittiefe bis zu 32 Bit, die einen effektiven Dynamikumfang von 1680 dB und damit die Aufzeichnung sowohl extrem lauter Schallereignisse ohne Clipping als auch extrem leiser Klänge erlaubt, machen heute eine hohe Audioqualität möglich. Ich formuliere im Folgenden dennoch eher generell und ohne auf die zahlreichen unterschiedlichen analogen und digitalen Aufnahme-, Übertragungs- und Wiedergabetechniken einzugehen, die visuelle Hochauflösung und hohe Tonqualität ermöglichen (bzw. bestimmen, ob eine anhand der aufgezeichneten Datenmenge prinzipiell mögliche Hochauflösung tatsächlich zur Anschauung oder Anhörung gebracht werden kann), da ich letztlich an der Weise interessiert bin, wie Film als erlebtes Phänomen auf die verkörperte Wahrnehmung tastsinnlich wirken kann, und Hochauflösung als Konzept ohnehin, insbesondere aber in rezeptiver Perspektive, relational ist. Der Eindruck der Hochauflösung entsteht im Vergleich mit bereits bekannten Auflösungen (sowie kontextuell innerhalb desselben Films, wenn dieser mit verschiedenen aufgelösten Bildern, etwa bei Zitationen anderer Filme oder Medien, arbeitet) und kann insofern nicht als wesensmäßige Eigenschaft nur ganz bestimmter Techniken postuliert werden, sondern muss als ästhetisch-aisthetischer Komplex immer im Kontext der konkreten Analyse betrachtet werden.
- 219 Die Beliebtheit von Flatlay-Bildern auf bildbasierten Social-Media-Plattformen wie Instagram und Pinterest hat außerdem innerhalb des letzten Jahrzehnts zu einer gestiegenen Aufmerksamkeit für das Spiel mit verschiedenen Texturen innerhalb eines verflachten Bildraums und zu einer gestiegenen Normalisierung von und Visual Literacy gegenüber solchen Bildern geführt.

Überkreuzungsbereich von ASMR und »Oddly Satisfying«-Content liegen (vgl. Kap. 4.2.5). Linienhaptisches Provokationspotenzial kann zusätzlich durch langsame, dem Linienverlauf folgende Kamerabewegungen hervorgehoben werden. Für Filme kann diegetische Linienhaptik relevant sein, wenn handgeschriebene Briefe, Zeichnungen oder, wie es im Thriller- und Horrorgenre oft vorkommt, Schriften und Symbole auf Wänden gezeigt werden. In *BOOK OF BLOOD* (CLIVE BARKERS BOOK OF BLOOD, UK 2008, John Harrison) wird eine solche linienhaptische Provokation effektvoll kontrapunktisch mit einer Figuren-Entaktilität in den Protagonisten Simon (William Jonas Armstrong) kombiniert. Dessen Haut dient den Toten als »Book of Blood«, in das sie unaufhörlich ihre Geschichten schneiden und ritzen. Während egozentrischer Ekel und allokentrischer Schmerz eigentlich jede von den Schnitten ausgehende linienhaptische Provokation zunichtemachen sollten, wird diese in einer Szene gegen Ende des Films noch zusätzlich betont: Die Parapsychologin und Autorin Mary Florescu (Sophie Ward), die Simon gefangen hält und die Narrativität seiner Haut vermarktet, nähert sich seinem entblößten Körper und fährt mit dem Finger verzückt die blutenden Wunden nach, was eine konfigrierende figuren-ehaptische Erlebensdimension eröffnet (TC 01:23:40). Der Film erzählt insgesamt entlang haptischer und taktiler Objektivierungs- und Subjektivierungsprozesse die Umkehr eines Machtverhältnisses (Simon hatte Sophie zuvor mehrfach getäuscht, um sich ihr berufliches und sexuelles Interesse zu erschleichen), das vor dem sinnesgeschichtlichen Hintergrund der in Kapitel 2.2 beschriebenen hierarchisierenden Differenzkonstruktionen qua tastsinnlicher Zuschreibungen als haptisch-taktile narrativisierte Umkehrung einer patriarchalen Geschlechterordnung gelten kann,²²⁰ die Simon im Verlauf des Films immer mehr auf seine Haut als begehrtes Objekt, seine subjektive Erfahrung immer mehr auf taktilen Schmerz reduziert. Die Szene des »Auslesens« seiner Haut endet mit einer exzessiven Taktilisierung Simons: Nachdem mehrere bildfüllende Detailaufnahmen seiner Haut, gefilmt mit leicht zitternden Schwenks, Marys Blick auf seine Haut über die Erzeugung diegetischer Flächenhaptik in Kombination mit ihren leicht gepressten Atemgeräuschen und der taktilen Beleuchtung des flackernden Kaminfeuers als fragmentierendes, erotisch-fetischisierendes Abtasten markiert haben, tritt sie ein paar Schritte zurück und beginnt, mit hellem Blitzlicht und überlautem Klickgeräusch immer wieder seinen Körper abzufotografieren. Die Szene wird zunehmend basistaktil verdichtet, indem Frontal- und Rückenansichten seines Körpers in der Halbtotalen und Halbnahen mit Nah- und Großaufnahmen seines Kopfes und Hinterkopfes und schließlich mit Detailansichten seiner Haut in immer kürzeren Einstellungslängen zwischengeschnitten werden. Zeitgleich prasseln die Blitze immer schneller auf ihn ein und in das Klickgeräusch des Fotoapparates mischen sich Geräusche des Wetzens von Messern und des Aufschlitzens von Haut, während er sich unter Schmerzen (und/oder ihrem Blick) windet, bis die Szene in einem kreischenden Störgeräusch und einer schmutzigen Weißblende endet. Die Filmhandlung als Ganzes kulminiert letztlich in einer Häutung Simons, bei der der Blick auf den hautlosen männlichen Muskelkörper, wie ihn Benthien als machtbezeugendes, stereotypes Ver-

220 Auch wenn, wie man kritisch anmerken muss, der Film dabei letztlich in eine Bedienung des problematischen Stereotyps der dämonisierten Femme Fatale verfällt.

satzstück männlicher Häutungsgeschichten herausgearbeitet hat, von dem ansonsten sehr expliziten Film bezeichnenderweise ausgelassen wird.

Diegetische Taktilität Hinsichtlich der taktilen Varianten filmischer Tastsinnlichkeit lassen sich auf der diegetischen Ebene und unter egozentrischer Bezugnahme eine **Taktilität des Raums, der Volumina und der Fläche** unterscheiden.

Während Anmutungen einer haptischen Tastbarkeit durch stark gegenständliche Materialisierungen erzeugt werden, röhren Anmutungen hautsinnlicher Fühlbarkeit oft von einer Fluidisierung des Raums und seiner Objekte her, die zu einer atmosphärischen Verdichtung des Raums²²¹ um den*die gefühlt in ihm verortete*n Rezipient*in herum führt – wenn etwa der Bildraum mit ephemeren taktilen Elementen wie Nebel, Regen oder Dampf angefüllt wird.²²² Die Temperaturwirkung der Farbgestaltung und der Beleuchtung sind weitere Elemente der *Mise-en-scène*, die stark zu einer Taktilisierung des Raums beitragen können. Auf der Ebene der Soundgestaltung kann eine taktile Atmosphäre über sensorische Erinnerungen erzeugt werden, indem bevorzugt Atmo und Einzelgeräusche anstelle von Filmmusik genutzt werden und dabei taktil wahrnehmbare Elemente wie Wind durch Rauschen, Regen durch Prasseln oder warme Umgebungstemperaturen durch das Zirpen von Zikaden oder Grillen²²³ angezeigt werden. Einem visuell haptischen Raum kann in manchen Fällen allein über die Tonebene eine taktile Atmosphäre verliehen werden, wenn hier akustische Details vorkommen, die unverkennbare Nähmarker sind, etwa ein akusmatisches Flüstern oder MKH in akustischer Detailaufnahme; besonders eindrücklich, wenn diese zu umhüllenden Soundteppichen collagiert werden. Die in Kapitel 4.2.1 beschriebenen akustischen und visuellen Umhüllungen und Submersionen, bei denen akustisch und/oder visuell oft eine Flächigkeit entsteht, die aber als »wraparound space« erzählt wird, können insgesamt als stärkste Ausprägung diegetischer Raumtaktilität verstanden werden. Auch verschiedene Arten des Weichzeichnens durch z. B. Glasfilter oder Stoffbespannungen

221 Atmosphäre unterhält schon in seiner Etymologie, stammend »aus dem Griechischen (von atmos = Dampf, Dunst, Hauch, und sphaira = Kugel)« (Wulff 2012, 109) eine fühlbare Beziehung zum Taktilem. Zu Stilmitteln, Bedeutungen und Beispielen filmischer Atmosphären s. Brunner/Schweinitz/Tröhler (2012). Definieren lassen sich Atmosphären bspw. mit Fuchs als »holistische affektive Qualitäten von räumlichen Umgebungen oder interpersonalen Situationen«; man begegnet ihnen »als einhüllenden Auren, die vom umgebenden Raum ausstrahlen« (Ders. 2013, 6 [Der Zitationsvorschlag gibt den Artikel mit den Seitenzahlen 17–31 an; ich richte mich hier nach der Paginierung 1–15, die Fuchs' online bereitgestelltes PDF des Artikels aufweist]).

222 Franziska Heller (2012, 159ff.) beschreibt diegetischen Regen als grenzverwischend, stimmungsvoll einfärbend, raumverdichtend und den Raum auf Figuren hin kontrahierend.

223 Das weit verbreitete Alltagswissen, dass Grillen umso häufiger zirpen, je wärmer es ist, fand Ende des 19. Jahrhunderts sogar in die später als *Dolbear's Law* bekannte Formel des Physikers Amos Emerson Dolbear Eingang, nach der man anhand eines Zählens des Zirpens pro Minute die aktuelle Umgebungstemperatur berechnen kann: »The rate of chirp seems to be entirely determined by the temperature and this to such a degree that one may easily compute the temperature when the number of chirps per minute is known« (Ders. 1897, 971). Die hierzu belauschte Grillenart *Oecanthus fultoni*, die fast überall in den USA vorkommt, trägt deshalb bis heute umgangssprachlich den Namen »thermometer cricket«.

wie die berühmten Seidenstrümpfe Old Hollywoods sowie durch diverse postproduzierte Effekte (z. B. Mist- oder Halo-Effekte) können Räumen eine taktile Anmutung geben. Filmkorn wirkt m. E. je nach Begleitfaktoren wie der gesamten Lichtgestaltung des Films und der Grobheit des Korns auf verschiedene Weisen tastsinnlich; zu einer Takttilisierung des filmischen Raums kann es beitragen, insofern als es oft – wenn auch nur subtile – weichzeichnende und raumfluidisierende Effekte hat, da die in der Fotoemulsion (die als heterogenes Stoffgemisch der eingebürgerten Bezeichnung zum Trotz eigentlich eine *Suspension* ist) verteilten Silberhalogenidkristalle in zufälliger Anordnung vorliegen,

was zu einer Scheinbewegung führt, wenn die Bilder projiziert werden – die Kornstruktur verändert sich von Bild zu Bild, das Korn selbst scheint zu tanzen. Es bilden sich Farbwolken unterschiedlicher Dichte (Flückiger 2012, 76).

Diese haben zusätzlich einen verlebendigenden Effekt auf den Raum; durch die tanzenden Texturen des Korns »wirkt auch eine statische Filmeinstellung ohne bewegte Objekte lebendig und scheint eine eigene Form der Zeitlichkeit zu entwickeln« (Dies. 2004, 410), wozu ebenfalls der bei analogem Film meist leicht unstete Bildstand beiträgt. Insgesamt attestiert Flückiger digitalen Filmbildern einen in Bezug auf an analogem Film geschulte Sehgewohnheiten zu real wirkenden Grad an Transparenz der Vermittlung, eine zu perfekte Glattheit der filmischen Wirklichkeit, was deshalb oft durch das Hinzufügen visueller Qualitäten analogen Films in der Postproduktion abgemildert wird. Die subtil raumverlebendigenden, -weichzeichnenden und -fluidisierenden Wirkungen von tanzendem Filmkorn und unstetem Bildstand können m. E. als protaktil aufgefasst werden, da sie allein den Raum nicht als den*die Rezipient*in berührend oder sich auf ihn*sie hin verdichtend aisthetisieren, aber taktilen Wirkungen zuarbeiten können,²²⁴ bspw. indem das Tanzen des Filmkorns sich intermodal sinnhaft mit einem raumtakttilisierenden akustischen Prasseln verbinden und dieses verstärken kann. Starke Unschärfe, wie etwa in dem Beispiel aus GIN GWAI (vgl. Kap. 4.3), kann den Raum zu einem den*die Be- trachter*in fühlbar einhüllenden Medium werden lassen;²²⁵ diese Wirkung kann durch Zeitlupe, die Bewegungen weich und verträumt wirken lassen kann, verstärkt werden. Geringe Schärfentiefe und Bokeh lassen jeweils nur Teile des Raums ephemeral wirken, die insbesondere in der Bewegung, wenn bei einer Schärfeverlagerung der Vordergrund in Unschärfe zerfließt, auf emersive Weise taktil wirken können. Emersiv taktil können auch postproduzierte raumverzerrende Effekte wie bspw. Warping-, Bulging- oder Pul-

²²⁴ Da sie auf der Bewegtheit bzw. nach Chion den Mikrorhythmen des Filmkorns basieren, begreife ich diese raumverlebendigenden, -weichzeichnenden und -fluidisierenden Wirkungen als Unterart einer »Bewegungs-Protaktilität«, die sich aus durchkreuzter Haptik ergibt (vgl. den folgenden Abschnitt).

²²⁵ Smid (2012) argumentiert in ihrer Untersuchung filmischer Unschärfe mit Rückgriff auf Boehm, dass »[d]ank der ›fluiden Komplexität‹ der visuellen Unbestimmtheit [...] Licht und Atmosphäre ins Zentrum der Betrachtung [rücken]« (ebd., 146). Sie schreibt weiter: »Unschärfe verändert den filmischen Raum, indem sie sich dem dreidimensionalen Eindruck in die Quere stellt und den konkreten Raum in Atmosphäre verwandelt« (ebd., 148).

sing-Effekte wirken, wenn sie den Raum auf den*die Rezipient*in zu verschieben.²²⁶ Ein taktiles Angegangen-Werden durch den Raum kann ebenfalls von illativen Kamerabewegungen, insbesondere Movie Rides, hervorgerufen werden, denn Movie Rides sind hinsichtlich ihrer tastsinnlichen Wirkung ambivalent: Welche Dimension des Tastsinns affiziert wird, hängt hier erheblich von der Geschwindigkeit ab sowie davon, ob die Bewegung durch den Raum einem eigenen Wahrnehmungsinteresse entspricht und insofern ein haptisches Raumerkundungsinteresse als durch die Kamerabewegung ausgelebt empfunden wird,²²⁷ in diesem Fall wäre dann keine taktile, sondern eine raumhaptische Wirkung im Vordergrund. Taktile Wirkungen können sich allerdings bei (der Illusionierung von) schnellen, raumverzerrenden Vorwärtsbewegungen ergeben, einerseits in Form des Eindrucks eines Einprasselns des Raums auf mich, wie etwa in der Stargate-Sequenz von 2001: A SPACE ODYSSEY (2001: ODYSSEE IM WELTRAUM, UK/USA 1968, Stanley Kubrick), andererseits in Form einer passiven Kinästhesie als Gefühl des Ergriffen-Werdens und Mitbewegt-/Mitgerissen-Werdens.²²⁸ Ein gewollt ambivalenter Fall, der den Gewohnheiten der verkörperten Weltwahrnehmung zuwiderläuft und deshalb verstörend affizieren kann, ist der Vertigo-Effekt oder Dolly-Zoom²²⁹, bei dem durch die Kombination einer illativen oder elativen Kamerafahrt mit einem jeweils gegenläufigen Zoom eine Zerrung des Raums nach hinten oder Stauchung des Raums nach vorn (durch den Zoom) mit einem gleichbleibend großen oder sich leicht in entgegengesetzter Richtung nähernden oder entfernenden Vordergrund (durch die Kamerafahrt) erzeugt

-
- 226 Ob solche Fokus-, Filter- oder postproduzierten Effekte den Film als technisches Dispositiv derart stark in den Vordergrund der Wahrnehmung rücken, dass der hier beschriebene Modus des Tastsinnlichen eher auf der Ebene des Filmkörpers als auf der des filmischen Raumes verortet werden muss, ist auch von den Sehgewohnheiten des*der Betrachter*in und seinen*ihren Produktionskenntnissen abhängig sowie davon, wie stark die Aufmerksamkeit zum Zeitpunkt des Auftretens des Effekts auf den filmischen Raum ausgerichtet war bzw. wie stark die gefühlte Verortung in diesem war und wie stark die Raumverzerrung narrativ plausibilisiert ist. Wie bereits angemerkt, sind die erwähnten Mittel jeweils nicht ausschließlich mit einem bestimmten Modus filmischer Tastsinnlichkeit verbunden, sondern können in der Entstehung verschiedener Modi eine Rolle spielen.
- 227 Diese Art (asymptotischer) intentionaler Kongruenz bzw. Inkongruenz zwischen mir und dem Film- oder Figurenleib bezeichne ich mit den Begriffen *homohaptisch* bzw. *heterohaptisch*, was der narratologischen Bezeichnungspraxis entlehnt ist, die nach Genette homodiegetische und heterodiegetische Erzähler*innen unterscheidet (vgl. Ders. 1994[1972]).
- 228 Die Oszillation zwischen beiden Erfahrungsmodi ist dabei stark intentional beeinflussbar, was mir persönlich insbesondere während der Rezeption eines kuppelprojizierten Films im Mediendum Kiel auffiel. Dieser enthielt einen rasend schnellen Movie Ride durchs All, bei dem die Sterne, zu leuchtenden Strichen verzerrt, auf die Betrachter*innen zuschossen. Während ich dies zunächst als passive Kinästhesie erlebte, die mich etwas schwindelig werden ließ, richtete ich als Reaktion meine Aufmerksamkeit nicht auf die Illusion einer Vorwärtsbewegung durch den Raum, sondern auf die Illusion der Bewegung der Sterne als auf meinen statischen Körper allativ-taktil wirkendes Schauspiel, was den Schwindel behob.
- 229 Alternative Bezeichnungen sind *stretch shot*, *travelling zoom*, *reverse tracking shot*, *zolly* oder *contra-zoom telescoping*, aber auch *trombone shot* (basiert auf dem intermodalen Vergleich mit einem Glissando auf der Posaune, bei dem der*die Bläser*in den Zug nach außen drücken muss, um ein Abfallen der Töne zu erzeugen), *Hitchcock shot*, auf Basis von Hitchcocks Erfindung des Effekts für seinen Psychothriller VERTIGO (USA 1958), oder *Jaws effect*, aufgrund der Verwendung durch Steven Spielberg in seinem kommerziell extrem erfolgreichen Thriller JAWS (USA 1975).

wird, was die durch die Kamerabewegung bedingte perspektivische Verzerrung überbietet und in ein zum Vordergrund unnatürliches Verhältnis setzt. Dies ist noch auffälliger, wenn sich im Vordergrund Objekte befinden, die einen Größenvergleich erleichtern; oft ist beim Dolly-Zoom im Vordergrund, mittig und frontal, das Gesicht eines*er Protagonist*in zu sehen, dessen* deren Panik durch den Effekt besonders eindrücklich dargestellt und mitfühlbar gemacht werden soll. Bei einer Zerrung des Raums nach hinten durch einen Zoom-Out und einem entsprechend statisch bleibenden oder sich leicht vergrößernden Vordergrund durch einen Dolly-In übt der Raum einen Sog aus, der uns zum haptisch ergriffenen Objekt machen will und uns in die leibliche Erwartung einer passiven Kinästhesie in Form einer signifikanten Vorwärtsbewegung durch den Raum zwingt, die aber nie eingelöst wird; stattdessen bleiben wir im Vordergrund ›verhaftet‹ und haptisch auf diesen bzw. auf das Gesicht des* der Protagonist*in konzentriert. Beim umgekehrten Fall, der Stauchung des Raums in unsere Richtung durch einen Zoom-In bei gleichzeitig statisch bleibendem oder sich leicht verkleinernden Vordergrund durch einen Dolly-Out, wird der Raum taktil und geht mich an, bleibt dabei aber an dem gegebenen Vordergrund ›hängen‹. Beides ergibt für das leiblich-tastsinnliche Erleben keinen Sinn und hat den Effekt einer körperlich eindrücklich gespürten Spannung.

Eine taktil Fühlbarkeit diegetischer voluminöser Körper lässt sich vor allem durch Emersionen von Objekten, Substanzen oder bezogen auf Figurenkörper auch von Gliedmaßen beim Griff in den *avant-champ*, wie es in ASMR-Videos häufig vorkommt, erzeugen, was durch den Kameraeffekt der proximalen Hypertrophierung und den audio-visuellen Effekt der Berührungssimulation durch akustische Berührungsbeglaubigung verstärkt wird. Für diese Fälle gilt, dass Haptilisierung der Taktilisierung zuarbeiten kann, insofern als die starke Materialisierung von Körpern – ganz im Sinne Berensons »tastbarer Werte« (vgl. Kap. 4.1, Fußnote 23) – mit ihrem Volumen, ihrem Gewicht und ihrer Widerstandskraft auch eine eindrückliche taktil Fühlbarkeit vorhersagt; Haptilisierung wird hier, wie ich es ausdrücken würde, protaktil wirksam, unterstützt also die taktil Wirkung der Emersionen. Noch stärker gilt dies für die taktil Wirkung rein akustischer Allationen. Bei Klangobjekten in Dolby Atmos und anderen Anordnungen objektbasierten Audios sind die Klarheit der räumlichen Verortung der Objekte, die auditive Nachvollziehbarkeit ihrer Bewegung und die Verweise der gehörten Sounds auf ihre materielle Beschaffenheit als Techniken der Haptilisierung sogar unabdingbar, um eine volumentaktile Wirkung der Allationen überhaupt erst zu ermöglichen. Taktil eingesetztes, gerichtetes Licht, wie insbesondere in ASMR-Light-Tracking-Videos zu beobachten, wird in ähnlicher Weise auf protaktil wirksame Weise haptiliert, indem der Lichtstrahl entweder durch die Wahl einer Low-Key-Beleuchtung als körperhaft-voluminös erscheint oder diese Anmutung über den ›Umweg‹ des Filmkörpers, durch die Interaktion des Lichtstrahls mit dem Linsensystem oder dem Glas des Objektivs entsteht.

