Sonja Kirschall

AUDIOVISION ZWISCHEN HAND UND HAUT

Zu einer hapto–taktilen Filmtheorie



[transcript] Film

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Sonja Kirschall
Audiovision zwischen Hand und Haut

Film

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Die Open Library Community Medienwissenschaft 2023 ist ein Netzwerk wissenschaftlicher Bibliotheken zur Förderung von Open Access in den Sozial- und Geisteswissenschaften:

Vollsponsoren: Technische Universität Berlin / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek der Humboldt-Universität zu Berlin | Staatsbibliothek zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz | Universitätsbibliothek Bielefeld | Universitätsbibliothek Bochum | Universitäts- und Landesbibliothek Bonn | Technische Universität Braunschweig / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Chemnitz | Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt | Sächsische Landesbibliothek, Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB Dresden) | Universitätsbibliothek Duisburg-Essen | Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf | Goethe-Universität Frankfurt am Main / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Freiberg | Albert-Ludwigs-Universität Freiburg / Universitätsbibliothek | Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen | Universitätsbibliothek der FernUniversität in Hagen | Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg | Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek - Niedersächsische Landesbibliothek | Technische Informationsbibliothek (TIB) Hannover | Universitätsbibliothek Kassel | Universität zu Köln, Universitäts- und Stadtbibliothek | Universitätsbibliothek Leipzig | Universitätsbibliothek Mainz | Universitätsbibliothek Mannheim | Universitätsbibliothek Marburg | Ludwig-Maximilians-Universität München / Universitätsbibliothek | FH Münster | Universitäts- und Landesbibiliothek Münster | Bibliotheks- und Informationssystem (BIS) der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg | Universitätsbibliothek Passau | Universitätsbibliothek Siegen | Universitätsbibliothek Vechta | Universitätsbibliothek der Bauhaus-Universität Weimar | Zentralbibliothek Zürich | Zürcher Hochschule der Künste

Sponsoring Light: Universität der Künste Berlin, Universitätsbibliothek | Freie Universität Berlin |Bibliothek der Hochschule Bielefeld |Hochschule für Bildende Künste Braunschweig |Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden - Bibliothek | Hochschule Hannover - Bibliothek | Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig | Hochschule Mittweida, Hochschulbibliothek | Landesbibliothek Oldenburg | Akademie der bildenden Künste Wien, Universitätsbibliothek | Jade Hochschule Wilhelmshaven/Oldenburg/Elsfleth | ZHAW Züricher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Hochschulbibliothek | Westsächsische Hochschule Zwickau | Hochschule Zittau/Görlitz, Hochschulbibliothek

Mikrosponsoring: Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden | Deutsches Zentrum für Integrations- und Migrationsforschung (DeZIM) e.V. | Technische Universität Dortmund | Evangelische Hochschule Dresden | Hochschule für Bildende Künste Dresden | Hochschule für Musik Carl Maria Weber Dresden, Bibliothek | Palucca Hochschule für Tanz Dresden – Bibliothek | Filmmuseum Düsseldorf | Universitätsbibliothek Eichstätt-Ingolstadt | Bibliothek der Pädagogischen Hochschule Freiburg | Berufsakademie Sachsen | Bibliothek der Hochschule für Musik und Theater Hamburg | Hochschule Hamm-Lippstadt | Hochschule Fresenius | ZKM Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe | Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig | Hochschule für Musik und Theater „Felix Mendelssohn Bartholdy“ Leipzig, Bibliothek | Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf - Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Regensburg | Bibliothek der Hochschule Rhein-Waal | FHWS Hochschule Würzburg-Schweinfurt

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Sonja Kirschall

Audiovision zwischen Hand und Haut

Zu einer hapto-taktilen Filmtheorie

[transcript]

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Die erste Fassung der vorliegenden Publikation ist 2023 von der Fakultät für Philologie an der Ruhr-Universität Bochum als Dissertation angenommen worden. Gutachterinnen: Prof. Dr. Eva Warth, Prof. Dr. Henriette Gunkel, Datum der Disputation: 11.07.2023

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über https://dnb.dnb.de/ abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell.
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2024 im transcript Verlag, Bielefeld
© Sonja Kirschall

Umschlaggestaltung: Jan Gerbach, Bielefeld
Umschlagabbildung: Sonja Kirschall, Bochum
Lektorat: Philipp Blömeke, Bochum
Korrektorat: Kerstin Guhlemann, Dortmund
Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar
https://doi.org/10.14361/9783839471289
Print-ISBN: 978-3-8376-7128-5
PDF-ISBN: 978-3-8394-7128-9
EPUB-ISBN: 978-3-7328-7128-5
Buchreihen-ISSN: 2702-9247
Buchreihen-eISSN: 2703-0466

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Für die, die mich sehen und halten.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Inhalt

Danksagung 9

1. Annäherung: Augenhände 13

2. Das Tastsinnliche als Projektionsfläche 45
2.1 Den Tastsinn handhabbar machen – Definitionen 47
2.2 Den Tastsinn deuten – Sinnesgeschichte und Subjektivierung 64
2.3 Das Tastsinnliche (audio-)visuell denken – Konzeptgeschichte 87

3. (Un-)Greifbarkeiten: Das Haptische und das Optische 125
3.1 Das Haptische und das Optische bei Alois Riegl 126
3.2 Das Haptische und das Optische bei Laura Marks 141
3.3 Der böse Blick, die gute Hand? Blick- und Tastpolitiken 166

4. Zu einer hapto-taktilen Filmtheorie 193
4.1 Das Haptische und das Taktile 195
4.2 Strategien der Vertastsinnlichung von ASMR-Videos 212
4.2.1 Ummanteln, Eintauchen: Umhüllungen und Submersionen 212
4.2.2 Übergreifen, Annähern: Emersive und allative Taktilisierung 229
4.2.3 Wogen, Schwingen, Pulsieren: Rhythmische Taktilisierung 247
4.2.4 Prasseln, Flimmern, Rauschen: Filmophane Flächen 260
4.2.5 Spiegeln, Simulieren: Taktile Stellvertretung und materielle Mimesis 271
4.3 Potenzialität und Aktualität 293
4.4 Zum Vokabular einer hapto-taktilen Filmtheorie 302
4.4.1 Film als Prozess hapto-taktiler Emergenzen 303
4.4.2 Modi filmischer Tastsinnlichkeit 312
4.4.3 Film als hapto-taktile Gestik und affektive Valenz 360
4.5 Le Scaphandre et le Papillon in hapto-taktiler Analyse 365

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

5. Schlussbetrachtungen: Loslassen 401

6. Quellenverzeichnis 415
Literatur 415
Filme 449
Serien 452
Online-Videos 452

7. Anhang 457

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Danksagung

Bei der vorliegenden Publikation handelt es sich um eine unwesentlich überarbeitete Version meiner Dissertationsschrift, die ich im Mai 2023 im Fach Medienwissenschaft an der Fakultät für Philologie der Ruhr-Universität Bochum eingereicht und im Juli 2023 erfolgreich verteidigt habe.

Ich danke meinen Betreuerinnen Prof. Dr. Eva Warth und Prof. Dr. Henriette Gunkel für das Möglichmachen unmöglicher Termine, für ihre unermüdliche fachliche, aber auch moralische Unterstützung, für zahlreiche Cappuccinos und Denkanstöße bei Lagebesprechungen in Bochumer und Berliner Cafés sowie vor allem für ihre Geduld und Akzeptanz meiner Art zu denken und zu schreiben, für ihr Vertrauen und für die Freiräume, die sie mir bei der Ausarbeitung des Themas gelassen haben.

Für inspirierende Gespräche und wertvolles Feedback danke ich den Mitgliedern des Kolloquiums Medien und Gender der RUB, insbesondere Mary Shnayien, Peter Vignold, Felix Raczkowski, José Herranz Rodríguez, Philipp Hanke, Julia Eckel, Natascha Frankenberg, Christine Piepiorka, Jennifer Eickelmann, Jasmin Degeling, Sarah Horn, Mareike Meis, Kim Carina Hebben, Arne Schröder und Philipp Hohmann. Auch danke ich meinen ehemaligen Kolleg*innen am Institut für Medienwissenschaft der RUB, allen voran Hanna Surma, sowohl für die Herzlichkeit, mit der sie 2009 meinen Arbeitsbeginn begleitet hat, als auch für ihre für mich immer vorbildhafte analytische und sprachliche Präzision, sowie Hilde Hoffmann, für ihr immer offenes Ohr bei fachlichem wie persönlichem Redebedarf.

Sehr profitiert habe ich auch von dem spannenden Austausch mit den Mitgliedern des Dis(s)Connect-Kolloquiums, insbesondere Melanie Konrad, Julia Preisker, Daniel Gönitzer, Oliver Maaßberg, Hanna Huber, Martin Siegler und Laura Katharina Mücke, die mich u. a. darauf hinwies, wie viel von dem, was ich theoretisch zu fassen versuchte, sich an dem wunderbaren Film Le Scaphandre et le Papillon veranschaulichen lassen würde.

Ebenfalls gilt mein großer Dank der Sozialforschungsstelle Dortmund, deren rücksichtsvolle Arbeitsgestaltung und kollegiales und wertschätzendes Arbeitsklima mir besonders in den Phasen der Verteidigung und Veröffentlichung den Rücken gestärkt haben.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Vor allem aber möchte ich denjenigen Menschen danken, die diese Arbeit auf die grundlegendste und wichtigste Weise ermöglicht haben, indem sie *mich* ermöglichen. Ihr macht mich zu der, die ich bin und ihr gebt meinen Vorhaben, meinem Denken und Handeln Wert und Sinn. Dieses Buch, das ich ohne euch niemals hätte fertigstellen können, ist euch gewidmet:

Kerstin Guhlemann danke ich für unsere nunmehr 20-jährige Freundschaft, die den mit Abstand bedeutendsten Erfolg meines Studiums in Bochum darstellt. Wie viel ärmer wäre alles ohne deinen Erfindungsreichtum, deine messerscharfen Analysen und deinen überschäumenden Witz. Danke für geteilte Dissphorien und Euphorien, für zahlreiche ekelhaft neoliberale wOrKaTiOnS in Nord-, West- und Ostdeutschland und für die allzeit bereitwillige Miterforschung und Statikprüfung meiner Gedankengebäude und anderer Lost Places, aber auch fürs gemeinsame Prokrastinieren, Übersprungshandeln, Entwerfen diverser steiler Ausstiegsfantasien, Ersporteln und Erspielen von Ausdauer und hoffnungsvollen Sanity Tokens und Innovieren von programmatischen Hilfsmitteln wie dem bahnbrechend süffigen Cocktail DissSolution.

Philipp Blömeke danke ich für unsere bald 15-jährige Freundschaft und ihre so mühelose wie mitreißende Schaffenskraft, die mich immerzu Neues entdecken lässt und Bedeutung verleiht, wo ich sie oft nicht vermutet hätte. Ich danke dir dafür, der Stille ihre tausend Gesichter abzulauschen, Dinge zu verstehen, die niemand sonst versteht, und Worte zu finden, wo es unmöglich scheint. Ich danke dir für deine grenzenlose Feinsinnigkeit, Empathie und Fürsorge. *All die Jahre*. Ich danke dir für deine Kunst und für ihren stets tastenden und fühlenden Blick gerade auf die kleinsten Dinge in all ihrer Monumentalität, fürs Teilen meiner Liebe zur Nahsicht und fürs Beisteuern von Weitsicht, wo es nötig ist, und nicht zuletzt auch für das gewissenhafte Lektorat dieser Arbeit.

Ann-Kathrin Klestil, dir danke ich für unzählige Spaziergänge und gute Gespräche, für die fast übersinnliche Fähigkeit, dich genau in den Momenten zu melden und zu fragen, wie es mir geht, in denen diese Frage allein schon wieder so vieles besser macht, und für deinen herausragenden Altruismus, der mich schon oft versöhnlicher mit der Welt gestimmt hat.

Mary Shnayien, Peter Vignold, Len Klapdor und Jan Nastke danke ich für das gemeinsame Eruieren diversester Problemlagen und für euer tatkräftiges Krisenmanagement u. a. durch Maßnahmen der Technikedukation und der sozialen Wiedereingliederung auf dem Safe-Space-Sofa, vor allem aber für diese unbezahlbaren Abende voll von brüllendem Gelächter und absoluter Gegenwärtigkeit, an denen, einfach so, alles in Ordnung ist. Len, mit deiner Autismus-Expertise und besonderen Aufmerksamkeit hast du außerdem den Anstoß zu meiner Diagnose gegeben, die mir die Möglichkeit eröffnet hat, endlich so vieles zu verstehen, anders sehen zu lernen und bessere Entscheidungen für mich zu treffen. Danke, fellow ND.

Meinen Eltern Ulrike und Horst Kirschall danke ich dafür, dass sie mir durch ihre harte Arbeit und ihr prospektives Handeln, kurz, durch ihr frühes Erwachsenwerden, den Luxus einer langen Kindheit geschenkt haben. Ihr habt stets alles dafür getan, mir Mittel und Wege zu ermöglichen, frei meine Interessen zu verfolgen und mich auch in all den Unwägbarkeiten eines Lebens im Wissenschaftsprekariat immer unterstützt. Ihr habt meine Krisen und schwierigen Launen ausgehalten und mitgetragen und selbstlos geholfen, wo ihr konntet. Ihr habt euch über jeden meiner Schritte mit mir gefreut und

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

daran geglaubt, dass diese Arbeit fertig werden wird, ohne es zu erwarten. All das ist alles andere als selbstverständlich. Meinem Bruder Thomas Kirschall danke ich vor allem für die Unterstützung durch sein breites Filmwissen. Danke für die vielen hilfreichen Sehempfehlungen und für deine Begeisterungsfähigkeit für ausufernde Diskussionen über dramaturgische und ästhetische Fragen. Und für deine generelle Nonchalance, die, wie ich mir einbilde, an guten Tagen ein bisschen auf mich abfärbt. Ich bin sehr froh, euch zu haben.

Hermine Kirschall danke ich für ihr untrügliches Gespür, mich auch dann richtig zu verstehen, wenn ich nicht die richtigen Worte hatte. Danke für die Heimat in den Weinbergen und für den Reichtum schöner Erinnerungen, den du mir vermacht hast. Ich wünschte, du wärst noch hier und könntest Deinem Baum weiter beim Wachsen zusehen.

Besonderer Dank gilt zuletzt Ursel und Hans Mischke, die mir in einer weichenstellenden Zeit und darüber hinaus ein zusätzliches und sehr bereicherndes Zuhause geboten haben. Ihr wart mir von klein auf Anlaufstelle und Nährboden für meine Liebe zum Lesen, Beobachten, Fragen, Grübeln, Sortieren und Basteln mit Materiellem wie Immateriellem.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

1. Annäherung: Augenhände

> Auf jedem Finger hatte ich ein kleines Auge, das mit blinzelndem Entzücken all diese glitzernde Weiße und das eigentliche Schweben registrierte.
> – *Peter Egermann in* Aus dem Leben der Marionetten

Ingmar Bergmans Filmdrama Aus dem Leben der Marionetten (D 1980) dreht sich um die Hassliebe des Protagonisten Peter Egermann (Robert Atzorn) zu seiner Frau Katarina (Christine Buchegger), die bereits zu Beginn des Films im stellvertretenden Mord an der Prostituierten Katharina »Ka« Krafft (Rita Russek) kulminiert. Die Vorgeschichte der Tat wird im Folgenden über Rückblenden und Vernehmungsprotokolle aufgerollt. In der zweiten Hälfte des Films wird ein Brief erwähnt, in dem Egermann seinem Freund und Psychiater Mogens Jensen (Martin Benrath) von einem Traum berichtet (TC 01:00:06-01:06:13). Die filmischen Mittel versetzen uns in das Traumszenario hinein: Zu dem Geräusch eines lauter werdenden Kurzzeitweckers sehen wir eine Aufblende aus Weiß auf eine Bettszene in der Halbtotalen[1] aus der Vogelperspektive. Peters Stimme erzählt im Voice-Over: »Ich träumte, dass ich schlief. Ich träumte, dass ich träumte.« Auf dem Bett liegen Katarina und Peter; die Hände der beiden befinden sich in der Mitte des Bettes in kleinem Abstand voneinander. Die Fast-Verbindung der Fingerspitzen, zwischen Zeigegeste und heraufbeschworener Berührung angesiedelt, zu deren Wirkung Doris Kolesch auf die Evokation eines »Fluidums«[2] hinweist, wird durch einen Zoom-in auf diesen Be-

1 Einstellungsgrößen hier und im Folgenden nach Beil/Kühnel/Neuhaus (2012, 79f.).

2 Kolesch (2010, 230): »Zwischen Ergreifen und Zeigen, zwischen Vergewisserung und Orientierung schafft die Geste der Berührung zugleich einen Abstand und seine Überwindung, eine Grenze und ihre Aufhebung.« Bereits in dem so erzeugten »*spatium*« (ebd.; Herv. i. Orig.), dem »Abstand, […] der gleichsam Bedingung der Möglichkeit wie auch Grenze der Berührung ist«, wirke ein »Fluidum des Kontakts«, ein »Geschehen der Ansteckung, der Kontamination und Übertragung«, das »nicht auf die unmittelbare physische Verbindung angewiesen ist« und das die ästhetische Wirkmacht von in dieser Art (fast-)berührungsgestischen Darstellungen wie etwa Michelangelos *Die Erschaffung Adams* bestimmt. Zu Vorstellungen von Kontaktmagie und dem Begriff des Fluidums vgl. auch Böhme 1996, 190f.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

reich des Bettes betont; wie eine Vollendung der vorbereiteten Verbindung wird das Bild unscharf und die Formen verschwimmen ineinander. Währenddessen spricht Peter weiter: »Alles war sehr sinnlich. Ich meine in einer weiteren Hinsicht, nicht nur erotisch.« Es folgt eine Abblende zu Weiß; zeitgleich ertönt der laute, schrille und unangenehme Ton eines gestrichenen Instruments (vermutlich gestrichenes Glas, eventuell auch ein Waterphone), der das Ticken des Weckers beendet. Die Atmosphäre der gesamten Szene ist bestimmt durch das Zusammenspiel des leisen Rauschens der Tonspur mit der sichtbaren Körnung des 35mm-Films, den monochromen Schattierungen des Schwarz/Weiß-Bildes und dem wiederholten Abdriften in die Unschärfe; die Kombination der Eindrücke erzeugt eine fühlbare Weichheit, die umso mehr durch die sinnliche Spannungssteigerung hervorzutreten scheint, die das hypnotische und alarmierende Ticken des Weckers generiert, sowie durch den Kontrast zur schneidenden Schärfe des plötzlichen Instrumententons, auf den Stille folgt.

Nach einer Aufblende aus Weiß sehen wir eine Seitenansicht von Katarinas Kopf in der Nahaufnahme; dieser dreht sich in Zeitlupe in Richtung Kamera. »Aber irgendwie gab es einen deutlichen Zusammenhang zwischen meinem Unterleib und einem intensiven und guten Duft«, fährt Peters Stimme fort. Es folgt eine Überblendung zu einer Wiederholung der Szene; Katarinas Kopf dreht sich erneut zum*zur Betrachter*in. Die offenbar handgehaltene Kamera reagiert auf diese Bewegung jeweils mit minimalen Anpassungsbewegungen und Nachjustierungen des Zooms. Derweil spricht Peter weiter: »der Feuchtigkeit einer Frau, Schweiß, Speichel« – die folgende Abblende zu Weiß wird erneut durch den stechenden Klang des Instruments durchschnitten, diesmal einen Halbton tiefer – »dem frischen Geruch dicken Haars«. Nach einer Aufblende aus Weiß sehen wir jetzt Peters Kopf hinter Katarinas; er beginnt, sein Gesicht nah an ihrem nackten Körper entlang langsam nach unten zu bewegen, während seine Stimme erzählt: »Ich bewegte mich mit geschlossenen Augen über eine glitzernde, weitläufige Fläche und alles war sehr still. Meine Befriedigung war absolut«. Die mal langsame, mal schnellere Kamerabewegung evoziert dabei den Eindruck eines unsteten Tastens; das Wort »glitzernde« wird untermalt von dem erneuten Erklingen des Instrumententons, der diesmal deutlich höher und leiser ausfällt und als akustische Markierung eines visuellen ›Glitzerns‹ spontan Sinn zu ergeben scheint. Nach einer Überblendung, die mit einem weiteren, diesmal etwas tieferen Ton des Instruments zusammenfällt, sehen wir Peters Kopf erneut oben neben Katarinas und die Abwärtsbewegung seines Kopfes wiederholt sich. Er spricht weiter:

> Und ich hatte ein komisches Bedürfnis, eine lustige Geschichte zu erzählen. Aber ich konnte nicht sprechen. Was mich aber nicht im Mindesten quälte; im Gegenteil fühlte ich, dass das Schweben mit meiner Stummheit eng zusammenhing –

Es folgt die Überblendung zu einer Großaufnahme von Peters Händen; »und dass mein Gehirn intensiv« – mit dem Wort »intensiv« setzt ein höherer, quälender Ton ein – »auf meine Hände, oder vielmehr auf meine Fingerspitzen konzentriert war.« Peters rechte Hand bewegt sich auf die linke zu. »Auf jedem Finger hatte ich ein kleines Auge, das mit blinzelndem Entzücken« – Wir sehen eine Überblendung zu einer noch näheren Einstellung, die nur noch Peters rechte Hand zeigt, welche sich bedächtig erst Richtung Kamera

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

bewegt, dann aber nach unten greift und Katarinas Gesicht berührt – »all diese glitzernde Weiße und das eigentliche Schweben registrierte.« Peters Fingerspitzen gleiten leicht zitternd an Katarinas Gesicht herunter zu ihrem Hals. »So war es gut. So konnte es bleiben.« Seine Hand erreicht Katarinas Hand, die auf ihrer Brust liegt, stößt diese leicht an und berührt dann ihre Brustwarze. Es folgt eine Abblende zu Weiß, dann eine Aufblende auf Peters Gesicht in ganz großer Einstellung, der in die Kamera spricht:

> Ich dachte … Oder richtiger, ich dachte überhaupt nicht; es floss mir wie ein vielfarbiges Band durch die Lippen: Wenn du mein Tod bist, dann sei willkommen, mein Tod. Bist du das Leben, dann sei willkommen, mein Leben.

Nach einem erneuten schneidenden Ton und einer Überblendung über Weiß sehen wir Peter und Katarina in der Totalen aus der Vogelperspektive in derselben Haltung wie anfangs im Bett, aber diesmal nackt und auf dem Boden liegend. Peters Stimme ist nun wieder Voice-Over:

> Ich befinde mich also in einem geschlossenen Raum ohne Fenster oder Türen, aber auch ohne Dach oder Wände, möglicherweise auch eingeschlossen in einer Kugel oder einer Ellipse; ich weiß nicht so genau; ich bin nie auf den Gedanken gekommen, die Umrisse dieses Raums zu untersuchen. Ich träumte, dass ich aus tiefem Schlummer erwachte. Ich lag auf dem Fußboden, der weich war wie ein dicker Teppich. Ich fühlte mich behaglich, warm und zufrieden.

Neben den gezeigten Berührungen nackter Haut und den sprachlichen Referenzierungen taktiler Qualitäten und Empfindungen enthält die beschriebene Szene eine Fülle an auf ganz unterschiedlichen Ebenen angeordneten und interagierenden Mitteln der Adressierung tastsinnlicher Erfahrung: Die Überbelichtung und Ab- und Aufblenden zu bzw. aus Weiß evozieren das wärmende Licht einer Sonne, aber auch eines Filmprojektors, der die Häutchen der Filmbilder durchstrahlt. Das angesprochene Glitzern stellt eine intermittierende Reizung dar, deren leichtes visuelles Prasseln sich für uns in der tanzenden Körnung des Films, aber auch im White Noise der Tonspur auszudrücken scheint. Auf den notwendig intermittierenden Charakter von Berührungsempfinden wird auch durch die Wiederholungen angespielt, die die Szene auf der Soundebene durch den wiederkehrenden Ton des Instruments und durch Peters metrische Betonung, auf der Bildebene durch die schleifenhaft wiederholten Bewegungen der Körper bestimmen.

Ganz verschiedene technisch-ästhetische Mittel wie (Un-)Schärfe, Einstellungsgröße, Belichtung, Mise-en-scène, Kamerabewegung, Monolog, Ton, Körnung und Monochromie erzeugen hier einen Komplex der Sinnesvermischung, in dem die »Welten« der Sinnesbereiche leichter ineinander übersetzbar und durch einander ausdrückbar wir-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ken (PhW 260ff.).[3] Damit ist ein synästhetisches[4] Potenzial von Film angesprochen, das in der Filmtheorie besonders in den letzten drei Jahrzehnten zu einem wachsenden Interessenfeld geworden ist, innerhalb dessen das Phänomen untersucht wird, dass Film über audiovisuelle Mittel auch Empfindungen in anderen Sinnesmodalitäten erzeugen kann. Die hier beschriebene Szene ruft ganz verschiedene Themen und Differenzierungen auf, die in diesem Feld eine Rolle spielen, etwa das Verhältnis von Denken, Sprechen und Fühlen, Sinnhaftigkeit und Sinnlichkeit, Sinnlichkeit und Erotik, Bild und Ton, Verbindung und Trennung, Sensibilität und Schmerz, Subjekt und Umraum, Innen und Außen, Umriss und Auflösung, Direktheit und Medialisierung. Von besonderem Interesse ist hier für mich allerdings zunächst Peters Rede von den augenbesetzten Fingerkuppen, denn diese metaphorisiert nicht nur eine mögliche Verschränkung gerade des Seh- und Tastsinns, sondern evoziert darüber hinaus eine ganz bestimmte Frage, die sich aus der Platzierung der Augen auf den Fingerspitzen ergibt und die eine – vielleicht sogar die

3 Teilweise werden hierbei intermodale Analogien genutzt, etwa bei der akustischen Markierung der »glitzernde[n] Weiße« mit einem hellen Ton. Intermodale Analogien sind gefühlte Entsprechungen zwischen über unterschiedliche Sinnesmodalitäten wahrgenommenen Qualitäten auf Basis eines *tertium comparationis* wie Helligkeit, Intensität, Rauheit, Volumen oder Dichte (vgl. Behne 1991; 2002; 2003). Helligkeit als Licht- oder Tonqualität kann dabei über die Assoziation von Leichtigkeit mit Taktilität in Verbindung gebracht werden. So beschreibt etwa bereits der Experimentalpsychologe Edward B. Titchener (1910) eine ganz leichte Berührung des Handrückens als eine »Empfindung von heller Qualität« hervorbringend (ebd., 146).

4 Synästhesie (von altgr. συναισθάνομαι *synaisthánomai* ›mitempfinden‹ oder ›zugleich wahrnehmen‹) wird abhängig von der jeweiligen Forschungsdisziplin unterschiedlich definiert. Wahrnehmungspsychologische, neurologische oder medizinische Texte verstehen darunter oft eine Normvariante der Wahrnehmung, die bei einem kleinen Anteil der Bevölkerung (sogenannten Synästhet*innen oder Synästhetiker*innen) nachweisbar ist und bei der ein Stimulus in einer bestimmten Sinnesmodalität (*Inducer*) eine von der Norm abweichende zusätzliche Sinneswahrnehmung in einer anderen Sinnesmodalität (*Concurrent*) hervorruft – etwa wenn der Buchstabe A die Farbwahrnehmung Rot mitauslöst; vgl. Adler/Zeuch (2002); Simner/Hubbard (2013); Curtis/Glöde/Koch (2010). Wahrnehmungsphilosophische, insbesondere phänomenologische Ansätze oder Embodiment-Ansätze aus der kognitionswissenschaftlichen *Philosophy of Mind* gehen dagegen von einer grundsätzlichen Zusammenarbeit der Sinne aus. Disziplinabhängig ist insofern umstritten, ob Synästhesie die Ausnahme oder die – bei manchen eben sichtbarer ausgeprägte – Regel ist. Für Letzteres sprechen die sogenannten crossmodalen Korrespondenzen, intermodalen Analogien/Assoziationen oder schwachen Synästhesien, die bei fast allen Menschen nachweisbar sind – etwa die Tendenz, hohe Töne eher mit hellen als mit dunklen Farben zu verbinden oder die Neigung zur Assoziation von bestimmten grafischen mit bestimmten phonetischen Formen, wie sie etwa der Bouba/Kiki-Effekt beschreibt. Oft wird darauf verwiesen, dass Wahrnehmung ohnehin immer ein sinnliches Gesamterleben, eine »Synaisthesis« ist und echte oder starke Synästhesien auch als idiosynkratisch erscheinende Ausnahmephänomene dennoch auf eine grundlegende Verbindung der Sinne verweisen, die in der »panästhetisch[en]« Weltwahrnehmung von Embryo und Säugling noch vorhanden ist, im Heranwachsen aber unterschiedlich stark differenziert wird (Emrich 2010, 12f.). In der Leibphänomenologie gilt Wahrnehmung als immer synästhetisch; Synästhesie wird dort verstanden als grundlegende Imbrikation von Sinnesfeldern und deren gegenseitige Übersetzbarkeit, da diese (in ihrer jeweiligen, zur Kommunikation mit den anderen Sinnen fähigen Art) von demselben synoptisch wahrgenommenen Gegebenen sprechen (vgl. PhW 260ff.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

wichtigste – Grundstruktur des filmtheoretischen Diskurses um filmische Tastsinnlichkeit anspricht.

Augenhände

Noch deutlicher drängt sich diese Frage in einer Sequenz des Films El Laberinto del Fauno (Pans Labyrinth, ES/MX 2006, Guillermo del Toro) auf, in der ebenfalls eine der menschlichen Physis widersprechende Integration des Sehorgans Auge und des Tastorgans Hand thematisiert und hier nicht nur sprachlich referenziert, sondern für die Zuschauer*innen auch visuell erfahrbar wird: In der zweiten von Pan (Doug Jones) gestellten Prüfung trifft die Protagonistin Ofelia (Ivana Baquero) auf den *Pale Man*, ein kinderfressendes Monster[5], das seine Augen in den Handinnenflächen trägt. Nachdem der *Pale Man* die vor ihm auf dem Tisch liegenden Augäpfel blind ertastet, ergriffen und sich selbst in die Handflächen eingesetzt hat, was zusätzliche Aufmerksamkeit auf ihre merkwürdige Verortung zieht, verfolgt er Ofelia durch die Gänge und Gewölbe seiner Behausung (TC 01:00:44-01:01:55). Dabei hält er seine Hände zunächst mit den Handinnenflächen nach außen vor die Stirn gepresst, wie um sein Gesicht zu vervollständigen. Die Finger erinnern dort platziert an Wimpern und verstärken den Eindruck der Verschmelzung von Auge und Hand zu einem neuen Organ, das einerseits – überzeichnet und mutiert – Cronenberg'schen *body horror* auslöst (vgl. Papenburg 2011b), andererseits aber auch im Freud'schen Sinne »unheimlich« (Freud 1919) wirkt, da die Zusammenführung so zumindest teilweise vertraut erscheint; das Aufklappen der Hände mit den nach oben gerichteten Fingern erzeugt einen monströsen ›Augenaufschlag‹.

Nachdem der *Pale Man* mit schwerfälligen Schritten den Speisesaal verlassen hat und Ofelia in einen langen Kreuzgang gefolgt ist, hält er kurz inne und schleudert dann seinen rechten Arm nach vorn – eine Geste, die auf eigentümliche Weise zwei historische Beschreibungen der Eigenschaften visueller Wahrnehmung in eine konkrete Körperlichkeit übersetzt: Einerseits verweist sie auf das Sehen als Akt, der uns laut Herder »große Strecken weit aus uns hinaus[wirft]« (Ders. 1891[1772], 64) sowie laut Merleau-Ponty ein »Habhaftwerden auf Entfernung« (Ders. 1984[1960], 19; vgl. auch PhW 304f.) impliziert. Andererseits ruft die nach außen gedrehte, fast exakt vertikal gehaltene Handfläche den Eindruck einer Abwehrhaltung[6] hervor, was an die Auffassung denken lässt, der Sehsinn

5 Ebenfalls gespielt von Doug Jones. Interviews mit Mitgliedern der Filmcrew im Making-of ist zu entnehmen, dass sie die in der Diegese unbenannt bleibende Figur am Set als Hombre Pálido oder eben Pale Man bezeichnen. Laut dem deutschen Wikipedia-Eintrag zum Film basiert die Figur auf einem japanischen Yōkai (Dämonen-ähnliche Figuren des japanischen Volksglaubens), nämlich dem »Tenome« (jap. 手の目), was mit »Handauge« zu übersetzen sei, vgl. https://de.wikipedia.org/wiki/Pans_Labyrinth (15.04.2023).

6 Dies wird durch die Ähnlichkeit der ›Augenhände‹ zu der *Hand der Fatima*, einem Schutzsymbol im islamischen Volksglauben, das u. a. den bösen Blick abwehren soll, noch verstärkt. Der böse Blick wird oft als durch eigene Unvorsichtigkeit heraufbeschworen verstanden und besonders Kinder werden als davor schutzbedürftig empfunden; Ofelia als hungerndes Kind im bürgerkriegsgeplagten Nordspanien hat zuvor ihrem Begehren nachgegeben, ein paar Weintrauben von *Pale Mans* opulenter Tafel zu stehlen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

als Fernsinn halte sich die Dinge vom Leib und die Welt auf Distanz,[7] und erinnert so auch daran, wie fragil und kostbar diese Macht ist – hängt sie doch an einem Organ, das verletzlich und von Berührung immer potenziell bedroht ist, worauf etwa die umgangssprachliche Mahnung anspielt, etwas wie seinen Augapfel hüten zu müssen.[8] Die Verfolgung fortsetzend rudert der *Pale Man* dann, offenbar nur mühsam das Gleichgewicht haltend, mit den Armen durch die Luft und tastet wiederholt ins Leere; er versucht gleichzeitig, seine Augen auf sein Ziel hin auszurichten, sich selbst im Raum zu orientieren, in der Bewegung zu stabilisieren und sein Opfer mit den Händen zu ergreifen.

Die Frage, die dieser vor allem mit sich selbst kämpfende Körper dem*der Betrachter*in noch viel zwingender aufdrängt als Peters Traumbeschreibung in Aus dem Leben der Marionetten, ist diejenige nach den Möglichkeiten, Implikationen und Grenzen eines sehenden Greifens oder eines greifenden Sehens:[9] Ab wann verunmöglicht es sich selbst? Je näher die Hände des *Pale Man* Ofelia kommen, je greifbarer ihr Körper für ihn wird, desto näher kommt ihr Körper auch seinen Augen, desto mehr muss sein Sehen also darin versagen, ihren Körper im Raum zu lokalisieren[10] bzw. überhaupt noch etwas

---

7 Vgl. etwa Michel Serres, der in *Die fünf Sinne* die ästhetischen Qualitäten der impressionistischen Malerei gerade nicht an der Vermittlung momenthafter Lichterscheinungen festmacht, sondern erst in der Provokation des Tastsinns durch das Zusammenwirken der Materialität der Leinwand mit gemalten Hüllen, Oberflächen und Häuten realisiert sieht. Ebenso wie damit der Sehsinn allein für Serres kein angemessenes Rezeptionserlebnis herstellen kann, sind der Tastsinn und die manuelle Bearbeitung des Trägermaterials bereits in der Produktion des Kunstwerkes immens wichtig, denn das Welterleben, das der Kunstschaffung zugrundeliegt, wird erst durch die Anmutungen des Tastsinns mitreißend: »Das Auge, das stets auf Distanz bleibt, liegt auf der faulen Haut, bleibt gänzlich passiv. Kein Impressionismus ohne imprimierende Kraft, ohne die Pressionen des Tastsinns« (Ders. 1994[1985], 37).

8 Vgl. hierzu ebenfalls Freud (1919), der die in E. T. A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* thematisierte Angst vor dem Verlust der Augen mit dem Konzept der Kastrationsangst in Verbindung bringt. Zur damit bereits angerissenen Verbindung von Sehen und Macht vgl. genauer Kap. 3.3.

9 Tasten als aktive Exploration und Greifen hängen aufs Engste zusammen; Katz (1925) schreibt: »Von dem Tag an, wo das Kind sich der Hand als eines einheitlichen Greifwerkzeugs bedient, ist sie auch ein einheitliches Tastwerkzeug mit den dafür charakteristischen Tastbewegungsformen« (ebd., 160). Je nach individueller Physis können die Rolle als Werkzeuge des aktiven Greifens und Tastens natürlich auch andere Körperteile übernehmen; bei Menschen, die ohne Arme geboren werden, etwa die Füße. In dieser Arbeit wird, der Struktur der in sie eingeflossenen Diskursgeschichte entsprechend, häufig die Hand als sinnbildlich für den aktiven haptischen Weltbezug stehen, wo sich für die allermeisten Menschen das Körperwissen um aktives Greifen und Tasten auch maßgeblich kristallisiert, auch wenn dies eben nicht der einzig mögliche Ort dieses Körperwissens ist und ein ›Wissen der Finger‹ (vgl. Kap. 2.3) oder der Hände insofern je nach Tastendem*r auch ein Wissen der Arme, Zehen, Füße, Beine oder der Lippen sein kann. Trotz der stellenweise sinnbildlichen Nutzung der Hand (wie auch im Titel dieser Arbeit) liegt meinem Haptikbegriff generell, wie später mit Grunwald (vgl. Kap. 2.1) deutlich werden wird, ein umfassenderes, systemisches Verständnis vom Tasten zugrunde.

10 Die Orientierung des Subjekts im Raum und die Lokalisierung und Identifizierung von anderen Subjekten und Objekten darin wird gemeinhin, nach einem explizit oder implizit evolutionspsychologischen Gedankengang, als die Hauptaufgabe des Sehsinns bzw. als die hauptsächliche oder standardmäßig vorliegende Motivation von visuellen Wahrnehmungshandlungen verstanden (vgl. z. B. Böhme 1996, 198). Die Frage danach, welche Hauptaufgabe das Sehen ›normalerweise‹ zu erfüllen habe, spielt im gesamten Diskurs um das Verhältnis von Seh- und Tastsinn bei

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zu erkennen. *Pale Mans* monströser Körper und die sichtlich schwierige, doppelte Aufgabe des Greifens und des Sehens, die dieser seinen Händen aufzwingt, kann als visuelle Ausbuchstabierung eines Grundproblems verstanden werden, das sich – mal mehr, mal weniger stark reflektiert – durch den gesamten Diskurs um die Bedeutung des Tastsinns für die Filmwahrnehmung zieht: Ist ein greifendes, berührendes, tastendes Sehen notwendigerweise ein erschwertes, gestörtes, gehindertes Sehen? Muss der Blick vor dem zu nahe kommenden Objekt kapitulieren, bevor man davon sprechen kann, es mit »haptischen Bildern« oder einer »haptischen Visualität« (Marks 2000) zu tun zu haben? Sind haptische Bilder, mit anderen Worten, notwendig unlesbar, ihre Bildobjekte[11] unidentifizierbar?

Haptische Bilder

Damit sind wir bereits mitten im filmtheoretischen Ansatz Laura U. Marks', für den ebenjene Überlegung zentral ist. Marks' Dissertation *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (2000) hat zu einer bemerkenswerten Popularisierung der Begriffe des *haptic image* und der *haptic visuality* in der Filmwissenschaft geführt.[12] Saige Walton schreibt:

> In recent years, topics relating to touch and the senses, to the body, affect, and the emotions have received a considerable amount of attention across the humanities. More specifically, the work of film and new media theorist Laura U. Marks has broken new conceptual ground in prompting scholars to consider how the proximate senses (touch, taste, smell) shape the aesthetics of inter-cultural cinema, art, and experimental film and media (Dies. 2016, 6).

Marks selbst bezeichnet ihr Konzept der *haptic visuality* als »[s]till my best known work«.[13] Zweierlei fällt dabei auf:

---

der Filmwahrnehmung eine zentrale, wenn auch nicht immer sofort augenscheinliche Rolle; vgl. hierzu ausführlicher Kap. 3.2 und 3.3.

11 Ich verstehe Bildobjekt durchgehend mit Lambert Wiesing als »die im Bild sichtbar erscheinende Darstellung«, die Wiesing vom Bildträger als der materiellen Seite des Bildes unterscheidet: »[D]as Bildobjekt ist ausschließlich das Objekt, welches beschrieben wird, wenn jemand sagt, was er auf einem Bildträger zu sehen meint; es ist das Motiv«, das »Phänomen im Bild« und »Objekt einer Wahrnehmung« und hat »artifizielle Präsenz« (Ders. 2005, 30ff.).

12 So findet sich das Konzept des haptischen Bildes bzw. der haptischen Visualität nach Marks bspw. bei Martine Beugnet (2007; 2008), Amelia Jones (2008; 2016), Jennifer Barker (TE/2009a; 2010), Anke Zechner (2008; 2013a; 2013b; 2016), Anne Cranny-Francis (2009), Elena Gorfinkel (2010), Patrícia Silveirinha Castello Branco (2010), Bettina Papenburg (2011a), Catherine Grant (2011), Miriam Ross (2012), Terrie Waddell (2012), Marcus Stiglegger (2012), Romi Agel (2012), Davina Quinlivan (2012), Jane Stadler (2013), Saige Walton (2013; 2016), Kristoffer Noheden (2013), Jesko Jockenhövel (2013), Ariel Rogers (2013), Steven Allen (2013), Patricia Pisters (2014), Malgorzata Bugaj (2014), Lutz Koepnick (2014), Julia Alekseyeva (2015), Michael Pigott (2015[2013]), Ágnes Pethő (2015), Aparna Sharma (2015), László Tarnay (2015), Sara Janssen (2016), Katarzyna Paszkiewicz (2018), Laura Jaramillo (2018) und Drew Daniel (2019).

13 S. http://www.sfu.ca/~lmarks/styled-7/ (02.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Erstens scheint Marks' Konzept des haptischen Bildes überwiegend unkritisch übernommen und angewendet zu werden. Versuche, den Begriff breiter zu nutzen, indem bei den Analysen etwa die bei Marks aus dem Haptischen ausgeklammerte Raumtiefe integriert wird (vgl. Pigott 2015[2013]; Walton 2016), das Konzept auf 3D-Film übertragen wird (vgl. Ross 2012) oder entgegen Marks' Verständnis auch repräsentierende, verstehbare, narrativ einsetzbare Bilder als potenziell haptisch verstanden werden (vgl. Papenburg 2011a; Waddell 2012; Pisters 2014; Tarnay 2015; Trotter 2008; Walton 2016)[14] gibt es zwar; eine grundlegende Kritik des Konzepts, seiner Basisannahmen und seiner Herleitung steht aber weiterhin aus. In den sich auf Marks beziehenden Arbeiten wird das Konzept des haptischen Bildes, sofern es überhaupt kritisiert[15] und nicht nur auf bestimmte Filme angewendet wird, eher ›aufgestockt‹ als dahingehend geprüft, inwiefern sich Ansatzpunkte einer Überarbeitung bereits ganz grundlegend aus einer Prüfung der Entwicklung des Konzepts aus Riegls Schriften heraus ergeben können.

Zweitens erscheint erklärungsbedürftig, warum die Zusammenführung des Begriffs des Haptischen mit filmtheoretischen Überlegungen erst seit *The Skin of the Film* eine derartige Sichtbarkeit und Anwendungsbreite erfahren hat, zumal diese Verbindung sowie die Einführung des Begriffes des *haptic(al) cinema* schon früher durch Antonia Lant und Noël Burch geleistet worden sind.[16] Marks' Theorie scheint also einen bestimmten Nerv getroffen, ein bestimmtes Desiderat erfüllt zu haben; ihr Entwurf des haptischen Bildes löst offenbar etwas ein, das mit den früheren filmtheoretischen Formulierungen der Denkfigur des Haptischen noch nicht erfasst werden konnte. Die Beobachtung dieser Virulenz des Begriffs des haptischen Bildes in der Filmtheorie seit Marks, der eine sehr breite Anwendung in filmanalytischen Arbeiten unterschiedlichster Ausrichtungen erfährt, stellt dabei eine der Faszinationsquellen dar, aus denen sich die Motivation für die vorliegende Untersuchung speist. Die andere besteht in meiner Beobachtung der be-

14 Pisters (2014) nennt dabei die Überwachungsbilder der CCTV-Kameras in Red Road (GB 2006, Andrea Arnold) »a haptic kind of voyeurism« (ebd., 3) und versucht damit ebenfalls, eine Verbindung zwischen den Polen Sehen und Tasten, Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Kontrolle und Hingabe zu formulieren, deren Gegenüberstellung Marks' Theorie bestimmt; zu Red Road s. ausführlicher Kap. 4.1.

15 Eine kurze theoriekritische Einschätzung liefert Michaelsen (2019), die danach fragt, wie berechtigt es ist, interkulturellen und postmigrantischen Film überhaupt unter einem Paradigma der Nähe zu betrachten (s. hierzu näher Kap. 3.3). Kritik an Marks' Methode und ihrer effektiven Ausklammerung der Mise-en-scène äußert außerdem Rutherford (2006; s. hierzu näher Kap. 3.2); bei ihr werden der Begriff des haptischen Bildes, seine Herleitung und seine unausgeschöpften Potenziale aber nicht geprüft, sondern verkörpertes Filmerleben stattdessen mit Rückgriff auf Kracauer über den Begriff der *mimetic innervation* beschrieben. Zechners (2013b) Verbindung von Merleau-Ponty mit Deleuze (unter Nutzung von Marks) mithilfe des auf Kracauer und Adorno aufbauenden Begriffs der »mimetischen Anschmiegung« (ebd., 268ff.) verfährt ähnlich. Noheden (2013) kritisiert, dass bei Marks nicht genügend Raum für so etwas wie taktile Imagination gegeben sei. Laine (2006, 94f.) kritisiert, dass Marks haptisches Filmerleben nicht umfassend genug als affektiv verstehe, ohne dies näher auszuführen.

16 Burch und Lant unterscheiden sich in ihren Auffassungen von einer haptischen Dimension von Film allerdings stark von Marks; vgl. hierzu Kap. 2.3 dieser Arbeit.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

rührungslos teletaktilen ästhetischen Praktiken der sogenannten ASMR-Community[17], deren audiovisuelle Produktionen nun seit mehreren Jahren immer sichtbarer die Populärkultur, die Werbung und in Ansätzen bereits auch die Filmproduktion beeinflussen, die aber mit der Theorie haptischer Visualität analytisch nicht einholbar sind und gerade deshalb wichtige Impulse für eine Weiterentwicklung des Theoretisierens filmischer Tastsinnlichkeit liefern können. Der vorliegenden Arbeit voran steht deshalb eine Vorstellung der ASMR-Community, ihrer Videopraktiken und ihrer beginnenden Überschneidungen mit den Bereichen der Filmwissenschaft und Filmproduktion.

Bevor ich aber den Aufbau der vorliegenden Arbeit darlege, skizziere ich zu ihrer Situierung im Folgenden die theorie- und kulturgeschichtliche Situation, in der das Haptische als filmtheoretisches Denkmodell vor allem der angloamerikanischen und deutschen Filmwissenschaft überhaupt interessant zu werden beginnt. Daran anschließend werde ich über eine Problematisierung der Ungeschichtlichkeit des Tastsinns als kunst- und medientheoretisches Denkmodell zur Darlegung der Struktur der Arbeit fortschreiten und zuletzt meine Methodik näher erläutern.

Zur Geschichtlichkeit haptischer Filmtheorien

Für das filmwissenschaftliche Interesse an einer Theorie haptischer Filmwahrnehmung stellt diskursgeschichtlich insbesondere das Milieu der »somatischen« Filmtheorien[18], wie sie sich vor allem ab den 1990er Jahren entwickeln, einen fruchtbaren Nährboden dar. Diese wiederum entstehen einerseits maßgeblich aus einer Rezeption der europäischen Phänomenologie in den USA, speziell der Leibphänomenologie Maurice Merleau-Pontys, vor allem durch Vivian Sobchack (1992). Andererseits geschieht dies vor dem breiteren Hintergrund eines generell erstarkenden Interesses für den menschlichen Körper, seine Materialität und sein Erleben von Umgebungsqualitäten (etwa der modernen Stadt und ihrer medialen Angebote) in den Sozial-, Geistes- und Kulturwissenschaften seit den 1990er Jahren, was als *somatic turn*, *corporeal turn* oder *body turn* bezeichnet worden ist.[19] Daneben rücken der Tastsinn als ein Teilbereich dieses Erlebens sowie die

17 ASMR steht für »Autonomous Sensory Meridian Response«, ein pseudowissenschaftlicher Terminus für die Bezeichnung einer spezifischen körperlich-affektiven Reaktion auf bestimmte Reize, um den herum sich ab 2010 eine videoproduzierende Online-Community ausgebildet hat.

18 Nach Thomas Morsch (2011) bezeichnet dies Filmtheorien, die versuchen, körperliches Erleben nicht nur als weiteren Aspekt neben anderen Dimensionen der Filmerfahrung stark zu machen, sondern »den Film als Medium, seine Gestaltungselemente sowie seine Beziehung zu den Zuschauern zur Gänze aus der Perspektive des Körpers heraus zu thematisieren« (ebd., 7) und »die im Rahmen anderer filmtheoretischer Positionen beschriebenen Prozesse wie Identifikation, Verstehen, Sinnbildung und Bedeutungszuschreibung *als körperliche Prozesse* neu zu reflektieren« (ebd., 171; Herv. i. Orig.), womit sie für Morsch einen echten Paradigmenwechsel bedeuten.

19 Vgl. hierzu ausführlicher Gugutzer (2006) sowie zu Paradigmenwechseln in den Kulturwissenschaften Bachmann-Medick (2006). Ulrike Zeuch und Hans Adler diagnostizieren schon etwas früher eine spezifisch postmoderne »Hinwendung zu einer Epistemologie des Sinnlichen«, als deren Symptome sie u. a. eine verstärkte Aufmerksamkeit für den Körper und ein neues Interesse an dem Phänomen der Synästhesie ansehen (Dies. 2002, 1). Speziell für das erstarkende Interesse am Tastsinn ist ebenfalls die Entstehung des Feldes der ethnografisch situierten *Sensory Anthropology* bedeutsam, die von David Howes 2003 als Symptom eines *sensorial turn* eingeordnet wurde (vgl. Pink

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Haut als (und am) Interface auch im Kontext der Verbreitung neuer Medientechnologien ins Zentrum der Betrachtungen – insbesondere durch die spätestens mit Tablets und Smartphones ubiquitär gewordenen Touchscreens. Diese stellen zwar einerseits eine vermeintlich unmittelbarere Verbindung zwischen Fingerspitze und virtuellen Objekten auf dem Screen her, die etwa mit Wischgesten nun ›direkter‹ manipuliert werden können; zugleich müssen sie den Tastsinn aber gerade durch die Glattheit und haptische Undifferenziertheit der Displays enttäuschen und bringen ihn so ex negativo wieder in den Fokus. Gleichzeitig – sowie als Reaktion darauf – proliferiert die Forschung zu und die Industrie um *haptic technologies*[20], also Medientechnologien, die mithilfe von Vibrations-, Wärme- oder Bewegungsaktuatoren versuchen, virtuelle Objekte oder Erfahrungen so mit haptischem Feedback zu koppeln, dass sich ein physiologisch für die Rezipient*innen möglichst realistischer Interaktionseindruck ergibt.[21] Zum Zeitpunkt des Schreibens dieser Arbeit ist der Tastsinn außerdem aufgrund der Coronavirus-Pandemie vor allem im Kontext von Diskursen um Hygiene- und Abstandsregeln zur Ansteckungsprävention, um die Virtualisierung der Arbeit und um den Erhalt psychischer Gesundheit stark in den Fokus gerückt.

Dass sich dieses seit drei Jahrzehnten stetig wachsende, crossdisziplinäre Interesse am Tastsinn in der Filmtheorie niederschlägt, ist auch von einem filmtechnischen Standpunkt aus nicht erstaunlich. Denn in der Geschichte des Kinos waren und sind einerseits immer wieder – und verstärkt seit den 1960er Jahren in Reaktion auf die Konkurrenz des Fernsehens – Bemühungen um eine stärkere ganzkörperliche Einbeziehung der

---

2009, 3). Rückblickend kann Marks' Theorie haptischer Visualität auch in Zusammenhang mit dem seit Mitte der 1990er Jahre einsetzenden *affective turn* (vgl. Clough/Halley 2007) gesehen werden, wobei der Begriff des Affekts in Marks' Arbeit zwar an einigen Stellen benutzt wird, etwa indem er über ihre Referenzierung des Deleuze'schen Affektbildes praktisch ›mitläuft‹, selbst aber nicht definiert oder gegenüber einem Theoriekorpus eingeordnet wird.

20 Mittlerweile gibt es, maßgeblich vorangetrieben von David Parisi, ein wachsendes Feld der »Haptic Media Studies (HMS)« (Ders. et al. 2017), in denen vor allem Medientechnologien mit haptischem Feedback, etwa Force-Feedback-Game-Controller, *virtual haptic objects* oder *teledildonic gadgets* untersucht werden. Filmtheoretisch interessant ist insbesondere das darin integrierte Forschungsfeld der »haptic-audiovisual studies« (HAV), in dem zur Koordination von diversen Aktuatoren tastsinnlichen Feedbacks mit Film die zukünftige Existenz von »haptographers« (angelehnt an den Beruf des *cinematographers*) für möglich gehalten wird (Guillotel et al. 2016).

21 Parallel zu diesen Diskursen und Innovationen verlaufen außerdem populäre, kritische Derealisierungs- und Dematerialisierungsdiskurse, die als Reaktion auf die in Industrienationen mittlerweile ubiquitär gewordene dauernde Vernetzung des*der Einzelnen durch mobiles Internet einen realweltlichen Verlust menschlicher Nähe, Beziehungsfähigkeit, Tasterfahrung und Körperwahrnehmung befürchten. Niklaus Largier erkennt eine solche »romantische« Tendenz zur Verlusterzählung auch in der geisteswissenschaftlichen Neubewertung des Tastsinns ab dem letzten Viertel des 20. Jahrhunderts, die dem Okularzentrismus als Ganzem eine Entfernung des Menschen von der direkten Erfahrung vorwirft und nun den Tastsinn zum verlorenen Objekt, aber auch zur Lösung stilisiert (Ders. 2008, 44; vgl. auch Kap. 3.3). M. E. sind teletaktile Medien(-nutzungsweisen) und Technologien nicht als Symptome oder Therapeutiken eines ›tastsinnlichen Weltverlustes‹ zu sehen, sondern als Teilelemente eigenständiger, spezifisch medialisiert-tastsinnlicher Erlebensweisen und Substrate neuer sensorischer Kulturen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Zuschauer*innen unter Reizung auch der Nahsinne zu beobachten.[22] Andererseits fällt auf, dass diese oft nicht zu dem gewünschten Ergebnis führen oder das Ergebnis nicht mehr als Film aufgefasst wird. Die Frage danach, was mit dem Tastsinn (und den anderen Nahsinnen) im Kino geschieht, ist also nicht zuletzt eine medienontologische Frage danach, was einen Film eigentlich zu einem Film macht. Stützt die Tatsache, dass eine zusätzliche Adressierung der Nahsinne wie dem Geruchssinn bei *Smell-O-Vision* oder dem Tastsinn bei *Percepto!* die Immersion meist eher stört als verstärkt,[23] nicht die Annahme, dass Filmerfahrung vor allem als psychisches Phänomen verstanden werden muss, bei dem der Körper möglichst vergessen werden sollte und bei dem ein Offenbar-Werden der eigenen Körperoberfläche[24] die körperlich passivierten Zuschauer*innen aus dem traumähnlichen Zustand[25] der Versunkenheit herausreißt? Gerade die Frage nach dem Tastsinn, der über das Medium der Haut die Grenze zwischen Individuum und Welt konstituiert und damit – wird er gereizt – die Zuschauer*innen doch eigentlich eher auf ihre aktuelle Verortung im Zuschauerraum und eben *nicht* im diegetischen Raum hinweisen müsste, liefert nun aber in den somatischen Filmtheorien die entscheidenden Argumente *gegen* ein Verständnis von Film als rein kognitivem Phänomen.[26]

Lässt sich kinohistorisch also ein Begehren nach einer technisch erreichten, multimodalen Filmerfahrung konstatieren, und lassen sich Versuche eines technischen Um- oder Ausbaus des Dispositivs Kino zum Zwecke der Herstellung einer solchen beobachten, bildet sich daneben filmtheoretisch ein Begehren nach einer Plausibilisierung und Reifizierung von Film als eigentlich immer schon multisensorisch aus. Hinweise auf dieses Verständnis von Film finden sich schon in frühen Arbeiten, etwa bei Siegfried Kracauer, der in neueren somatischen Filmtheorien und einschlägigen filmtheoriegeschichtlichen Übersichtsarbeiten immer wieder als wichtiger Vordenker dieses Themenkomplexes mit der Annahme zitiert wird, »that, unlike the other types of pictures, film images affect primarily the spectator's senses, engaging him physiologi-

22 In der Anfangszeit des Kinos wurden etwa taktile, vestibuläre und kinästhetische Reize inkludiert, indem die Fahrsimulationen der *Hale's Tours* mit Rüttelbewegungen und Windeffekten arbeiteten. Später gab es Versuche des Geruchskinos unter Namen wie *Smell-O-Vision*, *AromaRama* oder *Odorama* sowie erneute Versuche der Einbeziehung des Tastsinns durch Techniken wie *Percepto!*, bei der Vibrationsaktuatoren in den Kinosesseln bei ausgewählten Szenen des Horrorfilms The Tingler (USA 1959, William Castle) die Zuschauer*innen erschreckten, oder *Sensurround*, bei der Subwoofer durch extrem tieffrequente Töne etwa Mark Robsons Earthquake (USA 1974) fühlbar machten; vgl. näher z. B. Meurer (2009).

23 Sobchack etwa schreibt: »Experience [in the cinema, S.K.] is reduced in many ways. The spectator cannot smell the flowers at which s/he gazes, and so crude an attempt as Smell-O-Vision dramatically demonstrates this reduction« (AE 185).

24 Hier entsprechend als störend und damit im Sinne einer »dys-appearance« des Körpers nach Drew Leder verstehbar (Ders. 1990, 83ff.).

25 Ausführlicher zur Analogie von Traum und Film s. Metz (2000[1977], 79ff.) sowie Baudry (2004[1975], 393ff.).

26 Die somatischen Filmtheorien werden damit auch zu einem diskursiven Ort, an dem in besonderem Maße die Denkfigur einer Cartesischen Geist/Körper-Dichotomie bezogen auf die Filmerfahrung problematisiert und kritisiert wird; vgl. hierzu näher Kap. 3.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

cally before he is in a position to respond intellectually« (Ders. 1960, 158).[27] Spätestens mit den somatischen Theorien aber gewinnt die Frage nach der Multimodalität von Film eine besondere Dringlichkeit.[28] Dies hängt nicht zuletzt damit zusammen, dass sich somatische Filmtheorien, wie Thomas Morsch in *Medienästhetik des Films* (2011) ausführlich darlegt, auch als Reaktion auf und Kritik an semiotisch-linguistischen, psychoanalytischen und neoformalistisch-kognitivistischen Filmtheorien verstehen, die sich auf Prozesse des Verstehens und Auslesens von Zeichen konzentrieren und dem Körper(-erleben) der Zuschauer*innen im Kino deshalb wenig Bedeutung beimessen. In Korrektur dieses Versäumnisses behandeln viele der sich ab den 1990er Jahren entwickelnden somatischen Filmtheorien das Körperliche als Gegenentwurf zum Kognitiven und versuchen insgesamt, sich von einer Sichtweise zu lösen, die ein Verstehen und eine Interpretation des Gesehenen als zentral für die Filmwirkung insgesamt setzt und damit meist mit einem Bias zugunsten eindeutig repräsentierender, klar lesbarer Filmbilder einhergeht; stattdessen werden nun bevorzugt experimentelle, nicht oder nicht sofort identifizierbare Bilder und ihre körperliche Wirkmacht beschrieben. Auf die Frage, welchen Stellenwert erstere, oft als klassisch-narrativ bezeichnete, ›leicht verständliche Filmbilder‹ nun aber noch in einer somatischen Perspektive haben können, lassen die Ansätze der in dieser Arbeit zu referierenden Filmwissenschaftler*innen (vgl. insbes. Kap. 2.3) zunächst durchaus unterschiedliche Antworten zu. Bei Marks führt die Beantwortung dieser Frage jedoch zu einem logischen Bruch innerhalb ihrer eigentlich filmphänomenologisch[29] informierten Theorie. Hierdurch werden, so meine These, Potenziale der Beschreibbarkeit bestimmter somatischer Filmwirkungen, die von vorhergehenden Theoretiker*innen des Tastsinnlichen eröffnet worden sind, wieder verschüttet.

---

27 Zitiert wird diese Feststellung etwa von Elsaesser/Hagener (2007, 161); Robnik (2002, 254); Zechner (2013b, 268). Daneben ziehen sich von Anfang an andere, ebenfalls mit dem Tastsinn zusammenhängende und für ein Verständnis filmischer Tastsinnlichkeit relevante Themen durch Filmkritik und -theorie, wie die Vermittlung von Materialität und deren Verbindung zu filmischem Realismus (ebenfalls bei Kracauer), die grundlegende Synästhesie filmischer Erfahrung (bei Eisenstein und Arnheim) oder die neuen, spezifisch filmischen Näherelationen durch Großaufnahmen von Gesichtern (bei Balázs). Der Vorrang physiologischer Affizierung rückt um die Jahrtausendwende auch affekttheoretisch durch Brian Massumis Rede von der »primacy of the affective in image reception« und der »autonomy of affect« in den Fokus (Ders. 2002, 23f.).

28 Es erstaunt nicht, dass vor diesem Hintergrund des erstarkenden Interesses am Körper entstehende Übersichten zur Film- und Kinotheoriegeschichte nach der Grundfrage geordnet werden, wie das Verhältnis von Film und sinnlich wahrnehmendem Zuschauer*innenkörper gedacht wird (vgl. Elsaesser/Hagener 2007, 13).

29 Für den Versuch einer Definition von Filmphänomenologie und eine Zusammenschau einschlägiger Arbeiten seit den 1940er Jahren s. Hanich/Ferencz-Flatz (2016). An dieser Stelle reicht es zunächst aus, unter einer filmphänomenologischen Perspektive eine Konzentration auf die Untersuchung des sinnlichen, körperlichen Filmerlebens zu verstehen, die unter der Prämisse der Abhängigkeit filmischer Bedeutungsgenerierung von der Tatsache der Verkörperung des*der Rezipient*in und seinem*ihrem Welterleben als gelebter Leib operiert.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Zur (Un-)Geschichtlichkeit des Tastsinns

Das Konzept des Tastsinnlichen in der Kunst-, Medien- und Filmtheorie weist die Besonderheit auf, dass es zwar einerseits auf dem Tastsinn und den spezifischen Weisen der Welterfahrung aufbaut, die dieser dem Subjekt erlaubt, in diesen Texten andererseits der Tastsinn selbst, seine Dimensionen und seine subjekteffektiven Implikationen meist nicht mehr einer eigenen sinnesgeschichtlichen Problematisierung unterzogen werden, die die tatsächliche Fluidität und Historizität der Verständnisbemühungen um den Tastsinn und der Verhandlungen um dessen Definition mitbedenken würde. Eine sinnesgeschichtliche Perspektive auf den Tastsinn kann jedoch zeigen, dass dieser im Vergleich zu anderen (postulierten, diskursiv als eigenständig erzeugten) Sinnesmodalitäten eine Sonderstellung einnimmt, die nicht nur ahistorisch auf einer besonderen Komplexität der als am Tasten beteiligt angenommenen Rezeptoren und wahrnehmungsbiologisch-psychophysischen Vorgänge basiert. Vielmehr wird diese Position in den und durch die historischen Diskursivierungen produziert, die beständig gegen die Vagheit ihres Gegenstandes ankämpfen, die es einzuhegen gilt, die aber gleichzeitig den Tastsinn als dunklen Sinn, stummen Sinn, unkodierbaren Sinn, unrepräsentierbaren Sinn oder »Möglichkeitssinn« (Largier 2008, 45)[30] auszeichnet – als eine Leerstelle, die fast beliebig, so scheint es, mit Konnotationen, Befürchtungen oder Utopien besetzt werden kann, die unterschiedlich (z. B. sexistisch oder rassistisch) motiviert sein und/oder produktiv werden können. Mit anderen Worten, die Unterdeterminiertheit des Tastsinns produziert beständig Überdeterminationen. Die Diskursivierungen sowohl des Tastsinns als Dimension menschlicher Weltwahrnehmung als auch des Haptischen oder, breiter gefasst, des Tastsinnlichen als medientheoretischer Figur sollen damit immer auch bestimmte Explikationsbegehren erfüllen – eine Tatsache, die ich mit der Rede vom Tastsinnlichen als Projektionsfläche umschreibe.