Von einer diegetischen Flächentaktilität spreche ich zuletzt, wenn flächige Strukturen im Vordergrund, etwa bei einer Kameraplatzierung halb hinter angeschnittenen Wänden, Türrahmen, Möbeln, Fensterscheiben, Zäunen u. Ä., den Zugang zu anderen, Aufmerksamkeit auf sich lenkenden Körpern oder Elementen des Bildes auf eine nur schwach bewusste Weise versperren und einen latenten Eindruck der körperlichen Festsetzung in die Rezeption einschreiben. Der eigentliche intentionale Terminus liegt im Mittel- oder Hintergrund des Bildes und bei einer Bedienung dieses Wahrnehmungs-

interesses und Bewegung in den Bildraum hinein würde unser Körper bzw. die Kamera an diesen taktilen Barrieren ‚hängenbleiben‘, sich an ihnen stoßen. Auf der Ebene sichtbarer Filmfiguren ist das ostentative Berühren von Fensterscheiben mit der Hand, das hier gerade *nicht* einer tastenden Exploration des Glases dient, sondern umgekehrt einen gestischen Verweis auf ihre Einhegung, auf die Vereitelung eines auf den dahinter liegenden Raum bezogenen haptischen Raumexplorationsbegehrrens darstellt, längst zum stereotypen Versatzstück der Visualisierung von – meist weiblicher – Passivierung und Sehnsucht geworden.²³⁰ Wie in Kapitel 4.1 ausgeführt, kann diegetische Flächentaktilität auch für die leibliche Verstehbarkeit von Beobachtungsbildern in Dienst genommen werden, indem taktile Barrieren auch die ambiente Anmutung eines Schutzes des Körpers des Beobachtungssubjekts erzeugen können, die ein voyeuristisch-imaginatives Machtgefälle stützt. Akustische Abschattungen oder vollständige Abschirmung des Sounds, wenn etwa Szenen hinter geschlossenen Fenstern beobachtet werden, können dabei visuelle taktile Barrieren verstärken, abhängig vom erzeugten Wahrnehmungsinteresse einen Eindruck von Kontrolle durch die Vorenthaltung der akustischen Informationen jedoch auch abschwächen.

Bewegung als durchkreuzte Haptik Ich habe diegetische Bewegungen, die in Form einer Bewegung des Raums oder als Objekt- oder Figurenkörperbewegung auftreten, bislang als taktil wirkend beschrieben, wenn die wahrnehmbaren Bewegungen emersiv, also in Richtung des *avant-champs*, ›auf mich zu‹ geschehen und dadurch die gestische Anmutung entfalten, mich zu berühren. Was aber ist der haptisch-taktile Stellenwert von diegetischen Bewegungen, wenn sie lateral oder illativ verlaufen, also ›im Filmraum verbleiben‹? Wenn ich oben von der Haptik stark materialisierter und als möglichst verfügbar aisthetisierter Räume sowie entsprechend von der protaktilen Wirkung einer gegenläufigen Fluidisierung des Raums und seiner Objekte gesprochen habe, wie sie u. a. durch Raum- und Objektbewegungen entstehen kann, hat dies bereits auf etwas hingewiesen, das mit Merleau-Ponty noch genauer beschrieben werden kann: Äußere Bewegung ist als Phänomen dadurch gekennzeichnet, dass sie mir als Destabilisierung bis hin zur Durchkreuzung meines haptischen Anhaltvermögens gegeben ist. Bewegungswahrnehmung steht im umgekehrten Verhältnis zur Wahrnehmung der Position und Gestalt eines Gegenstandes; werfe ich etwa einen Stein durch den Garten, nehme ich nur einen ›verschwommenen Meteoriten‹ (PhW 312) wahr, bis er wieder am Boden liegt. Über einen Bleistift in Bewegung schreibt Merleau-Ponty: »[V]erlangsame ich die Bewegung, bis es mir gelingt, den Bleistift im Blick festzuhalten, so verschwindet genau in diesem Augenblick der Eindruck der Bewegung« (PhW 314), bzw. verschiebt sich auf den nicht fokussierten Umraum, der nun statt des Bleistifts ins Gleiten gerät. An anderer Stelle erklärt er:

Je nachdem wir dem oder jenem Teil des Feldes den Sinn einer Figur oder den eines Hintergrundes geben, scheint er uns in Bewegung oder in Ruhe. Fahren wir auf einem Schiff der Küste entlang, so ist es sicherlich richtig, wie Leibniz bemerkte, daß

²³⁰ Vgl. hierzu auch AE 156. Zum Fensterplatz, insbesondere im Erker, als Topos weiblicher Verortung bereits im bürgerlichen Heim des 19. Jahrhunderts s. auch Nierhaus (1999, 104).

wir entweder die Küste vor uns vorübergleiten sehen oder aber sie selbst als Fixpunkt nehmen und dann das Schiff in Bewegung fühlen können (PhW 323).

Bewegung nehmen wir als ein Gleiten der Gegenstände vor dem »ruhenden Untergrund« einer durch uns getroffenen »Verankerung« wahr (PhW 325): »Der Stein fliegt durch die Luft – was wollen diese Worte anderes sagen, als daß der Stein unsernen im Garten ge-gründeten und verankerten Blick auf sich zieht und gleichsam an seiner Verankerung zerrt?« (PhW 323). Diese Formulierung wird der Beobachtung gerecht, dass Bewegung oft eine aufmerksamkeitslenkende Wirkung auf uns ausübt, uns aber gleichzeitig das Bewegte als festes, sich der Anhaftung und Exploration darbietendes Objekt entzieht. Im Film ist dieser Entzug verstärkt, wenn durch die Aufnahmetechnik Bewegungsunschärfe auftritt, die wir in diesem Fall auch durch einen Versuch der Fixierung des bewegten Gegenstandes nicht aufheben können.

Kehren wir an dieser Stelle zurück zum Unterschied zwischen dem fokussierten Bezug aufs Haptische und dem ambienten Bezug aufs Taktile, der auf dem Zusammenhang von Bewegungswahrnehmung, Motorik und Berührung als gestischem Handlungsschehen zwischen Körpern basiert: Weil Berührung immer neu hergestellt werden muss, kein Zustand, sondern eine Handlung ist und Haptik sich über eine Ansprache meiner Motorik vermittelt, für eine Anmutung der Taktilität des Wahrgenommenen aber umgekehrt ich es bin, der* die berührt werden muss, können haptische Körper ihre stärkste Aktualisierung als haptische Körper einerseits in Aisthetisierungen mit relativem Stillstand erreichen. Diese erlauben mir ein Abtasten mit dem Blick, ohne die Körper zu entziehen, oder reduzieren zumindest Bewegungsunschärfe und erleichtern den Anhalt des Blicks. Andererseits können Körper durch solche Aisthetisierungen als haptische Körper produziert werden, in denen der Filmleib ihnen gegenüber Bewegungen vollführt, die als aktiv-motorisches Tasten verstanden werden und von mir mitvollzogen werden können. Taktile Körper hingegen finden ihre stärkste Aktualisierung als taktile Körper in Aisthetisierungen, die sie in Bewegung versetzen, meinem haptischen Anhaltvermögen entziehen und damit auch die Möglichkeit eröffnen, mich in meiner Passivierung taktil zu treffen; Bewegungen diegetischer Objekte innerhalb des Filmraums, aber auch Prozesse des In-Bewegung-Geratens des Filmraums selbst können deshalb als protaktil bezeichnet werden. Diese Überlegung ist z. B. in Bezug auf computergenerierte Filmräume und die »unmögliche[n] Kamerafahrt[en]« des Post-Cinema interessant, zu denen Shnayien treffend festhält, dass »die ›Kamera‹ den Raum nicht erfährt, sondern der Raum selbst sich vor den Augen der Betrachter_innen wandelt« (Dies. 2016, 14). Während digitale Hochauflösung und HFR die Filme des Post-Cinema tendenziell im Sinne Flückigers mit einer größeren Volumenhaptik, hyperrealen Rigidität und Verfügbarkeit ihrer Gegenstände ausstatten, scheint sich umgekehrt die Raumhaptik in CGI-Filmräumen als zunehmend metamorphen Räumen zu reduzieren.

Wenn als generelle sensorische Regel gilt, dass Berührung immer neu hergestellt werden muss (vgl. Kap. 4.2.3), ist für audiovisuelle Tastsinnlichkeit genauer zu formulieren, dass Berührt-Werden durch den Film (oder das Video) immer neu hergestellt werden muss, während die Neu-Herstellung des *Berührens* von unserem tastenden Blick selbst übernommen werden kann. Fotografien oder Standbilder wirken deshalb hauptsächlich haptisch. Sie können bis zu einem gewissen Grad protaktile und taktile Wirkungen über

alternative Wege herstellen – durch eine Aktivierung sensorischer Erinnerungen und interpersoneller Spiegelungsprozesse bei der Darstellung von Nähe und Berührung, durch thermische Farbwirkungen oder, wie im Fall der taktilen Barrieren, durch das Lenken der Aufmerksamkeit auf ein Geschehen im Mittel- oder Hintergrund des Raums und das Kreieren einer Sogwirkung, die der Barriere die Anmutung einer potenziellen störenden Einwirkung auf meinen Körper einschreibt. Die Anmutung eines momenthaften, gestischen Berührungshandelns am Rezipient*innenkörper aber können Standbilder nicht in demselben Maß wie Bewegtbilder generieren. Die meisten der bislang untersuchten, taktil wirkenden Bewegtbilder nähern sich mir betont, umhüllen mich, verdichten sich atmosphärisch auf meinen Körper hin, strahlen oder blitzen mich an, greifen auf mich über, wiegen mich oder prasseln auf mich ein. Berührt-Werden als Phänomen der Bewegungswahrnehmung, die immer auch eine Durchkreuzung meines haptischen Anhaltvermögens bedeutet, ist deshalb ein ambientes, non-fokussiertes Erleben, und auch non-emersive diegetische Bewegungen als destabilisierte bis durchkreuzte Haptik unterhalten bereits eine protaktile zu nennende Verbindung zum Taktilem, was als **diegetische Bewegungs-Protaktilität** bezeichnet werden kann. Wenn ich im Folgenden über in diesem Sinne protaktile Wirkungen spreche, die auf einer Destabilisierung bis hin zur Durchkreuzung meines haptischen Anhaltvermögens beruhen, werde ich der Kürze halber die durchkreuzte Schreibweise des »**haptischen**« Erlebens nutzen.

Filmkörper-Tastsinnlichkeit

Ein ›Fühlen-von‹ muss nicht auf den filmischen Raum oder auf diegetische Körper ausgerichtet sein, sondern kann sich auf den Filmkörper in seiner Eigenschaft als technisch-materielles Dispositiv²³¹ beziehen. Dies kann zunächst relativ unabhängig von der sichtbaren und hörbaren ästhetischen Gestaltung eines Films sein und auf eine dedizierte hermeneutische Wahrnehmungsanstrengung zurückgehen, wie sie Sobchack für die Haltung des*der Filmkritiker*in beschreibt, oder von spezifischen Gegebenheiten der aktuellen Rezeptionssituation und Abspieltechnik ausgelöst werden, die an einem anderen Rezeptionsort gar nicht oder anders fühlbar würden – etwa wenn die In-Ear-Kopfhörer bei mobiler Rezeption am Hemdkragen Anstoß-Artefakte erzeugen, das Display des Smartphones die Umgebungsbeleuchtung spiegelt oder lichtbrechende

²³¹ Anders als der erweiterte Dispositivbegriff, der film- und kinobezogene Diskurse, Paratexte und Rezeptionskulturen miteinbezieht, meine ich an dieser Stelle mit Dispositiv insbesondere das Arrangement aus materiellen und medientechnischen Elementen der Aufzeichnung, Speicherung, Bearbeitung, Übertragung, Signalwandlung und Projektion bzw. Wiedergabe, die es ermöglichen, dass Filme (und Videos) sowohl entstehen als auch im Kino, zuhause oder mobil rezipiert werden können, erweitert um solche äußeren Gegebenheiten (etwa topische, thermische, raumakustische, produktdesigntechnische), welche die jeweilige Rezeptionssituation und die ästhetische Wirkung des Audiovisuellen auf eine tatsinnlich relevante Weise mit beeinflussen. Ich rechne zu den materiellen Elementen, die die Existenz eines Films ermöglichen, auch Profilmisches wie Bühnenbilder und Objekte in Stop-Motion-Animationsfilmen, aber bspw. auch gezeichnete Linien von Trickfilmen, insofern als sie durch ihre haptische Präsenz aus der Diegese hervortreten und auf die Gemachtheit des Films und auf seine Zusammengesetztheit aus heterogenen Versatzstücken verweisen können.

Beschädigungen oder Verunreinigungen hat, eine spürbar niedrige oder hohe Temperatur im Rezeptionsraum die Rezeption begleitet, die Raumakustik durch Hall oder Abschattungen Aufmerksamkeit auf sich zieht, die Leinwand aufgrund von Knicken oder Verfärbungen unter der Projektion auffällt, die Eigenschaften des Soundsystems eines Kinos den Hörgewohnheiten widersprechen oder starker Bassdruck unangenehm in Brustraum und Magengrube spürbar wird. Ob Artefakte und Anmutungen, die durch Beschädigungen am oder Störungen des technischen Arrangements entstehen, überhaupt mit zum Film gehören oder nicht, ist eine Frage, der ich in ihrer Komplexität und Tragweite hier nicht gerecht werden kann. Ich liste solche Fälle mit auf, da sie mit zu den prinzipiellen *Möglichkeiten* gehören, wie Filme (oder Videos) haptisch oder taktil erfahrbar werden können, auch wenn hier der Faktor der werkseitigen haptischen oder taktilen Aisthetisierung und Narrativierung wegfällt; ob sie bei Analysen mitbetrachtet werden sollten, ist letztlich m. E. vom Einzelfall und vom Analyseziel abhängig. Wie am Beispiel des zu starken Bassdrucks deutlich wird, gilt jenseits relativ unzweifelhafter Defekte wie der beschädigten Leinwand und Ähnlichem²³² allerdings, dass es aufgrund der Tatsachen, dass einerseits »derselbe Film« (Ist es dann überhaupt derselbe?²³³) über Millionen unterschiedlicher technischer Projektions- bzw. Wiedergabe-Arrangements läuft und andererseits leibliche Wahrnehmung immer situiert ist, für Rezipient*innen letztlich nicht möglich ist, aus den realen körperlichen Wirkungen eines Films auf sie abzuleiten, welche davon intendiert und »zum Film gehörig« sind und welche Effekte sich aus der Wechselwirkung zwischen der Art und Verfasstheit der Datenquelle, des Screening- und Soundsystems, des Rezeptionsortes und vielen anderen äußeren Gegebenheiten mit der durch die schon genannten Faktoren bestimmten Situiertheit der leiblichen Rezeption ergeben. Für das hier verfolgte Projekt, dem es darum geht, *Möglichkeiten* filmischer Tastsinnlichkeit zu unterscheiden und zu beschreiben, ist die Spekulation darüber, ob haptische oder taktile Affizierungen in irgendeiner Weise »ursprünglich« intendiert waren oder nicht, irrelevant. Da jedes Screening und jedes Anschauen einzigartig ist, kann Filmanalyse ohnehin keine *essenziellen* Aussagen zur Wirkung und Bedeutung eines Films treffen, sondern immer nur Möglichkeiten des Erlebens und der Sinnproduktion aufdecken, die zum Bedeutungshorizont des entsprechenden Films hinzutreten und bestenfalls weitere neue Erlebens- und Ausdeutungsweisen eröffnen. Der intrinsischen Differenzierungsschwierigkeiten zwischen dem Filmkörper als Dispositiv und dem Film als erlebtem Phänomen also eingedenk benutze ich den Begriff der Filmkörper-Haptik dennoch heuristisch für einen Modus filmischer Tastsinnlichkeit, bei dem mir Teile des Filmkörpers auf eine Weise erlebbar werden, die mir ihre Existenz als materielle und/oder technische, prinzipiell berührbare und/oder handhabbare Elemente des Dispositivs Film gewahr werden lassen sowie den Begriff der Filmkörper-Taktilität für

232 Wobei selbst solche Defekte gewollt sein können, etwa bei einem Screening im Rahmen einer Kunstaktion.

233 Flückiger betont etwa die Notwendigkeit der genauesten Kalibrierung der Monitore bei der Überwachung von Dreharbeiten, um eine ausreichende Referenz wenigstens über grundlegende Qualitätsmerkmale des gedrehten Materials zu erhalten, und gibt anekdotisch den Regisseur Alexander Sokurov mit der Bemerkung wieder, er habe »an jedem Monitor einen anderen Film gesehen« (Dies. 2003, 47).

einen Modus filmischer Tastsinnlichkeit, bei dem mir Teile des Filmkörpers darüber erlebbar werden, dass sie mich taktil angehen und mich treffen, mir dabei aber, anders als bei einer filmophan ausgerichteten Erlebensweise, als Effekte des Filmkörpers bewusst bleiben.

Filmkörper-Haptik Die Haptisierung des Filmkörpers ist wie gesehen sehr oft Element von ASMR-Videos, in denen die Manipulationen der ASMRtists an dem/n oft sichtbaren Mikrofon/en sowie am Objektiv und Gehäuse der Kamera diese Teile der Aufnahmetechnik visuell und akustisch in ihrer Materialität hervorheben.²³⁴ Auch Spiegelungen von Aufnahmetechnik (insbesondere des roten Aufnahmelämpchens) in reflektierenden Flächen oder in den Bildausschnitt fallende Schatten, etwa des Kamerakorpus, des Statis oder des Mikrofons, machen den Filmkörper als materielles technisches Arrangement bewusst; ebenso alles, was auf die Materialität des Filmmaterials verweist, wie Filmkorn und sichtbare Bearbeitungen des Filmstreifens (bspw. wenn auf den Frames Collagetechniken angewendet werden wie in *GIRL FROM MOUSH*; vgl. Kap. 4.3), Mehrfachbelichtungen oder Split-Screen-Techniken²³⁵. Barker unterscheidet zwischen direkten und indirekten »signs of a film's body« (TE 10). Indirekte Anzeichen des Filmkörpers sind für sie sichtbare Verweise auf ein Wahrnehmungshandeln des Films als Perzeptionssubjekt, wie etwa das Einzoomen auf etwas, »das der Film näher sehen möchte«: Wir sehen nicht direkt den Filmkörper, sondern werden seines Vorhandenseins nur indirekt gewahr aufgrund seiner Wahrnehmungsbewegungen.²³⁶ In Barkers Sinne indirekte Verweise fallen damit in meinem Schema eher in die Kategorie der Diahaptik, da wir den Film hier allozentrisch als *Filmleib* mitfühlen, der, wie man im Falle des »greifenden Zooms« noch spezifizieren könnte, auf subjektivierend haptisierte Weise aisthetisiert wird. Wenden wir uns also zunächst den »direkten« Verweisen nach Barker zu: Diese seien dadurch

234 Was, wie beschrieben, in ASMR-Videos allerdings meist protaktil eingesetzt wird, also nicht als Filmkörper-Haptik im Fokus verbleibt, sondern letztlich eine taktile Wirkungsweise unterstützt.

235 Auch Split-Screen-Bilder wurden vor der Verbreitung digitaler Aufnahme- und Bearbeitungstechnik oft per Mehrfachbelichtung erzeugt, bilden also zumindest in ihrer analogen Form eine Unterform von Mehrfachbelichtungen.

236 Barkers anderes Beispiel für einen indirekten Verweis auf den Filmkörper ist das Sichtbar-Werden des Schattens einer Tonangel zu Anfang von Tarkowskis *DER SPIEGEL*, das sie als Offenbar-Werden des Films als »zuhörendes« Perzeptionssubjekt beschreibt, das gleichzeitig, weil der Schatten leicht zittert, angespannte Unsicherheit ausdrücke (vgl. TE 9). Ich sehe hier verschiedene Bezugnahmen als möglich, die unterschiedliche Modi filmischer Tastsinnlichkeit generieren können, nämlich erstens den Bezug auf eine Filmkörper-Haptik der Tonangel im Off, zweitens eine Filmkörper-Mimesis im Sinne eines wenig bewussten körperlichen Spiegelns des Zitterns der Tonangel sowie drittens eine Filmkörper-Entonie und -Entaktilität, wenn dies tatsächlich als eine »Unsicherheit des Films« erlebt werden sollte. Viertens vollzieht der Film über das Zittern selbst eine Figurenkörper-Mimesis gegenüber dem in der Szene zu sehenden, unsicher angespannten Jungen und vermittelt uns diese über das Angebot der Filmkörper-Entonie und -Entaktilität. Ich erkläre das hier, leicht vorgreifend, um den Unterschied zwischen Barkers Ansatz und meinem zu veranschaulichen. In Barkers Perspektive erscheint es überflüssig, diese Möglichkeiten filmischer Tastsinnlichkeit begrifflich zu differenzieren, da sie die Bilder solcher Szenen als »impossible to dismember, because each one is all things at once« (TE 14) betrachtet (vgl. die Ausführungen zum Ambivalenzkonzept in Kap. 2.2).

gekennzeichnet, dass »the films self-consciously shift our attention (and their own) directly toward one aspect of their mechanical bodies that enables their perception and expression« (ebd.). Als Beispiel nennt sie das berühmte ›Verbrennen‹ des Filmstreifens in Ingmar Bergmans PERSONA (SE 1966) – obwohl, wie man anmerken muss, der Film damit ja gerade nicht auf *seinen* Körper verweist, es sich vielmehr um den Verweis auf eine Unmöglichkeit handelt. Dieses ›Problem‹ ergibt sich auch seit der Verbreitung digitaler Bildgenerierungs- und Bearbeitungstechniken immer öfter, indem in der Postproduktion etwa künstliche ›Blendenflecke‹ oder Old Time Movie Effects als fingierte Spuren hinzugefügt werden, die auf ein Objektiv oder auf den Zustand eines Zelluloidstreifens verweisen, die es materiell so nie gegeben hat.