Einer Begriffsgeschichte des Tastsinnlichen als medientheoretischer Figur sollte deshalb eine sinnesgeschichtlich informierte Problematisierung des Tastsinns als deren Möglichkeitsbedingung voranstehen, die ich in Kapitel 2.2 vornehme. Einem Teilbereich dieser Diskursgeschichte des Tastsinns, nämlich dem, der in der Sinnesphysiologie und -psychologie verortet ist, widme ich dabei besondere Aufmerksamkeit und bearbeite ihn vorab: In Kapitel 2.1 referiere ich zunächst einige Gebrauchsweisen tastsinnlicher Vokabeln in aktuellen filmtheoretischen Texten, um daran anschließend die Uneinheitlichkeit der auf den Tastsinn bezogenen Begriffe in die Sinnesphysiologie und -psychologie zurückzuverfolgen und abschließend die Nutzung einer bestimmten zeitgenössischen Definition des Tastsinns vorzuschlagen, die durch den Haptikforscher Martin Grunwald vertreten wird und die sich für das, was ich im Verlauf der Untersuchung anhand einer revisionistischen Arbeit an bestehenden medien- und speziell filmtheoretischen Fassungen des Tastsinnlichen zu zeigen hoffe, besonders eignet.

30 Largier interessiert sich speziell dafür, wie der Tastsinn in mittelalterlichen mystischen Traktaten zu einem Medium der Ausdrückbarkeit und Formbarkeit spiritueller Gotteserfahrung instrumentalisiert wird. Dabei sei »der Tastsinn Möglichkeitssinn par excellence, da er Prinzip des Erfahrbaren und Grundlage seiner Gestaltung ist« (Ders. 2008, 45). Näher zum Tasten als grundlegender ›Berührung mit der Welt‹ s. Kap. 2.2.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Grunwalds Ansatz macht dabei die Differenzierung in aktives haptisches Tasthandeln und passives taktiles Spüren stark und stellt damit eine Perspektive dar, aus der heraus die historischen Verhandlungen des Tastsinns vor allem hinsichtlich ihrer Hierarchisierungs- und Subjektivierungseffekte, die das Thema des Kapitels 2.2 bilden, besonders gut beleuchtet werden können.

Zur Geschichtlichkeit des Tastsinnlichen als ästhetisches Denkmodell

Um zu verstehen, warum und wie genau das Tastsinnliche als eine produktive Denkfigur der Filmtheorie ab *The Skin of the Film* eine neue Richtung einschlagen kann, vollziehe ich in Kapitel 2.3 eine zunächst bis Marks reichende (notwendigerweise ausgewählte) Konzeptgeschichte des Tastsinnlichen in der Medien- und Filmtheorie nach, was zugleich eine erste Übersicht über das Forschungsfeld vermittelt. Es gilt hier, zuerst diejenigen kunst- und medientheoretischen Arbeiten zu referieren, die über den Zusammenhang von visueller und tastsinnlicher Wahrnehmung und dessen Bedeutung für das Erleben (audio-)visueller ästhetischer Objekte nachdenken und damit den Tastsinn als Bezugspunkt für die Filmtheorie zuallererst ermöglichen. Daran anschließend sind ebenjene filmtheoretischen Positionen nachzuzeichnen, die das Tastsinnliche (meist in den Begriffen des Taktilen oder des Haptischen eingeführt) argumentativ in Anschlag bringen, unter der Fragestellung, wie genau und mit welchem Ziel sie dies tun und welche spezifische Ausgestaltung ein Denken des Tastsinnlichen in seiner Beziehung zum und seiner Bedeutung für den Film dabei erhält. Zentral interessieren mich dabei die sich verändernden Denkweisen und Konzeptualisierungen der Verstrickung von visuellem und tastsinnlichem Welt-, Medien- und vor allem Filmerleben, und ich versuche, die Popularität des Marks'schen Ansatzes vor allem inhaltlich-argumentativ, von den Theorien her und aus ihren Relationen zueinander zu verstehen.

Um nun nachvollziehbar zu machen, welche Bedeutungsdimensionen und Beschreibungspotenziale des Tastsinnlichen als Denkfigur durch *The Skin of the Film* verschoben und teilweise verschüttet werden, nimmt Kapitel 3 eine grundlegende Problematisierung der Theorie der haptischen Visualität und des haptischen Bildes nach Marks vor (Kapitel 3.2), aufbauend auf einer Erläuterung der begrifflichen Herleitung aus den Arbeiten Alois Riegls (Kapitel 3.1). Ich werde zeigen, dass es bei Marks gleichzeitig zu einer Verengung, aber in anderer Hinsicht auch zu einer Erweiterung der Kategorie des Haptischen nach Riegl kommt, wodurch das haptische Bild insgesamt zu einem Konzept wird, das auf unterschiedlichste Bildästhetiken anwendbar erscheint. Diese operative Breite erreicht Marks allerdings unter Inkaufnahme einer intrinsischen konzeptionellen Ambivalenz, an der sich zeigen lässt, dass nicht nur dem Tastsinn selbst bestimmte Verheißungen inhärent zu sein scheinen, sondern dass auch die Theorie des haptischen Bildes zunächst mehr Beschreibungs- und Erklärungspotenzial verspricht, als sie tatsächlich einlösen kann. Aus dieser Problemlage[31] und dem so entstehenden Desiderat ergibt sich auch ein Schwerpunkt der vorliegenden Arbeit, die sich zum Ziel setzt, die Konzeption haptischer Visualität und haptischer Bildlichkeit auf ihre bislang noch ungenutzten – bzw. in der Art, wie sie begrifflich verfasst und begründet ist, noch nicht

31 In kondensierter Form habe ich diesen Problemaufriss bereits in Kirschall 2017 veröffentlicht.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

nutzbaren – Potenziale hin auszuloten. Hierzu werden die Ergebnisse einer grundlegenden Revision des Konzepts des haptischen Bildes und seiner Herleitung einerseits mit anders gelagerten Theorien zur tastsinnlichen und multisensorischen Wirkmächtigkeit von Film, andererseits mit von User*innen tatsächlich als teletaktil beschriebenen ästhetischen Strategien von ASMR-Videos gegengelesen. Ziel ist die Entwicklung eines Vokabulars, mit dem tastsinnlich wirksame filmästhetische Elemente und Operationen in einer Weise benenn- und beschreibbar werden, die differenziert, welche Facetten des Tastsinns sie jeweils speziell adressieren und involvieren,[32] in welche Wechselverhältnisse untereinander sie eintreten können und welche Bedeutung dies für die Konstruktion von Körpern, Objekten und Subjekten hat.[33]

Meine These ist, dass der Begriff des *haptic image* nach Marks als Sammelbegriff für filmästhetische Phänomen*komplexe* benutzt wird, die mithilfe einer ›prismatischen‹, die Multidimensionalität des Tastsinns zunächst auffächernden Hinwendung in den meisten Fällen weiter ausdifferenziert werden können und Elemente erkennbar werden lassen, die je eigener Termini bedürfen. Bevor diese unterschiedlichen Facetten im Verlauf der Argumentation durch je eigene Begriffe differenziert werden, benutze ich bei Aussagen über diesen Phänomenkomplex als Ganzes den Begriff der *filmischen Tastsinnlichkeit*. Tastsinnlichkeit bezieht sich dabei im weitesten Sinne auf die Gesamtheit der möglichen tastsinnlichen Affizierungen[34] durch Gegenstände der Wahrnehmung, auf die damit einhergehenden Anmutungen und Erlebnisqualitäten sowie auf die ästhetische Verfasstheit der Gegenstände, die den Eindruck der Adressierung des Tastsinns hervorrufen. Der Begriff der *filmischen* Tastsinnlichkeit erstreckt sich entsprechend ebenfalls sowohl über die Seite der technisch-ästhetischen Verfasstheit von Film als auch über die Seite des Rezeptionserlebnisses. Das filmisch Tastsinnliche ist mit anderen Worten ein

32 Die Annahme eines Zusammenhangs zwischen technisch-ästhetischer Ausgestaltung eines Films und rezeptionsästhetischer Wirkung ist damit von Grund auf in den Entwurf eines solchen Vokabulars eingeschrieben, auch wenn die Details dieser Verbindung keinesfalls als zwingend oder unveränderbar verstanden werden können. Vielmehr sind sie von verschiedenen, sowohl die technisch-ästhetische wie auch die rezeptionsästhetische Seite betreffenden Faktoren abhängig und kristallisieren sich je situationsbedingt und individuell in der konkreten und persönlichen Erfahrung eines Films erst aus.

33 An dieser Stelle ist noch einmal zu betonen, dass die vorliegende Arbeit insgesamt an *berührungslos* funktionierender filmischer Tastsinnlichkeit interessiert ist. D. h. das hier zu entwickelnde Vokabular hat nicht den Anspruch, auch für Verschränkungen von audiovisuellen Medien und *haptic technologies* zu gelten, bei denen zusätzliche Technologien eine tatsächliche mechanische Reizung der Haut der Rezipient*innen hervorbringen, etwa wenn mithilfe von Vibration eine tatsächliche taktile Fühlbarkeit oder mithilfe von Ultraschall eine tatsächliche Tastbarkeit virtueller Objekte (vgl. bspw. Baraniuk 2014) erreicht wird – auch wenn sich eine Übertragbarkeit oder ein fruchtbares Weiter- oder Anders-Denken solcher *haptic technologies* möglicherweise ergeben wird.

34 Ich orientiere mich hier an Christiane Voss' Affektbegriff: Affekte *sind* und *erzeugen* »distinktiv spürbare Zustandsveränderungen […], die zudem einen aktionssteuernden Charakter mit einem erlebnisförmigen Widerfahrnischarakter dieser Veränderungen in sich verbinden« (Dies. 2015, 75), wobei ein aktionssteuernder Charakter bei haptischer und ein erlebnisförmiger Widerfahrnischarakter bei taktiler Affizierung jeweils im Vordergrund des Erlebens steht, was später (Kap. 2.1) noch deutlicher werden wird. Man könnte auch sagen, ich begreife Affizierung oder das Erleben von Affekt als spürbare Änderung in der Relation zwischen meinem sensiblen Körper und dem, was auf ihn wirkt sowie neue Bezugspotenziale erschließt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ästhetisch-aisthetisches Konzept; filmische Tastsinnlichkeit ist weder nur in der ästhetischen Verfasstheit des Mediums noch nur in meiner konkreten Rezeption zu verorten, sondern verbindet beide Pole als ein Möglichkeitsfeld, auf dem sich tastsinnlich anmutende ästhetische Elemente und tastsinnliches Erleben in Feedbackschleifen gegenseitig bedingen und hervorbringen. Über eine solche rekursive Hervorbringung von Wahrnehmung in Verschränkung mit Phänomenen der Welt, die uns dazu anregen, eine bestimmte »Leibeseinstellung« (PhW 248) anzunehmen und dem sich entwickelnden Eindruck eine »Quasi-Gegenwart« (ebd.) zuzuschreiben, die dessen Entfaltung ermöglicht, schreibt Merleau-Ponty unter dem Stichwort der »Koexistenz oder Kommunion« (PhW 251) von Empfindung:

> Empfindender und empfundenes Sinnliches sind nicht zwei äußerlich einander gegenüber stehende Terme, und die Empfindung nicht die Invasion des Sinnlichen in den Empfindenden. Die Farbe lehnt sich an meinen Blick, die Form des Gegenstandes an die Bewegung meiner Hand, oder vielmehr mein Blick paart sich mit der Farbe, meine Hand mit dem Harten und Weichen (ebd.).

Letztlich handelt es sich bei einem solchen Verständnis filmischer Tastsinnlichkeit um die leibliche Synchronisation mit einer als möglich wahrgenommenen sinnlichen Erfahrung. Die bislang bestehenden einschlägigen filmtheoretischen Ansätze verwenden ihre Begriffe zur Referenzierung des Tastsinnlichen zumeist ebenfalls in sehr umfassendem Sinn und verbleiben dann auch auf dieser Ebene; »taktil« oder »haptisch« als Adjektive kennzeichnen dort eine Bezogenheit auf den Tastsinn grosso modo, der die intramodalen Facettierungen des Tastsinnlichen ausblendet.[35] Dies liegt nicht zuletzt an der geistigen Geburtshilfe, die die somatischen Filmtheorien der 1990er Jahre für eine filmtheoretische Thematisierung des Tastsinns leisteten, welche wie oben bereits angerissen insgesamt als Gegenthese zu semiotisch, psychoanalytisch und kognitivistisch ausgerichteten Filmtheorien angelegt waren. Diese Herkunft befördert die Tendenz, praktisch die Haut an die Stelle des Körpers zu setzen und ihr dessen Versprechen des A-Semantischen zu übertragen, das nun von dort aus gegen eine vermeintliche Geistes- und Bedeutungszentriertheit des Auges ins Feld geführt werden kann. Mit anderen Worten, die *inter*modale Beziehung zwischen dem Tastsinn und dem Sehsinn bzw. dem Haptischen und dem Optischen ist in den meisten der bisherigen filmtheoretischen Verhandlungen von zentraler Bedeutung, was den Blick auf eine differenzierte Untersuchung des Tastsinns *in sich* allerdings verstellt. In Marks' Konzeption der haptischen Visualität ist diese Tendenz besonders ausgeprägt, da es auch ihr um eine politische Kritik am Sehen und insbesondere an majoritären ästhetischen Strategien der Sichtbarmachung geht, die sie in klassisch repräsentierenden, in ihrer Bezeichnungspraxis »optischen« Filmbildern gegeben sieht. Da dies allerdings bereits eine spezifische Sicht auf das Sehen ist, die ›klassische‹ Filmbilder vereindeutigt und dabei ihre eigene Geschichtlichkeit und

35 Eine Ausnahme bildet hier Olga Moskatova (2019), die auf die Möglichkeit einer Differenzierung der aktiven und passiven Dimension des Tastsinns verweist und ihre Analysen auch davon inspirieren lässt, dennoch aber insgesamt an der gängigen Praxis festhält, den Tastsinn als intrinsisch ambivalent (vgl. die Ausführungen zum *Ambivalenzkonzept* in Kap. 2.2) dem Sehsinn gegenüberzustellen; zu ihrem Ansatz vgl. ausführlich Kap. 4.1.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

diskursive Produziertheit ausklammert, nimmt Kapitel 3.3 eine Problematisierung dieser Zuschreibung vermeintlich fixer Rezeptionseffekte an »optische Bilder« vor. Die Gegenüberstellung von Sehen und Tasten basiert auf schematisierenden Vereindeutigungen *beider* Modi der Welterfahrung, die beide von einer Reflexion ihrer Konstruiertheit profitieren, um daran anschließend differenziertere Beschreibungen sinnlichen Filmerlebens zu ermöglichen. Diese dekonstruktive Reproblematisierung nehme ich also zunächst von der Seite des Tastsinns, dann von der Seite des Sehsinns ausgehend vor.

Daran anschließend plädiere ich in Kapitel 4, das insgesamt den Übergang von einer kritisch-diskursgeschichtlichen zu einer kreativ-filmtheoretischen Arbeit leistet, zunächst für eine Aufgabe des Schemas ›Optik-versus-Haptik‹ zugunsten eines Schemas des Hapto–Taktilen (4.1). Erste Impulse für eine filmanalytische Fruchtbarmachung der Unterscheidung passiver Taktilität und aktiver Haptik hat Olga Moskatova in einem Artikel (2019) aufgezeigt, den ich dort referiere und weiterführe. Die Wichtigkeit der filmanalytischen Beachtung passiv-taktilen Fühlens und die Wechselwirkungen, in denen Operationen einer haptischen Greifbarmachung mit Operationen einer taktilen Fühlbarmachung stehen können, arbeite ich daran anschließend an den aktuellen ästhetischen Praktiken der ASMR-Community heraus, die neue Erlebbarkeiten audiovisueller Tastsinnlichkeit erzeugen und popularisieren und die ich in verschiedene *Strategien der Vertastsinnlichung* ordne (Kapitel 4.2). Die Beschreibung dieser Strategien und der resultierenden Ästhetiken dient dazu, die aus der konzeptuellen Diskursgeschichte in Kapitel 2.3 und der Revision von Riegl und Marks in Kapitel 3 gewonnenen Denkbarkeiten und Begrifflichkeiten filmischer Tastsinnlichkeit gegenzuprüfen und zu erweitern. Kapitel 4.3 bezieht die bis dahin gewonnenen Erkenntnisse noch einmal auf Marks' Ansatz zurück und nutzt sie, um eine Ambivalenz in Marks' Beschreibungen haptischer Visualität über den Einbezug der zeitlichen Struktur des Rezeptionserlebnisses aufzulösen, um auch daraus genauere Begriffe zu gewinnen.

Auf Basis dieser Vorarbeiten leistet dann Kapitel 4.4 unter Wiederstarkmachung des phänomenologischen Begriffs der Intentionalität sowie der Sensibilität für Figur/Grund-Oszillationen und für Fragen von Fokus und Latenz die Formulierung eines filmtheoretischen Modells von Film als einem beständigen *Prozess hapto–taktiler Emergenzen* (Kapitel 4.4.1). Darunter verstehe ich die filmische Produktion von Körpern, die innerhalb eines ästhetisch-aisthetischen Feedbackgeschehens in eher objektivierender Weise als haptisch tastbar oder taktil fühlbar bzw. in eher subjektivierender Weise als haptisch tastend oder taktil fühlend produziert werden und die die möglichen *Modi filmischer Tastsinnlichkeit* bestimmen. Diese ordne ich über die Unterscheidung von drei Ebenen des Gesamtphänomens Film und vier möglichen verkörperten Bezügen auf filmische Körper in einer Tabelle (s. Anhang), deren Beschreibung und Veranschaulichung den Inhalt des Kapitels 4.4.2 bilden. Auf die Übersicht möglicher Modi filmischer Tastsinnlichkeit und ihre Beschreibung folgt eine Betrachtung ihres Erzeugungsprozesses als immer auch gestisches Geschehen, das mit Thomas Fuchs und Daniel Stern entlang der Konzepte der affektiven Valenz, der Stimmung und des Vitalitätsaffekts als Gefüge emotional bedeutungsgenerierender Berührungsstile fassbar wird (Kapitel 4.4.3). Das Ende des Hauptteils dieser Arbeit bildet eine *hapto–taktile Filmanalyse* der Filmbiografie Le Scaphandre et le Papillon (Schmetterling und Taucherglocke, FR/USA 2007, Julian Schnabel), in der ich die vorgeschlagenen Begriffe zur Beschreibung der verschiedenen

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Modi filmischer Tastsinnlichkeit, soweit sie durch den Film produziert werden, nutze, um den analytischen Mehrwert einer solcherart hapto–taktilen Analyse gegenüber rein nach dem Begriff des haptischen Bildes verfahrenden Analysen zu verdeutlichen (Kapitel 4.5). Die Schlussbetrachtungen (Kapitel 5) werden ein kurzes Resümee ziehen und über weitere Forschungsdesiderate nachdenken.

Zur Methode

Mein methodisches Vorgehen in dieser Arbeit umfasst Theoriearbeit im Sinne einer Zusammenschau bestehender kunst-, medien- und filmtheoretischer Ansätze und eines Gegenlesens der Theorie haptischer Visualität mit diesen, eigene filmtheoretische Begriffsentwicklung, filmanalytische Beobachtungen und phänomenologische Beschreibungen des Filmerlebens. Letztere stützen sich im Wesentlichen auf mein eigenes Erleben sowie auf Erfahrungsberichte, die ich Social-Media-Plattformen und online akquirierten Umfrageergebnissen entnehme.[36] Ich folge dabei der filmphänomenologischen Haltung, dass die Darstellung des eigenen Rezeptionserlebens ein fruchtbarer Teil wissenschaftlichen Arbeitens ist.[37] Während es Sobchack dabei darum geht, entgegen der Dennett'schen Rede von der »lone wolf-autophenomenology« (Dennett 2003, 23) zu betonen, dass zumindest Teile des ganz persönlichen Erlebens von Film immer auch eine intersubjektive Gültigkeit für menschliches Filmerleben insgesamt beanspruchen können,[38] begreife ich diesen Zugang vor allem als Praxis der medialen (verschriftlichenden) Expression subjektiver Erfahrung(en) zur Herstellung intersubjektiver Kommunizier- und Vergleichbarkeit. Diese geschieht im Wissen darum, dass mein Filmerleben immer situiert und meine Perspektive notwendigerweise partial (vgl. Haraway 1995[1988]) ist, sich aus meiner spezifischen kulturellen, sozialen,

36 Hierzu benutze ich vor allem die ASMR-Community als Archiv. Zur Fruchtbarkeit der Einbeziehung von Nutzer*innenkommentaren im Sinne einer »Erfahrungsanalyse« s. auch Mücke (2020).

37 Laura Marks argumentiert in ähnlicher Weise unter Rückgriff auf die philosophische Denkfigur der Falte, wie sie bei Merleau-Ponty, Leibniz und Deleuze vorkommt, für einen »haptic criticism« als einen Stil der Analyse, der den zu analysierenden medialen Gegenstand als »connective tissue« und als zu entfaltende Oberfläche begreift. Die Analyse besteht darin, den im Gegenstand enthaltenen Konnexionen (oder Einfaltungen) zwischen Welt und Wahrnehmung nachzuspüren und sie im eigenen körperlichen Erleben zu aktualisieren, was durchaus neue Erlebnisweisen und Bedeutungen produzieren kann: »I try to make my body and my history as integral as possible to this connective tissue. This is why, along with descriptions of arts and ideas, you will read findings from science and from my own dreams in these essays. They're all real, and all intertwined« (To xi).

38 Merleau-Ponty, auf den Sobchack durchgehend zurückgreift, sieht die Phänomenologie als in ihrem Verständnis von Welt und Vernunft geglückte Verbindung von Subjektivismus und Objektivismus. Rationalität enthülle sich direkt an der Erfahrung. Darüber, dass sich Perspektiven verschiedener Subjekte kreuzen können und individuelle Wahrnehmungen intersubjektiv bestätigt werden, bilden sich Konsistenzlinien aus und ein Sinn erscheint, der weder als absoluter Geist noch als absolute Welt im Sinne des Realismus verstanden werden darf: »Die phänomenologische Welt ist nicht reines Sein, sondern Sinn, der durchscheint im Schnittpunkt meiner Erfahrung wie in dem der meinigen und der Erfahrungen Anderer durch dieser aller Zusammenspiel, untrennbar also von Subjektivität und Intersubjektivität, die durch Übernahme vergangener in gegenwärtige wie der Erfahrung Anderer in die meine zu einer Einheit sich bilden« (PhW 17).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

historischen, vergeschlechtlichten, politischen und individuell verkörperten Situierung ergibt und immer in einer momentanen Rezeptionssituation stattfindet. Letztere wird u. a. von dem genutzten technischen Arrangement, der Umgebungsatmosphäre sowie von meinen Seh- und Hörgewohnheiten und -motivationen beeinflusst. Filmerleben ist also variabel und ändert sich auch tatsächlich, insbesondere auch durch theoretische Reflexionen.

Speziell audiovisuell erzeugte Tastsinnlichkeit stellt dabei ein Untersuchungsfeld dar, das diese Variabilität des Erlebens besonders anschaulich zeigen kann, und zwar nicht nur entlang der Theoriegeschichte, wo im diachronen Vergleich für vergleichbare Filmbilder völlig unterschiedliche Rezeptionswirkungen durch unterschiedliche Theorieschulen postuliert wurden und werden, sondern auch anhand eines Blicks auf aktuelle Produktions- und Nutzungsstrategien teletaktiler Videos und Filme. Tatsächlich ist davon auszugehen, dass das Wahrnehmen und Erleben von, Erinnern an und Nachdenken über audiovisuelle(n) Reize(n) von ebenso unzähligen Faktoren abhängig ist wie die Individualität von Subjekten selbst; neben Einflussgrößen wie *race, class, gender, dis/ability* und Neurodivergenz (und den durch diese geprägten Biografien) können sich etwa auch vorübergehende affektive oder emotionale Zustände auf die konkreten Aktualisierungen des Welterlebens und -verarbeitens auswirken.

Zur Verortetheit meiner eigenen Wahrnehmung ist anzumerken, dass ich eine *weiße*[39], in bürgerlichen Verhältnissen im Ruhrgebiet aufgewachsene, cis-weibliche, lebenslang halbseitig taube Autistin bin, die sowohl generelle Geräuschempfindlichkeit, Misophonien[40] wie auch ASMR erlebt. Mein Erleben meiner eigenen Wahrnehmung resoniert in großen Teilen mit dem, was in wahrnehmungspsychologischer und erziehungswissenschaftlicher Fachliteratur zum autistischen Formenkreis hinsichtlich des *local bias* oft beschrieben wird (vgl. Müller 2009; Happé/Frith 2006; Robertson/Baron-Cohen 2017),

39 Ich nutze für die *race*-bezogenen Adjektive Schwarz und *weiß* eine hervorgehobene Schreibweise, um anzuzeigen, dass *Weißsein* und Schwarzsein nicht ursächlich auf phänotypische Unterschiede zurückgehen, sondern als diskursiv-dispositive, differenz- und machtproduktive, soziopolitische Konstrukte gelten müssen, die über eine dauernde spezifische Reifizierung vor allem des Schwarzen Subjekts eine Hegemonialität des *weißen* Subjekts herstellen. Dabei schreibe ich *weiß* und *Weißsein* anders als Schwarz und Schwarzsein, um zu transportieren, dass deren Herstellung nicht gleichartig verläuft, sondern *Weißsein*, seine Konstruiertheit verschleiernd, beständig als vermeintliche Normalität, als unmarkierte Position (re-)produziert wird, weshalb die Kursivierung als dieses Verhältnis umkehrender, absichtlicher Zeigegestus gemeint ist. Ich orientiere mich dabei an Ogette (2020).

40 Misophonie – laut Wikipedia »(von griechisch μῖσος *misos* ›Hass‹ und φωνή *phonḗ* ›Geräusch‹), wörtlich ›Hass auf Geräusche‹« – bezeichnet eine verminderte Toleranz gegenüber bestimmten Geräuschen, die eine ausgeprägt negative affektive Reaktion auslösen. Welche Geräusche als derart schwer oder gar nicht tolerabel erlebt werden, ist bei Betroffenen individuell sehr unterschiedlich, häufig sind allerdings Schmatz- und Essgeräusche unter den Triggern. Interessanterweise werden gerade diese Geräusche, als »mouth sounds« bezeichnet, von einem Teil der ASMR-Community als ASMR-Trigger angegeben, während andere ASMR-sensitive Personen gerade auf diese mit Misophonie reagieren (vgl. Barratt et al. 2017, 2). Es gibt Anzeichen dafür, dass die sowohl bei Autismus als auch bei ASMR oft vorliegende Hyperakusis, also erhöhte Schallempfindlichkeit, sowohl für die Fähigkeit, auf bestimmte Reize mit ASMR zu reagieren, als auch für das Erleben von Misophonien bei anderen Triggern (mit-)verantwortlich sein könnte (vgl. McErlean/Banissy 2018; Schwemmle/Arens 2022).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

insofern als ich Anschauungen eher als Konfrontation mit einem Gemisch aus einer Vielzahl von Reizen erlebe und spontan eher einzelne, lokale Details bemerke als die Gesamtgestalt der Szene. Die mich affizierenden Details müssen dabei nicht notwendigerweise irgendeine Relevanz für instrumentelles, inhaltlich-semantisches und/oder soziales Verstehen der Situation haben; vielmehr wird meine Aufmerksamkeit spontan eher von materiellen Eigenschaften wie Texturen und Farben geleitet. Dies ist als Wahrnehmungsneigung, nicht -notwendigkeit zu verstehen, die konzentrationsabhängig steuerbar ist. Von gesehenen Filmen erinnere ich Farben, Farbtemperaturen und Raumeindrücke meist genauer als die Story betreffende Informationen; Umgebungsqualitäten und Materialitäten affizieren mich oft stärker als Gesichter und ihr Ausdruck. Zu dieser Neigung (und vermutlich teilweise mit ihr zusammenhängend) kommt eine Schwierigkeit beim Filtern von semantisch relevanten Eindrücken, insofern als ich bei einer Vielzahl von sensorischen Reizen, etwa auf einer Veranstaltung mit Hintergrundmusik und Gesprächen mehrerer Personen, größere Anstrengung aufbringen muss, um einzelne sinnvolle Gestalten wie etwa die Sätze einer einzelnen Person herauszufiltern, was auch als selektives Hören oder Cocktailparty-Effekt bezeichnet wird. Probleme des Filterns sensorischer Reize betreffen viele Autist*innen; in meinem Fall trägt hierzu auch meine halbseitige Taubheit bei, die mir räumliches Hören durch den Wegfall interauraler Laufzeitdifferenzen erschwert. Meine eingeschränkte akustische Raumwahrnehmung funktioniert vor allem über monaurale Intensitätsunterscheidungen auf Basis von Pegeldifferenzen und konzentriert mich deswegen auch stark auf Nähe-Distanz-Schwankungen tönender Objekte und Körper. Wann immer ich in dieser Arbeit also über Raumklang schreibe, steht dahinter ein in dieser Art sensorisch eingeschränkter Zugang, den ich dadurch ausgleiche, mit nicht-behinderten Kolleg*innen und Bekannten über ihre Wahrnehmung des jeweiligen Medienproduktes, über das ich schreibe, ausführlich zu sprechen.[41] Ich begreife meine Arbeitsweise als eine vergleichende Lektüre filmtheoretischer Reflexionen von letztlich immer individuellem, wenn auch überformtem Filmerleben[42] sowie als eine Positionierung meines eigenen Erlebens zu diesen und als eine Suche nach filmanalytischen Begriffen, die jene Anteile meines individuellen Erlebens – aber auch desjenigen ASMR-sensitiver Personen, die sich über ihr Erleben online umfassend und detailliert austauschen – bezeichnen können, die von den bestehenden Begriffen noch nicht abgebildet werden. Ziel ist es, das bestehende Archiv beschriebener Film-

41 Ich danke an dieser Stelle insbesondere dem Autor und Audiokünstler Philipp Blömeke, dem ich zugleich das gewissenhafte Lektorat dieser Arbeit verdanke und der mit seinem feinen Gehör und seinem fundierten Wissen über Akustik unbezahlbare intersubjektive, sensorisch-sprachliche Übersetzungsarbeit für mich geleistet hat.

42 Auch wenn Filmerleben von Strukturkategorien beeinflusst wird, die teilweise und in bestimmten Momenten und Konstellationen sicherlich kollektivierend wirken können, bleibt es immer auch unhintergehbar individuell; weder Filmpraxis (als Ausdruck eines bestimmten sinnlichen Bezugs auf die Welt) noch Filmrezeption sind jemals erschöpfend etwa aus der kulturellen Verortetheit eines Subjekts zu bestimmen. Es gilt, den Gedanken der individuellen Mehrfachidentität aus der Intersektionalitätsforschung auch auf Sensorik und speziell auf Filmerleben anzuwenden. Jedes Wahrnehmen ist auf multiple Weise und in multiplen Kontexten erlernt, stattfindend und beeinflusst und hat jenseits aller (Mit-)Teilbarkeiten immer auch eine unhintergehbar individuell-subjektive und nicht erschöpfend darstellbare oder erklärbare Dimension.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

wirkungen und Wirkmöglichkeiten zu ergänzen und zum Möglichwerden neuer Sichtweisen auf Filmerleben beizutragen, die wie alle filmtheoretischen und filmanalytischen Arbeiten die Erlebbarkeit, Beschreibbarkeit und Denkbarkeit von Film erweitern.

Ebenfalls folge ich Sobchack darin, dass zur filmphänomenologischen Beschreibung von Film und Filmwirkungen die technisch-ästhetische Untersuchung vor allem als ästhetische Untersuchung des gegenwärtigen, sicht- und erlebbaren Phänomens veranschlagt werden muss (vgl. AE 169ff.). Für eine hinreichende[43] Untersuchung ist nach Sobchack die Frage, wie ein Film aussieht und klingt, wichtiger als die, wie er gemacht ist[44] – auch wenn das technische Wissen etwa um die Beschaffenheit des Filmmaterials, die genutzten Kameras und Objektive, die Lage des Filmsets, die Physik der Requisiten oder die Herstellung bestimmter Effekte in der Postproduktion die Erwartungshaltung gegenüber dem Phänomen Film und das konkrete Erleben desselben natürlich beeinflussen und verändern kann.[45] Sobchacks Hinweis gewinnt sicherlich neue Stichhaltigkeit eingedenk der heutigen technischen Möglichkeiten digitaler Filmkameras und digitaler Postproduktion, die vormals genuin analogfilmische Qualia wie das sichtbare Filmkorn oder die Spuren von Filmalterung täuschend echt nachstellen können.[46] Allerdings führt die Verbreitung mobiler Technologien und die Verfügbarkeit und Rezipierbarkeit von Filmen auf Smartphones, Tablets und Laptops zu einer Multiplizierung der möglichen Rezeptionsräume, -situationen, -atmosphären und -praktiken. Speziell die Nutzung von

43 »The discrete mechanisms of the cinema are necessary but insufficient to account for the film as it appears as a particular and significant phenomenon in our experience« (AE 169).

44 Sobchack verweist für phänomenologische Filmanalysen auf die Notwendigkeit, den Film als »existentially situated, finite, *embodied*« (AE 170; Herv. i. Orig.) zu beschreiben. Dabei ist der Film immer »visible in a way that the technology itself can never be – no matter how reflexive or concerned the film is with its own mechanical origins and materiality« (ebd.). Technische Selbstreflexivität ist uns nach Sobchack ohnehin immer nur als eine sekundäre Codierung gegeben (AE 6).

45 Besonders deutlich wird dies in denjenigen Filmfankulturen, in denen durch detailliertes Wissen über Herstellungsbedingungen eines Films sowohl auf Fanseite kulturelles Kapital als auch auf Filmseite Kultwerte generiert werden und sich Rezeptionshaltungen und Erlebnisweisen ausbilden, die sich zentral auf die Gemachtheit, etwa der Spezialeffekte von Splatterfilmen, fokussieren. Es geht mir entsprechend auch nicht darum, jegliches technische Wissen über den Gegenstand der Wahrnehmung vollständig einzuklammern, um zu einem vermeintlich ›eigentlichen‹, wesenhaft so oder so beschaffenen Phänomen Film vorzudringen, sondern lediglich darum, eine *Gewichtung* zugunsten des Phänomenalen vorzunehmen.

46 In der Diskussion um die Differenzen zwischen analogen und digitalen Bildern warnt Barbara Flückiger (2008, 32) vor einem »technischen Determinismus«, der zu »unscharf[en]« ästhetischen Beschreibungen führen kann, und verweist u. a. darauf, dass die Tendenz zu immer feineren Auflösungen, Farb- und Kontrastkodierungen bei digitalen Bildern, die bereits menschliche Wahrnehmungsschwellen unterschreiten, die konventionelle, ohnehin immer schon schwierige Unterscheidung »›analog = kontinuierlich‹ versus ›digital = diskret‹« weiter problematisiert (ebd., 39). Vermittelnd zitiert sie an dieser Stelle Lev Manovich, der so einfach wie pragmatisch dafür plädiert, bei computergenerierten Bildern in die »surface appearance« und den »underlying code« zu unterscheiden (ebd., 40), wobei ich in dieser Arbeit durchgehend auf Ersteres fokussiert bin sowie tatsächliche *phänomenale* Unterschiede zwischen analogen und digitalen Bildern dort ansprechen werde, wo sie für die Argumentation wichtig sind.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Kopfhörern stellt hier eine wichtige Einflussgröße auf die Tastsinnlichkeit audiovisueller Medienprodukte dar. Für beide Punkte, also für das Nachdenken über die Variabilität der Erlebbarkeit audiovisueller Tastsinnlichkeit aufgrund von Thematisierung und Theoretisierung sowie für die Reflexion der Rolle von sich ändernden Produktions- und Abspieltechnologien, Formaten und Rezeptionsumgebungen, stellt die ASMR-Community einen besonders interessanten Bezugspunkt und Untersuchungsgegenstand dar.

Audiovisuelle Taktilität online: ASMR

Parallel zum zunehmenden Interesse am Tastsinn in der Filmtheorie ist in der Medienpraxis vor allem privater Akteur*innen seit gut einem Jahrzehnt das Anwachsen einer Online-Community zu beobachten, für deren Mitglieder die berührungslose Erzeugung taktiler Sensationen durch rein audiovisuelle Reize vollkommen selbstverständlich ist und die zu diesem Zweck spezielle ›Trigger-Videos‹ produzieren und teilen: Die Mitglieder der »ASMR-Community« fühlen sich aufgrund ihrer Fähigkeit verbunden, auf bestimmte akustische, visuelle und audiovisuelle Reize mit einer körperlichen Empfindung zu reagieren, die sie als »ASMR«, ausgeschrieben »Autonomous Sensory Meridian Response«, bezeichnen. Dieser Begriff, Anfang 2010 von der US-Amerikanerin Jennifer Allen erfunden und über die Einrichtung einer gleichnamigen Facebook-Gruppe popularisiert, ging dabei aus einer Reihe von online bereits kursierenden Bezeichnungen für diese Empfindung hervor, etwa »Weird Head Sensation (WHS)«, »Attention Induced Head Orgasm (AIHO)«, »Attention Induced Euphoria (AIE), »Attention-Induced Observant Euphoria (AIOEU)«, »The Unnamed Feeling (UNF)«, »braingasm« oder »eargasm«.

All diese Begriffe umkreisen dabei eine taktile Sensation, die sich bei dafür empfänglichen Personen als Reaktion auf bestimmte äußere Reize[47] einstellen kann und die sich vor allem als Kribbeln der Haut äußert, manchmal verbunden mit einem angenehmen Druck- und Wärmegefühl, welches meist am Ober- oder Hinterkopf beginnt und sich dann über den gesamten Rücken und die Arme, manchmal auch über den ganzen Körper ausbreiten kann. Diese taktile Sensation, von *experiencern*[48] als »Tingles« bezeichnet, kann eine extrem tiefe Entspannung bis hin zu einem tranceähnlichen Zustand auslösen

47 Neben den äußeren, exterozeptiv wahrgenommenen akustischen und visuellen Triggern, auf denen die Videos der Community basieren, werden auch auf leicht andere Weise funktionale äußere Trigger beschrieben, die zwar auch teletaktil wirken, aber nicht intermodal funktionieren. Dies gilt für Fälle, in denen sowohl der Reiz als auch die hervorgerufene Empfindung taktil sind – wenn etwa eine leichte Berührung des Kopfes ein Kribbeln des gesamten Rückens auslöst. Jennifer Allen beschrieb außerdem die Möglichkeit, das Kribbeln durch innere Reize wie Konzentration, Meditation oder bestimmte Gedanken selbst hervorzurufen, was sie, da dies für sie persönlich eine relevante Quelle von ASMR-Empfindungen darstellt, als »Type A-ASMR« bezeichnete (alternativ »self-induced ASMR«), während sie exterozeptiv ausgelöstes ASMR-Empfinden als »Type B-ASMR« benannte. Zur Verteilung der beiden Typen gibt es meines Wissens bislang keine wissenschaftlichen Erhebungen; Umfragen und Diskussionen innerhalb der Community legen aber nahe, dass exterozeptiv ausgelöstes ASMR-Empfinden bei Weitem überwiegt.

48 Dieser in der Community gängige Begriff wird hier aufgrund der schlechten Übersetzbarkeit im Original beibehalten. In neuropsychologischer Forschung werden auch die (eigentlich redundanten) Begriffe »ASMR-Responder« bzw. »ASMR-Non-Responder« benutzt; vgl. https://www.np-ambulanz.de/ASMR/ForschungArtikel.html#2022 (25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

und ist oft von Glücksgefühlen begleitet, die durch die gleichzeitige Entspannung als eine Art euphorisches Wohlbehagen erscheinen, welches etwa als »lovely, mellow druggy high« (Shropshall 2012, o. S.) oder als »blissed-out meditative state« (Cheadle 2012, o. S.) beschrieben wird.

ASMR-Videos

Nachdem bereits ab Ende der 1990er Jahre auf Question&Answer-Websites vereinzelt Chats über »head tingles« aufgetaucht waren, stieg die Zahl der Personen, die diese Empfindung online diskutierten, insbesondere ab 2007 exponentiell an, nachdem im amerikanischen Gesundheitsforum *Steady Health* dazu ein Thread eröffnet wurde. Es entwickelte sich im Folgenden, gestützt durch Social-Media-Angebote wie etwa die Gruppenfunktionen von Yahoo, Facebook und Reddit, durch Blogs, Wikis und vor allem Media-Sharing-Plattformen – speziell YouTube –, eine Community, die zunächst »unintentional ASMR-videos« in YouTube-Playlists sammelte. Dabei handelte es sich um Videos wie etwa Ausschnitte aus Fernsehserien oder Home-Shopping-Sendungen, die sich aufgrund bestimmter akustischer oder visueller Elemente, die sie enthielten, zufällig dazu eigneten, ASMR auszulösen. Hierbei traf die sich entwickelnde ASMR-Community Ende 2010 auf eine bereits bestehende »Whisper-Community«, die ebenfalls auf YouTube aktiv war. Deren Mitglieder produzierten selbst Flüster-Videos mit dem Ziel, bei ihren Abonnent*innen ebenjene »Tingles« auszulösen. Seit Anfang 2011 begannen auch Mitglieder der ASMR-Community, selbst ASMR-Videos zu produzieren, wobei verschiedene Vorgehensweisen differenzierbar sind, die den Videos jeweils eher faktualen oder eher fiktionalen Charakter verleihen und deren Bezeichnungen innerhalb des Diskurses der Community schnell die Funktion von Genrebezeichnungen annahmen.

Eine gängige Strategie ist etwa, dass Szenarien aus »unintentional ASMR-videos« von den Videomacher*innen (in der Community als ASMRtists bezeichnet) nachgespielt werden. Diese werden dann dezidiert mit ASMR-Triggern angereichert. So entstehen etwa »ASMR-Tutorials«, in denen absichtlich leise gesprochen, mit Papier geraschelt oder Gegenstände mit den Fingernägeln beklopft werden. Eine andere Strategie besteht darin, Videos zu produzieren, in denen ohne narrative Rahmung einfach verschiedene Gegenstände vorgeführt werden, an und mit denen Geräusche produziert werden; diese werden üblicherweise »Sounds-Videos« genannt. Auch für visuelle Trigger gibt es solche ›reinen‹ Trigger-Videos, in denen zum Beispiel rhythmische Handbewegungen vorgeführt werden oder mit einer mobilen Lichtquelle wiederholt in die Kamera geleuchtet wird; meist werden diese zusätzlich mit »ASMR sounds« unterlegt. Außerdem werden Situationen aus dem Alltag, in denen ASMR auftreten kann, etwa ärztliche Untersuchungen oder Schönheitsbehandlungen, als Rollenspiele nachgestellt. In den resultierenden »ASMR Role Play Videos« behandelt der*die ASMRtist*in in der Rolle etwa als Masseur*in oder Friseur*in den*die Zuschauer*in als vermeintlich vor Ort anwesende*n Patient*in oder Kund*in; diese*r wird durch die Kamera vertreten, an der Untersuchungs-, Behandlungs- oder Verschönerungsmaßnahmen durchgeführt werden.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Werden ASMR-Videos in Medienberichten thematisiert, was zunächst hauptsächlich im englischsprachigen Raum geschah,[49] nach ersten Radioberichten vor allem auf DRadio ab etwa Mitte 2013 aber auch zunehmend auf den deutschsprachigen Raum übergriff,[50] sind es besonders diese Rollenspiele und ihre Ausstellung eines hohen Grades an vermeintlicher Intimität zwischen Videomacher*in und Zuschauer*in, die als ›generische‹ ASMR-Videos in den Blick genommen und kommentiert werden, da hier ein »blurring [of] traditional notions of intimacy«[51] vermutet wird (Blaine 2014), das von ›ASMR-unerfahrenen‹ Rezipient*innen nicht selten als (sexuell) aufdringlich oder sozial verstörend interpretiert wird. Das Bemühen um eine Suggestion von Nähe, Intimität, Kopräsenz von Zuschauer*in und ASMRtist*in und Berührung des*der Zuschauer*in durch diese*n, das den Eindruck einer solchen Grenzverwischung befördert, findet dabei seinen technisch-ästhetischen Ausdruck im Einsatz bestimmter audiovisueller Mittel, die in ASMR-Videos umfassend in den Dienst teletaktilen Handelns gestellt werden: »Every aspect of ASMR shooting and framing is designed to increase the sense of intimate contact with the performer« (Jaramillo 2018, o. S.).

ASMR und Film

Für das hier verfolgte Projekt der theoretischen Auslotung filmischer Tastsinnlichkeit sind das Auftauchen des Diskurses um ASMR und das Entstehen sowie die spezifische Gestaltung dieser Trigger-Videos hochinteressant, da sich hier eine durch rein audiovisuelle Medien teletaktil herbeigeführte Hautsensation an Menschengruppen von beachtlichen Größenordnungen erforschen lässt – allein der ASMR-Subreddit hat zusammen mit den verwandten Subreddits[52] mehrere hunderttausend Abonnent*in-

49 So wurde ASMR in der Anfangszeit der Community etwa von britischen Zeitungen wie The Independent, Daily Mail und Metro, US-amerikanischen Online-Magazinen wie The Huffington Post, Vice und Slate sowie in Radiosendungen und Fernsehmagazinen vor allem in Amerika, Australien und England erwähnt. Für eine detaillierte Nachzeichnung der Entwicklung der Community und der Medienberichterstattung zu ASMR sowie einen Überblick über die bis 2013 entstandenen ASMR-Videogenres s. Kirschall 2013.

50 So haben seit den ersten Erwähnungen in der Süddeutschen Zeitung und dem Berliner Tagesspiegel sowie der Erstellung eines deutschen Wikipedia-Artikels zu ASMR im Jahr 2013 mittlerweile alle großen deutschen Tageszeitungen, viele Lokalzeitungen und unzählige Print-, Online- und Fernsehmagazine über ASMR berichtet. ASMR wird ebenfalls zunehmend als Werbestrategie entdeckt; die Baumarktkette *Hornbach*, das Möbelhaus *Ikea*, die Brauerei *Anheuser-Busch*, der Schokoladenhersteller *Dove*, die Fastfoodkette *Kentucky Fried Chicken* und viele andere Firmen beauftragten Werbekampagnen und Werbespots, die dezidiert ASMR nutzten. Auch sponsern Firmen, etwa der Matratzenhersteller *Helix*, gezielt Videos von ASMRtists. ASMR war 2021 der im US-amerikanischen Raum am dritthäufigsten bei YouTube eingegebene Suchbegriff, global der fünfthäufigste (vgl. Walsh 2021). Mittlerweile ist ASMR sichtbar in den Massenmedien und der Popkultur angekommen.

51 Während als Referenzsystem hier wohl vor allem die Konventionen anderer YouTube-Videos mit direkter Zuschauendenadressierung wie etwa Vlogs herangezogen werden, kann sich eine solche postulierte Grenzverwischung ebenfalls darauf beziehen, dass in vielen Rollenspielen die Narrativierung alltäglicher Situationen einen – verglichen mit der realen Entsprechung – tatsächlich unüblichen Grad von Nähe suggeriert.

52 Anfang 2021 bestanden neben r/ASMR bereits die Subreddits r/unintentionalASMR, r/JapaneseASMR, r/ASMRA, r/WooASMR, r/gamingasmr, r/ASMRmusic, r/Medicalasmr, r/asmrnsfw,

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

nen; die populärsten ASMRtists haben teilweise Millionen Follower.[53] Zusätzlich wird die Wirksamkeit von Triggern und somit die gewünschte technisch-ästhetische Ausgestaltung der Videos in der Community beständig thematisiert. Die Problematisierung[54] von ASMR ist als medialer Effekt der genutzten Kommunikationsräume zu verstehen, die es ermöglichen, sich über große Distanzen und verschiedene (Sinnes-)Kulturräume hinweg, instantan, aber auch speicherbar, verschlagwortbar und durchsuchbar sowie wenn gewünscht anonym über persönliche und vormals oft als völlig idiosynkratisch angesehene körperliche Sensationen auszutauschen[55] und dabei eben auch Medienprodukte zu teilen, ihr taktiles Affizierungspotenzial zu vergleichen und zu diskutieren. Dabei stellen diese Kommunikationsräume nicht nur die Substrate des Diskurses, sondern auch dessen Archive dar, die Einblick in die Arten und Weisen gewähren, wie genau Rezipient*innen von audiovisuellen Medienprodukten taktil affiziert werden können.

Dass sich diese nicht nur auf Videos beschränken, sondern auch für Filme postuliert werden können, zeigt sich daran, dass bereits von einem frühen Stadium der Thematisierung von ASMR an immer wieder auch bestimmte Spielfilme, sowohl aus dem Independent- und Arthousebereich als auch aus dem Mainstream-Kino, als »ASMR movies« bezeichnet und taktil wirkende Filmszenen als »unintentional ASMR scenes« referenziert wurden, etwa eine Szene aus Seven Years in Tibet (Sieben Jahre in Tibet, USA 1997, Jean-Jacques Annaud), in der der Protagonist Heinrich Harrer (Brad Pitt) für die Maßanfertigung eines Anzugs vermessen wird (ab TC 01:01:40). Le Fabuleaux Destin d'Amélie Poulain (Die Fabelhafte Welt der Amélie, FR/D 2001, Jean-Pierre Jeunet) wird insgesamt als »ASMR showcase« (Wilson 2013, o. S.) beschrieben, da der Film für die (vor allem taktil-akustischen) »petits plaisirs« (ebd.) seiner Figuren Raum lässt, die etwa genießerisch die Hand tief in einen Getreidesack stecken oder verzückt mit Luftpolsterfolie knistern, ebenso wie Hiso Hiso Boshi (The Whispering Star, JP 2015, Sion Sono) aufgrund seiner »ASMR-inducing delights that a lone android (but probably us too, more than we'd like to admit) would logically love – the subtle sounds of drips, clicks, steps, sweeps, brewing tea, and shuffling packages«.[56] Discreet (USA 2017, Travis Mathews) referenziert ASMR nicht nur inhaltlich in Form seines Protagonisten, der eine Vorliebe für ASMR-Videos hat, sondern ist durch lange Einstellungen ohne Musik, die

r/True_ASMR, r/trueasmr, r/femininasmr, r/ResearchASMR, r/asmrmassage, r/asmr_ru, r/headgasms sowie mehrere Fan-Subreddits für bestimmte ASMRtists.

53 Anfang 2021 hatten etwa die ASMR-Kanäle SAS-ASMR bereits mehr als 9, Gibi ASMR mehr als 3, ASMR Darling mehr als 2,5 und Gentle Whispering mehr als 2 Millionen Abonnent*innen.

54 Verstanden im Foucault'schen Sinne: »Problematisierung bedeutet nicht die Repräsentation eines präexistenten Objekts und auch nicht die diskursive Erschaffung eines nichtexistierenden Objekts. Es ist das Ensemble diskursiver und nichtdiskursiver Praktiken, das etwas ins Spiel des Wahren und Falschen eintreten lässt und es als Gegenstand des Denkens konstituiert« (Foucault 1985, 158).

55 In der Community gibt es zwei gängige Erzählungen über die persönliche Haltung zum eigenen ASMR-Empfinden, bevor das Phänomen online thematisiert wurde: Entweder sei man davon ausgegangen, dass alle Menschen es erleben und es so normal sei, dass es gar nicht thematisierungswürdig sei, oder davon, dass es völlig idiosynkratisch sei und eine Thematisierung auf Unverständnis stoßen würde.

56 O. V. (2015): http://spectrevision.com/sf2016-the-whispering-star/ (01.11.2019).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

sich auf die Präsenz der Umgebungsgeräusche zu konzentrieren scheinen, auch ästhetisch »hypnotic and insinuating as an ASMR video« (Skelton 2017, o. S.). Peter Stricklands absurder Horrorthriller In Fabric (Das blutrote Kleid, GB 2018) ist ausdrücklich von ASMR-Videos inspiriert (vgl. Pahle 2019, o. S.); sein Kurzfilm Cold Meridian (HU/GB 2020) verwebt den ruhigen Rausch der »ASMR Hairwashing Videos« seiner Protagonistin mit dem bedrohlich-ekstatischen Rausch einer Tanzperformance. Die Liste erscheint endlos – Mitglieder der ASMR-Community erstellen immer wieder Zusammenschnitte ASMR-induzierender Sequenzen aus Kino- oder Kurzfilmen und teilen diese auf YouTube.[57]

Es geht hier nicht nur darum, ASMR als lange unbekannten, weil unbenannten Rezeptionseffekt filmtheoretisch zu thematisieren.[58] Zentral ist ebenfalls die Tatsache, dass der Diskurs um ASMR und die entstehenden Medienproduktions- und Mediennutzungspraktiken der Community-Mitglieder davon zeugen, dass sich die Wahrnehmung von Filmen und das Nachdenken über sie vor dem Hintergrund einer Nutzung von ASMR-induzierenden Medien als Selbsttechnologie tatsächlich ändert. Darüber hinaus ist durch die Untersuchung der Nutzungspraktiken in der Community

57 S. etwa die Videos [1]»ASMR in Movies & TV (Part 1)« oder [2]»ASMR in Movie Scenes (Unintentional)« (25.01.2023). Daneben gibt es mehrere über Crowdfunding finanzierte Dokumentarfilme über ASMR sowie weitere Independent-Produktionen wie die fiktionalen Langfilme Murmurs (BA 2018, Graeme Cole) und 3AMASMR (GB 2018, Mike Reed), die dezidiert technisch-ästhetisch sowie narrativ ASMR-Trigger reflektieren. Hinsichtlich der Verwendung von ASMR-Triggern im Mainstream-Kino fällt auf, dass sie oft auch in Horrorfilmen und Psychothrillern auftreten, etwa in Split (USA 2016, M. Night Shyamalan), in dem eine der Persönlichkeiten des Mörders in der Art einer*s ASMRtist*in mit seinen Opfern spricht und umgeht, oder in A Quiet Place (USA 2018, John Krasinski), in dem kleinste Geräusche überhöht werden, weil sie für ihre Verursacher*innen Lebensgefahr bedeuten können. Die Sounddesigner von A Quiet Place nahmen als Gimmick zum DVD- und Blu-ray-Release des Films sogar selbst ein binaurales ASMR-Video auf, »to help home viewers recover after watching A Quiet Place on blu-ray« (Orange 2018, o. S.). Als dezidiert auf ASMR konzentrierten Spielfilm produzierte außerdem die britische Kinokette Cineworld den Weihnachtsfilm Dreaming of Stars: An ASMR Feature Film (GB 2021, Derek Bain), in dem der ASMRtist Atlas ASMR zusammen mit Malcolm McDowell 90 Minuten lang zu hypnotischen Animationen beruhigend auf die Zuschauer*innen einspricht.

58 Die meisten bisher erschienenen Untersuchungen zu ASMR sind in den Fächern (klinische) Psychologie (Barratt/Davis 2015; Barratt et al. 2017; Cash et al. 2018; del Campo/Kehle 2016; Fredborg/Kornelsen 2016; Fredborg et al. 2018; Poerio 2016; Poerio et al. 2018) und Neurowissenschaft (Lochte et al. 2018; McErlean/Banissy 2018) angesiedelt. Daneben gibt es erste Arbeiten in den Computer Sciences und der Mensch-Maschine-Interaktion (vgl. Bartolome/Ha/Niu 2021; Klefeker/Striegl/Devendorf 2020). Die mir bekannten (Recherche bis Anfang 2022) kulturwissenschaftlich verorteten Studien zu ASMR kommen aus den Fächern der Sound Studies, der Visuellen Kultur, Literaturwissenschaft, Gender Studies, Medienwissenschaft und Filmwissenschaft, s. Abrantes (2019); Andersen (2014); Bennett (2016); Gallagher (2016); Holmowaia/Danzis (2020); Iossifidis (2016); Jaramillo (2018); Klausen (2019); Li (2011); Łapińska (2020; 2021); Manon (2018); Nouvion (2015); O'Meara (2019); Smith/Snider (2019); Waldron (2017). Sind sie filmwissenschaftlich orientiert, lässt sich insgesamt konstatieren, dass sie ASMR-Videos als Gegenstände mithilfe von theoretischen Konzepten wie Shannons *noise*, Barthes' *Korn der Stimme*, Schaeffers *musique concrète*, Benjamins *Aura*, Haraways *Cyborg* oder Marks' *haptic image* beschreiben, aber nicht wie die vorliegende Arbeit umgekehrt fragen, ob sich durch eine Untersuchung teletaktiler ASMR-Strategien filmtheoretische Konzeptionen des Tastsinnlichen neu denken lassen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

und ihrer Diskursivierung feststellbar, dass sich nicht nur der Bezug der ASMR-*experiencer* zu realweltlichen sowie mediatisierten Umgebungen ändert,[59] sondern dass auch die Empfänglichkeit für Reize und die Wirksamkeit der Videos bestimmten Gewöhnungs- und Lernprozessen und damit Veränderungen unterliegen: So können einige Trigger bei exzessivem Konsum der entsprechenden Videos vorübergehend ihre Wirksamkeit verlieren. Ebenso gibt es aber Berichte darüber, dass erlernt werde, bestimmte akustische und visuelle Reize als taktil zu empfinden – etwa, wenn Rezipient*innen zunächst die Irritation überwinden müssen, die die suggerierte Nähe von ASMR-Role-Play-Videos vielleicht anfangs verursacht.[60] Eine Gewöhnung an die Tatsache, dass diese Nähe als Genrekonvention dieses spezifischen ASMR-Videotypus innerhalb der Community als normal angesehen wird, kann dann ein Einlassen auf die Videos und ein Möglichwerden der taktilen Affizierung bedingen. Es handelt sich hier also generell um die Ausbildung und beständige Transformation einer spezifischen medial gestützten teletaktilen Sinneskultur.

Die bislang veröffentlichten Untersuchungen (vgl. Fußnote 58) äußern lediglich Vermutungen über die Ursachen einer Sensibilität für ASMR – etwa eine stärkere Ausschüttung des ›Bindungshormons‹ Oxytocin oder eine Verbindung zu bestehenden Synästhesien. Die tatsächliche gesamtgesellschaftliche Verbreitung ist dabei weiterhin unklar.[61] Insgesamt legen aber die Tatsache, dass bestimmte Filme als ASMR-wirksam beschrieben werden, sowie zahlreiche Berichte von Rezipient*innen, die zwar kein tatsächliches Hautgefühl spüren, aber nach eigenen Angaben nachvollziehbar finden, warum diese Videos taktil wirken, die These nahe, dass sich im Erleben von ASMR eine Form des taktilen Affizierungspotenzials des Audiovisuellen realisiert, die damit auch für Film gegeben ist. Film und Video werden mit anderen Worten immer ganzkörperlich wahrgenom-

59 So finden sich unzählige Beispiele dafür, dass sich die Wahrnehmung etwa von Konsumartikeln ändert; die YouTuberin QueenofSerene sagt bspw. in einem ihrer Videos: »Once you start paying attention to ASMR then you start to notice it in your everyday life: Everything kind of has its own texture. Sometimes I'm like silly, walking through stores just touching things«; s. Video [3]»ASMR-Scratch and Tap« (25.01.2023; Zitat ab TC 11:50). Die Erforschung von ASMR-Praktiken als Ausformungen selbsttechnologischen Handelns nach Foucault ist weiterhin ein Desiderat; zu ASMR-*content creation* als autobiografischem Handeln s. Gallagher (2019).

60 Klausen (2019) merkt an, dass Rezipient*innen *immer* eine bestimmte ästhetisch-affektive Form der Einstimmung auf das jeweilige Video vornehmen müssen, die sie als »attunement« bezeichnet: »This point relating to the state of being fully tuned in, ›to go along with it‹, in order for ASMR to work, seems to be significant in experiencing ASMR«, weswegen in jüngeren Untersuchungen verstärkt die Frage nach der Rolle von Intention, Erwartungshaltung und Aufmerksamkeit beim ASMR-Erleben auftauche (ebd., 98).

61 Untersuchungen, Umfragen und anekdotische Berichte legen allerdings nahe, dass der Anteil ASMR-sensitiver Personen an der Gesamtbevölkerung tatsächlich signifikant höher sein könnte als der Anteil von Synästhetiker*innen, deren auf ca. 4 % geschätzte Verteilung (vgl. Simner 2006) oft als Vergleich herangezogen wird, da in der Diskussion ist, ob ASMR vielleicht als Synästhesie klassifiziert werden kann oder sollte. 2019 befragte Lucas Simone 128 Schüler*innen seiner High School im Silicon Valley, ob sie ASMR empfänden. Obwohl knapp 37 % noch nie ASMR-Videos geschaut hatten und ein geringer Prozentsatz noch nie von dem Phänomen gehört hatte, ergab sich eine ASMR-Sensitivität bei etwa einem Drittel aller Befragten; ein Drittel verneinte, ASMR zu empfinden; das letzte Drittel war sich nicht sicher (Ders. 2019, 14ff.). Der ASMR-Forscher Craig Richard schätzt den ASMR-sensitiven Anteil der Bevölkerung auf 20 % (vgl. Thurrott 2018).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

men, wobei offenbar bestimmte ästhetische Strategien und Elemente jeweils eine besondere Wirkmächtigkeit hinsichtlich der Affizierung spezifischer Facetten des Tastsinnlichen haben. Die online berichteten Rezeptionserlebnisse bei ASMR-Videos reichen vom vagen Eindruck einer Ansprache der Haut bis hin zu einer tatsächlichen taktilen Sensation. Das tastsinnliche Affizierungspotenzial audiovisueller Medien ist also von der Doppeldeutigkeit des Begriffs der Wirkung her zu denken: So kann ein Film oder ein Video auch taktil wirken, im Sinne von anmuten, ohne buchstäblich taktil zu *wirken*, also ohne tatsächlich eine Hautsensation hervorzurufen. Diese Ambivalenz durchzieht auch die kunst-, medien- und filmtheoretischen Arbeiten, die das Tastsinnliche umkreisen und die sich dabei oft nicht ganz sicher zu sein scheinen, ob es eher auf der Seite eines metaphorisch operierenden Denkmodells zu verorten ist oder eine tatsächliche filmische Wirkmächtigkeit mit konkreten tastsinnlichen Rezeptionseffekten beschreibt – und wenn Letzteres, wie nah sich eine Berührung durch Film an der Erlebnisqualität echter zwischenkörperlicher Berührung bewegt.[62]

Sensorische Maschinen

Die Beobachtungen, die an der ASMR-Community angestellt werden können, verweisen darauf, dass mit der Diskursivierung des Phänomens ASMR etwas reifiziert wird, dessen Bestimmung dennoch immer nur vorläufig ist, da es einen Erlebniskomplex umkreist, der von psychophysischen, diskursiven und dispositiven Elementen zugleich produziert wird, die beständig transformierend aufeinander einwirken. Beobachtbar sind Bemühungen der Community-Bildung auf Basis einer Definition von ASMR, die immer auch eine Abgrenzungsfunktion zu anderen Communities hat und die abhängig von den technischen Bedingungen und Affordanzen der genutzten Diskussionsplattformen stattfindet, welche strukturieren, was ausgesagt, aber auch was gezeigt und geteilt werden kann. Es entsteht ein heterogenes Wirkgeflecht, bei dessen Material-, Bedeutungs- und Erlebnisproduktion beständig Feedbackprozesse beteiligt sind:[63] Der Versuch der gezielten Produktion des als ASMR benannten Gefühls durch ASMR-Videos führt zu Genrebildungsprozessen, die sodann gewisse Erwartungshaltungen produzieren, welche die Rezeption mitbestimmen und in der Nutzung auch Gewöhnungseffekte

62 In der Einleitung zu ihrem einflussreichen Artikel »What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh« (2000) kreidet auch Vivian Sobchack an, dass zeitgenössische Filmtheorie sich durch »scare quotes« und durch Formulierungen, die eine »*mise en abîme* of experiential undecidability« (ebd., o. S.; Herv. i. Orig.) aufmachten, um klare Aussagen zum scheinbar unerklärlichen »somatism« des Filmerlebens herumdrücke, den Sobchack als tatsächliche und nicht nur metaphorische körperliche Affizierung stark macht.

63 Für Gallagher ist die ASMR-Community und ihre Videopraxis entsprechend ein Beispiel für durch Social-Media-Plattformen hervorgebrachte »modes of engaging with cultural works that are more about cybernetics than hermeneutics: on r/asmr [dem ASMR-Subreddit, S.K.] videos become ›inputs‹ judged not as messages to be understood or interpreted but by their ability to elicit particular affective and somatic ›outputs‹. This ability is measured via feedback mechanisms (comments, views, ›likes‹, upvotes) linking audiences to uploaders and ASMRtists. Such feedback helps ASMRtists to feel out the kinds of input likeliest to elicit the desired output and tune their aesthetic strategies accordingly« (Ders. 2016, 5).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

erzeugen, die wiederum die Erfindung neuer Triggervideos vorantreiben, welche ihrerseits über Differenzbildung das Erleben bestehender Videos ändern.

Dabei wird deutlich, dass die Art und Weise, wie ein Phänomen gedacht und diskursiviert wird, immer auch Auswirkungen darauf hat, wie es erlebt wird und vice versa. Die multimedialen Komplexe, in denen das Zusammenwirken heterogener Elemente und Einflussgrößen – etwa die konkrete ästhetische Ausgestaltung einzelner Videos, die Kommentare, die Re-Postings auf diversen Plattformen, die impliziten, expliziten und technischen Kommunikationsregeln der Plattformen, die sich bildenden Genrebezeichnungen, Tagging-Praktiken und dadurch erzeugten Erwartungshaltungen, die Einbettung und Wechselwirkungen mit Videovorschlägen etc. – für die Community-Mitglieder und Rezipient*innen Möglichkeiten der audiovisuell erzeugten Tastsinnlichkeit produziert, lassen sich mit Steven Connor als »sensorische Maschinen« denken, die synästhetisches Erleben hervorbringen:

> We may think of multimediality as the accompaniment or even the induction of synaesthesic sensibility. In reality, it is also the production and instantiation of a theory about the senses, and how they are constituted and configured. Every sensory machine is an embodied fantasy of how the senses work. What is more, such fantasies are themselves part of the workings of the senses (Ders. 2004b, o. S.).[64]

Wenn, wie der letzte Teil des Zitats anzeigt, solche sensorischen Maschinen immer auch Fantasien über die Wirkmechanismen sinnlicher Erfahrung verhandeln, die wiederum Teil der tatsächlich generierten sinnlichen Erfahrung werden, lässt sich das Dispositiv ASMR ebenso als Produktionsort neuer filmtheoretischer Denkbarkeiten und Sagbarkeiten verstehen wie umgekehrt das Feld der (somatischen) Filmtheorie als Produktionsort neuer audiovisueller Fühlbarkeiten, sodass für die vorliegende Arbeit der Standpunkt eingenommen wird, dass der unklare Status des Tastsinnlichen in der Filmtheorie zwischen Denkmodell und Erlebnisbezeichnung tatsächlich treffend ist und in dieser Ambivalenz produktiv gemacht werden kann. Die These ist hier, dass mit seinem Aufkommen, selbst wenn es sich dabei zunächst vor allem um eine Art und Weise des Neu-*Denkens* von Film handeln sollte, auch Änderungen in der Art des Filmerlebens produziert und eingeübt werden. Unser körperliches Empfinden sowie die Struktur unseres Sensoriums ist

64 Elizabeth Stephens argumentiert unter Rückgriff auf Foucaults Konzept der Selbsttechnologien in ähnlicher Weise dafür, *Film* als Sensationsmaschine zu verstehen: »Our bodily responses to cinema are a result of our interaction with a cinematic technology that simultaneously transforms us. It is in this respect, as I have argued in this paper, that cinema can be thus understood as a sensation machine, because it is not simply the technology through which our senses are cultivated; rather, our senses are themselves forms of technology, the means by which our bodies and selves come to make and have sense« (Dies. 2012, 536f.). Wichtig erscheint mir vor allem Stephens' Hinweis darauf, dass die Verfasstheit dieses Gefüges als wechselseitig produktiv jeglichen Versuch, nach subversiven oder resistenten Rezeptionsweisen zu fragen, immer schon problematisch macht: »For this reason, we should hesitate to assume that either cinema itself or our bodily responses to it can be inherently characterized as either conventional or resistant: to do so is to attribute to these a stable, essential quality that the variety of their expressions continually problematizes« (ebd., 536).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

kulturell und historisch variabel, wie u. a. das noch junge Feld der *Sensory Anthropology*[65] zeigt. Somit ist auch unser konkretes körperliches Filmerleben nicht unabhängig von filmtheoretischen Trends und Konzeptualisierungen. Laura Marks argumentiert unter Rückgriff auf Deleuze' Kategorien des Sichtbaren und des Sagbaren, dass Film nicht nur auf das Sichtbare und das Sagbare eines bestimmten historischen und kulturellen Moments verweise, sondern ebenfalls in einer »order of the sensible« operiere, »which, like the seeable and the sayable, is the sum of what is accessible to sense perception at a given historical and cultural moment« (SF 31). Es muss davon ausgegangen werden, dass zu dem, was kulturell-aktuell spürbar sein kann und was sich in Filmen und anderen Medienprodukten niederschlägt und ausdrückt, auch der wachsende Diskurs um ASMR beiträgt, der u. a. dazu führt, dass ASMR-Trigger zunehmend in der Werbung zum Einsatz kommen.[66] Ebenso wirkt das, was in der Filmtheorie denkbar und sagbar wird, zurück auf das, was an Film auf welche Weise erlebt werden kann und erlebt wird.[67] Darüber hinaus weisen Julian Hanich und Christian Ferencz-Flatz mit David Sorfa darauf hin, dass die verstärkte Thematisierung körperlicher und vor allem haptischer Erfahrung in der Filmtheorie seit den 1990er Jahren auch die Produktionsseite zu beeinflussen und die konkrete ästhetische Gestaltung der Filme zu verändern scheint, etwa durch verstärkten Einsatz von besonders nahen Einstellungen auf Texturen:

> Some argue that Sobchack, Marks and Barker have not only heightened attention to films that emphasize haptic visuality, but have in fact influenced filmmaking itself: »One of the effects of phenomenological thinking about film has been to encourage a style that stresses the surface texture of objects and, particularly, human skin […]«, David Sorfa writes (Hanich/Ferencz-Flatz 2016, 46).

Denkbarkeiten, Gestaltbarkeiten und Fühlbarkeiten von Film müssen also als grundlegend verwoben begriffen werden. Entsprechend geht es mir in dieser Arbeit auch nicht darum, darüber zu spekulieren, was an Film vorreflexiv auf den Körper des*der Zuschauer*in wirkt, und dies als ›eigentliche‹, aber auch letztlich begrifflich uneinholbare Affizierung durch Film zu verfolgen, denn dies käme einer Essenzialisierung gleich, die sowohl die oben beschriebenen Wechselwirkungen zwischen Denken, Wahrnehmen und Erleben, zwischen Diskurs, Dispositiv und Phänomen ignorieren würde als auch jegliche Analyse von Film per se fehlgeleitet erscheinen ließe. Mit Vivian Sobchack, die auf die existenziell-semiotische Dimension der Leibphänomenologie Merleau-

65 Federführend ist hier das Centre for Sensory Studies der Concordia University Montreal unter der Leitung von Davis Howes; s. https://centreforsensorystudies.org (25.01.2023). Vgl. zu diesem Punkt auch Kap. 3.3.

66 Die für ASMR-Videos typische Technik, eigentlich sehr leise Geräusche, die in der Alltagswahrnehmung nur hintergründig wahrgenommen werden, zum Hauptfokus zu machen, ist für Werbetreibende gerade darin interessant, dass etwa ein geflüsterter Fernsehwerbespot diametral zu dem spätestens seit den 1980er Jahren herrschenden *Loudness War* oder »volume war« steht und dadurch sehr effektiv Aufmerksamkeit generiert (Li 2011).

67 Das Auftreten filmischer Tastsinnlichkeit kann insofern auch als expansives ästhetisches Erleben nach Murray Smith (und Dominic McIver Lopes) bzw. als ›expansive feeling-in‹ beschrieben werden, vgl. zu Murrays *expansionism* übersichtlich Fingerhut 2018, 29f.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Pontys verweist (vgl. AE 38ff.), soll vielmehr davon ausgegangen werden, dass körperliches Erleben und semiotische Prozesse konstitutiv zusammenhängen und dass somit Änderungen in der Filmwirkung, die durch mehrfaches Anschauen, durch Analyse und sprachliche Reflexion entstehen, ebenso genuiner Teil der Filmerfahrung und des Gesamtphänomens Film sind wie der erste Eindruck. Gerade für die verschiedenen Dimensionen der tastsinnlichen Filmerfahrung erscheint es sogar wichtig zu fragen, welche Wirkungen sich vielleicht erst auf Basis der Bekanntheit eines Films und der erwarteten Reize entwickeln können.[68] Film ist als Substrat körperlichen Erlebens vorstellbar, das durch Reflexion und Analyse nicht beschnitten oder verstellt, sondern angereichert wird.

Die ASMR-Community, ihre Diskurse und ihre Videos sind für mich dabei in ihrer Eigenschaft interessant, nicht nur ein populäres Experimentierfeld, sondern auch ein Archiv tastsinnlich wirksamer ästhetischer Elemente und Strategien zu sein, das sich zur Beschreibung verschiedener Modi audiovisueller – und somit auch filmischer – Tastsinnlichkeit heranziehen lässt. Einerseits lassen sich hier zur Verbindung von Tastsinnlichkeit und Ton wichtige Impulse einholen, da die Tonebene im filmtheoretischen Diskurs um das Tastsinnliche immer noch unterforscht ist und sich häufig in der Fokussierung auf den körperlich fühlbaren, hohen Schalldruck von Subwoofer-erzeugten Klangereignissen erschöpft oder in der Übernahme des Begriffes des *haptic sound* von Marks,[69] dessen Definition und Beschreibung allerdings lediglich eine halbe Druckseite von *The Skin of the Film* ausmacht (vgl. SF 183). Andererseits wird ASMR noch hauptsächlich als ein auditorisches Phänomen betrachtet, obgleich ein Teil der Community sich als *experiencer* von »visual ASMR« versteht und durchaus typische visuelle Elemente und Muster erkennbar sind, die im Rahmen des generellen Phänomens audiovisueller Tastsinnlichkeit untersuchenswert sind. Zuletzt sind ASMR-Videos deshalb interessant, weil sie, um für die *experiencer* zu funktionieren, eine Rezeptionshaltung der dezidiert passiven Hingabe an die audiovisuellen Reize erfordern. Das Verständnis filmischer Tastsinnlichkeit, wie es nach Marks in der Filmtheorie popularisiert wurde, betont demgegenüber eine aktive Rezeptionshaltung, in der man praktisch ganzkörperlich aktiviert an einer Vervollständigung des lückenhaften haptischen Bildes mitarbeitet. In Kapitel 4, in dem ich für ein Anders-Denken filmischer Tastsinnlichkeit unter Nutzung eines differenzierteren Vokabulars plädiere, das nicht wie bei Marks und ihr folgenden Ansätzen nur die *inter*modalen

68 Diese Frage erscheint auch hinsichtlich des Phänomens des »Comfort Watching«, also des wiederholten Anschauens schon bekannter Inhalte, relevant (vgl. Klöckner 2022; Rinderle 2022), nicht zuletzt aufgrund der anekdotisch aufscheinenden affektregulativen Bedeutung dieser Praxis insbesondere auch in neurodivergenten Communities. Aufgrund des beschriebenen wechselseitig transformativen Zusammenhangs von Erleben, Dispositiv und Diskurs empfinde ich auch die Definition, die Hanich und Ferencz-Flatz (2016) als enge Definition von Filmphänomenologie befürworten – »an attempt that describes *invariant structures* of the film viewer's *lived experience* when watching moving images« (ebd., 13; Herv. i. Orig.) – als zu rigide.

69 Vgl. z. B. Hofer (2014; 2017). Als Beispiel für die Fokussierung auf Vibration vgl. Cranny-Francis (2008). Den Begriff der *haptic visuality* nach Marks verwendet außerdem Klausen für die Beschreibung der Funktionsweise von ASMR-Videos als »auditory version of Laura U. Marks' ›haptic visuality‹« (Dies. 2019, 99), da ihr offenbar entgeht, dass auch Marks (wenn auch sehr begrenzt) über »haptic sound« nachdenkt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Differenzen zwischen Sehen und Tasten, sondern vor allem die *intra*modalen zwischen Tasten und Fühlen produktiv macht, werde ich deshalb auf ASMR-Videos zurückkommen, um aus ihnen Hinweise dafür zu ziehen, welche ästhetischen Mittel, Muster und Strategien für die Prozesse der Vertastsinnlichung audiovisueller Phänomene relevant sein können.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

2. Das Tastsinnliche als Projektionsfläche

Die Untersuchung nimmt in Kapitel 2.1 ihren Ausgang von einer Problematisierung der Begriffe, mit denen in medienästhetischen Reflexionen über tastsinnliche Erfahrung gesprochen wird. Dies geschieht in Film- und Medientheorien, die den Tastsinn bemühen, nur selten. Wenn von taktilen oder haptischen Filmwirkungen oder von Filmen, die sich an die Haut oder den sensiblen Körper wenden, gesprochen wird, ohne den Gebrauch dieser Begriffe und Formulierungen gegenüber anderen Ansätzen einzuordnen, scheint ein definitorischer Konsens aufgerufen zu werden, der so tatsächlich nicht gegeben ist, was sich beim Vergleich der Ausführungen verschiedener Ansätze zeigt. Diese Vagheit und Uneinheitlichkeit in der Begriffsverwendung ist insofern nicht verwunderlich, als bereits in den naturwissenschaftlichen Forschungsdisziplinen, die sich mit Sinneswahrnehmung beschäftigen, die generellen Fragen, wie Sinne überhaupt voneinander unterschieden werden sollen, welche Teile des Systems sinnlicher Rezeptoren beteiligt sein, welche Verfasstheit der darüber wahrgenommenen Gegenstände und ihrer Reizqualitäten sowie welche Erfahrungsdimensionen des*der Wahrnehmenden hierfür wie gegeben sein müssen, beständiger Diskussion unterliegen.[1] Darüber hinaus stellt speziell das Tastsinnessystem noch einmal ein besonderes Problem für die Definition dar, weil die als ihm zugehörig verhandelten Rezeptoren nicht in einem einzelnen Organ, sondern über den und im Körper verteilt vorliegen, teilweise physikalisch verschiedene Reizarten aufnehmen, unterschiedlich erlebte Qualitäten vermitteln sowie an durch spezifische Organe vermittelten Sinnen wie dem Gleichgewichtssinn oder Koordinationsleistungen wie der Visuomotorik so stark beteiligt sind, dass sie definitorische Grenzlinien zwischen Einzelsinnen per se zur Diskussion stellen.

Zur Veranschaulichung der Problematik referiere ich in Kapitel 2.1 zunächst kurz einige Gebrauchsweisen tastsinnlicher Vokabeln in somatisch orientierten filmwissenschaftlichen Arbeiten. Anschließend gebe ich eine Definition des Tastsinns, die größtenteils den Arbeiten des Leipziger Haptikforschers Martin Grunwald folgt und die sich, wie später deutlich werden wird, für die im Verlauf der Arbeit zu entwickelnden filmtheoretischen Überlegungen besonders anbietet. Hierbei geht es mir auch darum, mit der Definition des Tastsinns nach Grunwald ein Handwerkszeug bereitzustellen, mit dem

1 Für eine Übersicht s. Keeley (2013); Massin/de Vignemont (2013).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

klarer erkennbar wird, auf welche Dimensionen des Tastsinns sich die in Kapitel 2.3 referierten medien- und filmtheoretischen Arbeiten beziehen bzw. welche Dimensionen sie implizieren.

In Kapitel 2.2 frage ich nach den subjekt- und sozialkonstruktiven Implikationen der Art und Weise, wie über die Sinne und speziell den Tastsinn gedacht und geschrieben wird, indem ich aus einer sinnesgeschichtlichen Perspektive Schlaglichter auf historische Arten der Diskursivierung des Tastsinns in vor allem philosophischen und kulturwissenschaftlichen Texten werfe und Kontinuitäten, Brüche und Verschiebungen nachzeichne. Eine solche Wiederbeschäftigung mit historischen Diskursen um das Wesen des Tastsinns und seinen (epistemischen, ästhetischen, ethischen) Status gegenüber den anderen (ihrerseits als diskret postulierten) Sinnen sowie vor allem mit seiner Instrumentalisierung in machtpolitischen Verhandlungen von *race, class* und *gender* sensibilisiert dafür, dass sich speziell der Tastsinn aufgrund einer (wiederum beständig diskursiv re/produzierten) Besonderheit gegenüber den anderen Sinnen – einer besonderen Ungreifbarkeit – als Projektionsfläche anzubieten scheint, die im Zuge seiner Theoretisierung immer wieder mit je spezifischen Begehren aufgeladen wird. Eine Untersuchung der Frage, wie Film als klassischerweise auf eine Fläche projiziertes Phänomen tastsinnliche Eigenschaften besitzen und vermitteln kann sowie wie und mit welchem Vokabular dies zu theoretisieren wäre, kann m. E. nicht darauf verzichten, ebenfalls umgekehrt zu beleuchten, wie und warum der Tastsinn selbst zur Projektionsfläche bestimmter Argumentationsvorhaben und Befindlichkeiten geworden ist und werden konnte.[2]

Kapitel 2.3 bietet dann eine Übersicht über die Erscheinungs- und Einsatzweisen des Tastsinnlichen als Konzept der Medien- und speziell Filmtheorie von Walter Benjamin bis Laura Marks. Dieses Kapitel wird damit einerseits dazu dienen, einen Überblick über das Forschungsfeld zu vermitteln und eine Situierung des im weiteren Verlauf gegenzulesenden Konzepts des haptischen Bildes über eine Darstellung früherer einschlägiger Arbeiten zu ermöglichen, sowie andererseits dazu, herauszuarbeiten, dass in diesen zumeist bereits Hinweise auf die Multidimensionalität des Tastsinns zu finden sind – eine Multidimensionalität, deren heterogene Elemente, so meine These, mit dem Begriff des haptischen Bildes nach Marks aufgrund bestimmter Nachteile seiner Konzeptualisierung nicht mehr logisch stringent bezeichenbar sind und in dem haptischen Bild als *umbrella term* unterschiedlichster ästhetischer Gestaltungen schließlich Teile ihrer Deskriptionskraft verlieren.

2 Diese sinnesgeschichtliche Perspektive wird in Kap. 3.3, nachdem Marks' Position in Kap. 3.2 umfassend dargestellt wurde, noch einmal aufgegriffen, da sich aus einer Sensibilität für die Historizität und Variabilität des Denkens und Schreibens über den Tastsinn bei gleichzeitiger relativer Konstanz hierarchisierend-diskriminierender Bestrebungen, die *qua* solcher Diskursivierungen funktionieren, auch ein notwendiger Einsatz der Problematisierung einer Konzeption des haptischen Bildes als dezidiert minoritäre Filmpraxis ergibt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

2.1 Den Tastsinn handhabbar machen – Definitionen

> Wenn nämlich das Tasten nicht eine einzige Wahrnehmung ist, sondern mehrere, so muß notwendig auch das Tastbare mehrfach wahrnehmbar sein. Es ist aber eine Frage, ob sie eine einzige Wahrnehmung ist oder mehrere, und was das Organ des Tastvermögens ist […]. Jede Wahrnehmung scheint sich nämlich auf nur einen Gegensatz (eines Gegenstandsbereiches) zu beziehen […]. Im Tastbaren aber liegen viele Gegensätze: Warmes und Kaltes, Trocknes und Feuchtes, Hartes und Weiches, und anderes dergleichen mehr. […] Was aber das Eine ist, das beim Tasten so zugrunde liegt, wie beim Gehör der Ton, ist nicht klar.
> – *Aristoteles*[3]

Die Problematik der Vielgestaltigkeit des Tastsinns und der Wahrnehmungsqualitäten, die er ermöglicht, die schon aus Aristoteles' erkenntnistheoretischen Überlegungen zur Sinneswahrnehmung spricht, sowie die Schwierigkeiten, die sich daraus für seine Definition und Abgrenzung zu den anderen Sinnesmodalitäten ergeben, spiegeln sich in vielen der in dieser Arbeit referierten kunst- und filmwissenschaftlichen Arbeiten wider, die ›mit dem Tastsinn denken‹ wollen – die Art und Weise, wie den Tastsinn betreffende Adjektive wie haptisch, taktil, hautsinnlich, propriozeptiv oder kinästhetisch benutzt werden, differiert zwischen den verschiedenen Autor*innen sowie teilweise auch innerhalb eines einzigen Ansatzes, wie der folgende kursorische Überblick deutlich macht.

Verwirrende Begriffsvielfalt

Jennifer Fisher, die in ihrem Artikel »Relational Sense: Towards A Haptic Aesthetics« (1997)[4], auf den sich später auch Marks bezieht (vgl. SF 169), den Beitrag tastsinnlicher Wahrnehmungen an ästhetischer Erfahrung von Kunstwerken (und ihren Ausstellungssituationen) auslotet, definiert den Tastsinn unter dem Begriff »the haptic sense« als »comprising the tactile, kinæsthetic and proprioceptive sense« (ebd., o. S). Dabei gibt sie für den Begriff »tactile« keine Definition, während Propriozeption in ihren weiteren Ausführungen als »the sense of dimensionality and motion in space« definiert wird. Somit bestehen Überschneidungen mit ihrer Nutzung des Begriffs »kinæsthetic« für das Erspüren der »aspects of one's movement, balance and presence in space«.

Sie verweist darauf, dass der haptische Sinn die Oberfläche unseres Körpers porös mache, da er das Spüren gleichzeitig »inside, on the skin's surface, and in external space«

3 Aus: Ders.: *De Anima*, 123; 125 [Ausgabe Felix Meiner, 1995].

4 S. http://www.david-howes.com/senses/Fisher.htm (25.01.2023). Auch erschienen in: PARACHUTE 87, S. 4–11. Die hier genutzte Online-Version erlaubt leider keine Seitenangaben.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

verorte. Als Grund für diese Durchdringung der Körperoberfläche gibt sie an, dass der Tastsinn das Erleben von Gewicht, Druck, Balance, Temperatur, Vibration und Präsenz ermögliche. Entsprechend argumentiert sie weiter, dass der Tastsinn, obwohl er in »[e]arly research on haptic perception« üblicherweise als kontakterfordernder Nahsinn verstanden worden sei, ebenso Distanzen überbrücken könne, wenn es um die Erfahrung von Räumen gehe: »[H]aptic perception can elucidate the energies and volitions involved in sensing space: its temperature, presences, pressures and resonances«. Hier werde der Tastsinn, verstanden als ein »affective touch« von der Ebene des konkreten physischen Kontakts auf eine Ebene des Gefühls im Sinne der Emotion transponiert.

Die andere Richtung der Ausweitung des Tastsinns, also das Spüren in den Körper hinein, das das Individuum etwa über Druck, Bewegung und Vibration in den inneren Organen informiere, benennt sie als Interozeption. Kinästhesie, Propriozeption, Interozeption und Taktilität sind bei Fisher also Teilaspekte der tastsinnlichen Wahrnehmung, die sie übergreifend als haptischen Sinn bezeichnet. Dabei scheint sie Taktilität zunächst besonders auf die Körperoberfläche zu beziehen, da sie etwa tastbare Bilder für Blinde als »tactile pictures« benennt; zuletzt benutzt sie »haptic« und »tactile« allerdings wieder austauschbar:

> I conclude with this work as a reminder that the haptic and visual senses are not in fact isolated, but rather, are implicated in each other. The issue is not to replace the visual by the tactile, but to explore the complexity of the senses in æsthetic experience (ebd., o. S.).

Ein Schwanken zwischen einem Verständnis taktiler Wahrnehmung als Teilbereich eines insgesamt als haptischer Sinn benannten Tastsinns und einer Verwendungspraxis von ›taktil‹ und ›haptisch‹ als austauschbar kennzeichnet auch Laura Marks' Vorgehen. Eine kurze Definition von »haptic perception«, die sie als die ›gewöhnlich unter Psycholog*innen vorherrschende‹ Definition ausflaggt, findet sich zu Beginn ihres Unterkapitels zur *Haptic Visuality.* Hier schreibt sie: »Haptic perception is usually defined by psychologists as the combination of tactile, kinesthetic, and proprioceptive functions, the way we experience touch both on the surface of and inside our bodies« (SF 162).

Die genaue Verwendung dieser drei Vokabeln wiederum bleibt unklar; so spricht Marks etwa im Vorwort zu *The Skin of the Film* im Zusammenhang mit der Frage, welche Bedeutung (Film-)Ton für die Adressierung der eigentlich ›unrepräsentierbaren‹ Sinne Tasten, Riechen und Schmecken habe, davon, dass das Dröhnen eines tiefen Basses im Brustraum »kinesthetically« erlebt werde, was die Frage aufwirft, warum es sich bei einem solchen Erleben um eine Bewegungswahrnehmung handeln sollte und nicht eher um eine viszerale Vibrationswahrnehmung. Auch nennt sie später, in einer Aufzählung derjenigen Sinne, deren Repräsentation zeitgenössische Filmemacher*innen zunehmend interessiere, Kinästhesie und Tastsinn separat voneinander, als ob Ersteres nun doch nicht zu Letzterem gehöre (vgl. SF 194).

Gleichzeitig lassen sich allerdings viele ihrer Erklärungen dazu, wie haptische Filmbilder, die den Sehsinn nur unzulänglich bedienen, dadurch eine multisensorische Art der Verstehensanstrengung hervorrufen und dabei etwa auch olfaktorische und gustatorische Erinnerungen aufrufen können, so verstehen, dass sie tastsinnliche Erfahrung

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

als synonym mit ganzkörperlicher und sogar multisensorischer Erfahrung versteht. Ihrer Bestimmung des Tastsinns als »both on the surface of and inside our bodies« (SF 162) folgt die Aussage: »Touch is a sense located on the surface of the body: Thinking of cinema as haptic is only a step toward considering the ways cinema appeals to the body as a whole« (SF 163), die ein solches Ganzkörperverständnis einerseits zu untermauern scheint, andererseits die Frage aufwirft, warum die zuvor zum Tastsinn ausdrücklich dazugezählte Tiefensensibilität im ersten Teil des Satzes mit der Verortung des Tastsinns ›auf der Oberfläche des Körpers‹ offenbar wieder unterschlagen wird. Die Adjektive »haptic« und »tactile« benutzt Marks durchgehend austauschbar.

Saige Walton (2013; 2016) bringt Marks' Begriff der haptischen Visualität in Anschlag, um den Beitrag haptischer Bilder zu dem aufzudecken, was sie »barockes Kino« bzw. »neo-barockes Kino« nennt. Hiermit beschreibt sie eine Filmästhetik, die sie z. B. in den Filmen Claire Denis' zum Tragen kommen sieht. Diese erlaube eine sinnlich-kognitive Verstrickung des*der Zuschauer*in mit dem Film, die im Modus des »Fleisches« nach Merleau-Ponty als chiasmatische und reversible Wahrnehmung beschrieben werden könne, was sie letztlich mithilfe der Formulierung des »barocken Fleisches des Kinos« (*cinema's baroque flesh*; Dies. 2016) zusammenfasst.

Während sie hierbei mannigfaltige Beispiele sinnlicher Affizierung durch Film aufzählt, fällt auf, dass gerade das Tastsinnliche eine große Rolle spielt und sie insbesondere die filmische Erzeugung virtueller Texturen beschreibt[5] – wie etwa in Claire Denis' Trouble Every Day (FR 2001), wo die bewegte und das Licht der Straßenlaternen widerspiegelnde Wasseroberfläche der Seine die Anmutung eines bewegten textilen Stoffes annimmt: »Rather than the substance and materiality of water, Denis presents the water to us as if it were a moving textile« (Walton 2013, 3). Sie grenzt die Begriffe ›taktil‹ und ›haptisch‹ nicht voneinander ab, präferiert aber deutlich den ersten, mit dem sie sich hauptsächlich auf die Art von Reiz bezieht, die von einer texturierten Oberfläche ausgeht, aber auch die Explorationsbewegungen bezeichnet, die die Kamera bei langsamen Kamerafahrten über Körper und Texturen ausführt: »Enthralled with its own tactile exploration of the surfaces of body and world, the film slowly moves its vision over the contours of June's inert body« (ebd., 5).

Bettina Papenburg (2011a) schränkt ihre Gebrauchsweise des Begriffes ›haptisch‹ zunächst dezidiert auf den Bezug auf Oberflächensensationen der Haut ein:

> To clarify: my use of the term ›haptic‹ follows the psycho-physiological classification of sense impressions, insofar as I use the word to refer to cutaneous sensations. I thus limit the scope of my enquiry to sensations such as touch, temperature and pain, whilst excluding other haptic dimensions such as that of the kinaesthetics (the sense of movement) and proprioception (the perception of one's body) (ebd., 113).

5 Dies referenziert auch die Bedeutung der Illusionierung von Texturen und des beliebten Bildelements der Draperie in der historischen Barockmalerei, deren Stilmerkmal des Faltenwurfs für Walton aufgrund ihres Rückgriffs auf die bei Leibniz, Merleau-Ponty und Deleuze vorkommende Denkfigur der Falte von besonderem Interesse ist.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Hinsichtlich einer »evocation of tactile experience« sieht sie besonders solche Filme als geeignet an, die durch eine exzessive Repräsentation von Händen, manuellen Handlungen und Berührungen eine immersive Mischung aus »vitalism, rhythm and intensity« erzeugten (ebd., 114; vgl. auch 117). Obwohl dies Marks' anti-repräsentationalistischer Konzeption haptischer Visualität entgegensteht, greift Papenburg dann auf ebenjene zurück, um nahsinnliche Wirkungen sowohl eher klassisch repräsentierender Sequenzen wie in Videodrome (CA/USA 1983, David Cronenberg) als auch bildfüllender Detailansichten von Körper- und Stoffoberflächen wie in Vendredi soir (Freitag Nacht, FR 2002, Claire Denis) zu beschreiben. Dass Papenburg bei letzteren die ›vagabundierende Kamera‹ und deren rastlose ›Streifzüge‹ als »caressing the bodies like a hand« hervorhebt (ebd., 128), wirft die Frage auf, warum sie die kinästhetische Dimension aus dem Tasten zuvor ausgeschlossen hatte.

Ein ähnlich unklarer Status kinästhetischer Erfahrung charakterisiert den Ansatz Jörg Metelmanns (2012). Entlang des von seinen Studierenden erfundenen Begriffs »Skinema«, der eigentlich eine Konzentration auf die Oberflächensensibilität der Haut erwarten lässt, perspektiviert Metelmann das Kino Darren Aronofskys als ganzkörperlich affizierend und verwendet dazu den Begriff »Kinästhetik«, wobei unklar bleibt, ob er damit die Tatsache der Bewegtheit der Filmbilder an sich, eine Ästhetik bewegter Körper auf der Leinwand, eine Bewegungsempfindung der Zuschauer*innen im Sinne der Sinnesphysiologie[6] oder ein Zusammenspiel aus all diesen Dimensionen meint.[7] Die körperliche Einbindung der Zuschauer*innen in die diegetische Welt von Black Swan (USA 2010) geschieht für Metelmann in einer Art und Weise, dass sie reflexiv gefühlt wird – etwa dadurch, dass die Zuschauer*innen unmögliche Standpunkte vor Spiegeln einnehmen, ohne dass eine Kamera über die Spiegelung sichtbar würde. An diesem Punkt wird deutlich, dass es hier offenbar nicht so sehr um Bewegungswahrnehmung geht, sondern vielmehr die durch die Bilder implizierte Positionierung der Zuschauer*innen im oder zum diegetischen Raum, die körperliche Verortung gemeint ist. Später bezeichnet er die bedeutungsgenerierende Verkoppelung »von Zuschauerkörper und Leinwand« als ein »in der Erfahrung präsentes, kinästhetisches Subjekt« (ebd., 33) und referenziert Vivian Sobchacks Begriff des *cinesthetic subject* (vgl. zu diesem näher Kap. 2.3), womit sein vorheriger Gebrauch des Begriffs der Kinästhetik allerdings nicht geklärt, sondern weiter verunklart wird, da Sobchacks Konzept sich nicht auf Bewegung oder Verortung be-

6 In diesem Fall wäre Kinästhetik tatsächlich der falsche Begriff, da dieser die *Lehre* von der Bewegungsempfindung meint, während sich als Bezeichnung für die Bewegungsempfindung des Subjekts der auf ›Kinästhesis‹ zurückgehende Begriff der Kinästhesie (von altgriech. *κινέω* kineō ›bewegen, sich bewegen‹ und *αἴσθησις* aisthēsis ›Wahrnehmung, Erfahrung‹) durchgesetzt hat, geprägt durch Henry Charlton Bastian (1880): »We may much more reasonably and conveniently, in the face of all the disagreements concerning the ›muscular sense‹, speak of a Sense of Movement*«. Bastians per Asterisk gegebene Erklärung zu »Sense of Movement« lautet: »Or in one word, Kinaesthesis« (ebd., 543).

7 In der kurzen Definition, die er selbst gibt, bezeichnet er Skinema als »einen Meta-Strang der Erörterung von Kino und Kinästhetik selbst« (Metelmann 2012, 32). Auf Basis der Beobachtung, dass sich Black Swan sowohl für eine psychoanalytische als auch eine phänomenologische Ausdeutung eigne, kommt er am Ende zu einer Einschätzung des Films als einer »Meta-Lektüre der Möglichkeiten von Körper-Kino und Kino-Körpern überhaupt« (ebd., 37).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zieht, sondern auf den Phänomenen der Synästhesie und der Zönästhesie (*coenaesthesia*) basiert, die zusammen mit *cinema* ihrer Wortschöpfung zugrundeliegen.[8]

Anne Cranny-Francis (2009) beschreibt unter dem Begriff der »synergistic tactility«[9], wie das Zusammenspiel aus opulenter Mise-en-scène, diegetischer Musik, Dialog und Sprechweise in der Danse-Macabre-Szene von Van Helsing (USA/CZ 2004, Stephen Sommers) den Körper Draculas für die Zuschauer*innen fühlbar werden lässt. »Synergistic tactility« definiert sie dabei als »deployment of sonic, oral and visual stimuli; sound, words and images working together to touch the viewer« (ebd., 7); ein Zusammenspiel, das die Zuschauer*innen effektiv in die Narration hineinzieht und sie innerhalb der Narration positioniert (vgl. ebd., 8). Symptomatisch für die verbreitete Praxis einer ungenauen Übernahme der Marks'schen Begrifflichkeit führt Cranny-Francis aus: »The synergistic touch I refer to here is what Laura Marks describes as ›haptic visuality‹« (ebd., 7) – obwohl Cranny-Francis' eher narrativ-repräsentationaler Entwurf der Marks'schen Sichtweise tatsächlich diametral gegenübersteht. Später addiert sie zu dem, was sie, vermeintlich mit Marks, als *haptic cinema* versteht, noch die »material affects« Stefan Popescus. Bei dem australischen Filmemacher und Autor von *Material Affects: The Body Language of Film* (2008) steht allerdings – ebenfalls ganz anders als bei Marks – die narrative Bedeutung symbolischer Materialzeichen im Vordergrund. So setzt er in seinem Film Rosebery 7470 (AU 2006) bspw. ästhetische Kunstgriffe ein, die das Zersplittern des Kameraobjektivs suggerieren, um ein psychisches ›Zerbrechen‹ der Figuren anzuzeigen (vgl. Popescu 2008, 154ff.).

Diese kursorische Zusammenschau verschiedener Begriffsverwendungen von Vokabeln, die alle das Tastsinnliche referenzieren, ohne untereinander kongruent zu sein, spiegelt die Tatsache wider, dass das Schreiben über so etwas wie das audiovisuell Tastsinnliche an mindestens zwei Fronten mit der Bekämpfung von Unschärfe zu tun hat: Einerseits ist die Aufgabe der Übersetzung oft sehr diffuser subjektiver Affizierungen durch audiovisuelle Phänomene in Sprache zu leisten, in der Hoffnung, diese intersubjektiv nachvollziehbar werden zu lassen.[10] Andererseits wiederholt sich in diesen Schriften eine Unschärfe, die schon den Diskurs um den Tastsinn selbst betrifft: »So ist festzu-

8 Sobchack 2004a, 67 (Herv. i. Orig.): »We might name this subversive body in the film experience the *cinesthetic subject* – a neologism which derives not only from *cinema*, but also from two scientific terms that designate particular structures and conditions of the human sensorium: *synaesthesia* and *coenaesthesia*. Both of these structures and conditions foreground the complexity and richness of the more general bodily experience that grounds our particular experience of cinema, and both also point to ways in which the cinema uses our dominant senses of vision and hearing to speak comprehensibly to our other senses.« Ausführlicher zu Sobchacks Aufsatz s. Kap. 2.3 dieser Arbeit.

9 Später verwendet sie hierfür auch den (zumindest in ihrem System) tautologisch anmutenden Begriff der »haptic tactility« (ebd., 9).

10 Während sich, wie Roland Barthes glaubt, der Körper des*der Schreibenden durchaus zumindest teilweise im Text abbildet (vgl. Scherger 2000, 249), verweist Classen mit Nancy auf die Schwierigkeit des Schreibens über das Tasten: »Nor can writing adequately convey the nature of embodied experience: ›A body is what cannot be read in writing‹, says Jean-Luc Nancy« (Classen 2020[2005], 6). Allerdings sei das Schreiben selbst eine tastsinnliche Praktik: »The etymological meaning of the verb to write is to scratch. This makes writing like an inscription on the skin (for what do we scratch more frequently?) – an analogy supported by the fact the parchment once used for writing in Europe was made out of animal skins« (ebd.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

stellen, dass in der durchaus umfangreichen internationalen und nationalen Literatur zum Tastsinn eine unübersichtliche Menge von Begriffen und Begriffskombinationen verwendet wird« (Grunwald 2001, 1).

Dieser Diskurs stellt sich als dynamisches Gefüge von Versuchen der begrifflichen Umgrenzung und Ordnung eines geradezu quälend vielgestaltigen Wahrnehmungsfeldes dar, deren Schwierigkeit zentral mit der schon Aristoteles umtreibenden Unmöglichkeit zusammenhängt, dem Tastsinn, der deshalb in neueren sinnesphysiologischen Schriften als Tastsinnes*system* bezeichnet wird, ein isolierbares Organ zuzuordnen:

> In terms of organs […] from classical to Renaissance treatises on anatomy, the entire body, the nerves, skin, fingertips, tongue, palms, the region about the heart, were alternatively imagined as the locus of touch. […] Whereas eyes, ears, nose, and tongue symbolize the modes of sensory perception they enable, touch is more difficult to represent, localize, and demonstrate (Mazzio 2005, 88).

Wie Carla Mazzio ausführt, entgleitet der Tastsinn dabei nicht nur dem Definitionskriterium des klar begrenzten Organs, sondern auch der von Antike bis Renaissance einflussreichen Definitions-Trias von Objekt, Medium und Organ, nach der ein Sinn auf Basis des damit wahrgenommenen Gegenstands, der vermittelnden Substanz und dem wahrnehmenden Organ klassifiziert wird. Gegenüber etwa dem Sehen, wo die Luft oder das Durchsichtige als Medium offensichtlich scheint, gibt die Frage, was beim Tasten das Medium sei, ebenso Rätsel auf wie die Beobachtung, dass seine Objekte vielfältiger Art sind. Mazzio weist außerdem darauf hin, dass ohne die Möglichkeit, dem Tastsinn ein Organ zuzuordnen, auch seine Repräsentierbarkeit geringer ist als die der anderen Sinne. Während Auge, Ohr, Nase und Zunge etwa problemlos als Figuren in allegorischen Theaterstücken auftreten können, tritt der Tastsinn in den visuellen und sprachlichen Künsten der Renaissance meist nicht, wie man annehmen könnte, pars pro toto als Hand auf, sondern als »Touch« oder »Tactus« selbst – an der Vielgestaltigkeit des Tastsinns scheitern

> the two operations of representation so integral to early modern somatic symbolism: synecdoche and metonymy. […] This sense without a metonymy itself becomes metonymic in much Renaissance drama for the psyche's approach to what the psyche cannot precisely locate or measure (ebd., 88).

Diese Ortlosigkeit des Tastsinns erzeugt, auch weit über die Renaissance hinaus, bis heute immer wieder Klassifikationsversuche und Überdeterminationen, die nicht auf das Fach der Sinnesphysiologie begrenzt sind, wo sie etwa Diskussionen darum anreizen, ob von 3, 5, 6, 9, 21 oder gar 33 Sinnen auszugehen sei,[11] sondern die ebenfalls in moralphilosophischen, anthropologischen und epistemologischen Diskursfeldern wuchern. Bevor wir uns diesen im nächsten Teilkapitel unter einer sinnesgeschichtlichen Perspektive

11 Vgl. Keeley (2002); Draper (2005); Macpherson (2011; insbes. »Introduction: Individuating the Senses«, S. 3–43); Matthen (2015).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

nähern und historische Verhandlungen des Tastsinns vor allem hinsichtlich ihrer hierarchisierenden und subjektivierenden Effekte betrachten, möchte ich an dieser Stelle eine Definition des Tastsinns referieren, die aus der Psychophysiologie stammt und auf den Haptikforscher Martin Grunwald zurückgeht. Seine Ausführungen zum Tastsinn sind besonders produktiv für diejenigen Überarbeitungen, die ich im Verlauf dieser Arbeit an der bestehenden Denkweise des Haptischen in der Filmtheorie vornehmen möchte, da sie die Differenz zwischen empfundener Aktivität und Passivität des wahrnehmenden Subjekts ins Zentrum rücken. Diese ist, wie ich zeigen werde, einerseits auch für sinnesgeschichtliche Hierarchiebildungen zentral gewesen, andererseits filmtheoretisch bislang nicht hinreichend berücksichtigt worden.

Grenzen verwalten

Während sich filmtheoretische Verhandlungen des Tastsinns hauptsächlich für die vermeintliche Verbindung und Vermischung von Tastsubjekt und Tastobjekt, für die Aufhebung von Distanz und Differenz interessieren, weist Grunwald vor allem auf die Bedeutung des Tastsinns für das Selbsterleben des Individuums gerade in seiner *Abgeschlossenheit* und *Differenzierbarkeit* gegenüber der Umwelt hin. Informationen aus den Rezeptoren des Tastsinnessystems sind schon deshalb überlebensnotwendig, weil sie dem Lebewesen darüber Auskunft geben, wo seine Körpergrenzen sind, was ergo nicht zu ihm gehört und was als Fressziel (oder als Fressfeind) zu bestimmen ist. Damit bildet der Tastsinn die Basis für jegliche (Selbst-)Bewusstseinsprozesse (vgl. Ders. 2012, 1). Ebenso ist das Berührt-Werden und Berühren eine »Grundeigenschaft aller lebenden Organismen«:

> [M]it dem Vorhandensein von Masse ist jedes Biosystem, jedes Lebewesen regelrecht gezwungen von der ihn umgebenden Umwelt berührt zu werden und diese seinerseits – mindestens mit den ausgebildeten Grenzflächen – zu berühren (ebd., 2).

Grunwald nennt das Tastsinnessystem auch den »Grenzflächenverwalter und Grenzanalysator des gesamten Körpers« (ebd.). Neben den mehreren hundert Millionen Tastsinnesrezeptoren, die als verschiedene Rezeptortypen – Mechanorezeptoren wie die Meissner-Körperchen, die Ruffini-Körperchen, die Merkel-Zellen und die Vater-Pacini-Körperchen sowie die freien Nervenendigungen als Nozizeptoren, Thermozeptoren und ebenfalls Mechanorezeptoren[12] – in der Haut[13] vorliegen, befinden sich weitere hun-

12 Die freien Nervenendigungen übertragen sowohl Schmerzreize als Hinweise auf Verletzung als auch Temperatureindrücke sowie Information über mechanische Verformungen der Haut. Nozizeption kommt von lat. *nocere* ›schaden‹ und *recipere* ›aufnehmen‹.

13 Grunwald erinnert ebenfalls daran, dass sich besonders viele Rezeptoren um die Haarwurzeln, und zwar jedes einzelnen Körperhaares, herum befinden, die Berührungen und Beugungen der jeweiligen Haarspitze registrieren, und dass so normalerweise nicht die Haut der Ort der ersten registrierbaren Berührung des Menschen mit der Umwelt ist, sondern das Ende jedes noch so feinen Härchens (vgl. ebd., 3). Da wir auf minimalste Kontaktereignisse und Temperaturwahrnehmungen (aber auch auf plötzliche Stimmungsänderungen) mit dem Aufstellen der Körperhärchen in Form einer Gänsehaut reagieren können, ist die Detailaufnahme sich aufstellender Härchen im

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

derte Millionen Rezeptoren, die dem Tastsinnessystem zurechenbare Informationen wahrnehmen, auch in tieferen Schichten des Körpers wie an und in Muskeln, Sehnen, Gelenken und inneren Organen (vgl. Grunwald 2001, 5). Neben Mechanorezeptoren, die über mechanische Einwirkung und damit über Berührung, Druck, Vibration und Dehnung von Gewebe sowie über Anspannung und Stellung von Muskeln und Gelenken Auskunft geben, Thermozeptoren zur Temperaturwahrnehmung und Nozizeptoren zur Schmerzwahrnehmung lassen sich zum Tastsinnessystem noch Chemorezeptoren zählen, die über chemische Veränderungen in den Zellen informieren und im Zusammenwirken mit den anderen Rezeptortypen Empfindungen auslösen können, die in den Eingeweiden lokalisiert und deshalb als Viszerozeption (von lat. *viscera*) bezeichnet werden können, wie etwa Bauchschmerzen, Hunger oder Übelkeit.

Grunwald weist darauf hin, dass in der sinnesphysiologischen und psychologischen Literatur zum Tastsinn gerade aufgrund der Vielzahl der verschiedenen Reizqualitäten, die das Tastsinnessystem verarbeitet, und der Wahrnehmungsinhalte, die es produziert, unterschiedlich mit denjenigen Teilbereichen verfahren wird, die man als Subsysteme des Tastsinnessystems begreifen könnte. So gebe es Ansätze, die nicht nur die Nozizeption (Schmerzwahrnehmung) als eigenen Sinn begreifen, sondern auch Kinästhesie (Bewegungswahrnehmung), Somästhesie (Körperwahrnehmung) sowie Tiefenwahrnehmung oder Tiefensensibilität (Wahrnehmung von Reizen aus dem Körperinneren) vom Tastsinn unterscheiden (vgl. ebd., 4). Anstelle des Begriffs der Tiefensensibilität werde auch der Begriff der Propriozeption (Eigenwahrnehmung) genutzt, der, weil er die Wahrnehmung von »passiven und aktiven Bewegungs-, Stellungs- und Lageänderungen der Körperglieder« (ebd.) meint, aus »›*Stellungssinn*‹, ›*Tiefensinn*‹, ›*Bewegungssinn*‹ und ›*Kraftsinn*‹« zusammengesetzt verstanden wird (ebd.; Herv. i. Orig.) und insofern die Kinästhesie wieder miteinschließt.

Noch anschaulicher wird Grunwalds Rede von der »unübersichtliche[n] Menge von Begriffen und Begriffskombinationen«, wenn man weitere Termini mit in die Betrachtung nimmt: Etwa die »Pallästhesie«, von Adam Rydel und Friedrich Wilhelm Seiffer in der Studie »Untersuchungen über das Vibrationsgefühl oder die sog. ›Knochensensibilität‹ (Pallästhesie)« (vgl. Dies. 1903, 533) spezifisch für das Vibrationsempfinden durch die Vater-Pacini-Körperchen vorgeschlagen,[14] den in sinnesphysiologischen Schriften des 19. Jahrhunderts häufig vorkommenden Begriff des ›Drucksinns‹ bzw. der ›Barästhesie‹[15]

Film sicherlich eine besonders eindrückliche Visualisierung und Vermittlung von taktiler Sensitivität. Man denke hier etwa an die Szene in The Fountain (USA 2006, Darren Aronofsky), in der der Lebensbaum, der auf der dritten, in der Zukunft liegenden Zeitebene des Films die todkranke Protagonistin Izzi (Rachel Weisz) verkörpert, mit feinsten Härchen auf der Rinde ausgestattet ist, die auf die sich nähernden Fingerspitzen Tommys (Hugh Jackman) reagieren und sich ihnen wie elektrisiert entgegenstrecken, noch bevor eine Berührung stattfindet, wodurch der Baum eigentümlich belebt erscheint. Die Narration unterstreicht diese Signalfunktion; Tommy überprüft mit der Annäherung regelmäßig, ob der Baum noch am Leben ist (TC 00:08:16).

14 Der verwirrende Begriff der »Knochensensibilität« geht auf frühere Untersuchungen M. Eggers zurück (vgl. Ders. 1899), der ursprünglich die Knochen als vibrationssensibel beschrieb und die Wahrnehmung mit Osteosensibilität bezeichnete; Rydel und Seiffer korrigieren dies, auch wenn Knochen als Resonanzverstärker dienen können.

15 Vgl. z. B. Eulenburg (1871, 13ff.) oder Weber (1905[1850], 46ff.). Auch Max Dessoir greift den Begriff auf (Ders. 1892, 240ff.). Für einen neueren Ansatz, der versucht, den Tastsinn über das Scharnier

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

oder die Kategorien der Exterozeption und Interozeption, die nach Charles Scott Sherrington seit Anfang des 20. Jahrhunderts genutzt werden, um die Reizverarbeitung von Informationen aus der Umwelt von der Reizverarbeitung von Informationen aus dem Körperinneren abzugrenzen und sich darin wiederum mit dem Begriff der Tiefensensibilität überlappen.

Während es hinsichtlich der Frage nach dem Wert der einzelnen Begriffe für filmtheoretische und filmanalytische Konzepte fruchtbar erscheint, von phänomenalen Unterschieden zwischen der Wahrnehmung der eigenen Lage im Raum (bzw. der Kamera zum gefilmten Geschehen), der Wahrnehmung einer Eigenbewegung (bzw. deren Vermittlung per Kamerafahrt) und der Wahrnehmung einer suggerierten Berührung durch das Filmbild oder Berührbarkeit des Dargestellten auszugehen, halte ich es dennoch für sinnvoll, wie Grunwald das Risiko umgeht, sich in immer feineren Ausdifferenzierungen zu verlieren. Positionen, die die Propriozeption und die Kinästhesie als eigene, dem Tastsinn nicht zugehörige Sinnesmodalitäten begreifen wollen, begegnet er mit dem Hinweis, dass keinerlei eigenleibliches Spüren der Lage und Bewegung ohne eine zusätzliche Stimulation der Haut geschehen kann, die insofern immer involviert sei, weshalb Propriozeption und Kinästhesie auf jeden Fall als dem Tastsinnessystem zugehörig begriffen werden müssten (vgl. Ders. 2001, 5). Gerade bei der Propriozeption und Kinästhesie könnte man hinzufügen, dass vor allem Mechanorezeptoren für das Spüren von Lage und Bewegung der Muskeln und Gelenke verantwortlich sind, die denen in der Haut funktional gleich sind.

Hinsichtlich der Viszerozeption merkt er allerdings an, dass die zentrale Funktion der Mechano-, Chemo-, Thermo- und Nozizeptoren in den Eingeweiden die Aufrechterhaltung der Homöostase sei und daher ein Großteil ihrer Registrierungsleistungen nicht bis ins Bewusstsein vordrängen, weshalb ihm die Hinzurechnung der Viszerozeption zum Tastsinnessystem »nicht sinnvoll« (ebd., 6) erscheine. Dieser Schluss ist m. E. jedoch nicht zwingend: Gerade da Grunwald den Tastsinn ja wiederholt als dasjenige System betont, das dem Individuum erlaubt, sich selbst grundlegend als körperliches Wesen zu erleben, würde ich die Viszerozeption – und zwar in den Anteilen, die tatsächlich bewusst wahrgenommen werden – insbesondere im Sinne einer somatisch-filmtheoretischen Betrachtung des Tastsinns zu diesem hinzurechnen. Im Fall von Hunger oder Übelkeit etwa äußert sich die Viszerozeption schnell als ein diffuses ganzkörperliches Schwächegefühl und existiert in diesem Sinne im fließenden Übergang zu dem, was auch als Vitalgefühl, Leibsinn oder Gemeingefühl (vgl. Rein/Schneider 1964, 674; Peters 1984, 606) bezeichnet worden ist. Bei aller Vagheit der Begriffsverwendung tastsinnlicher Termini in filmtheoretischen und filmanalytischen Arbeiten scheint es doch erstens so oft um eine ganzkörperliche Wirkung von Film zu gehen und erscheint zweitens eine viszerale Wirkung als so häufige Begleiterscheinung von taktilen Szenarien wie etwa Darstellungen der Verletzung der Hautoberfläche in Horrorfilmen, dass mir eine Hinzurechnung der Viszerozeption zum Tastsinn filmtheoretisch sinnvoll erscheint. Aus-

des Druckempfindens als Sinn zu vereinheitlichen, indem »pressure and tension« als »proper and primary object« des Tastsinns definiert und Temperatur- und Schmerzempfinden ausgeklammert werden, s. Massin/de Vignemont (2013; hier: 7).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

drücklich tut dies etwa auch Thomas Morsch in *Medienästhetik des Films* (2011), der generell eine sehr breite Definition des Tastsinns anführt:

> Der haptische Sinn umfasst taktile, kinästhetische, interozeptive und propriozeptive Funktionen und ermöglicht die Wahrnehmung von Gewicht, Druck, Gleichgewicht[16], Temperatur, Vibration und Präsenz, aber auch der Lage des eigenen Körpers im Raum und der viszeralen Vorgänge und gefühlten Intensitäten des Körperinneren. Das Haptische ist ein Proximalsinn, er beruht auf Nähe, Kontakt und körperlicher Resonanz. Aufgrund der synästhetischen Verschränkungen der Sinneswahrnehmung ist das Haptische aber auch im Distalsinn impliziert (ebd., 73f.).

Während ich mit Morsch also Grunwalds Verständnis des Tastsinnlichen um die (bewussten) Eindrücke der Viszerozeption erweitern würde, möchte ich gegenüber den bislang referierten filmwissenschaftlichen Verwendungsweisen tastsinnlicher Begriffe mit Grunwald vor allem auf die Relevanz der Unterscheidung von taktiler und haptischer Wahrnehmung verweisen. Die Adjektive ›haptisch‹ und ›taktil‹ sowie die zugehörigen Substantive ›Haptik‹ und ›Taktilität‹ »wurden und werden […] im Alltag sowie in der Forschungsliteratur zum Tastsinn« »[s]ynonym und in einem breiten Bedeutungsspektrum« verwendet (Grunwald 2001, 7). Während ›haptisch‹ bzw. ›Haptik‹ dem griechischen ἅπτειν (háptein) entlehnt ist, was laut verschiedenen Quellen soviel wie anfassen, ergreifen oder berühren, aber auch befestigen bedeutet,[17] geht ›taktil‹

16 Der Gleichgewichtssinn setzt sich aus Anteilen der tastsinnlichen Wahrnehmung und der vestibulären Wahrnehmung zusammen; das Gleichgewichtsorgan im menschlichen Innenohr registriert lineare Bewegungen bzw. Beschleunigungen, Drehbewegungen bzw. -beschleunigungen sowie die Richtung der Gravitation. Zusätzlich werden in den Nervenkernen im Hirnstamm, zu denen vestibuläre Informationen geleitet werden, visuelle und akustische Eindrücke in Relation verarbeitet. Die Augenmuskeln sind mit dem Gleichgewichtsorgan zum Vestibookulären Reflex verschaltet, der eine wahrgenommene Raumkonstanz auch bei Eigenbewegungen erlaubt. Aufgrund der auch von Merleau-Ponty stark betonten generellen Interdependenz der sinnlichen Eindrücke, d. h. der Tatsache, dass sinnliche Wahrnehmung insgesamt als hochkomplex verschaltetes Netz von Eindrücken vorliegt, kann die begriffliche Systematisierung verschiedener Arten von Wahrnehmung immer nur modellhaft sein und muss das Risiko mitbedenken, in Merleau-Pontys Worten ›szientistisch‹ zu werden. Ein Auseinanderklaffen von modellhafter Zergliederung und phänomenalem Eindruck zeigt sich etwa am Beispiel der Feuchtigkeitsempfindung der Haut, die in einer biologistisch auf die Rezeptortypen fokussierten Argumentation lediglich als ›Täuschung‹ verstanden werden kann, da sie ›in Wirklichkeit‹ aus taktilen und thermozeptiven Eindrücken zusammengesetzt wird. Im Sinne der Formulierung filmanalytischer Begriffe gilt es also, den Mittelweg einer analytisch produktiven Differenzierung körperlicher Erfahrung zu finden, die letztere nicht verstellt oder verrätselt, sondern eingedenk auch ihrer eigenen Mitwirkung an ihr ausdrückbar macht.

17 Verschiedene Quellen geben verschiedene altgriechische Wörter an, auf die der Begriff Haptik zurückgehen soll. Max Dessoir (1892) etwa gibt den Begriff ἅπτομαι (haptomai) an, ohne eine Übersetzung zu liefern (vgl. ebd., 242); Grunwald benutzt den Begriff ἅπτεσθαι (haptesthai), den er mit »ergreifen, anfassen oder berühren« übersetzt (Ders. 2001, 7), und verweist auf das Grimm'sche Wörterbuch als Quelle, wo es allerdings keinen Eintrag zu »Haptik« gibt. Die deutsche Wikipedia leitet die »haptische Wahrnehmung« von »altgriechisch ἁπτός *haptós*, deutsch ›fühlbar‹, ἁπτικός *haptikós*, deutsch ›zum Berühren geeignet‹« her und verweist auf Ernst Heinrich Weber, bei dem aber weder das Wort haptisch noch das Wort taktil vorkommt (https://de.wikipedia.org/wiki/Hap

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

bzw. ›Taktilität‹ auf lateinisch *tactus* bzw. *tangere*, deutsch ›berühren‹, zurück. Beide Begriffe wurden und werden im Sinne von ›den Tastsinn betreffend‹ gebraucht, während der Begriff der Haptik ebenfalls gelegentlich als Bezeichnung des Forschungsfeldes im Sinne einer ›Lehre vom Tastsinn‹ gebraucht wird[18] und der Begriff *haptics* im Englischen sowohl das psychophysiologische Forschungsfeld der tastsinnlichen Wahrnehmung als auch das sozialpsychologische Forschungsfeld der zwischenmenschlichen Berührungskommunikation sowie das anwendungsorientierte Forschungsfeld der *haptic technologies* bezeichnen kann, welches sich vor allem mit der Entwicklung von Interface-Technologien mit tastsinnlich spürbaren Feedbackmechanismen beschäftigt. Zusätzlich wird der Begriff der Haptik im Produktdesign sowie in der Alltagssprache für die haptisch erfahrbaren Qualitäten von Gegenständen und Oberflächen verwendet, etwa bei der Rede von ›haptisch ansprechenden‹ Produkten oder Verpackungen. Die Begriffe Taktilität bzw. taktil, deren Nutzung »[i]n der deutschsprachigen Literatur« »überaus willkürlich und ohne eine genaue, definierte Bedeutungszuweisung« erfolgt (Grunwald 2001, 8), bleiben meinem Eindruck nach tendenziell eher auf die Wahrnehmung selbst bzw. das Gefühl des Subjekts bezogen. Die Rede von »taktilen Werten« oder »tactile qualities« von Räumen und Gegenständen kommt zwar in kunsttheoretischen Schriften gelegentlich vor (hierzu näher Kap. 2.3); von einer »Taktilität von Gegenständen« aber wird im Alltag üblicherweise nicht gesprochen, da Taktilität eher als Erlebnisdimension des sensiblen Subjekts gedacht zu werden scheint.

Tasthandeln und Fühlen

Diesen insgesamt diffusen Verwendungsweisen gegenüber plädiert Grunwald nun dafür, die beiden unterschiedlich gebildeten Begriffe klar zwei verschiedenen Dimensionen der tastsinnlichen Wahrnehmung zuzuordnen: »Haptik« bzw. »haptisch« sollte für durch Tast*handeln* entstehende tastsinnliche Wahrnehmungen benutzt werden, d. h.

---

tische_Wahrnehmung; 25.01.2023). Vor allem in englischen Erklärungen zur Herkunft des Wortes *haptic* liest man außerdem immer wieder die Übersetzung »to fasten«. Laut dem Historiker Guido M. Berndt gibt es im Altgriechischen »ἅπτειν = (h)áptein – ein Infinitiv. Das Verb kann *berühren*, *anfassen* o. ä. sowie *befestigen* bedeuten. ἅπτομαι wäre dazu Indikativ, passiv, erste Pers. Sg. ἅπτεσθαι = (h)aptesthai ist der gleiche Wortstamm, nämlich ἅπτω = (h)áptō und zwar Infinitiv passiv dazu« (aus einer E-Mail-Korrespondenz am 05.08.2020). Ich selbst habe Grunwalds offenbar falsch konjugierte Übersetzung in Kirschall 2015 leider noch ungeprüft übernommen.

18 Diese Gebrauchsweise geht auf Max Dessoir (1892) zurück, der schreibt: »Soll die Uebersichtlichkeit der dargelegten Verhältnisse durch eine genaue Benennungsweise erhöht werden, so ist die Einführung einiger neuen Ausdrücke nicht zu umgehen. Schon die Lehre von den durch mechanische Reizung der Haut gelieferten und durch die Thätigkeit des Bewegungsapparates bereicherten Wahrnehmungen ermangelt eines eigenen Namens. Ich erlaube mir, hierfür das Wort ›Haptik‹ in Vorschlag zu bringen, das im Anschluss an Optik und Akustik und von dem Verbum ἅπτομαι abzuleiten ist« (ebd., 242). Offenbar bestand ebenfalls eine Zeit lang Verwirrung über die parallele Konstruierbarkeit der Begriffe Taktik bzw. taktisch; Benjamin und Riegl (s. hierzu Kap. 2.3) benutzten zunächst das Wort »taktisch« im Sinne von tastsinnlich. Da dies den seit spätestens dem 18. Jahrhundert bestehenden Bedeutungshorizont »strategisch« kreuzte, setzte sich diese Gebrauchsweise nicht durch.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

das Sinnessubjekt führt unter Betätigung seiner Muskeln aktiv Explorationsbewegungen aus, erschließt sich seine Umwelt und sammelt Informationen über »Objekt- und Raumeigenschaften« (ebd., 10) – etwa Informationen über die Oberflächenstruktur bzw. Textur, die Viskosität, die Schwere oder Leichtigkeit, die Gestalt/Form und Größe/Ausdehnung sowie die Temperatur und Feuchtigkeit oder Trockenheit von Gegenständen und Substanzen, aber auch über die Enge oder Weitläufigkeit des Raumes und die Anordnung der Gegenstände in ihm zueinander sowie deren Verortung zum eigenen Körper:

> Das heißt, dass die aktive Erfassung von Raumeigenschaften, die sich außerhalb des explorierenden Subjekts befinden, in Bezug zu den Körpereigeninformationen (Stellung und Lage des Körpers im Raum sowie motorische Steuer- und Regelprozesse während der Exploration) ebenfalls der haptischen Wahrnehmung zugeordnet wird. Eine Bestimmung des Begriffes haptische Wahrnehmung, die nur Explorationsoperationen der Hand umfasst und nicht den gesamten Körper in die Bestimmung einbezieht, ist nicht sinnvoll (ebd.).