Um tatsächlich indexikalische Spuren wie das sichtbare Filmkorn eines analogen Films von fingierten Indexikalitäten zu unterscheiden, würde ich Barkers Kategorien ändern und ergänzen: *Direkte Verweise auf den Filmkörper* sind für mich die genannten Verweise des Films auf seinen *tatsächlichen* Körper, von dem Teile im Bild sichtbar oder auf der Tonebene hörbar werden, die normalerweise transparent bleiben. Verweise wie Bergmans verbrennender Filmstreifen oder digital fingierte Spuren, mit denen der Film zwar nicht genau auf den eigenen technisch-materiellen Körper verweist, aber die prinzipielle Gemachtheit von Film und damit indirekt auch seine eigene Handhabbarkeit und Bearbeitbarkeit ins Bewusstsein ruft, möchte ich als *metonymische Verweise auf den Filmkörper* spezifizieren.²³⁷ Das, was Barker als indirekte Verweise auf den Filmkörper bezeichnet, lässt sich m. E. binnendifferenzieren: Sichtbare Wahrnehmungshandlungen des Films, die den Film als Perzeptionssubjekt erscheinen lassen, wie Barkers Beispiel des Einzoomens auf Objekte, sind für mich, wie oben bereits angerissen, *direkte Verweise auf den Filmleib*. Insofern als ein Erleben des Films als Filmleib dessen technisch-materielle Verkörpertheit als Möglichkeitsbedingung dieser filmischen Subjektivität immer schon enthält, steckt in jedem Verweis auf den Filmleib natürlich immer auch ein *Mitverweis* auf den Filmkörper. Diese Figur/Grund-Konstellation kann sich umkehren, auch ohne dass Teile der Technik im Bild sichtbar werden: Wenn etwa in einer Sequenz mit eher fließendem und ruhigem Kameraverhalten plötzlich ein Reißschwenk auf-taucht, kann es sein, dass ich dies mehr als Emergenz der Kamera als herumgerissenes, handhabbares, haptisches Aufzeichnungsmedium erlebe denn als Wahrnehmungshandlung eines Filmsubjekts. Solche Fälle nun trifft Barkers Formulierung der *indirekten Verweise auf den Filmkörper* m. E. tatsächlich; der Verweis ist indirekt, da lediglich eine plötzliche streifige Unschärfe des Raums mittelbar die Kamerabewegung anzeigt, sowie auf den Filmkörper bezogen statt auf den Filmleib, wenn mir die Kamera vor allem als von jemandem herumgerissene Apparatur auffällig wird.

Um auf die Frage einer prinzipiellen Haptik fingierter Indexikalitäten zurückzukommen: Hinsichtlich haptisch affizierender Emergenzen des Filmkörpers behaupte ich entgegen dem aktuellen Tenor in Post-Cinema-Diskursen (vgl. die folgende Fußnote 238) eine Vergleichbarkeit von analogen und digitalen Verweisen auf den Filmkörper, insofern als sowohl analoge metonymische als auch digitale metonymische Verweise Film als

237 Ein weiteres Beispiel für einen solcherart metonymischen Verweis des Filmkörpers auf seinen Status als handhabbarer und bearbeitbarer Körper sind Film-im-Film-Konstellationen und Film-Video-Materialmixe, wie sie Flückiger (2012) beschreibt.

prinzipiell einen technisch-materiellen Körper habend und die Filmbilder als gemacht haptisieren, auch wenn sie beide nicht auf ein ganz bestimmtes, tatsächlich existentes Element des aktuellen Filmkörpers verweisen. Je nachdem, welches Wissen bei dem* der Rezipient*in über die Erzeugung der Bilder vorhanden ist, können bei fingierten Verweisen verschiedene haptische Bezugnahmen entstehen: So kann ein nur digital fingierter Blendenfleck als Verweis auf eine tatsächliche Kamera gelesen und damit der Eindruck einer volumenhaptischen Anwesenheit eines Teils des Filmkörpers vor der gesehenen Szenerie entstehen. Eine Kenntnis des Status des Blendenflecks als postproduziert sowie praktisches Wissen um die Erzeugung solcher Effekte mit Software können dagegen eine körperliche Erinnerung an die eigene Bearbeitung von Filmclips aufrufen und eine Ausrichtung auf das Filmmaterial als handhabbare, veränderbare Datenmenge hervorbringen, die Anteile einer re-enaktiven Berührungssimulation in Bezug auf eine Person, die das Filmmaterial in der Vergangenheit bearbeitet hat, tragen kann – ebenso wie dies auch bei collagiertem analogen Filmmaterial auftreten kann. In ähnlicher Weise können die oben genannten Warping-, Bulging- oder Pulsing-Effekte statt als diegetische Raumtaktilität auch als (re-enaktiv informierte) Filmkörper-Haptik erlebt werden, wenn praktisches Wissen um die Erzeugung dieser Effekte besteht.²³⁸

Je nachdem, welche Teile des Filmkörpers haptisiert erscheinen, können sie für den leiblichen Bezug auf sie also unterschiedliche haptische Gesten nahelegen, mit denen die verschiedenen Arten von Filmkörper-Haptik noch näher bezeichnet werden können. So ist der angereizte leibliche Stil etwa ein eher flächig-laterales Abtasten, wenn das Glas des Objektivs der Kamera z. B. durch Wassertropfen und andere Verunreinigungen, Griffe von Figuren zum Objektiv oder Blendenflecke materialisiert wird oder wenn mich der ungewohnte Look eines Screen Movies mit seinen Bildschirm-Oberflächen haptisch affiziert. In ähnlicher Weise können die Bühnenbilder bspw. der alten Méliès-Filme flächenhaptisch wirken, wenn sie in der Illusionierung einer Tiefräumlichkeit versagen

238 Ebenso aber – wenn dieses nicht besteht, der Film aber dennoch als Gernachtes, als expressive Oberfläche erscheint, die sich zu mir verschiebt und mich angeht – als Filmkörper-Taktilität. Gleichermaßen gilt für eine thermozeptiv-taktile Wirkung von Blendenflecken, wenn der Filmkörper dabei als technisch-materieller Körper im Vordergrund der Wahrnehmung bleibt. Mein Vorgehen, postproduzierte Effekte auf Basis von leiblichen Ausrichtungsprozessen zu betrachten, stellt ein Projekt dar, das innerhalb des Post-Cinema-Diskurses vielen als längst zu verwerfendes erscheint. Denson (2016) etwa argumentiert, gerade die insbesondere in Superheldenfilmen exzessiv benutzten, digital simulierten Blendenflecke (vgl. ebd., 197), die auf die »Kamera« als nur »quasi-objective« und nachgeahmt hinwiesen (ebd., 198), machten das generelle Problem deutlich, dass der Ort der Mediation im Post-Cinematicischen nicht mehr entscheidbar sei. Für post-cinematicische Bilder gälten daher Kategorien der Indexikalität, der Perspektive und der Intentionalität nicht mehr, was Denson als Grund dafür sieht, dass phänomenologische Analyse nur noch ex negativo feststellen könne, wann Momente der Disjunktion und Dysfunktion entstünden, aber keine positiven Aussagen zu den »»molecular« changes occasioning them« machen könne (ebd., 199) – was die Phänomenologie, wie ich anmerken würde, aber auch gar nicht als ihr Projekt ansieht, wenn sie den Film als leiblich rezipiertes Phänomen beschreiben möchte. Die Kamera mag zwar ihre Verkörperung hier nur vortäuschen, enthebt aber nicht, wie Denson meint, damit zugleich auch mich als Rezipient*in aus meiner eigenen, irreduziblen Verkörpertheit, mit der ich *allen* Filmbildern beggne, nicht nur denjenigen, die ich unproblematisch als die Wahrnehmung eines auf vollständig bestimmmbare Weise technisch-materiell verkörperten Anderen lesen kann.

und als profilmische Teile des Filmdispositivs Aufmerksamkeit auf sich ziehen; ebenso andere flächige Teile der beim Dreh genutzten Technik wie Reflektoren oder Diffuser, wenn diese wahrnehmbar werden. Eine flächenhaptische Affizierung kann auch über das in seiner Technizität auffällige Filmbild auftreten, wie beim oben genannten Split Screen und anderen Bearbeitungen, aber auch durch Darstellungsfehler, wenn es etwa durch eine Zwischenbildberechnung bei der Filmwiedergabe zum Seifenoper-Effekt der zu geringen Bewegungsunschärfe und Abhebung von Körpern vom Hintergrund kommt; die Körper wirken hier im Extremfall wie vor einem Hintergrund hin- und hergezogene Pappaufsteller.²³⁹

Eher über den Stil eines voluminösen Umgreifens aktualisiert sich Filmkörper-Haptik hingegen, wenn der Korpus des Mikrofons oder der Kamera akustisch oder visuell materialisiert wird, was insbesondere in pseudo-dokumentarischen Found-Footage-Horrorfilmen vorkommt, wo die Filmfiguren die Aufzeichnungstechnik, die, meist in Form von Handkameras, mit zur Diegese gehört, vor ihrem eigentlich geplanten Einsatz oft eingehend testen. Als profilmische Art der Volumenhaptik eines Teils des Filmkörpers kann es bezeichnet werden, wenn wir uns bspw. auf die Körper in Puppenfilmen so beziehen, dass sie uns weniger als belebte Figuren, sondern eher als animierte Objekte erscheinen.

Eine Linienhaptik des Filmkörpers kann sich ergeben, wenn die Umrisslinien in Trick- oder (teil-)animierten Filmen eine haptische Provokation darstellen, weil sie stark hervortreten, wie dies etwa in *A SCANNER DARKLY* (A SCANNER DARKLY – DER DUNKLE SCHIRM, USA 2006, Richard Linklater) der Fall ist, in dem Realfilmmaterial rotoskopiert wurde und zwischen Umrisslinien und Körpern einerseits eine unterschiedliche Sättigung, andererseits ein leicht unterschiedliches Bewegungsverhalten besteht. Auch längere vertikale Kratzer auf dem Filmstreifen alter Filme, die durch Schmutzpartikel entstehen, wenn diese durch den Filmtransport über mehrere Frames gezogen werden, und sich meist als leicht wogende sowie seitlich springende Linien von oben nach unten über den Film ziehen, können auf Filmkörper-Ebene eine linienhaptische Anmutung erzeugen.

Filmkörper-Taktilität Neben der bereits erwähnten thermozeptiv-taktilen Wirkung von Blendenflecken (vgl. Flückiger 2004, 419) und Überbelichtungen sowie von Farbwirkungen bei Color Gels, Kolorierungen und Tonungen kann sich eine Taktilität des Filmkörpers auf intermittierende Weise durch Flicker und durch merkliche Helligkeitsschwankungen des Films aktualisieren, wie sie etwa bei historischen Filmen aus der Frühzeit des Kinos von einer Alterung, unregelmäßigen Ausbleichung und leicht bräunlichen Verfärbung des Filmmaterials durch wärmeerzeugende Lichtquellen in Projektoren herrührt.

239 Die Reduzierung der Bewegungsunschärfe durch hohe Bildfrequenzen hatte ich bereits als Möglichkeit der Erzeugung diegetischer Filmraum-Haptik erwähnt; wenn diese allerdings als übermäßig bewusst und/oder störend auftritt und die Körper verflacht, es also zum Soap Opera Effect kommt, ist eine Bezugnahme auf den Filmkörper und ein Erleben von (flächiger) Filmkörper-Haptik wahrscheinlicher. Die Bezeichnung Soap Opera Effect leitet sich aus Seifenopern im Abendprogramm des analogen Fernsehens her, die statt auf Film meist auf Video mit höheren Bildfrequenzen und in relativ einfachen Kulissen aufgezeichnet wurden und entsprechend auch einen >billigen< und flachen Look hatten.

ren oder als postproduzierte Effekte digital hinzugefügt werden können. Auch durch Light Leaks, farbige Überbelichtungen (oft in warmen Farben wie gelb, orange, rot oder pink), die durch zu viel Spiel mechanischer Teile der Kamera bzw. ungenügenden Lichtabschluss insbesondere am Anfang einer Filmrolle vorkommen können, kann der Filmkörper in Form des Filmmaterials eine thermozeptiv und intermittierend taktile Wirkung entfalten. Über die Erzeugung einer prasselnden Qualität können außerdem diejenigen Artefakte taktil wirken, die altem Filmmaterial oft zusätzlich eignen bzw. (bei digitaler Hinzufügung entsprechender Effekte und Filter) altes Filmmaterial suggerieren sollen – das bereits genannte Tanzen des Filmkorns, der leicht unstete Bildstand und das Aufblitzen von Staub- und Schmutzpartikeln sowie von (kürzeren, verteilten) Kratzern auf dem Zelluloid. Entscheidend ist, dass ich keinerlei Zeit habe, mich auf die Positionen der flüchtig aufblitzenden Artefakte einzustellen und mich einem amorphen Gemenge an Erscheinungen gegenüberzusehe. In ähnlicher Weise taktil wirken Filme, die visuell überfordern und zu viele Gestalten zeitgleich präsentieren, indem sie etwa exzessiven Gebrauch von Split Screen machen wie bspw. *THE TRACEY FRAGMENTS* (TRACEY FRAGMENTS, CA 2007, Bruce McDonald). Hier kann ich meist nur einen kleinen Teil des Bildes erfassen, während mich der Rest des Screens als heterogenes Bildmaterial ›anschießt‹, was auch deshalb eine passende Beschreibung ist, da die Bildoberfläche keineswegs eine ordentlich gerasterte Split-Screen-Anordnung darstellt, sondern die einzelnen Fenster in schwankender Anzahl und unregelmäßigem, aber oft sehr schnellem Tempo eingeblendet und teilweise auch übereinander gelagert werden. Die Vielzahl der Screens bilden hier den Grund dessen, was ich jeweils als Figur erfassen kann; die Anmutungen diegetischer Körper innerhalb der Screens dieses Grundes sind uns stellenweise nur noch im Echo-Fokus, also nur ambient und taktil gegeben. Für die Ebene der Soundvermittlung kann ein taktiles Getroffen-Werden durch Teile des Filmkörpers als technisch-materielles Dispositiv für fühlbare Schalldruckschwankungen gelten, in denen die Lautsprecher oder bei mobiler Rezeption auch die Kopfhörer stark bewusst werden. Letztere können etwa Anstoß-Artefakte an der Kleidung erzeugen, oder es können bei der Rezeption von Sprache bspw. Plosivlaute zu fühlbarem intermittierenden Druck im Kopfhörer führen. Bei mobiler Rezeption qua Smartphone ohne Kopfhörer können außerdem am Smartphone-Gehäuse fühlbare Vibrationen des Schalls an der Hand auffällig werden. Lautsprecher im Kino können als viel zu laut und nozizeptiv-taktil oder bei starkem Bassdruck vibrotaktil und viszeral erlebt werden. Auch die Temperatur im Rezeptionsraum kann thermozeptiv-taktil merklich werden und die affektive Wirkung des rezipierten Films modifizieren.

Filmophane Tastsinnlichkeit

Zu filmophaner Tastsinnlichkeit unter egozentrischer Bezugnahme können all diejenigen akustischen, visuellen und audiovisuellen Erscheinungsweisen von Film beitragen, die Rezipient*innen dazu einladen, sowohl die Dimension des Films als erzählendes Medium als auch die Tatsache des Films als Komplex technisch-ästhetischer Vermittlungsprozesse nur mehr als Echo-Fokus mit-wahrzunehmen und die sensorische Wirkung des Films als Schall- und Lichtphänomen im Erleben hervortreten zu lassen. Eine solche Wahrnehmungshaltung kann durch eine narrative Vorbereitung angeregt werden

(wenn etwa innerhalb der Handlung ein Drogentrip oder eine hypnotische Sequenz angekündigt wird oder wenn ein* e ASMRtist* in die Anleitung gibt, sich rein auf materielle Geräuschqualitäten zu konzentrieren), aber auch durch raumverdichtende, Ebenen-vervielfältigende und sensorisch überfordernde Prozesse wie die in Kapitel 4.2.4 beschriebenen plausibel oder sogar notwendig werden.

Filmophane Haptik Filmophane Haptik kann vor allem dann entstehen, wenn der Film als physikalisches Reizgemisch den Eindruck einer tönenden, leuchtenden und/oder farbigen Oberfläche annimmt, die ein sakkatisches, lateral hin- und herspringendes Abtasten mit den Augen anreizt, ohne uns dabei wie räumliche Filmbilder Punkte einer »Verankerung« nahezulegen (PhW 325). Eine spezifisch akustisch-filmophane Haptik kann bei akustischen Flächen auftreten, die aus Rauschen oder einem desorientierenden Soundgemisch bestehen und haptisches Hören im Sinne eines auditiven Tastens nach Gestalten provozieren. Haptisches Hören kann dabei genauer als Erleben einer akustisch-flächenhaptischen Präsenz des Sounds bezeichnet werden, die ein akustisch-gestalthaptisches Begehrten auslöst; Gestalthaptik bildet also das akustische Äquivalent zum Begriff der Volumenhaptik auf der visuellen Ebene. Hinsichtlich filmophaner Flächenhaptik lassen sich, wie in Kapitel 4.2.4 beschrieben, relativ glatte und relativ texturierte filmophane Flächen voneinander unterscheiden; bei ersterer ist der Eindruck des Abtastens ein etwas gleitenderer, da sich im Sinne der Wahrnehmung als Kommunion nach Merleau-Ponty der leibliche Stil auf die Art der Oberfläche einstellt. Bei texturierten, aus heterogenen diegetischen und technisch-ästhetischen Versatzstücken erzeugten Flächen, wie denen der beschriebenen psychedelischen ASMR-Videos, sind die Anmutungen diegetischer Körper oder ihrer Eigenschaften sowie die Anmutungen bestimmter eingesetzter Techniken oder Materialien des Filmkörpers im Modus der filmophanen Haptik in den Echo-Fokus verschoben und werden entsprechend nur ambient wahrgenommen; Fokus ist die Textur des Reizgemisches als Gewebe von Formen und Farben, Geräuschen und Tönen und ihr Faszinationswert als solcher. Neben filmophaner Flächenhaptik lässt sich, als eine weitere Form einer spezifisch akustisch filmophanen Haptik, die aber nicht von dem Eindruck einer Flächenbildung abhängig ist, auch das Erleben bei reduziertem Hören (vgl. Kap. 4.1) als konzentriertem Hinlauschen auf die materiellen Eigenschaften von Geräuschen und Tönen unter Einklammerung ihrer Indexikalität, also ihres Verweisens auf bestimmte Lautquellen nennen.

Filmophane Taktilität Filmophaner Taktilität können zunächst prinzipiell dieselben ästhetischen Merkmale, Gestaltungsweisen und Operationen zugrunde liegen wie dem bereits beschriebenen Hervortreten einer Taktilität des materiellen Filmkörpers: Es können sich thermozeptiv-taktile Wirkungen durch Überbelichtungen, Light Leaks und Farbflächen sowie intermittierend-taktile Wirkungen durch Flicker und Helligkeitsschwankungen, aber auch durch das Aufblitzen von Staub, Schmutz und Kratzern auf der Emulsion sowie durch das visuelle Prasseln tanzenden Filmkorns ergeben. Entscheidend ist, dass diese in Konzentrationen und Längen auftreten, die dazu einladen, den Filmkörper als vermittelndes technisch-ästhetisches Dispositiv zu vergessen und sich vom Film in seiner Filmophanie angehen zu lassen. Diese Wahrnehmungshaltung

kann auch durch hypnotisch bannende Muster und Rhythmen wie den in Kapitel 4.2.3 beschriebenen angeregt werden, z. B. indem die Möglichkeit einer monotonisierenden Einschwingung zwischen einem akustischen Pulsieren und visuellen Helligkeitsschwankungen eröffnet wird. Neben der zeitlichen Ausdehnung filmkörper-taktiler Elemente und der Erzeugung hypnotischer Faszination durch Muster und Rhythmen des Wogens, Schwingens und Pulsierens kann auch die in Kapitel 4.2.4 beschriebene, exzessiv-hypnotisch wirkende sensorische Überlastung oder Überforderung zum Erleben filmophaner Taktilität führen. Dies findet vor allem dann statt, wenn eine Interaktion mit filmophaner Flächenhaptik als aufmerksame, visuelle oder auditive Beschäftigung mit der Textur des Gesehenen oder Gehörten so ermüdend wird, dass die Wahrnehmungshaltung in ein *dehold* kippt. Für die Sound-Ebene lässt sich außerdem von einer akustisch filmophanen Taktilität sprechen, wenn einhüllende Noise-Flächen auftreten, die weder diegetisch erklärbar sind noch den Filmkörper hervortreten lassen, was bspw. dann vorkommen kann, wenn ich einen Film mit durchgehend starkem Rauschen der Tonspur rezipiere, das Moment technischer Selbstreflexivität im Verlauf der Rezeption durch Gewöhnung nachlässt und das Rauschen als ambiente Umhüllung anwesend bleibt. Dass dies keine völlige Ausblendung darstellt und diese ambiente Umhüllung weiterhin auf das Erleben Einfluss nimmt, wird etwa dann eindrücklich, wenn durch ihre intermodale Wirkung anschlussfähige visuelle Versatzstücke wie das visuelle Prasseln von Bildrauschen oder tanzendem Filmkorn in ihrer taktilen Wirkung gesteigert werden. Akustisch filmophane Taktilität, die vom Filmton vor allem in seiner Eigenschaft als physikalischer Reiz ausgeht, kann auch für Gaspar Noés Einsatz von Infraschall veranschlagt werden, da sich dieser viszeral und vital²⁴⁰ als Gefühl der Beklemmung niederschlägt, aber zunächst (ohne Wissen der Rezipient*innen um den Einsatz von Infraschall) keinen erkennbaren Bezug zum Filmkörper aufweist.

4.4.2.2 Mimetische Tastsinnlichkeit

Die aktive haptische Zuwendung zum Wahrgenommenen einerseits und das taktile Betroffensein durch das Wahrgenommene andererseits als grundlegende existenzielle Relationen des Zur-Welt-Seins lassen haptische und taktile Körper emergieren, die jenseits des egozentrischen Bezugs auch die Möglichkeit eines spiegelnden Erlebens eröffnen: Mimetische Tastsinnlichkeit bezeichnet, auf Basis der Überlegungen in Kapitel 4.2.5 zu materieller Mimesis, den Modus eines ›Fühlens-wie‹ in Bezug auf filmische Körper, in Form einer Spiegelung ihrer tastsinnlich aufgenommenen Qualitäten. Ging es, aus einer vom *Embodied-Simulation*-Ansatz informierten Perspektive gesprochen, bei der Be trachtung der egozentrischen Bezugnahme auf (filmisch) haptische oder taktile Körper also um eine körperliche Simulation meiner haptischen oder taktilen Erfahrung dieser audiovisuell gegebenen Körper, beschreibt mimetische Tastsinnlichkeit eine Simulation des Teilens ihrer gestalthaften Verfasstheit,²⁴¹ die über eine Spiegelung ihrer mir au

240 Zum Begriff des Vitalgefühls s. näher Kap. 4.4.2.2.

241 Zu dem, was die spiegelbaren Verfasstheiten von Körpern ausmacht, zähle ich dabei nicht nur materielle, als substanzell aufgefasste Qualitäten, sondern auch akzidentelle, dynamische Erscheinungsweisen wie die Bewegtheit von Körpern im Sinne eines ›Stils des Bewegten‹ (vgl. PhW 319) sowie Rhythmen als Muster, die Entitäten zeitlich strukturieren – beides Gestalten, die eine ho

diovisuell-tastsinnlich wahrnehmbaren Eigenschaften erfolgt. Gemäß des Verständnisses der leiblichen Kognition in Form eines Feedbackprozesses zwischen Wahrgenommenem und sich synchronisierendem Leib ist auch dies als wechselseitiger Prozess zu verstehen, in dem das tatsinnlich Wahrgenommene sowohl mein tatsinnliches Spiegeln anreizt als auch deshalb überhaupt erst als tatsinnlich Spiegelbares wahrnehmbar ist, weil ich bereits eine körperliche Ahnung seiner körperlich-spiegelnden Verstehbarkeit habe: Sehe ich etwa den angespannten Körper einer Filmfigur, bringt sich seine Angespanntheit zur Entfaltung über das mir durch denjenigen Teil des Tastsinnnessystems, der Muskeltonus wahrnimmt, verstehbare Gefühle der Angespanntheit und gibt mir damit »nur wieder, was ich ihm leie, doch habe ich noch dies selbst nur von ihm« (PhW 252). Hier zeichnet sich bereits ab, dass es bei der Betrachtung mimetischer Tastsinnlichkeit bis zu einem gewissen Grad sinnvoll ist, die »Zergliederung« des Tastsinns (vgl. Kap. 2.1), die ich durch die Konzentration auf die haptische und taktile Dimension als existenziell bedeutsamste Weltverhältnisse bislang weitestgehend umgangen habe, zumindest teilweise wieder vorzunehmen, um bestimmten Erlebensweisen wie eben der muskulären Spiegelung gerecht zu werden.

Für die mimetische Tastsinnlichkeit gilt, dass sich das Erleben der Verfasstheit von Körpern, die in meinem Kontakt mit dem Film als haptische oder taktile emergieren,²⁴² nicht in meinem (egozentrischen) haptischen Tasten oder taktilen Fühlen von ihnen erschöpft, sondern ich sie als *mein Körpererleben* übernehme. Die Differenz ist manchmal sehr subtil – etwa die Unterscheidung zwischen einer thermisch begründeten (egozentrischen) Raumtaktilität als (direktes) Erleben des Raums als warm oder als mimetisches Erleben meines Körpers als warm aufgrund meiner spiegelnden Übernahme der thermischen Qualitäten des Raums. In anderen Fällen ist sie deutlicher: Sehe ich etwa die Ausdehnung eines aufgeblasenen Luftballons, ist mir diese in einem Modus der egozentrischen Bezugnahme vor allem über das – wie man im Anschluss an Sobchack sagen könnte – »Wissen der Finger« körperlich verstehbar, indem mich der Ballon volumenhaptisch affiziert, weil meine Finger und Hände ein körperliches Wissen darum haben, wie es ist, ausgedehnte Körper zu umgreifen. Mimetische Tastsinnlichkeit dagegen beschreibt ein analogisches körperliches Verstehen des ausgedehnten Ballons auf Basis des Körperwissens um die Sensation eines tiefen Einatmens und

he mimetische Ansteckungswirkung haben können und die tatsinnlich wahrgenommen werden. Damit übersteigt mein Begriff der mimetischen Tastsinnlichkeit den der materiellen Mimesis, versteht man ihn streng wörtlich, schließt aber zum einen an Rutherford an, die ebenfalls Bewegungsmuster und Rhythmen als wirkmächtige Mittel einer mimetischen Innervation durch die Materialität der *Mise-en-scène* beschreibt sowie sogar die Formulierung des »material pulse« benutzt (Dies. 2006, 14). Zum anderen steht dies im Einklang mit meiner Auffassung von auch ephemeren, schwach materialisierten, das Anhaltvermögen durchkreuzenden, taktil emergierenden Gestalten als *Körper*, die meinen Körper in seiner spürbaren Materialität affizieren und mir die Möglichkeit einer körperlichen Spiegelung ihrer Verfasstheit eröffnen.

242 Diese erste Emergenz filmischer Körper bleibt eine haptisch-taktile: Auf Basis meiner sinnesphysiologischen Ausführungen zum Tastsinn in Kap. 2.1 gehe ich davon aus, dass die erste grobe Einordnung, die die Wahrnehmung auf leiblich-vorprädiktative Weise vornimmt, die Einschätzung ist, ob etwas mir haptisch, körperlich-handelnd verfügbar ist oder mich taktil trifft, da dies für meine Existenz die wichtigste Unterscheidung ist. Mimetische oder empathische Erlebensweisen bauen auf dem Kontakt mit haptisch-taktile gegebenen Körpern erst auf.

Dehnens des Brustkorbs, das eine Analogie zu diesem Körper herstellen kann, welche den spiegelnden Bezug gleichzeitig begründet und die Ausgedehntheit des Ballons als wahrnehmbare Qualität zur volleren Entfaltung bringt. Da sich in der Übernahme der erlebten Qualitäten als meine körperliche Verfasstheit also Erlebensweisen einstellen können, die haptisches und taktiles Erleben übersteigen und auch mit anderen Funktionen des Tastsinnesystems verflochten sind, werde ich im Verlauf dieses Kapitels neben den Begriffen der *homöohaptischen* und *homöotaktilen* Bezugnahme sowie teilweise auch als Unterkategorien dieser noch weitere, ähnliche Wortbildungen vorschlagen, um diverse tastsinnlich-mimetische Erlebensweisen zu benennen.

Diegetisch mimetische Tastsinnlichkeit

Nach einer mimetischen Tastsinnlichkeit zu fragen, bedeutet also, eine weitere mögliche Dimension unseres Erlebens derjenigen filmischen Körper zu beschreiben, die ich bereits in den letzten Abschnitten als emergierende, tastbar oder fühlbar wirkende Körper von unterschiedlich dimensionaler Gestalt beschrieben habe, die unterschiedliche Tastgesten oder Fühlhaltungen nahelegen (Durchmessen, Umgreifen, Betasten; Berührt-Werden, Umhüllt-Werden, Angeschossen-Werden etc.). Modi mimetischer Tastsinnlichkeit auf der diegetischen Emergenzebene lassen sich in Spiegelungen und Übernahmen haptisch, taktil und protaktile/haptisch aufgenommener Qualitäten des filmischen Raums, der Volumina in Form von Objekt- und Figurenkörpern, der Flächen und Linien sowie der rhythmischen Verfasstheiten unterscheiden, deren Kombinationen ich im Folgenden beschreibe.

Haptische Raum-Mimesis Haptische Raum-Mimesis beschreibt die körperlich-spiegelnde Beziehung zu denjenigen Qualitäten eines unter Betonung seiner diegetischen Haptik aisthetisierten filmischen Raums, die mir über das Ausführen der dadurch implizierten Möglichkeiten haptischer Raumexploration gegeben sind (»Wie könnte ich diesen Raum durchmessen, explorieren, ausprobieren, die Dinge in ihm benutzen?«). Diese Ausrichtung erzeugt haptisch informierte Eindrücke von der Gestalt und Organisation des Raums wie Weite, Leere, Angefülltheit, Ordnung, Unordnung oder Statik; eine Aktualisierung dieser Eigenschaften im eigenen Körpergefühl, ähnlich der »dunkle[n] Weise«, auf die Vischer die Empfindung seiner Körpergrenzen durch die Betrachtung von Architektur als verändert empfand (vgl. Kap. 4.2.5), lässt sich im weitesten Sinne als *homöomorphes* Erleben des Raums (von altgriech. μορφή *morphe* als die Gestalt und Organisation betreffend) bezeichnen. Dieses kann im Sinne einer spezifischeren Begriffsbildung noch untergliedert werden.

Weite Räume können zu einem mimetischen Ausweitungsgefühl führen und mich *homöoexpansiv*²⁴³ fühlen lassen. Leere Räume können sich mimetisch als Gefühl innerer

243 Es mag etwas eklektisch erscheinen, *homöo*- als griechisches Präfix mit lateinischen oder dem Lateinischen entlehnten Adjektiven zu kombinieren. Ich entnehme beiden Sprachen jeweils diejenigen Versatzstücke, die erstens am besten treffen, was ich meine, und zweitens m. E. die größere Allgemeinverständlichkeit haben; ohnehin entstammen ja bereits die für diese Arbeit so zentralen Begriffe haptisch und taktil einerseits dem Griechischen, andererseits dem Lateinischen.

Leere aktualisieren, das als *homöovakuös* bezeichnet werden kann. Räume, die sich dagegen als stark angefüllt und chaotisch darstellen, etwa mit Gegenständen vollgestopfte Innenräume oder Ansichten, die einem Wimmelbild gleichkommen, fordern das diegetisch-haptische Sehen oft heraus und (über-)steigern es, indem dem Blick eine Vielzahl möglicher Fokuspunkte gegeben wird und er tastend hin- und herspringt, ähnlich wie in Adolf Hildebrands Beschreibung der Nahsicht, in der das einfache Erfassen eines Gesamteindrucks unmöglich ist und das Sehen

nur immer einen Punkt scharf in den Sehfokus rückt und die räumliche Beziehung dieser verschiedenen Punkte in Form eines Bewegungsaktes erlebt; alsdann hat sich das Schauen in ein wirkliches Abtasten und in einen Bewegungsakt umgewandelt (Ders. 1910[1893], 6).²⁴⁴

Auf stark angefüllte Räume können wir mimetisch mit einem Gefühl der Verdichtung reagieren, was als *homöodens* bezeichnet werden kann. Räume, in denen wenig bis keine reale Bewegung vorkommt, können *homöostatisch* auch die eigene körperliche Unbewegtheit stark fühlbar werden lassen (hier wörtlich zu verstehen als ›gleichartig stillstehend‹, nicht bezogen auf das bereits existente Substantiv Homöostase als Gleichgewichtszustand eines offenen dynamischen Systems).

Haptische Raum-Mimesis Eine Bewegtheit des filmischen Raums dagegen steht zwischen haptisch und taktil aufgenommenen Raumqualitäten, da Bewegung wie oben argumentiert unter der Perspektive verkörperter Wahrnehmung als Destabilisierung bis hin zur Durchkreuzung des haptischen Anhaltvermögens aufgenommen wird und eine bewegungsorientierte mimetische Spiegelung der Raumqualitäten insofern als Bewegungs-protaktile oder kürzer haptische Raum-Mimesis bezeichnet werden kann. Bewegte Räume, wie bspw. Ansichten eines tosenden Meeres oder einer geschäftigen Innenstadt, können mich *homöokinetisch* affizieren, mich also eine diffus-äquivalente Art von Bewegtheit empfinden lassen.

Darüber hinaus können sie ein Gefühl von Energetisierung entstehen lassen, das sich mit dem u. a. im Einfühlungsdiskurs, in der Sinnesphysiologie, der Medizin und der Psychologie genutzten Begriff des Vitalgefühls bezeichnen lässt. Dieser bezieht sich auf eine generelle Leibempfindung unter Aspekten des Energielevels, des Spannungsniveaus, der Motivation, des Bedürfnis- und Wohlbefindens: »Vitalgefühle wie Frische, Müdigkeit oder Krankheitsgefühl lassen sich zumeist nicht einer einzelnen Region zuordnen, sondern erfassen den Leib als ganzen« (Fuchs 2000, 15). Sie meinen nach Fuchs den Bereich

244 Hildebrand geht es an dieser Stelle allerdings um die Wahrnehmung nur *eines* Objekts, das aus der Nähe, unter Einsatz extensiver Augenbewegungen betrachtet wird. Die resultierenden Vorstellungen des Objekts sind für ihn keine »Gesichtsvorstellungen«, sondern »Bewegungsvorstellungen«, die das »Material des Form-Sehens und Form-Vorstellens« bilden (ebd.). Ich zitiere ihn hier dennoch, weil seine Art der Beschreibung auch die von mir hier gemeinte übersteigerte Indienstnahme eines haptisch-greifenden Sehens durch stark angefüllte und chaotische Räume trifft.

des latenten oder diffusen Behagens und Unbehagens, der Entspannung oder Anspannung, Enge oder Weite, der Frische und des Elans oder der Müdigkeit, Schwere und Erschöpfung. Man kann diese Empfindungen mit ihrer Polarität von Wohl- und Missbefinden auch als Gradmesser unseres jeweiligen Lebenszustandes in seinem Auf und Ab ansehen und unter dem Begriff der Vitalgefühle zusammenfassen (Ders. 2013, 5).

Sie bezeichnen also verschiedene Arten, sich lebendig zu fühlen und sind laut Daniel Stern, der neben dem Begriff der »Vitalitätsgefühle« den der »Vitalitätsaffekte«²⁴⁵ (Ders. 2003[1985], 84) nutzt, nicht benennbar oder genau beschreibbar wie die auf Darwin zurückgehenden »kategorialen Affekte[]« (ebd., 86) oder »diskreten Affektkategorien« (Freude, Traurigkeit, Furcht, Zorn, Ekel, Überraschung, Interesse und Scham; vgl. ebd. 84), sondern lassen sich eher durch Metaphern wie »sich beschwingt fühlen«, »auf Wolken gehen« oder »nicht in die Gänge kommen« ausdrücken.²⁴⁶ Die wahrgenommene Bewegtheit filmischer Räume kann insofern, über ein homöokinetisches Empfinden eigener Bewegtheit hinaus, zu einem das gefühlte Energilevel und die eigene Lebendigkeit beeinflussenden Erleben führen, das als *homöovital* bezeichnet werden kann. Das oben genannte homöostatische Erleben statischer Räume, aber auch das mimetische Empfinden von Leere, Fülle, (Un-)Geordnetheit und Expansivität oder Enge können je nach Intensität auch als Unterkategorien eines homöovitalen Raumerlebens betrachtet werden.

Bewegungen des filmischen Raums können außerdem in Form von Stauchungen oder Streckungen wie beim Vertigo-Effekt auftreten oder in Form von Transformationen und Verschiebungen des Raums bei Trickfilmen oder bei CGI, wie etwa bei den erwähnten virtuellen Kamerafahrten, die oft physikalisch unmögliche Wege durch Wände oder Schlüssellocher hindurch oder als Körperfahrt in Einschusswunden hinein darstellen und dabei oft eher als Wandlung des Raums vor dem* der Betrachter*in denn als eigenbewegungsbedingte Perspektivveränderung erlebt werden. Spiegelt man solche Metamorphosen des Raums körperlich, als Gefühl des Gestreckt-Werdens, Gestaut-Werdens oder der Wandelbarkeit, lassen sich diese Erlebensweisen als *homöometamorph* bezeichnen.

245 Er verwendet beide Begriffe austauschbar, nutzt zweiteren aber öfter. Zudem dehnt sich die Bedeutung des Begriffs im Verlauf seiner Schrift immer mehr von der Erlebensseite zur Ausdrucksseite hin aus und nimmt den Status eines Mediums an; in dieser erweiterten Bedeutung werde ich den Begriff der Vitalitätsaffekte auch in Kap. 4.4.3 noch einmal verwenden.

246 Die Bedeutungsdimension des Begriffs Vitalgefühl schwankt dabei in den beteiligten Disziplinen und Diskursen zwischen einem übergreifend kategorialen Verständnis, das wie bei Fuchs sowohl Empfindungen von Belebtheit, Frische, Kraft, Dynamik, Agilität etc. als auch Empfindungen von Schwäche, Niedergedrücktheit, Antriebslosigkeit, Lethargie, Abgeschlagenheit etc. umfasst, und einem engeren Verständnis insbesondere der Psychopathologie, das antriebsgeminderte, bedrückte und asthenische Zustände nicht als *Varianten*, sondern als *Störungen* der Vitalgefühle umfasst. Ich verstehe Vitalgefühle hier übergreifend als unterschiedlichste Arten des Sich-lebendig-Fühlens.

Taktile Raum-Mimesis Zu den taktil aufgenommenen, diegetischen Raumqualitäten, die mir durch das Ausführen der durch die ästhetische Gestaltung nahegelegten Möglichkeiten des Widerfahrnischarakters des Raums (also als leiblich gefühlte Antworten auf die Frage »Auf welche Weisen widerfährt der Raum mir?«) gegeben sind, zähle ich Enge sowie thermische und hygrische Anmutungen.

Die mimetische Spiegelung enger, bedrückender Räume, wie sie im Film durch die Wahl und Ausgestaltung der *Mise-en-scène*, aber auch durch die Farb- und Lichtgestaltung sowie oft durch innere Rahmen erzeugt werden und meist ein Gefühl des Gefangenenseins von Figuren transportieren sollen, kann als *homöorestriktiv* bezeichnet werden.

Thermische Anmutungen von Räumen, die von entsprechende sensorische Erinnerungen aktivierenden Ansichten (etwa Schnee und Eis) oder akustischen Hinweisen (etwa heulender Wind, knisterndes Feuer), aber auch von der Farbgestaltung herrühren können, können *homöothermisch* mein Körpererleben durch ein globales Kälte- oder Wärmegefühl beeinflussen.

Mittel der atmosphärischen Verdichtung, wie die oben beschriebene Anfüllung des Raums mit Nebel, Regen, Feuer oder Rauch und/oder die akustische Evokation dieser Elemente können *homöohygrisch* wirken und sich mimetisch als globales Gefühl der Feuchtigkeit oder Nässe (*homöohumid*) bzw. der Trockenheit (*homöoarid*) übertragen sowie homöodens einen bestimmten Grad der Verdichtung oder Porosität der Elemente mitfühlbar machen.

Haptische Objekt- und Figurenkörper-Mimesis Varianten tastsinnlich informierter Mimesis können innerhalb des filmischen Raums auch konkreter auf voluminöse Körper bezogen sein; hier sind zunächst die Spiegelungen und Übernahmen haptisch aufgenommener Qualitäten von diegetischen Objekten oder Figurenkörpern zu nennen.

Auf Basis der durch den Film wahrnehmbar gemachten, tastsinnlich verstehbaren Eigenschaften von Objekten oder Figurenkörpern können sich verschiedene homöohaptische Erlebensweisen einstellen, etwa ein *homöotextural* erlebtes Körpergefühl der Rauheit oder Glätte bei der Wahrnehmung rauer oder glatter Objekte oder Körper oder ein *homöopond* erlebtes (von lat. *pondus* »Gewicht«) Gefühl der Schwere (*homöograv*) oder Leichtigkeit (*homöolev*). Weitere haptisch informierte Eigenschaften, die sich im Körpergefühl des* der Rezipient*in mimetisch ausdrücken können, sind Größe, Organisation und Gestalt (*homöomorph*), Unbewegtheit (*homöostatisch*) sowie bestimmte Konsistenzen (*homöoviskos/-fluid*) und hygrische Eigenschaften (*homöohumid/-arid*); außerdem der Grad der Verdichtung (*homöodens*), Angespanntheit oder Relaxation (*homöotonisch*), Nachgiebigkeit oder Beständigkeit (*homöoelastisch/-rigid*) und Ausdehnung oder Gedrungenheit (*homöoexpansiv/-restriktiv*).

Insofern als sich viele dieser Gefühle wie Statik, Ausgedehntheit oder Gedrungenheit, Leichtigkeit oder Schwere, Angespanntheit oder Relaxation auch als Varianten eines generelleren Empfindens des Grads an Lebendigkeit darstellen, können diese Begriffe auch als Spezifikationen eines homöovitalen Erlebens verstanden werden.

Haptische Objekt- und Figurenkörper-Mimesis Haptisch aufgenommene Bewegungsqualitäten diegetischer, bewegter Objekte oder Figurenkörper können mimetisch als eigene Bewegtheit gefühlt werden (*homöokinetisch*) oder umfassender als ein Sich-lebendig-

Fühlen oder Sich-beschwingt-Fühlen (homöovital). Die Spiegelung oder der mimetische Mitvollzug gesehener Bewegungen bewegter Körper ist in der Filmtheorie oft beschrieben worden, mit unterschiedlichen Begriffen und unterschiedlicher Verortung zum Konzept der Empathie, etwa als bestimmte Form oder als ein Teilbereich von Empathie. Tobón etwa schreibt:

Another form of basic empathy is *kinesthetic mimesis* (sometimes referred to as *motor empathy* or *motor mimesis*). We have an innate tendency to accompany with our own bodies the movements of other people, especially if those movements are apparently difficult or painful, as in acrobatics, sport, dance, boxing, martial arts or combat, which tense the body to its limits. Moving images arouse our motor and tactile memories, and when we contemplate bodies in action, our own body offers sensations that mimic (but do not have to be identical to) theirs (Ders. 2019, 13; m. Herv.).

Auch Morsch sieht Mimesis bzw. Mimikry und Empathie als zusammengehörig und schreibt über die »choreographierten, oft noch in der Bewegung statischen und hoch kontrollierten Körper« in Claire Denis' BEAU TRAVAIL (DER FREMDENLEGIONÄR, FR 1999): »Eine Art *somatische Empathie* bemächtigt sich des Zuschauerkörpers, der, obwohl unbewegt im Kinosaal sitzend, in unwillkürlicher Mimikry die Bewegungen innerlich nachvollzieht« (Ders. 2014, 14f.; m. Herv.).

Ich verstehe in dieser Arbeit kinetische Mimesis als eigenständiges Phänomen, das empathisches Einfühlen in Figuren (oder auch bewegte Objekte) zwar hervorbringen oder erleichtern kann, aber nicht zwangsläufig dazu führen muss. Empathisches Einfühlen unterscheidet sich m. E. von tatsinnlicher Mimesis durch den Grad der zugeschriebenen Subjektivität an den Bezugskörper und den Grad des Erlebens einer eigenen Einnahme seiner Perspektive; Empathie verstehe ich also als sich versetzendes, allozentrisches ›Fühlen aus dem* der Anderen heraus‹. Dieses kann sich als interobjektive Empathie an der objektiven Gegebenheit und ggf. ausgedrückten Wahrnehmung eines anderen Körpers orientieren oder als intersubjektive Empathie an dessen erlebter Wahrnehmung, die über den Filmleib geteilt wird. *Nicht* aber unterscheidet sich für mich Empathie von Mimesis durch eine, wie die Zitate nahezulegen scheinen, Körperlichkeit der Mimesis (als ›basale‹ oder ›somatische Empathie‹), die der (›normalen?‹ ›nicht-somatischen?‹) Empathie als solcher fehlen würde; Empathie ist m. E. immer durch verkörpertes Einfühlen vermittelt, immer schon somatisch.