Die Begriffe »Taktilität« bzw. »taktil« sollten dagegen für das passive Fühlen von Einwirkungen auf die Tastsinnesrezeptoren verwendet werden, ohne dass das fühlende Subjekt eine Eigenbewegung ausführt. Grunwald geht es dabei um das passive Registrieren von hauptsächlich auf der Haut verorteten Reizen, weswegen Taktilität in diesem Verständnis auch als Oberflächensensibilität bezeichnet werden kann.[19]

Daraus ergibt sich, dass die taktile Wahrnehmung als einheitlicher Erfahrungsmodus betrachtet wird, die haptische Wahrnehmung aber tatsächlich eine zusammengesetzte ist und aus der Kombination von aktiv veranlasster kinästhetischer und propriozeptiver Informationssammlung mit den taktil auf die Haut einwirkenden Reizen durch die berührten Gegenstände besteht; mit anderen Worten, die passive taktile Wahrnehmung kann vom somatosensorischen System allein geleistet werden, während bei der aktiven haptischen Wahrnehmung somatosensorisches und sensomotorisches System zusammenarbeiten (vgl. ebd., 11). Diese Aufteilung, die »die Stellung des Subjektes, welches passiv oder aktiv Reize der Umwelt mittels des Tastsinnes verarbeitet, hervor[hebt] und nicht die Reizstruktur« (ebd., 10), wirkt zunächst holzschnittartig, reagiert aber auf phänomenale Unterschiede beider Erfahrungsmodi, die in Texten über sinnliche Wahrnehmung tatsächlich immer wieder geäußert worden sind. So schreibt etwa Julius von Kirchmann 1871 in seinem Kommentar zu Aristoteles' *De Anima*, es sei doch merkwürdig,

19 Jack M. Loomis und Susan J. Lederman (1984) unterscheiden aufbauend auf ihrer Auslegung der Schriften J. J. Gibsons hier noch weitergehend zwischen dem passiven Spüren von Hautreizen (*cutaneous information*) als »tactile perception«, in der gar keine kinästhetischen Informationen aufgenommen werden, und dem Spüren von Hautreizen, die daraus resultieren, dass der*die Versuchsleiter*in die Hand des*der Proband*in über einen Gegenstand bewegt, also afferente Bewegungsinformation zur Verfügung steht; letzteres bezeichnen sie als »passive haptic perception«, die aus der Kombination von »cutaneous information«/»tactile perception« und »passive kinesthetic perception« entstehe. Die Bezeichnung der passiven kinästhetischen Wahrnehmung ist m. E. brauchbar für filmanalytische Beschreibungen von Filmsequenzen oder -effekten, die den Zuschauer*innen die Eigenbewegung ihres Körpers durch den Raum suggerieren, ohne dass sie den intentionalen Bogen der filmischen Wahrnehmungsbewegung teilen (s. hierzu näher Kap. 4.4).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

dass die Wissenschaft den Unterschied zwischen den beiden doch so grundverschiedenen Wahrnehmungsweisen, die er selbst seit seiner Monografie *Die Lehre vom Vorstellen als Einleitung in die Philosophie* (1864) mit »reinem« versus »thätigem Fühlen« bezeichnet, noch nicht stärker theoretisiert habe, »zumal bei dem thätigen Fühlen noch der wichtige besondere Umstand eintritt, dass ein Wollen der Seele hinzukommen muss« (von Kirchmann in Aristoteles 1871, 113).

In der Sinnesphysiologie wird die Notwendigkeit der begrifflichen Differenzierung zwischen aktivem Tasten und passivem Fühlen etwa ab der Mitte des 20. Jahrhunderts reflektiert, was sich graduell vor allem daraus ergibt, dass Tastsinnesforscher wie David Katz (1925), Emil von Skramlik (1937), Géza Révész (1950) und James Jerome Gibson (1962)[20] sich für Unterschiede hinsichtlich der Genauigkeit der tastsinnlichen Wahrnehmungsleistungen bei passiver versus aktiver Reizung der Haut der Versuchsteilnehmer*innen interessieren. Laut Grunwald ist dabei Géza Révész der Erste, der die Begriffe haptisch und taktil im oben genannten Sinne dezidiert einsetzt, was von Gibson, Klatzky/Lederman (1987) und anderen in der Folge übernommen wird.

Révész versteht die tastsinnliche Form- und Objektwahrnehmung[21] als aus zwei fundamental unterschiedlichen Modi bzw. Haltungen zusammengesetzt, die er als rezeptive (*receptive*) und zweckorientierte (*purposive*) bezeichnet (Ders. 1950, 100ff.). Die rezeptive Haltung ohne Eigenbewegung, bei der sich das Subjekt passiv den Einwirkungen auf seinen Körper hingibt, liefert taktile Eindrücke, die Formen lediglich auf eine Weise vermitteln, die »global, sketchy, unstructured« sei. Beim zweckorientierten haptischen Tasthandeln dagegen besteht ein Wille: »[W]e set ourselves the task of acquiring knowledge of the form and structure of the object« (ebd., 101). Diese möglichen Haltungen sieht Révész übrigens auch bei der visuellen Wahrnehmung gegeben, bei der wir entweder mehr abwartend-rezeptiv oder eben stärker suchend-forschend schauen können – hier deutet sich schon an, dass es unter Berücksichtigung des phänomenologischen Verständnisses aller Sinneswahrnehmungen als grundlegend intermodal und synästhetisch naheliegt, diese unterschiedlichen Sehhaltungen als auch unterschiedlich mit dem Tastsinn verschaltet zu begreifen und hieraus Begriffe zur Bezeichnung verschiedener Arten filmischer Tastsinnlichkeit abzuleiten.

Unabhängig von der Nutzung der Begriffe taktil und haptisch finden wir Versuche der begrifflichen Unterscheidung dieser beiden differenten Arten, Berührung zu empfinden, in der Wahrnehmungspsychologie bereits früher, etwa bei Max Dessoir.[22] Dieser unterscheidet den »Contactsinn«, der für ihn aus Berührungsempfinden und Druckempfinden besteht, klar von demjenigen Sinn, der »die an Bewegungen gebundenen und daher innerlich zusammengehörenden Eindrücke des Tast- und Muskelsinns«

20 Für eine Übersicht zur frühen europäischen und US-amerikanischen Tastsinnesforschung s. Grunwald (Hg.) 2008, 3–84.

21 Auf die Form- bzw. Objektwahrnehmung konzentriert er sich m. E., weil diese Wahrnehmungen sich auf experimentell messbare Wahrnehmungsleistungen beziehen.

22 Das folgende sinnesgeschichtliche Kapitel wird diese Teilung auch in noch früheren Texten aus anderen Feldern referieren; so ist dieser Unterschied etwa bereits im Sensualismus des 18. Jahrhunderts wichtig.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

wahrnimmt: »[V]ielleicht findet der von ψηλαφάω (betasten, contrectare) abgeleitete Terminus ›Pselaphesie‹ einigen Anklang« (Ders. 1892, 242).[23]

Wie Grunwald anmerkt, kann die Ordnung der Wahrnehmungen des Tastsinnessystems in die haptische und die taktile Dimension eine Verbindung zwischen psychologischer und physiologischer Sichtweise herstellen (vgl. Ders. 2001, 12), die sowohl dem Risiko der biologistischen Zergliederung des Tastsinns etwa in Drucksinn, Vibrationssinn, Kraftsinn etc. entgeht als auch beachtet, dass tastsinnliche Einzelwahrnehmungen immer in einem funktionellen Zusammenhang untereinander sowie mit dem Individuum als Lebe- und Leibwesen stehen und die tastsinnliche Begegnung zwischen Individuum und Welt von Anfang an in einem Wechselverhältnis mit persönlicher Bedeutungsproduktion geschieht. Die Differenz zwischen Berühren und Berührt-Werden, zwischen Handeln und Erleiden, zwischen der subjektiven und objektiven Dimension des Existierens ist eine grundlegende Ordnungsstruktur des bedeutungstragenden und -generierenden Zur-Welt-Seins[24], die sich in allen Texten der existenzialistischen Phänomenologie, aber auch in vielen anderen philosophischen Teilgebieten und kulturwissenschaftlichen Betrachtungen niederschlägt.[25]

So beschreibt etwa Alois Riegl in seinem ästhetiktheoretischen *Stimmungsaufsatz* (1899) das Schauspiel der an einen Strand rollenden und wieder zurückweichenden

23 Aus heutiger Sicht muss diese Hoffnung enttäuscht werden; der Begriff hat sich nicht durchgesetzt. Hier sollte der Genauigkeit halber noch angemerkt werden, dass Dessoir den *Contactsinn* insgesamt im Gegensatz zur *Pselaphesie* als passiv begreift, innerhalb des *Contactsinns* aber noch eine graduelle Unterscheidung zwischen der einfachen Berührungsempfindung und der Empfindung des Druckes einzieht, da bei letzterer zusätzlich der Widerstand des eigenen Muskelgewebes gegenüber der Krafteinwirkung von außen gespürt werden könne, also eine Art Rest-Aktivität gegeben ist (vgl. ebd.).

24 Zum Begriff »Zur-Welt-Sein« als instinktives »leibliche[s] Rechnungtragen« des Lebewesens in einer weniger objektiv als praktisch bewussten, offenen Situation s. PhW 102f.; s. auch ebd., 489.

25 Bei Sartre ist die Differenz von Subjekt(-ivierung) und Objekt(-ivierung) zentral für seine solipsistische Frage nach dem Wissen um die Fremdexistenz des Anderen (vgl. Ders. 1993[1943], 338–359). Merleau-Ponty sieht im Sinnlichen immer den »Vorschlag zu einem gewissen Rhythmus der Existenz« angelegt, nämlich den »der Abduktion oder Adduktion« (PhW 251), nach dem wir uns auf die Dinge hin ausweiten oder uns zurückziehen, und gründet sein Konzept des Chiasmus auf die Doppelstruktur des Berührens und Berührt-Werdens (vgl. Ders. 1986[1964], 176ff.). Sobchack beschreibt in ihrem Aufsatz zur Interobjektivität Weltbezug als reversible Struktur von Passion-als-Leiden oder Passion-als-Zuwendung (vgl. Dies. 2004b, 286–318). In der sensualistischen Philosophie denke man auch an Herders Einteilung der Richtung von Gefühlen in Attraktion und Repulsion, die letztlich auf der Differenz zwischen Berührbarkeit des Anderen durch mich und Berührbarkeit meines Körpers durch den Anderen basieren. Auf die zentrale Bedeutung des Tastsinns für Herders Schema verweist Böhme: »Das Attraktive erhält seine Qualität daher, daß wir mit einem Anderen im Berührungskontakt stehen wollen; wohingegen das Berührende vermieden, ja zurückgestoßen wird, wenn wir an uns selbst repulsive Kräfte spüren, die uns Dinge oder Personen ›vom Leibe halten‹ sollen. Zwischen dem repulsiven und attraktiven Pol der Empfindungen und Begehrungen belehrt vor allem der Tastsinn über die variantenreiche Skala unseres leiblichen ›In-der-Welt-Seins‹« (Ders. 1996, 189). Bergson beschreibt den Leib als »Leiter«, »welcher zwischen die Objekte, welche auf ihn einwirken und jene, die er beeinflußt, gestellt ist« (Ders. 1908[1896], 69). Für das Körperverständnis der deleuzianischen Affekttheorie gilt, dass »[v]irtually anything, human or nonhuman, can function as a body, as long as it has the capacity to affect and be affected« (Ott 2017, 10).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Brandungswellen als »das klare Spiegelbild des Weltgetriebes in der Nahsicht« (ebd., 49). Taktile Einwirkungen auch unbelebter Elemente – »ein scharfer Windhauch, der mich frösteln macht und meinen Mantel fester schliessen heisst, ein kräftigerer Sonnenstrahl, der meinen Nacken brennt« (ebd., 48) – stellen Einwirkungen dar, die Reaktionen provozieren. Zu existieren bedeutet einem dauernden Kippspiel aus Zufügen und Erleiden ausgesetzt zu sein – die Welt besteht aus »Bewegungen, die Bewegungen herausfordern« (ebd.).[26] Gaston Bachelard schreibt in ähnlicher Weise über das Spiel eines Kindes mit der Brandung, das den Wellen abwechselnd nachjagt und vor diesen flieht: »All human battles are symbolized in this child's game« (Ders. 1983[1942], 175). Auf den Umgang mit Medien übertragen spricht die Annahme einer solchen Grundstruktur des Angehens oder Angegangen-Werdens – hier verschoben auf ein Denkmuster, das eine aktive Informationssuche einer passiven ›Berieselung‹ gegenüberstellt – schließlich auch aus dem Versuch der Aufteilung von Medienerfahrungen in »›lean forward‹« und »›lean back‹ experience[s]« (Katz 2010, 63).

Der Sinn einer Unterscheidung in taktile und haptische Wahrnehmung ergibt sich nicht nur aus der unterschiedlich erlebten Stellung des Subjekts zur Welt, die sich in beiden ausdrückt, sondern betrifft auch die Qualität der aufgenommenen tastsinnlichen Information selbst. Hier ist rein funktionell-anatomisch anzumerken, dass die Verarbeitung von haptischen, örtlich gut lokalisierbaren, spezifischen, diskriminatorisch informationsdichten Tastsinnesreizen, die insgesamt auch als epikritische Sensibilität oder Feinwahrnehmung bezeichnet wird, lemniskal geschieht, d. h. über das Hinterstrangsystem der Spinalnerven läuft und kortikal projiziert wird. Über diesen Weg werden haptische Informationen mit hoher Tastschärfe ebenso wie bewusste propriozeptive Informationen über die Lage, Stellung und Spannungszustände von Körperteilen, Muskeln und Sehnen vermittelt. Örtlich nicht gut lokalisierbare Grobwahrnehmungen von diffusem Berührt-Werden, Druck- und Temperatureinwirkung auf den Körper, Juckreiz, Schmerz- und Organempfinden sowie die dauernde unbewusste Tiefensensibilität werden dagegen anterolateral, also über das Vorderseitenstrangsystem verarbeitet und insgesamt auch als protopathische Wahrnehmungen bezeichnet, da sie relevanter für das Anzeigen einer eventuellen Bedrohung der Vitalsphäre des Lebewesens sind.[27] Auch funktionell-anatomisch zeigt sich also, dass der Tastsinn als aus zwei Subsystemen bestehend begriffen werden kann, mit denen das Individuum sich einerseits explorativ, aktiv informationssammelnd und handelnd auf die Welt bezieht, andererseits Einwirkungen von außen registriert, die es global angehen und vorwiegend hinsichtlich seiner ganzkörperlichen Integrität betreffen.

---

26 Für Riegl ist dieser »end- und ruhelose[] Kampf« (ebd., 48), in den man in der Lebenswelt verstrickt ist, deshalb bemerkenswert, da Augenblicke der Fernsicht – hier etwa der Anblick des weit entfernten Berghanges – den Menschen seines Erachtens für einen kurzen Augenblick über die Erfahrung der ästhetischen Stimmung aus diesem Zusammenhang lösen können. Stimmung definiert er als die »Ahnung […] der Ordnung und Gesetzlichkeit über dem Chaos, der Harmonie über den Dissonanzen, der Ruhe über den Bewegungen« (ebd.). Vgl. zum Stimmungsaufsatz auch Kap. 3.1 dieser Arbeit.

27 Vgl. Braito 2018; Trepel 2015; Mattle/Mumenthaler 2015 (speziell 111ff.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Berührung, nicht Vermischung

Ungleich bedeutsamer als neurophysiologische Differenzen ist im Sinne der vorliegenden Untersuchung allerdings der phänomenale, leiblich vom Subjekt selbst gespürte Unterschied, den die Beteiligung oder Nicht-Beteiligung des motorischen Systems an einer Tastwahrnehmungssituation bewirkt: Aktivität oder Passivität des tastsinnlich wahrnehmenden Subjekts stehen in Wechselwirkung mit dem Zielort seines Intendierens.[28] So stellt Ernst Heinrich Weber in *Tastsinn und Gemeingefühl* (1850) die Frage, ob bei einer Selbstberührung – sein Beispiel ist die Hand auf der Stirn –

> beide Eindrücke, die wir in den sich berührenden Tastorganen gleichzeitig empfangen, untereinander zu einer einzigen Empfindung verschmelzen, oder ob sie getrennt bleiben, und ob wir es in dem letzteren Falle durch die Beherrschung und absichtliche Richtung unserer Aufmerksamkeit selbst bestimmen können, welcher von beiden Eindrücken zum Bewußtsein kommen solle, oder welche andere Umstände bewirken, daß der eine oder der andere Eindruck zum Bewußtsein komme (Ders. 1905[1850], 110).

Dass die Eindrücke der beiden Seiten der Berührung nicht verschmelzen, sondern oszillieren, beweist er anhand der Beobachtung der Temperaturwahrnehmung bei der Zusammenführung eines warmen und eines kalten Gliedes, wobei man einseitig die jeweilige Temperaturdifferenz fühlt, nicht aber einen gemischten Wärmeeindruck hat. Wovon hängt nun ab, »[w]elcher von den beiden Eindrücken aber zum Bewußtsein gelange« (ebd., 111)? Neben Faktoren der Hautdicke sowie der Temperatur- oder Druckempfindlichkeit verschiedener Körperstellen und der davon abhängigen Schnelligkeit der Eindrucksvermittlung betont Weber, dass es insbesondere die gerichtete Eigenbewegung sei, die den Eindruck bestimme, und »daß wir daher, wenn alle anderen Verhältnisse gleich sind, mit dem durch unseren Willen bewegten Gliede immer das unbewegte als ein Objekt empfinden« (ebd.).

Dieses Beispiel einer Selbstobjektivierung und partialen Entfremdung eines Teils von mir von mir selbst, bei der ein zu mir gehörendes, sensitives Körperteil durch meine aktive Berührung zum haptisch ertasteten Objekt wird, verweist über die Frage nach der Intentionalität der Wahrnehmung auf einen weiteren Unterschied zwischen Berührt-Werden und Berühren. Denn während beim Berührt-Werden meist meine eigene Körperoberfläche ins Bewusstsein gerückt wird,[29] intendiere ich beim haptischen Betasten nicht etwa die Haut meiner Fingerspitzen, sondern die Beschaffenheit des betasteten Objektes – meine Intentionalität transzendiert mein Gefühl auf das Objekt hin, verschiebt mein Fühlen auf die Materialität des Objekts, lokalisiert den Ort meiner Empfindung außerhalb meiner selbst. Es steht also eine Situation, in der ich passiv bin, gleichzeitig aber fühlend auf meine Subjektgrenzen verwiesen werde, was auch eine

28 Vgl. näher zum phänomenologischen Konzept der Intentionalität Kap. 4.

29 Man spricht zwar davon, etwas taktil zu fühlen, etwa den Wind; dieser wird aber *auf der Haut* gespürt – der Fokus liegt eher auf dem Hautgefühl, das der Wind auslöst, als auf der Beschaffenheit der Luftbewegung.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Form der Rückversicherung der eigenen körperlichen Integrität sein kann, einer Situation gegenüber, in der ich aktiv und handlungsmächtig, gleichzeitig aber intentional auf ein Objekt hin verschoben bin und meine eigenen Körpergrenzen notwendigerweise aus meiner bewussten Wahrnehmung entrückt sind. In beiden Fällen haben wir es mit einer komplexen Verschaltung von Selbst-, Welt- und Machtwahrnehmung zu tun, nicht aber mit zwei gleichen Fällen der Verbindung oder gar Selbstauflösung.

Wie ich im Verlauf der Arbeit zeigen werde, wird Tastsinnlichkeit als Denkmodell in der Filmtheorie hauptsächlich auf eine Weise eingesetzt, die Berührung vor allem als Hierarchie- und Subjektgrenzen auflösende Vermischung versteht, was zentral auf den Gedanken zurückgeht, dass man nicht anfassen könne, ohne zurückberührt zu werden – was zwar für im weitesten Sinne unvermittelte Kontakte richtig ist,[30] aber nicht hinreichend berücksichtigt, was bereits Merleau-Ponty in seinem berühmten Beispiel seiner sich gegenseitig berührenden Hände betont, nämlich, dass man immer nur eins von beidem bewusst wahrnehmen kann:

> Berühre ich meine rechte Hand mit der linken, so hat der Gegenstand rechte Hand die Eigentümlichkeit, auch seinerseits die Berührung zu empfinden. Wir sahen freilich bereits, daß niemals beide Hände zugleich wechselseitig zueinander sich als berührende und berührte verhalten. Drücke ich beide Hände zusammen, so erfahre ich nicht etwa zweierlei Empfindungen in eins, so wie ich zwei nebeneinanderliegende Gegenstände wahrnehme, sondern eine zweideutige Organisation, in der beide Hände in der Funktion der »berührten« oder »berührenden« zu alternieren vermögen (PhW 118).[31]

Während die Frage nach der Aktivität bzw. Passivität des wahrnehmenden Subjekts gegenüber dem Wahrgenommenen, die die Arbeiten der experimentellen Sinnesphysiologie zu je unterschiedlichen Graden begrifflich reflektiert, aber doch von Anfang an mitgeführt haben, auch andere Texte aus der Diskursgeschichte des Tastsinns bestimmt, geht sie dort – etwa in Texten aus der Philosophie, der Mystik, der Kunst- und Kulturgeschichte – sehr oft mit normativen Werturteilen einher, die moralisch-ethische, klassifi-

30 Dagegen kann Film in bestimmten Fällen auch durchaus als Schutzfilm und etwa dem Handschuh analog verstanden werden; hierzu näher Kap. 3.3.

31 In vielen somatischen, speziell am Tastsinn interessierten und phänomenologisch argumentierenden Ansätzen wie denen Vivian Sobchacks (2000; 2004a), Jennifer Barkers (TE) und Saige Waltons (2016) wird auf diese Beschreibung Merleau-Pontys verwiesen; dieser Gedanke wird aber meist sofort weitergeführt zu einem Interesse an der reversiblen Grundstruktur aller Wahrnehmung, die auch Merleau-Ponty hier vorzeichnet und die in seinem Werk dann vor allem in *Das Sichtbare und das Unsichtbare* unter dem Stichwort des »Chiasmus«, der »Verflechtung« detailliert dargelegt wird (Ders. 1986[1964], 172ff.). Mein Vorgehen unterscheidet sich von diesem, indem ich weniger an einer globalen, ontologischen Bestimmung von Filmwahrnehmung als immer reversibel interessiert bin als an der Frage, wie tastsinnlich passivierende und aktivierende, kühlende und wärmende, anziehende und abstoßende Eindrücke tatsächlich genau in ihrer Unterschiedlichkeit zusammen-, aber auch gegeneinander arbeiten, um affektiv Bedeutung zu generieren. Zudem interessiert mich, wie man die Ebenen und Prozesse des Auftretens dieser Eindrücke begrifflich differenzieren und analysieren kann, bevor man ein reversibles Gesamtgemisch unter einem einzigen Terminus wie *baroque cinema* (Walton), *in-spiration* (Barker) oder eben *haptic visuality* zusammenfasst.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

katorische und damit, wie Kapitel 2.2 nachzeichnen wird, immer auch hierarchisierende Implikationen haben.

2.2 Den Tastsinn deuten – Sinnesgeschichte und Subjektivierung

Die Vielzahl der Fächer und Wissensfelder, in denen der Tastsinn als Verhandlungsgegenstand auftaucht, spiegelt seine Ungreifbarkeit. »The history of touch«, so die Kulturhistorikerin Constance Classen, die in *The Book of Touch* (2020[2005]) vor allem an einer Kulturgeschichte der variablen sozialen Bedeutung von Berührungsgesten und -praktiken interessiert ist, »is as difficult to define as touch itself. It continually overflows the boundaries and merges with other sensory phenomena« (ebd., 3). Diese Grenzen aber, die der Tastsinn vermeintlich überschreitet, müssen zuallererst diskursiv hergestellt werden. Der Tastsinn erscheint, um bewusst Freuds problematische Formulierung auszuborgen, als ›dunkler Kontinent‹[32], bei dessen diskursiver Umgrenzung, Verortung und Kartografierung es so gut wie immer auch darum geht, eine vermeintliche Topologie und Struktur des Tastsinnlichen auf eine gewollte soziale Topologie abzubilden.

So ist die Diskursgeschichte der Sinne nicht nur durch beständige Versuche ihrer Hierarchisierung untereinander, also der Bildung von Rangfolgen etwa hinsichtlich der Brauchbarkeit der verschiedenen Sinnesmodalitäten zur Welterschließung geprägt, sondern auch durch eine intramodale Aufteilung, die versucht, feiner diskriminatorische und gröber wahrnehmende, edlere und animalischere, moralisch bessere und schlechtere Anteile der jeweiligen Modalität zu differenzieren und durch die Zuordnung zu bestimmten Gruppen für die Produktion sozialer Hierarchien zu instrumentalisieren.[33] Die Logik, nach der Kategorien gebildet, gegeneinander in ein Werteverhältnis gesetzt und mit sozialen Gruppen verbunden werden, erscheint als eine versatile und flexible, ›nachrückende‹ Diskriminierung, die bei Bedarf die Ebene wechselt. Die Stufen

32 Freud beschrieb mit der Metapher des »*dark continent*« die Wissenslücken der Psychologie in Bezug auf das weibliche »Geschlechtsleben« (Ders. 1926, 241; Herv. i. Orig.), die ich hier ironisch mit Bezug auf den Tastsinn wiederhole, da letzterer wiederum im Verlauf der Sinnesgeschichte immer wieder für die diskursive Konstruktion von Weiblichkeit instrumentalisiert worden ist. Die Metapher der Dunkelheit als Bereich, in den vermeintlich nur noch nicht das Licht der Erkenntnis vorgedrungen ist, findet sich dabei auch in rassistischen Abwertungen von BIPoC sowie in klassistischen Texten etwa des Hygienediskurses des 19. Jahrhunderts in Form der Beschreibung der »tares« und der »crasse« (Sarasin 2001, 285ff.) – der Schmutzflecken und Schmutzschicht auf der Haut, die sich vor allem die Unterschichten abzuwaschen haben, um moralisch integre, gute Bürger*innen zu werden – und gehört damit zu einem hierarchisierenden Komplex aus sensorischen Metaphoriken und bestimmten Strukturkategorien wie *race*, *class* und *gender* (zur Parallelität von tätiger Vernunft und Licht vgl. auch Aristoteles 2011, 155). Classen schreibt: »Die sensorische Symbolik von Geschlecht, Klasse und Rasse weist vielfältige Analogien auf. So erinnert die negative Bewertung des ›dunklen‹ Exoten an die Metapher der ›Dunkelheit‹, die immer wieder für Frauen und auch für die Unterschichten verwendet wurde« (Dies. 2003, 80).

33 Robert Jütte spricht hinsichtlich der gesellschaftskonstruierenden und -strukturierenden Wirkung solcher Zuordnungen, wie sie etwa auch dann produktiv wird, wenn durch eine Metaphorik der Sinne bestimmte angenommene Charaktereigenschaften oder Tugenden an Körperteile und speziell Sinnesorgane gekoppelt werden, von »Sinn-Bildern« (Ders. 2000, 83ff.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

der Skalierung sind dabei: Körper versus Geist oder sinnliche Wahrnehmung versus Intellekt, Nahsinne versus Fernsinne bzw. rationale, ›noble‹ und am Kopf befindliche Sinne versus irrationale, unfeine Körpersinne sowie bessere versus schlechtere Dimensionen ein und desselben Sinnes (z. B. fein wahrnehmende versus grob wahrnehmende oder aktive versus passive). Jede Ebene kann so diskursiviert und alloziert werden, dass sie zum Instrument der Abwertung von Subjekten werden kann.

Erleidende Sinne, herrschender Geist

Das Tasten ist bereits für die grundlegende Gegenüberstellung von sinnlicher Wahrnehmung und Intellekt von zentraler Bedeutung. In den Schriften der vorsokratischen antiken Philosophie wird Tasten zumeist nicht als eigener Sinn behandelt, sondern als ein grundlegendes Verhalten zur Welt und als Erklärung der Funktionsweise sinnlicher Wahrnehmung generell (vgl. Scheerer 1995). So bezeichnet etwa Empedokles die Sinne kollektiv als »Greifer« oder »Handflächen«;[34] sie sind »zur Welt hin offene Greifhände des intelligenten Bemerkens«.[35] Während hier sinnliche Wahrnehmung einem »intelligenten Bemerken« nicht entgegen zu stehen scheint,[36] bestehen in vielen früheren und zeitgleichen Schriften sowohl aus dem griechischen als auch aus anderen Kulturräumen bereits Versuche der Unterordnung der Sinne unter den Verstand.[37] Dieses Denkmodell der körperverhafteten, dem transzendenten Verstand entgegengesetzten Sinne, das später auch mit Platons Ideenlehre, bei der allein die Seele ›die Ideen schaut‹[38], eine Bestärkung erfährt, wird in Philon von Alexandrias Exegese der Genesis[39] klar mit der Kategorie Geschlecht und einem bestimmten Machtverhältnis verbunden:

---

34 Die Haut kommt implizit vor, indem der Körper »von kleinen Greifern« bedeckt sei (ebd., 827).

35 Damit bestehen Parallelen zur frühen indischen Philosophie; in den *Upanishaden* werden die Sinne ebenfalls als »Greifer« vorgestellt, »die von ›Übergreifern‹ (d. h. ihren Gegenständen) gefesselt werden, also z. B. das Auge durch Formen, das Ohr durch Laute usw.« (ebd., 825).

36 S. hierzu auch Böhme 1997a, 26f.: »[M]it ihm [Empedokles, S.K.] beginnt eine unterhalb des Visualprimats bis in die Moderne immer präsente Tradition, wonach alle Wahrnehmung ihrem Wesen nach taktil oder kantagiös [sic] sei, sich also am Leitsinn des *Tastens* und Spürens bilde […] Aristoteles berichtet, daß die alten Philosophen, namentlich Empedokles, Denken und Wahrnehmung für dasselbe gehalten hätten und jede Wahrnehmung komme danach durch Berührung zustande: ›etwas höchst Seltsames‹, wundert sich Aristoteles« (Herv. i. Orig.). Aristoteles unterscheidet zwar Denken und Wahrnehmen durch den beim Denken möglichen Irrtum; auch bei ihm stehen Denken und Wahrnehmen aber nicht in Opposition zueinander, und er sieht sinnliche Eindrücke keineswegs als Bedrohung des Denkens. Vielmehr seien Denken und Beurteilen auch (besondere) Arten des Wahrnehmens (vgl. Ders. 2011, 139ff.) und er spricht umgekehrt der Wahrnehmung eine interne lógos-Struktur zu (vgl. Welsch 1987, 137–174).

37 So heißt es etwa bei Epicharmos: »Verstand nur sieht, Verstand nur hört, das andere: taub und blind« (zit. n. Jütte 2000, 41). Zur frühen indischen und chinesischen Philosophie vgl. Scheerers Zusammenfassungen (Ders. 1995, 825–827). Zu manas (Geist) als übergeordnetem sechsten Sinn im Ayurveda s. auch Jütte 2000, 31; zum Verstand als notwendigem Herrscher über die Sinne im dualistischen Konfuzianismus ebd., 39f.

38 Zum Verhältnis von Seele, Verstand und Sinneswahrnehmung bei Platon vgl. auch Jütte 2000, 44.

39 Wann genau er diese mehrteilige Schrift verfasste, ist unklar; Philons Lebensdaten werden auf einen Zeitraum zwischen 25–10 v. Chr. und 40–50 n. Chr. geschätzt. Das folgende Zitat entstammt Ralph Marcus' englischer Übersetzung der antiken armenischen Version, die 1953 unter dem Ti-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> [W]oman is a symbol of sense, and man, of mind. Now of necessity sense comes into contact with the sense-perceptible; and by the participation of sense, things pass into the mind; for sense is moved by objects, while the mind is moved by sense (Ders. 1953, 22).

Philon versteht das Denken also als teleologischen Belieferungsprozess, an dessen Ende der (männliche) Geist als edelste Instanz steht. Seine Betonung einer Notwendigkeit der Herrschaft des Geistes über den Körper (vgl. ebd., 361), in der der Geist den Sinnen beibringen müsse, rational wahrzunehmen (vgl. ebd., 400f.), ist vor diesem Hintergrund als Forderung der Herrschaft des Männlichen über das Weibliche zu lesen.[40] In *Philo's Use of the Categories Male and Female* (1970) schreibt Richard A. Baer zum Schema der Abwertung des Weiblichen qua des Sinnlichen bei Philon: »[H]is depreciation of actual woman and of female sense-perception are frequently so closely intertwined that no clear separation between the two can be made« (ebd., 40). Die symbolische Ordnung der Geschlechter, die Philon entwirft, bedient sich auf dieser Basis einer Reihe weiterer binärer Zuordnungen. Weiblichkeit ist für ihn nicht nur mit sinnlicher Wahrnehmung und Körperlichkeit, sondern auch mit Begierde[41] und Lasterhaftigkeit verbunden, Männlichkeit dagegen mit Vernunft, Enthaltsamkeit und Tugend (vgl. Brinkschröder 2006, 370). Zentral ist außerdem die Auffassung einer grundlegenden Passivität der Frau gegenüber einer grundlegenden Aktivität des Mannes,[42] woran deutlich wird, dass die sinnliche Wahrnehmung

---

tel *Supplement I – Questions and Answers on Genesis* von Harvard UP und Heinemann Ltd. gedruckt wurde.

40 Philon liest auch die spätere und mehr Zeit in Anspruch nehmende Schaffung der ersten Frau aus der ›Seite‹ des ersten Mannes sowohl als Beweis für ihre vermeintliche Unfertigkeit und ihre Verhaftetheit an den Körper und die sinnliche Wahrnehmung (die nur die Hälfte der eigentlichen Fertigkeiten des Menschen darstelle) als auch für die Schwierigkeit, aber Notwendigkeit einer *Formung* der Frau (vgl. ebd., 14f.). Das Denkmodell des Hylemorphismus, das auf Aristoteles zurückgeht, wird auch bei diesem in *De Generatione Animalium* (geschrieben im 4. Jahrhundert v. Chr.) schon geschlechterdifferenzierend konzipiert, und die Opposition von männlicher Form und weiblicher Materie kehrt im Verlauf der abendländischen Geistesgeschichte immer wieder, etwa in geschlechtlich kodierten Genie- und Schöpfungserzählungen wie Ovids Schilderung von Pygmalion und Galatea.

41 Nicht auf Geschlechterdifferenzen, sondern auf Klassenunterschiede bzw. Stände bezogen, begegnet uns das Denkmodell einer gesellschaftlichen Unterordnung, die mit einer vermeintlichen Verhaftung bestimmter Subjekte im Begehrenden begründet wird, bereits in Platons *Politeia*, wo die Ordnung der drei Stände zueinander aus einer Parallelisierung mit den drei Seelenteilen abgeleitet wird und sich die Bauern, Handwerker und Kaufleute als Repräsentanten des Begehrens den mutigen Wächtern sowie den weisen Philosophen unterzuordnen haben. Noch zwei Jahrtausende später finden sich ähnliche Überlegungen über die vermeintlich triebhafte Natur der »niedern und zahlreichern Klassen« etwa in Schillers Briefen *Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen* (1962[1795], Brief 5, 579–581). Seit etwa den 1990er Jahren begegnet uns das Narrativ der maßlosen, unkontrollierten, nur an Sinnesfreuden interessierten Unterschicht im neoliberalen »Selbstführungsfernsehen« (Waitz 2009).

42 Auch diese Zuordnung findet sich schon in Aristoteles' *De Generatione Animalium*, der dort auf Basis der Annahme, der männliche Samen forme das Menstruationsblut, aus dem seiner Meinung nach Lebewesen entstehen, Männlichkeit als aktives, bewegendes und formgebendes, Weiblichkeit als passives, bewegtes und formempfangendes Prinzip konzipiert (Ders. 2007, 2047).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

als Berührung mit der und Verhaftetsein in der Welt hier eher in Form eines Erleidens imaginiert wird.

Bereits hier zeigt sich damit eine indirekte Instrumentalisierung von Taktilität für die Unterordnung des weiblichen, als immanent gedachten Körpersubjekts unter das männliche, als transzendent gedachte Verstandessubjekt, insofern als die sinnliche Berührung mit der Welt, selbst ohne dabei dezidiert den Tastsinn als eigene Sinnesmodalität zu nennen, der Frau zugeordnet und gegenüber dem Denken als epistemisch unbedeutender dargestellt wird. Ob sinnliche Wahrnehmung, verstanden als eine ›Berührung mit der Welt‹, in antiken Texten als eine tendenziell lasterhafte Verstrickung mit dem Irdischen oder als ein machtvoller Zugriff auf dieses formuliert wird, unterliegt der identitätspolitischen Agenda des (meist männlichen) Autors.[43]

Die ungreifbare Medialität des Tastsinns

Wie verhält es sich aber, wenn man sich auf die Ebene der Einzelsinne begibt; wie werden diese gedacht, verglichen und bewertet? Die Mehrdeutigkeit des Tastsinns ergibt sich, so zeigt ein Zurückgehen bis zu Aristoteles, der laut Scheerer (1995) und anderen »das Tasten überhaupt erst zu einem einheitlichen Sinn erhoben« habe (ebd., 932),[44] nicht nur aus der Ambivalenz des Berührens und Berührt-Werdens, des Tastens und Fühlens (die in Aristoteles' Ausführungen tatsächlich noch gar keine Rolle spielt), sondern bereits aus der Fülle der sinnlichen Hinweise über die Welt, die er bereitstellt,[45] sowie aus dem Mysterium, welches Organ und welches Medium ihm wohl zuzuordnen seien.

In Aristoteles' üblicher Triade der Bestimmung der Sinnesmodalitäten von wahrgenommenem Gegenstand, wahrnehmendem Organ und dazwischen befindlichem Medium erweist sich der Tastsinn als sperriger in der Einordnung als die anderen Sinne: Weder ist das Organ so evident wie Augen, Ohren, Nase und Zunge, noch scheint sich Aristoteles über die Medialität des Tastens wirklich sicher zu sein. So meint er, zumindest

43 So *berührt* in den antiken Sehstrahltheorien auch der Sehstrahl das Objekt, wird aber männlich kodiert, indem das Auge in der antiken Kosmologie der männlichen Sonne zugeordnet ist und vermeintlich ähnliche Körperfluide wie die männlichen Fortpflanzungsorgane nutzt, mithin ein ›zeugendes Sehen‹ erlaubt (vgl. Classen 2003, 83). Die Oppositionen zwischen Mann und Frau, Sehen und Tasten, Intellekt und Sinnlichkeit sprechen auch aus der Vorstellung, eine Verführung des Mannes durch die Frau trage das Risiko der Schädigung seiner Sehkraft: »Männliches Sehvermögen bildete symbolisch – und sogar physiologisch, da man glaubte, es könne durch sexuelle Beziehungen beschädigt werden – den Gegensatz zu weiblicher Sinnlichkeit, die sich über das Tasten ausdrückte« (ebd., 84).

44 Trotz der Bedeutung, die Aristoteles' *De Anima* in sinnesgeschichtlichen Texten zum Tastsinn u. a. mit dieser Begründung immer wieder beigemessen wird, muss hier angemerkt werden, dass mindestens streitbar ist, inwiefern der Tastsinn bei Aristoteles tatsächlich als »einheitlicher« Sinn erscheint. Unstrittig ist, dass er ihm neben den anderen – seines Erachtens vier – Sinnen den Stellenwert eines eigenen, von diesen unterscheidbaren Sinns zuweist. Allerdings kann sein vermeintliches Primat diesbezüglich angezweifelt werden, denn bereits Demokrit hatte, wie Jütte (2004) ausführt, fünf Sinne aufgezählt und von »Gesicht, Gehör, Geruch, Geschmack, Getast« gesprochen (zit. n. ebd., 43).

45 Vgl. das Zitat, das Kap. 2.1 als Motto vorangestellt war.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

hinsichtlich des Sehens, Hörens und Riechens, die erforderlichen Medien zwischen Außenreiz und Wahrnehmung desselben klar bestimmen zu können. Beim Sehen, so seine stellenweise tautologischen Ausführungen, sei das Medium etwa das Durchsichtige, das aus Luft oder auch aus Wasser bestehen könne und dessen wahres, vollendetes Sein dabei das Licht sei. Es ermögliche so das Sehen von Farben, die ihrerseits deshalb die Objekte des Sehsinns seien, weil sie auf das Durchsichtige so einwirken könnten, dass dessen wahres Sein als Durchsichtiges verwirklicht werde (vgl. Ders. 1995, 100f.). Der Schall als Objekt des Hörens habe als Medium die Luft; der Geruch als Objekt des Riechens habe ein Medium, für das Aristoteles keinen Namen findet, das aber seines Erachtens genau das ist, was der Luft und dem Wasser gemein sei, da er beobachtet, dass auch Fische einen Geruchssinn zu haben scheinen. Das Schmecken hat nach Aristoteles kein Medium, da es für ihn eine Art des Tastens darstellt, insofern als es darauf basiert, den Geschmack aus der Feuchtigkeit der Speisen zu extrahieren; das Wahrnehmen von Feuchtigkeit sei wiederum eine Tastempfindung (vgl. Ders. 1871, 110; 1995, 121; 2011, 111).[46]

Während Aristoteles mit dieser Formulierung also zunächst suggeriert, der Tastsinn habe kein Medium, widerspricht er sich darin wenig später und nennt nun das Fleisch als dessen Medium. Als Tast*organ* wiederum schließt er das Fleisch oder die Haut aus, da man Berührung auch durch eine nicht zum Körper selbst gehörende Hülle, also etwa einen Kleidungsstoff hindurch, sofort wahrnehmen könne, und zwar so, als sei diese Hülle selbst sensibel; d. h. der Ort der Tastwahrnehmung verschiebt sich, obwohl doch klar sei, dass das Tastorgan nicht in dieser künstlichen Hülle liegen könne. Wäre diese Hülle angewachsen, müsste die Berührung noch schneller hindurchgehen, wodurch Aristoteles zu dem Schluss kommt, dass die tatsächliche angewachsene Hülle, nämlich die menschliche Haut, nicht das gesuchte Tastorgan sein kann, sondern nur ein Überträger; das Tastorgan muss seiner Meinung nach weiter im Inneren des Körpers liegen. Ein bedeutender Unterschied von Sehen, Hören und Riechen zum Tasten ist für Aristoteles also die Tatsache, dass dessen Medium nicht etwas Äußerliches wie die Luft oder das Wasser ist, sondern das zum Körper gehörende Fleisch, was dazu führt, dass es uns in der Wahrnehmung von Berührung als Medium noch unbewusster ist, als dies bei den Medien der Fernsinneswahrnehmungen der Fall ist. Auch wirke bei diesen nur das Medium auf uns

46 (Zu meinem besseren Verständnis ziehe ich hier und im Folgenden drei verschiedene Übersetzungen heran.) Natürlich stellt sich hier die Frage, warum er dann nicht Feuchtigkeit oder Wasser als Medium des Schmeckbaren versteht. Ebenso widerspricht eine im folgenden Abschnitt über den Tastsinn angestellte Überlegung Aristoteles' der Aussage, das Schmecken habe kein Medium, denn nun hält er fest, dass eine direkte Berührung zwischen Körper und Körper eigentlich niemals möglich sei, da immer entweder Luft oder Wasser dazwischen sei; Wahrnehmungen müssen also laut seinen eigenen Ausführungen immer medialisiert sein (vgl. Ders. 1871, 117; 1995, 129; 2011, 119). Die Notwendigkeit der Medialität von Wahrnehmung leitet Aristoteles zusätzlich aus der Beobachtung her, dass bei einem direkten Kontakt von Gegenstand und Körper gar keine Wahrnehmung möglich sei, was sich beobachten ließe, wenn man einen Gegenstand direkt auf das Auge lege. Damit überträgt er etwas, das nur für die Fernsinne charakteristisch ist, auf alle Sinne; des Weiteren widerspricht er mit dieser Bemerkung seiner vorherigen Feststellung, ein direkter Kontakt zwischen Körper und Körper sei niemals möglich. Insgesamt ist Julius von Kirchmann (in der kommentierten Übersetzung von 1871) zuzustimmen, was den Vorwurf der »Nachlässigkeit« angeht, »mit der A. seine Gedanken ausdrückt« (ebd., 114), sowie darin, dass sich manche seine Aussprüche »im Kreis dreh[en]« (ebd., 127).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ein, bei den Wahrnehmungen des Tastsinns allerdings wirke der tastbare Gegenstand *zusammen mit dem Medium* auf uns ein (vgl. Aristoteles 1871, 117; 1995, 129; 2011, 119). Die Annahme einer grundlegenden Medialität aller Wahrnehmung, die von vielen Autor*innen als folgenreiche Neuerung des antiken wahrnehmungsphilosophischen Diskurses und insbesondere medientheoriegeschichtlich als Bedingung für die Formung des späteren medienwissenschaftlichen Medienbegriffs hervorgehoben wird,[47] wird zu Beginn des dritten Buches von *De Anima* plötzlich für den Tastsinn wieder aufgehoben; hier heißt es nun:

> [A]lles, was wir durch unmittelbare Berührung wahrnehmen, das ist durch den Tastsinn, den wir besitzen, wahrnehmbar; was wir aber durch ein Medium und nicht durch unmittelbare Berührung wahrnehmen, das nehmen wir durch die Elemente wahr (Aristoteles 2011, 127).

Und auch am Ende von *De Anima* bekräftigt Aristoteles noch einmal, dass allein der Tastsinn nicht durch ein Medium, sondern durch sich selbst wahrnehme (ebd., 181). Auch bleibt bis zuletzt unklar, was genau das Organ des Tastens ist und wo es sich befindet.[48]

Sensorische Hierarchien als Subjekthierarchien

Ähnlich wie Aistoteles' Überlegungen zu den Strukturen und der Funktionsweise des Tastsinns widersprüchlich anmuten, bleibt auch dessen ethische und epistemologische Bewertung unklar: So ist nicht entscheidbar, ob er in der obligatorischen Hierarchie der Sinne bei Aristoteles an erster oder letzter Stelle steht.[49] Einerseits widmet dieser sich in seiner Untersuchung der Einzelsinne dem Tastsinn erst an letzter Stelle nach Sehen, Hören, Riechen und Schmecken, andererseits hält er ihn für den am schärfsten ausgebildeten Sinn des Menschen, der seines Erachtens sogar für die von ihm angenommene Überlegenheit des Menschen über die anderen Lebewesen verantwortlich ist:

> In den anderen Sinnen bleibt er [der Mensch, S.K.] zwar hinter vielen Lebewesen zurück, doch im Tastsinn übertrifft er die anderen um vieles an Genauigkeit. Daher ist er auch das klügste von den Lebewesen. Ein Anzeichen hierfür ist auch, daß es beim Geschlecht der Menschen Begabte und Unbegabte nach diesem Sinnesorgan gibt, und nach keinem anderen. Die Menschen mit hartem Fleisch nämlich sind unbegabt im Denken, hingegen die mit weichem Fleisch begabt (Aristoteles 1995, 115).

---

47 S. z. B. Hoffmann 2002; Schüttpelz 2012.

48 S. hierzu auch Ogle (1912, 16f.): »The flesh is sometimes […] spoken of as the Sense-organ of Touch (αισθητήριος), sometimes this is strenuously denied […] and it is said to be the medium« (zit. n. Oser-Grote 2004, 167) sowie Kullmann (1982, 234f.): »Das äußere Fleisch ist Medium, im Innern sitzt das eigentliche, ebenfalls fleischige Sinnesorgan […] Was das eigentliche Organ des Tastsinns ist, wo es sich im Körper befindet, wird nicht gesagt und kann natürlich nicht gesagt werden« (zit. n. ebd.).

49 S. hierzu auch Jütte (2000, 81): »Der *Tastsinn* ist der extremste Sinn; denn er rangiert häufig sowohl am Ende als auch an der Spitze der Wertskala. Dieser scheinbare Widerspruch geht auf die unterschiedliche Bewertung bei Aristoteles zurück« (Herv. i. Orig.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Interessant ist, dass Aristoteles hier die Weichheit des Fleisches mit einem besonders fein diskriminatorischen Tastempfinden sowie mit einer intellektuellen Begabung[50] assoziiert, da eine Weichheit des Fleisches bzw. der Haut in der Diskursgeschichte der Haut immer wieder zur Abwertung von Frauen und BIPoC herangezogen wurde.[51] Es ist zu vermuten, dass er hier vor allem an die weiche Haut einer nicht zu harter körperlicher Arbeit gezwungenen, Philosophie treibenden Elite freier, männlicher, griechischer Bürger denkt.[52] Dennoch bestimmt er gerade den Tastsinn als den einzigen lebensnotwendigen und damit grundlegendsten Sinn, was die anderen Sinne als diejenigen, die das Lebewesen »nicht seiner Existenz wegen, sondern wegen seines Wohlbefindens« (Aristoteles 2011, 183) habe, als höher entwickelt und bedeutender für die Sphäre von Kulturleistungen und ästhetischem Genuss erscheinen lässt.

Eine besondere und hinsichtlich der subjektivierenden Effekte sinnlicher Zuschreibungen über Jahrhunderte wirkmächtige Rolle spielt der Tastsinn für Aristoteles zuletzt in Bezug auf die Vier-Elemente-Lehre, die er von Empedokles übernimmt und deren Tetrade der Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft er die Urqualitäten feucht, trocken, kalt und warm hinzufügt. Deren duale Kombinationsmöglichkeiten untereinander bilden in Aristoteles' Verständnis die Elemente und machen sie voneinander unterscheidbar; die Urqualitäten kann dabei nur der Tastsinn bestimmen.[53] Die Elementenlehre wiederum,

---

50 Wolfgang Welsch führt Aristoteles' Verbindung zwischen Tast- und Denkbegabung auf den Gedankengang zurück, dass die Fähigkeit, feinste Differenzen an Dingen zu erspüren, strukturgleich mit dem Vermögen sei, begrifflich fein differenziert zu denken und zu artikulieren (vgl. Ders. 2018[2012], 204). Bereits zwischen dem Aufbau der Hand, dem begrifflichen Denken und der Nutzung von Sprache als gegliedertem, diskret-kombinatorischem System besteht ein maßgeblich durch André Leroi-Gourhan (1964) herausgearbeiteter Zusammenhang, der wiederum etymologisch nachvollziehbar ist: »Das lateinische Substantiv *articulus* meint u. a. den Finger oder das Fingerglied, aber eben auch das Satzglied; das Verb *articulare* sagt ›gliedern‹, aber auch ›aussprechen‹« (Heilmann 2010, 134).

51 Vgl. die in diesem Kapitel noch folgenden Ausführungen sowie Kap. 3.3 dieser Arbeit.

52 Der Gedanke kommt auch in *De Generatione Animalium* vor, wo Aristoteles ausführt, der Mensch könne Objekte qualitativ im Allgemeinen besser unterscheiden als das Tier, da er feinere, dünnere Haut habe (vgl. Ders. 2007, 2185f.). Eine ähnliche Idee findet sich später im Irritabilitäts- und Sensibilitätsdiskurs des 18. Jahrhunderts, wenn die »tender nerves and fibres« speziell von Kindern etwa von dem schottischen Neurowissenschaftler Robert Whytt als besonders leicht reizbar beschrieben werden (Ders. 1755, 189f.) – hier allerdings klar unter anderen Vorzeichen, erscheinen die kindlichen Subjekte durch ihre Sensibilität doch gefährdet und schutzbedürftig, leicht beeindruckbar und erziehungsbedürftig. Barbara Stafford sieht hier eine latente Vergeschlechtlichung; sie schreibt: »Their [the children's, S.K.] pliant constitution, or *femininely malleable* temperament, was ›more exquisite‹. The moist membranes of infants were open to being bruised or grazed by phantasmatic impressions« (Dies. 1993, 413; m. Herv.). Dass sich historisch immer wieder zwei Seiten der Diskursivierung von Rezeptivität und Reizbarkeit abzeichnen, nämlich eine als kindlich und weiblich konzipierte, leicht beeindruckbare Sensibilität von Haut und Geist, die einer als männlich konzipierten und als fein diskriminatorisch, intellektuell produktiv und weltbegreifend vorgestellten Sensitivität der Haut und vor allem der Fingerspitzen gegenübersteht, ist ein Muster, das bereits ein Jahrhundert zuvor den Topos des idealisierten, blinden männlichen Bildhauers speist (vgl. hierzu näher den Abschnitt »Männliche Umwertungsversuche« dieses Teilkapitels).

53 S. hierzu übersichtlich Weyer (2018, 47ff.); s. auch Böhme (1997a) und Böhme/Böhme (1996). Auch die anderen Gegensatzpaare, die Aristoteles erwähnt, nämlich rau und glatt sowie dicht und dünn, sind tastbasierte Unterscheidungskriterien. Die Wichtigkeit des Tastsinns für den Menschen sowie

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

deren Grundannahmen über ihre Verbindung zur Humoralpathologie teilweise noch bis ins 19. Jahrhundert hinein einflussreich bleiben, begreift bestimmte Elemente und Qualitäten als geschlechtsspezifisch und vergeschlechtlicht Körpersubjekte über ganze Zuordnungsreihen: So steht die Reihe *Feuer – trocken und warm – harter*[54]*, V-förmiger Körper (in dem die Hitze aufsteigt)*[55] *– männlich – aktiv – zielstrebig und mutig* der Reihe *Wasser – feucht und kalt – weicher, kegelförmiger Körper (in dem das Wasser nach unten tendiert) – weiblich – passiv – faul und wankelmütig* gegenüber.[56]

Classen schreibt: »Women's and men's bodies were thus imagined to present a lexicon of sensory signs, which could be read in accordance with the prevailing gender ideology« (Dies. 1997, 3), wobei der Begriff des *sensorischen Zeichens* sicherlich in einem doppelten Sinne verstanden werden muss als diejenigen körperlichen Gegebenheiten, die sowohl äußerlich, für andere sinnlich wahrnehmbar sind (und ideologisch bedingt auch immer auf bestimmte Weise wahrgenommen und teilweise in gesteigertem Maße bemerkt werden) als auch einer bestimmten – hierarchisierenden – sensorischen Hermeneutik unterliegen, die diese als Hinweise auf eine bestimmte sinnliche Verfasstheit des Gegenübers ausdeutet und nicht selten Verhaltensideale, Rollenerwartungen und Handlungsanweisungen daraus ableitet bzw. darüber legitimiert. So wurde vor dem Hintergrund einer Wahrnehmung des weiblichen Körpers als zum Passiven und Sesshaften neigend über Jahrhunderte hinweg für eine natürliche Gebundenheit der Frau an das Haus sowie für eine natürliche Neigung des Mannes zur weltbeschreitenden Exploration und Wissensakquise argumentiert. Die Zuordnung der Fernsinne Sehen und Hören zum Mann,

---

für die Elementenlehre als Kosmogonie bzw. als Erklärungsmodell für Entstehen und Vergehen und die Transmutation von Stoffen liegt für Aristoteles darin begründet, »daß über die genannten Qualitäten die Nahrung charakterisiert wird: unser Körper, der selbst durch die Qualitätenpaare gebildet und in Hunger und Durst nach Feuchtem und Trockenem, Warmen und Kalten [sic] getrieben wird, erspürt an den Dingen und Stoffen dasjenige, was ihm mangelt« (Böhme 1997a, 25). Der Drang nach Trockenem und Feuchtem, Warmem und Kaltem stellt somit (tastsinnlich bestimmte) Kräfte dar, die Körper antreiben und zur Berührung und Verschmelzung mit anderen Körpern bewegen; mithin wird die Elementenlehre Aristoteles' zu einer anthropologischen Stoffwechselchemie, die sich an der menschlichen Nahrungssuche und -verdauung orientiert.

54 Vgl. als verwandtes Bild auch Benthiens Ausführungen zur »Panzerhaut« – eine männliche Körperimago, die sie bereits im Achilles-Mythos und im Nibelungenlied nachweist (Dies. 2001[1999], 158ff.).

55 Für Classens Anmerkung, Alopezie bei Männern wäre mit dieser Hitze, die angeblich die Haare verbrenne (Dies. 1997, 3), erklärt worden, kann ich allerdings keine Belege finden; Aristoteles erklärt hier ganz im Gegenteil, der Haarverlust käme vom Erkalten des Kopfes durch den allgemeinen Hitzeverlust im Zuge des koitalen Samenergusses (vgl. Ders. 2007, 2190).

56 Vgl. Classen 1997, 2ff.; 2003, 77ff.; 2012, 71ff. Besonders die vermeintliche Temperaturdifferenz führt zu den abwegigsten Ausdeutungen weiblicher Anatomie und Physiologie. Aristoteles etwa versteht Weiblichkeit zentral als Unfähigkeit, ›richtiges Sperma‹ zu erzeugen, die sich daraus ergebe, dass die Frau nicht genug Hitze produziere, um die aufgenommenen Nährstoffe in sich zu Sperma zu kochen; das Resultat sei die Regelblutung als eine ›unfertige‹ Art von Sperma (vgl. Ders. 2007, 2044).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

der Nahsinne Riechen[57], Schmecken[58] und Tasten zur Frau legitimierte eine Arbeitsverteilung, in der Frauen Hand- und Hausarbeiten sowie die Essenszubereitung zugewiesen wurden, Männer dagegen Reisen, Politik und Wissenschaft nachgehen konnten – eine Ordnung, die, auch weil sie ihre Wurzeln in antikem Gedankengut hatte, in der Renaissance noch einmal erstarken konnte um ein »inferior domestic realm of women from the superior public realm of men« zu trennen, »achieving a veritable renaissance of the outlook and practices of classical Athens with its domestic imprisonment of its citizen wives« (Kelly 2004, 153).[59]

Dass vor allem die quälende Vielgestaltigkeit des Tastsinns, dessen Analyse und Definition Schwierigkeiten bereitet und zu Widersprüchen verleitet, den man wissbar machen und einhegen möchte, sich beständig in den Prozess eines Otherings einschreibt und auf *die Anderen*, auf Subjekte und soziale Gruppen verschiebt, die über das argumentative Scharnier des Tastsinns ihrerseits wissbar und vor allem einhegbar gemacht werden sollen, und dass bei diesem Prozess wiederum nicht nur die Subjekte, sondern zum Zwecke einer dynamisch nachrückenden Diskriminierung auch die tastsinnlichen Zuschreibungen als (um-)formbar erscheinen, zeigt sich vielleicht besonders deutlich in dem Diskursmoment, wo sensorisch vergeschlechtlichende, verweiblichende Komplexe in rassifizierenden Agenden auftauchen.

---

57 Die Verbindung zwischen Weiblichkeit und Geruch hat ebenfalls Wurzeln in der antiken Medizin; neben der Annahme der›kalten Feuchtigkeit‹ der Frau, die vermeintlich übelriechende Fäulnis hervorbringt, spielen Gerüche insbesondere in der Vorstellung der Hysterie eine Rolle, von der geglaubt wurde, sie werde von der im Körper beweglichen Gebärmutter (altgr. ὑστέρα *hystéra*) verursacht, welche mit attraktiven und repulsiven Riechmitteln beeinflussbar sei; s. hierzu auch Schaps 1983.

58 Die Verbindung zwischen Weiblichkeit und dem Geschmacksinn hat dabei ebenfalls Wurzeln in der biblischen Genesis-Erzählung, speziell in dem Teil, der den Grund für die Vertreibung aus dem Paradies schildert, für die in männlichen Ausdeutungen gerne Evas›Genusssucht‹ die Schuld gegeben wurde, da sie als Erste vom Baum der Erkenntnis isst – obwohl der Text selbst viel eher nahelegt, dass ihr Begehren nicht primär dem Gustatorischen gilt, sondern dem Erlangen von Weisheit: »Darauf sagte die Schlange zur Frau: Nein, ihr werdet nicht sterben. Gott weiß vielmehr: Sobald ihr davon esst, gehen euch die Augen auf; ihr werdet wie Gott und erkennt Gut und Böse. Da sah die Frau, dass es köstlich wäre, von dem Baum zu essen, dass der Baum eine Augenweide war *und begehrenswert war, um klug zu werden*. Sie nahm von seinen Früchten und aß; sie gab auch ihrem Mann, der bei ihr war, und auch er aß« (Gen 3,4-3,6; m. Herv.); https://www.uibk.ac.at/theol/leseraum/bibel/gen3.html (25.01.2023).

59 Dies spiegelt sich nicht nur in Texten aus dem romanischen Sprachraum (etwa Leon Battista Albertis *Libri di Famiglia)* wider; die Reihe derjenigen Tugenden, die etwa Gervase Markham in seinem Ratgeber (und Bestseller) *Countrey Contentments, or The English Huswife* von 1615 als »The inward and outward Vertues which ought to be in a compleate Woman« versteht, sind vor allem nahsinnlich geprägt. Frauen sollen den Haushalt leiten, Lebensmittel und Textilien verarbeiten, Gäste bewirten, Duftwässer und Kosmetika herstellen und kleinere Krankheiten von Familienmitgliedern mit Hausmitteln behandeln können: »skill in Physicke, Surgerie, Extraction of Oyles, Banquetingstuffe, Ordering of great Feasts, Preferuing of all sorts of Wines, Conceited Secrets, Distillations, Perfumes, ordering of Wooll, Hempe, Flax, making Cloth, Dying, the knowledge of Dayries, office of Malting, Oats, their excellent uses in a Family, Brewing, Baking, and all other things belonging to an Houshold« (vom ausführlicheren Titelblatt des Wiederabdrucks 1623).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Tastsinn und *Racial Othering*

Die vermeintlich weiblichen Eigenschaften der Übersensibilität und Wankelmütigkeit, Formlosigkeit, aber Formbarkeit sowie Passivität und Faulheit, die im antiken Schema aus einer angeblich intrinsischen, dunklen, kalten Feuchtigkeit der Frau, einer natürlichen Verbindung zu Wasser[60], Nacht und Mond[61] und einer grundlegenden Verhaftung im Nah-, speziell Tastsinnlichen, hergeleitet wurden, werden teilweise in kolonialistischen Schriften der Aufklärung[62] auf nicht-*weiße* Subjekte übertragen, wobei sich allerdings eine Verschiebung ergibt. Während das Diskursmuster zur Konstruktion *der Anderen* bleibt, diesen eine feuchte Konstitution des Körpers sowie eine besondere Neigung zu einem vor allem tastsinnlichen Weltbezug und eine besondere Reizbarkeit der Haut zu unterstellen, um von dort aus auf eine emotionale und psychische Labilität ›rückzuschließen‹, verschwindet hier die Kälte aufgrund der geänderten Argumentationsvorhaben aus dem Kanon abwertender sensorischer Zeichen: Der Staatstheoretiker Charles-Louis Montesquieu etwa versucht, in seiner in der Schrift *De l'Esprit des Loix* (1748) formulierten Klimatheorie anhand von angenommenen Umwelteinflüssen auf die Körperoberfläche des Subjekts Differenzen im Temperament der ›Völker der kalten Länder‹ gegenüber den ›Völkern der heißen Länder‹ zu postulieren. Das heiße Klima des globalen Südens führe zu einer Erschlaffung und Verlängerung des Gewebes mit größerer Exposition der Nervenzellen, welche eine erhöhte Reizbarkeit bedinge und mit einer starken Einbildungskraft und Wankelmütigkeit sowie einer Neigung zur Lasterhaftigkeit, Willensschwäche und Faulheit einhergehe (vgl. Montesquieu 1995[1758], 155f.).

Der herabstufende – sowie seine verweiblichende Funktion immer noch mit sich tragende – Vorstellungskomplex aus Feuchtigkeit, Wankelmütigkeit und Formlosigkeit ist hier nun nicht mehr an Kälte gebunden, sondern koppelt sich im Dunstkreis kolonialistisch geprägter, rassistischer Schriften mit der Imagination tropischer Klimate und insbesondere einer gleißenden Sonne Afrikas, die vermeintlich sowohl die Umgebung zur Ausdünstung von »fäulichten Feuchtigkeiten« (Kant 1977[1777], zit. n. Benthien

60 Ein Denken des Elements Wasser als intrinsisch passiv und fügsam findet sich auch in literarischen Texten, etwa bei Francis Ponge (*The Nature of Things*, 1942): »Water is colourless and glistening, formless and cool, passive and determined in its single vice, gravity. […] The vice plays an inner role as well: water endlessly ravels in upon itself, constantly refuses to assume any form, tends only to self-humiliation, prostrating itself […]. You might almost say that water is insane, given this obsession, this fixation, the hysterical need to obey its gravity alone« (zit. n. Merleau-Ponty 2004[1948], 64f.). Zur Feminisierung der Natur bei Ponge s. näher Jordan 1999. Gaston Bachelard bezeichnet in *Water and Dreams* (1983[1942]) das Wasser als ein Element »more feminine and more uniform than fire« (ebd., 5). »Water is the most receptive of the elements, thus its strongly feminine characteristics« (ebd., ix).

61 Der Mond als Gegensatz zur feurigen und ›welterleuchtenden‹ männlichen Sonne wurde dem Element Wasser zugeordnet und als weiblich verstanden; für diese Verbindung schien auch die Parallelität der Lunation mit der durchschnittlichen Länge des weiblichen Zyklus zu sprechen.