Da sich eine Spiegelung von Bewegungen im Film im Körper der Rezipient*innen im Regelfall nicht stark ausprägt, sondern auf der Ebene von Mikrobewegungen verbleibt, wie sie in der Forschung zum ideomotorischen Effekt beschrieben werden, ist auch eine Aktualisierung als unspezifische Anspannung und Belebung, also als eher homöovitales Erleben wahrscheinlich.

Zu spiegelbaren Bewegungen diegetischer Objekte können, je nachdem ob dies als Selbstreflexivität des Filmkörpers wahrgenommen wird oder nicht, auch die Scheinbewegungen des Ausdehnens und Zusammenziehens gezählt werden, die von starken Fokusverschiebungen ausgelöst werden können; die wahrgenommene Bewegungsgestalt ist eine, die Objekte in alle Richtungen zerstieben zu lassen oder zu komprimieren

scheint, was in einer körperlichen Bezugnahme auf diese Objekte homöoexpansiv bzw. homöorestriktiv sowie homöodens erlebt werden kann.²⁴⁷

Taktile Objekt- und Figurenkörper-Mimesis Hinsichtlich der Frage nach spiegelbaren Eigenschaften von diegetischen Objekten oder Figurenkörpern, die wir primär taktil aufnehmen, ist, entsprechend dem Erleben von thermischen Wahrnehmungen als schwach-diskriminatorisch und vor allem taktil-hautsinnlich (vgl. Kap. 2.1), nur die Temperatur zu nennen. Die Anmutung der relativen Wärme oder Kälte von Körpern, die über Farbtemperaturen, Helligkeitswerte und die Ansprache der sensorischen Erinnerung filmisch vermittelt werden kann – etwa durch bestimmte visuelle Material-indikatoren, die die »Gedächtnistemperatur[en]« uns bekannter Materialien aufrufen (Buether 2005, o. S.), oder durch akustische Hinweise wie Geräusche knackender Käminscheite oder knarzenden Eises – kann sich homöothermisch als ganzkörperliches Gefühl der Wärme oder Kälte aktualisieren.

Rhythmus-Mimesis Auf wahrgenommene Bewegungen innerhalb des filmischen Raums ist noch einmal zurückzukommen, da sie auf eine weitere mögliche Quelle mimetischer Ansteckung verweisen, die gesondert betrachtet werden muss. Bewegte Körper können nicht nur homöokinetisch wirken, sondern, wenn sie rhythmisiert auftreten, mein Körpergefühl auch zu einer rhythmischen Einschwingung bringen. Führt etwa eine ASMrtistin wiederholt schwingende Bewegungen in Richtung des *avant-champs* aus und lasse ich mich auf die hypnotische Wirkung dieser rhythmisierten Emersionen ein, lässt sich zunächst auf der Betrachtungsebene direkter Tastsinnlichkeit eine taktile Wirkung beschreiben: Der Rhythmus wirkt direkt auf mich, bannt mich hypnotisch und hält mich fest. Mimetische Tastsinnlichkeit beschreibt nun darüber hinaus die Einschwingung, die dadurch entsteht, dass die Pulse/Emersionen durch die Rhythmisierung in ihrem zeitlichen Auftreten erwartbar werden und sich mein Körper auf sie einstellen und mikromuskulär mitschwingen kann, was ich als *homöorhythmisches* Erleben bezeichnen würde.

Rhythmus kann als intermodale Kategorie allerdings auf diversen Wegen übertragen werden und muss nicht unbedingt von bewegten diegetischen Körpern transportiert werden; so kann uns auch rhythmische Musik anstecken oder ein rhythmisierter Filmraum, wenn bspw. in einer Disko-Szene der Raum rhythmisch von Stroboskoplicht erleuchtet wird. Dazu kommt, dass Rhythmus wie beschrieben aufgrund seines Ansteckungscharakters den Körper komplex affiziert; wird er zunächst vielleicht hauptsächlich taktil aufgenommen, weil er uns aus dem Nichts heraus trifft, wie zu Beginn der beschriebenen Titelsequenz von *ENTER THE VOID*, kann sich schnell eine körperlich-muskuläre Einschwingung einstellen, die zu einem Gesamterleben führt, in dem ich mich

²⁴⁷ Solche Scheinbewegungen können sich insbesondere bei ambienter, unfokussierter Wahrnehmung auch durch die unterschiedlichen Helligkeitswerte von Farben ergeben. Nimmt man bspw. den regenbogenfarbenen Spinning Wait Cursor auf Mac-Betriebssystemen nur im Augenwinkel ambient wahr, scheint er eine minimale kreisförmige Hüpfbewegung zu beschreiben, obwohl er sich real in der Position nicht bewegt, lediglich dreht.

nicht mehr nur passiv viszeral und taktil ‚bespielt‘, sondern auch aktiviert, in Spannung versetzt und muskulär mitgerissen fühle.

Auf der Ebene der mimetischen Tastsinnlichkeit ist es deshalb sinnvoll, Rhythmus als eigene, spiegelbare Gestalt zu klassifizieren, statt zu differenzieren, über welche anderen Gestalten er transportiert wird. Insgesamt ist also von einer diegetischen Rhythmus-Mimesis zu sprechen, bei der verschiedenartig aufgenommene Rhythmen homöorhythmisch erlebt werden. Homöorhythmische Erlebensweisen beeinflussen meist ebenfalls homöovital das Gefühl der Belebtheit.

Flächen- und Linien-Mimesis Ich habe also eine haptisch-taktil informierte Mimesis des diegetischen Raums, der Volumina in Form von Objekt- und Figurenkörpern und des über verschiedene diegetische Elemente vermittelten Rhythmus aufgeführt. Außerdem kann eine mimetische Spiegelung von tastsinnlich aufgenommenen diegetischen Flächen- und Linienqualitäten auftreten.

Zu den Varianten einer **haptischen Flächen-Mimesis** lassen sich einige derjenigen körperlichen Erlebensweisen zählen, die ich schon für den Objekt- und Figurenkörperbezug (deren Oberflächen ja mit wahrgenommen werden) genannt habe, nämlich homöotexturales Erleben gegenüber rauen oder glatten diegetischen Flächen, homöofluides oder -viskoses Erleben gegenüber flüssig oder viskos wirkenden Flächen sowie homöohumides oder homöoarides Erleben gegenüber feucht oder trocken wirkenden Flächen. Außerdem können sich Körpergefühle der Fragmentiertheit bzw. Ganzheit gegenüber sichtbar inhomogenen bzw. sichtbar einheitlichen Flächen einstellen, also die Organisation und Struktur von Flächen homöomorph übernommen werden. Sichtbar beschädigte, aufgerissene oder brüchige Oberflächen können dabei auch *homöofrakt* ein diffuses Körpergefühl der Verletztheit bemerkbar machen.

Eine **taktile Flächen-Mimesis** als Spiegelung und Übernahme primär taktil aufgenommener Qualitäten diegetischer Flächen kann sich, entsprechend den Beobachtungen zur Taktilität des Raums und seiner Objekte, als homöothermisches Erleben in Bezug auf Flächen einstellen, die durch Farbwirkungen oder Gedächtnistemperaturen als kalt oder warm erscheinen.

Von einer **haptischen Linien-Mimesis** lässt sich zuletzt sprechen, wenn das haptische Nachtasten blickleitender diegetischer Linien sich in ein Körpergefühl übersetzt, das deren Ausgestaltung und Qualitäten – etwa deren ‚Wildheit‘ oder ‚Haltlosigkeit‘ im Falle der Linien abstrakt-expressionistischer Muster bei gefilmten Kunstwerken oder Ornamentbändern (vgl. Kap. 2.3) – mimetisch übernimmt (bspw. als Ruhelosigkeit), was je nach Empfinden als *homöodynamisch*²⁴⁸ oder homöovital bezeichnet werden kann. Worringer hatte in Abstraktion und Einfühlung gar den »Wert einer Linie« selbst als

248 Orientiert an der Strukturierung des physikalischen Gebiets der Dynamik nutze ich homöodynamisch als Oberbegriff für homöokinetische, aber auch homöostatische Erlebensweisen. Linien-haptisches Nachtasten schwankt ohnehin aufgrund der Sakkaden, der Abtastsprünge des Sehen, in seiner Dynamik, insbesondere aber das Nachtasten von in Deleuze‘ und Worringers Sinne abstrakt-vitalen Linien: Bei den von Deleuze beschriebenen Ornamentbändern (vgl. Kap. 2.3) sind die mikromuskulären körperlichen Impulse des Nachtasten der Linie, die »fortwährend die Richtung ändert« (LS 79), von Beschleunigungen und Abbremsungen gekennzeichnet.

»für uns in dem Werte des Lebens, das sie für uns enthält« bestimmt: »Sie erhält ihre Schönheit nur durch unser Vitalgefühl, das wir dunkel in sie hineinversenken« (Ders. 1921[1908], 18). Mit Fuchs ist die Linie in diesem Sinne auch als eine Sichtbarmachung von »Gestaltverläufen« zu verstehen; diese definiert er als

visuell, akustisch oder taktil erfassbare Konturen oder Bewegungsabläufe, die als leibliche Bewegungssuggestionen wirken und entsprechende Affekte induzieren. So empfinden schon zwei- bis dreijährige Kinder eine ansteigende Schnörkellinie als »fröhlich«, eine gezackte Linie als »ärgerlich«, einen aufsteigenden Bogen als »stolz«, einen abfallenden als »traurig« usw. (Ders. 2013, 3f.).

Filmkörper-Mimesis

Wie bei der diegetischen Mimesis geht es bei der Filmkörper-Mimesis um Erlebensweisen, die sich auf dem Substrat der egozentrischen ›Direkt‹-Wahrnehmung – diesmal aber des Filmkörpers – ergeben können. Mit einer mimetischen Spiegelung des Filmkörpers meine ich Erlebensweisen, die aus Situationen entstehen können, in denen mir der Filmkörper in seiner Objekthaftigkeit, als technisch-dispositiver, heterogener Körper bewusst ist, während oder weil dessen materielle Eigenschaften und Verfasstheiten auf Arten aisthetisiert werden, die sich von mir haptisch-taktil erfahren und tastlich übernehmen lassen. Dieses Wahrnehmbar-Werden haptisch oder taktil aufnehmbarer und spiegelbarer Eigenschaften des Filmkörpers tritt also in Kontexten und auf Weisen auf, in denen der Film vor allem als technisches, materielles Aufzeichnungsmedium im Vordergrund steht und weniger als Filmleib erscheint, dem ich eine selbst wahrnehmende Subjektivität zuschreibe.

Zu den spiegelbaren Verfasstheiten von Körpern zähle ich, wie zu Beginn dieses Kapitels erwähnt (vgl. Fußnote 241), auch Bewegungsqualitäten und Rhythmisität; auch Kamerabewegungen verstehe ich also als Filmkörper-mimetisch übernehmbar. Hier wird deutlich, dass die Differenzen zwischen einem mimetischen Erleben des Filmkörpers und einer Empathie mit dem Filmleib, zu der ich später kommen werde, sehr subtil sein können, da der Film ja vor allem über seine diakritisch wahrnehmungshandelnden Kamerabewegungen als Filmleib emergiert, die natürlich zu einem gewissen Grad immer auch auf seinen Filmkörper zurückverweisen. Die Unterscheidung zwischen den Kategorien ist für mich in einer Differenz der Zuschreibung von Subjektivität begründet, d. h. in einer Figur/Grund-Verschiebung zwischen einerseits der Hauptwahrnehmung des Films-als-Filmkörper bei Mit-Wahrnehmung seiner subjektiven Wahrnehmungshandlung als Filmleib und andererseits der Hauptwahrnehmung des Films-als-Filmleib bei Mit-Wahrnehmung seiner objektiven Verkörpertheit als Filmkörper. Werden diese zwei Kategorien unterschieden, kann auch beschrieben werden, wie ein Spiegeln der objektiven Qualitäten oder Verfasstheiten des Filmkörpers einer Empathie mit dem Filmleib zuarbeiten kann, aber eben nicht dasselbe ist.

Haptische Filmkörper-Mimesis Als haptische Filmkörper-Mimesis bezeichne ich ein mimetisches Verhältnis zu Qualitäten des Filmkörpers, die ich haptisch aufnehme und in mein Körpergefühl übernehme. So kann sich z. B. die Wahrnehmung haptisch affizierenden groben Filmkorns in ein globales Körpergefühl der Rauheit übersetzen, was hier

wie bei der mimetischen Wahrnehmung diegetischer Rauheit als homöotexturales Erleben bezeichnet werden kann. In ähnlicher Weise können sichtbare Verunreinigungen des Objektivs oder diese suggerierende Kunstgriffe und Effekte wirken. Im Musikvideo zu Anja Plaschgs Stück *Thanatos* (D 2009, Benjamin Ramírez Pérez und Stefan Ramírez Pérez) bspw. ist mit Glasscheiben vor dem Objektiv gearbeitet worden, auf denen Erde, undefinierbare Partikel und Flüssigkeiten in einer Stop-Motion-animierten, zuckenden Bewegung über den Bildausschnitt tanzen. Im Mittel- und Hintergrund wechseln sich Low-Key-beleuchtete, unter Ruckeln und stellenweise auch mit Reißschwenks aufgenommene Detailansichten von nicht identifizierbarem organischen Material (Laub? Waldboden? Fleisch?), wallende Rauchschwaden und Groß- und Detailaufnahmen des Gesichts und der Hände der Sängerin ab, während es zwischen den verschiedenen Ebenen immer wieder harsche Fokusverschiebungen gibt. Die Wirkung ist ein Gefühl der dauerhaften Anwesenheit eines künstlich und arrhythmisch, aber aufs Äußerste belebten, nicht kontrollierbaren Detritus, der durch das Aufgehen seiner Konturen in Unschärfe immer wieder meinen haptischen Zugriff durchkreuzt und die Bildgrenze auflöst, um mir dann von einem abrupten Scharfziehen der Kamera wieder viel zu präsent und viel zu nah gebracht zu werden. Es stellt sich ein homöotexturales Erleben der nicht lokalisierbaren, ganzkörperlichen Verschmutzung ein; eine homöohumide und homöoviskose Beziehung zu den Flüssigkeiten und Substanzen auf dem Screen trägt zur gefühlten ekligen Klebrigkeit dieser Verschmutzung bei (vgl. Kap. 2.2, Fußnote 63). Gegen Ende des Videos sind auf der Oberfläche des Bildes plötzlich Risse zu sehen; der Screen verwandelt sich zu einem Teppich aus Glassplittern, die sich wie Eisschollen voneinander lösen und abgehackt über die Fläche tanzen. Zum Gefühl der Beschmutzung tritt nun in einer homöofrakten Art des Erlebens ein Gefühl der Zerbrochenheit und Fragmentierung, das die Inhomogenität der wahrgenommenen Texturen und ihrer abgehackten Bewegungen noch einmal verstärkt.

Eine etwas andere Weise des Mitführens von Fragmentierung tritt auf bei exzessivem Split Screen. Bezeichnet homöofraktes Erleben das Mitfühlen einer Zerbrochenheit des Filmkörpers, die auf eine vorherige Ganzheit zurückverweist, ist das Erleben der wuchernden Split Screens von THE TRACEY FRAGMENTS auf einen Filmkörper bezogen, dessen technische Möglichkeiten der mehrfach geteilten, multiplen Wahrnehmung mich von Anfang an abhängen, mich überfordern und die technisch-schizoide Alterität dieses Körpers, der ‚viele‘ zu sein scheint, bewusst halten. Eine mimetische Spiegelung dieses/r Körper/s kann nur ansatzweise gelingen, ist vor allem auf die auffällige Organisation bezogen, d. h. als Variante eines homöomorphen Bezugs zu verstehen, und begleitet mein (egozentrisches) angestrengtes haptisches Herausgreifen von Gestalten aus diesem McLuhan'schen, taktilen ‚Mahlstrom‘ der Bilder mit einem mimetischen Körpergefühl, das sich als aufgespalten und verteilt, spezifischer als *homöividuell* benennen lässt. Das (verglichen mit meiner gewohnten, synoptischen und intentionalen Wahrnehmung, aber auch mit der Raumvermittlung anderer Filme) erratische Moment der collageartigen, ‚zusammengewürfelten‘ Ansichten sowie die in vielen Sequenzen sehr schnelle Einblendung neuer Screens transportieren eine Hektik des Filmkörpers, die sich homöovital als nervöse Anspannung, stellenweise auch als Gefühl eines verzweifelt aktionistischen Außer-sich-Seins manifestiert. Der Film nimmt insgesamt sowohl den Modus direkter als auch den Modus mimetischer Tastsinnlichkeit in Dienst, um uns ein entaktiles

Einfühlen in die Erlebniswelt der 15-Jährigen Tracey Berkowitz (Elliot Page) zu vermitteln, die von diversen Mobbing- und Misshandlungserfahrungen erschüttert ist und uns als eine Collage schmerzhafter Erinnerungssplitter fühlbar wird, die sich abwechselnd in ihr Bewusstsein bohren und wiederum mit Wünschen, Hoffnungen und eskapistischen Tagträumen zu einer wehrhaften Oberfläche verklebt werden.

Geht mimetische Filmkörper-Haptik beim Video zu *Thanatos* und bei THE TRACEY FRAGMENTS vor allem von Oberflächen aus, kann sich auch die Wahrnehmung haptischer Linienqualitäten des Filmkörpers mimetisch in ein diese spiegelndes Körpergefühl übersetzen, bspw. in Form einer homöodynamischen Destabilisierung durch die zerklüfteten Linien und schiefen Winkel gemalter Kulissen einiger Filme des deutschen Expressionismus. Auch die Beschaffenheit der formgestaltenden Linien in Animations- und Trickfilmen kann bedeutend am Fühlverstehen mitarbeiten: In der BBC2- und Netflix-Serie BLACK EARTH RISING (GB 2018, Hugo Blick) werden Animationen von Steve Small (Studio AKA) eingesetzt, um traumatische Ereignisse während des Genozids in Ruanda 1994 aus Perspektive von Überlebenden nachzuerzählen. Eine besonders eindrückliche Sequenz, in der Juliana Kabanga (Sarah Amankwah), die traumainduziert mutistische Überlebende eines Massakers in einer Kirche, per Zeichensprache von den Geschehnissen berichtet, nutzt eine Mischung aus Handzeichnungen, CGI und Rotoskopie, die die Körper in der schwarz-weißen Sequenz wie mit Kreidefarbe gemalt wirken lässt (Episode 3, TC 20:41-22:53). Die Umrisse sind als fedrige Pinselstriche gegeben und Lichtreflexe sowie Schatten haben eine unstet flackernde Qualität, die sie ephemeral, fast (alp-)traumartig erscheinen lässt. Eine Linie hebt sich dann allerdings scharf von den anderen ab: Nachdem die in der Kirche versammelten Menschen, darunter auch Julianas Mutter, von den eindringenden Männern mit Macheten attackiert worden sind, zeigt ein *shoulder close-up* aus Untersicht Julianas Mutter, die sich aus dem Profil zum* zur Betrachtenden bzw. zu Juliana zurückwendet. Jetzt erst wird sichtbar, dass ein Teil ihres Gesichtes fehlt; die klaffende, merkwürdig geometrische, keilförmige Lücke ist scharf umrandet und diese Schärfe durch den Kontrast zwischen den hellen Lichtreflexen auf dem Rest des Gesichts und der homogenen Schwärze des Lochs zusätzlich betont. Das Trauma der brutalen Tötung der Mutter ist hier durch die haptischen Qualitäten der Linie als Mittel der Animation trotz ihrer Abstraktionswirkung auf konkrete Weise körperlich als einschneidend verstehbar. Die Schärfe der Linie im Kontrast zu den weichen Pinselstrichen wird haptisch verstanden, mit der sensorischen Erinnerung an die Schärfe von Messerklingen rückgekoppelt und übersetzt sich homöohaptisch in das ganzkörperliche Gefühl des globalen Einschnitts – in die Zeit, die für Juliana in ein Davor und ein Danach zerschnitten wird; in den Körper der Mutter als Akt der Vernichtung des gelebten Leibes; in die Geschichte Ruandas. Es ist ein Schnitt in das Fleisch (*la chair*) der sinnstiftenden Weltverwobenheit des Subjekts, in die Logik der grundlegenden Reversibilität aller Erfahrung, in die Sprachfähigkeit.

Neben mimetischen Bezügen auf flächige und lineare Strukturen des Filmkörpers ist auch eine Spiegelung in Bezug auf die Kamera als voluminösen Korpus möglich. Wenn eine Sequenz bspw. durch einen gleichbleibenden Bildausschnitt in der Totalen, eine schwache Auflösung, entsättigte Farben, horizontale Linien, die den Zeilenaufbau elektronischer Bilder suggerieren, Nachtsichtmodus und/oder die Einblendung von Datum und Uhrzeit klar als Aufnahme einer statischen Überwachungskamera markiert ist

(vgl. auch Kammerer 2019, 80), sodass die Kamera als technischer Körper stark bewusst bleibt, kann eine homöostatische Spiegelung des Kamerakörpers ein Körpergefühl der Rigidität merklich werden lassen, das auch homöovital als Gefühl der Kraftlosigkeit, Lähmung oder Restriktion wirksam werden kann.

Haptische Filmkörper-Mimesis Zwischen haptischer und taktiler Filmkörper-Mimesis kann eine haptische Filmkörper-Mimesis verortet werden, die ich oben mit der Unterscheidung von verschiedenen Arten des Verweises auf den Filmkörper und den Filmleib bereits angerissen habe. Dort hatte ich argumentiert, dass Kamerabewegungen in manchen Fällen weniger als (direkte) Verweise auf den Filmleib denn als indirekte Verweise auf den Filmkörper erlebt werden, insofern als bspw. ein unerwarteter Reißschwenk oder ein überraschendes Rollen der Kamera diese für den Moment auffällig als gehandhabtes technisches Aufzeichnungsgerät bewusstmachen kann. Eine solche Haptisierung der Kamera als Teil des Filmkörpers wird mir indirekt über den gesehenen Effekt vermittelt: Der Raum wird plötzlich zu einer streifigen Unschärfe oder einem sich drehenden Strudel transformiert und mein Anhaltvermögen im Raum destabilisiert. Aus der Art und Weise, wie die Dinge unter dem Anhaltvermögen ins Gleiten geraten, ist körperlich die Bewegung der Kamera verstehbar; eine mimetische Spiegelung dieser Bewegungsqualitäten ist entsprechend als Bewegungs-protaktile bzw. haptische Filmkörper-Mimesis einzuordnen. Solcherart als destabilisierte oder durchkreuzte Haptik aufgenommene Bewegungsqualitäten des Filmkörpers können sich mimetisch als homöokinetisches und/oder homöovitales Erleben aktualisieren; eine plötzlich herumgerissene Kamera etwa als ganzkörperliches Gefühl eines Außer-sich-Geratens oder einer Fahrigkeit. Gleitende Kamerafahrten hingegen können homöotonisch z. B. als Körpergefühl der Entspanntheit, homöomorph als Gefühl der Ganzheit oder homöotextural als Gefühl der Glattheit erlebt werden.

Auch das Filmmaterial kann auf eine den Filmkörper bewusst machende Weise als bewegt wahrgenommen und homöokinetisch oder -vital erlebt werden, wenn etwa durch unsteten Bildstand, sichtbare Ränder, Allongen, Bildstriche oder andere Transportfehler sowie solche suggerierende Effekte der Filmtransport auffällig wird, wenn dieser etwa bei Materialfilm ganz absichtlich ausgestellt wird oder wenn bei digitaler Übertragung und Wiedergabe von Filmen Jitter, also sichtbare Bildinstabilität aufgrund von Datenverlust auftritt. Werden Bewegungen des Filmkörpers als rhythmisch wahrgenommen, kann haptische Filmkörper-Mimesis auch homöorhythmisch wirken.

Taktile Filmkörper-Mimesis Als taktile Filmkörper-Mimesis bezeichne ich ein mimetisches Verhältnis zu Qualitäten oder Verfasstheiten des Filmkörpers, die ich taktil aufnehme und in mein Körpergefühl übernehme. Dies kann vorkommen, wenn der Filmkörper auf Arten affiziert wird, die mir unter egozentrischer Bezugnahme taktil fühlbar sind – etwa wenn diegetische Objekte aufs Objektiv geschleudert werden und die Anmutung einer Emersion erzeugen –, die Präsenz des Filmkörpers dabei allerdings so stark bewusst bleibt, dass die taktilen Affizierungen vor allem als Berührt-Werden dieses anderen, technischen Körpers verstanden werden, der dadurch Spuren davontragen wird und dessen Materialität durch die an ihm entstehenden Geräusche und gegebenenfalls sichtbaren Beschädigungen stark in den Vordergrund gerückt wird. Dies

ist in Formaten und Genres häufig, die die Anwesenheit der Kamera nicht verleugnen, sondern sie als homodiegetische Kamera (vgl. Islinger 2002) für die Narration instrumentalisieren, insbesondere in Found-Footage-Horrorfilmen wie *THE BLAIR WITCH PROJECT* (BLAIR WITCH PROJECT, USA 1999, Daniel Myrick und Eduardo Sánchez) und der Fortsetzung *BLAIR WITCH* (USA 2016, Adam Wingard). In solchen Filmen sind die laufenden Kameras sichtbar verschiedenen Arten von Berührung ausgesetzt; zu Beginn der Handlung etwa werden sie von den Figuren oft getestet und während des Filmens positioniert und nachjustiert, also objektivierend haptilisiert.

Wenn sie dann im Verlauf der Handlung bei Angriffen auf die Figuren Stöße abbekommen, zu Boden fallen oder derart beschädigt werden, dass Bild und/oder Ton ausfallen, kann dies natürlich als stellvertretend für Verletzungen der Figuren hinter der Kamera gelesen werden. Auf Basis der in dieser Arbeit verfolgten Argumentation handelt es sich dabei allerdings nicht um ein rein kognitives Auslesen von *Cues* oder eine logische Ableitung, sondern um ein verkörpert vermitteltes Verstehen existenzieller Bedrohung, das sich aus einem mimetischen Bezug zum Filmkörper speist. Wenn das Mikrofon übersteuert, d. h. der Filmkörper Belastungen ausgesetzt ist, die die Möglichkeiten seines technischen Körpers als Aufzeichnungsmedium übersteigen, oder wenn Schläge oder Kollisionen das Objektiv splittern oder die Aufzeichnung abbrechen lassen, verweist der Film auf eine Fragilität und Vulnerabilität seines Körpers, die homöotaktisch übernommen sowie konkreter homöofrakt als Körpergefühl der Beschädigung erlebt werden können.

Sind dies Spiegelungen, die für die meisten negativ gefärbt sein werden, gehören zu den taktil aufgenommenen, spiegelbaren Qualitäten des Filmkörpers auch solche, die übernommen ins eigene Körpergefühl eher als positiv erlebt werden. Wenn ASMRtists ihre Setups durch Requisiten absichtlich so ausstatten, dass die an Kamerakorpus und Mikrofonen bzw. im *avant-champ* erzeugten Geräusche in ihren Videos etwa als Rascheln von Haaren oder Streicheln von Stoff erscheinen, kann ein mimetisches Spiegeln des Filmkörpers als unspezifisches Körpergefühl von z. B. Weichheit oder Glattheit entstehen.

Rhythmisches Filmkörper-Mimesis Rhythmisches Filmkörper-Mimesis bezeichnet ein homöorhythmisches Erleben der Einschwingung mit Teilen des Filmkörpers, die auf verschiedene Weisen rhythmisch verfasst sein können; in Kapitel 4.2.3 habe ich mit Lommel schon den Projektionsrhythmus, der über Flicker, Bewegungslücken/Bildsprünge oder unsteten Bildstand und Transportfehler sichtbar werden kann, den Rhythmus der Kamerabewegungen und den Montagerhythmus genannt. Zu letzterem müssen auch intermittierende Auf- und Abblendungen sowie Überblendungen gezählt werden. Unter kamerabasierten Rhythmisierungen können neben wiederholten Kamerabewegungen auch rhythmisierte Fokusschwankungen sowie rhythmische Wechsel von Filtern genannt werden. Auf der Tonebene sind Filmmusik sowie alle Arten von rhythmisiert gestalteten nicht-diegetischen Geräuschmustern und Soundcollagen potenzielle Bezugsgestalten eines homöorhythmischen Erlebens.

In Hélène Cattets und Bruno Forzanis Neo-Giallos *AMER* (FR/BE 2009) und *L'ÉTRANGE COULEUR DES LARMES DE TON CORPS* (DER TOD WEINT ROTE TRÄNEN, FR/BE/LUX 2013) etwa sind immer wieder Szenen mit nicht-diegetischen Atemgeräuschen unter-

legt, die mit den häufigen, nicht narrativ plausibilisierten Fokusschwankungen der Filme rhythmisch zusammenwirken und Barkers Formulierung des »breathing of lenses« (TE 3) audio-visuell umzusetzen scheinen. Dies setzt mich als Zuschauer*in in einen mimetischen Bezug, der meinen Atemrhythmus angleicht und den Filmkörper letztlich als mir ähnlich belebt versteht, als sensitiven und dem Geschehen gegenüber vor allem hautsinnlich fühlenden Leib – die Art der rhythmischen Aisthetisierung des Filmkörpers lässt mein Erleben also über homöorhythmische und homöovitale Prozesse im Verlauf des Films in eine Filmleib-Diataktilität einmünden.

Zu spiegelbaren Rhythmen des Filmkörpers können auch die »Mikrorhythmen« Michel Chions gezählt werden, sofern sie das »schwarmgleiche Moment von fotografischer Körnung selbst, wenn sie sichtbar wird« betreffen, dessen »vibrierende« Qualität (Ders. 2012[1990], 24) sich homöovital etwa als unspezifische Nervosität aktualisieren kann. Rhythmen haben insgesamt eine starke Ansteckungswirkung, die, wird ein zur Einschwingung angebotener Rhythmus plötzlich vom Film wieder durchkreuzt, eindrücklich als Störung, als körperliche Arrhythmisierung gefühlt wird.

Filmophane Mimesis

Mimetische Erlebensweisen kann es auch in Bezug auf diejenigen Qualitäten geben, die ich im Abschnitt zu den filmophanen Modi direkter Tastsinnlichkeit im vorangegangenen Teilkapitel als Merkmale filmophaner Haptik und filmophaner Taktilität beschrieben habe. Hinsichtlich ihrer mimetischen Spiegelbarkeit und Ansteckungswirkung lassen sich diese in die Varianten haptisch filmophaner Mimesis, haptisch filmophaner Mimesis, taktil filmophaner Mimesis und rhythmisch filmophaner Mimesis gliedern.

Haptisch filmophane Mimesis Filmophan haptische Flächen als oberflächenbildende Reizgemische, die ein sich nicht verankerndes sakkadisches Schauen in der Bewegung eines lateralen Abtastens herausfordern, können, insbesondere wenn sie über sehr große Bildschirme oder Projektionsflächen rezipiert werden, ein Gefühl der körperlichen Ausgedehntheit erzeugen, das mit dem oben vorgeschlagenen Ausdruck des homöoexpansiven Erlebens bezeichnet werden kann. Da haptisch filmophane Flächen wie beschrieben eher heterogen oder eher homogen wirken können, wobei das visuelle Abtasten als eher ruckartig oder eher gleitend erlebt wird, können sich mimetische Wirkungen auch als globale Körpergefühle der Glattheit oder Rauheit (homöotextural), der Fülle oder Leere bzw. der Massivität oder Porosität (homöodens) oder der Un-/Strukturiertheit (homöomorph) aktualisieren.

Haptisch filmophane Mimesis Filmophan haptische Flächen können eine Wahrnehmung in Form der destabilisierten oder durchkreuzten Haptik evozieren, wenn sie, wie in Kapitel 4.2.4 beschrieben, als visuelle Gewebe mit einer Vielzahl gegenläufiger Bewegungen erscheinen, die den Blick in eine haltlose Schlingerbewegung hineinzwingen oder wenn akustisch filmophane Flächen ein haptisches Hören im Sinne eines auditiven Tastens nach Gestalten anreizen, erkennbare Soundgestalten wie etwa gesprochene Worte aber immer nur andeuten und ohne Vereindeutigung wieder entziehen, wie etwa bei den Soundcollagen, die in einigen Inaudible-Whispering-ASMR-Videos vorkom-

men. Diese »Diffusion des Unterscheidbaren«, dieser »permanente[] Gestaltenschwund oder Gestaltenwandel, der einen sicheren Mitvollzug der sich ereignenden Transformationen unmöglich macht«, um noch einmal Seel zu zitieren (Ders. 2003[2000], 232), kann homöokinetisch als destabilisierendes Körpergefühl des haltlosen Schlingerns sowie homöometamorph als Körpergefühl der Wandelbarkeit gespiegelt werden. Je nach Schnelligkeit der wahrgenommenen Bewegungen können sich auch homöovitale Gefühle wie Energetisierung oder, vor allem kurz bevor eine Wahrnehmungshaltung des *dehold* eingenommen wird, Konfusion einstellen sowie Nervosität bei flirrenden oder kakophonen filmophanen Flächen.

Zu filmophanen Qualitäten, die als Gleiten oder Destabilisierung des Anhaltvermögens wahrgenommen und entsprechende Ansteckungswirkungen entfalten können, zählen auch ausgedehnte Steigungen oder ausgedehntes Abfallen von Tönen. Eine in dieser Art destabilisierende Wirkung ist insbesondere bei der Shepard-Skala merklich, einer von dem Psychologen und Kognitionswissenschaftler Roger N. Shepard 1964 entwickelten akustischen Illusion einer unendlich steigenden oder fallenden Sinus-tonleiter, die niemals die Hörschwellen erreicht (vgl. Shimizu et al. 2007, 113). Hier können sich homöovital, speziell homöotonisch, Gefühle steigender Anspannung oder körperlicher Aufrichtung bzw. Gefühle von zunehmendem Spannungsverlust oder von Niedergedrücktheit einstellen. Eingesetzt wurde die Shepard-Scale-Illusion etwa in der Filmmusik zu Christopher Nolans DUNKIRK (GB/USA/FR/NL 2017) und THE PRESTIGE (PRESTIGE – DIE MEISTER DER MAGIE, GB/USA 2006) (vgl. Guerrasio 2017). Unter einer Betrachtung der *haptisch* aufgenommenen, spiegelbaren Qualitäten des Filmophanen wären auch Phänomene wie das auffällige, wiederholt zwischen linkem und rechtem Ohr wandernde Panning der gesamten Konfusions-Soundcollage des in Kapitel 4.2.4 (vgl. dort, Fußnote 128) genannten Videos [14] »Trippy ASMR – 8d, insane visuals, delay, whispering, ambience shifts« zu nennen; hier kann es auch zu einem homöorhythmischen Erleben des akustisch Filmophanen kommen.

Taktile filmophane Mimesis Zu den taktil aufgenommenen, mimetisch spiegelbaren Qualitäten filmophaner Flächen und Reizmuster zähle ich vor allem die Farbtemperatur filmophaner Flächen, die homöothermisch als ganzkörperliches Empfinden von Wärme oder Kälte erlebt werden kann. Bei einer Rezeptionshaltung des *dehold*, in dem die Wahrnehmung der intermodalen Qualitäten der Intensität, der Bewegungsgestalt und des Rhythmus, also Eindrücke wie schnell/langsam, hell/dunkel, ausdehnend/zusammenziehend, gleitend/ruckartig und regelmäßig/unregelmäßig in den Vordergrund treten, sind als mögliche mimetische Erlebensweisen entsprechend homöodynamische, homöovitale, homöoexpansive und -restriktive, homöometamorphe und homöorhythmische zu nennen.

Die ambiente Wahrnehmung einer insgesamt stärker oder schwächer werdenden Gesamtlichtintensität oder die Zu- oder Abnahme des Verdichtungsgrades einer Soundcollage kann sich außerdem homöopond als Schwere- oder Leichtigkeitsgefühl bzw. homöodens als Massivitäts- oder Porositätsgefühl des Körpers aktualisieren.

Insbesondere in ASMR-Videos, die filmophane Flächen erzeugen, werden diese außerdem oft über so extensive Zeiträume dargeboten, dass sich hier nicht nur über wahrgenommene visuelle Ausdehnungsbewegungsgestalten, sondern auch über den Zeitver-

lauf homöoexpansiv ein »ozeanisches Gefühl« des Aufgehens der Körpergrenzen in der Erfahrung einstellen kann.

Rhythmisches filmophane Mimesis Es erscheint hilfreich, ebenso wie auf der diegetischen und der dispositiven Betrachtungsebene auch für die filmophane Ebene hinsichtlich rhythmischer Wirkungen zusätzlich eine Kategorie zu bilden, in der die verschiedenen Weisen zusammengefasst werden können, auf die der Film filmophan – als Gemenge von Formen und Farben, Bewegungen und Schallereignissen – rhythmische Ansteckungs- und Einschwingungswirkungen erzielen kann. Zwar können diese, wie in den obenstehenden Beschreibungen auch geschehen, unter *haptischer* oder taktiler filmophaner Mimesis eingeordnet werden, wenn auffällig ist, dass sich rhythmische Wirkungen vor allem aus der Wahrnehmung sich mir entziehender, schwingender oder zyklischer Bewegungen oder aus der Anmutung mich treffender, akustisch-taktiler Pulse ergeben. Wie ausgeführt, ist Rhythmus allerdings erstens als intermodales Phänomen über verschiedene, tastbare und fühlbare Objekte und Anmutungen vermittelbar (etwa schon über die wechselnde Dynamik, die das Nachtasten einer gezackten Linie nahelegt) sowie zweitens in seinem Vollzug meist komplex, mit sowohl passivierenden, taktil-treffenden als auch aktivierenden, haptisch-ausrichtenden Dimensionen, weswegen sich in vielen Fällen der konkreten Analyse rhythmischen Erlebens auf dieser Ebene die generellere Beschreibung als rhythmisch filmophane Mimesis anbieten dürfte. Bilden filmophane Eigenschaften des Films dabei Rhythmen aus, die in merklicher Weise ansteckend auf das Vitalgefühl wirken, lässt sich neben einem homöorhythmischen auch von einem homöovitalen Erleben sprechen.

4.4.2.3 Interobjektiv empathische Tastsinnlichkeit

Ging es, um kurz zu rekapitulieren, bei der Betrachtung der direkten Bezugnahme auf haptische oder taktile Körper (Kap. 4.4.2.1) um eine körperliche Simulation der haptischen oder taktilen Erfahrung von ihnen und bei der mimetischen Tastsinnlichkeit (Kap. 4.4.2.2) um eine körperliche Simulation des Teilens ihrer tatsinnlich wahrnehmbaren Verfasstheit, bezeichne ich mit dem Ausdruck der interobjektiv empathischen Tastsinnlichkeit ein sich versetzendes Fühlen, das *als* ein wahrgenommener Körper fühlt. Die mimetische Tastsinnlichkeit überschreitend meint interobjektiv empathische Tastsinnlichkeit ein »Fühlen-als«, das den anderen Körper vor allem als selbst sensitives Subjekt wahrnimmt, dabei aber, anders als die intersubjektiv empathische Tastsinnlichkeit, ein Hineinversetzen ins Fühlen dieses Körpers noch über den Weg des äußeren Ausdrucks, gewissermaßen von außen nach innen, leistet: Das tatsinnliche Erleben von Filmfiguren, die in dieser Kategorie als zentrale intentionale Ziele der Bezugnahme vorkommen werden, ist oft an einem Ausdrucksgeschehen aus Körperbewegungen, Gestik und Mimik sowie an der Art der Handlungen anderer Figuren an ihnen ablesbar. Haptisches oder taktiles Mitfühlen wird in diesen Fällen also ausgehend von objektiv gegebenen, in ihrem äußeren Ausdruck subjektive Erfahrung signalisierenden Körpern vermittelt.

Für zwischenmenschliche Intersubjektivitätsprozesse generell verweist Sobchack mit Merleau-Ponty auf die Bedeutung von Interobjektivität als Relation, die eine Objektivität der Verkörpertheit des Gesehenen mit meiner eigenen abgleicht, insofern als die sichtbare Tatsache, dass *der*die Andere* objektiv einen Körper hat (wie ich,

der*die ich mit meinem Körper intentional wahrnehmen kann), mich auf seine*ihre Subjektivität (ähnlich der meinen) rückschließen lässt (vgl. AE 123; Dies. 2004b, 311f.). Die Formulierung einer Kategorie der interobjektiven Empathie erlaubt mir nicht nur, ein empathisches Einfühlen in Figuren über ihren objektiv gegebenen Körper von einer Art der Figuren-Empathie zu unterscheiden, die qua subjektiver Kamera und/oder subjektivem Hörstandpunkt erreicht wird, sondern auch, der in Kapitel 4.2.5 dargestellten Beobachtung gerecht zu werden, dass unbelebte Objekte, die in ASMR-Videos über die Art der Präsentation, Behandlung und Narration performativ subjektivierend taktilisiert werden, auf Rezipient*innen über empathische Prozesse eine stark taktile Wirkung entfalten können und dadurch einen Status von Ding-Subjekten annehmen, der sie mit Figuren vergleichbar macht.

Diegetisch interobjektiv empathische Tastsinnlichkeit

Auf der Ebene der Diegese lassen sich zunächst ein tatsinnliches Einfühlen in Figurenkörper und in unbelebte diegetische Objekte unterscheiden.

Als **Figurenkörper-Enhaptik** ist dabei eine Art der Einfühlung in Figuren zu bezeichnen, die sich in beobachtete Tastbewegungen, Berührungshandlungen sowie generell in gezielte Bewegungen, die eine auf andere Körper, Objekte, Texturen etc. gerichtete handhabungsmotivierte Intentionalität erkennen lassen, hineinversetzt und diese körperlich miterlebt. Die Art der von den Figuren vollzogenen haptischen Explorationen, gemachten Berührungs- und Tasterfahrungen und aufgenommenen haptischen Informationen kann zusätzlich näher über die wahrgenommene Intensität ihrer Körperbewegungen, über ihre Körpersprache und Mimik vermittelt werden sowie auf der akustischen Ebene über MKH, die am berührten Körper bzw. Material entstehen. In ASMR-Videos ist das haptische Erleben der ASMRtists zusätzlich oft sehr gut nachvollziehbar, indem es umfassend sprachlich beschrieben wird.

Figurenkörper-Entaktilität bezeichnet entsprechend die Einfühlung in das taktile Erleben von Figuren, für das ebenfalls gilt, dass es durch die Intensität der die Figuren berührenden Bewegungen, die Körpersprache und Mimik der berührten Figuren sowie MKH an ihren Körpern und ggf. sprachliche Beschreibungen informiert wird. Taktiles Erleben von Figuren wird filmisch zusätzlich oft über die Atmosphäre einer Szene unterstrichen, die durch thermische und hygrische Elemente sowie bspw. umhüllende Soundgestaltung taktil angereichert wird (vgl. etwa die Beschreibungen zu BLADE RUNNER 2049 in Kap. 4.1).

Als **Figurenkörper-Entonie** bezeichne ich die Einfühlung in Figuren, die sichtbar angespannt sind. Die Wahrnehmung von Anspannung gehört mit zu den Wahrnehmungen des Tastsinnesystems und interessiert mich im Rahmen einer hapto-taktilen Analyse insbesondere in Fällen, in denen sie auf eine haptische oder taktile Antizipation der Figuren gegenüber der haptischen oder taktilen Potenzialität etwa eines anderen Figurenkörpers, Objekts oder anderen Elements verweist bzw. diese fühlbar macht, sowie in Fällen, in denen sie Berührungen näher definieren hilft, wenn etwa die filmische Hervorhebung der sichtbar stark angespannten Muskeln einer Figur ihr Berührungshandeln an anderen Körpern als gewaltvoll mitproduziert.

Eine Einfühlung in das haptische oder taktile Erleben von Figuren hängt außerdem mit einer Einfühlung in deren relative Bewegtheit oder Ruhe zusammen, die ich übergreifend mit dem Begriff der **Figurenkörper-Endynamik** bezeichne, der in Figurenkörper-Enkinästhesie und Figurenkörper-Enstatik unterteilbar ist.

Beides führt zudem oft zu einer Mitfühlbarkeit des relativen Lebendigkeitserlebens von Figuren, also zu einer **Figurenkörper-Envitalität**, die ebenfalls atmosphärisch, über den Sound (etwa beschwingte Musik) oder über die Dialogebene angestoßen und/oder verstärkt werden kann.

Sich in das Rhythmusempfinden sichtbarer tanzender, wippender, schaukelnder oder auf andere Weisen rhythmisch bewegter Figuren einzufühlen, kann als **Figurenkörper-Enrhythmität** bezeichnet werden.

Ein interobjektiv empathischer Bezug auf Objekte kann dieselben Begriffe nutzen: Eine **Objekt-Enhaptik** ist möglich, insofern als über die wahrgenommene »Intentionalität des Verhaltens« von animierten Gegenständen in Animations- oder Puppenfilmen gleichzeitig ein Einfühlen in deren Tast-, Berührungs- und Explorationsbewegungen entstehen kann, sie aber dennoch als unbelebte Objekte stark bewusst bleiben, wie bspw. in den Animationsfilmen der Quay Brothers oder Jan Švankmajers durch die stark präsente Materialität der oft sichtbar verwitterten Dinge.