62 Es gibt einen breiten Diskurs sowohl über die kolonialistischen, imperialistischen und rassistischen Anteile der aufklärerischen und besonders der Kant'schen Schriften als auch über die Versuche der ›Rettung der Aufklärung‹, indem etwa in späteren Werken eine Verschiebung von Kants Denken hin zu einem inklusiven Universalismus und Kosmopolitismus als Abrücken von seiner Position einer *weißen* Überlegenheit gelesen wird; s. hierzu übersichtlich Dhawan 2016.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

2001[1999], 178) bringt als auch die Haut: Nicht nur die Feuchtigkeit des Schweißes, auch eine vermeintlich besonders die Schwarze Haut betreffende ›Absonderung‹ – Kant bemüht hier nicht zufällig die hypothetische Substanz Phlogiston, an deren Existenz man im späten 17. und 18. Jahrhundert irrtümlicherweise glaubte und von der man annahm, sie entweiche bei Verbrennungs- und Verwesungsprozessen – wird heraufbeschworen und die Schwarze Haut über Beschreibungen als verschmutzt, klebrig und stinkend immer wieder, in einer performativen Wiederholung, diskursiv, imaginativ und affektiv zu einem *sticky signifyer* im Sinne Sara Ahmeds (vgl. Dies. 2014[2004], 82ff.) aufgeladen. Die ekelerregenden Zuschreibungen, die hier auf dem Tastsinnlichen und dem Olfaktorischen beruhen, bestätigen Walter Benjamins Beobachtung, der in seinem kurzen Prosatext *Handschuhe* formuliert: »Aller Ekel ist ursprünglich Ekel vor dem Berühren« (Ders. 1991[1928], 91).[63]

Eine andere und etwas frühere Hypothese zur Erklärung der dunklen Hautfarbe, die etwa in *Zedlers Universal-Lexikon* (1735) auftaucht und in der *Allgemeinen Encyclopädie der Wissenschaften und Künste* (1828) wiederaufgegriffen wird, ist die Existenz eines »malphigi'sche[n] Schleim[s]«, den sich die Autoren als eine dicke schwarze Flüssigkeit vorstellen, die in einem Gefäßnetz unter der Epidermis zirkuliere und die Haut dunkel erscheinen lasse (*Allgem. Enc.*, zit. n. Benthien 2001[1999], 176). Dass die Substanz als Schleim imaginiert wird, impliziert auch eine gedankliche Nähe zum Schleim als einem der vier Säfte der aus der Humoralpathologie entwickelten Temperamentenlehre nach Galen, welche den antriebslosen Charaktertypus des Phlegmatikers auf ein Übermaß an Schleim zurückführt. Die vier Temperamente tauchen tatsächlich rassifizierend wiederum bei Kant auf (Ders. 1977[1777], 23), der sich, wie Benthien ausführt, »in Übereinstimmung mit vielen anderen Denkern seiner Zeit« »an die klassische Humoralpathologie an[lehnt]« und auf dieser Basis »vier Rassen bestimmen [kann], die den Temperamenten entsprechen«, was ihn zu der Bewertung des Schwarzen Subjekts als »faul, weichlich und tändelnd« verleitet (Dies. 2001[1999], 178).[64]

---

63 S. zum Zusammenhang von Ekel, Viskosität und Tastsinn auch Sartres Ausführungen zum Klebrigen in *Das Sein und das Nichts*, der Ekel vor dem Berühren insbesondere klebriger Substanzen, die mich unkontrolliert und mehr zurückberühren könnten, als ich es will, als Angst vor Vermischung und Veränderung kennzeichnet (Ders. 1993[1943], 1043: »Schon im Wahrnehmen des Klebrigen, einer klebenden, kompromittierenden Substanz ohne Gleichgewicht, ist so etwas wie die Angst vor einer Metamorphose. Das Klebrige berühren heißt Gefahr laufen, sich in Klebrigkeit aufzulösen«), sowie Merleau-Pontys Ausführungen zum Honig, dessen Klebrigkeit den Berührenden zum Festgehaltenen mache (vgl. Ders. 2004[1948], 60f.); außerdem Kolnai (1929), der auch auf die (taktile) Bedeutung des Geruchssinns für das Erleben von Ekel hinweist, da beim Riechen tatsächlich Partikel des ekelhaften Objekts in mich eindringen, mich also innen berühren und sich mit mir vermischen (vgl. ebd., 533).

64 Benthiens Aussage, dass es »[w]ahrscheinlich kein Zufall [ist], daß die ›Neger‹ dann genau die humoralpathologischen Qualitäten repräsentieren, die seit jeher dem Weiblichen zugeordnet werden (feucht und warm)« (ebd.) muss allerdings korrigiert werden – Wärme war, wie gezeigt, in der antiken griechischen Naturphilosophie, die die Basis für Elementenlehre, Humoralpathologie und Temperamentenlehre bildet, gerade *keine* weibliche Eigenschaft, sondern leitet sich eher aus sozialen Rollenkonzeptionen und Assoziationen von Herd- und Nestwärme mit Weiblichkeit und Mütterlichkeit her, verstärkt ab dem Mittelalter; vgl. hierzu Classen: A Place by the Fire. In: Dies. 2012, 1–26. Wenn ich hier und im Folgenden rassistische Ausdrücke unzensiert zitiere, tue ich dies

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Das Tastsinnliche wird also in beiden Dimensionen des *sensory signs* zum Othering instrumentalisiert: Das Schwarze Subjekt wird sowohl als tastbar andersartig imaginiert – seine Haut ist vermeintlich ölig, klebrig und verschmutzt und weist der europäischen gegenüber eine grundlegende »Verschiedenheit der Organisation […] nach dem Gefühle« (Kant 1839[1785], 62) auf – als auch als perzeptiv anders strukturiert vorgestellt, und zwar als von einem insbesondere tastsinnlichen Weltbezug abhängig. Gerade Letzteres spricht auch aus den Schriften des Naturhistorikers Lorenz Oken, der Anfang des 19. Jahrhunderts ein Klassifikationsschema entwirft, nach dem er die Menschheit in »5 Arten nach der stuffenweisen Ausbildung der 5 Sinne« ordnet – mit anderen Worten eine sensorisch-rassistische Rangordnung. In dieser steht der europäische »Augen-Mensch« an der Spitze, gefolgt vom asiatischen »Ohren-Mensch[en]«, dem indianischen »Nasen-Mensch[en]«, dem melanesischen »Zungen-Mensch[en]« und zuletzt dem afrikanischen »Haut-Mensch[en]«. Oken schreibt:

> Haut-Mensch, Fühl-Mensch, Schwarzer, Africaner; die Haut vor allem ausgezeichnet, schwarz, fettig, sammetartig, Haare schwarz, kraus, Kopf schmal, Kiefer- und Wangenknochen vorstehend, Kinn zurücktretend, Lippen dick, Nase dick und breit, Augen rund und weiß, phlegmatisch, träg. Heißen Neger, leben von Pflanzen und Fleisch. Sie entsprechen den fleischlosen Thieren, den Mäusen und den Fledermäusen. Sie bewohnen vom Atlasgebirge an nach Süden ganz Afrika, haben Dörfer und Städte von schlechten Hütten, reden sehr verschiedene Sprachen, können weder lesen noch schreiben, sind in viele kleine Staaten getheilt, die von Fürsten willkührlich regiert werden (Ders. 1821, 974).

Aus der Zuteilung des Tastsinns zum afrikanischen, des Sehsinns zum europäischen Subjekt spricht die kolonialistische Instrumentalisierung der Diskursgeschichte der Nahsinne ebenso sehr wie die aufklärerische Geschichte der Verbindung zwischen Sehen, Licht, Erleuchtung und Wissen[65] sowie die Ineinssetzung von räumlicher und intellektueller Distanz zum Wahrgenommenen und deren Assoziation mit Kontrolle über das Gesehene, Erhabenheit und Freiheit. Kurz zuvor hatte Schiller in *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* geschrieben:

---

bedauernd im Wissen um ihr Verletzungs- und (Re-)Traumatisierungsrisiko, aber im Sinne eines »Sicht- und Sprechbarmachen[s]« (Kißling 2022, 39) der Historizität diskriminierender Strategien. Diese Haltung betrachtet solche Begriffe als Aufforderung zu »antidiskriminierender Wortkritik« (Klug 2020, zit. n. ebd., 43), die topisch gewordene Semantiken dechiffriert.

65 Diese Verbindung, die auf u. a. christliche und platonische Wurzeln zurückgeht, ist in vielen Sprachen im Wort für Aufklärung selbst abgebildet (*Enlightenment, Illuminismo, Siècle des Lumières, Oświecenie)*. Im Deutschen ist sie rein begrifflich eher mittelbar über die Vorstellung eines Aufklarens des Himmels, welches die Sonne durchlässt, gegeben; auch hier ist die Aufklärung aber zentral an die Lichtmetaphorik geknüpft (vgl. ausführlich Oelkers 2007, 1–21). Porter (2001[2000]) zeichnet nach, wie sich die Wahrnehmung, ›es gäbe mehr Licht‹, die in der Epoche der Aufklärung aus zahllosen literarischen und wissenschaftlichen Texten spricht, nicht nur metaphorisch herleitet, sondern auch von technischen Faktoren wie der Verbreitung von Argand-Öllampen und Gaslampen zur Hausbeleuchtung und der zunehmenden Beleuchtung von Straßen sowie Veränderungen in der Architektur und der Innenausstattung mit zunehmend großen Flügelfenstern sowie helleren Wandgestaltungen abhängt (vgl. ebd., Kap. 2 »The Birth of an Ideology«).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> In dem Auge und dem Ohr ist die andringende Materie schon hinweggewälzt von den Sinnen, und das Objekt entfernt sich von uns, das wir in den tierischen Sinnen unmittelbar berühren. Was wir durch das Auge sehen, ist von dem verschieden, was wir empfinden; denn der Verstand springt über das Licht hinaus zu den Gegenständen. Der Gegenstand des Takts ist eine Gewalt, die wir erleiden; der Gegenstand des Auges und des Ohrs ist eine Form, die wir erzeugen. So lange der Mensch noch ein Wilder ist, genießt er bloß mit den Sinnen des Gefühls […] Sobald er anfängt, mit dem Auge zu genießen, und das Sehen für ihn einen selbständigen Wert erlangt, so ist er auch schon ästhetisch frei (Ders. 1962[1795], 26. Brief).

Die Differenz von Fernsinnen und Nahsinnen verhandelt hier einmal mehr nicht nur die Binarität von Aktivität und Passivität, sondern auch die Grenze zwischen Mensch und Tier, Kultur und Natur, Zivilisation und Wildnis. Ein vermeintliches bzw. unterstelltes Verhaftet-Sein im Tastsinnlichen kann folglich geradezu zur Aberkennung der Menschlichkeit führen. So ist in der Diskursgeschichte der Sinne immer wieder erkennbar, wie Agenden gruppenbezogener Abwertungen über die Instrumentalisierung spezifischer diskursiver Konstruktionsweisen des Tastsinns erreicht werden.

Männliche Umwertungsversuche: Sensualismus und ›erkennendes Tasten‹

Die Aufklärung[66] führt zwar eine Geringschätzung des Tastsinns fort, die sich in der Antike präformiert, sich im Mittelalter vor allem in einer religiösen Angst vor dem sündhaften Körper und seinen Begehren fortschreibt[67] und in der Renaissance noch einmal verstärkt in der Formulierung von Geschlechterrollen wirksam wird. Daneben bilden sich allerdings auch Denktraditionen aus, in denen es zu einer zumindest teilweisen Umdeutung des Tastsinnlichen kommt. Zentral ist hier der Sensualismus des 18. Jahrhunderts,[68] in dem Philosophen wie Johann Gottfried Herder, Étienne Bonnot de Condillac

66 Zum Tastsinn in den Texten der Aufklärung generell s. Binczeks 2007.

67 Thomas von Aquin etwa popularisiert das Verständnis des Sehens als einer rein geistigen Veränderung des wahrnehmenden Subjekts, des Tastsinns aber als körperlicher und materieller Veränderung und kommt zu der Bewertung: »Je hervorragender ein Sinnesvermögen ist, desto geringer ist die vom Gegenstand erfaßte Organveränderung« (zit. n. Jütte 2000, 62). Im Mittelalter, speziell in der Hochscholastik, wird außerdem verstärkt über quasi-sensorische, »spirituelle« oder »innere Sinne« nachgedacht und ein ›Erspüren‹ zunehmend nur noch als eine geistig-spirituelle Erkenntnisbewegung geschätzt (vgl. Scheerer 1995, 834ff.); das Interesse verschiebt sich von den äußeren Sinnen und der Welterkenntnis zu einem inneren Erfahren des Jenseitigen bzw. einer durch Innerlichkeit erlangten Gotteserkenntnis. Während dieses Denken einerseits stark auf visuelle Metaphern zurückgreift (»Auge der Seele«; »Auge des Herzens«; »Schau der Trinität« als Erfahrung des »formlosen Lichtes«; ebd., 837), wird andererseits in der Literatur der mittelalterlichen christlichen Mystik, zentral bei Hildegard von Bingen, ebenfalls eine den Tastsinn rehabilitierende Diskursbewegung möglich, in der über eine Metaphorik der Nahsinne, speziell Geschmack und Tastsinn, die Erfahrung einer besonders innigen Verbindung zu Gott ausdrückbar wird, die durchaus auf die materielle Konkretheit der Tast- und Geschmackserfahrung angewiesen ist (vgl. Largier 2008, 45f.). Daneben bilden auch der Reliquienkult und der Glaube an heilendes Handauflegen diskursive Felder, in denen Tasten und Berühren positive Konnotationen erhalten können.

68 Die Sensualphilosophie als eine bestimmte Richtung des Empirismus, die Erkenntnis zentral aus den Sinnesempfindungen statt aus einer unkörperlich gedachten Vernunft ableitet, entwickelt

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

und George Berkeley den Tastsinn vor allem als notwendiges Korrektiv des täuschbaren Sehsinns zur zweifelsfreien Welterfahrung hervorheben. Wie Claudia Benthien detailliert herausgearbeitet hat, kommt es in diesem Schriftkorpus allerdings nicht zu einer generellen Aufwertung des Tastsinns gegenüber den Fernsinnen, sondern vielmehr zu einer verkürzenden Konzentration auf die aktiv-tastende Komponente:

> Meine These ist, daß die Hautsinne gar nicht so sehr durch das Auge unterdrückt wurden, wie es kulturgeschichtlich heißt, sondern vielmehr durch die Hand. Indem die Haut in allen, auch den gegenwärtigen Diskursen über die Sinne (ohne daß dies explizit gemacht wird) auf die aktive, welterobernde, ›begreifende‹ Hand reduziert wird, die als *pars pro toto* für die Vielzahl ihrer Sinne und Orte fungiert, entsteht eine viel extremere Marginalisierung, als ihn [sic] das Auge hätte anrichten können (Dies. 1998, 336).

Die Idealisierung des aktiven Tastens, die nicht zuletzt vor dem Hintergrund der empiristischen Diskussion des Molyneux-Problems sowie des *paragone*[69] herbeigeschrieben wird und die, wie Benthien zeigt, etwa in der Malerei über die Veränderung des Bildtypus der Fünf-Sinne-Folgen nachzuvollziehen ist (vgl. ebd., 339f.), drückt sich u. a. darin aus, dass das aktive Ertasten des eigenen Körpers als Voraussetzung für die leibliche Selbsterkenntnis des Subjekts hervorgehoben wird. So gehen sowohl Étienne Bonnot de Condillac als auch Carl Gustav Carus davon aus, dass die Existenz, Einheitlichkeit und Präsenz des eigenen Körpers bzw. die »Localität des eignen Körpers« (Carus 1861, 384) erst durch die aktiv tastende Hand erfahren werden kann, die sich auf sich selbst legt – während ja auch denkbar wäre, Selbsterfahrung durch passiv empfundene taktile Phänomene wie Wind auf der Haut gegeben zu sehen. Eine Argumentation für die Überlegenheit des Tastsinns wird also direkt von der Beteiligung des muskulären Apparates sowie der weltbegreifenden und dadurch kontrolliert Kontrolle herstellenden Erkenntnis abhängig gemacht. Mehrere Autoren stellen auch das Gedankenexperiment an, welche Sinne, zu einem leblosen Körper nach und nach hinzugefügt, welche Art von Erkenntnis erlauben, wobei sie auf den u. a. von Ovid überlieferten Pygmalion-Mythos[70] zurückgreifen, in dem Pygmalions schöne weibliche Marmorstatue Galatea langsam zum Leben erwacht und – tastend – sich selbst und die Welt erfährt. Ist das tastende Erkenntnissubjekt hier zwar weiblich, wiederholt der Rahmen, in dem das epistemische Handeln erfolgt, dennoch die klassische Geschlechterhierarchie, indem Galatea vor allem als Schöpfung des männlichen Künstlergenies Pygmalion figuriert. Der Verlauf der

---

sich maßgeblich aus der Rezeption von John Lockes einflussreichem *An Essay Concerning Human Understanding* (1689) durch George Berkeley (*An Essay Towards a New Theory of Vision*, 1709) sowie David Hume (*A Treatise of Human Nature*, 1739) und die französischen Enzyklopädisten (*Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, 1751–1780), vor allem Étienne Bonnot de Condillac (*Traité des sensations*, 1754).

69 Der aus der Renaissance herrührende Diskurs um einen Wettstreit der Künste hatte sich vom anfänglichen Gegensatz zwischen Malerei und Dichtung im 17. Jahrhundert zunehmend auf den von Bildhauerei als tastsinnlicher und Malerei als optischer Kunst verschoben.

70 Neben Condillac greifen etwa Charles Bonnet, Denis Diderot und Georges-Louis Leclerc de Buffon den Pygmalion-Mythos auf, vgl. hierzu Jütte 2000, 144f.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Geschichte und das Möglichwerden ihrer Belebung gehen entscheidend auf Pygmalions Fähigkeit zur Schaffung lebensecht wirkender Statuen zurück; die Verhandlung des Pygmalion-Mythos im Sensualismus knüpft dabei an den im 17. Jahrhundert populären Bildtypus des idealisierten blinden Bildhauers an, in dem dieser als herausragend tastbegabter männlicher Schöpfer visualisiert wird.[71] Tatsächlich proliferieren auch in der sensualphilosophischen Literatur die bereits vom Hellenismus bekannten Bemühungen um sensorisch begründete und effektiv diskriminierende Geschlechterkonstruktionen. Ärzte, Philosophen und Dichter – der bereits erwähnte Carl Gustav Carus, aber auch Henri Fouquet, Antoine Léonard Thomas, Pierre Roussel, Paul-Victor de Sèze, Pierre-Jean-Georges Cabanis und Novalis – schreiben über die bekannten Topoi: die angeblich erhöhte sinnliche Reizbarkeit der Frau, ihre Verhaftung in den sinnlichen Genüssen, ihre Unfähigkeit, die Eindrücke zu ordnen und in der Vernunft zu verarbeiten, ihre Bestimmung zu Mutterschaft und Kinderpflege aufgrund ihrer Sensibilität.[72]

Die epistemologisch begründete Idealisierung des aktiven Tastens durch die Hand bzw. Abwertung des passiven Hautsinns spricht auch aus den Binnendifferenzierungen der Wahrnehmungen des Tastsinns, die die Sensualisten, meist inspiriert von Lockes Unterscheidung in *primäre* und *sekundäre* Eigenschaften des Materiellen, vornehmen. So unterscheidet Condillac in *Traité des sensations* (1754) diejenigen tastsinnlichen Wahrnehmungen, deren Verhältnisse sich »mit größerer Genauigkeit erkennen lassen« und die vermeintlich neutral über die objektiven Gegebenheiten des Gegenstandes Auskunft geben – »Ausdehnung, Gestalt, Raum, Festigkeit, Härte, Weichheit, Bewegung, Ruhe« – von denjenigen, die »unbestimmt«, subjektiv und befindlichkeitsabhängig sind, nämlich »Wärme und Kälte und verschiedenerlei Lust- und Schmerzgefühle« (zit. n. Benthien 1998, 346). Johann Jakob Engel unterscheidet 1787 in *Ueber einige Eigenheiten des Gefühlssinnes*[73] ebenfalls nach dem Grad der Auskunftsfähigkeit über »ursprüngliche« (d. h.

71 Benthien schreibt über José Riberas Gemälde *El éscultor ciego* (1632): »Riberas blinder Bildhauer ist Prototyp dieser idealen, konzentrierten haptischen Wahrnehmung, wie sie die ästhetische Theorie des späten 18. Jahrhunderts idealisiert hat« (Dies. 1998, 344f.).

72 Für eine Zusammenfassung der Argumentationen der genannten Autoren vgl. das Kapitel »Die Empfindsamkeit des weiblichen Geschlechts« in Jütte 2000, 151ff. Bei Carus ist auch der Gedanke geäußert, dass »ein Körper mit sehr vorherrschender harter und schwerer Knochenbildung (sei er nun an sich männlich oder weiblich) stets mehr auf die Seeleneigenschaften des Mannes – Stärke, Willensfähigkeit, Entschiedenheit, zum Theil auch schärfere Verstandesauffassung im Allgemeinen – hindeuten werde, während ein Körper mit zartem, leichtem und minder hartem Knochengerüst (sei er ebenfalls männlich oder weiblich) allemal das Symbol abgeben werde einer Seele, welche wesentlich die Eigenschaften des Weibes besitzt, folglich durch geringere Willensenergie, durch Weichheit des Gemüths und mehr Sensibilität als Geistesstärke sich auszeichnen werde« (zit. n. Jütte 2000, 154). Damit löst er zwar auf den ersten Blick zumindest teilweise die starre Verbindung zwischen zugeschriebenem biologischen Geschlecht und als zugehörig vermutetem Charakter, aber nicht diejenige zwischen positiv konnotierten Eigenschaften und Männlichkeit bzw. negativ konnotierten und Weiblichkeit; zusätzlich macht die Formulierung deutlich, wie stark dennoch über Körpermerkmale vergeschlechtlicht wird – auch wenn der ›Umweg‹ über eine »Seele« genommen wird, deren ›Geschlecht‹ von den Geschlechtsorganen ›abweichen‹ kann.

73 1787 als Vortrag an der Königlichen Akademie der Wissenschaften in Berlin gehalten, später gedruckt publiziert. Benthien zitiert aus der Sammlung *J.J. Engel's Schriften* von 1805 (Mylius).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

in seinem Verständnis objektiv gegebene) und »abgeleitete« (subjektiv empfundene) Eigenschaften »in das gröbere ›Gefühl‹ und das feinere ›Getast‹ – Hand und Haut also« (zit. n. ebd., 347).

Die Körperhaut, die nur ungenaue Temperaturschwankungen und unspezifische Lust-/Unlustgefühle vermittelt, erscheint bei beiden unbrauchbar für ästhetische sowie für wissenschaftliche Erfahrung; nur das aktive Tasten kann die Eigenschaften der materiellen Welt sowie vor allem der plastischen Kunst wirklich vermitteln. Engel bezieht dabei zumindest den Gedanken mit ein, dass man auch mit anderen Teilen des Körpers, solange sie sich »um einen Gegenstand mehr oder minder herumbiegen« (zit. n. ebd., 347) können, die Ausdehnung und Gestalt eines Objekts ertasten kann; es bleiben aber auch hier die Aktivität des Subjekts und Beteiligung der Muskeln ausschlaggebend für die höhere ästhetisch-epistemologische Bewertung dieser Dimension des Tastsinnlichen. Carl Gustav Carus schließlich formuliert dies in seiner Studie *Natur und Idee* (1861) ganz direkt: Auch für ihn ist der »Hautsinn als Gefühl« vom »Hautsinn als Getast« zu unterscheiden; das ungenaue Gefühl entwickle sich erst »auf höchster Stufe, und durch das motorische Element, zum Tastsinn« (zit. n. ebd., 348).

Generell lässt sich festhalten, dass die Schriften des Sensualismus in der Fortführung einer jahrtausendealten Tradition der moralisch-ethischen, ästhetischen und epistemologischen Bewertung von Sinnesmodalitäten und -leistungen noch einmal stark dazu beitragen, die Diskussion zunehmend auf eine intramodale Ebene zu verschieben und die Mannigfaltigkeit des tastsinnlichen Erlebens nach der Binarität von aktivem Tasten und passivem Fühlen zu ordnen. War Berührung immer schon ambivalent, bekommt diese Ambivalenz nun eine akademisch situierte Relevanz als Schlüsselkriterium im Ästhetik-Diskurs und bedient sich zunehmend eines physiologischen Vokabulars. Die Binarität des Tastsinnlichen ist damit einer der Berührungspunkte, an dem »Sinnesphysiologie und Philosophie […] im 19. Jahrhundert in einem engen Wechselverhältnis zueinander [standen]« (Heidelberger 1997, 37). Das Tastsinnliche wird hier vor allem als eine spezifische Form von epistemisch relevanter Sensibilität zum Verhandlungsort des Wertes von Subjekten.

Dass dabei Machtverhältnisse die produzierten Wahrheiten bestimmen, wird nicht zuletzt daran deutlich, dass tastsinnliche Sensibilität eine ganz andere diskursive Funktion erhält, sobald es um nicht-*weiße* Subjekte geht: Den Begriff der Sensibilität teilt sich der Sensualismus mit dem Empfindsamkeitsdiskurs des 18. Jahrhunderts,[74] welcher mit seinem vernunftergänzenden Gestus der Hinwendung zum Sinnlichen ebenfalls nicht geringen Einfluss auf den Komplex von Tastsinn, Subjektivierung und Hierarchisierung hat, insofern als er nicht nur die Tendenz, sittlich-moralische Werte über die Doppeldeutigkeit des Begriffs der Empfindung an Sensoriken zu knüpfen,[75] ins beinahe Fe-

74 Zu den komplexen Zusammenhängen zwischen der literarischen Strömung der Empfindsamkeit, der Sensualphilosophie und dem medizinischen Irritabilitäts- und Sensibilitätsdiskurs sowie der Doppeldeutigkeit vor allem der englischen und französischen Begriffe *sensibility* und *sensibilité* s. Vila 1998.

75 Bezeichnenderweise kommt es in dieser Zeit sprachlich zu einer Umdeutung des Begriffs »Gefühl«, das vorher den Tastsinn bezeichnete, doch nun zunehmend die emotionale Empfindungsdimension meint (vgl. Benthien 1998, 336ff.). Böhme diagnostiziert für die Mitte des 18. Jahrhunderts einen generellen Psychologisierungs- und Introjektionsschub von Gefühlen, dessen historische Wurzeln

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

tischistische steigert,[76] sondern auch die Romantisierung der Idee eines unberührten, vor-kulturellen und vor-zivilisatorischen ›Naturzustandes‹ des Menschen (maßgeblich durch Rousseau) popularisiert. Diese wird noch etwa 150 Jahre später in exotisierenden Beschreibungen afrikanischer Kunst nachhallen und dadurch erneut das *weiße* Subjekt mit intellektueller Distanz, das Schwarze Subjekt mit einer übersteigerten Sinnlichkeit aufladen und als radikal anders konstruieren. So deutet etwa der deutsche Kunsthistoriker Carl Einstein in seiner einflussreichen Monografie *Negerplastik* (1915) in die von ihm beschriebenen afrikanischen Skulpturen und Masken in philorassistischer Weise eine idealisierte Auflösung von Subjekt und Objekt sowie eine nicht-zentrierte, ganzkörperlich-sinnliche Weltwahrnehmung hinein, die einem von der Welt separierten und starren, ich-zentrierten Subjekt der europäischen Kunst gegenübersteht. Er schreibt:

> An der Maske versteht der psychologisierende und zugleich theatralische Europäer dies Gefühl am ehesten. Der Mensch verwandelt sich immer etwas, jedoch bleibt er bemüht, eine gewisse Kontinuität, die Identität zu wahren. Gerade der Europäer bildete dieses Gefühl zu einem fast hypertrofen Kult; der Neger, der weniger vom subjektiven Ich befangen ist und die objektiven Gewalten ehrt, muß, soll er sich neben ihnen behaupten, sich in sie verwandeln. […] Die Maske hat nur Sinn, wenn sie unmenschlich, unpersönlich ist; das heißt konstruktiv, frei von der Erfahrung des Individuums (ebd., XXV; XXVI).

Eine ganzkörperlich-sinnliche Berührung und mimetische Vermischung mit der Welt erscheint hier zwar aufgewertet, geht aber einher mit der erneuten Verfestigung einer

---

er bis zur ersten griechischen Aufklärung zurückverfolgt, und vertritt die interessante Lesart, eine »Verseelung« (Ders. 1997b, 532) von Empfinden sei auch als Versuch einer Kontrollnahme zu verstehen: Statt Gefühle als »durchwirkende räumliche Mächte« (ebd.) anerkennen zu müssen, gebe das Narrativ der Seele den Gefühlen einen klaren Ort und nehme ihnen die Bedrohlichkeit. Wenn Goethe Werther sagen lässt, dass er, im Grase liegend, »das Wimmeln […] der Würmchen, der Mückchen näher an [s]einem Herzen fühle«, geht es allerdings nicht um ein Übergehen des sensorisch-körperlichen zugunsten eines inneren Erlebens, sondern gerade um die Kontinuität zwischen diesen Dimensionen und um eine emotionale Aufladung der tastsinnlichen Welterfahrung. Vila schreibt: »In fact, the various meanings attached to sensibility tended to be mutually permeable because eighteenth century authors used the word as a bridging concept – a means of establishing causal connections between the physical and the moral realms« (Dies. 1998, 2). Weiterführend zu Tastsinn, Sensibilitätsdiskurs und dem Gefühl der Ergriffenheit s. Binczek 2007, 207ff.

76 Auch indirekt kommt dort der Tastsinn wieder als Katalysator von Rassifizierung ins Spiel, indem nicht nur das Fühlen in seiner Doppeldeutigkeit von sensorischer Naturerfahrung und Emotionalität, sondern ebenfalls das nach außen sichtbare Tastorgan, die Haut, auf neue Art in den Fokus gerät, und zwar hinsichtlich der Frage ihrer Kommunikabilität von innerem Gefühl. Es entwickelt sich, eigentlich paradoxal neben der behaupteten erhöhten Reizbarkeit der »Völker der heißen Länder« (*[l]es peuples des pays chauds*; Montesquieu 1995[1758], 155) stehend, die Idee einer emotionalen ›Abstumpfung‹ des Schwarzen Subjekts, denn die Kontrastfolie ist nun das in der Empfindsamkeitsliteratur entstehende Ideal der moralischen Schamhaftigkeit, die in der errötenden Haut dem Gegenüber erfahrbar wird – eine Schamesröte, die die Schwarze Haut nicht zulasse. So postuliert Oken in seinem *Lehrbuch der Naturphilosophie* (1809, Jena: Friedrich Frommann): »Der menschige Mensch ist der Weiße. Es scheint sein Inneres durch die Haut hindurch, weil diese durchsichtig, ungefärbt ist. Wer erröthen kann, ist ein Mensch; wer dieses nicht kann, ist ein Mohr« (ebd., 355).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

rassistischen sensorischen Zuschreibungsordnung sowie mit einer Begehrensprojektion des *weißen* Wissenschaftlers auf die exotisierten *Anderen*.

Weibliche Umwertungsversuche: Differenzfeminismus nach Irigaray

Ein in Texten zu geschichtlichen Sinnesdiskursen ebenfalls oft genanntes Beispiel eines Umwertungsversuches, hier auf einen sensorischen Sexismus bezogen, ist Luce Irigarays differenzfeministischer Entwurf eines auf Taktilität zurückgehenden spezifisch weiblichen Sprechens und Schreibens, den sie 1974 in ihrem wohl bekanntesten Werk *Speculum. De l'autre femme* darlegt. Ihre Argumentation geht von einer kritischen Auseinandersetzung mit Freuds Vorlesung »Die Weiblichkeit« (1933)[77] aus, in der Weiblichkeit nur über den Mangel in Form des fehlenden Phallus gedacht werden könne und die Frau dazu verdammt werde, stets nur Negativ und Spiegel des anderen, eigentlichen Geschlechts zu sein, sprich der »spécularisation« des Mannes zu dienen (Irigaray 1980[1974], 24), welcher sich über sie absichere, während sie weder als Bild noch als Stimme vorkommen könne.

Da sexuelle Differenz damit in einer Logik des Selben[78] effektiv ebenso verschwindet wie die Reflektierbarkeit der vergeschlechtlichten und nicht neutralen Situierung des phallogozentrisch theoretisierenden (männlichen) Subjekts, geht es Irigaray um die Formulierung eines Ortes und einer Syntax, von dem aus und mithilfe derer die Frau (sich) von außerhalb der patriarchalen Norm als Differentes sprechen kann, in all ihrer unabgeleiteten Eigentümlichkeit. Ein solches Frau-Sprechen (*parler femme*)[79], das sich der Herrschaft des Phallus und dessen starrer Subjekt/Objekt-Struktur entzieht und stattdessen nach der Logik einer »Nähe, so nah, dass jegliche Diskriminierung, jegliche Definition und somit jegliche Form von Aneignung unmöglich wäre« (Irigaray 1979[1977], 22) funktioniert, gründet in der Selbstberührung, die die weibliche Anatomie mit den sich gegenseitig berührenden Vulvalippen ermöglicht:

> So ist zum Beispiel die Auto-Erotik der Frau von der des Mannes sehr verschieden. Dieser hat, um sich zu berühren, ein Instrument nötig: seine Hand, das Geschlecht der

77 Dort ist Freud um die »Aufklärung des Rätsels der Weiblichkeit« bemüht, genauer um die Frage, wie sich das kleine Mädchen von der Mutterbindung löst, damit heterosexuelle Objektwahlen möglich werden. Den zentralen Grund für die Ablösung sieht Freud darin, dass das kleine Mädchen in der phallischen Phase seinen Penismangel entdecke. Durch die daraus folgende Annahme der eigenen Kastriertheit, wie auch der der Mutter, werde »das Weib dem Mädchen ebenso entwertet […] wie dem Knaben und später vielleicht dem Manne«. Dieser Wertverlust des Weiblichen ermögliche das Fallenlassen der Mutter als Liebesobjekt (ebd., o. S.).

78 Irigaray schreibt in Kommentar zu Freud: »Die ›Differenzierung‹ in zwei Geschlechter geht aus dem Apriori des Selben hervor: Der kleine Mann, der das kleine Mädchen ist, muß ein Mann werden, dem bestimmte – einem morphologischen Paradigma folgende – Attribute fehlen, Attribute, die geeignet sind, die Reproduktion, Spekulation und Spiegelung des Selben zu bestimmen und abzusichern. Ein Mann minus der Möglichkeit, sich als Mann zu (re)präsentieren = eine normale Frau« (ebd., 30).

79 Neben den Bedeutungsdimensionen des ›wie eine Frau sprechen‹ und ›als Frau sprechen‹ ist *parler femme* ebenfalls ein Wortspiel über Autorinnenschaft, das auf der Homophonie mit *par les femmes* – ›durch die Frauen‹ – aufbaut (vgl. Sigmund-Wild 2000, 60).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> Frau, die Sprache … Und diese Selbstaffektion erfordert ein Minimum an Aktivität. Die Frau aber berührt sich durch sich selbst und an sich selbst, ohne die Notwendigkeit einer Vermittlung und vor jeder möglichen Trennung zwischen Aktivität und Passivität. Die Frau »berührt sich« immerzu, ohne daß es ihr übrigens verboten werden könnte, da ihr Geschlecht aus zwei Lippen besteht, die sich unaufhörlich aneinander schmiegen. Sie ist also in sich selbst schon immer zwei, die einander berühren, die jedoch nicht in eins (einen) und eins (eine) trennbar sind (ebd., 23).

Die Behauptung Irigarays, dass »[d]ie Frau […] mehr durch die Berührung als durch den Blick [genießt]« (ebd., 25), ist auch als dezidierte Wendung gegen den »Vorrang des Blicks« (ebd., 25) zu verstehen, gegen das Sehen als denjenigen Sinn, mit dem der Mann das Geschlecht der Frau als verkümmert, als Nicht-Geschlecht und als Drohung wahrnimmt. Der männlichen Logik des Blicks als einer Logik der Negation stellt Irigaray eine weibliche Logik des Berührens als eine Logik der Affirmation gegenüber. So werden bei Irigaray der Körper, auf den das Weibliche über Jahrhunderte hinweg immer wieder reduziert wurde, und speziell die Domäne des Berührens, praktisch affirmativ unter einer neuen Logik wiederangeeignet. Die vermeintlich weibliche Passivität des taktilen Fühlens wird zum Substrat für die Aktivität des Sich-selbst-Sprechens, was die historische Verbindung zwischen Weiblichkeit und Tastsinn zwar aktivisch umdeutet,[80] dennoch aber perpetuiert[81] und – und dies ist noch problematischer – diese Umwertung durch die Reifizierung einer vulvomorphologischen Festschreibung von Weiblichkeit erreicht.

Irigarays Form der Aufladung ihrer Texte mit weiblicher Körpermetaphorik lässt sich somit zwar als geniale Satire auf die Freud'sche Penisfixierung lesen; letztlich erscheinen aber in diesem körperzentrierten Versuch, ein neues und spezifisch weibliches Imaginäres zu erkämpfen, weibliche Subjekte, die keine Vulvalippen besitzen, von einer Selbstidentifikation als weiblich und von der Möglichkeit eines spezifisch weiblichen Sprechens und Denkens ausgeschlossen.[82] Auch der Einwand, dass es bei Irigaray um eine »Symbolhaftigkeit des Körper-Sprechens« geht, die nicht von einer »referentiellen Naivität« der Sprache ausgeht und die das Weibliche als Körperlich-Imaginäres zuallererst produzieren und eben nicht als Objekt abbilden will (Kuster 1996, 58),[83] kann die Frage

80 Das aktive Berühren, die haptische Handlung ist allerdings nicht Teil dieser Argumentation, da dieser instrumentelle Modus, vor allem als die Exploration einer gegebenen Form, nach Irigaray wieder nur in die gewohnte männliche Ding-Ontologie führen würde. Das se/re-toucher der Frau ist kein nominalisiertes Verb und nicht hierarchisch: »Anstatt in Form eines hierarchisierten ›Kontakts‹ von Eigenem und Anderem (›forcer‹, ›pénétrer‹, ›approprier‹) den Status des Eigenen zu einem Seienden (und das heißt zum wahren und zeitlosen, anwesenden Ding) zu verdichten, hält se toucher/re-toucher die Spannung einer Beziehung aufrecht« (Ungelenk o. J., 4).

81 Gleiches gilt für ihren Versuch der Produktivmachung der Hysterie als Ort, von dem aus Frau-Sprechen möglich werden kann (vgl. Sigmund-Wild 2000, 61ff.).

82 Zur Problematik des Biologismus, Naturalismus und Essenzialismus bei Irigaray s. auch Busch 1989.

83 Irigaray selbst betont: »Frau-Sprechen heißt natürlich nicht, über die Frau zu sprechen. Ich habe schon darauf geantwortet, als ich gesagt habe, dass es nicht darum geht, eine neue Theorie der Frau zu entwickeln, eine Theorie, deren Objekt – bzw. Subjekt – die Frau wäre« (Dies. 1979[1977], 23).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

nicht entkräften, ob die Fixierung auf die Vulvalippen eine von allen sich als weiblich identifizierenden Subjekten gleichermaßen besetzbare Weiblichkeit produziert, selbst wenn es sich um eine grundlegend metaphorisierte handelt.

Darüber hinaus wird die Hoffnung auf eine künftige Entfaltung des Weiblichen und deren heilsamer Effekte bei Irigaray auch in Bezug auf ihre Kultur- und Zivilisationskritik instrumentalisiert, was letztlich bedeutet, durch eine »Idealisierung des Ausgegrenzten dieses zum Repräsentanten einer verlorenen Ganzheit zu machen« (ebd., 66). Dies setzt das weibliche Subjekt dann dem Risiko einer naturalisierenden Überdeterminierung aus, die wiederum der oben beschriebenen Exotisierung des Schwarzen Subjekts durch Carl Einstein und andere nicht ganz unähnlich ist.

Umwertungsversuche finden so immer vor einer Diskursgeschichte des Tastsinns statt, die Taktilität immer wieder als Instrument der Herabsetzung und des Otherings eingesetzt hat, und tragen damit immer das Risiko einer Wiederholung von sensorischer Diskriminierung und Essenzialisierung. Hinsichtlich medien- und speziell filmanalytischer Praktiken scheint mir der einzige Ausweg aus diesem Dilemma zu sein, medial hergestellte bzw. aus Medienprodukten herauslesbare Verbindungen zwischen bestimmten Sensoriken und bestimmten Subjektivitäten nie als Verweis auf eine tieferliegende Wahrheit und auch nie nur als Aneignung, die damit einen Endpunkt und eine Lösung markieren würde, zu perspektivieren, sondern immer als strategisch-performative Handlung, die die Diskursgeschichte sensorischer Diskriminierung mittransportiert, sie kommentiert und für weitere Verhandlungen öffnet.[84]

Zusammenfassung

Wie dieser Ausflug zu verschiedenen Stationen der Diskursgeschichte des Tastsinns gezeigt hat, sind seine Darstellungen und Bewertungen vielgestaltig und teils widersprüchlich. So figuriert er mal als feines Gespür, das das Denken fördert, mal als vorreflexives, tierisches Geworfen-Sein in die Welt; als wollüstige Verstrickung mit allem Irdisch-Sündigen oder als eine Gott erkennende, tiefe Verbundenheit; als derjenige Sinn, der am wenigsten zur Erfahrung der Welt taugt oder als derjenige, der sie als einziger wahrhaftig wahrnimmt und als real beglaubigt. Berührung ist mal eine den Sehsinn schädigende Verführung, mal ein heilendes Handauflegen; mal bedrohliche Vermischung mit dem Anderen, mal der einzige Weg, den Widerstand des Anderen und damit auch sich selbst als Subjekt zu fühlen.

Was in all diesen Narrativierungen des Tastsinns als Konstante aufscheint, ist, dass Überlegungen zu Wert und Wirkung von Berührung immer auch vom Status desjenigen Subjektes abhängig sind, das als tastendes oder fühlendes, als berührendes oder berührtes imaginiert wird: Die wundertätig heilende Hand legt der Souverän auf, nicht der Bauer;[85] eine gesteigerte Empfindsamkeit bescheinigt dem *weißen* Subjekt moralische Überlegenheit, nicht dem Schwarzen. Nur der ungläubige Thomas darf als epistemische Handlung seinen Finger in die Wunde des auferstandenen Jesu legen (vgl. Joh 20,27) und

84 Ich führe diesen Gedanken in Kap. 3.3 mit Anja Sunhyun Michaelsen und Rey Chow fort.

85 Zur thaumaturgischen Praxis der heilenden Handauflegung als Teil von Inthronisationsritualen französischer und englischer Könige in Mittelalter und früher Neuzeit s. Bloch (2001[1924]).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

›begreifend erkennen‹ (vgl. Böhme 1996, 186); Maria Magdalena hingegen muss das Berührungsverbot *noli me tangere* (vgl. Joh 20,17) entgegennehmen, als bedrohe die Gefahr der Verstrickung mit der vermeintlich weiblichen Taktilität und Immanenz das Auffahren Jesu zu Gott. Das feine haptische Tastempfinden und die manuelle Geschicklichkeit bestimmen nur den männlichen Künstler zum Genie und Produzenten hoher Kunst, nicht die Künstlerin, die höchstens Gebrauchskunst, bestenfalls für den Haushalt, produziert (vgl. Parker 1984, 5f.).

Die aktiv/passiv-Unterscheidung und die Frage nach der Autonomie und Handlungsmacht des tastsinnlichen Subjekts bilden dabei die wichtigste argumentative Struktur – sinnesgeschichtlich ist es ein bedeutender Unterschied, ob über die epistemische Handlung des aktiv die eigenen Muskeln betätigenden Betastens von etwas oder jemandem oder über das passive Fühlen der Welt auf der eigenen Haut gesprochen wird. Haptisches Tasten bedeutet eine aktive (Aus-)Wahl, taktiles Fühlen ein Widerfahrnis. Da die Beteiligung oder Nicht-Beteiligung des motorischen Apparats das Entscheidungskriterium ist, nach dem die Dimensionen des Haptischen und des Taktilen unterschieden werden, ist selbst die Rückberührung durch das Betastete – also das, was im Akt des Tastens oft als der potenziell bedrohliche, die Macht des Subjekts subvertierende Eigensinn des Betasteten diskursiviert wird – letztlich wiederum nur der taktile Rest, der im Haptischen immer enthalten ist und enthalten sein muss, soll Information aufgenommen werden, aber eben nicht das, was die phänomenologische Struktur der Erfahrung des Tastens ausmacht und von der des Fühlens unterscheidet. Es liegt also im Tasten eine (in sich bereits hierarchisierte) Kookkurenz von Berühren und Berührt-Werden vor, die in somatischen Fimtheorien durch das Begehren der intermodalen Gegenüberstellung von Sehen und Tasten überbewertet worden ist. In intramodaler Perspektive stellen Berühren und Berührt-Werden aber zwei bedeutend verschiedene Erfahrungsdimensionen des Tastsinns dar, die wiederum, wie die hier schlaglichtartig beleuchtete Diskursgeschichte des Tastsinnlichen gezeigt hat, hinsichtlich der Konstruktion von Subjektivität und dessen soziokultureller Effekte praktisch immer von zentraler Bedeutung waren.

Ambivalenz- versus Heterogenitätskonzept des Tastsinnlichen

Sowohl eine Begriffsgeschichte aus der Perspektive der Sinnesphysiologie und -psychologie als auch eine *Sensory-Anthropology*-informierte Diskursgeschichte des Tastsinnlichen zeigen, dass der Tastsinn gegenüber den anderen Sinnen eine Sonderstellung einnimmt, da er sich hinsichtlich seiner Gegenstände, Strukturen, Funktionsweise und Erlebensqualitäten als vielgestaltig und komplex darstellt. Mit dieser Multidimensionalität lässt sich theoretisch auf zwei verschiedene Weisen umgehen: Entweder wird der Tastsinn als unauflösbar ambivalentes Konzept behandelt, d. h. als eine Art schwammiger, dunkler Sinn, der in seiner vermeintlichen Undifferenzierbarkeit einen Gegenpol zum Verstehbaren und Verständnis-Bringenden, zu Semantik, Repräsentation, Distanz, Sprache und Logik bildet und der deshalb mit Zuschreibungen wie einem enthierarchisierenden Potenzial und einer Unterminierung von Subjekt/Objekt-Differenzen aufgeladen werden kann, was ich als *Ambivalenzkonzept* bezeichnen möchte. Oder seine Multidimensionalität und Komplexität werden programmatisch durch die Leitfrage berück-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

sichtigt, wie die innerhalb des Tastsinnessystems selbst angelegte Vielgestaltigkeit tastsinnlicher Wahrnehmung Berührungen zu jeweils situativ einzigartigen Vorkommnissen macht, die qualitativ und machteffektiv komplexe Erfahrungen hervorbringen, was ich als *Heterogenitätskonzept* bezeichnen möchte.

In der Filmtheorie finden sich einerseits Beschreibungen heterogener tastsinnlicher Affizierungen in fast allen Positionen, die über den Tastsinn als ästhetisch-aisthetisches Konzept nachdenken (vgl. Kapitel 2.3), aber meist ohne ein differenziertes Bezeichnungssystem für diese zu entwickeln. Andererseits tendieren diejenigen Positionen, die im Zuge der somatischen Filmtheorien ab den 1990er Jahren entstehen, überwiegend dazu, den Tastsinn im Sinne des ersten Denkmodells vor allem über sein Differenzverhältnis zum Sehen und als kollektives Ambivalenzkonzept zu denken. Tastsinnliche Affizierung bedeutet dort immer schon, gleichzeitig auf viele unterschiedliche Weisen körperlich angesprochen zu werden, die aber eben kollektiv vorliegen und damit eine Vagheit der Erfahrung bedingen, in der die zentrale Bedeutung filmischer Tastsinnlichkeit gesehen wird. Vorgezeichnet wird diese Position bereits vor Marks durch Formulierungen Vivian Sobchacks. So wirft Sobchacks Beschreibung ihres Erlebens einer Szene des Films The Piano (Das Piano, AU/NZ/FR 1993, Jane Campion), in der Baines (Harvey Keitel) unter dem Klavier Adas (Holly Hunter) Bein durch ein Loch in deren Strümpfen berührt, die Frage auf, ob überhaupt noch sinnvoll über Rezeptions- und Subjekteffekte jenseits einer diffusen Vermischung nachgedacht werden kann:

> I »objectively« watch Baines – under the piano and Ada's skirts – reach out and touch Ada's flesh through a hole in her black woolen stocking. Looking at this »objective« image, like the reviewer cited earlier, I also felt an »immediate tactile shock when flesh first touches flesh in close-up.« Yet precisely *whose* flesh I felt is ambiguous – and that ambiguity or vagueness emerges from a phenomenological experience structured on ambivalence and diffusion, on an interest and investment in being *both* »here« *and* »there«, in being able *both* to sense *and* to be sensible, *both* the subject *and* the object of tactile desire. At that moment when Baines touches Ada's skin through her stocking, suddenly my skin is both mine and not my own: the »immediate tactile shock« opens me to the general erotic mattering of flesh and I am diffusely – ambivalently – Baines's body, Ada's body, what I have elsewhere called the »film's body«, and my »own« body (Dies. 2000, o. S.; Herv. i. Orig.).

Die Tendenz zum Ambivalenzkonzept wird bei Sobchack, aber auch später etwa bei Saige Walton und Jennifer Barker durch einen Rückgriff auf das Spätwerk Merleau-Pontys verstärkt, genauer auf dessen zunehmende Ontologisierung der grundlegenden Reversibilität aller Erfahrung, durch die Leib und Welt in einer Art elementaren Textur des prinzipiell Erfahrbaren miteinander verwoben sind, was er in *Das Sichtbare und das Unsichtbare* mit dem Begriff des »Fleisches« (*la chair*) bezeichnet (Ders. 1986[1964], 181). Vor dem Hintergrund eines generell erstarkenden Bemühens somatischer Filmtheorien um das Ersetzen eines Paradigmas des Sehens durch ein Paradigma des Tastens bzw. eines Paradigmas des distanziert-sehenden Sehens durch ein Paradigma des distanzlos-tastenden Sehens interessieren sich Sobchack, Walton, Barker, Marks und andere weniger für die konkreten erlebten Differenzen zwischen taktilem und haptischem Spüren, son-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

dern vielmehr für die prinzipielle Reversibilität diametraler Erfahrungsdimensionen. Diese grundlegende chiasmatische Struktur wird über das Bild des*der immer zurückberührt werdenden Berührenden zum Programm, mit dem gegen eine wahrgenommene Trennung und Distanz zwischen Zuschauer*in und Film in semiotisch, psychoanalytisch oder kognitivistisch ausgerichteten Ansätzen angeschrieben werden kann.

Die Tendenz, das Tastsinnliche als unauflöslich ambivalent zu verstehen[86] und gerade aus dieser irreduziblen Ambivalenz heraus zu einem potenziell politisch wendbaren, hierarchieauflösenden Instrument zu stilisieren, sieht auch Elizabeth Stephens (2012) in demjenigen Filmtheoriekorpus gegeben, den sie als feministisch-phänomenologischen benennt und zu dem sie die Arbeiten Vivian Sobchacks, Laura Marks', Jennifer Barkers, Martine Beugnets und Patricia MacCormacks zählt. Darüber hinaus weist sie darauf hin, dass eine Tendenz zu erkennen sei, einerseits zwar die Historizität und kulturelle Variabilität mitdenken zu wollen, die sowohl die sinnliche Erfahrung selbst, das Erleben, aber auch das Nutzen, Trainieren und Medialisieren der Sinne sowie das Nachdenken, Sprechen und Schreiben über die Sinne bestimmt. Andererseits führe die Tatsache, dass das Tasten gegenüber dem Sehen – und damit gegenüber genau jenem Sinn, in Interdependenz mit dem das Tasten besonders oft konzipiert worden ist und wird[87] – machtpolitisch noch unterforscht ist, dazu, dass das Tastsinnliche genau an jenem Punkt, wo es als ästhetisch-aisthetisches Konzept für die Filmtheorie interessant wird, gleichzeitig seine Historizität zu verlieren und plötzlich als Direktheit der Körpererfahrung aufzutreten scheint:

> I do want to draw attention to the way the shift in critical attention from film image to bodily response signals a shift in the register of Sobchack's approach to cinema, from the history and training of the senses to the *immediacy of embodied experience* – one which is continued throughout feminist film phenomenology subsequently inspired by her work. That is, when these theorists move from a consideration of the visual to the tactile, they also move from an emphasis on the historical and cultural specificity of this sense, and its relationship to wider networks of knowledge and technological innovation, to a concern with embodied experience, in which bodily sensation is strongly associated with resistance and disruption. In short, this shift represents a turn from the critical to the celebratory that is worthy of closer scrutiny. […] For, whereas discussions of sight and visuality have been historically and culturally contextualized in this body of work, tactility is treated almost exclusively as a bodily experience that challenges and disrupts dominant regimes of signification. In this way, the cultural

86 Diese bildet sich stark in den entstehenden Filmanalysen ab; so beschreibt etwa Barker (2009b) den »cosmic zoom«, nach Garret Stewart »›a technique of digital rhetoric capable of drastic shifts in scale – as when plummeting from satellite-range to a facial close-up, or lifting back out again‹« (zit. n. ebd., 312), als »neither ›here‹ nor ›there‹, neither ›now‹ nor ›then‹« (ebd., 316), als unverortbar irgendwo zwischen »optical and kinetic movement« angesiedelt – »the difference is rendered obsolete« (ebd., 311). Über die in ihrem Sinne taktilen Bilder Tarkowskis in Зеркало (Der Spiegel, SU 1975) schreibt sie: »[T]hese images are impossible to dismember, because each one is all things at once« (TE 14; s. hierzu näher Kap. 4.4.2.1).

87 Stephens spricht von einer »long history in which sight and touch have been privileged amongst the senses and conceptualized interdependently« (Dies. 2012, 529); Classen vom »klassische[n] Antagonismus von Schauen und Tasten« (Dies. 2003, 76); vgl. auch Benthien (1998, 336).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> and subjective potential of cinema is attributed to its capacity to confuse our senses in a way that pushes us outside historical or cultural determinants (Stephens 2012, 533ff.; m. Herv.).[88]

Die diskursgeschichtlich nachvollziehbar immer wichtig gewesene Differenz von Hand und Haut bzw. von gerichtetem Wahrnehmungshandeln und betroffenem Fühlen verliert in der haptischen Filmtheorie also ebenso an Kontur wie ein Mitdenken ebenjener Diskursgeschichte – zu Ungunsten analytischer Potenziale. Indem der Tastsinn beginnt, pauschal für einen Kontakt mit den Gegenständen der Wahrnehmung einzustehen, der die Souveränität des distal wahrnehmenden Sehsubjektes vermeintlich auflöst, geraten die eigentliche Heterogenität des Tastsinns sowie die sinnesgeschichtlichen Zeugnisse seiner differenten Diskursivierung und damit eine Sensibilität für die Variabilität, Situiertheit und Konstruiertheit der Bedeutung von Berührung wieder aus dem Blick. Die sich logisch anschließende Frage, wie sich Hierarchien und subversive Potenziale nicht nur aus dem Verhältnis von Sehen und Tasten, sondern auch aus dem Verhältnis zwischen Tasten und Fühlen sowie aus Verweisen auf die Geschichte von dessen Diskursivierung ergeben, kann unter der Herrschaft eines Denkens des Tastsinns im Sinne eines kollektiven Ambivalenzkonzepts nicht mehr stattfinden. Dabei gerät – aus Gründen, die ich in Kapitel 3 genauer darlegen werde – vor allem mit und nach Laura Marks' Konzept des haptischen Bildes eine Multidimensionalität des Tastsinns als Heterogenitätskonzept aus dem Blick, die in früheren Ansätzen zwar auch nicht einzeln begrifflich definiert, aber zumindest implizit vorgelegen hatte, wie ich im weiteren Verlauf zeigen möchte.

2.3 Das Tastsinnliche (audio-)visuell denken – Konzeptgeschichte

Marks' eigene Inventarisierung zum Haptischen als ästhetischem Modell, die in *The Skin of the Film* einen knappen Übergang zwischen ihrer vorherigen Konzeptualisierung »haptischer Visualität« und den nachfolgenden Beispielanalysen bildet, bezieht sich konkret auf den Begriff des »haptic cinema«, der, wie sie schreibt, eine kurze Geschichte habe und dessen Verwendung sie bei Antonia Lant, Noël Burch, Gilles Deleuze und Jacinto Lageira[89] referiert (SF 171). Für die vorliegende Arbeit erscheint es allerdings fruchtbar, im Sinne einer breiteren Konzeptgeschichte auch diejenigen Ansätze nachzuvollziehen, die die intersensorielle Relation zwischen Sehen und Tasten bzw. Fühlen im Kontext vi-

88 Eine ganz ähnliche Verkürzung identifiziert Maria Walsh (2004), die nach der Vereinbarkeit von deleuzianischer und phänomenologischer Filmtheorie fragt, in den Ansätzen von Barbara Kennedy (*Deleuze and Cinema: The Aesthetics of Sensation*, 2000) und Steven Shaviro (*The Cinematic Body*, 1993), die mit einer Konzentration auf die ›subjektlose Subjektivität‹ radikal viszeraler Filmwahrnehmung laut Walsh ›in die Falle tappen‹, »of positing a mute materiality beneath or beyond symbolic meaning« (ebd., 173), was letztlich eine »[r]eassertion of binary thinking« darstelle (ebd., 172).

89 Sie zitiert und bibliografiert ihn fälschlicherweise als »Lejeira«. Lageiras Aufsatz »Scenario of the Untouchable Body« erschien 1996 in der mittlerweile vergriffenen Nummer 13 »Touch and Contemporary Art« der Zeitschrift *Public*.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

sueller und audiovisueller Medienerfahrung adressieren und diesen Konnex – teilweise auch unter anderen Begriffen als nur dem Haptischen – zu beschreiben versuchen.[90]

Zentrale Bedeutung für die Entstehung eines solchen Interessenfeldes, in dem Überlegungen zum Zusammenspiel von Sehen und Tasten bei der Rezeption medialer Produkte angestellt werden, haben dabei kunsttheoretische und kunstkritische Diskurse des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts, die sich – nicht zuletzt crossdisziplinär angeregt durch zeitgenössische sinnesphysiologische Untersuchungen etwa Hermann von Helmholtz' oder Ernst Heinrich Webers – zunehmend der Frage zuwenden, wie stark die visuelle Welt- und Kunstwahrnehmung auf Erinnerungen oder Aktivierungen des Tastsinns angewiesen sind.[91] So spricht der amerikanische Kunstsammler und -kritiker Bernard Berenson bereits 1896 über die »tactile values« der Werke florentinischer Maler und die derart stimulierte »tactile imagination«[92]; daneben setzen sich u. a. der Bildhauer Adolf von Hildebrand (1910[1893]) sowie die Kunsthistoriker August Schmarsow (1914), Wilhelm Worringer (1921[1908])[93] und Heinrich Wölfflin (1915) mit der Bedeutung des Zusammenspiels von Seh- und Tastsinn für die Wahrnehmung sowie künstlerische Illusionierung von Räumlichkeit und Volumina auseinander. Von größter Bedeutung für die hier zu verfolgende Konzeptgeschichte sind dabei die Schriften des Wiener Kunsthistorikers und Kurators Alois Riegl, der ab etwa 1897 – ebenfalls noch an statischen Kunstwerken wie Gemälden, Reliefs, Teppichen und Plastiken – systematisch seine Ideen zum Haptischen und Optischen als potenzielle Modi visueller Wahrnehmung entwickelt und der als Ideengeber für Laura Marks' Konzept des haptischen Bildes ausführlich in Kapitel 3.1 behandelt werden wird.

Walter Benjamin – Taktilität als Schock und Umgang

Um nachzuzeichnen, wie sich die ab etwa 1900 proliferierenden kunsttheoretischen Diskussionen um die Verbindung von Sehen, Tasten, Welt- und Kunsterleben auf audiovisuelle Bewegtbilder beziehen, bieten speziell Walter Benjamins Formulierungen zur Taktilität des Films einen validen Einstiegspunkt, die sich in seinem Kunstwerk-Aufsatz

90 Dieser historische Überblick wird dabei zunächst nur Ansätze referieren, die zeitlich vor der Erscheinung von *The Skin of the Film* liegen. Spätere Arbeiten – sofern sie Sichtweisen formulieren, die von Marks' Ansatz abweichen oder über ihn hinausgehen – werden dann erst im weiteren Verlauf der Arbeit in die Argumentation einfließen, nachdem in Kap. 3.3 eine umfassende Kritik an Marks' Theorie vorgenommen wurde.

91 Ein Interesse, das wiederum mindestens bis zu wahrnehmungs- und erkenntnistheoretischen Fragen rund um das 1688 von William Molyneux formulierte Molyneux-Problem sowie zur Auffassung des Sehens als Tasten bei Descartes zurückverfolgt werden kann; s. hierzu Stech (1997, insbes. 157–165).

92 Ders. 1903[1896]: »It follows that the essential in the art of painting […] is somehow to stimulate our consciousness of tactile values, so that the picture shall have at least as much power as the object represented, to appeal to our tactile imagination. Well, it was of the power to stimulate the tactile consciousness – of the essential, as I have ventured to call it, in the art of painting – that Giotto was supreme master« (ebd., 5).

93 Worringer übernimmt von Alois Riegl u. a. dessen Auffassung eines bestimmten historischen Kunstwollens der Kulturen sowie die Unterscheidung von optischer und haptischer Ebene.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

finden.[94] Einerseits zeigt sich dort laut Iversen (1993) der tiefgreifende Einfluss Riegls auf Benjamin (vgl. ebd., 15f.); Fend (2005) führt gar die Prominenz Alois Riegls und seiner Konzepte in der Medien- und Filmwissenschaft überhaupt auf diese Ideenübernahme und -popularisierung durch Walter Benjamin zurückführt (vgl. ebd., 170).[95] Andererseits übernimmt Benjamin von Riegl zwar das Interesse für einen Denkansatz, der danach fragt, inwieweit eine Affizierung der Rezipient*innen im Register des Tastsinnlichen gedacht und beschrieben werden kann, verwendet aber den Begriff taktil anstelle von haptisch und lässt in seinen Formulierungen insgesamt vermuten, dass wir es bei seinem Verständnis der taktilen Qualitäten (audio-)visueller Medienprodukte tatsächlich mit einem bedeutend anders gelagerten Konzept zu tun haben als bei Riegl.

Noch am deutlichsten von Riegl beeinflusst sind Benjamins Ausführungen dabei dort, wo sein Nachdenken über einen tastenden *Umgang* mit der Welt im Sinne eines *sensomotorischen Verhaltens* durchscheint. So bedingt zunächst auf einer ganz konkreten Ebene die technische Reproduzierbarkeit des Kunstwerks sowohl die Möglichkeit als auch den wachsenden Wunsch der Massen, »[d]ie Dinge sich räumlich und menschlich ›näherzubringen‹«, der Kunstwerke qua ihrer Abbilder »aus nächster Nähe […] habhaft« zu werden (Ku 479), welche ihrerseits nun die Freiheit besitzen, den »Aufnehmenden entgegenzukommen« (Ku 477). Jedoch nicht erst auf dieser Ebene der technisch reproduzierten Kunstwerke, schon auf der Ebene der originalen, auratischen Objekte lässt sich in Benjamins Formulierungen eine Sensibilität für Fragen nach Nähe und Berührung erkennen. Die Aura erinnert in Benjamins Beschreibungen nicht zufällig an eine Haut, wenn er sie als eine »Hülle« (Ku 479) oder ein »Futteral« (Ders. 1991[1927-1934], 588) der Gegenstände beschreibt, in die ihr ursprünglicher Kontext und die Zeit ihre Spuren eingetragen haben.[96] Das auratische Kunstwerk in seinem »einmaligen Dasein«

94 Der Tastsinn wird außerdem prominent in avantgardistischen Kunstströmungen wie dem Futurismus, dem Surrealismus und dem Bauhaus verhandelt, wo etwa Marinetti unter dem Begriff des *Taktilismus* über eine Erziehung des Tastsinns nachdenkt, die am Bauhaus unter Moholy-Nagy anhand von Tasttafeln betrieben wird. Duchamp will die Vorherrschaft des ›Netzhautprinzips‹ in der Kunst abschaffen, Dalí gibt sich der Fantasie eines von ihm erdachten Tastkinos hin (vgl. Blunck 2019, 129). Je nachdem, bis zu welchem Grad Tiefensensibilität und Bewegungsempfinden mit zum Tastsinn gezählt werden, enthalten auch weitere filmwissenschaftliche Diskursfelder und Konzepte Verhandlungen des Tastsinnlichen, etwa die Rede von der entfesselten Kamera der 1920er Jahre, Vertovs ›Kino-Auge‹, mit dem man ›mitrennt, mitsteigt, mitfällt‹ (vgl. Ders. 1973[1923]; vgl. auch Taussig 1997[1993], 38) oder Balazs' Verständnis der filmischen Erotik des Gesichts, die den Augensinn auf das Gefühl zurückführt (vgl. Kappelhoff, 2004, 31); eine vollständige Inventarisierung der kulturtheoretischen Kreuzung von Sehen und Tasten ist hier unmöglich.