Das bei ASMR-Object-Touching-Videos beschriebene Einfühlen in das zugeschriebene »taktile Erleben« der berührten und umfassend subjektivierend taktilisierten Objekte ist entsprechend als **Objekt-Entaktilität** benennbar.

Eine **Objekt-Entonie** bezieht sich auf sichtbare Spannungszustände, die bei Dingen über elastische und sichtbar gespannte Materialien, etwa Gummibänder oder Stoffe, transportiert werden können, aber auch durch intermodale Analogie und sensorische Erinnerung über die Tonebene, wenn etwa das charakteristische hochfrequente Summen elektrischer Spannung hörbar ist.

Endynamisches, envitales und **enrhythmisches** Erleben in Bezug auf **Objekte** ist gleichermaßen möglich und erzeugt bspw. in dem Kurzfilm REHEARSALS FOR EXTINCT ANATOMIES (UK 1987, Stephen und Timothy Quay), in dem verschiedene Rhythmen – einerseits des wild zoomenden, in abgehackten, eckigen Bewegungen zwischen verschiedenen Szenen hin- und herfahrenden Filmkörpers, andererseits der sich bewegenden Objekte – zu einer chaotischen Gemengelage verschrankt werden, den Effekt einer körperlich eindrücklich gefühlten Nervosität, die wiederum durch ein den gesamten Film durchziehendes Bewegungsmotiv gespiegelt wird: Objekte und Figuren verfangen sich immer wieder in einem schnellen Flirren, das an die Bewegung der Unruh eines mechanischen Uhrwerks erinnert und durch die Assoziation von Zeitmessung in paradoxalem Verhältnis zu den multiplen, asynchronen Rhythmen des Films steht.

Zusätzlich zur Einfühlung in präsente diegetische Figurenkörper und Objekte lässt sich auf Basis der Beobachtungen aus Kapitel 4.2.5 zum simulativen Nachvollzug gesehener Berührungs- und Bearbeitungsspuren eine Einfühlung auch in abwesende diegetische Körper postulieren, die als **re-enaktive Enhaptik** bezeichnet werden kann. Damit meine ich eine Dimension des Erlebens von Spuren an diegetischen Objekten, bei der ich körperlich-mikromuskulär solche Tast-, Berührungs- und Bearbeitungshandlungen simuliere, die ich für die Ursache der gesehenen Spuren halte. Geräusche, die ein bestimmtes Berührungshandeln transportieren, können ebenfalls als re-enaktiv provozieren.

rende Spuren verstanden werden; etwa, wenn die Ansicht einer leeren Zelle mit Tonbandaufzeichnungen von Kratz- und Klopfergeräuschen kombiniert wird und dadurch die Ausbruchsversuche einer dort in der Vergangenheit gefangen gehaltenen Figur evoziert werden (zur neuronalen Spiegelung gehöriger Handlungen vgl. auch Kohler et al. 2002). Neben einem solcherart vergangenheitsgerichteten Charakter kann sich eine re-enaktive Berührungssimulation auch auf eine zeitlich gegenwärtige, aber im Off befindliche Figur beziehen, deren Bewegungen nur über sichtbare Spuren wahrnehmbar sind – etwa, wenn die sichtbaren Cursor-Bewegungen des Protagonisten David (John Cho) im Screen Movie SEARCHING (USA 2018, Aneesh Chaganty) mitgefühlt werden.

Interobjektiv empathische Filmkörper-Tastsinnlichkeit

Als interobjektiv empathische Filmkörper-Tastsinnlichkeit bezeichne ich ein Einfühlen in den Filmkörper, bei dem ich, ähnlich wie den gesehenen diegetischen Figurenkörpern gegenüber, in einem Bezug zum sichtbaren Filmkörper als objektivem Körper stehe, in dessen ›Erleben‹ ich mich über dessen wahrnehmbare äußere Gegebenheiten einfühle. Diese Relation kann fließende Übergänge zum oben beschriebenen mimetischen Spiegeln taktil aufgenommener Eigenschaften oder Verfasstheiten des Filmkörpers wie ›gesplittert‹ oder ›weich‹ haben, ist aber allozentrischer, wird also mehr als sich versetzen des Fühlen erlebt.

Insbesondere die Untersuchung von ASMR-Videos lässt eine eigenständige Bezeichnung einer solchen, sich versetzenden Einfühlung in einen allerdings immer noch von außen wahrgenommenen Filmkörper als plausibel erscheinen, da hier sehr oft Teile des Filmkörpers, meist das oder die Mikrofon/e, sichtbar im Bild sind und über extensive Berührungen eine ähnliche Funktion annehmen wie die in Object-Touching-ASMR-Videos subjektivierend taktilisierten Objekte. Unter dem entsprechenden Begriff der **Filmkörper-Entaktilität** wäre dann auch das Beispiel Barkers der mitgefühlt taktilen ›Verunsicherung‹ des Filmkörpers in der Eröffnungssequenz von Tarkowskis DER SPIEGEL durch den sichtbaren, zitternden Schatten einer Tonangel einzuordnen (vgl. Kap. 4.4.2.1, Fußnote 236).

Eine Filmkörper-Enhaptik lässt sich m. E. nur als **re-enaktive Filmkörper-Enhaptik** formulieren, die auf gesehene Berührungs- oder Bearbeitungsspuren am Film- oder Datenmaterial reagiert und sich enhaptisch in ein in der Vergangenheit an diesem handelndes Mitglied der Filmcrew (als Teil des dispositiven Filmkörpers) einfühlt. In Kapitel 4.4.2.1 hatte ich einen solchen Fall im Rahmen der Diskussion einer Filmkörper-Haptik bereits kurz angerissen, der etwa dann auftreten kann, wenn bei dem*der Rezipient*in Wissen darüber vorhanden ist, mit welchen konkreten Handlungen in Filmbearbeitungssoftware bestimmte sichtbare Bearbeitungen des Filmkörpers erzeugt werden können. Eine Einfühlung in den selbst aktuell haptisch agierenden Filmkörper hingegen erfordert eine Präsentation seines Wahrnehmungshandelns aus der Innensicht, wodurch der Film primär nicht mehr als objektiv gegebener Körper, sondern als intentional agierendes Wahrnehmungssubjekt und damit bereits als Filmleib erlebt wird.

Filmophane Enhaptik

Filmophane Enhaptik als Erleben, das filmophane Qualitäten als subjektähnlich tasthandelnd auffasst und sich fühlend in diese zugeschriebene Subjektivität hineinversetzt, ist sicherlich als seltener Sonderfall zu sehen. Ich führe die prinzipielle Möglichkeit eines solches Erlebens hier trotzdem auf, da ich eine teilweise gegebene Überschneidung mit und Anschlussfähigkeit an Shaviros Beschreibungen des cinematischen Masochismus und der Lust am Unterworfen-Werden durch den Film sehe (vgl. Kap. 2.3).

So ist die Überforderung durch das chaotische Angeschossen-Werden von arrhythmisierenden Reizen etwa in der beschriebenen Titelsequenz von ENTER THE VOID (vgl. Kap. 4.2.4) prinzipiell als Aggression gegen mich als Zuschauer*in erlebbar, deren ergotrope Wirkung unter empathischen Gesichtspunkten auch als eine Art ›Identifikation mit dem Aggressor‹ und als affektive Übernahme dieser zugeschriebenen Aggression möglich erscheint. In ähnlicher Weise kann bei der Rezeption von ASMR-Videos das Erleben von angenehmen, trophotropen, filmophan taktilen Reizgemischen als vom Video geleistetes *Caring* erlebt werden, das empathisch übernommen und in ein Gefühl selbstbezogenen Wohlwollens und medialisierter Selbstsorge übersetzt wird.

4.4.2.4 Intersubjektiv empathische Tastsinnlichkeit

Ausgehend von Sobchacks Verweis auf die Tatsache, dass Film uns eine Innensicht seiner diakritischen Wahrnehmungsbewegungen liefert und uns damit als ein seine Sicht mit uns teilendes Wahrnehmungssubjekt erscheint, habe ich für unseren Bezug zum Film in Situationen, in denen dieses Wahrnehmungshandeln auffällig wird und uns entsprechend affiziert, die Formulierung der Einfühlung in den *Filmleib* vorgeschlagen. In Analogie dazu kann auch der Begriff des *Figurenleibs* für Phänomene der figurensubjektiven Gestaltung gebildet werden, in denen der Film uns über subjektive Kamera und/oder subjektiven Hörstandpunkt das Erleben von Figuren von innen heraus vermittelt, der Figur also ›seinen Körper ausborgt‹. Ein solcher Einsatz der als Wahrnehmung ausdrückend auffällig gemachten Grundstruktur von Film muss narrativ vermittelt werden, weshalb ich haptisch-taktile Einfühlungsprozesse in Figurenleiber auf der Ebene der Diegese einordne und hier der Tabelle folgend zuerst anführe, obwohl POV als sekundäre, durch einen bestimmten Einsatz primärer filmischer Korrelationen erst hervorgebrachte Korrelation verstanden werden muss (vgl. AE ebd., 278).

Diegetisch intersubjektiv empathische Tastsinnlichkeit

Diegetisch intersubjektiv empathische Tastsinnlichkeit bezeichnet ein *Fühlen-durch* diegetische Leiber, also ein verkörpertes Wahrnehmen des diegetischen Raums und seiner Elemente im Modus des ›Ich-als-Andere*in‹.

Ein durch den Filmleib vermitteltes Fühlen des haptischen Erlebens einer Figur, das als **Figurenleib-Diahaptik** bezeichnet werden kann, kann sich auf der visuellen Ebene durch alle diakritischen Ausrichtungsbewegungen des Filmleibs ergeben, die körperlich als Annäherungs-, Greif-, Tast- oder Explorationsbewegungen der Figur verstanden werden können. Dies sind insbesondere Kamerabewegungen, aber auch Zoomen und fokussierende Schärfeverlagerungen, wenn diese ebenfalls eine Ausrichtung auf bestimm-

te Gegenstände oder Körper signalisieren und als körperliche Vorbereitung auf eine haptische Annäherung lesbar sind.

Hier wird allerdings deutlich, dass ein qua Filmleib vermitteltes haptisches Erleben einer Figur auch durch die Differenzen in den körperlichen Möglichkeiten beider ‚Tast-handelnden‘ gebeugt ist: So bedeutet ein Scharfziehen des Fokus auf einen bestimmten diegetischen Gegenstand für den Film innerhalb seiner spezifischen körperlichen Möglichkeiten bereits eine Form des Zugriffs; mit dem Wissen um die körperlichen Möglichkeiten der Figur im Hinterkopf ist ein solches filmisches Tasthandeln für uns meist nicht analog als eine tatsächliche Greifbewegung der Figur erlebbar, sondern nur als eine sich ausrichtende Vorbereitung, die eine haptische Präsenz ihres intentionalen Ziels herstellt – für die Figur also eine visuelle Haptik dieses Zielobjekts als Konzentration der Aufmerksamkeit auf dessen Greifbarkeit hervorbringt. Die Differenz zwischen dem im Rahmen seiner Möglichkeiten technisch ‚zugreifenden‘ Film und einem Figurenleib, für den dies erst einmal nur eine haptische Ausrichtung bedeutet, kann rezeptionsseitig zu einem diakinetischen Begehen führen, also zu einem Begehen der Annäherung an das fokussierte, mit haptischer Präsenz ausgestattete, intentionale Objekt. Die Kombination aus diahaptischem Erleben des Objekts durch den sich ausrichtenden Figurenleib und diakinetischem Begehen der Annäherung an dieses kann als körperliches Verstehen eines *Berührungsbegehrrens* der Figur bezeichnet werden. Dieses ist von dem in Kapitel 4.3 definierten, *haptischen Begehen* zu unterscheiden, mit dem ich das Begehen nach (filmisch) haptischer Präsenz benannt habe, das auf die Form der Medialisierung abzielt und das Auftauchen einer bestimmten ästhetischen Gestaltung des filmisch Vermittelten begeht. Auf der akustischen Ebene ist ein Erleben diahaptischen Hörens möglich, wenn uns der subjektive Hörstandpunkt ein selektives Hören vermittelt, bei dem aus einem Stimmengewirr oder Geräuschgemisch einzelne, für die Figur bedeutsame Gestalten herausgefiltert werden.

Eine **Figurenleib-Diataktilität**, also ein durch subjektive Kamera oder subjektiven Hörstandpunkt vermitteltes Fühlen des taktilen Erlebens von Figuren, kann sich durch Kamerabewegungen ergeben, die eine plötzliche, eventuell existenziell bedrohliche Betroffenheit des Filmleibs durch die Umgebung suggerieren, wie ein unsicheres Zittern, ein plötzliches ‚Ausrutschen‘ oder Stolpern der Sicht, ein haltloses Schlingern oder ein Schwindel anzeigenches Drehen des Raumes. Als zentrale Auslöser eines diataktilen Erlebens können Berührungen der als Figurenleib fungierenden Kamera durch andere Figuren oder Gegenstände gelten sowie anschließende Kamerabewegungen, die als passive Kinästhesen der Figur verstehbar sind. Auch thermische und hygrische Verweise, bspw. wenn die Sicht einer Figur durch eine diaphane Schicht wie etwa das Visier eines Helms oder eine Taucherbrille hindurch verläuft, auf der sich Eiskristalle oder Wassertropfen abzeichnen, können diataktisch wirken. Auf der akustischen Ebene können sowohl solche Geräuschhinweise ein diataktiles Erleben stützen, die ein Berührt-Werden der Figur beglaubigen, als auch solche Töne und Geräusche, die die Figur (und uns) existenziell treffen, etwa schmerhaft laute oder schneidende Sounds.

Ein **Figurenleib-diatonisches** Erleben, das uns in ein muskuläres Anspannungserleben von Figuren hineinversetzt, kann durch ein als nervös oder schreckhaft lesbares Verhalten der Kamera, etwa Zittern, plötzliches Herumwirbeln als Reaktion auf diegetische Geräusche oder ein wildes ‚Absuchen‘ des Raums per Reißschwenks vermittelt werden.

Auf der akustischen Ebene wird im subjektiven Hörstandpunkt zur Vermittlung starker Anspannung, gelegentlich auch zur Markierung eines Schockzustands, oft ein schriller Sinuston als Imitation eines Tinnitus eingesetzt.

Eine **Figurenleib-Diadynamik** als durch den Filmleib vermitteltes Fühlen des Bewegtheits- oder Ruhe-Erlebens von Figuren ist für eine haptisch-taktile Analyse interessant, insofern als sie wie oben beschrieben als Teil diahaptischer oder diataktiler Prozesse fungiert, etwa bei sichtbaren Bewegungen der intentionalen haptischen Raumerschließung, wenn per Kamerafahrt oder Steadicam die selbstverfügte Raumexploration einer Figur fühlbar wird, oder bei passiven Kinästhesen, wie etwa den in LE SCA-PHANDRE ET LE PAPILLON sehr präsenten Fahrten im Rollstuhl oder physiotherapeutischen Behandlungen. Auf der akustischen Ebene kann ein Fühlen des kinästhetischen oder statischen Erlebens einer Figur durch die Lautstärke- und Frequenzänderungen von im Raum befindlichen Schallquellen erlebbar werden; ein Extremfall wäre hier etwa der Doppler-Effekt, der in seiner bekanntesten Form die eigene Unbewegtheit gegenüber einer schnell passierenden Lautquelle anzeigt. Sich annähernde bzw. entfernende Lautquellen können dabei auf Basis der Überlegungen in Kapitel 4.2.2 als allativ bzw. ablativ bezeichnet werden.

Zur Ermöglichung einer **Figurenleib-Diavitalität** als Erleben, bei dem momentane Vitalgefühle einer Figur spürbar werden, können Mittel wie eine Erhöhung oder Herabsetzung der Farbsättigung und des Kontrasts und verträumt wirkende Zeitlupen oder angespannt beobachtend wirkende Sequenzen mit reduzierter Bewegungsunschärfe eingesetzt werden, aber auch etwa ein Aufziehen des Bildwinkels bzw. eine Formatvergrößerung, was als beschwingt-optimistische Erweiterung des Blicks erscheinen kann. Schlingern und Defokussierung der Kamera können ein diavitales Erleben von einsetzender Müdigkeit produzieren. Akustisch kann eine Änderung der Tonqualität diavital wirken, wenn etwa eine plötzlich schrill werdende Tonebene die Figur als alarmiert erlebbar macht oder eine dumpf werdende Tonebene als nachlassende Aufmerksamkeit, Überanstrengung u. Ä. figuriert.

Zur Miterlebbarkeit der vitalen Verfassung einer Figur trägt häufig auch eine **Figurenleib-Diarhythmität** als durch den Filmleib-als-Figurenleib vermitteltes Rhythmuserleben bei, wenn uns bspw. ein ›Mitwippen‹ der Kamera zu diegetischer Musik ein rhythmisches Mitgerissen-Sein der Figur teilen lässt. Ein Mitvollzug des rhythmischen Erlebens einer Figur kann sich qua subjektivem Hörstandpunkt auch auf deren eigene Lebensrhythmen beziehen, wenn über die Tonebene der Herzschlag oder das Atmen einer Figur vermittelt werden.

Von den hier beschriebenen Formen diegetisch intersubjektiv empathischer Tastsinnlichkeit gilt dabei insbesondere für die Figurenleib-Diahaptik, die ja auf dem Erleben einer sich aktiv ausrichtenden Wahrnehmungsbewegung beruht, dass, wie Sobchack mit der Formulierung des »intentional agreement« gegenüber dem »intentional argument« (AE 278) bereits angemerkt hatte, es keine vollständige, bruchlose Inkorporierung des Filmleibs-als-Figurenleib durch mich gibt (ebenso wenig wie es, aufgrund des immer bestehenden Rests eines irreduziblen medialen Eigensinns des Films, eine perfekte Deckung zwischen figurenleiblicher und filmleiblicher Wahrnehmung geben kann). Mein eigenes Wahrnehmungsinteresse kann sich von den sichtbaren Ausrichtungen des Filmleibs-als-Figurenleib unterscheiden; fokussiert dieser etwa auf eine be-

stimmte Ebene des Bildes, kann mein Blick dennoch auf einer anderen verweilen und auf die dort entstehende Unschärfe mit einem haptischen Begehrten und einer Erwartung der erneuten Fokussierung reagieren. Figurenleib-diahaptische filmische Tastsinnlichkeit ist insofern als immer gebeugt durch den Grad der (In-)Kongruenz meines Wahrnehmungsinteresses mit dem des figurenleiblichen Wahrnehmungshandelns zu verstehen und bewegt sich auf der Skala **homohaptisch–heterohaptisch** von größtenteils kongruent bis hin zu stark abweichend.

Intersubjektiv empathische Filmleib-Tastsinnlichkeit

Intersubjektiv empathische Filmleib-Tastsinnlichkeit bezeichnet ein Fühlen durch den Filmleib, ein Erleben der diegetischen Welt aus der sinnlichen Perspektive des Films auf Basis seiner verkörpert begründeten Verstehbarkeit als sensitives Subjekt. Obgleich Sobchack dies als diejenige Weise beschreibt,

as it [the film, S.K.] is *originally* perceived by us in the film experience – that is, as an animate, conscious »other« who visually, audibly, and kinetically intends toward the world or toward its own conscious activity in a structure of embodied engagement with the world and others that is similar in structure to our own (AE 285; m. Herv.).

dies also eine filmphänomenologische Grundstruktur des Verstehens darstellt, affiziert uns der Film nicht immer als Filmleib, da ästhetische Konventionen unauffälliger Vermittlung in Kombination mit unserer Gewöhnung an diese sowie mit unserem oft narrativ motivierten, auf die diegetische Welt gerichteten Wahrnehmungsinteresse eine relative Transparenz der Vermittlungsebene bzw. einen Status dieser als bloßen Echo-Fokus befördern.

Bestimmte, sichtbare und/oder hörbare diakritische Wahrnehmungsbewegungen sowie Widerfahrnisverweise, die als haptisches Wahrnehmen und Agieren bzw. als taktiles Empfinden körperlich verstehbar sind, haptilisieren bzw. taktilisieren den Film auf ihn subjektivierende Weise und ermöglichen ein intersubjektiv empathisches Erleben. Die hierfür relevanten Wahrnehmungsbewegungen und Widerfahrnisverweise habe ich oben bereits mittelbar in der Beschreibung der Figurenleib-Empathie ermöglichen den filmischen Operationen aufgeführt. So nimmt unser Bezug zu dem, was der Film wahrnimmt, insbesondere dann eine diahaptische Charakteristik an, wenn die Kamera Bewegungen vollzieht, die wie Annäherungs-, Greif-, Tast- oder Explorationsbewegungen eines gerichtet agierenden Subjekts wirken. In Zusammenspiel mit unserem verkörperten Mitvollzug ist dies als Modus der **Filmleib-Diahaptik** benennbar, solange dieses haptische Wahrnehmungsverhalten als subjektiv-*aber-anonym* anmutet, also nicht als einer Figur zugehörig konkretisiert wird.

Eine Subjektivierung des Films zum Filmleib kann sich Operationen oder Verweise zunutze machen, die verschiedene Formen materieller Verkörperung evozieren, auch menschlicher, ohne den Filmleib in der Funktion als Figurenleib einzusetzen. So ist etwa die Tonebene des Films AMER mit Atemgeräuschen sinnlich angereichert, die allerdings akusmatisch bleiben, sich also nicht der Hauptfigur oder anderen Figuren zuschreiben lassen, sondern sich stattdessen mit anscheinend unmotivierten Fokusschwankungen und Schnitten als »Lebensrhythmen des Films« verbinden und uns damit nicht nur wie

oben beschrieben einen Bezug der rhythmischen Filmkörper-Mimesis erlauben, sondern dem Film letztlich die Anmutung einer eigenen, taktilen und lustbetonten Leiblichkeit verleihen und damit ein Erleben der filmischen Welt im Modus einer **Filmleib-Diataktilität** ermöglichen.

Als Beispiele ästhetischer Strategien der Hervorbringung von **Filmleib-Diatonie**, mit der ich das Mitfühlen des Spannungszustands des Filmmaterials bezeichne, **Filmleib-Diadynamik**, die das Miterleben eines Bewegungs- oder Ruhe-Empfindens des Filmmaterials beschreibt, **Filmleib-Diavitalität**, in der ich das vitale Erleben des Filmmaterials mitvollziehe, sowie **Filmleib-Diarhythmizität**, die ein Mitfühlen seines Rhythmusempfindens meint, können jeweils diejenigen Mittel und Operationen gelten, die ich oben bereits als Figurenleib-Empathie ermöglichte genannt habe.