95 Stech (1997) nennt neben Riegl auch Heinrich Wölfflin als Ideengeber für Benjamin (ebd., 12), was nicht verwundert, da Wölfflin Riegls Auffassungen insgesamt nahesteht und unter den Begriffen des linearen oder zeichnerischen Stils entgegen dem malerischen Stil Beschreibungen vorbringt, die Riegls Konzepten des Haptischen und Optischen vergleichbar sind. Namentlich nennt Benjamin selbst im Kunstwerk-Aufsatz Riegl und Wickhoff, einen weiteren Vertreter der Wiener Schule der Kunstgeschichte, als »erste«, die »auf den Gedanken gekommen sind«, aus der Verfasstheit der Kunst einer bestimmten Epoche Rückschlüsse auf die jeweilige – ergo historisch wandelbare – »Organisation der Wahrnehmung« zu ziehen (Ku, Abschnitt III) – ein Gedanke, der später auch maßgeblich die Überlegungen Marshall McLuhans kennzeichnen wird.

96 Jaramillo (2018) geht auch auf Benjamins frühere Beschreibung der Aura als »the way that daguerrotyping, with its demand for quiet durational sitting from the portrait subject and high light sen-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

trägt die »Veränderungen, die es im Laufe der Zeit in seiner physischen Struktur erlitten hat« (Ku 437) und vereinigt damit sowohl den Hinweis auf seine Berührbarkeit und die qua Spur markierte, erfahrene Berührung (in der Vergangenheit) als auch den Eindruck der absoluten Unnahbarkeit und Unverfügbarkeit dieses Ursprungskontextes (in der Gegenwart der Rezeptionssituation). Benjamin schreibt in den »Aufzeichnungen und Materialien« zum Passagen-Werk:

> Spur und Aura. Die Spur ist Erscheinung einer Nähe, so fern das sein mag, was sie hinterließ. Die Aura ist Erscheinung einer Ferne, so nah das sein mag, was sie hervorruft. In der Spur werden wir der Sache habhaft; in der Aura bemächtigt sie sich unser (Ders. 1991[1927-1940], 560).

Diese Verschränkung von Berührbarkeit und Unberührbarkeit auf Seiten des Kunstwerks lässt sich, nimmt man die Wahl der Verben in Benjamins Formulierung ernst, auch als Verschränkung von sensomotorischer Aktivierung und Passivierung bzw. als Erfahrung von tastsinnlich codierter Macht und Ohnmacht auf Seiten der Betrachter*innen verstehen, die sich im Angesicht des auratischen Objektes einerseits durch die sichtbaren Spuren – etwa den sichtbaren Pinselduktus des*der Erschaffer*in oder eine spätere Beschädigung des Materials – zu einem Nachvollzug der von anderen in der Vergangenheit am Gegenstand vollzogenen Berührung provoziert fühlen,[97] andererseits zur andächtigen Vergegenwärtigung seines unnahbaren, ungreifbaren Kultwertes und seines unüberbrückbar fernen Ursprungskontextes; Präsenz und Entzug sind gleichermaßen Teil der Kunsterfahrung.[98]

Benjamins Aura-Begriff weist damit eine Denkstruktur der Verschränkung von gegensätzlichen Erlebnisdimensionen auf, die auch seinen Taktilitätsbegriff kennzeichnet. Die taktile Qualität des Films sieht Benjamin dabei in den Kunstwerken des Dadaismus präformiert:

> Aus einem lockenden Augenschein oder einem überredenden Klanggebilde wurde das Kunstwerk bei den Dadaisten zu einem Geschoß. Es stieß dem Betrachter zu. Es gewann eine taktile Qualität. Damit hat es die Nachfrage nach dem Film begünstigt, dessen ablenkendes Element ebenfalls in erster Linie ein taktiles ist, nämlich auf dem Wechsel der Schauplätze und Einstellungen beruht, welche stoßweise auf den Beschauer eindringen. […] Kaum hat er sie [die Filmaufnahme, S.K.] ins Auge gefasst,

---

sitivity, produced a blurry halo around the sitter, imprinting a visceral sense of the sitter's temporally-bounded presence on the viewer of these pictures« (ebd., o. S.) zurück, um auf die Verbindung zwischen Aura, Präsenz und Taktilität zu verweisen.

97 Die Annahme einer solchen Affizierung durch sichtbare Bearbeitungsspuren wird aus heutiger Sicht auch durch kognitionswissenschaftliche Untersuchungen von verkörperter ästhetischer Wahrnehmung gestützt; vgl. zu diesem Punkt näher Kap. 4.2.5.

98 Darüber hinaus wird deutlich, dass es bei Benjamin keine Trennung gibt zwischen einer kognitiven Ebene, auf der das Wissen um die Originalität des Kunstwerkes angesiedelt ist, und einer sensorischen Ebene der (auch tast-)sinnlichen Bezugnahme auf das Kunstwerk und Erfahrung des Kunstwerks; das Erleben eines »Habhaft-Werdens« der Spur bei Bewusstsein der Ferne ihres*ihrer Verursacher*in ist hier logisch nur als Komplex aus körperlich-sinnlicher und kognitiv-denkender Verstrickung mit dem Kunstwerk verstehbar.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> so hat sie sich schon verändert. Sie kann nicht fixiert werden. […] In der Tat wird der Assoziationsablauf dessen, der diese Bilder betrachtet, sofort durch ihre Veränderung unterbrochen. Darauf beruht die Chockwirkung des Films, die wie jede Chockwirkung durch gesteigerte Geistesgegenwart aufgefangen sein will (Ku 502f.).

Die für die Zuschauer*innen unkontrollierbaren Einstellungswechsel des Films, die ihnen ständig neue Ansichten und neue Verortungen zum Geschehen im filmischen Raum zumuten, bedeuten also einerseits eine Passivierung. Die Parallelisierung mit dem dadaistischen Kunstwerk, das zum »Geschoß« wird, vermittelt dabei eine Idee von der absoluten Vehemenz, die Benjamin in der Wirkung des Films sich bahnbrechen sieht. Andererseits ist bereits hier mit der gesteigerten Geistesgegenwart der Zuschauer*innen eine Art Bewältigungsstrategie angedeutet, die diesen Kontrollverlust ›auffängt‹.

Diese Art des bewältigenden Umgangs mit den Filmbildern ist nun in Benjamins Verständnis etwas, das auch trainiert werden kann und das tatsächlich mit jeder Filmrezeption trainiert wird, was bei den Zuschauer*innen wiederum eine Anpassung des »Apperzeptionsapparates« (Ku 503) bewirkt, die diese besser für das Leben in der modernen Großstadt wappnet. Diese Geistesgegenwart, die als Begriff üblicherweise mit einer erhöhten Konzentration konnotiert ist, ist für Benjamin nun allerdings keine fokussierte, sondern eine »zerstreute« Art der Wahrnehmung. Im Gegensatz zur Kontemplation oder der »Sammlung« vor dem Kunstwerk (Ku 504), bei der der*die Betrachter*in sich in das Kunstwerk versenkt, geht bei der zerstreuten Art der Rezeption das Kunstwerk in die Masse über bzw. in ihr auf.

Als Prototyp dieser Rezeptionsart, die damit nicht zuletzt auch eine Art des Gebrauchs darstellt, versteht Benjamin den Umgang mit Architektur: »Bauten werden auf doppelte Art rezipiert: durch Gebrauch und deren Wahrnehmung. Oder besser gesagt: taktil und optisch« (ebd.). Der benutzende, begehende, bewohnende Umgang mit Gebäuden bedingt dabei ein Verhältnis, bei dem die taktile Rezeption gegenüber der optischen überwiegt und diese bestimmt. Das Gebäude als Ganzes wird in der Folge eher auf eine praktisch orientierte und, im Gegensatz zu einem aufmerksamen Bemerken, auf eine beiläufige Art und Weise wahrgenommen. Damit spiegelt sich in der taktilen Wahrnehmung eine bestimmte Kompetenz in der Nutzung wider, die Benjamin auch dem Filmpublikum zuschreibt, welches lernt, die »Chockwirkungen« des Films zerstreut, unaufmerksam, aber dennoch als kompetenter »Examinator«[99] (Ku 505) abzuarbeiten.

Spätestens der Verweis auf den Umgang mit Architektur bringt dabei neben der passivierenden auch eine aktive Dimension des Tastsinnlichen ins Spiel; die taktile Rezeption hat in diesem Verständnis durchaus Züge einer *taktischen* Rezeption. Benjamin selbst

99 Hier bezieht er sich auch auf Überlegungen zum Film, die er zuvor angestellt hat und in denen er das Potenzial des Films hervorhebt, dem Auge Unsichtbares (»Optisch-Unbewusstes«, Ku 500) sichtbar zu machen, den*die Schauspieler*in einer kritischeren Testsituation auszusetzen als im Theater (Ku 492) sowie das Kunstwerk (anders als noch bei der Malerei) der Begutachtung durch ein Kollektiv zu übergeben (Ku 497).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

benutzte, genau wie Riegl, zunächst tatsächlich den Begriff »taktisch«[100], der in der Konjektur berichtigt wurde. In den Anmerkungen zu den *Gesammelten Schriften* heißt es dazu:

> [G]emeint ist stets »taktil« (fühlbar, das Tasten betreffend; lat. tactilis, berührbar), niemals nur »taktisch« (die Taktik betreffend, planvoll, griech. τακτικός). […] [H]ier […] ist freilich die Bedeutung »taktisch« (im Sinne eines planvollen Ablenkungsmanövers) keinesfalls völlig auszuschließen; weil aber doch die Bedeutung »auf den Leib rückend«, die der technisch manipulierten »Hautnähe«, offenkundig überwiegt, wurde »taktil« konjiziert (Tiedemann/Schweppenhäuser 1991, 1053f.).

Unter Rückgriff auf die Ausführungen in Kapitel 2.1 kann die offenkundige Komplexität von Benjamins Taktilitätsbegriff, der sowohl aktivierende als auch passivierende Affizierungen impliziert, begrifflich differenziert werden: Offenbar liegen hier ebenso Dimensionen des Taktilen (als ein Angeschossen-Werden von den schnellen Wechseln des Lichtphänomens) wie des Haptischen (als eine körperwissende Art des Umgehens mit dem Film wie mit einem bekannten Gebäude) vor. Giuliana Bruno (2002) schreibt: »As a house of moving pictures, film is as habitable as the house we live in« (ebd., 251).[101] Eine solche ›Bewohnbarkeit‹ von Filmen ist sicherlich stark von Gewöhnungseffekten durch Industriestandards abhängig; vor allem die Regeln des unsichtbaren Schnitts[102] haben ein implizites Wissen über ihre Art der Erzeugung filmischen Raums entstehen lassen. Annäherungen an die Handlung in einer neuen Sequenz durch die Folge von Totaler oder Halbtotaler als Übersichtseinstellung (*establishing shot*)[103], Halbnaher und Naher bis Großaufnahme, die Schuss-Gegenschuss-Technik bei Dialogen oder das Vermeiden des Achsensprungs sind uns derart geläufige Techniken der Kompromissbildung zwischen der Transzendenz des filmischen Körpers und der Immanenz[104] unseres eigenen,

---

100 Riegl benutzt zunächst den Begriff »taktisch« in der Bedeutung »tastbar«, den er von lat. *tangere* herleitet; später schwenkt er auf »haptisch« um und gibt die Erklärung: »Man hat beanstandet, daß diese Bezeichnung zu Mißverständnissen führen könne, da man geneigt sein müsse, sie gleich dem dazu in Gegensatz gestellten ›Optischen‹ als Lehnwort aus dem Griechischen zu fassen, und hat darauf aufmerksam gemacht, daß die Physiologie dafür längst die passendere Bezeichnung ›haptisch‹ (von ἅπτειν) in Gebrauch gesetzt hat. Diese Beobachtung erscheint mir gerechtfertigt, und ich gedenke mich künftig dieses vorgeschlagenen Terminus zu bedienen« (Ders., 2012[1903], 18). David Parisi (2009, 78) sieht hier auch die wissenschaftspolitische Motivation, sich im Sinne einer Abschöpfung vermeintlicher naturwissenschaftlicher Objektivität an die Ausdrucksweise der experimentellen Psychologie anzulehnen.

101 Bruno integriert diesen ›Architekturanteil‹ von Benjamins Taktilitätsbegriff und Noël Burchs Beschreibungen des *haptic cinema* (vgl. hierzu den kommenden Abschnitt zu Burch in diesem Kapitel) als »motionless voyage« (Burch 1990, 202ff.), um Film als Ort zu beschreiben, der modernen Zuschauer*innen eine neue Taktik der emotionsbildenden räumlichen Orientierung ermöglicht: »Film provided the modern subject with a new *tact*ics for orienting herself in space and for making ›sense‹ of this motion, which includes the motion of emotions« (Dies. 2002, 251; Herv. i. Orig.).

102 Zu den in der Ära des Classical Hollywood etablierten Regeln des unsichtbaren Schnitts s. z. B. Thompson (1985).

103 Zum *establishing shot* als filmischer Antwort auf einen destabilisierenden, den Filmbeginn begleitenden »space-affect« s. Bruno (2002, 271).

104 An dieser Stelle meine ich damit die körperlich fest verortete Perspektivität als existenzielle Wahrnehmungsgrenze des Menschen, an die der Film nicht gebunden ist; eine Freiheit, die besonders

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

dass wir uns zu einem gewissen Grad haptisch ›in ihnen auskennen‹ – uns auf die Dinge ausrichten, uns propriozeptiv als zu ihnen verortet verstehen, Kamerabewegungen kinästhetisch erwarten und mitvollziehen können. Aber auch Filme, die nicht den Regeln des *continuity editing* folgen, zeigen oft so etwas wie einen bestimmten Stil der Vermittlung ihrer Räume, an den man sich im Verlauf des Films gewöhnt.

Auf Basis der Zweiseitigkeit von Benjamins Taktilitätsbegriff ließe sich erstens von einer **Basistaktilität** von Film sprechen, um die Tatsache zu bezeichnen, dass man als Rezipient*in notwendigerweise mit Wechseln von Ansichten und Eindrücken konfrontiert wird, die man nicht kontrollieren kann, weil der Kader eine Begrenzung der Wahrnehmung bedeutet, in die selbst bei One-Take-Filmen jederzeit unerwartete Ansichten einbrechen können. Zweitens ließe sich mit dem Begriff der **Basishaptik** eines Films die Tatsache bezeichnen, dass es eine Art des eingeübten, wenig bewussten Umgangs mit Film geben kann – aufgrund von erlernten Erzählmustern und bekannten Inszenierungsstrategien (wenn etwa eine haptische Erwartungshaltung in Form eines körperlichen Wissens darüber besteht, dass ein im Vordergrund platziertes Objekt jeden Moment von einer Figur in der Szene aufgehoben werden wird), aufgrund der Bekanntheit eines Films nach mehrfachem Ansehen oder aufgrund einer über den Verlauf der Spielzeit auftretenden Gewöhnung an die Art und Weise, wie ein bestimmter Film mit Raum umgeht. Filmische Basishaptik ist dabei also nicht unbedingt davon abhängig, wie sehr ein Film sich an die Regeln der räumlichen Continuity hält, sondern bezeichnet ein körperliches Verstehen des jeweils spezifischen Stils des Zur-Welt-Seins eines Films, das allerdings ebenso wenig gegen Irrtum immun ist wie unser alltagspraktisches Verlassen auf die Beständigkeit der materiellen Welt, die uns umgibt. Auch dieses unterliegt gelegentlich Fehlleistungen, wenn etwa eine Treppenstufe auftaucht, wo wir sie nicht erwartet haben, oder sich ein als schwer eingeschätzter Gegenstand erst beim Hochheben als leicht entpuppt.

Marshall McLuhan – Die Taktilität kalter Medien

Das Verständnis von Taktilität als einem bestimmten Rezeptionsmodus, der sich aus den Anforderungen geänderter (Medien-)Umwelten ergibt, finden wir im Folgenden auch bei McLuhan. Ähnlich wie Benjamins Idee einer Art produktiver Überforderung durch neue Medien, die durch gesteigerte Geistesgegenwart aufgefangen werden muss und dadurch neue Kompetenzen der Verarbeitung bei den Zuschauer*innen freisetzt, fordert das elektronische Zeitalter in McLuhans Verständnis multimodal wahrnehmende Rezipient*innen, die den ›Mahlstrom‹ der neuen Medienwelt *cool* bewältigen (vgl. Bolz 1990, 121). Bei diesem Rezeptionsmodus geht es einerseits um die Fähigkeit eines schnellen, ikonischen Gewärtigens (vgl. ebd.), das dazu befähigt, aus einem Strom von Daten relevante Formen und Strukturen *herauszugreifen* – eine Kompetenz, die über das Erkennen von Mustern funktioniert und sich an Ähnlichkeiten orientiert. Andererseits geht es darum, die Lückenhaftigkeit kalter Medien durch hohe Partizipation und eigene Er-

bei Deleuze und Shaviro sehr positiv konnotiert ist (vgl. die kommenden Abschnitte zu Deleuze und Shaviro in diesem Kapitel).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

gänzung fehlender Daten auszugleichen.[105] Dabei muss, weil der Sehsinn – etwa beim prototypisch »coolen« und taktilen Medium Fernsehen (UM 309) – nur unzureichend bedient wird, auf die Eindrücke der anderen Sinne und die durch sie eröffneten Deutungsmöglichkeiten des Wahrgenommenen zurückgegriffen werden.

Hier wird deutlich, dass Taktilität bei McLuhan nicht nur den Tastsinn meint, sondern den Stellenwert eines *sensus communis*[106] erhält, d. h. als Integrationsfähigkeit der verschiedenen Sinnesleistungen schlechthin verstanden wird. Die Involvierung aller Sinne durch lückenhafte elektronische Bilder bedingt dabei eine multimodale und damit ganzkörperliche Wahrnehmung, die bei McLuhan gleichzeitig allerdings nicht den Charakter eines Gegensatzes zu einer rein kognitiven Verarbeitung bekommt. Als Ort, an dem der Tastsinn als *sensus communis* angesiedelt ist, vermutet er nämlich unsere »conscious inner lives« und spekuliert, dass »touch« eventuell nicht nur der Hautkontakt mit den Dingen sei, sondern »the very life of things in the *mind*« (UM 108; Herv. i. Orig.). Die taktile Verarbeitung kalter Medien konzipiert McLuhan also nicht in Differenz zu, sondern im Zusammenhang mit einem kognitiven Verstehensprozess.[107] Tatsächlich definiert er Synästhesie dezidiert als ein vereintes Sinnes- und Vorstellungsleben, als

105 Heiße und kalte Medien unterscheidet McLuhan danach, ob sie einen oder mehrere Sinne erweitern und wie hoch ihre Informationsdichte ist. Bolz fasst konzise zusammen: »Heiße Medien erweitern einen einzelnen Sinn in hoher Präzision, d. h. sie schaffen einen mit einer Fülle von Daten gesättigten Zustand – McLuhan spricht hier von *high definition*. So ist der Druck von wesentlich höherer visueller Definition als das Manuskript. Solche Medien, wie auch Foto, Radio und Film, erfordern nur geringe Partizipation und rezeptive Vervollständigung. Umgekehrt die kalten Medien, die wenige Sinnesdaten liefern und deshalb eine starke rezeptive Teilnahme fordern, wie etwa Telephon und Cartoon« (Ders. 1990, 115).

106 Heilmann (2010) meint, McLuhan beziehe sich damit unausgesprochen auf die »aristotelische Sinneslehre« (ebd., 127). McLuhan schreibt: »The Greeks had the notion of a consensus or a faculty of ›common sense‹ that translated each sense into each other sense, and conferred consciousness on man« (UM 108). Hier wäre anzumerken, dass Aristoteles selbst tatsächlich nicht den Tastsinn als *sensus communis* versteht, sondern von der Existenz eines Gemeinsinns als einem Wahrnehmungsvermögen ausgeht, das mehrere der von ihm postulierten fünf Sinne überspannt und die Wahrnehmung von gemeinsamen Charakteristika, nämlich »die Bewegung, die Ruhe, die Gestalt, die räumliche Größe, die Zahl, die Eins« (Ders. 1871, 133; die Eins, das Eine oder die Einheit wird in der Übersetzung von Krapinger 2011 weggelassen) ermöglicht. Der Gemeinsinn stellt damit eine Fähigkeit zum crossmodalen Zusammen-Wahrnehmen dar, das die Integrationsleistung erlaubt, mehrere Einzelwahrnehmungen auf ein und dasselbe Objekt zu beziehen, also etwa einen Komplex aus den Eindrücken süß, viskos, gelblich als Gesamtobjekt Honig wahrzunehmen. Man muss dazusagen, dass die Textstelle zu den gemeinsamen Wahrnehmungen gerade hinsichtlich der Differenz zwischen akzidentellen Wahrnehmungen und *sensus-communis*-Wahrnehmungen bei Aristoteles uneindeutig formuliert und Gegenstand differierender Auslegungen geworden ist. Meine Einschätzung ist, dass wir es bei dem, was als »das Gemeinsam-Wahrnehmbare« (Ders. 1871, 132), als »gemeinsame Eigenschaften der Sinneswahrnehmung« (Ders. 2011, 129) oder als »gemeinsame Sinnesqualitäten« (Ders. 1995, 253) übersetzt worden ist, eher mit Strukturkategorien der Wahrnehmung zu tun haben, während die anderen akzidentellen Wahrnehmungen, die Aristoteles anspricht, wie die vermeintlich gesehene Süße des Honigs, eher in Richtung Erfahrungswissen und/oder erlernte Synästhesien deuten.

107 Diese Beobachtung wird später detaillierter wieder aufgegriffen; der Hinweis, dass mit McLuhan keine Kluft zwischen Körperlichkeit und Kognition angenommen werden muss, ist wichtig für die Diskussion der Theorie haptischer Bilder nach Marks (Kap. 3.2).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

»unified sense and imaginative life« (UM 315). Auf diese Verbindung verweist auch Heilmann:

> Taktilität ist für McLuhan daher nicht (nur) das haptische Erfühlen und Ertasten von Objekten. Sie meint vielmehr ein allseitiges und erschöpfendes ›Begreifen‹ mit allen Sinnen. […] Taktilität ist das fruchtbare Zusammenspiel aller Sinne beim Verstehen der Welt. Taktilität gibt den Sinnen Sinn (Ders. 2010, 127).

Insgesamt vereinen sich in McLuhans Taktilitätsbegriff verschiedene Ebenen von Kontakt, von tatsächlicher mechanischer Berührung im Nahkontakt mit Dingen[108] über mechanisch-teletaktile Berührung durch Werkzeuge des mechanischen Zeitalters, die den Tastsinn ausweiten, über imaginierbare Berührung bildmedial übertragener Inhalte bis hin zu einem Begreifen im Sinne eines intellektuellen Verstehens. Entsprechend kann er auch die Taktilität des Fernsehens nicht nur an der rein ästhetischen Form seiner Bilder festmachen, sondern darüber hinaus sowohl auf technische Komponenten wie den *scanning finger* zurückführen, der buchstäblich den Röhrenbildschirm von innen abtastet (und als elektrische Spannung außen auf dem Glas fühlbar wird), als auch auf ein konkretes manuelles *Verhalten* der Zuschauer*innen, die aktiv Knöpfe drücken, um Kanäle auswählen zu können.[109] Weitere Quellen, aus denen McLuhan die Taktilität elektronischer Medien herleitet und aus denen, wie Heilmann zeigt, später auch die Taktilität digitaler Computer abgeleitet werden kann, sind einerseits die Elektrizität selbst als nach McLuhan primär taktiles Medium,[110] ihre Angewiesenheit auf Schaltzustände, die auf der Differenz von Berührung und Nichtberührung basieren, sowie bei den digitalen Medien ihre Verarbeitung von durch diskrete Zahlen codierten Informationen. Letzteres setzt sie deshalb in eine Tradition des Taktilen, da McLuhan die Zahl selbst als ursprünglich taktil versteht, da sie aus der Hand, den Fingern und dem gestischen Zählen hervorgegangen sei (vgl. UM 109; 113).

Fassen wir all dies zusammen, ergibt sich ein Konzept von Taktilität, das ähnlich wie bei Benjamin multifacettiert ist und Dimensionen von Passivierung (die den*die Rezipient*in reaktiv werden lässt) und Aktivierung, Begegnung und Benutzung sowie von sensorischen Vorstellungen und sensomotorischen Nachvollzügen umfasst: Von kalten

108 Hier ist auch das passive Spüren von Berührung und Druck auf der Haut sowie schon allein der Eindruck des Umschlossen-Seins gemeint; vgl. hierzu näher Kap. 4.2.1.

109 Später kommen Fernbedienung und Videorecorder dazu, die die TV-Angebote noch handhabbarer machen. Eine Weiterentwicklung dieses Gedankens, bezogen auf das Erleben der eindrücklichen Gegenwärtigkeit der durch das Fernsehen vermittelten und wählbaren Orte, findet sich bei Lorenz Engell (2003), der den Tastendruck auf der Fernbedienung durch den*die Zuschauer*in als Handlung beschreibt, die »die Differenz von Vorher und Nachher, von Aktualität und Virtualität« sowohl markiert als auch produziert (ebd., 66); indem Fernsehen Wählbarkeit denkbar und »die Welt als Selektionsraum« fassbar mache (ebd., 58), handle es selbst medienphilosophisch.

110 Maßgeblich für diese Einordnung verantwortlich scheint dabei die durch Elektrizität ermöglichte Abtastung und Übertragung von Entitäten-konturierender Information zu sein (vgl. UM 249). Es ließe sich ergänzen, dass Elektrizität, deren Fernwirkung lange Zeit ein Faszinosum nicht nur für Physiker*innen darstellte, für den menschlichen Wahrnehmungsapparat nicht sichtbar ist, sondern nur über ihre Effekte festgestellt werden sowie, mit teilweise dramatischen Folgen, taktil und nozizeptiv fühlbar ist (vgl. Brandes 1996).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Medien taktil über mehrere Sinneskanäle angegangen zu werden, bedeutet zunächst eine Art Überforderung für den*die Rezipient*in, also zunächst einen Eindruck der Ohnmacht ob des ›Mahlstroms‹ des medialen Bombardements, der dann dadurch ausgeglichen wird, dass wir einerseits lernen, aus dem Strom qua eines schnellen, ikonischen Gewärtigens die relevanten Formen herauszugreifen, andererseits auf die dem lückenhaften Fernsehbild inhärente Provokation zu antworten, indem wir es selbst aktiv deutend vervollständigen. In dieser aktiven Partizipation sieht McLuhan gleichzeitig eine Beschäftigung mit dem Medium, die ›in die Tiefe geht‹. So beschreibt er Kinder, die sich (erfolglos) bemühen, ihre am ikonisch abstrahierten Comic gelernte und durch das Fernsehen verstärkte taktile Rezeptionsweise auch auf das Lesen zu übertragen: »They pore, they probe, they slow down and involve themselves in depth« (UM 308).

Wo Benjamin also die ambivalente Konstruktion einer zerstreuten Geistesgegenwart bemüht, zeichnet McLuhan das Bild einer kompetenten Coolness bei gleichzeitig hoher Aktivität und Partizipation. Leichter verständlich wären diese Konzepte, wenn man die Bedeutung einer zeitlichen Abfolge und Entwicklung für diese durchaus unterschiedlichen Affizierungen durch das Medium ins Feld führen würde. So ist es plausibel anzunehmen, dass der Eindruck eines taktilen ›Angeschossen-Werdens‹ und eine kompetente Verarbeitung im Modus des Gewohnten bzw. der Eindruck eines taktil-multimodalen Bombardements[111] und die Erfahrung der eigenen ›coolen Partizipation‹ im Umgang mit dem Medium, die darüber hinaus eine produktive Versenkung anregt, nicht genau zeitgleich erfahren werden, sondern oszillieren. Es wäre zu spekulieren, dass zumindest McLuhan auf eine Thematisierung einer möglichen zeitlichen Abfolge dieser Modi verzichtet, da er unter anderem die Gleichzeitigkeit elektrischer Medien dezidiert als Antithese zur Linearität der Sprache hervorhebt.

Festzuhalten ist hier, dass Taktilität bei McLuhan erstens – wie auch schon bei Benjamin – *sowohl* auf ein passives ›Angegangen-Werden‹ als auch auf einen selbsttätig aktiven Umgang mit der haptisch erfahrbaren Umwelt sowie daraus resultierend dem Medium rückführbar ist, dass zweitens ein Verstehen des Gesehenen und ein Erleben eigener Kompetenz durchaus Teil der Erfahrung ist, ohne dass dabei die Begriffswahl des Taktilen problematisch erscheinen würde, und dass drittens das Taktile bei beiden Theoretikern entsprechend sowohl eine Wurzel in konkreter Berührung hat und als Eindruck von Quasi-Berührung figurieren kann als auch am metaphorischen ›Begreifen‹ teilhat. Darüber hinaus gibt McLuhan einen Hinweis auf die Frage, ob das Taktile eher mit Flächen oder mit Körpern, eher mit betastbaren Texturen oder mit umgreifbaren Volumina zu tun hat – mit beidem, denn er nennt sowohl »sculptural shapes« als auch »coarse, heavy textures« taktil (UM 122). Auch Architektur könne taktil sein, wenn sie dynamischen Kraftlinien folge. Triangelförmige Tipis und kuppelförmige Iglus erschienen etwa stärker verankert als quadratisch organisierter, von »manifest tensions« abstrahierter »visual space« (UM 125). Hier scheint er von einer körperlichen Einfühlung in die Architektur auszugehen, die den Kraftlinien der Bauten quasi-kinästhetisch folgt sowie den »tactile kinetic pressure« (ebd.) der zum Boden hin verbreiterten und sich damit praktisch selbst verankernden Gebilde physisch miterlebt. In McLuhans Taktilitätsbegriff spielen

111 »The TV viewer […] is submarine. He is bombarded by atoms that reveal the outside as inside in an endless adventure amidst blurred images and mysterious contours« (UM 327).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

also sowohl unterschiedliche Facetten des tastsinnlichen Wahrnehmens und Begreifens realweltlicher und medialer Umgebungen sowie deren Implikationen für das subjektive Erleben von Kompetenz und Handlungsmacht hinein als auch eine Sensibilität für die durchaus unterschiedliche Ausdehnung und Strukturiertheit von Gegenständen hinsichtlich der Arten tastsinnlicher Provokation, die diese an das Subjekt stellen können.

Gilles Deleuze – Auge-Hand-Hierarchien zwischen haptisch, taktil, manuell und digital

Während der Begriff »haptic« bereits im Rahmen von Deleuze' und Guattaris Ausführungen zur Nomadologie in *A Thousand Plateaus* verwendet wird (vgl. Dies. 1987[1980], 351ff.; hier: 382), wo er sowohl den glatten Raum als Lebensraum der Nomad*innen sowie deren Bewegung in diesem und durch diesen charakterisiert,[112] erfährt er eine umfassendere Ausarbeitung in Deleuze' Studie zu Francis Bacon, *Logik der Sensation*.[113] Deleuze verwendet hier sowohl den Begriff »taktil« als auch den Begriff »haptisch« und nutzt beide zunächst austauschbar im Sinne von »nah« (LS 11), wenn er beschreibt, welche Art von Blick bestimmte Farbeinsatztechniken Bacons von den Betrachter*innen einfordern. Später konkretisiert er das Haptische noch einmal dezidiert als einen bestimmten Typ des Blicks (vgl. LS 75), der aus der Nähe das Kunstwerk abtastet, bei dem wiederum Form und Grund an demselben Ort, nämlich in der nah vor dem*der Betrachter*in befindlichen und frontal angeblickten Ebene bestehen. Auch hier tauchen wieder beide Begriffe, taktil und haptisch, zusammen auf, während der letztere Deleuze nun allerdings geeigneter erscheint, um zu bezeichnen, dass das Kunstwerk durch die Art seiner Beschaffenheit eine Wahrnehmungsvorgabe erteilt. Unter Rückgriff auf Alois Riegl erklärt Deleuze über das ägyptische Basrelief als Beispiel für ein haptisch wahrzunehmendes Kunstwerk, es verfüge

> den strengsten Zusammenschluß von Auge und Hand, weil sein Element *die ebene Fläche* ist; diese erlaubt dem Auge ein Vorgehen nach der Art des Tastsinns, mehr noch, sie überträgt, sie verschreibt dem Auge eine taktile oder besser *haptische* Funktion (LS 75; Herv. i. Orig.).

Weiter hält er fest, dass die ägyptische Kunst, verstanden mit Riegl, »Form und Hintergrund […] durch die *Kontur* als deren gemeinsame Grenze« zugleich trenne und vereine (ebd.; Herv. i. Orig.).[114] Die Kontur lasse die einzelnen Formen dabei als »*Wesen*, als ge-

112 Im Folgenden reicht es aus, das Haptische in Deleuze' späteren Arbeiten nachzuvollziehen, da er seine Überlegungen dort auf dieselben Inspirationsquellen rückbezieht wie schon in *A Thousand Plateaus* (nämlich auf Riegl und Worringer) und ein Nachvollzug des Haptischen in späteren Arbeiten die frühere Verwendung hauptsächlich mitabdeckt.

113 Die Studie erschien erstmals 1984 unter dem Titel *Francis Bacon – Logique de la sensation* bei Editions de la Différence (Paris). Die folgenden Zitate sind der deutschen Übersetzung entnommen, die 1995 im Wilhelm Fink Verlag (München) erschien.

114 Die Verbindung von Figur und Grund, die auch bei Laura Marks für die Definition haptischer Bilder wichtig werden wird, ist allerdings in Riegls Verständnis streng genommen nur ein Eindruck, der sich zwar dem*der heutigen Betrachter*in aufdränge, für die altägyptische Weltwahrnehmung und ihr Kunstwollen aber keine Rolle gespielt habe, da diese den Grund überhaupt nicht als be-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

schlossene Einheit[en]«, erscheinen, die »dem Zufall, der Veränderung, der Deformation und dem Zerfall entzogen« (ebd.; Herv. i. Orig.) seien. Damit werde das ägyptische Basrelief von einer »Geometrie der Ebene, der Linie und des Wesens geprägt« (ebd.). Deleuze folgt Riegl ebenfalls in der Annahme einer stilgeschichtlichen Entwicklung, bei der nach dem haptischen Raum der altägyptischen Kunst ein »optische[r] Raum mit Fernsicht« möglich wird, sobald die griechische Kunst auf dem Weg zu einer »klassischen Repräsentation« beginnt, die Ebenen zu unterscheiden, eine Perspektive zu erfinden, sowie »das Spiel mit Licht und Schatten, Hohlraum und Relief« anfängt (LS 77). Die Dinge erhalten nun eine »plastische, organische und organisierte Repräsentation« (ebd.), was Deleuze zu einer Präzisierung des zuvor optisch genannten Raums veranlasst, der tatsächlich ein optisch-taktiler sei:

> Während er [der Raum, S.K.] nämlich mit dem »haptischen« Sehen und dem Blick aus der Nähe bricht, ist er gleichzeitig nicht bloß visuell, sondern bezieht sich auf taktile Werte[115], die er allerdings dem Blick unterordnet. Tatsächlich wird der haptische Raum durch einen *optisch-taktilen Raum* ersetzt, in dem sich eben nicht mehr das Wesen, sondern die Konnexion, d. h. die organische Tätigkeit des Menschen ausdrückt (ebd.; Herv. i. Orig.).

Die Art der Darstellung der Körper und Gegenstände vermittelt über Perspektive und Hell-Dunkel-Modellierungen also Informationen über deren Ausdehnung und Beschaffenheit, die von den Rezipient*innen auf Basis ihrer Tastsinneserinnerungen und Raumerfahrung verstanden werden; die Hand ist dabei »dienend, als dienende aber absolut notwendig, mit einer rezeptiven Passivität vertraut« (ebd.).[116] Gleichzeitig bezeugt die Darstellungsart noch das feste Wesen der Entitäten, indem noch keine Deformationen und Transformationen ihrer Formen aufgrund von momentanen Lichtverhältnissen als Darstellungsinteresse vorliegen, wie es später in den rein optischen Räumen der byzantinischen Kunst sowie der Kunst des 17. Jahrhunderts der Fall sein wird, in der die Ob-

völkerbaren Umraum der Figuren aufgefasst hätte, der im Relief gestaucht und mit diesen in eine Ebene gezwungen würde – der Grund sollte schlichtweg gar nicht repräsentiert werden: »Der mit atmosphärischer Luft erfüllte Raum, durch den für die naive sinnliche Betrachtung die einzelnen Außendinge von einander getrennt erscheinen, ist für eben diese Betrachtung kein stoffliches Individuum, ja die Negation des Stoffes, und somit ein Nichts. Der Raum konnte daher ursprünglich gar nicht Gegenstand des antiken Kunstschaffens werden, denn er lässt sich nicht stofflich individualisieren« (KI 17). Ich komme auf diesen Punkt in Kap. 3.1 und 3.2 zurück.

115 Auf Berenson, den man hier heraushören möchte, findet sich in *Logik der Sensation* kein Verweis.

116 Deleuze' Rede von der rezeptiven *Passivität* der Hand ist hier also hinsichtlich eines hierarchischen Verhältnisses zwischen Sehen und Tasten bei der Konstruktion (So wirke die »Berührung […] an der Vollendung der optischen Form mit«; ebd.) sowie bei der Rezeption des Kunstwerks gemeint. Die Formulierung der Passivität der Hand negiert dabei m. E. nicht die Möglichkeit, dass illusionistisch modellierte Volumina im Bild den Tastsinn der Rezipient*innen reizen und diese dies als eine Provokation ihres aktiven Greifens erleben. Passiv ist die Hand mit anderen Worten nicht hinsichtlich ihres Affiziert-Werdens durch das Bild (das eben auch ein Aktiviert-Werden ist), sondern hinsichtlich einer kompositorischen Rationalität, die diese Affizierungen *in den Dienst* einer optisch-illusionistischen Bildlichkeit stellt. Die Hand (zu lesen als der Tastsinn) nimmt gewissermaßen eine Form auf, die sie dann künstlerisch modelliert, was wiederum deren optisch-taktile Rezipierbarkeit sicherstellt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

jekte »mehr und mehr vom Wechsel zwischen Hell und Dunkel, vom rein optischen Spiel des Lichtes und des Schattens abhängen« (LS 78) und sie den Rezipient*innen weniger in ihrer unveränderlichen Wesenhaftigkeit, als in ihrem akzidentellen Erscheinen präsentiert werden sollen. In der abstrakten Kunst identifiziert Deleuze eine weitere Möglichkeit, die taktilen Werte des optisch-taktilen Raums abzuschütteln; hier sind zwar Formen und Konturlinien beibehalten, taktile Verweise sind aber negiert. Lediglich indirekt und teilweise spielt die Hand hier noch eine Rolle, insofern als das »Diagramm«, das Deleuze als die »operative Gesamtheit der Linien und Zonen, der asignifikanten und nichtrepräsentativen Striche und Flecke« (LS 63) beschreibt, mit der Francis Bacon den Malakt beginnt, durch einen »Kode« ersetzt wird, in dessen Digitalität ähnlich wie bei McLuhan noch das gestische Zählen mit den Fingern nachhallt:

> Dieser Kode ist »digital« nicht im Sinne von manuell, sondern im Sinne eines abzählenden Fingers. Die »digits« sind nämlich die Einheiten, die die einander entgegengesetzten Terme visuell zusammenfassen. So etwa nach Kandinsky: vertikal-weiß-Aktivität, horizontal-schwarz-Trägheit … (LS 64).

Lässt sich dem optisch-taktilen Raum also durch die Erschaffung eines rein optischen Raums entgehen, was entweder durch die Konzentration auf akzidentelle Erscheinungsweisen im Licht oder auf abstrakte geometrische Formen, deren Farb- und Formkombinationen auf abzählbaren Binaritäten beruhen, geschehen kann, liegt eine weitere Möglichkeit in der entgegengesetzten Operation, nämlich im »*Aufzwingen* [imposition] *eines gewaltsamen, manuellen Raums*« (LS 78; Herv. i. Orig.). Deleuze beruft sich hier auf Worringer, der auf den besonderen Einsatz der Linie in der nordischen Vorrenaissancekunst hinweist (vgl. Worringer 1921[1908], 138–158). Diese Linie zeichne sich durch eine seltsam frenetische und »anorganische Vitalität« aus: Sie deutet Menschen und Tiere in den Konturen der Ornamentbänder an, formt und schließt sie aber nicht so, dass individuelle, organische Entitäten entstünden, wobei sie »entweder ins Unendliche strebt und dabei fortwährend die Richtung ändert, beständig gebrochen, geknickt wird und sich in sich selbst verliert, oder in sich selbst wiederkehrt, und zwar in einer heftigen, peripheren oder wirbelnden Bewegung« (LS 79). Hier haben wir es in Worringers Verständnis mit einer Mischform zu tun, mit einer Besonderheit, bei der – im Gegensatz etwa zur klassisch griechischen Kunst, welche organisch repräsentiere und dem Menschen darüber sowohl Ausdruck als auch Einfühlung ermögliche – abstrakte Muster und Linien vorherrschen. Diese erlaubten durch ihre besondere Vitalität speziell den Ausdruck von Pathos, der die Disharmonie zwischen ›den nordischen Völkern‹[117] und der Natur ausdrücke:

---

117 In Worringers Bemühungen, südlich und nördlich der Alpen angesiedelte Kulturen voneinander auf Basis einer Ausdeutung ihrer Kunst als Ausdruck von *Abstraktion* oder von *Einfühlung* voneinander zu unterscheiden, hallt ein in der deutschsprachigen Kunsttheorie des 19. Jahrhunderts verbreiteter kultureller Rassismus wider. Riegls einflussreiches Konzept des »Kunstwollens« (vgl. Kap. 3.1), das auch Worringers Denken bestimmt, trug zwar dazu bei, die Vorstellung einer ›primitiven‹ Kunst, welche die Raumillusionierung vermeintlich ›einfach noch nicht gelernt hatte‹, zugunsten einer Anerkennung von früher, ungegenständlicher und/oder nicht-*weißer* Kunst als dezidierter ästhetischer Entscheidung abzuschaffen. Dennoch ist eine solche sicherlich zu großen

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> Der Mensch hat sein Einfühlungsvermögen auf mechanische Werte übertragen. Die sind ihm nun keine tote Abstraktion mehr, sondern eine lebendige Kräftebewegung. Und nur in dieser gesteigerten Kräftebewegung, die in der Intensität des Ausdrucks über alle organische Bewegung hinausgeht, vermag der nordische Mensch sein durch innere Disharmonie ins Pathetische gesteigertes Ausdrucksbedürfnis zu befriedigen (Worringer 1921[1908], 147).

Worringers Rede von der »über organisches Leben hinausgehende[n], mit sich fortreissende[n] Intensität der Bewegung« (ebd., 148) der abstrakten Linien stellt somit auch eine Inspirationsquelle (neben Spinozas Affektbegriff) für Deleuze' Auffassung der Affekte und Perzepte als das Subjekt übersteigende und von ihm unabhängige Kräfte[118] dar. Das Abstrakte wird damit in der Gotik expressiv gemacht (vgl. ebd., 151). In der Vitalität, Unberechenbarkeit, Deformations- und Expressionskraft der gotischen Linie nun sieht Deleuze etwas am Werke, was auch auf die asignifikanten, nicht-repräsentativen Striche und Flecke, die Bacons Diagramme bilden, zutrifft, die er an anderer Stelle bereits als »manuelle Markierungen« benannt hat (LS 59f.). Diese bedienen keine optische Organisation; sie betreffen zunächst »nur die Hand des Malers« (ebd.), sind eine zufällige Manipulation, in der die Hand vom Auge und von Forderungen der Figuration ungebändigt am Kunstwerk handeln darf, um das Diagramm zu erzeugen, dessen sich der Maler bedienen wird, um »die Figur aus dem visuellen Bild hervortreten zu lassen« (ebd.). Der abstrakte Expressionismus bildet nun, unter Einsatz von in Worringers Sinne gotischen Linien, in Deleuze' Verständnis Räume aus, die insgesamt manuell genannt werden können: »Dies ist ein manueller Raum aus aktiven manuellen Strichen, der seine Wirkung durch manuelle Zusammensetzungen entfaltet anstatt einen lichten Zerfall zu vollziehen« (LS 80). Während Gegenstände und Lebewesen also in der optischen Illusionsmalerei etwa des holländischen Barock dadurch die Geschlossenheit ihrer Konturen einbüßen, dass diese von Licht und Schatten umspielt, diesen unterworfen und durch diese aufgeweicht werden, geschieht dies im abstrakten Expressionismus durch eine aufs Äußerste belebte Linie, die

> nichts begrenzt, weder innen noch außen, weder konkav noch konvex ist […]. Die Linie reicht nicht von einem Punkt zu einem anderen, sie verläuft vielmehr *zwischen* den

---

Teilen projizierend vorgehende Ausdeutung der Kunst anderer Kulturen und Epochen durch einen *weißen* Wissenschaftler, der Hinweise auf kulturelle ›Wesensmerkmale‹ sucht, problematisch, was Worringer in seiner einige Jahre nach *Abstraktion und Einfühlung* erschienenen Schrift *Formprobleme der Gotik* auch selbst reflektierte: »Das heisse Bemühen des Historikers, aus dem Material der überlieferten Tatsachen Geist und Seele vergangener Zeiten zu rekonstruieren, bleibt im letzten Grunde ein Versuch mit untauglichen Mitteln. Denn der Träger der historischen Erkenntnis bleibt unser Ich in seiner zeitlichen Bedingtheit und Beschränktheit, ob wir es auch noch so sehr auf eine scheinbare Objektivität zurückzuschrauben versuchen« (Ders. 1912, Einleitung).

118 Deleuze/Guattari (1996) beschreiben das Kunstwerk als »*Empfindungsblock*«, als »*Zusammensetzung von Perzepten und Affekten*« (ebd., 191; Herv. i. Orig.), welche unabhängig von sowohl dem*der Künstler*in als auch dem*der Rezipient*in seien, sondern eigene »*Wesen*« darstellten, »die durch sich selbst gelten und über alles Erleben hinausreichen« (ebd., 192; Herv. i. Orig.); vgl. auch Zechner (2006, 160).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> Punkten, wechselt fortwährend die Richtung und erreicht eine Potenz, die größer ist als 1, wobei sie der ganzen Oberfläche gleichkommt […] (LS 65; Herv. i. Orig.).

Das Bild liefert eine extensive »manuelle Potenz«, die »›all-over‹, von einem zum anderen Ende des Gemäldes reicht« (ebd.).

Deleuze unterscheidet also, um an dieser Stelle kurz zusammenzufassen, verschiedene mögliche Verhältnisse, die Auge und Hand hinsichtlich des Malaktes sowie der Rezeption zueinander einnehmen können: Rein optische Räume bedeuten ein »Maximum an Unterordnung der Hand unter das Auge« (LS 94) und unterhalten im Falle der abstrakten Kunst nur noch über die Digitalität der abzählbaren, das Bild strukturierenden Binaritäten eine schwache Verbindung zur Hand. Optisch-taktile Räume enthalten »virtuelle Referenten wie die Tiefe, die Kontur, die Modellierung« (ebd.), die Aufschluss über die tastsinnlich erfahrbare Materialität der Objekte vermitteln und die als taktile Werte bezeichnet werden können; die Hand ist hier locker untergeordnet, d. h. weiterhin nur ›Informationssammler‹ im Dienste des Auges.[119] Manuelle Räume nun verkehren dieses Verhältnis; »dem Blick […] drängt sich ein formloser Raum und eine ruhelose Bewegung auf, denen er nur mit Mühe folgen kann und die das Optische auflösen« (ebd.). Optische und manuelle Räume sind indes nicht unvereinbare Gegensätze; vielmehr sei die »manuelle Linie« oftmals »die Kehrseite des optischen Lichts« (LS 80), was man leicht sehe, wenn man einen Rembrandt verkehrt herum betrachte und das Zerfallen der optischen Modellierung in kleine manuelle Striche beobachte.

Hier nun kommt Deleuze auf den haptischen Raum zu sprechen. Diesen definiert er nun auf Basis seiner vorangegangenen Untersuchung nicht mehr in Riegls Sinne als den Raum der altägyptischen Kunst, der fest konturierte, voneinander isolierte Figuren in ein und dieselbe Ebene zwingt, sondern als eine ästhetische Organisation, bei der Elemente des rein optischen Raums mit Elementen des manuellen Raums eine neue Verbindung eingehen, die eine andere als der optisch-taktile Raum ist. Hier kommt es weder zu einer Unterordnung der Hand unter das Auge noch zu einer Unterordnung des Auges unter die Hand noch zu einer »lockere[n] Unterordnung oder virtuelle[n] Verbindung« – »[n]un rivalisiert vielmehr ein haptischer Raum[120] im Blick selbst mit dem optischen Raum« (LS 82). Dies geschieht etwa, wenn plastische Modellierung durch Tonalitätsverhältnisse anstatt durch Valeurverhältnisse erzeugt wird, wenn also Schatten und Licht an Körpern nicht über das Verdunkeln und Aufhellen mit Schwarz oder Weiß dargestellt, sondern durch das Nebeneinandersetzen von Farben produziert werden. Wenn

---

119 Deleuze' Tendenz, »taktil« eher ›auf der Dingseite‹ für die Eigenschaften der Dinge, »haptisch« eher auf der Rezipient*innenseite für die Art der Interaktion der Rezipient*innen mit dem Kunstwerk zu verwenden, entspricht hier seiner Verwendung der Begriffe in *A Thousand Plateaus*, wo er ebenfalls taktil und haptisch nebeneinander verwendet. Dabei nennt er die Qualitäten der Elemente des glatten Raums taktil; haptisch erscheint ihm aber als Wort geeigneter zur Bezeichnung des glatten Raums selbst als Ganzes (vgl. Deleuze/Guattari 1987[1980], 382; 492), und zwar, in meinem Verständnis, gerade weil die handelnde *Beziehung* des*der Nomad*in zu ihm eine haptische ist.

120 Hier zeigt sich eine Unsauberkeit in der Begriffsverwendung; seinem Schema entsprechend müsste Deleuze hier streng genommen von einem *manuellen* Raum sprechen, der mit dem optischen rivalisiert – eine Beziehung, die insgesamt dann eben einen haptischen Raum ausbildet.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Cézanne etwa plastische Wirkungen erzeugt, indem er kleine Striche verschiedener Farben mit verschiedenen Helligkeitswerten nebeneinandersetzt – z. B. Gelb neben Grün, um dieses aufzuhellen – dann ergibt sich daraus eine haptische Provokation *innerhalb* der optischen Illusionierung, indem die Kleinteiligkeit der Striche eine Nahsicht herausfordert, die mit der Forderung der Fernsicht konkurriert und oszilliert. Der Blick entdeckt damit in sich selbst »eine Tastfunktion […], die ihm eignet und nur zu ihm gehört, unterschieden von seiner optischen Funktion« (LS 94):

> Wenn es stimmt, daß die Valeurverhältnisse, die Modellierung im Hell-Dunkel oder die Modulation des Lichts die rein optische Funktion eines in die Ferne gerichteten Blicks verlangen, so erschafft die Modulation der Farbe dagegen wiederum eine spezifisch *haptische* Funktion, in der das Nebeneinander der reinen Töne, die auf der ebenen Fläche nach und nach angeordnet werden, eine Progression und eine Regression um einen Kulminationspunkt der Nahsicht herum bildet (LS 81; Herv. i. Orig.).

Für die Tonalitätsverhältnisse kommt dazu, dass die verschiedenen Farben unterschiedliche Temperaturwirkungen haben und warme und kalte Farben desselben Bildausschnitts hier ganz unterschiedliche Eindrücke hervorrufen können, je nachdem, welchen Sehabstand man einnimmt und wie stark die Farben dadurch optisch vermischt erscheinen. Damit geht Deleuze in der Frage nach dem haptischen Wirkpotenzial verschiedener Gestaltungsmittel und Bildelemente über Riegl hinaus, indem er erstens auch die Wärmewirkung von Farben mitbedenkt sowie zweitens haptische Strukturen noch *innerhalb der Koloristik selbst* identifiziert, die Riegl insgesamt als optisch begreift und der Polychromie gegenüberstellt.[121]

Wie die bisherigen Ausführungen zeigen, muss Deleuze' Auffassung eines visuell Tastsinnlichen, ebenso wie Benjamins und McLuhans, als multifacettiert begriffen werden: So kann sich das Tastsinnliche sowohl auf den Produktionsvorgang sowie auf die ästhetische Ausgestaltung des Kunstwerks und die Charakteristika seiner Gestaltungsmittel als auch auf die Rezeptionsweise und -wirkung beziehen. Der manuelle Raum, der den Blick seinen chaotischen Linien entlang ›all-over‹ über die Oberfläche des Bildes führt, legt ein Tastverhalten des Auges selbst nahe; die manuellen Striche und Punkte der Diagramme stellen Spuren der tatsächlichen manuellen Bearbeitung der Leinwand dar; optisch-taktile Räume illusionieren (und erinnern an) tastsinnlich erfahrbare Gegebenheiten plastischer Körper; Farbmodulationen ziehen den Blick nah ans Bild und ändern den (ebenfalls dem Tastsinn zugehörigen) Temperatureindruck.

---

121 Vgl. zur Polychromie und Koloristik bei Riegl Kap. 3.1 dieser Arbeit. Ebenfalls geht Deleuze damit über Wölfflin hinaus, der den Impressionismus durch dessen Konzentration auf das momenthafte Erscheinen der Dinge als malerisch (was bei ihm dem Konzept des Optischen bei Riegl entspricht) klassifiziert, ohne ihn auf potenzielle Merkmale des Haptischen hin aufzufächern (vgl. Ders. 1915, 24f.). Während Riegl und Wölfflin also danach fragen, ob die Farben – wie im polychromen ägyptischen Stil – einzeln, in sich einheitlich und fest innerhalb der jeweiligen Konturen vorkommen und damit den materiellen Körpern verhaftet bleiben, entwickelt Deleuze einen Blick dafür, wie auch in der über Farbabstufungen modellierenden Koloristik *schon die einzelnen Farbstriche selbst* eine materielle und tastsinnlich wahrnehmbare Körperlichkeit zu bekommen scheinen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Noch mehr erweitert werden die möglichen Dimensionen künstlerisch-visueller Tastsinnlichkeit, wenn man Deleuze' Kino-Bücher hinzuzieht. So können bestimmte Qualitäten eines Filmbildes – hier spielt vor allem die Farbe wieder eine große Rolle – haptisch werden, wenn sie als Potenziale eines Affektbildes auftreten und dafür sorgen, dass Handlung und Raum vorübergehend getilgt werden (vgl. Zechner 2006, 159), also gewissermaßen eine eigene, die Narration unterbrechende Faszinationskraft eröffnen. In ähnlicher Weise oder sogar »mehr noch kann das Taktile ein rein sensorisches Bild zustande bringen, unter der Bedingung, dass die Hand auf ihre Greif- und Bewegungsfunktionen verzichtet und sich auf das bloße Berühren beschränkt« (Deleuze 2015[1985], 25).[122] Repräsentationen von Händen und von Tastgesten, die nicht mehr das Verketten von Wahrnehmungen und Aktionen im Sinne des »sensomotorischen Schemas« des klassischen Bewegungsbildes vorantreiben (ebd., 52ff.), sondern stattdessen gerade auf eine Ineffektivität und/oder Selbstbezüglichkeit verweisen, wie etwa die »kleinen taktilen Gesten« in Werner Herzogs Jeder für sich und Gott gegen alle (D 1974), »zum Beispiel der Druck mit Daumen und Fingern, wenn sich Kaspar bemüht zu denken« (ebd., 364), eröffnen einen eigenen, rein sinnlichen, quasi-hypnotischen Faszinationsraum.[123] Entsprechend benutzt Deleuze hier auch den zu »Opto-Zeichen« und »Sono-Zeichen« äquivalenten Begriff des »Taktil-Zeichen[s]« (ebd., 26).

Eine weitere, »ganz andere Weise« des Zusammenwirkens von Sehen und Tasten durch filmische Mittel beschreibt Deleuze schließlich am Beispiel von Robert Bressons Pickpocket (FR 1959), wo die Hände der drei Taschendiebe durch das Streifen, Weiterreichen, Zirkulieren-Lassen eines Gegenstandes den ansonsten visuell fragmentierten Raum des *Gare de Lyon* über die Einstellungen hinweg strukturell verbinden sowie darüber hinaus den Blick selbst haptisch machen:

> Die Hand verdoppelt ihre (objektbezogene) Greiffunktion um eine (raumbezogene) konnektive Funktion; von da an verdoppelt jedoch das Auge seine optische um eine im eigentlichen Sinne »haptische« Funktion – gemäß Riegls Formulierung, die auf ein dem Blick eigenes Berühren zielt (ebd., 26).

Zu den bislang referierten Verständnisweisen (audio-)visueller Tastsinnlichkeit kommt also noch die Überlegung, wie sich Evokationen des Tastsinns speziell im Medium Film

122 Mit der Deleuze' Überlegungen zugrunde liegenden Überschneidung der Bedeutungsfelder von Hand, Handlung und Aktion spielt auch Harun Farocki in Der Ausdruck der Hände (D 1997): Über die Detailaufnahme der Hand in Un chien andalou (FR 1929, Luis Buñuel), über die Ameisen laufen und die sich später als abgetrennte Hand auf der Straße zu entpuppen scheint, merkt er an, hier läge trotz der Prominenz der Hand kein »Handlungsfilm«, kein »Action-Film« (TC 00:14:24) vor, da eher der Blick des Protagonisten die nachfolgenden Bilder zu erzeugen scheine – eher das Auge als die Hand zu handeln scheine. Sowohl aus Farockis als auch aus Deleuze' Formulierungen ist letztlich eine phänomenologische Verknüpfung von gesehenen Händen und Handlungen, einer haptischen Aktivierung des*der Zuschauer*in und dem Verstehen von Narration ableitbar; eine Verknüpfung, die später bei Marks durch ihre Art der Konzeptualisierung haptischer Visualität als dezidiert non-repräsentativ und non-narrativ (m. E. unnötigerweise) problematisch erscheinen wird.

123 Ich komme auf diese Beobachtung in Kap. 4 zurück, da sie sich zur Beschreibung bestimmter Elemente von ASMR-Videos eignet.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

auch mehrere Bilder übergreifend auf den montierten filmischen Raum auswirken. Außerdem ist hier das tastsinnliche Element, die Close-ups der handelnden Hände, nicht nonfigurativ und asignifikant und auch nicht auf der Materialebene angesiedelt wie die manuellen Diagramme Bacons oder die Striche des umgekehrt betrachteten Rembrandts – die Hände sind diegetische Elemente und als Hände erkennbar. Insgesamt muss konstatiert werden, dass Deleuze so etwas wie filmische Tastsinnlichkeit durch deren affektive Kraft und Nähe zum Affektbild zwar *auch* innerhalb von Unterbrechungen des narrativen Flusses verortet; eine Ausklammerung repräsentierender Bilder verlangt seine Perspektive allerdings nicht.[124]

Noël Burch – Haptic space: Der ›begehbare‹ Film

In der Studie *Life to those Shadows* (1990) entwickelt Noël Burch den Begriff des »Primitive Mode of Representation« (PMR), mit dem er einen spezifischen Repräsentationsmodus bezeichnet, der von den Anfängen des Films am Ende des 19. Jahrhunderts bis etwa ins Jahr 1906 beobachtbar gewesen sei. Zwischen 1910 und 1915 habe sich dann eine andere ästhetische Organisation des Films als Standard durchgesetzt, die Burch demgegenüber als »Institutional Mode of Representation« (IMR) bezeichnet (ebd., 186). Der Primitive Mode sei durch eine Art der Raumdarstellung geprägt gewesen, die derjenigen der primitiven oder naiven Kunst ähnelte; die Entwicklung von einem flachen hin zu einem perspektivisch konstruierten und tiefenillusionistischen Raum, den die Kunst durchlaufen habe, habe sich damit im Kino erneut vollzogen:

> [F]or some twenty years the cinema had followed a path which in basic respects ›began again‹ from the universe of primitive (or naive) art and only fully rejoined the ›classical‹ representation of space between 1910 and 1915 (ebd., 162).[125]

Die Unterschiede zwischen dem Primitive Mode und dem Institutional Mode liegen laut Burch zumindest teilweise schon im ganz frühen Film präfiguriert vor, wo zwei völlig unterschiedliche Arten der Raumrepräsentation und -wirkung vorkommen; einerseits der flache, bühnenhafte und stilisierte Raum der Méliès-Filme, andererseits der Raum der Lumière-Filme, der schon durch das Setting – hier herrschen Außenaufnahmen vor, bei Méliès Studioaufnahmen – visuell dem Raum der Alltagswahrnehmung näherkommt:

> The whole visual history of the cinema before the First World War – and not only in France – thus turns on this opposition between the ›Mélièsian‹ affirmation of the surface and the affirmation of depth already implicit in Arrivée d'un train à La Ciotat (ebd., 173).

---

124 Marks setzt sich, ebenfalls mit Verweis auf Deleuze' Ausführungen zu PICKPOCKET, hinsichtlich dieses Punktes klar von ihm ab; vgl. Kap. 3.2.

125 Mit dem Verweis auf diese alternative Art der Raumkonstruktion des frühen Films entkräftet Burch auch die Kritik am vermeintlich immer und notwendigerweise zentralperspektivischen (und einer bourgeoisen Ideologie zuarbeitenden) Filmbild, die Marcelin Pleynet, Jean Thibaudeau, Jean-Louis Baudry und andere Ende der 1960er Jahre in den Magazinen *Tel Quel*, *Cahiers du Cinéma* und *Cinétheque* geäußert hatten; vgl. hierzu näher Kap. 3.3.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Dabei darf die Vermittlung eines überzeugenden Tiefraumes der gefilmten Szenen, wenn sie denn vorkommt, allerdings nicht etwa darauf zurückgeführt werden, dass die Kamera hier transparent bliebe und sich eine ihr vermeintlich ohnehin inhärente realistische Raumdarstellungsweise einfach ›ungestört‹ entfalte; vielmehr weist Burch darauf hin, dass beide Raumarten gleichermaßen Ergebnis bestimmter Techniken und Auswahlverfahren sind und ihre eigene Historizität aufweisen.

Als Faktoren, die den zweidimensionalen Look des Primitive Mode bestimmen, nennt Burch die Beleuchtung, den Kamerawinkel und die Statik der Kamera, das Setting im Studio und die Nutzung von gemalten Kulissenelementen sowie die Einstellungsgröße und die Bewegungsrichtungen und Handlungsachsen der Schauspieler*innen. Méliès, dessen Filme Burch als »clearest model« (ebd., 164) des Primitive Mode begreift, filmt die Handlung, die meist in einem gleichmäßig ausgeleuchteten Studiosetting mit gemalten Kulissen stattfindet, üblicherweise per »proscenium long shot« (ebd., 165), d. h. aus einer ähnlichen Distanz, wie sie die Besucher*innen eines Theaters zur Bühne einnehmen. Dabei bleibt die Kamera frontal und zentriert zum Geschehen sowie genau waagerecht ausgerichtet und unbewegt, während sich die Schauspieler*innen horizontal zur Kameraachse bewegen.[126]

Bewegungen der Kamera in Form von Schwenks oder von Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung durch die Szenerie hindurch werden vermieden. Kamerafahrten dienen, wenn sie eingesetzt werden, nicht dazu, die Zuschauer*innen das Setting erkunden zu lassen und an dessen räumlicher Wirkung mitzuarbeiten, sondern als Tricktechnik, die die magische Vergrößerung oder Verkleinerung von diegetischen Objekten suggeriert, wie etwa in L'HOMME À LA TÊTE EN CAOUTCHOUC (FR 1901, Georges Méliès), wo ein körperloser Kopf ›aufgepumpt‹ wird – der visuelle Effekt einer Vorwärtsbewegung der Kamera auf der optischen Achse wird also als zweidimensionale Bewegung der Ausdehnung eines Objekts in der Ebene erzählt. In ähnlicher Weise sollen Groß- oder Detailaufnahmen keine Informationen über die Nähe des*der Betrachter*in zum Gegenstand vermitteln, wie in der klassischen Repräsentationsweise, sondern werden in Totalen hineinkopiert, um einfach die Größe des jeweiligen Objekts relativ zu den anderen diegetischen Elementen anzuzeigen (vgl. Burch 1990, 165).