Auch für den Modus des Filmleib-empathischen Bezugs gilt dabei die Nichtidentität von meinem Wahrnehmungsinteresse und dem des Filmleibs; abweichende Ausrichtungsprozesse meinerseits gegenüber dem intentionalen Fokus des Filmleibs bezeichne ich als **heterohaptisches** Agieren. Kommt es zu einer fast vollständigen Deckung, resultiert ein Erleben, das als **homohaptisch** bezeichnet werden kann.

Da zuletzt die filmophane Ebene gerade *keine* Wahrnehmung von Film als Präsentation von Wahrnehmungsbewegungen und -erlebnissen aus der Innensicht eines filmischen Subjekts oder einer Filmfigur bezeichnet, also kein Fühlen-durch stattfindet, ist auf dieser Ebene keine Form von in dieser Art allozentrischem Erleben zu beschreiben.

4.4.3 Film als hapto-taktile Gestik und affektive Valenz

Auf Basis einer Auffassung von Berührung als immer auch gestischem Handlungsgeschehen habe ich Film, der sich mir gegenüber körperlich verstehbar ausdrückt und dabei körperlichen Ausdruck meinerseits erzeugt, als Prozess emergierender Körper beschrieben, zu verstehen als Gestalten, die mich unterschiedlich tastsinnlich affizieren und unterschiedliche Weisen anreizen, mich quasi-handelnd oder ›tastbereit‹ auf sie zu beziehen. Dabei können sie nach einer Skala des Hapo-Taktiles und einer Skala des Egozentrischen-Allozentrischen unterschieden und angeordnet werden: Adressieren sie – als eher objektivierend aisthetisierte Körper – vor allem unsere Motorik und richten sich an unseren raum-explorierenden Leib und unsere tastende Hand, oder entziehen sie sich dieser und treffen uns taktil, hautsinnlich? Und verbleibt unser Bezug auf sie primär bei einem ›direkten‹ Fühlen haptischer oder taktiler Objekte, oder schwingen wir uns ein, werden zu ihren Spiegeln, lassen uns von ihren tastsinnlich wahrgenommenen Eigenschaften anstecken und aktualisieren diese mimetisch globaler in unserem Körpergefühl? Oder sind sie – als eher subjektivierend aisthetisierte Körper – über unsere motorische und taktile Erfahrung sowie beständige Simulation des Wahrgekommenen eher als selbst tasthandelnde oder fühlende Körper verstehbar und miterlebbar? Und, wenn ja, verstehen wir dies eher von außen über das Wahrnehmen eines Ausdrucksgeschehens gegebener Körper und ihrer Interaktionen oder von innen über die spezifisch filmische Möglichkeit der Vermittlung subjektiver Wahrnehmungspositionen von Leibern?

Dabei habe ich Affizierung oder das Erleben von Affekt als spürbare Änderung in der Relation zwischen meinem sensiblen Körper und dem, was ihn affiziert sowie neue

Bezugspotenziale erschließt, verstanden. Film ist deshalb bislang vor allem als Affizierungsgeschehen in den Blick gekommen, das sensorisch Körperempfindungen erzeugt, wobei sensorische Wahrnehmung wie beschrieben immer schon von Kultur, Geschichte und Bedeutung durchzogen ist. Im Folgenden möchte ich die Frage adressieren, wie sich hieraus spezifisch auch emotionaler Gehalt ergeben kann, dessen Beschreibung ein zentrales Interesse der Filmanalyse und -interpretation darstellt. Emotion wird von Voss, deren Affektdefinition ich benutzt habe, aber auch vielen anderen Autor*innen zu dem weiten Phänomenbereich des Affektiven gezählt, aber begrifflich von Affekt unterscheiden, um eine eher objektgerichtete Form des Empfindens zu bezeichnen, die sich auch sprachlich referenzieren lässt (vgl. Dies. 2015, 73).

Die Beschreibung von Film als auf haptisch-taktile Weise sowohl sensorisch produktiv als auch emotional bedeutungsgenerierend ist damit der Versuch der erklärenden Verbindung zweier Erlebnisdimensionen von Film, die sich mit den Begriffen des »Richtungsraums« und des »Stimmungsraums« analogisieren lassen, wie sie der phänomenologische Philosoph und Kliniker Thomas Fuchs beschrieben hat (vgl. Ders. 2000; 2013). Film als Prozess haptisch-taktiler Emergenzen zu verstehen, als Spiel des Hervor- und Zurücktretens von Körpern, die sich über körperlich verstehbare haptische oder taktile Erscheinungsweisen und Muster fühlbar (sowie dadurch auch mitfühlbar oder sogar durchlebbar) machen, bedeutet zunächst eine Auffassung von Film als Medium der Überformung unseres »Richtungsraums«, womit Fuchs das immer bestehende »Netz[] sensomotorischer Richtungen, die von ihm [meinem Leib, S.K.] ausgehen oder zu ihm hinführen, und die ihn wie unsichtbare Fäden mit der Umgebung verbinden« (Ders. 2000, 11) bezeichnet: »Der leibliche Raum wird durchdrungen von den Richtungen der Wahrnehmung und Bewegung« (ebd., 49). Mit dem Begriff des Richtungsraums lässt sich also kurz die Art der Umgebungswahrnehmung bezeichnen, die sich aus unserem intentionalen Zur-Welt-Sein und seiner Doppelstruktur der prinzipiellen Handlungsfähigkeit, aber auch Betreffbarkeit ergibt.

Wie genau aber arbeiten diese »Fäden«, die der Film so immer wieder zwischen den filmischen Körpern und meinem Leib – mal eher von ihnen zu mir, mal eher von mir zu ihnen – webt, letztlich an einem auch emotionalen Gehalt des Wahrgenommenen mit, der unsere Verbindung zu den Figuren einer Geschichte und die emotionale Bedeutung eines Films für uns bestimmt? Welche Qualitäten dieser Verbindungslien sind hier auf welche Weise produktiv; wie färben haptische und taktile Affizierungen den »filmischen Stimmungsraum«? Laut Fuchs sind wir über den Richtungsraum hinaus immer auch in einem »Stimmungsraum« mit dem Wahrgenommenen verbunden, der »erfüllt ist von Anmutungen, Ausstrahlungen, Atmosphären, Stimmungen und Gefühlschwüngungen – kurz, von affektiven Qualitäten aller Art« (Ders. 2013, 2). Eine haptisch-taktile Filmanalyse stellt die spezifisch tastsinnlich gewendete Frage nach der Beziehung zwischen diesen affektiven Qualitäten oder »Ausdruckscharakteren« und unserer »Ausdrucksempfänglichkeit oder »Resonanz« des Leibes« (Fuchs 2000, 49), und zwar speziell für den Teil der erfahrenen Umwelt, der in der Rezeptionssituation vom Film besetzt und gestaltet wird, ob dieser dabei nun eher als Tür – diese Metapher erscheint mir in Anschluss an Burchs *haptic-cinema*-Begriff treffender als das vielgenannte Fenster – in eine andere Welt oder als leuchtendes, tönenches Oberflächenphänomen in Erscheinung tritt.

Der Stimmungsraum wird laut Fuchs durch die »atmosphärische Wahrnehmung« »der synästhetischen Charaktere, Anmutungen und Tönungen des Wahrgenommenen« erlebbar (ebd., 50). Damit meint Fuchs einen exzessiven phänomenalen Gehalt des Wahrgenommenen: »Wahrnehmung enthält [...] immer ein ›Mehr‹, das als Tönung, Stimmung und Ausdruck des Wahrgenommenen eher intuitiv spürbar als zeigbar oder benennbar ist« (ebd., 39). Seine Beispiele sind etwa

eine einhüllend-bergende Dunkelheit oder aber eine lastende, bedrohliche Finsternis; ein [sic] Tallandschaft erscheint lieblich und einladend oder schroff und abweisend; eine Stille kann feierlich, gespannt, peinlich oder drückend wirken (ebd.).

Im ›Mehr‹ der Wahrnehmungen steckt dabei immer auch *affektive Valenz*, verstanden als das Empfinden einer bestimmten Wertigkeit, die diese Wahrnehmungen für unser Gefühlsleben haben. Solche Valenzen können zunächst basal im Rückgang auf Grundbedürfnisse verstanden werden – »nach Begehren und Einverleiben einerseits, und nach Schutz oder Abwehr andererseits ergibt sich bereits eine Grundpolarität von attraktiven und aversiven Valenzen der Umwelt« (Fuchs 2013, 2), die sich im Empfinden von Lust und Unlust äußert. Meist geht die »Differenziertheit und Subtilität menschlicher Gestimmtheit« allerdings noch weit darüber hinaus (ebd.).

Vor dem Hintergrund der Empfindung negativ oder positiv valenter Erscheinungen als angenehme oder unangenehme Affektion durch den Film bilden sich m. E. bestimmte Stimmungen der betrachteten Szene aus, wobei ich Stimmung mit Fuchs als einen unbestimmten, globalen, noch nicht auf spezifische Objekte bezogenen Zustand verstehe (vgl. ebd., 7). Fuchs' Beispiele für Stimmungen sind »Gehobenheit, Heiterkeit, Langeweile, Traurigkeit, Ängstlichkeit oder Reizbarkeit« (ebd.); die alltagssprachliche Wendung der ›angespannten‹ oder ›ausgelassenen‹ Stimmung, die etwa auf einer Veranstaltung herrschen kann, transportiert sowohl den unspezifischen, vitalen Charakter von Stimmungen²⁴⁹ als auch die Mittelposition der Stimmung als zwischen Subjekt und Raum angeordnet und diese wechselseitig beeinflussend und verschränkend, wie Fuchs (Böhmes Atmosphärenbegriff vergleichbar) argumentiert. Aus der Stimmung einer erlebten Szene können Emotionen/Gefühle – Fuchs benutzt beides austauschbar – entstehen, die ich hier mit Fuchs (sowie Voss u. a.) als »gerichtet« verstehe (Fuchs 2013, 8): »Stimmungen haben eine Tendenz, sich zu konkretisieren, d. h. entsprechende Gefühle hervorzurufen und sich auf dazugehörige Objekte zu richten« (ebd., 10). Zudem verstehe ich Emotionen als benennbare Gefühle, also solche, die sich als »kategoriale[] Affekte« (Stern 2003[1985], 86) in kulturelle Klassifikationssysteme von Emotionen einordnen, sprachlich referenzieren und mitteilen lassen, weswegen sie, wie mit Ahmeds (2014[2004]) Verständnis der onto-formativen Dimension von Emotionen hinzuzufügen ist, innerhalb der diskursiven Verhandlung von Filmen kulturell zirkulieren und einen Film als emotional bedeutsames Objekt (re-)produzieren können.

Welche affektiven Valenzen, Stimmungen und Gefühle die möglichen Modi filmischer Tastsinnlichkeit als ästhetisch-aisthetische, momenthafte Beziehungen zwischen

²⁴⁹ Fuchs beschreibt Vitalgefühle als »den Stimmungen verwandt«, aber etwas leibnäher empfunden (ebd., 6).

haptischen oder taktilen filmischen Körpern und meinem Leib generieren, hängt von verschiedenen, in Wechselwirkung stehenden Parametern ab;²⁵⁰ besonders wirkmächtig ist dabei aber m. E. die *Art* der evozierten Tast- oder Fühlgeste sowie der *Stil* ihrer Ausführung. Zunächst zur Art: Eine haptico-taktile Filmanalyse fragt danach, welche verschiedenartigen tastsinnlichen Bezugnahmen des* der verkörpert wahrnehmenden Rezipient*in auf die Gegenstände der Wahrnehmung durch das Auftauchen so oder so ästhetisierter Körper möglich werden, im Sinne der Möglichkeiten verschiedener Kontaktgesten, wie *nähern, berühren, lateral abtasten, tiefengestaffelt sondieren, ergreifen, umfassen und festhalten*, aber eben auch Gesten der Hingabe wie *sich berühren lassen, sich streifen lassen, sich treffen lassen, sich einhüllen lassen, sich festhalten lassen, sich einschwingen lassen, sich umgestalten lassen*. Barker schreibt (leider ohne zwischen Haptik und Taktilität zu differenzieren):

[T]actility contains the possibility for an infinite variety of particular themes or patterns: caressing, striking, startling, pummeling, grasping, embracing, pushing, pulling, palpation, immersion, and inspiration, are all tactile behaviours (TE 3).

Andersen, die die u. a. von Ahmed hervorgehobene Wichtigkeit der Bewegungsrichtungen von Körpern für die Erzeugung von Gefühlen aufgreift, formuliert: »To create or to withdraw from impressions, bodies move. The *impetus* toward movement is the affect; the *type* of movement creates emotional content« (Dies. 2014, 691; m. Herv.) – wobei der *style of movement* eben noch zu ergänzen wäre.

Um nun zu beschreiben, wie diese gestisch verschiedenen Arten von Berührung und berührungsantizipierenden Ausrichtungsbewegungen sowohl körperlich überhaupt als solche verstehbar als auch hinsichtlich ihrer affektiven und sozialen Bedeutung näher bestimmt werden, ist es hilfreich, noch einmal zu Daniel Sterns Begriff der Vitalitätsaffekte zurückzukehren. Während er mit den Vitalgefühlen bzw. den Vitalitätsaffekten zunächst wie oben schon angerissen vage und bestenfalls metaphorisch beschreibbare Arten des Sich-lebendig-Fühlens bezeichnet, kommt er in seiner Studie, nicht zuletzt über eine Betrachtung von Kunst, die er zur näheren Erklärung von Vitalitätsaffekten heranzieht, immer mehr zu einer Auffassung von Vitalitätsaffekten als *Medium*, das als eine Art der nonverbalen, interpersonalen Kommunikation fungiert und Intersubjektivitätserfahrung erlaubt.

So merkt er zunächst an, dass das Lebendigkeitsempfinden betreffende Gefühle auch in der Wahrnehmung unbelebter Gegenstände wie bspw. Skulpturen oder akustischer Gestalten wie etwa Melodien entstehen könnten und Empfindungen wie

250 Zu nennen wären hier u. a. weitere ästhetische Gegebenheiten, die die Gesamtatmosphäre der Szene färben (bspw. Filmmusik), mein persönlicher, aber kulturalisierter Stil des Wahrnehmens bzw. meine »affektiven Furchen« nach Wetherell, mein Körpergedächtnis als verkörperte Geschichten eigener Berührungserfahrungen und ihrer affektiven Valenzen, die in der rezipierten Szene oder Sequenz vermittelten narrativen Informationen, mein akutes Wahrnehmungsinteresse, meine eventuell schon bestehende Sympathie für eine in der Szene vorkommende Figur, potenziell aufgerufenes, außerfilmisches Wissen sowie auf gesellschaftskonstruktive Überformungen des Tastsinns zurückgehende Assoziationen und Deutungen.

»Neigung, Emporstreben, Auffliegen« fühlbar machten (Ders. 2003[1985], 226). Insbesondere würden sie aber im interpersonellen Kontakt übertragen. Stern spricht generell für alle Affekte davon, dass wir automatisch dazu neigten, »Wahrnehmungsqualitäten in Gefühlsqualitäten zu übersetzen«; dies gelte »insbesondere dann, wenn diese Qualitäten dem Verhalten eines anderen Menschen angehören« (ebd., 225). Dabei sei die Art und Weise, wie ein bestimmtes Verhalten gezeigt wird, entscheidend: Das Verhalten anderer sei für uns ein Ausdrucksgeschehen, in dem sich je bestimmte Konstellationen von »Intensität, Zeitmuster und Gestalt« ausdrücken²⁵¹ und für uns als »Zeit-Intensitäts-Konturen« wahrnehmbar seien (ebd., 225). Vitalitätsaffekte seien dabei als Medium zu betrachten, das einerseits die Art des Erlebens näher klassifiziert sowie die Weise seines Ausdrucks bedingt (ist ein Gang etwa beschwingt, ein Lächeln angestrengt?) und diesen Ausdruck andererseits mitfühlbar und verstehbar macht, indem er in den Beobachter*innen wiederum in fühlbare Vitalitätsaffekte übersetzt werden kann. Kurz, Vitalitätsaffekte bedingen nach Stern bestimmte *Stile* des Verhaltens, die uns die Bewegung eines*r Anderen dann bspw. als »heftig« (ebd., 225) erleben lassen.

Das ästhetische »Pendant« zu solchen Verhaltensstilen sieht Stern im »künstlerischen Stil« (ebd., 227), also der Art und Weise, wie Kunstwerke ihre Mittel (»Farbharmonien, Linienführungen usw.«) einsetzen, um Gefühle wie etwa »Stille« entstehen lassen zu können (ebd., 228). Künstlerisch Gestaltetes, ebenso wie menschliches Verhalten, zeigt also affektbedingte und -bedingende Stile, die wiederum in Fuchs' Ordnung zu den »Ausdruckscharakteren« gezählt werden können, die den Stimmungsraum auf bestimmte Art erlebbar machen (Ders. 2000, 51). Vitalitätsaffekte betreffen nicht die reine Aktivierungsintensität, die als Parameter etwa die Freude von der Euphorie unterscheidbar macht, sondern beziehen sich auf die »dynamischen Veränderungen oder Verschiebungen« dieser, also auf ihre »Aktivierungskonturen« (Stern 2003[1985], 88). Vitalitätsaffekte können also als Medium des Fühlverstehens *intensiver Verlaufskonturen* verstanden werden, welche die Art und Weise des Kontakts zwischen mir und der jeweiligen, filmisch tastsinnlichen Gestalt näher klassifizieren. Berührungen durch filmische Körper können etwa »aufwallend«, »verblassend«, »flüchtig«, »explosionsartig«, »anschwelend«, »abklingend«, »berstend«, »sich hinziehend« usw. (ebd., 83) erscheinen, was den Kontakt sowohl als bestimmte Geste erlebbar machen als auch diese Geste näher charakterisieren kann. Die Taktilität bspw. von emersiv bewegten Gegenständen kann durch Unterschiede in der intensiven Verlaufskontur so etwa entweder als Geste des beiläufigen Berührens, als Geste des hypnotisch bannenden, insistierenden Festhaltens, des aggressiven Übergriffs oder des fürsorglichen, rhythmischen Wiegens erlebt werden.

251 Intensität, Zeitmuster und Gestalt gehören dabei, zusammen mit Bewegung und Anzahl, als »globale[] Merkmale des Erlebens« (ebd., 80) für Stern zu den »amodalen« Wahrnehmungen, die nicht nur über *eine* bestimmte Sinnesmodalität, sondern »transmodal« bzw. »intermodal« (er benutzt beide Begriffe austauschbar) übertragbar seien, worauf auch die Abstimmung zwischen Mutter und Säugling aufbaue. Insofern könnten sie als »supramodal[]« (ebd., 79) betrachtet werden; sie seien »Qualitäten oder Eigenschaften, die den meisten oder allen Wahrnehmungsmodalitäten gemeinsam sind« (ebd., 217).

Eine haptico-taktile Filmanalyse ist nun zusammenfassend als Perspektive zu verstehen, die danach fragt, wie der *Stil der Emergenz haptischer oder taktiler Körper*, der maßgeblich durch den *Stil der genutzten ästhetischen Mittel* bestimmt wird, mir in der Einstimmung auf diese Körper eine bestimmte *Art* und einen bestimmten *Stil des Tast- oder Fühlverhaltens* nahelegt und ob hieraus eine Verstehbarkeit des Wahrgekommenen als eine bestimmte, affektiv valente Berührungsgeste anreizend oder ausführend resultiert, welche vor dem Hintergrund der weiteren, sich wechselseitig modulierenden Einflussgrößen der Szene Stimmung und emotionale Bedeutsamkeit generiert.

4.5 LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON in haptico-taktiler Analyse

Die Filmbiografie *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* (SCHMETTERLING UND TAUCHER-GLOCKE, FR/USA 2007, Julian Schnabel) basiert auf den gleichnamigen Memoiren des französischen *ELLE*-Chefredakteurs Jean-Dominique »Jean-Doc« Bauby. Dieser erleidet im Dezember 1995 durch einen Schlaganfall das seltene Locked-in-Syndrom und verbringt die letzten 15 Monate seines Lebens in einem kognitiv uneingeschränkten, aber körperlich fast vollständig gelähmten Zustand. Kontrolliert bewegen kann er zunächst nur das linke Augenlid. Im Verlauf der Therapie lernt er auch eingeschränkte Kopfbewegungen; sprechen wird er aber bis zu seinem Tod nicht mehr.²⁵² Das Buch *Le scaphandre et le papillon*, das kurz vor seinem Tod im März 1997 bei Laffont veröffentlicht wurde, diktierte Bauby mithilfe der ESARIN-Methode, bei der ihm die Buchstaben des Alphabets, angeordnet nach der Häufigkeit ihres Vorkommens in der französischen Sprache, von seiner Lektorin vorgelesen wurden und er den gewünschten Buchstaben per Blinzeln auswählte. Julian Schnabels Film beginnt mit Baubys (Mathieu Amalric) Erwachen aus einem zwanzigtägigen Koma in einem Bett im Krankenhaus Berck-sur-Mer bei Calais (der Originalschauplatz, wo Bauby gepflegt wurde). Über die Länge des ersten Drittels des Films sind wir als Zuschauer*innen, unterbrochen nur von wenigen Erinnerungs- und Vorstellungssequenzen bzw. »Mindscreens« im Sinne Bruce Kawins (1978), über subjektive Kamera und subjektiven Hörstandpunkt in Baubys Körper verortet und erleben die diegetische Welt intersubjektiv empathisch durch den Filmleib-als-Figurenleib.

Bestehende Lesarten: Extensiv eingeschränkt

An den bestehenden Analysen des Films ist nun zunächst bemerkenswert, dass er oft als rares Beispiel eines »tatsächlich funktionierenden« *extended point-of-views* gelesen und in Differenz zu Filmen wie *LADY IN THE LAKE* (DIE DAME IM SEE, USA 1947, Robert Montgomery) gesetzt wird, welcher aus Gründen, die Sobchack umfassend in *The Address of the*

252 Seinen Memoiren (Bauby 1997) ist zu entnehmen, dass er durch physiotherapeutische Maßnahmen und Training den Kopf um 90° hin- und herbewegen konnte. Auch gelang ihm innerhalb von etwa vier Monaten nach dem Schlaganfall, die einzelnen Buchstaben des Alphabets auszusprechen; dies kostete ihn allerdings zu große Anstrengung, um darüber wirklich zu kommunizieren.