Der Eindruck der Flächigkeit des Raumes wird außerdem durch die Nutzung bemalter Kulissen gesteigert sowie durch die Tatsache, dass bei Méliès oft nicht nur die Orte der Handlung durch Bühnenbilder vermittelt, sondern auch Gegenstände und sogar Tiere, mit denen die Schauspieler*innen interagieren, durch entsprechend bemalte, völlig flache Requisiten ersetzt werden.[127] Zudem sind viele Bühnenbilder zwar perspek-

126 Damit radikalisiert Méliès laut Burch den theaterspezifischen Eindruck geringer Raumtiefe noch und positioniert den*die Zuschauer*in unnatürlich frontal *vor* dem Geschehen sowie vor allem *außerhalb* des Geschehens: »By adopting a rigorously centered frontality (a viewpoint that the spectator at the theatre rarely has, in fact, since only a few seats in the stalls provide it) […] Méliès considerably increases both the effect of visual flatness and the spectator's sense of externality« (ebd., 167; vgl. auch 188).

127 An anderer Stelle (Burch 1991, 161) erwähnt Burch zusätzlich »the ›non-centered quality‹ of the image« als eines der Hauptkriterien des Primitive Mode. Damit ist gemeint, dass – wie vor allem bei Méliès beobachtbar – oft viele Figuren auf der vollen Breite des jeweiligen Tableaus agieren und es schwerfällt, das narrativ signifikante Zentrum der Handlung auszumachen. Stattdessen

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

tivisch bemalt, um einen Tiefraum zu suggerieren; diese Wirkung wird aber oft dadurch untergraben, dass der Malstil schlicht wenig illusionistisch ist und sich nicht mit dem Vordergrund verbindet oder die Flächigkeit der Kulissen durch eine Studiobeleuchtung ans Licht kommt, die diese entweder nicht genug verschleiert oder sie in einigen Fällen sogar durch ungünstige Schattenwürfe gnadenlos enthüllt (vgl. ebd., 168).

Auch die Einführung des teilweisen Einfärbens der Filmbilder bleibt hinsichtlich der Wirkung auf die Raumvermittlung durchaus ambivalent, da die Wahl blauer Farbtöne für Hintergründe, die Himmel oder Landschaften zeigen, zwar einerseits den Effekt der Verblauung kopiert, den sich auch die raumillusionierende Luftperspektive in der Malerei zunutze macht, andererseits die oft unnatürlich leuchtenden Farben sowie die Tatsache, dass nur einzelne Elemente gefärbt sind und die frei von Hand oder mithilfe von Schablonen aufgetragene Farbe nicht immer präzise innerhalb der Umrisse der Elemente verbleibt, den Eindruck der Flächigkeit wiederum erhöhen. Die Filme Méliès', Ferdinand Zeccas und anderer Filmschaffenden des Primitive Mode stellen für Burch daher vor allem ›zusammengesetzte Bilder‹ dar (vgl. ebd., 170), in denen die Staffelung und Flächigkeit der Kulissen mit den Volumina dreidimensionaler Requisiten und Schauspieler*innenkörper kombiniert vorliegen, wobei vereinzelte Farbeffekte zusätzlich widersprüchliche räumliche Effekte zeitigen.

Burch wendet den Begriff des Primitive Mode also vor allem auf diejenigen frühen Filme an, in denen es nicht gelingt bzw. es auch nicht angestrebt wird, eine realistische Darstellung räumlicher Tiefe zu erzeugen. Der Weg hin zur Entwicklung des Institutional Mode ist in diesem Verständnis vor allem ein »gradual ›conquest of space‹« (ebd., 176). Die Bemühung um Raumtiefe ist dabei nicht zuletzt genreabhängig – die beliebten *chase films* hätten Dramatik und *thrill* ihrer Verfolgungsszenen in den begrenzten Räumen des Primitive Mode[128] nicht herstellen können und waren auf Außendrehs angewiesen sowie darauf, den profilmischen Raum durch Techniken wie etwa Raucheffekte im Hintergrund (die dazu beitrugen, Unschärfe zu erzeugen und den Raum tiefer wirken zu lassen) und *deep staging* zusätzlich zu betonen. Im Zuge der Verbreitung von Außendrehs diagnostiziert Burch besonders bei französischen Filmemacher*innen das Bestreben, die Weite des Sets, seine umfassende Begehbarkeit und Materialität durch die Bewegungen und Handlungen der Schauspieler*innen absichtlich ausstellen zu lassen:

---

wird der Blick aufgrund der »topological dispersion of the Primitive tableau« (ebd., 167) dazu verleitet, haltlos über dem Kader hin- und herzustreifen, was den Eindruck der Flachheit des Raumes ebenfalls verstärkt.

128 Die unbewegte frontale Kamera führt beim Primitive Mode dazu, dass Filme letztlich aus einer Aneinanderreihung von Tableaus bestehen, bei denen der Off-Screen-Space von den Zuschauer*innen visuell nicht durch Zwischenschnitte erkundbar und daher als abschließende bzw. ausschließende Grenze des Bildes auffällig ist. Entsprechend muss der Kader alles beinhalten, was für die momentane Handlung wichtig ist. Dies beschreibt Burch auch als »*autarchy of the primitive tableau*« (ebd., 173; Herv. i. Orig.; vgl. auch ebd., 183; 188). An anderer Stelle führt er die »*autarchy* and *unicity* of each frame« (Ders. 1991, 161; Herv. i. Orig.) zusätzlich auf die völlige raumzeitliche Kommunikationslosigkeit der jeweiligen Szenen untereinander zurück. Diese werden zwar narrativ als in demselben diegetischen Universum stattfindend behandelt, enthalten aber visuell keinerlei Hinweise darauf, wie genau sie raumzeitlich zusammenhängen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> Rather like a conjurer putting his wand in the hat to show that it is empty, French directors used characters to show that none of the space visibly represented is on a painted backdrop, that it can all be entered and touched, is ›haptic‹, to use the technical term psychologists of perception have derived from the Greek word for touch and juncture (ebd., 172f.).

Für Burch stellen diese Filme[129], bei denen es durch die Außenaufnahmen zwar Raumtiefe gibt, die Kamera allerdings immer noch meist frontal zum Geschehen ausgerichtet und vor allem unbewegt bleibt, also eine Art Zwischenstufe auf dem Weg zur vollen Ausgestaltung des Institutional Mode dar: Tableaux vivants nicht unähnlich seien sie eine

> *three-dimensional version of the autarchy of the primitive tableau*. […] [T]hese pictures […] remain strangely and splendidly geometric, like demonstrations of a perspective so academic that it is ›unnatural‹ (Burch 1990, 173; Herv. i. Orig.).

Zwar macht dieser Filmraum durch seine meist vollkommen gleichmäßige Ausleuchtung sowie seine zu den Seiten hin gleichmäßige Ausdehnung vor einem starren, zentrierten Kamerablick eher den Eindruck eines zentralperspektivischen Gemäldes mit bewegten Figuren als den eines filmischen Universums, wie es verschiedene Kamera- und Montagetechniken später vermitteln sollten. Dennoch muss, wie obiges Zitat verdeutlicht, bereits diese Art der Raumdarstellung mit Burch als *haptic cinema* verstanden werden, für das in seinem Verständnis zentral ist, dass der Raum auf den*die Zuschauer*in wie ein prinzipiell betretbarer, durchschreitbarer Raum mit materiell wirkenden, berührbar erscheinenden Raumelementen und Gegenständen wirkt. Der haptische Filmraum bedingt mit anderen Worten eine ganzkörperliche Affizierung des*der Zuschauer*in und den Impuls einer motorischen Aktivierung.

Dieser Eindruck einer konkreten Haptik des filmischen Raumes kann nun durch bestimmte, sich im Folgenden etablierende Techniken noch verstärkt werden: So lassen geschickt platzierte Lichtquellen durch Chiaroscuro-Effekte Raum und Gegenstände noch plastischer wirken (vgl. ebd., 178). Zusätzlich können die Fluchtlinien und damit die Dreidimensionalität der Objekte und Gebäude durch einen leicht aufsichtigen Kamerawinkel und eine dezentriert ausgerichtete Kamera deutlicher sichtbar gemacht werden. Vor allem jedoch entsteht ein haptischer Filmraum, sobald die Kamera selbst daran mitarbeitet, den Raum zu erkunden, und dessen Ausdehnung für den*die Zuschauer*in erfahrbar macht. Als besonders wirkmächtige Technik gelten Burch hier Kamerabewegungen auf der optischen Achse in Form von *tracking shots*, die – etwa in Cabiria (IT 1914, Giovanni Pastrone) – den Raum in einer Vorwärtsbewegung er-

129 Als konkrete Beispiele nennt er Zigomar (FR 1911, Victorin Jasset), L'enfant de Paris (FR 1913, Léonce Perret) und Le Roman d'un Mousse (FR 1914, Léonce Perret).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

schließen[130] oder in einer Rückwärtsbewegung zum*r Zuschauer*in hin erweitern.[131] Während auch Schuss-Gegenschuss-Verfahren, der Einsatz von *establishing shots* und andere Montagetechniken des *continuity editing* zur Erschaffung eines überzeugenden und vermeintlich konstanten diegetischen Raums beitragen, leisten die *tracking shots* mit ihrer kontinuierlichen Kamerabewegung durch den Raum, vorbei an den in Echtzeit aus unterschiedlichen Winkeln erfahrbaren Gegenständen, in besonderem Maße eine Beglaubigung ihrer Volumina und der Dreidimensionalität des Raumes insgesamt. So entstehe beim *tracking shot* durch das Set »the *tangible* proof of the three-dimensionality of ›haptic space‹« (ebd., 181; Herv. i. Orig.). Die raumerzeugende Wirkung der *tracking shots* verstärkt und stützt gleichzeitig wiederum den durch *continuity*-Techniken suggerierten diegetischen Raum; beides verbindet sich im Institutional Mode zu einem komplexen System, das die Flächigkeit des Primitive Mode verschwinden und den Screen »transparent to the voyager-subject« (ebd., 182) werden lässt. Der ›Beweis‹ des Tiefraums als in Burchs Sinne haptisch, also als prinzipiell von dem*der Zuschauer*in betretbarer und begreifbarer Raum, wird in diesem Prozess mehr und mehr von der entfesselten, ubiquitären Kamera sowie dem räumlichen Integrationspotenzial der Montage geleistet als durch *long shots*, *deep staging* und *deep-field blocking* (vgl. Burch 1991, 174). Die in den *chase films* teilweise extrem anmutende haptische Tiefe des Raumes wird mit der Etablierung des Institutional Mode und seiner technisch-ästhetischen Homogenisierung des Raums zunehmend zu einer »controlled haptic depth« (ebd.); eine Entwicklung, die Burch gegen Ende des Ersten Weltkriegs voll entfaltet sieht.

Mit dem deutschen Expressionismus kommen wiederum Filme auf, die durch die Wahl einer Mischform auffallen, bei der flache und expressionistische, wenig illusionistische Kulissen benutzt werden, diese aber dennoch durch Bewegungen der Charaktere entlang der optischen Achse bespielt werden, als ob es einen tatsächlichen Tiefraum gäbe. Burch benutzt hier zum ersten Mal das Adjektiv »tactile«, um auf die extrem stilisierte Art der Kulissenbemalung in Das Cabinet des Dr. Caligari (D 1920, Robert Wiene) hinzuweisen:

---

130 Die ersten Kamerafahrten der Filmgeschichte gehen allerdings schon auf die ab Ende des 19. Jahrhunderts entstehenden *phantom rides* zurück, bei denen die Kamera an Zügen oder anderen Fahrzeugen befestigt wurde, um Zuschauer*innen das Gefühl der Fahrt zu vermitteln; vgl. Fielding (2008[1968/69], 21). Dabei ging es allerdings weniger um den Beweis der ›Echtheit‹ des Tiefraums und dessen Vermittlung als um die Produktion einer kinästhetischen Rauscherfahrung. Burch selbst sieht die *phantom rides*, vor allem in ihrer wohl populärsten Ausgestaltung der *Hales' Tours*, als (misslingenden) Versuch des frühen Films, eine Verortung der Zuschauer*innen im diegetischen Raum zu leisten. Da dieser im Primitive Mode noch nicht passend für ein solches Vorhaben konstruiert ist, wird stattdessen darauf ausgewichen, die reale Rezeptionsumgebung zu fiktionalisieren, indem die Vorführräume wie Zugabteile ausgestattet werden (vgl. Burch 1991, 167).

131 Burch merkt hier außerdem an, dass – obwohl auch ohne Kamerabewegungen durch die oben genannten Techniken bereits filmische Haptik erzeugt werden kann – *tracking shots* »nowadays« oft als »the main guarantor of this ›hapticity‹« (Ders. 1990, 180) dargestellt würden. Ob er sich hier auf zeitgenössische filmtheoretische Argumentationen bezieht, kann leider nicht ermittelt werden; Quellen, auf die er sich mit dieser Aussage beziehen könnte, gibt er nicht an. Die Bemerkung erstaunt auch deshalb, weil er mit seiner dezidierten Kopplung des Haptik-Begriffs eben nicht an die Fläche, sondern an den Tiefraum im filmtheoretischen Diskurs um filmische Tastsinnlichkeit tatsächlich eine Ausnahme darstellt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> The film's famous graphic style presents each shot as a stylized, flat rendition of deep space, with dramatic obliques so avowedly plastic, so artificially ›depth-producing‹, that they immediately conjure up the tactile surface of the engraver's page (ebd., 184).

Die Tatsache, dass Burch den flachen Raum des Primitive Mode als Gegenkonzept zum haptischen Tiefraum des Institutional Mode setzt, bedeutet nicht, wie diese Beschreibung zeigt, dass der flache, mithilfe von Kulissen suggerierte Raum *gar keine* Reizung des Tastsinns bedingen würde; nur bezieht sich diese Reizung hier auf die bemalten Kulissen in ihrer konkreten Materialität selbst, statt auf einen illusionistischen Raum. Hier wäre zu spekulieren, ob Burch den Begriff ›taktil‹ eher mit der tastsinnlichen Wirkung von Oberflächen, ›haptisch‹ eher mit der tastsinnlichen Provokation durch Körper und Tiefräume assoziiert. Da er selbst weder diese Frage adressiert noch reflektiert, wie genau die tastsinnlich relevanten Elemente des Films *zur Diegese* verortet sind, trägt sein Verweis auf die Taktilität der Caligarischen Kulissen ein gewisses Verwirrungspotenzial.

Eventuell liegt hier der Grund dafür, dass Laura Marks sein Konzept des haptischen Filmraums fälschlicherweise genau konträr beschreibt, wenn sie das oben genannte Zitat aus dem Zusammenhang reißt und schreibt:

> The term *haptic cinema* has a brief history. The first attribution of a haptic quality to cinema seems to be by Noël Burch, who uses it to describe the ›stylized, flat rendition of deep space‹ in early and experimental cinema (SF 171; Herv. i. Orig.).

Damit stellt sie Burchs Begriff des Haptischen in die vermeintlich Riegl'sche Tradition eines Verständnisses des Haptischen als an die Fläche gebunden,[132] welches etwa auch Antonia Lant verfolgt, während Burch tatsächlich umgekehrt dezidiert eine Haptik des Tiefraums vertritt. Entsprechend erklärt er den Begriff des *haptic cinema* auch ausschließlich anhand solcher Filme, deren Settings bereits eine realweltliche Tiefräumlichkeit aufweisen. An dem Verwirrungspotenzial, das in Burchs Formulierung der ›taktilen‹ Caligarischen Kulissen steckt, nachdem er extrem ausführlich und dezidiert für eine Haptik des Tiefraums argumentiert hat, wird in jedem Fall deutlich, dass, wie ich im weiteren Verlauf der Arbeit zeigen werde, eine Binnendifferenzierung des Begriffs des Haptischen auf Basis des intentionalen Fokus dringend nötig ist, da sich hier auf den ersten Blick mindestens eine profilmische[133] Flächenhaptik (als haptische Anmutung der Kulissen) von einer diegetischen Raumhaptik (als Anmutung der Begehbarkeit und Berührbarkeit des filmischen Raumes) unterscheiden lässt.

---

132 Hier beziehe ich mich auf die in der Filmtheorie spätestens seit Antonia Lant gängige Auslegungsweise des Riegl'schen Konzeptes des Haptischen als flächenbezogen; diese Beschränkung ist allerdings keinesfalls zwingend, wie Kap. 3.1 zeigen wird.

133 Nach Souriau (1997[1951]) meint das Profilmische die »objektive Wirklichkeit, die aufgenommen wird, insbesondere alles was speziell hierfür geschaffen oder arrangiert wurde« (ebd., 157). Die Begriffe der Diegese als die filmische Welt oder das filmische Universum und des Diegetischen als »alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört« (ebd., 151), wie sie in dieser Arbeit durchgehend verwendet werden, gehen ebenfalls auf Souriau zurück.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Vivian Sobchack – Das Wissen der Finger

Mit Vivian Sobchacks filmphänomenologischen Schriften erfährt das Zusammendenken von Filmerfahrung und Tastsinnlichkeit einen bedeutenden Popularisierungsschub. Bereits in ihrem Hauptwerk *The Address of the Eye* (1992), das in der Filmtheorie die erste systematische Nutzbarmachung der existenziellen Phänomenologie zur Beschreibung cinematischer Kommunikationsstrukturen darstellt, spielen die Begriffe »haptic« und »tactile« eine große Rolle für die Öffnung der Untersuchung von Filmerleben hin auf seine verkörperten und ganzkörperlichen Dimensionen.

Grundlegend für Sobchacks Verständnis von Film als Phänomen ist dabei, im Sinne einer semiotischen Phänomenologie verkörperte Wahrnehmung und ganzkörperliches Erleben als die notwendige und unhintergehbare Basis eines *jeglichen* Sinnbildungsprozesses zu verstehen, und somit auch des filmischen. In ihrer Untersuchung des Ursprungs und des Ortes cinematischer Bedeutungsproduktion sind Sinnliches, Sinnhaftes und Sinngenerierendes immer schon miteinander verwoben (vgl. AE 6). Das heißt, das Körperliche ist mit Sobchack nicht als ein ›Außerhalb‹ des Sinnhaften zu verstehen oder als ein Erleben, welches die für den filmischen Sinnbildungsprozess notwendigen Komponenten einfach nur im Sinne eines Surplus exzessiv überschreiten würde. Auch ein Verständnis des ganzkörperlichen Filmerlebens als eine Art ›anderer Weg‹ im Sinne eines alternativen Sinnbildungsprozesses, der völlig andersartig als ein wie auch immer vorzustellender ›rein kognitiver‹ Sinnbildungsprozess zu verstehen wäre und der nur bei bestimmten Bildlichkeiten funktionierte, wie Marks' Beschreibung haptischer Visualität impliziert, ist unter einem Sobchack'schen Blickwinkel nicht haltbar. Nach Sobchack affizieren *alle* filmischen Bilder immer schon ganzkörperlich, also auch diejenigen, die eher konventionellen Bildästhetiken und Einstellungen des narrativen Kinos entsprechen.

Zentral für Sobchacks Ansatz ist dabei, dass sie Film wesensmäßig als »intentional technology« (AE 165), als die Präsentation der Wahrnehmung eines Anderen fasst. Der Filmkörper ist bei ihr vor allem darüber für uns als Entität (und sogar als Subjekt) erfahrbar, dass er eine intentionale, also gerichtete bzw. sich richtende Wahrnehmung der Welt präsentisch darstellt und dabei, auch um seine eigene Verstehbarkeit zu sichern, auf Strukturen der verkörperten Weltwahrnehmung zurückgreift, die denen menschlicher Wahrnehmung ähnlich sind. In seiner Fähigkeit, das ›Leben mit dem Leben selbst‹ auszudrücken und dabei die uns bekannten (und von uns verstehbaren) Strukturen direkter Erfahrung zu nutzen, sei der Film wesensmäßig von anderen Kunstformen, und dabei speziell von denjenigen der unbewegten Bilder wie Fotografie und Malerei, verschieden (vgl. AE 5). Insofern als Film eine spezifische Erfahrung (eines Ausschnitts der Welt bzw. des Lebens) sowohl repräsentiert bzw. ausdrückt als auch dieses Erfahren scheinbar lebendig und in Echtzeit erneut präsentiert, ist er ›Ausdruck einer Erfahrung durch Erfahrung‹; eine Formulierung, mit der sich Merleau-Ponty noch auf die Philosophie und auf die Sprache bezog und die Sobchack für den Film als ein Kommunikationssystem übernimmt, welches speziell die Teilbarkeit direkter, präsentischer Erfahrung und deren Ver-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

mittelbarkeit zwischen Filmemacher*in[134], Filmkörper und Zuschauer*in ins Zentrum stellt: Film als Medium ist einzigartig darin, direkte existenzielle Erfahrung, die normalerweise an *ein* verkörpertes Bewusstsein gebunden ist, zu öffnen und die drei Körper von Filmemacher*in, Film und Zuschauer*in so in eine intersubjektive Beziehung zueinander zu setzen, in der jeder der Körper sowohl einen Ausschnitt der Welt wahrnimmt als auch diese Wahrnehmung der Welt gegenüber sichtbar, hörbar und fühlbar ausdrückt[135] (vgl. AE 8f.).

Hier tauchen nun das erste Mal die Begriffe »haptic« und »tactile« in ihrer Argumentation auf. Sobchack charakterisiert unser verkörpertes Sehen des Films als einen Prozess, bei dem gilt:

> [W]e speak back to the cinematic expression before us, using a visual language that is also *tactile*, that takes hold of and actively grasps the perceptual expression, the seeing, the direct experience of that anonymously present, sensing and sentient »other«.
>
> Thus, the film experience is a system of communication based on bodily perception as a vehicle of conscious expression. It entails the visible, audible, kinetic aspects of sensible experience to make sense visibly, audibly, and *haptically* (AE 9; m. Herv.).

Hier wird erstens deutlich, dass Sobchack die Begriffe »tactile« und »haptic« als austauschbar und gleichwertig im weiten Sinne von ›tastsinnlich‹ oder ›auf den Tastsinn bezogen‹ verwendet. Zweitens erscheint diese Art des tastsinnlichen Erlebens vor allem

134 Hier spezifiziert Sobchack, dass sie sich mit dem Begriff »filmmaker« nicht auf eine Einzelperson, sondern tatsächlich auf die »concrete, situated, and synoptic presence of the many persons who realized the film as concretely visible for vision« (AE 9) beziehe. Die Wahrnehmung dieses Kollektivs sei damit im Film selbst nur noch indirekt repräsentiert bzw. durch einen Filmkörper vermittelt, der diese im Modus seines eigenen direkten und intentionalen Wahrnehmungsaktes präsentiere. Wenn nun auch der Filmkörper aus mehr als der konkret situierten und intentional wahrnehmenden Kamera bestehend gedacht werden muss und eben auch Montage und andere Bearbeitungen des Filmmaterials miteinbezieht, wird deutlich, dass die Unterscheidung zwischen diesen beiden kollektiven bzw. zusammengesetzten Körpern nicht selbst im Film sichtbar ist, sondern tatsächlich intellektuell gezogen werden muss, und zwar auf Basis des Wissens um einen unhintergehbaren Eigensinn des Mediums, der die Intentionalität und direkte Erfahrung des Filmemacher*innenkollektivs immer einer Brechung unterziehen wird.

135 Dass hier bei allen drei Körpern von einer völligen Vergleichbarkeit der Reversibilität von Wahrnehmung und Ausdruck und einer allseitig gleichen Kommunikabilität und Intersubjektivität ausgegangen wird, wirkt m. E. allerdings eher als Versuch, den Gegenstand Film in eine ›schöne‹, symmetrische Theorie hineinzuschreiben. So kann dem Filmkörper, vor allem in Form der Kamera, zwar die Möglichkeit der direktionalen Weltwahrnehmung zugestanden werden; im Moment seines Wahrgenommen-Werdens durch den*die Zuschauer*in figuriert er aber dennoch nicht als wahrnehmendes Gegenüber, das nun wiederum auf die ausgedrückte Wahrnehmung des*der Zuschauer*in reagieren könnte (vgl. hierzu auch Liebsch 2013, 142f.). Jennifer Barker spinnt die Annahme einer starken und gleichwertigen Kommunikation ›in alle Richtungen‹ und einer alle drei Körper umfassenden Intersubjektivität noch weiter, indem sie Film dezidiert als Körper beschreibt, der in Echtzeit auf den*die Zuschauer*in reagiere: »We *cause* the film to erupt in sound and music in a given moment in the same way that we inspire a close-up with our desire for a closer look or provoke an action film's aggressive tracking shot with our desire to catch up to the fleeing villain« (TE 148; Herv. i. Orig.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

als eine aktive Zuwendung zum und Beschäftigung mit dem Film, der seinerseits das ganzkörperliche Erleben des*der Zuschauer*in adressiert und involviert, um sein eigenes Erleben im selben Modus vermittelbar zu machen. Drittens macht Sobchack die Verbindungen zwischen tastsinnlicher Erfahrung und kognitiver Sinnerzeugung stark; die sehende Beziehung zum Film ist eine des verkörperten, durch haptische und kinästhetische Erfahrung informierten, sowohl buchstäblichen als auch übertragenen Begreifen-Könnens der filmischen Perzeption und/als bewusster Expression. Viertens besteht offenbar eine privilegierte Beziehung zwischen kinetischen Wahrnehmungsmodi der Kamera, die sich intentional wahrnehmend durch den (profilmischen) Raum bewegt, und dem Potenzial der aufgenommenen Bilder, einen diegetischen Raum entstehen zu lassen, der von den Zuschauer*innen wiederum »haptically« erlebt und verstanden werden kann.[136]

Es klingt damit bereits an, dass die Verortung des*der Zuschauer*in in einem durch die Bewegung der Kamera (und den Schnitt) produzierten und erschließbar gemachten diegetischen Raum tatsächlich – und damit anders als bei Marks – eine zentrale Rolle für die tastsinnliche Affizierung spielt sowie dass die Adjektive des Tastsinnlichen sich hier bei weitem nicht nur auf eine Oberflächentaktilität der Haut beziehen, sondern den Film als ganzkörperliche Erfahrung markieren, die sich auf und in der Haut, in den Muskeln und den Eingeweiden abspielt. Das Haptische dient Sobchack darüber hinaus zur Veranschaulichung der synoptischen und synästhetischen Funktionsweise der sinnlichen Wahrnehmung, hat also Anklänge an McLuhans Verständnis des Tastsinns als *sensus communis*. Mit Merleau-Ponty versteht sie die Sinne, die abseits phänomenologischen Denkens oft als diskrete Zugänge zur Welt intellektualisiert würden, als ein einheitliches System, mit dem sich der agierende und wahrnehmende Leib der Welt zuwendet:

> The senses are different openings to the world that cooperate as a *unified system* of access. The lived body does not have senses. It is, rather, sensible. […] The co-operative modalities and commutative system of the bodily senses that structure existential perception are called *synaesthesia*. As a perceptive body, I am able to see texture. My sense of sight is pervaded by my sense of touch (AE 77; Herv. i. Orig.).

Synästhesie bezeichnet bei Sobchack also keineswegs das klinisch-neurologische Konzept einer Normvariante der Wahrnehmung (vgl. Kap. 1, Fußnote 4 dieser Arbeit), sondern die fundamentale Verfasstheit jeglicher Sinneswahrnehmung. Entsprechend stellt sie anhand von Studien mit Blinden[137] heraus, die nachweisbar fähig waren, perspektivisches Zeichnen zu verstehen und selbst zu produzieren, dass Perspektive als eine Verortung zur Welt nicht zwingend auf den Sehsinn zurückgreifen muss, sondern durch ein multisensorisches, synästhetisches »*bodily system*« erfahren wird, das erst sekundär im Konzept der Perspektive als »*theoretical system*« intellektualisiert wird: »Thus, […] *haptics includes perspective*« (AE 82; Herv. i. Orig.). Umgekehrt ist also plausibel anzunehmen,

136 Insgesamt erinnern ihre Formulierungen hier an Noël Burchs Beschreibungen des *haptic cinema*, wobei sie »haptically« noch stärker als Burch als synonym mit ganzkörperlicher Erfahrung zu verwenden scheint.

137 Sie referiert hier den Aufsatz »Pictures and the Blind« von John M. Kennedy (in: *Journal of the University Film Association* 32, 1980, S. 11–22).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

dass visuelle Information über die Verortung der Betrachter*innen im und ihre Ausrichtung zum Raum immer auch den Tastsinn mitadressiert bzw. wiederaufruft, der an der Entwicklung der Verortetheit – als verstehbares Konzept sowie als Erlebnisqualität – zuallererst beteiligt war. Auf Film bezogen ist in der Sobchack'schen Logik die tastsinnliche Affizierung durch den diegetischen Raum entsprechend besonders stark, wenn die intentionale Wahrnehmung des Films, also das perzeptive Verhalten des Films als Wahrnehmungssubjekt, besonders leicht von den Zuschauer*innen inkorporiert werden kann – auch wenn diese Inkorporierung nie vollständig ist (vgl. AE 177ff.).[138]

Noch spezifischer um tastsinnliche Erfahrung geht es Sobchack dann in ihrem Aufsatz »What My Fingers Knew. The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh«[139], in dem sie sich noch eingehender mit der synästhetischen Wirkmacht von Film auseinandersetzt. Sie geht hier zunächst von der Beobachtung aus, dass in Filmkritiken oft von taktilen, kinästhetischen, viszeralen, olfaktorischen und gustatorischen Filmwirkungen die Rede ist, diese in der bestehenden Filmtheorie aber nicht einholbar erscheinen. Letztere stelle die Beschäftigung mit somatischen Filmwirkungen entweder unter Verdacht, in den unwissenschaftlichen, schwammigen Sprachgestus früher humanistischer Schriften über Film zurückzufallen (vgl. Dies. 2004a, 56; 58), oder missachte solche Wirkungen

138 Diese Inkorporierung wird laut Sobchack einerseits dadurch erleichtert, dass die Wahrnehmung des Films und die menschliche Weltwahrnehmung strukturell ähnlich seien, die »instrument-mediated perception« (AE 175) des Films also ›normalerweise‹ relativ anthropomorph (vgl. AE 21) wirke, andererseits dadurch, dass der Film sein eigenes Wahrnehmungshandeln – sowie den Verweis auf die technische Basis seiner Wahrnehmung – oft verschleiere. So würden die Zuschauer*innen oft qua Suture so über das narrative Blickgeschehen in die Erschließung des filmischen Raums eingenäht, dass die Subjektivität des Films praktisch anonym und implizit bleibe (vgl. AE 228). Eine andere Strategie bestehe darin, dass sich der Film vorübergehend die perzeptive Subjektivität von Figuren ›ausborge‹ (»narrational appropriation«; AE 238). Die Beobachtung, dass Film oft daran arbeite, seine technische Wahrnehmung zu verschleiern, und damit auch die Differenz zur menschlichen, die im Gegensatz zur filmischen Wahrnehmung ihre konkrete körperliche Verortung und Perspektive eben *nicht* – zumindest nicht auf dieselbe Weise – transzendieren kann, steht natürlich in einem gewissen Spannungsverhältnis zu Sobchacks Betonung einer Ähnlichkeit menschlicher und filmischer Wahrnehmung. Diese relativiert sich allerdings im weiteren Verlauf von *The Address of the Eye* sowie auch in ihrem späteren Artikel »What My Fingers Knew«. Dort schreibt sie: »It [the film's body, S.K.] is not anthropomorphic, but it is also not reducible to the cinematic apparatus […], it is discovered and located only reflexively as a quasi-subjective and embodied ›eye‹ that has a discrete if ordinarily prepersonal and anonymous existence« (Dies. 2000, o. S.). Insgesamt muss man sicherlich festhalten, dass der Eindruck einer verstehbaren und nicht zuletzt auch dadurch unauffälligen Wahrnehmung des Filmsubjekts mehr auf unserer Vertrautheit mit bestimmten filmischen Codes der Raumvermittlung und Narration beruht als auf einem anthropomorphen filmischen Wahrnehmungshandeln, weswegen Sobchack auch an Lady in the Lake (USA 1947, Robert Montgomery) zeigen kann, dass gelegentliche »narrational appropriation« dieses naturalisieren kann, »existential appropriation« als eine Art durchgängige Maskerade des Films als menschlicher Körper aber nicht (AE 238).

139 Entstanden auf Basis eines Vortrags im Rahmen des Symposiums »Special Effects/Special Affects: Technologies of the Screen« in Melbourne am 25. März 2000; im April 2000 dann zunächst in der Ausgabe 5 der Online-Zeitschrift *Senses of Cinema* veröffentlicht. 2004 gekürzt und mit leichten Änderungen als Teil des Sammelbandes *Carnal Thoughts* (2004a) publiziert. Ich beziehe mich im Folgenden auf beide Versionen; die Online-Version erlaubt dabei leider keine Angabe von Seitenzahlen, bietet aber stellenweise ausführlichere Formulierungen und Hervorhebungen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

als ›krude‹, basale physiologische Reflexe, »that do not pose major questions of meaning« (ebd., 60). Dass im Gegenteil von der Existenz einer »somatic intelligibility« von Filmen sowie von einer »somatic intelligence« des*der Zuschauer*in auszugehen ist, dass Filme also bereits auf einer vorsymbolischen Ebene auf Basis ihres ganzkörperlichen Affizierungspotenzials eine spezifische Art von Sinn erzeugen können, erläutert sie dann anhand von Beobachtungen, die sie während ihrer eigenen Seherfahrung des Films The Piano macht. Generell konstatiert sie hier zunächst, dass The Piano zu einer Gruppe von Filmen gehöre (zu der auch Linda Williams' *body-genre*-Filme zählten; vgl. Williams 1991), die sinnliche Erfahrung sowohl narrativ in den Fokus stellten und explizit ins Bild setzten, als auch »in a more backgrounded manner« vermittelten – »that is, not just in the content of their imagery or sound or narrative focus, but through the kinetic activity and sensory experience of what I have, in The Address of the Eye, called the ›film's body‹« (Dies. 2000, o. S.). Während bspw. im Hinblick auf Neurodiversität und den Zusammenhang von Neurodivergenz mit spezifischen Wahrnehmungsgewichtungen (vgl. Kap. 1 dieser Arbeit) sicher diskutabel ist, ob die Vermittlung eines Eindrucks von Sinnlichkeit über die Ebene der bild- und tonästhetischen Mittel gegenüber ihrer narrativen Thematisierung immer eine ›hintergründige‹ Art der Vermittlung darstellt, ist hier herauszustellen, dass bei Sobchack die beiden Ebenen hinsichtlich ihres somatischen Affizierungspotenzials nicht in einem Ausschluss- oder Störverhältnis zueinander stehen. Obwohl manche Filme also auf beiden Ebenen sinnlich affizieren, während andere Sinnlichkeit primär über das Erleben der Figuren vermitteln, spricht Sobchack hier lediglich von verschiedenen »ratios (or rationalities)«, nicht von einer irgendwie quantitativ zu verstehenden, relativen ›Unsinnlichkeit‹ letzterer Filme: »I would maintain that *all* films engage the sense-making capacity of our bodies« (Dies. 2004a, 62; Herv. i. Orig.).[140]

Konkret bezieht sie sich dann auf die erste Einstellung von The Piano, die als ein »unidentifiable image« (ebd.) eine Art Muster aus vertikalen Streifen in Rosa- und Beigetönen zeigt, deren Farb- und Helligkeitsabstufungen verschwommene Übergänge aufweisen. Obwohl diese Ansicht erst im darauffolgenden Gegenschuss als die subjektive Sicht der Protagonistin Ada durch ihre vors Gesicht gehaltenen Hände gekennzeichnet wird, betont Sobchack, dass ihre Finger bereits ›wussten, worauf sie schaute‹:

> From the first (although I didn't consciously know it until the second shot), my fingers *comprehended* that image, *grasped* it with a nearly imperceptible tingle of attention and anticipation and, offscreen, »felt themselves« as a potentiality in the subjective and fleshy situation figured onscreen (ebd., 63; Herv. i. Orig.).

Dieses eher reflexhafte als reflektierte Verständnis, dass es sich bei den unscharfen, rosafarbenen Streifen um Finger handelt, bezeichnet Sobchack als »carnal comprehension«; es sei ein erspürtes Wissen, bei dem ›diese‹ Finger, die es erkennt, nicht klar ›dort‹ auf der Leinwand oder ›hier‹ an Sobchacks eigenem Körper verortet erscheinen, somit

140 Gestützt wird ein solches Verständnis Sobchacks einerseits durch ihre generelle, schon *The Address of the Eye* durchziehende Konzentration auf eher klassische Filmbildlichkeiten und deren Affizierungspotenzial, andererseits durch ihre Hinzurechnung von Linda Williams' *body-genre*-Filmen zum Korpus besonders sinnlicher Filme, da auch Williams sich eher mit diegetischen Körpern als mit der Ästhetik der filmischen Mittel auseinandersetzt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

keinem festen Subjekt zugeordnet sind, sondern »ambiguously both offscreen and on« (ebd.) gefühlt würden. Erfahrungen aus anderen Sinnesmodalitäten und körperliche Erinnerungen an ganze Phänomenkomplexe – wie Haut evozierende Farbtöne plus Wärme plus Berührung – arbeiten damit schon vorbewusst stark am Erleben und Deuten audiovisueller Reize mit. Diese präreflektive Dimension der Sinnerzeugung ist nach Sobchack in jedem Film gegeben, wird aber oft erst dann bewusst, wenn das identifizierende Sehen durch die technisch-ästhetische Beschaffenheit des Bildes behindert oder verzögert wird.[141] Sobchack benutzt hier das Begriffspaar objektiv und subjektiv, um die verschiedenen Bildarten zu kennzeichnen, die ihre Objekte entweder vorenthalten oder problemlos zeigen;[142] *beide* Bildarten erlauben dabei eine präpersonale »ambient identification« (Dies. 2000, o. S.; Fußnote 45)[143] mit Dingen und Materialitäten *onscreen*:

> Certainly, my experience of the opening »subjective« shot of The Piano provides evidence of this prepersonal and globally-located bodily comprehension, but this »ambient« and carnal identification with material subjectivity also occurs when, for example, I »objectively« watch Baines – under the piano and Ada's skirts – reach out and touch Ada's flesh through a hole in her black woolen stocking (Dies. 2000, o. S.).

Sobchack spricht von einem taktilen Schock, den die per Close-up beobachtete Berührung auslöst, der aber nicht das Empfinden nur *eines* Körpers mitvollzieht (also nicht nur Adas, Baines' oder die des Filmkörpers), sondern als eine ambivalente, vage und zerstreute (diffusive) Empfindung von Tastsinnlichkeit auftritt, bei dem man gleichzeitig all diese Körper ›ist‹[144] sowie auch immer noch sein eigener bleibt, dessen Sensibilität

---

141 Hier sind klare Parallelen zu Marks' *haptic image* erkennbar; Sobchack benutzt sogar Marks' Ausdruck der »baffled vision«, den sie einem Vortrag Marks' auf dem Jahrestreffen 1996 der Society for Cinema Studies in Dallas entnommen habe. Dennoch erlaubt m. E. Sobchacks Entwurf eher die Inklusion des somatischen Affizierungspotenzials auch leicht erkennbarer Bilder, das schließlich, auch wenn die Bilder keine Reflexion über ihre Medialität erzwingen, weiterhin gegeben ist; Marks formuliert hier eher in Art einer Exklusion (vgl. Kap. 3.2).

142 Objektive und subjektive Bildarten in Sobchacks Sinn sind also vergleichbar mit Marks' Begriffen optischer und haptischer Bilder. Sobchacks Begriffswahl ist hier mindestens verwirrend, da »subjektiv« gerade hinsichtlich der Anfangsszene von The Piano dann *sowohl* eine subjektive Kamera im Sinne eines POV-Shots der Protagonistin meint *als auch* eine Bildart, die eine fluide Einfühlung in die ›Subjektivität des Materials selbst‹ (»materiality itself«; »material subjectivity«) erlaubt. Beides kann, wie hier, zusammenfallen, muss dies aber nicht, weswegen die Nutzung unterschiedlicher Begriffe nötig wäre, die ›materialästhetisch subjektive‹ von ›narrativ subjektiven‹ Einstellungen differenzieren.

143 Diesen Begriff übernimmt sie ebenfalls von Marks, die damit eine Art der Identifikation mit dem Bild bezeichne, »that is not located in a single subject position or self-displacements in narrative characters« (ebd.).

144 Auffällig ist hier ihre Formulierung der Gleichzeitigkeit dieser auf unterschiedliche Körper gerichteten tastsinnlichen Mitvollzüge, die sie etwas später im Text dagegen als eine Oszillationsbewegung beschreibt. Die Frage nach der spezifischen phänomenologischen Struktur tastsinnlicher Eindrücke im Kino beantwortet sie unter Verweis auf die somatische Fundiertheit von sowohl Sinn als auch Sprache so, dass wir es *sowohl* mit einer konkreten (»literal«) *als auch* mit einer figuralen (d. h. über die »figural objects of bodily provocation on the screen« vermittelten) Erfahrung zu tun haben – im Deutschen transportiert m. E. der Ausdruck der ›buchstäblichen Erfahrung‹ diese pro-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

als Ganzes als auf andere hin geöffnet und damit – obwohl durch die Audiovisualität des Films sensorisch reduziert – als erhöht erlebt wird. Diese Gemengelage, bei der Gefühle und Bedeutungen keinen klaren Erzeugungsort mehr haben, sondern sich gerade aus der Konjunktion und Reversibilität menschlicher und technischer Wahrnehmungskörper ergeben, konstituiert den*die Filmzuschauer*in als *cinesthetic subject*[145]. Interessanterweise benutzt Sobchack den Begriff taktil, um sich sowohl auf das Erleben passiven Berührt-Werdens als auch auf dasjenige aktiven Berührens zu beziehen; als Tastorgane werden dabei sowohl die Haut als auch die Finger angesprochen: »[M]y Fingers […] are everywhere – not only in the touching, but also in the touched« (ebd., o. S.).

Festzuhalten bleibt zur Frage des Tastsinnlichen und seinen Begriffen bei Sobchack, dass sie den Begriff ›taktil‹ dem Begriff ›haptisch‹ generell vorzieht, beide untereinander aber nicht differenziert, sondern im weitesten Sinne als ›den Tastsinn betreffend‹ benutzt. Allgemein ist zu konstatieren, dass auch mit Sobchack das Denken einer tastsinnlichen Affizierung durch Film multidimensional möglich ist, indem sie sich erstens nicht zwingend auf Flächen konzentriert, zweitens dieses Potenzial auch leicht erkennbaren und narrativ instrumentalisierten Bildern zuspricht und drittens auch die Möglichkeit eines taktilen Mit- oder Nachvollzugs des Erlebens beobachteter diegetischer Figuren betrachtet. Allerdings führt ihre Konzentration auf die Bedeutung des Films als – zuallererst und wesensmäßig – Wahrnehmung eines anderen, wahrnehmend im Raum agierenden Subjekts dazu, dass sie sich (sozusagen in entgegengesetzter Richtung zu Marks, aber ebenfalls extrem) vor allem in *The Address of the Eye* insgesamt wenig für eher experimentelle, ungegenständliche und unräumliche Ästhetiken interessiert. Gerade weil Sobchack Film essenziell als ein eigenes Wahrnehmungssubjekt begreift, durch dessen Augen wir sehen, dessen Körper uns dabei aber ›normalerweise‹ implizit bleibt,[146]

---

duktive Doppeldeutigkeit von *sense* und die Reversibilität zwischen sprachlichem Sinn und sinnlicher Erfahrung recht gut. Dabei ist die filmisch provozierte Tasterfahrung gegenüber einer realen Tasterfahrung sowohl sinnlich reduziert (auf eine Vermittlung durch nur zwei Sinnesmodalitäten) als auch gesteigert, durch eine Art sinnlichen ›Rebound‹, in dem sich der*die Zuschauer*in auf seine*ihre eigene Körpererfahrung reflexiv zurückwendet, da das Objekt *onscreen*, auf das sich das Erfahrungsbegehren (*sensual desire*) eigentlich richtet, eben nicht vollständig erfühlbar ist: Was erlebt wird, ist entsprechend eine Form des »consciously ›other‹ directed« »self touching« (ebd., o. S.). Vor allem auf die Punkte der Gerichtetheit des Erfahrungsbegehrens und die Frage ihrer Oszillation wird in Kap. 4.4 noch ausführlicher zurückzukommen sein.

145 Diesen Terminus entwickelt Sobchack aus den Begriffen »cinema«, »synaesthesia« und »coenaesthesia« (Zönästhesie). Die Zönästhesie, abgeleitet von griechisch κοινός *koinós* ›gemeinsam‹ wörtlich mit (All-)Gemeingefühl zu übersetzen, bezieht sich auf nicht lokalisierbare, globale Empfindungen des Körpers; die Verwendung des Begriffs ist allerdings je nach Fachdiskurs unterschiedlich. In der Psychopathologie werden damit bspw. oft Dysästhesien, also Missempfindungen, bezeichnet, während sich Sobchack auf Richard Cytowics Verständnis der Zönästhesie als der ursprünglichen Verbundenheit und Horizontalität, also Un-Hierarchisiertheit der Sinnesmodalitäten bei Kleinkindern bezieht (Sobchack 2004a, 68f.). Während Sochack zunächst so formuliert, als sei das *cinesthetic subject* eine Art Gemeinkörper, ein aus allen Komponenten des Gesamtkomplexes Film zusammengesetzter Wahrnehmungskörper (vgl. ebd., 67), legen ihre späteren Ausführungen nahe, dass sie damit die spezifische Subjektivität bezeichnet, die wir als Filmzuschauer*innen in der Filmerfahrung erlangen (vgl. ebd., 71).

146 »[T]he film's interpersonal and intersubjective visibility is given to me uniquely from the ›inside out‹ […]. Thus, the ›hypothetical‹ or ›invisible‹ term in my encounter with the film as an other's

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

parallelisiert sie experimentelle, flache, opake und technisch selbstreflexive Bildästhetiken, wie sie uns etwa im Materialfilm begegnen, mit einer pathologischen Konzentration von hypochondrischen, kranken oder durch Alterungsprozesse physisch eingeschränkten Menschen auf ihre eigenen Körper und deren erschwerte Wahrnehmung und Weltbezüglichkeit (AE 218); kurz, zu Subjekten, die eine »hermeneutic relation« ihrem eigenen ›Fleisch‹ gegenüber einnehmen (ebd.). Solche Filmbilder, die ›von ihrem eigenen Körper besessen‹ und ›der Welt entfremdet‹ seien, haben in Sobchacks Logik nur darin einen Wert, uns die (Körper-)Wahrnehmung ebensolcher diegetischer Figuren zu vermitteln (vgl. ebd.).

Die Grundstruktur, Film primär als Wahrnehmungssubjekt zu lesen, führt darüber hinaus zu einer Einengung ihrer Perspektive, die eigentlich durchaus fruchtbar unterscheidet in transparente Filmbilder, durch die hindurch wir auf die vom Film wahrgenommene Welt schauen, während uns der Körper des Films bloß implizit als ihre Möglichkeitsbedingung gegeben ist, und opake Filmbilder, die eine hermeneutische Ausrichtung unsererseits auf den Filmkörper als Ausdruck (s)einer Wahrnehmung provozieren. Ebenso wie ich mich entweder mehr auf die Objekte in der Welt ausrichten kann, die ich wahrnehme, oder mehr mit meiner eigenen Wahrnehmung beschäftigt sein kann (etwa, wenn ich ein Kippbild oder eine optische Illusion anschaue), sind Filmbilder für Sobchack also mal (bzw. normalerweise) primär als Perzeption (eines Anderen), mal (bzw. in seltenen Fällen) primär als Expression (dieser seiner Wahrnehmung uns gegenüber) intelligibel; expressiv meint damit bei Sobchack also immer ›die eigene Wahrnehmung ausdrückend‹. Ich meine, dass opake Filmbilder damit noch nicht vollständig auf ihre Wirkmechanismen und Bedeutungshorizonte hin befragt sind, sondern dass diesseits einer hermeneutischen Beziehung der Zuschauer*innen zum Film, die einer Beschäftigung mit der technischen Entstehungssituation[147] des Films entspricht, ebenfalls danach zu fragen wäre, was es *(tast-)sinnlich* und *für uns* bedeutet, wenn opake Filmbilder tatsächlich die Anmutung einer nach außen hin dargestellten, den Film als uns gegenüberstehendes Objekt materialisierenden, auf der Ebene des Screens wahrnehmbar werdenden ›Haut‹ entfalten.

---

activity of viewing and its visible images is the film's ›visual body‹. […] I see no ›visual body‹, but I do see a *visible conduct*« (ebd., 138; Herv. i. Orig.).

147 Sobchack schreibt, auch ein »Bugs Bunny cartoon« oder ein »computer-generated short«, kurz »*all* film presents not only the seen but also the seeing« (ebd., 134; Herv. i. Orig.). Die Rede vom ›Sehen‹, das Filme ausdrücken, erscheint mir allerdings gerade in Bezug auf Trickfilm und CGI als zu stark auf der Parallelität der Funktionsweise von Kamera und menschlichem Auge aufgebaut. Hier wäre mit Lev Manovich (2016) darüber nachzudenken, wann die Metapher des*der Maler*in bzw. des »kino-brush« (ebd., 40), die er für die Bilder des digitalen Post-Cinema in Anschlag bringt, treffender wäre. Die Relevanz der Frage nach der Wahrnehmbarkeit einer »manual construction of images in digital cinema« (ebd., 22) wird auch durch die oben erwähnten kognitionswissenschaftlichen Befunde zu neuronalen Nachvollzügen beobachteter Bearbeitungsspuren gestützt; s. hierzu näher Kap. 4.2.5.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Steven Shaviro – Taktilität und Masochismus

In *The Cinematic Body* (1993) argumentiert Steven Shaviro, teilweise in Form einer Polemik, gegen psychoanalytisch ausgerichtete Filmtheorien, die den*die Zuschauer*in vor allem seit Laura Mulveys einflussreichem Aufsatz »Visuelle Lust und narratives Kino« (1975) unter Generalverdacht stellten, eine voyeuristische Herrschaft des Blicks (*mastery of the gaze*) über das Filmbild auszuüben. Dagegen argumentiert Shaviro für eine ›Ästhetik des Masochismus‹, die er als grundlegenden Teil jeder Filmerfahrung begreift. Darunter versteht er eine Passivierung des*der Zuschauer*in, die sich aus der Differenz der filmischen Wahrnehmung zur menschlichen Wahrnehmung ergibt sowie aus der Erfahrung, dieser differenten Wahrnehmung bei der Filmerfahrung unterliegen zu müssen. Die Unterwerfung unter die Wahrnehmung des Films und das damit einhergehende Erleben der eigenen Passivierung bildeten dabei eine eigenständige, zentrale und bislang in der Filmtheorie vernachlässigte Dimension der Lust und der Gratifikation – eine bejahende Haltung, für die Shaviro auf den Begriff des Masochismus zurückgreift.

Statt der Annahme eines aktiven, souveränen Sehens der Filmbilder, dem es um ein Verstehen des Gesehenen als Repräsentation der gefilmten Objekte, Körper und Ansichten geht, verweist Shaviro auf das Vermögen von Filmbildern, eine ›visuelle Faszination‹ (*visual fascination*) auszuüben, die den*die Zuschauer*in ergreift, bannt und gefangenhält und in eine Beziehung *zum Bild selbst als Bild* setzt: »Our gaze is suspended; we are compelled merely to regard these images, in their strangeness, apart from our knowledge of what they represent« (Ders. 2011[1993], 30).[148] Jean-Luc Godards Detailaufnahmen von Kaffee und einem Kieselstein in Week end (Weekend, FR 1967) und 2 ou 3 choses que je sais d'elle (Zwei oder Drei Dinge, die ich von ihr weiß, FR 1967), die Shaviro hier beschreibt, haben zwar durch ihre »aberrant scale and unfamiliar lighting« (ebd., 29) einen verfremdenden Effekt; wichtig ist aber, dass Shaviro das Vermögen, visuell zu faszinieren, nicht an ›unlesbare‹ Bilder knüpft – Film bedeutet generell eine ›unmenschliche‹ Art der Wahrnehmung und Wiedergabe von Welt, und die »alien beauty« seiner Darstellungen »insist[s] before, and persist[s] beyond, the act of recognition« (ebd., 29). Mit Benjamin, Vertov, Bresson und Deleuze betont er die Fähigkeit von Film, die Wahrnehmung von den Normen und Restriktionen menschlicher Wahrnehmung zu befreien:

> [F]ilm crosses the threshold of a new kind of perception, one that is below or above the human. This new perception is multiple and anarchic, nonintentional and asubjective […] The automatism and nonselectivity of mechanical reproduction make it possible for cinema to break with traditional hierarchies of representation and enter directly into the realm of matter, life, and movement (ebd., 31f.).[149]

148 Den Begriff der Faszination übernimmt Shaviro hier von Maurice Blanchot; ich greife ihn in Kap. 4.2.3 erneut auf.

149 Hier ist anzumerken, dass Shaviro mit Deleuze ausdrücklich gegen eine phänomenologische Position argumentiert, mit der eine solcherart unmenschliche Wahrnehmung vermeintlich nicht denkbar sei. Tatsächlich erinnern Shaviros Formulierungen hier aber an das, was der späte Merleau-Ponty in *Das Sichtbare und das Unsichtbare* als den unmenschlichen Grund der Wahrnehmung, als *être brut* oder ›rohes Sein‹ beschrieben hat (vgl. Good 1998, 256); auch Merleau-Pontys frühere Beschreibungen der Allgemeinheit und Anonymität als Dimensionen der Wahrnehmung (vgl. PhW

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Während jede Aufnahme bereits eine Auswahl aus dem Horizont des Filmbaren darstellt und eine »nonselectivity« daher sicher nicht in dieser Positivität postuliert werden kann, bleibt der zentrale Punkt an Shaviros Argumentation hier, dass Film erstens schon auf der Ebene der Aufzeichnung als technische, optomechanische Registrierung von Licht- und Tonphänomenen radikal anders als die menschliche, subjektzentrierte, intentionale, verkörperte und fest verortete Wahrnehmung funktioniert und damit in der Lage ist, »raw contents of sensation, without the forms, horizons, and contexts that usually orient them« (ebd.) festzuhalten. Zweitens erzeugt auch die Montage, die – selbst noch in Form des unsichtbaren Schnitts – die Zuschauer*innen immer mit Kombinationen aus Ansichten konfrontiert, die im Vergleich mit der natürlichen Wahrnehmung als disparat angesehen werden müssen, eine direkte körperliche Affizierung, die immer schon exzessiv ist und einen distanzierten, ausdeutenden Bezug umgeht: »I have already been touched and altered by these sensations, even before I have had the chance to become conscious of them« (ebd., 46).

Mit Benjamin begreift er die auf die Zuschauer*innen einströmenden, gewaltsam ihnen bestimmte Wahrnehmungen aufzwingenden Filmbilder als taktil. Dabei führt er die gewaltsame Bemächtigung der Wahrnehmung der Zuschauer*innen durch den Film bereits auf die technische Basis der Bewegungsillusion zurück, bei der die Schnelligkeit der Bildwechsel die menschliche Wahrnehmung zwingt, Bewegung wahrzunehmen, die tatsächlich nicht existiert. Kathryn Bigelows Thriller Blue Steel (USA 1990), den Shaviro auch in der Einleitung seines Buches beschreibt, sieht er als Beispiel für eine mögliche Weiterführung dieser basalen Taktilität der Filmbilder – die eben auf der Ebene der Frames sowie auf der Ebene der Montage von Einstellungen und Sequenzen hervorgerufen wird – auch auf der Ebene der Diegese: Hier kommen immer wieder Schießereien vor, die Benjamins Rede vom Kunstwerk als »Geschoß« sowohl inhaltlich als auch über die Materialität von Bild und Ton heraufbeschwören.

Festzuhalten bleibt hier, dass für Shaviro erstens ein Nachdenken über die Taktilität von Filmbildern vor allem als Dimension der (masochistisch-lustbringenden) Passivierung der Zuschauer*innen interessant ist, sowie zweitens, dass Taktilität mit Benjamin gedacht und zentral an die Unvorhersehbarkeit der montierten Bilder und wechselnden Ansichten gekoppelt wird. Drittens argumentiert Shaviro, obwohl er auch zahlreiche Filmanalysen vorlegt, insgesamt eher filmontologisch als bildästhetisch, d. h. er betrachtet die Taktilität von Film als Grundvermögen, das nicht erst durch bestimmte Bildästhetiken aktiviert werden muss, weswegen er auch keine Engführung von Taktilität mit Flächeneindrücken oder mit extremen Nahaufnahmen verfolgt. Das bedeutet auch, dass Filmbilder *immer* ganzkörperlich affizieren, über den gesamten Prozess ihres Erlebens und Verstehens hinweg, also vor der erfolgten Identifizierung des Gesehenen genauso wie währenddessen und danach. Bestimmte Techniken der Verfremdung

253f.) schlagen diesbezüglich schon eine mögliche Brücke. Deleuze' Lesart, die Phänomenologie privilegiere die natürliche Wahrnehmung des in der Lebenswelt verankerten Subjekts derart, dass sie cinematische Wahrnehmung nur noch als unnatürliche verdammen könne, kommentiert und kritisiert schon Vivian Sobchack in *The Address of the Eye* (vgl. ebd., 30f.). Vgl. hierzu ebenfalls die Ausführungen zu Thomas Morschs Ansatz in Kap. 3.2.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

gefilmter Objekte können die Existenz der visuellen Faszination, die den*die Zuschauer*in ergreift und gefangen hält, zwar besonders betonen oder bewusst machen, prinzipiell haben aber alle Filmbilder den Effekt der Deterritorialisierung und Entsubjektivierung der Wahrnehmung, den Shaviro gegen die psychoanalytische Filmtheorie in Stellung bringt.

Antonia Lant – Haptisches Kino als ägyptomanische ›Raumspiele‹ des Films

In ihrem Aufsatz »Haptisches Kino«[150], der zuletzt durch das Wiener Forschungsprojekt *Texture Matters*[151] erneute Aufmerksamkeit erfahren hat, übernimmt Antonia Lant das Begriffspaar des Haptischen und Optischen von Alois Riegl,[152] um seine Beschreibungskategorien speziell für Filme aus den Anfängen des Kinos zu nutzen. Nachdem sie drei Jahre zuvor die Verbindung zwischen frühem Film und der zeitgleich in westlichen Industrienationen verbreiteten Ägyptomanie bereits unter der Fragestellung, welche Zuschauer*innenfantasien sich an Ägypten im Film auskristallisieren, betrachtet hatte,[153] geht es ihr hier vor allem um die Raumwirkung ägyptischer Settings und Décors im frühen Film.[154] Die Indienstnahme ägyptisch gestalteter Kulissen, Requisiten und Kostüme ist dabei, so ihre These, keineswegs nur der zeitgenössischen Mode der Ägyptomanie geschuldet oder der Ähnlichkeit zwischen dem Gigantismus ägyptischer Bauten und Statuen und der überwältigenden Größe der Gesichter auf der Leinwand, die die frühen Filmzuschauer*innen besonders faszinierte.[155] Zentral ist vielmehr, dass gerade die Nut-

150 Erstmals erschienen im Herbst 1995 unter dem Titel »Haptical Cinema« in: *October* 74, S. 45–73; ins Deutsche übersetzt wiederabgedruckt 2012 in: *Maske und Kothurn* 58,4, S. 31–67. Ich zitiere im Folgenden aus der deutschen Fassung.

151 *Texture Matters. The Optical and Haptical in Media*, 2011–2014, tfm, Universität Wien, https://texturematters.univie.ac.at/about-texture-matters/ (30.01.2023), geleitet von Antonia Lant und Klemens Gruber. Vgl. auch Kap. 3.1 dieser Arbeit.

152 Kap. 3.1 dieser Arbeit enthält eine detaillierte Erklärung zu den Begriffen bei Riegl, weshalb an dieser Stelle zunächst nur darauf eingegangen wird, für welche Dimensionen der Filmerfahrung diese Begriffe durch die spezifische Weise, in der Lant sie produktiv macht, relevant sind. Um der folgenden Darstellung von Lants Argumentation folgen zu können, genügt es hier zunächst, haptisch als flächig, optisch als tiefräumlich zu lesen, auch wenn dies eine unterkomplexe Wiedergabe Riegls bedeutet, was Kap. 3.1 näher erläutern wird.

153 Vgl. Lant 1992. Hier spricht sie darüber hinaus auch über die Materialebene des Films, indem sie auf die ästhetischen Parallelen verweist, die in der populären Wahrnehmung zwischen ägyptischen Hieroglyphen und den Bildreihen sowohl des belichteten Filmzelluloids als auch der Daumenkinos, Zoetropen und anderer optischer Spielereien und Geräte bestanden, die dem Kino vorausgingen und dieses ästhetisch antizipierten.

154 Ägyptiana sind dabei nicht die einzigen ästhetischen Elemente, die die von Lant im Folgenden beschriebene Raumwirkung frühen Films bestimmen, die sie etwa auch anhand einiger Filme Méliès' in den Blick nimmt, deren Kulissen *nicht* ägyptisch gestaltet sind; sie veranschaulichen ihr Argument allerdings besonders gut. Im Grunde genommen geht es ihr um Filmbeispiele, die viele konfligierende Raumansichten und perspektivische Hinweise miteinander kombinieren.

155 Lant vermutet, dass die populäre Verbreitung von Fotografien ägyptischer Bauwerke, die »beachtliche Maßstabschwankungen« beinhalteten (indem etwa neben dem Großen Sphinx von Gizeh absichtlich Menschen platziert wurden), dazu beitrug, auch der teils »radikalen Gegenüberstellung unterschiedlicher Maßstäbe, die durch das Kino ermöglicht wurde – durch die Projektion von Nah-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zung ägyptischer Stilversatzstücke dem Film die Möglichkeit bietet, sehr flache und sehr tiefe Raumentwürfe und -wirkungen miteinander zu kombinieren, in Bezug zu setzen und sie in einer Art kühnen Ausstellungsgeste sich gegenseitig steigern zu lassen.

Diese Raumverhandlungen versteht Lant als eine Antwort des Mediums auf seine eigene grundlegende Ambivalenz, auf der zweidimensionalen Fläche der Leinwand die dargestellten Körper durch Bewegung zu beleben, ihre Volumina sichtbar zu machen und damit zugleich die »Verabschiedung der statischen Flachheit der Fotografie, des Frieses, des Gemäldes in Aussicht [zu stellen], die das Kino vollziehen wird« (Dies. 2012[1995], 52). Es besteht mit anderen Worten im frühen Film beständig ein Bedürfnis des Austestens, Ausstellens und Kommentierens dieser

> neuen Räumlichkeit des Kinos, einem völlig flachen Darstellungsmedium, unkörperlich, ohne Textur oder Material, das dennoch auf einer hauchdünnen Schicht eine vollständigere Illusion der Physikalität und Exaktheit menschlicher Wesen erzeugt als jede frühere Kunst (ebd., 32).

Der Film als neues Medium wird dabei laut Lant vom frühen Publikum in ähnlicher Weise als ein Ort ungewohnter Raumerfahrungen erlebt wie die exotisch anmutenden Darstellungsweisen ägyptischer Kunst; beide Medien üben also eine spezifisch auf den Raum bezogene Faszinationskraft aus. »Die Vorliebe für Ägypten« ist, so Lants These, für den Film nun »bei der Suche nach einer im Entstehen begriffenen räumlichen Sprache« von ebenso zentraler Bedeutung wie für die Kunsttheoretiker der Jahrhundertwende. Während diese versuchen, die Ausgestaltungen verschiedener historischer Kunststile und ihre Wechsel mithilfe eines Beschreibungsvokabulars des Raumes verständlich zu machen, so könnte man formulieren, versucht Film, in einem Testgelände ägyptischer Gestaltungsweisen ein visuelles Raumvokabular zu entwickeln, das seine eigene mediale Verstehbarkeit am besten gewährleistet.

Film bedeutet die Belebung einer Fläche, was Lant parallel setzt zu Ausführungen des deutschen Bildhauers Adolf von Hildebrand zur Entwicklung der Bildhauerei aus der Zeichnung und über den Weg des Reliefs: Hildebrand stellt sich einen Prozess vor, bei dem eine zweidimensionale Zeichnung durch Einritzung mehr und mehr an Tiefe gewinnt, von einem Flach- zu einem Hochrelief fortschreitet, den Körpern immer mehr Volumen verleiht und sie von der Fläche ablöst, bis schließlich die Erschaffung der Skulptur möglich wird, die den Körper am stärksten als belebt erscheinen lässt. In der Auffassung zunehmender Räumlichkeit als Belebung trifft sich Hildebrand mit Riegl,[156] der in der räumlich-illusionistischen (d. h. optischen) Kunst etwa des holländischen Barock eine besondere Lebendigkeit des Ausdrucks erkennt. Entsprechend sieht auch Lant in den

---

aufnahmen, den Schnitt, die Doppelbelichtung, den Split Screen und so weiter« (ebd., 48f.) eine visuelle Anschlussfähigkeit zu sichern. In seiner Medienarchäologie zu *urban screens* bezeichnet Erkki Huhtamo die medienbedingte Proliferation extremer gegensätzlicher Maßstäbe ab dem 19. Jahrhundert auch als »Gulliverisierung des Visuellen« (Ders. 2011, 336ff.); vgl. hierzu auch die Ausführungen zu Olga Moskatovas Analysen in Kap. 4.1.

156 Hier ist allerdings anzumerken, dass Riegl anders als Hildebrand die Plastik als ursprünglichere Form des Kunstschaffens ansieht, sich ihm zufolge also umgekehrt die Zeichnung aus der Plastik entwickelt (vgl. Stil 1f. sowie Fend 2005, 172f.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

›Raumspielen‹ der Filme, die sie in den Blick nimmt, den Versuch der Belebung des Mediums durch das Herausstellen der Raumtiefe. Dies gelingt dort besonders durch ägyptische Settings und Décors, bei denen etwa frontal zur Kamera stehende, von Hieroglyphen bedeckte Tempelwände zunächst den Eindruck einer starken Flächigkeit und Unbetretbarkeit des Raumes vermitteln, nur um dies kurz darauf zu invertieren, indem die Protagonist*innen etwa Vorhänge zur Seite ziehen oder Tempelpforten öffnen, um dramatische Tiefenfluchten zu enthüllen (vgl. Lant 2012[1995], 46ff.). »[D]as vom Kino versprochene Volumen« (ebd., 48) erscheint durch den so erzeugten Kontrast in seiner Darstellbarkeit gesteigert. Gleichzeitig erzeugt besonders die Platzierung der plastischen Körper der Schauspieler*innen vor ägyptisch bemalten oder geritzten, frontal zur Kamera ausgerichteten und damit die Flächigkeit der Leinwand wiederholenden Wänden dieselbe visuelle Wirkung wie die von Riegl betrachteten altorientalischen Reliefs. Das Filmbild scheint in solchen Einstellungen und mit solcher Mise-en-scène ähnlich tastend erfahrbar zu sein wie diese. Derart gestaltete ›filmische Reliefs‹, wie materielle Reliefs zwischen Zwei- und Dreidimensionalität angesiedelt, werden zu potenten visuellen Metaphern der ›lebenden Bilder‹ des Kinos, was auch ihre zeitgenössische Bedeutung als Werbebilder und Nutzung für Publicity Stills und Filmplakate erklärt:

> Sie verweisen auf die Sinnlichkeit des Heraustretens aus zwei Dimensionen hin zu ›lebendigen‹ Formen, die anfangs eingefroren blieben, aber in Vorführungen Bewegung und potenzielles Volumen entfalteten (ebd., 52).

Lant behält dabei im Blick, dass Riegl schon anhand der altägyptischen Reliefs als gewissermaßen ›haptischste‹ Kunst, die er betrachtet, herausstreicht, dass Kunstwerke nie in Form *rein* optischer oder *rein* haptischer Gestaltungen vorliegen, sondern notwendigerweise sowohl von Verweisen auf die tastbare Form des darzustellenden Objektes als auch von Verweisen auf seine optische Erscheinung geprägt sind. Wenn Lant also den Begriff des »haptischen Kinos« vor allem für eine ästhetische Organisation verwendet, in der voluminöse Körper mit flachen Rückwänden, aber auch tiefen Raumfluchten in Verhandlung treten und in der oft verschiedene Maßstäbe und Perspektiven konfligierend miteinander kombiniert vorliegen, dann bezeichnet dieser Begriff bei ihr komplexe filmräumliche Konglomerate, die nicht mehr einfach nur als ›flächig‹ verstanden werden können und die deshalb auch zu der Vermutung berechtigen, dass sie komplexe körperliche Wirkungen auf die Zuschauer*innen ausüben können. Interessant ist hier nun, dass es Lant – obwohl sie darauf hinweist, dass Riegls Unterscheidung von haptischem und optischem Stil im Ursprung auf die Überlegung zurückgeht, ob für Produktion *und* Rezeption eines Kunstwerks eher der Tastsinn oder der Sehsinn ausschlaggebend ist[157] – bei der Nutzung der Begriffe für eine ästhetische Beschreibung der betrachteten Filme belässt und sich merklich weniger für die aisthetische Ebene und die konkreten somatischen Wirkungen der verschiedenen Ästhetiken auf die Filmzuschauer*innen interessiert.

157 Auch wenn die konkreten Kunstwerke die Pole des Haptischen oder des Optischen eben nie vollständig erreichen können (vgl. hierzu näher Kap. 3.1, Abschnitt »Haptische und optische Gestaltungsmittel«).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Fühlt man jedoch nach, welche tastsinnlichen Wirkungen nun konkret von den verschiedenen Räumen und Raumelementen in Lants ›haptischem Kino‹ (das, Deleuze' Konzept des haptischen Raums nicht ganz unähnlich, als Spiel zwischen haptischen und optischen Charakteristika verstanden werden muss) ausgehen können, trifft man einerseits auf eine vermeintliche Tastbarkeit flacher Raumgestaltungselemente, andererseits auf eine evozierte Betretbarkeit des filmischen Raums und eine nahegelegte Berührbarkeit und Umgreifbarkeit der voluminösen Körper und Objekte darin. In Lants Schema ist die filmische Raumtiefe, die das haptische Kino sozusagen als optischen Effekt aus dem Einsatz der haptischen Gestaltungsmittel als Kontrastfolie hervorbringt, allerdings nicht als ebenfalls tastsinnlich relevant beschreibbar. Dies wird unter anderem daran deutlich, dass sie Noël Burchs Art der Verwendung des Begriffes »haptic cinema« als Eindruck betretbarer filmischer Räume referiert und Burch dafür kritisiert, mit dieser ihres Erachtens diametral zu Riegl stehenden Konzeption eine Verwirrung des kunsttheoretischen Begriffs des Haptischen herbeizuführen. Das, was man mit Lants Verwendung des Begriffs des haptischen Kinos für einen Komplex aus haptischen und optischen Elementen also zunächst gewonnen zu haben schien, nämlich eine Öffnung der Analyse hin zur Sicht- und Beschreibbarkeit von haptischen Wirkungen *sowohl* der Fläche *als auch* des Tiefraums, scheint durch ihre Positionierung gegen Burch wieder verloren zu gehen.

Darüber hinaus ist anzumerken, dass, selbst wenn sowohl die vermeintliche Tastbarkeit frontaler Flächen im Vordergrund als auch die empfundene Betretbarkeit der dahinter enthüllten Raumfluchten mit Lant als haptisch beschreibbar wären, beide Eindrücke auf *aktives* tastsinnliches Verhalten zurückgehen. Damit gibt es bei Lant keinen Ansatzpunkt für Überlegungen zu etwaigen *taktilen* Filmwirkungen. Dieser Punkt taucht bei ihr lediglich indirekt und weniger als bild- oder rezeptionsästhetische, denn als filmtheoriegeschichtliche und filmontologische Überlegung auf, wenn Lant auf Riegl als Inspirationsquelle für Walter Benjamin verweist und Benjamins Darstellung des Films als Medium referiert, das durch den schnellen Wechsel der Schnitte und Absichten taktile »Chocks« auslöst. Mit der Beschreibung der taktilen »Chockwirkung« des Films nimmt Benjamin dabei in Lants Verständnis lediglich eine »Anpassung des Haptischen an das Konzept der Moderne« vor, indem er die »intuitive, drängende, physische, erschütternde Wirkung« (ebd., 64) des Films hervorkehrt. Mit einer Sensibilität für den Unterschied zwischen aktiver und passiver Tastsinnlichkeit lässt sich allerdings deutlicher erkennen, dass mit Benjamin in der Denk-, Beschreib- und Fühlbarkeit visueller Tastsinnlichkeit tatsächlich eine wichtige neue Dimension eröffnet wird: Während wir es bei Riegl mit einem hauptsächlich auf die aktive haptische Exploration zurückgehenden Konzept zu tun haben, beschreibt Benjamins ›Angeschossen-Werden‹ durch Montage ein maßgeblich passiviertes, taktiles Fühlen.

Lant folgt letztlich weder Burch noch Benjamin in deren Darstellung des Haptischen bzw. Taktilen, da beide nicht die von ihr favorisierte Nähe zu Riegl aufweisen. Wenn sie die beiden Autoren dennoch referiert, dann vor allem, um damit zu zeigen, dass, obwohl sich das Kino offenbar zu einer immer optischeren Kunst entwickelt habe, Filmtheoretiker*innen immer noch haptisches Affizierungspotenzial in ihm erwarteten (vgl. ebd., 58f.). Ob diese Erwartung berechtigt ist oder nicht, ob der »Schauer der Tiefe« (ebd., 67), den das Kino vermittelbar zu machen erlernt, trotz seiner Basis im Optischen immer noch als tastsinnlich beschrieben werden kann, beantwortet sie schließlich nicht.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Im weiteren Verlauf dieser Arbeit hoffe ich zu zeigen, dass dies auch bei narrativen Filmen mit illusionistischer Tiefräumlichkeit durchaus bejaht werden kann – und keinen so großen Bruch mit Riegl darstellt, wie Lant meint.

Zusammenfassung

Es lässt sich sagen, dass im Nachdenken über die Funktion und die Bedeutung tastsinnlicher Wahrnehmung für visuelle und audiovisuelle Medien/-produkte, wie es sich von den kunsttheoretischen Diskursen des 19. Jahrhunderts über die frühe Medientheorie bis hin zur Filmtheorie zieht, die Relevanz des Tastsinnlichen auf verschiedenen Ebenen gesehen wird: produktionsästhetisch, im tastsinnlichen Bezug der Künstler*innen oder Filmemacher*innen zur abzubildenden oder profilmischen Welt, im Umgang mit dem zu gestaltenden Material oder in der Handhabung der medialen Apparaturen der Aufzeichnung, aber auch rezeptionsästhetisch, im konkreten Erleben bestimmter Medien und Medienprodukte. Bei Letzterem werden tastsinnliche Wirkungen wiederum auf vielgestaltige Art und Weise für möglich gehalten und diskursiviert: Als filmisches ›Angeschossen-Werden‹ durch die Montage wechselnder Ansichten und Verortungen; als kompetent-strukturierender Umgang mit tendenziell überfordernden Eindrücken in Form einer als ›Herausgreifen‹ erlebten Gestaltwahrnehmung; als mediale Evokationen tastsinnlicher Erinnerungen an vergangene realweltliche Erfahrungen von Texturen, Materialien und ausgedehnten Körpern und Objekten; als die Anmutung einer Begehbarkeit und Betastbarkeit des Filmraums; als hilflos fasziniertes ›Festgehalten-Werden‹ durch den Film; als Aktivierung einer körperlich-sinnlichen Ergänzung fehlender Information; als Aktualisierung einer grundlegenden Synästhesie und intermodalen Übersetzbarkeit aller Wahrnehmung; als Resultat des Eindrucks von Flächigkeit, aber ebenso als Resultat des Eindrucks von Räumlichkeit; als Tastsinnlichkeit diegetischer Elemente oder Ansichten, aber auch non-diegetischer Eindrücke und Phänomene.

Vielleicht aufgrund der Tatsache, dass gerade Kunsttheorien für die Entwicklung und Proliferation filmwissenschaftlicher Reflexionen des Tastsinns von so großer Bedeutung waren, wird die Bedeutung des Akustischen für tastsinnliche Filmwirkungen nur sehr eingeschränkt untersucht sowie auch nur sehr vereinzelt – und wenn, dann ohne begriffliche Differenzierungen – die Betrachtungsebene von den intermodalen Differenzen zwischen Sehen und Tasten zu der intramodalen Differenz zwischen Tasten und Fühlen verschoben. Dennoch ist das Denken des audiovisuell Tastsinnlichen erkennbar vielgestaltig, womit die hier betrachteten Autor*innen kollektiv betrachtet ein bei Alois Riegl bereits angelegtes Potenzial weiterführen, allerdings mit jeweils leicht anderen Fokuspunkten. Dieses Potenzial bei Riegl erläutere ich im folgenden Kapitel detailliert, um danach zu zeigen, welche Veränderungen das Denken des Haptischen bei Marks erfährt und welche m. E. problematischen Effekte dies zeitigt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

3. (Un-)Greifbarkeiten: Das Haptische und das Optische

Ihre Begriffe des *haptischen Bildes* und der *haptischen Visualität* entwickelt Marks auf Basis der kunsttheoretischen Arbeiten des Wiener Kunsthistorikers Alois Riegl, der um 1900 die Unterscheidung zwischen haptischen und optischen Eigenschaften von Kunst einführt (vgl. SF 162). Eine vergleichende Lektüre macht deutlich, dass Marks Riegls Überlegungen zu den verschiedenen Darstellungsweisen, die er in den plastischen und den flächenbildenden Künsten[1] historisch verfolgt, dabei nicht einfach nur auf das Medium Film überträgt; vielmehr wird das haptische Bild bei Marks zu einem Konzept, das Riegls Bestimmung des Haptischen sowohl erweitert als auch (in anderer Hinsicht) verengt und sich letztlich als ein intrinsisch ambivalentes Konzept darstellt. Die Idee des Haptischen sowie korrelierend auch die Idee des Optischen durchlaufen also auf ihrem Weg von Riegl zu Marks bestimmte Veränderungen, deren Nachzeichnung für die hier verfolgte Revision des Konzepts des haptischen Bildes im Sinne einer Neuperspektivierung filmischer Tastsinnlichkeit zentral ist.[2] Entsprechend werde ich im folgenden Kapitel 3.1 zunächst Riegls Konzeptualisierung des Haptischen und des Optischen erläutern, bevor ich in Kapitel 3.2 nachvollziehe, wie Marks auf Basis dieser Unterscheidung zur Auffassung zweier konträrer ›Visualitäten‹ gelangt. Diese versteht sie als ›Sehtypen‹, die von bestimmten Bildtypen – nämlich haptischen bzw. optischen Bildern – eingefordert werden.[3] Ich wer-

1 Mit diesen Begriffen unterscheidet Riegl »die beiden grossen Klassen […], in die sich die dekorativen Künste scheiden« (Stil 1).

2 Wie Kap. 2.3 deutlich gemacht hat, sind Einfluss und Reichweite der Riegl'schen Überlegungen zum Zusammenhang von Tastsinn und Kunstrezeption nicht hoch genug einzuschätzen und wurden nicht nur von Laura Marks, sondern, entweder direkt oder über Umwege, von fast allen Autor*innen aufgenommen, die sich in diesem Diskursfeld bewegen.

3 Die Vorherrschaft verschiedener Visualitäten ist dabei historisch und gesellschaftlich variabel und ihre Ausbildung und Bedeutung von diskursiven, sozialen und natürlich medialen Praktiken bestimmt. Hal Foster unterscheidet hilfreich in *Vision and Visuality* (1988) den physiologischen Akt des Sehens von der Visualität als sozialer Praxis, wobei er zusätzlich darauf verweist, dass auch das physiologische Sehen nie als völlig vordiskursiv gelten kann: »Although vision suggests sight as a physical operation, and visuality sight as a social fact, the two are not opposed as nature to culture: vision is social and historical too, and visuality involves the body and the psyche. Yet neither are they identical: here, the difference between the terms signals a difference within the visual – between the mechanism of sight and its historical techniques, between the datum of vision and its

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

de darlegen, wie genau Marks haptische und optische Bilder voneinander abgrenzt und durch welche Eigenschaften sie diese Bildtypen jeweils gekennzeichnet sieht. Den Fokus des Kapitels bildet dabei die Problematisierung der bestehenden – teils von Riegl übernommenen, teils erst bei Marks entstehenden – Ambivalenzen und Unschärfen dieses Kategoriensystems. Der Begriff der ›(Un-)Greifbarkeiten‹ in der Kapitelüberschrift impliziert entsprechend einerseits die – bei Riegl angelegte und bei Marks verschärfte – Idee einer Differenzierung haptischer und optischer Bilder auf Basis einer Involvierung oder Nicht-Involvierung des aktiven Tastens bei der Rezeption, andererseits meine Fokussierung auf die Ambivalenzen in sowohl Riegls als auch Marks' Ansatz. Dabei geht es nicht um eine Bewertung der Plausibilität des Schemas, das Riegl entwirft, das tatsächlich in vielen Punkten zweifelhaft und starr erscheint und auch kritisiert worden ist,[4] sondern darum, nachzuvollziehen, auf Basis welcher Überlegungen die Konzepte des Haptischen und des Optischen entstehen, welche Veränderungen sie bei Marks erfahren und welche Denkanstöße hinsichtlich filmtheoretischer Fragen sich aus dem Nachvollzug der Parallelen und Differenzen, der Fortführungen und Umarbeitungen ergeben können.

3.1 Das Haptische und das Optische bei Alois Riegl

Überlegungen dazu, wie Tast- und Sehsinn bei der räumlichen Welterfahrung generell zusammenspielen und welche Implikationen sich hieraus speziell für die Produktion und Rezeption von Kunst ergeben, »durchziehen Riegls Schriften geradezu leitmotivisch« (Fend 2005, 168). Nachdem sich seine Habilitationsschrift *Altorientalische Teppiche* (1891) noch eher mit einem materiell haptisch ansprechenden Gegenstand beschäftigt[5] als diesen Wahrnehmungsmodus zu Sehsinn, Raumerfahrung und künstlerischen Mitteln in Bezug zu setzen und das Verhältnis theoretisch zu reflektieren, taucht ein erster Hinweis auf die Differenzierung von haptisch und optisch strukturierten Kunstwerken in seinem zweiten großen Werk *Stilfragen. Grundlegungen zu einer Geschichte der Ornamentik* (1893) auf. Hier beschreibt er die künstlerische Reproduktion von in der Natur vorgefundenen Motiven als eine Entwicklungsgeschichte, bei der der künstlerisch tätige Mensch das nachzubildende Motiv[6] (etwa ein Tier) zunächst manuell plastisch modelliere (etwa aus Ton), da dies die nächstliegende und ursprünglichste

discursive determinations – a difference, many differences, among how we see, how we are able, allowed, or made to see, and how we see this seeing or the unseen therein« (ebd., ix).

4 Vgl. etwa Fend (2005, 200f.), die anmerkt, dass Riegl eine Reflexion der neuen visuellen Medien des 19. Jahrhunderts wie Diorama, Panorama und Stereofotografie vermeidet. Diese erscheinen mit seiner Systematik ebenso schwer erklärbar wie bestimmte Richtungen moderner, abstrakter Kunst, die sich schon zu Riegls Lebzeiten entwickelten, von ihm aber, auch aufgrund seiner Tendenz zum teleologischen Denken, ignoriert wurden.

5 Hintergrund seines Interesses für Teppiche ist seine elf Jahre dauernde Tätigkeit als Kustos für Textilien am Wiener Museum für angewandte Kunst.

6 Für Riegl ist jedes Kunstschaffen ein »Wettschaffen mit der Natur« (HG I 21), d. h. es bezieht sich – wenn auch nicht notwendigerweise bewusst – immer auf eine Vorlage; »[h]inter jedem Kunstwerk haben wir also ein Naturwerk (oder deren mehrere) anzunehmen« (ebd., 22).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Art der Nachgestaltung sei. Darstellungen in der Fläche durch Einritzungen, Zeichnungen oder Malereien stellen bereits eine Übertragung von der dreidimensionalen Wahrnehmung eines Objektes in die Zweidimensionalität der künstlerisch gestalteten Fläche dar und seien deshalb als »das jüngere, raffinirtere [Kunstschaffen, S.K.]« (Stil 2) anzusehen. Ohne die Begriffe haptisch und optisch zu nennen, unterscheidet er also schon hier »zwischen dem Modellieren als haptischem Nachvollzug des repräsentierten Gegenstandes und der Zeichnung als einer visuellen Übersetzung in die Fläche« (Fend 2005, 173).

Sinnliche Welterfahrung und Kunstwollen

Systematisch beschäftigt sich Riegl mit dem Verhältnis von Tasten, Sehen und Kunstschaffen dann in seinem nächsten großen Werk *Historische Grammatik der bildenden Künste*, das 1897/98 in Form eines Buchmanuskripts sowie in verkürzter und veränderter Fassung 1899 in Form eines Vorlesungsmanuskripts entstand, aber erst 1966 postum zur Veröffentlichung kam. Die *Historische Grammatik* stellt Riegls Versuch einer universalhistorischen Theorie der Kunstentwicklung dar, die darum bemüht ist, die im Verlauf der Geschichte beobachtbaren Veränderungen von Darstellungspraktiken sowohl mit einer Geschichte der Wahrnehmung als auch mit einer Geschichte der sich wandelnden Weltanschauungen zu verbinden. Dieses Vorhaben lässt sich unter anderem an seinem Begriff des »Kunstwollens« ablesen, mit dem er beschreibt, dass frühere Darstellungsarten wie etwa die perspektivisch falschen Körperdarstellungen der altägyptischen Wandmalereien nicht etwa auf ein praktisch-künstlerisches Unvermögen zurückzuführen seien oder gar allein auf die Forderungen des verfügbaren Materials[7], sondern lediglich auf spezifische Wahrnehmungsgewohnheiten und damit korrespondierende Ausdrucksformen der jeweils betrachteten Epoche und Kultur verweisen. Wechselnde Epochen und Stile seien in den jeweiligen »Anschauungen des Menschen von seinem Verhältnis zur Materie« (HG I 23) begründet, die die Ausbildung und Favorisierung je bestimmter Ausdrucksformen und -mittel bestimmten. Diese Anschauungen hätten sich im Verlauf der Jahrhunderte zweimal entscheidend geändert, sodass sich »die Geschichte der bildenden Künste in drei große Perioden einteilen« ließe, »die im wesentlichen mit den für die politische und Kulturgeschichte der Menschheit seit langem geltend gemachten Perioden des Altertums, des Mittelalters und der Neuzeit zusammenfallen« (ebd.).

Dabei beschäftigen Riegl die je eigenen Darstellungsweisen der verschiedenen Perioden vor allem in Bezug auf ihre Verhandlung von Figur und Grund und ihre räumliche Wirkung. So erscheint etwa altorientalische (und hier vor allem altägyptische) Kunst eher flächig und die einzelnen Figuren stark abgetrennt vom Grund, während Riegl in der klassisch antiken Kunst Griechenlands und des (West-)Römischen Reichs[8] sowie

7 Hier schreibt er auch dezidiert gegen materialistische Erklärungsansätze des Kunstschaffens an, die in der Folge von Gottfried Sempers Spekulationen über die Ursprünge von Ornamenten, welche auf die Forderungen des benutzten Materials zurückzuführen seien, starken Einfluss auf den kunsthistorischen Diskurs hatten (vgl. Stil VII; 20; 29).

8 Riegl unterscheidet für die Zeit nach der Reichsteilung von 395 n. Chr. die oströmische und weströmische Kunstentwicklung aufgrund des stärkeren orientalischen Einflusses auf die Kunst des Byzantinischen Reiches.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

später in der europäischen Renaissance- und Barockmalerei zunehmend gestalterische Mittel ausmacht, die das Kunstwerk eher raumillusionistisch wirken lassen; die Figuren wirken dabei zunehmend so, als bevölkerten sie einen Umraum, mit dem sie in Verbindung stünden. Riegl geht davon aus, dass aus den historisch unterschiedlichen Darstellungsweisen von Gegenständen und Szenen eine je andere Stellung des*der Künstler*in zur künstlerischen Vorlage abzulesen sei; die sinnliche Aufnahme (Perzeption) des Motivs erfolgt in Riegls Verständnis immer auf eine bestimmte Weise, aus einem bestimmten Abstand heraus und mit bestimmten Wahrnehmungsgewohnheiten und -interessen, was sich in die Art der Darstellung einschreibe. Die altägyptische Kunst zeugt für Riegl davon, dass die Kunstschaffenden bei der Aufnahme ihres Motivs vor allem auf den Tastsinn vertrauen, da dieser das in ihrem Kunstwollen zentrale »Wesentliche« der Dinge (HG II 287), nämlich Form und Materialität, beglaubige. Diese Kunst ist also besonders darauf bedacht, die Welt so darzustellen, wie sie der*die Künstler*in über den Tastsinn erfahren hat, und nicht, wie sie dem Auge momenthaft erscheint; wechselnde Lichtverhältnisse etwa täuschen in diesem Verständnis nur über die ›eigentliche‹ Struktur der Dinge hinweg. Auch Riegl selbst spricht dem Tastsinn hier eine Beglaubigungsfunktion zu; während der Sehsinn zwar in der Regel die »Hauptrolle« bei der »Empfindung der Naturdinge außer uns« spiele (ebd.), sei er für die Erfahrung der Dreidimensionalität von Objekten ungenügend, da die Ausdehnung des Dings lediglich in der Höhe und Breite, also als zweidimensionale Fläche, durch den Sehsinn gegeben sei, während allein der Tastsinn über die dreidimensionale Form von Objekten informieren könne.[9] Entsprechend definiert Riegl *haptische und optische Eigenschaften des Dings*: Was diesem

> unter allen Umständen zukommt, seine Ausdehnung und Begrenzung, erfahren wir im Grunde doch nur durch den Tastsinn; ich habe daher diese Eigenschaften der Dinge die taktischen (Tastbaren von tangere)[10] genannt, im Gegensatze zu den optischen (sichtbaren), wie Farbe und Licht. Während die optischen Eigenschaften im Dunkel verschwinden, bleiben die tastbaren bestehen: Ausdehnung und Begrenzung sind also die objektiveren, Farbe und Licht die subjektiveren Eigenschaften, denn diese hängen in höherem Maße von den zufälligen Umständen ab, unter denen sich das betrachtende Subjekt befindet (SO 18).

Riegl versteht nun die Kunst des Altertums als »grundsätzliche[n] Objektivismus« (ebd.), während sich die raumillusionistische Darstellungsweise »alle[r] neuere[n] Kunst« (SO 22) durch einen »grundsätzliche[n] Subjektivismus« (ebd.) auszeichne. Es besteht für ihn also eine Korrelation zwischen der Erfahrbarkeit der ›bleibenden‹, ›tatsächlichen‹[11] Eigenschaften der Dinge und der haptischen Wahrnehmung sowie

9 Dieses Argument entspricht weitgehend den Beschreibungen des Sehsinns, wie sie der Sensualismus des 18. Jahrhunderts vertreten hatte, vgl. Kap. 2.2.

10 Den Begriff »taktisch« tauscht er später gegen den Begriff »haptisch«; vgl. Kap. 2.3, Fußnote 100.

11 Dieser Glaube an den durch die haptische Wahrnehmung vermeintlich gegebenen unverstellten Zugang zu einer materiell weitgehend konstanten ›Realität‹ der Dinge erscheint, ebenso wie die Differenzierung ›objektiver‹ und ›subjektiver‹ Anschauungen, nicht zuletzt vor dem Hintergrund der experimentell nachweisbaren Täuschbarkeit des Tastsinns (etwa durch die Aristotelische Täu-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zwischen dem subjektiven Eindruck und der momentanen, visuellen Erscheinung. Die Entwicklung der Kunst über die verschiedenen Epochen hinweg zeige – obwohl sie nicht gradlinig, sondern immer in einer »Wellenlinie« verlaufe, »die sich einmal dem extrem materiefreundlichen orientalischen, das andere Mal dem psychophilen indogermanischen Pol nähert« (SO 14) – grundsätzlich eine »Wandlung vom Streben nach der Objektivität der tastbaren Erscheinungen (haptischer Objektivismus) zur Objektivität der sichtbaren Erscheinung (optischer Objektivismus)« (SO 22).[12]

Haptische und optische Gestaltungsmittel

Haptischer und optischer Objektivismus bezeichnen also jeweils spezifische Wahrnehmungs- wie auch Darstellungsweisen; entsprechend gibt es nicht nur haptische und optische Eigenschaften der Dinge, sondern auch *haptische und optische Gestaltungsmittel* im Sinne von künstlerischen Mitteln, die sich eher[13] zur Wiedergabe der haptischen oder eher zur Wiedergabe der optischen Eigenschaften eignen. In dieser Logik ist die dreidimensionale Nachbildung (also etwa die Modellierung aus Ton) das ursprünglichste haptische Gestaltungsmittel; bei zweidimensionalen Darstellungen behandelt Riegl die Umrisslinie ebenfalls als haptisch, da sie auf die Begrenzung des Dings verweist. Den Einsatz von Farbe und die Darstellung von Schattenwürfen – beides haptisch nicht wahrnehmbar – klassifiziert er entsprechend als generell optische Gestaltungsmittel.

Verkompliziert wird dieses Schema allerdings dadurch, dass diese Gestaltungsmittel *in ihrer spezifischen Ausgestaltung* jeweils eher haptisch oder optisch *eingesetzt* werden können. So kann etwa eine Skulptur so modelliert werden, dass sie zu Schattenwürfen führt, die das Gesamtkunstwerk eher optisch wirken lassen. Ebenso kann der Einsatz von Farbe so erfolgen, dass er entweder eine haptische oder eine optische Wirkung stützt. Ein optischer Farbeinsatz ist laut Riegl etwa die Abstufung von Farben innerhalb der gemalten Gegenstände und Körper, durch die die optischen Phänomene der Veränderung der Lokalfarben durch unterschiedlichen Lichteinfall dargestellt werden können; hierzu gehören auch Lichtreflexe und Schattenwürfe. Auch die Kombination verschiedener Farbpunkte oder -striche dicht beieinander, die aus der Ferne wahrgenommen einen realistischeren Farbeindruck der farbigen Körper entstehen lässt, die »Koloristik« (HG II 297), gilt Riegl als optischer Farbeinsatz. Der Gegenbegriff der »Polychromie« (ebd.)

---

schung) als zu optimistisch. An anderer Stelle formuliert aber auch Riegl selbst kritischer; so herrsche in der ersten Phase der Kunstentwicklung des Altertums etwa »[g]rößte Strenge der rein sinnlichen Auffassung von der (*vermeintlich* objektiven) stofflichen Individualität der Dinge« (KI 20; m. Herv.).

12 Hier zeigt sich die Schwierigkeit, den Stellenwert der subjektiven Erfahrung bei Kunstproduktion und -rezeption aus Riegls Ausführungen eindeutig herauszulesen, wenn er praktisch im selben Atemzug sowohl von der grundlegenden Subjektivität von Licht- und Farbeindrücken als auch von der Orientierung an einem optischen Objektivismus spricht, welcher ja mindestens von einer intersubjektiven Gültigkeit subjektiver Eindrücke ausgehen müsste.

13 Das Wort ›eher‹ ist für ein Sprechen über Riegls Theoriegebäude insgesamt unentbehrlich, da haptisch und optisch als Pole eines Kontinuums verstanden werden müssen; warum die Begriffe immer nur Tendenzen bzw. relative Verortungen auf einem Kontinuum und keine absoluten Eigenschaften bzw. Verortungen beschreiben können, wird im Folgenden noch deutlich.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

kennzeichnet den haptischen Einsatz von Farbe in einer Weise, die darauf bedacht ist, die Abgeschlossenheit von Körpern oder ihrer Teilbereiche zu verstärken, indem Farbabstufungen vermieden werden und Teilbereiche je gesondert in für sich absolut einheitlichen, nuancenlosen Farben bemalt sowie bevorzugt Komplementärfarben für benachbarte Teile verwendet werden (vgl. HG I 139), wie es auf altägyptischen Wandmalereien zu beobachten ist. Die Polychromie spiegelt für Riegl die altägyptische Auffassung wider, die die Farbe noch nicht als optisches Phänomen, sondern als zu den Gegenständen gehörig begriffen habe (vgl. HG II 295ff.). Auch die Darstellung von Schattenwürfen ist nach Riegl zwar im Grunde ein optisches Mittel, kann aber so ausgestaltet sein, dass dies einen haptischen Eindruck der Körper befördert. Als »Körperschatten oder Modellierungsschatten« (GP 186) eingesetzt, kann der Schatten zur »Versinnlichung der kubischen Räumlichkeit« von Körpern (ebd.) dienen, den Formen »tastbare Härte« verleihen und dabei auch selbst »eine feste haptische Begrenzung« zeigen (GP 187). Demgegenüber versinnliche ein optischer Einsatz des Schattens als »Raumschatten« mit unklaren Grenzen die »Freiräumlichkeit« zwischen den Figuren (GP 186).

Riegl benutzt die Begriffe haptisch oder optisch also, um über Ebenen der realweltlichen Wahrnehmung, des Kunstschaffens, des Kunstwerks und der Kunstrezeption zu sprechen. Dabei beschreibt er ganze Epochen als eher haptisch oder eher optisch wahrnehmend und darstellend, ablesbar an den einzelnen Kunstwerken mit eher optischem oder eher haptischem Gesamtcharakter, wobei das Einzelwerk notwendigerweise haptische und optische Gestaltungsmittel in sich vereint,[14] die wiederum eher haptisch oder eher optisch eingesetzt und ausgearbeitet sein können. Hier lässt sich bereits erahnen, wie komplex Riegls Kategorien tatsächlich sind. Für filmtheoretische Überlegungen ist hier zunächst herauszustellen, dass in Riegls Verständnis haptische und optische Gestaltungsmittel in den konkreten Kunstwerken (wechselnde und kunsttransformative) Kombinationen eingehen und es fruchtbar erscheint, auch bei der Betrachtung von Filmbildern eine Sensibilität gerade für das Wechsel- und Zusammenspiel sinnlich und materiell unterschiedlich wirkender Elemente auch innerhalb derselben Einstellung oder derselben Sequenz zu entwickeln.

Die Umrisslinie: Zwischen Weltabtastung und Silhouetten-Sehen

Riegls Beschreibungen vermitteln zudem, dass der Tastsinn auf unterschiedliche Arten adressiert und involviert werden kann; dies lässt sich m. E. gut an seinen Ausführungen zur Umrisslinie verdeutlichen. Die altägyptische Kunst sei, wie bereits erwähnt, darauf bedacht, das »Wesentliche, Vollkommene, Abgeschlossene« (HG I 132) der Naturdinge auszudrücken. Ziel sei eine Wiedergabe des Objektes, die dieses möglichst isoliert und

14 Diese Kombination haptischer und optischer Mittel definiert Riegl als Kennzeichen *aller* Kunst: Erstens nimmt die Kunst des Altertums trotz ihres Strebens nach haptischem Objektivismus von Anfang an subjektive, optische Mittel mit auf (vgl. die Ausführungen zur Umrisslinie weiter unter); zweitens ist die beständige Aushandlung dieses Widerstreits und seiner immer nur vorläufigen Kompromisse ein notwendiger Faktor, der die Kunstentwicklung vorantreibt, welche drittens keinen der beiden Pole jemals vollständig erreichen kann, »denn das wäre wirklich der Tod der bildenden Kunst« (SO 14).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

klar abgegrenzt vom Umraum darstellt: »Das Grundziel aller Kunst des Altertums war also die Schaffung fester Grenzen für die einzelne Figur« (SO 19). Dabei sei es »[u]rsprünglicher Zweck des Kunstwerkes […] gewesen, die ausschließliche und unmittelbare Überzeugung von der taktischen Stofflichkeit und klar begrenzten Dimensionalität einer Einzelform zu verschaffen« (KI 64), weshalb die Reproduktion in Form einer plastischen Nachbildung, also die Erschaffung von Skulpturen (die Riegl »Rundform« nennt), eigentlich die der altägyptischen Kunst »allein gemäße Art des Wettschaffens mit der Natur« sei (HG I 132). Dennoch entstehen bereits hier mit Reliefs (die Riegl »Halbform« nennt) und Malereien (die Riegl als »Risse« bezeichnet) Übersetzungen der Dreidimensionalität des Motivs in die Zweidimensionalität der Fläche. Diese Tatsache erklärt Riegl u. a. mit dem »Schmückungszweck« (HG I 136) von Reliefs und Malereien auf Tempelwänden, die ein »Bedürfnis nach Ausfüllung des Leeren« (HG I 135) gestillt haben könnten. Bei dieser Übersetzung komme es nun zu

> einer geradezu schöpferischen That. Denn nicht der vorbildlich vorhandene Körper wurde in diesem Falle nachgebildet, sondern die Silhouette, die Umrisslinie, die in Wirklichkeit nicht existirt und vom Menschen erst frei erfunden werden musste (Stil 2).

Damit ist für Riegl nur die Rundform (Skulptur) ein wirklich objektives Werk; sowohl Halbform (Relief) als auch Riss (Bild) sind bereits subjektive Werke, da mit der Umrisslinie etwas Optisch-Scheinhaftes mit hineinspielt (vgl. HG I 134).

Die Umrisslinie nimmt dabei allerdings eine ambivalente Stellung zwischen optisch generierter Übersetzung und Fortführung haptischer Erfahrung ein: Einerseits ist sie zwar »frei erfunden«, da die Körper in der Realität nicht nur nach zwei Dimensionen, sondern nach drei Dimensionen begrenzt sind, mithin keine Umrisslinie, sondern eine Oberfläche haben.[15] Andererseits zeigen gerade die altägyptischen Reliefs und Malereien Umrisse, die deutlich von einer Beeinflussung durch den Tastsinn bei der Aufnahme des Motivs zeugen, da sie perspektivisch unmögliche Ansichten zeigen: Während die Gesichter und Gliedmaßen meist im Profil dargestellt werden, befinden sich die Schultern in Frontstellung. Diese »Verrenkungen« (KI 55) erklärt Riegl damit, dass »die Altägypter mit dem notwendigen Übel der Schein-Sichten« (HG I 133) – d. h. mit der Tatsache, dass die visuelle Welterfahrung im altägyptischen Verständnis immer schon täuschbar ist – so umgegangen seien, dass sie sich auch hier noch so weit wie möglich auf das haptisch erlangte Wissen von den Grenzen der Dinge und Körper gestützt hätten. Perspektivische, also rein optische, Verkürzungen, wie sie etwa bei einer Frontansicht an der Nase oder bei sitzenden Figuren an den Oberschenkeln sowie bei Seitenansicht an den Schultern vorkämen, seien absichtlich vermieden worden; stattdessen seien die Umrisse so gezeichnet worden, dass noch möglichst viel der durch den Tastsinn bekannten Form

15 Dabei ist sicherlich streitbar, wie »frei« diese Erfindung ist, wenn die Silhouette eines Dings in der Natur doch visuell durchaus erfahren werden kann, vor allem im Gegenlicht. Ich lese Riegls Formulierung hier so, dass er unterstreichen möchte, dass der Umriss eben nicht substanziell zu den Körpern gehört, sondern nur akzidentell in Erscheinung tritt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

in die Darstellung einfließen konnte (vgl. SO 19). Obwohl die Umrisslinie also theoretisch auch allein über die Beobachtung von Silhouetten, also über visuelle Wahrnehmung von Naturphänomenen ›gefunden‹ werden könnte, versteht sie Riegl als ein *ursprünglich* aus der Tasterfahrung heraus entwickeltes Gestaltungsmittel. In den *Stilfragen* führt er dies am Beispiel von in Frankreich gefundenen Knochenschnitzereien aus der Troglodyten-Zeit genauer aus, die dieselben Motive (Rentiere) als Skulpturen, aber auch als hohe und flache Reliefs sowie als Gravierungen zeigen, was er als chronologische Entwicklung liest, in der sich

> der plastische Charakter allmählich verflüchtigt […] Da man die Naturwesen immer nur von einer Seite sieht, lernt man sich mit dem Relief begnügen, das eben nur so viel vom plastischen Scheine wiedergiebt, als das menschliche Auge braucht. So gewöhnt man sich an die Darstellung in einer Fläche und gelangt zum Begriffe der Umrisslinie (Stil 20).

Die zweidimensionale Darstellung ist also nicht spontan möglich, sondern muss sich aus dem haptischen Nachvollzug des Motivs, dem Umgang mit den plastischen Kunstwerken und dem erlernten Zusammenhang von Tasten und Sehen ergeben, bevor die Darstellungen nach und nach immer mehr verflacht werden können.

Haptische Provokationen, Materialästhetik und sinnliche Erinnerung

Einerseits sieht Riegl die Umrisslinie also bereits als eine Übersetzung vom Haptischen ins Optische und als einen Schwellenmoment, ab dem subjektive Ansichten in die bildende Kunst einbrechen, andererseits spricht er über sie dennoch fortlaufend als haptisches Mittel und bezeichnet auch die auf der Umrisslinie aufbauenden altorientalischen Kunstwerke – vor allem die Reliefs – insgesamt als haptisch. Neben seinem oben beschriebenen Verständnis der Entwicklung zweidimensionaler Darstellung aus dreidimensionaler Tasterfahrung gibt es hierfür einen weiteren Grund, der ebenso gewichtig ist, wie er banal anmutet: Die Einritzungen der altägyptischen Reliefs laden die Betrachter*innen zu einem *tatsächlichen* Nachtasten ein, lassen also eine haptische Provokation entstehen, die sich aus dem Material und seiner Struktur ergibt. Wir haben es also mit einer direkten Tastsinnesreizung auf einer materialästhetischen Ebene zu tun.[16] Diese ist natürlich nur für Reliefs und Gravuren relevant; Riegls Beschreibung der Umrisslinie *auch bei Zeichnungen und Malereien* als haptisch legen aber die Vermutung nahe, dass er hier eine Übertragung vorgenommen hat oder sich zumindest in seiner Wahrnehmung der gezeichneten oder gemalten Umrisslinie von seinen haptischen Erfahrungen mit den Reliefs beeinflussen lässt. In jedem Fall begreift Riegl die Umrisslinie als ein Gestaltungsmittel, das unabhängig davon, dass es bereits eine visuelle Übersetzung darstellt, noch immer eine große Nähe zum Tastsinn aufweist. Aus seinen Ausführungen spricht seine Annahme eines Kontinuums zwischen »unmittelbaren« und »nicht so unmittelbaren«,

16 Obwohl Riegls Ausführungen Tastsinnesreizungen auf verschiedenen Ebenen und durch verschiedene Operationen beschreiben, reflektiert er dies selbst nur soweit, als er dabei über unterschiedliche Grade der Involvierung von Erinnerung nachdenkt; ich komme darauf zurück.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

»compliciert[en]« (KI 64) Reizungen des Tastsinns, das man dem Kontinuum zwischen *haptisch* und *optisch* unterlegen könnte. Dabei wirkt die gemalte Umrisslinie zwar nicht mehr so direkt auf den Tastsinn ein wie die strukturierte Oberfläche der Reliefs, aber ›immer noch direkter‹ als etwa die Schattenwürfe der optisch-illusionistischen Barockkunst. Den Grad der Direktheit oder Vermitteltheit einer Tastsinnesreizung macht Riegl dabei davon abhängig, ob ein Kunstwerk oder seine Elemente lediglich »rein sinnlich« (KI 19) wahrgenommen oder »mehr aus dem Erfahrungsbewußtsein« (GP 272)[17] ergänzt würden. Die Hinzuziehung des Erfahrungsbewusstseins, das auf persönliche Erfahrungen (mit dem uns umgebenden Raum und den Dingen darin) zurückgreift, ist dabei gleichbedeutend mit einer »subjectiven Reflexion« (KI 19). Je optisch-illusionistischer die Kunst vom Altertum über die griechische und römische Antike hin zur Renaissance und zum Barock also wird, desto weniger kommt es dazu, dass sich die Reizungen des Tastsinns »unmittelbar dem Beschauer aufdrängen« (KI 64), wodurch »dem Auge die Möglichkeit geboten wird, sich vorwiegend mit dem farbigen Eindrucke zu beschäftigen« (ebd.). Es ergebe sich »ein erhöhter Appell an die Erfahrung, das geistige Bewusstsein des Beschauers« (ebd.).

Interessant ist nun, dass Riegl selbst dieses Argument bzw. seine Effektivität hinsichtlich einer Bestimmung von Kunstwerken als eher haptisch oder eher optisch von Anfang an stark relativiert. So sei bereits die gesamte Kunst des Altertums auf dem grundlegenden Widerspruch aufgebaut, einerseits jede »subjektive Beimischung« (KI 18) bei der Aufnahme und Wiedergabe des Motivs vermeiden zu wollen, während andererseits *jedes* Kunstschaffen immer schon eine persönliche Vermittlung sei und jedes Kunstwerk ein »betrachtendes Subjekt« voraussetze (SO 18). Auch die Bedeutung des »Denkprocesses« ist von Anfang an nicht aus der sinnlichen Wahrnehmung auszuklammern, da laut Riegl bereits das Ertasten einer Fläche verlangt, die einzeln ertasteten Punkte durch einen Denkprozess miteinander in Relation zu setzen und so zum Eindruck einer zusammenhängenden Fläche zu gelangen (ebd.). Das Sehen funktioniert in seinem Verständnis ähnlich; einzeln gesehene Punkte würden kognitiv zu zusammenhängenden Farbflächen kombiniert – dies geschehe allerdings viel schneller als beim Tasten. Darüber hinaus folgt Riegl den Empiristen[18] in der Auffassung, dass räumliche Wahrnehmung nur unter Zuhilfenahme des Tastsinns erlernt wird (vgl. KI 19), d. h. ist die Raumwahrnehmung im Kindesalter einmal erlernt, dürfte diese (und damit die haptische Erinnerung) *immer* involviert sein, auch wenn wir ›nur‹ eine (materiell direkt vor uns befindliche) Fläche sehen – denn auch diese könnten wir ja nur auf Basis der erlernten Raumwahrnehmung als wirkliche Fläche identifizieren. Dass Denken und Erinnerung an bereits sinnlich Erfahrenes an *allen* Positionen des Kontinuums zwischen haptisch und optisch, direkt und vermittelt, objektiv und subjektiv eine Rolle spielen, spiegelt sich auch in Riegls

17 Riegl schreibt dort im Rahmen eines Bildvergleichs: »Erinnerte der fest begrenzte und perspektivisch verlängerte Hintergrundplatz von 1633 noch an ein kubisches Raumzentrum gleich dem Tische der Mahlzeiten mit seinem unvermeidlichen haptisch-körperlichen Beigeschmacke, so wirkt der mehr aus dem Erfahrungsbewußtsein zu ergänzende als sinnlich wahrzunehmende Platz von 1639 in viel höherem Grade als optischer Freiraum«.

18 Riegl bezieht sich hier auf den Schulstreit der Sinnesphysiologie des 19. Jahrhunderts zwischen empiristischen und nativistischen Erklärungen der Raumwahrnehmung; hierzu näher Fend (2005, 188ff.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

paradox formulierter Beschreibung der Umrisslinie wider: »die Umrißlinie *erinnert* sozusagen unsern Tastsinn *unmittelbar* daran, daß er hier an eine undurchdringliche Grenze stößt« (SO 19; m. Herv.). Hier wird besonders deutlich, wie vage und streitbar eine Klassifizierung als haptisch oder optisch bliebe, würde sie sich *nur* nach dem Postulat einer stärkeren oder schwächeren Involvierung der Erinnerung oder des Denkens richten.

Das Haptische als klar Begrenztes

Die Frage nach der Rolle von Erinnerung und Denkprozess ist aber tatsächlich weder die einzige, nach der Riegl sich richtet, noch die wichtigste. Dies zeigt sich besonders prominent, wenn man genauer untersucht, wo nun eigentlich der Unterschied zwischen dem Formen und Volumina modellierenden Körperschatten (der den Tastsinn des*der Betrachter*in ja ebenfalls an die Begrenzung des dargestellten Objekts erinnert) und der Umrisslinie liegen soll. Was diese beiden Gestaltungsmittel tatsächlich unverkennbar unterscheidet, ist die *Stärke der Abgrenzung der Figur von ihrem Umraum*, die sie entstehen lassen – und dies muss, so meine These, als das Hauptkriterium verstanden werden, nach dem im Riegl'schen System der Grad des Haptischen und des Optischen bestimmbar wird.

Die Umrisslinie beschränkt die Grenze zwischen Figur und Umraum auf eine schmale Linie, d. h. wo der Körper endet und wo der Umraum beginnt, ist relativ klar zu verorten, auch wenn hier die Tiefendimension fehlt. Der körpermodellierende Schatten verleiht dem Körper Volumen und den Eindruck der Greifbarkeit, gibt der Grenze zwischen ihm und dem Umraum aber schon etwas mehr Ausdehnung, fördert also schon eine Unklarheit darüber, wo genau der Körper endet; einerseits durch die Tatsache, dass er auf einer Seite Teile des Körpers in die Dunkelheit fallen lässt, andererseits durch die Tatsache, dass die Dreidimensionalität die Tiefendimension mit ins Bild holt, die »mit keinem Sinne wahrnehmbar« sei (KI 18)[19] und so »den klaren Eindruck stofflicher Individualität zu trüben geeignet ist« (KI 19). Der optisch ausgestaltete »Raumschatten« zuletzt lässt die Grenzen zwischen Figur und Umraum am stärksten verschwimmen, da er langsam »ins Unbegrenzte verfließt und allmählich durch alle möglichen Stufen zwischen Dunkel und Hell ins Licht übergeht« (GP 187); wer oder was den Schatten verursacht, ist nicht mehr klar erkennbar, ebenso wenig wie die Grenzen der von Raumschatten umgebenen Figuren.

Quellen und Arten tastsinnlicher Reizungen

Aus Riegls Ausführungen lässt sich noch ein weiterer Unterschied zwischen der Umrisslinie und dem Körperschatten herauslesen, indem man die Frage stellt, welches Element

19 Damit meint Riegl, dass die Tiefe mit keinem Sinn *allein*, also nicht monomodal, wahrnehmbar ist, da der Sehsinn allein per se keine Tiefe wahrnehme, während der Tastsinn dies zwar könne, aber mit derart eingeschränkter Reichweite, dass auch hier notwendig Erinnerungen einbezogen und ein sinnliche Wahrnehmungen verknüpfender Denkprozess durchlaufen werden müssen (vgl. KI 19).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

des Bildes die beiden Mittel jeweils mit dem Eindruck der Tastbarkeit ausstatten. Von der geritzten Umrisslinie der altägyptischen Reliefs über die gemalte Umrisslinie der Wandmalereien bis hin zu den Körperschatten der Renaissance- und Barockmalerei lässt sich eine Verschiebung darin ausmachen, *woher* die Tastreizung kommt, von welchem *Element* sie ausgeht: Die strukturierten Oberflächen der Reliefs wirken *selbst* haptisch; die Reizung geht also vom Material und seiner Bearbeitungsweise aus. Bei der gemalten Umrisslinie ist das Material selbst glatt; von der Umrisslinie als formalästhetischer Struktur geht aber weiterhin eine haptische Provokation aus – sie scheint für Riegl tatsächlich auch unabhängig von Fragen der Erinnerung eine *intrinsische Nähe* zum Tastsinn zu haben. Wenn man Wahrnehmung phänomenologisch als synästhetisches System des Weltbezuges eines handelnden Subjektes begreift, lässt sich das haptische Provokationspotenzial der Umrisslinie aus der Art der durch sie angereizten Wahrnehmungsbewegung verstehen, insofern als die Umrisslinie das Potenzial einer Blicklenkung beinhaltet, die nahelegt, den Blick ›tastend‹ die Linie entlanggleiten zu lassen.[20]

Die Körperschatten der Renaissance- und Barockmalerei hingegen wirken nicht selbst haptisch, sondern lassen die von ihnen modellierten Körper, also die Bildgegenstände, tastbar erscheinen. Mit dieser Verschiebung von einer materiellen über eine formalästhetische zu einer diegetischen Haptik geht eine weitere Verschiebung einher, und zwar hinsichtlich der Frage, welche *Facette* des Tastsinns angesprochen wird: Der qua Umrisslinie modellierte Körper reizt offenbar eher ein zweidimensional-lineares (sowie eventuell einfingriges) Nachtasten an, während der qua Körperschatten voluminös modellierte Körper offenbar eher die Anmutung fördert, den Körper umgreifen zu können. Für weitere filmtheoretische Überlegungen ist als zentral festzuhalten, dass es möglich ist, mit Riegl eine Art von Tastsinnesaktivierung zu denken, die erstens von den dargestellten Gegenständen und nicht nur von den Darstellungsmitteln ausgeht und die zweitens nicht unbedingt an die Fläche gebunden ist, sondern als ›körperhaptische‹ oder ›volumenhaptische‹ Wirkung auftritt, die an die Illusionierung von Volumen gekoppelt ist und die ein Umgreifen oder Erfassen nahelegt.[21]

---

20 Wölfflin trennt in linearen und malerischen Stil (was in etwa Riegls Unterscheidung des haptischen und optischen Stils entspricht) und beschreibt im Zuge dessen eine solche Wirkung der Umrisslinie detailliert: »Linear sehen heißt dann, daß Sinn und Schönheit der Dinge zunächst im Umriß gesucht wird […], daß das Auge den Grenzen entlang geführt und auf ein Abtasten der Ränder hingeleitet wird, während ein Sehen in Massen da statthat, wo die Aufmerksamkeit sich von den Rändern zurückzieht, wo der Umriß dem Auge als Blickbahn mehr oder weniger gleichgültig geworden ist und die Dinge als Fleckenerscheinungen das Primäre des Eindrucks sind« (Ders. 1915, 20).

21 Eine solche Unterscheidung zwischen einer Art beim Sehen gefühlter ›Linienhaptik‹ und einer ›Volumen‹- oder ›Massenhaptik‹ wird bereits im etwas früheren Einfühlungsdiskurs beschrieben. Robert Vischer (1873) unterscheidet innerhalb des aktiven, von der »Muskel-Thätigkeit« des Augapfels (und dem ganzkörperlich-muskulären Nachfühlen der Bewegung) abhängenden »Schauens«, das er vom »einfachen ›Sehen‹« absetzt, »zwei Verhaltungsarten«: einerseits »ein Linienziehen, wobei ich mir haarscharf gleichsam mit der Fingerspitze die Umrisse nachweise«, andererseits »ein Anlegen von Massen, wobei ich den Flächen, Anschwellungen und Vertiefungen eines Gegenstandes, den Bahnen der Beleuchtung, den Halden, Rücken, Mulden des Gebirges, gleichsam mit der breiten Hand nachfahre« (ebd., 2; vgl. auch ebd., 11).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Zur Mehrdeutigkeit der Fläche und des Raums

Tatsächlich wird Riegl oft so gelesen, dass das Haptische für ihn vor allem ein Flächenphänomen sei. Die Forscher*innen des bereits in Kapitel 2.3 erwähnten Projekts *Texture Matters*[22] präsentierten als erstes signifikantes Ergebnis die Identifizierung zweier verschiedener ›Denkschulen des Haptischen‹, die sie auf Riegl einerseits und auf August Schmarsow andererseits als deren geistige Väter zurückführten.[23] Dabei steht Riegl für die Denkschule des Haptischen als Phänomen der Fläche, Schmarsow für das Haptische als Raumerfahrung.[24] Eine solche Zuordnung erscheint mir aus verschiedenen Gründen starr: Während es für Riegl grundsätzlich natürlich relevant ist, ob ein Kunstwerk auf den ersten Blick flächig oder räumlich wirkt, ist die Fläche bei ihm tatsächlich mehrdeutig und kann in sich differenziert werden; es gibt mit anderen Worten verschiedene Arten von Flächen. Dabei spielt die Fläche zunächst als eine Wahrnehmungskategorie für die *Aufnahme* eines Motivs (Perzeption) eine große Rolle, und zwar sowohl für die haptische als auch für die optische.

Hinsichtlich des Tastsinns geht Riegl davon aus, dass auch dieser zunächst nur die haptischen Informationen einer Fläche übermitteln kann. Dies erscheint zunächst schwer nachvollziehbar, denn gerade Riegls eingangs erwähnte Beschreibungen zur haptischen Nachmodellierung eines Tieres in Ton vermitteln doch den Eindruck, dass er die haptische Erfahrung eines Objektes vor allem als ein Umgreifen, ein Umfassen der Form versteht. In seinem Verständnis sind allerdings *alle* Körper *im Grunde aus Flächen aufgebaut*. Bei anorganischen Objekten wie etwa Kristallen seien diese miteinander verbundenen Flächen geometrisch so zueinander ausgerichtet, dass ein eher eckiger Eindruck der Gesamtfigur entstehe, bei organischen Körpern wie Pflanzen, Tieren oder Menschen seien die Teilflächen einfach so stark vervielfältigt,[25] dass die Unterscheidung der einzelnen im Raum verschieden ausgerichteten Teilflächen nicht mehr tastbar sei und daher ein eher gerundeter Eindruck entstehe. Die je tastbare Fläche, die somit »an der Form haftet« (HG II 287), d. h. die der Form ›wesentlich‹ und ›tatsächlich‹ direkt vor dem*der Betrachter*in existent ist, bezeichnet Riegl seiner Systematik entsprechend als die »taktische oder objektive Fläche« (ebd.) und stellt sie der »optische[n] oder subjektive[n] Fläche« (ebd.), die uns der Sehsinn liefert, gegenüber.

Ähnlich wie der Tastsinn nimmt für Riegl auch der Sehsinn zunächst *generell* nur Flächen wahr, und zwar Farbflächen. Hierbei können sich allerdings je nach Sehabstand die *subjektiven Eindrücke* des*der Betrachter*in von der Flächigkeit oder Räumlichkeit des betrachteten Dings auch ändern, da diese von den Erinnerungen des*der Betrachter*in an eine von klein auf erlernte haptische Welterfahrung beeinflusst werden. Wird ein Objekt

22 S. Kap. 2.3, Fußnote 151. Vgl. auch Pigott 2015[2013], 49.

23 Pigott (2015[2013]) berichtet, dieses Ergebnis sei im Juni 2012 von Antonia Lant und Klemens Gruber in einem Vortrag mit dem Titel »Sitting, Seeing, Stroking: Why Texture Matters in Media Theory« auf der NECS-Konferenz *Time Networks: Screen Media and Memory* in Lissabon vorgestellt worden (vgl. ebd., 116).

24 Pigott (2015[2013]) unterscheidet diese beiden Haptik-Typen mit den Begriffen »surface texture« und »diegetic hapticity« (ebd., 52), vgl. Kap. 4.1 dieser Arbeit.

25 Seine Beschreibungen evozieren hier aus heutiger Sicht die spezifische Ästhetik digitaler Polygon-Modellierung dreidimensionaler Objekte.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

daher visuell wahrgenommen, ist für Riegl ganz entscheidend, aus welchem Abstand dies geschieht; er unterscheidet die Wahrnehmung aus der Nahsicht, der Normalsicht und der Fernsicht. Betrachtet man das Objekt aus der Nahsicht, d. h. so nah, dass man nur eine Teilfläche sieht und die Form nicht im Ganzen überblicken kann, fällt die Fläche, die gesehen wird (die optische oder subjektive Fläche), mit der tatsächlich vorhandenen, tastbaren Fläche (der taktischen oder objektiven Fläche) zusammen. Der Eindruck der Flächigkeit ergibt sich hier also daraus, dass der gesehene Teilbereich des Gegenstandes das gesamte Sichtfeld ausfüllt, und stellt somit lediglich eine Begrenzung, aber keine Täuschung dar.[26]

Rückt man vom Gegenstand ab, bis man eine Anschauung in Normalsicht erreicht hat, d. h. bis man dessen Form komplett überschauen kann, verringert sich dieser Eindruck der Flächigkeit und macht dem Eindruck von Räumlichkeit Platz, da aus diesem Abstand heraus nicht nur die Umrisse des Objektes, sondern auch Schatten und Farbabstufungen besser wahrnehmbar sind, die qua Erfahrungswissen auf die Modellierung der Oberfläche durch Erhöhungen oder Vertiefungen hinweisen und über die dreidimensionale Verfasstheit des Betrachteten Aufschluss geben. Die Normalsicht liefert also Hinweise, durch die die Erinnerungen an die erlernte haptische Raumerfahrung und ihr Zusammenspiel mit dem Sehsinn am stärksten aufgerufen werden.

In der Fernsicht schließlich lässt diese Wirkung der Schatten nach und es stellt sich wiederum ein eher flächiger Eindruck der Anschauung ein; »die Modellierung verschwindet immer mehr hinter der zunehmenden Dicke der zwischenliegenden Luftmauer, bis endlich nur mehr eine einheitliche Licht- und Farbenfläche die Netzhaut des Auges trifft« (HG I 130). Besonders gut veranschaulicht Riegls *Stimmungsaufsatz* von 1899 die Fernsicht, in dem er ein Alpenpanorama beschreibt, das er, auf einem Berggipfel sitzend, betrachtet: Der gegenüberliegende Berghang, von dem er durch ein tiefes Tal getrennt ist, wirkt flächig; Umrisse und Schatten wirken weich; Bewegungen, etwa die eines den Hang herabstürzenden Wasserfalls, wirken stillgestellt.[27] Der Eindruck der Flächigkeit in diesem Sehmodus ist der einer optischen, subjektiven Flächigkeit, die eine »Sinnestäuschung« darstelle, die »ihren Erscheinungsgrund lediglich in der Unzulänglichkeit des menschlichen Sehapparates [hat]« (HG I 130). Im Kunstschaffen sei es von zentraler Bedeutung, ob sich der*die Künstler*in »an die eine oder die andere Fläche hält«, also an die taktische bzw. objektive oder an die optische bzw. subjektive Fläche; je nach Vorgehen sehe das resultierende Kunstwerk »grundverschieden« aus (HG II 288).

26 Einen Beleg für seine Theorie, dass die altägyptischen Künstler*innen bevorzugt nahsichtig wahrnahmen und sich an der taktischen Fläche orientierten, sieht Riegl darin, dass selbst ihre Skulpturen eher eckig und wie aus mehreren Teilflächen zusammengesetzt erscheinen; zur Veranschaulichung denke man hier etwa an die Ausgestaltungen von Sitz-Statuen und insbesondere auch an den Skulpturtypus der Würfelfigur.

27 Er merkt dies an, da seinem Eindruck nach die Wahrnehmung einer Bewegtheit von Objekten zu einer Reizung des Greifinstinkts beitragen kann.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Normalsicht, Volumina und Greifinstinkt

Je nachdem, ob in der Wahrnehmung und Vermittlung des Motivs taktische oder optische Flächen tonangebend sind, fordern die resultierenden Kunstwerke laut Riegl auch je andere Rezeptionsabstände ein: Altägyptische Reliefs seien auf Basis einer nahsichtigen Begutachtung des Motivs entstanden und erforderten ebenso eine Rezeption in der Nahsicht, da andernfalls die feinen Details gar nicht wahrnehmbar seien. Die fernsichtig aufnehmende holländische Barockmalerei des 17. Jahrhunderts hingegen, wie sie Riegl vor allem in den Gemälden Rembrandt van Rijns als voll entfaltet ansieht, zielt darauf ab, auch aus größerer Distanz rezipiert zu werden; betrachtet man Rembrandts Gemälde aus zu geringer Distanz, wird man nicht erkennen, wie er über die Nuancierung der Farben Beleuchtungseffekte darstellt. Insgesamt ist laut Riegl eine Entwicklung der Kunst von der Nahsicht über die Normalsicht zur Fernsicht auszumachen. Der Übergang von Nahsicht zu Normalsicht habe sich in der klassischen Antike vollzogen (vgl. HG II 309), weshalb man der »Normalsicht am ehesten noch in der klassischen Kunst der Griechen und in der italienischen Hochrenaissance« begegne (HG II 292).

Entsprechend der in diesem Prozess zunehmenden Berücksichtigung der momentanen, von der Wahrnehmung abhängigen und damit subjektiven Eindrücke des*der Betrachter*in sei die neuere, optische, fernsichtige Kunst dabei eine »Stimmungskunst« (Riegl 1899, 50), die den*die Betrachter*in vor allem psychisch-emotional anspreche. Die Figuren in Rembrandts Gruppenporträts scheinen mit dem*der Betrachter*in zu kommunizieren und dadurch eine Verbindung herzustellen, die »Innerbildliches und Außerbildliches miteinander verklammert« (Fend 2005, 185). Für Riegl bedingt der optische Stil der niederländischen Barockmalerei damit ein ideales Rezeptionsverhältnis, bei der das betrachtende Subjekt dem Kunstwerk mit einer bestimmten Art von Aufmerksamkeit gegenübersteht, die »interesseloses Interesse, […] aktive Passivität, tätige Empfindung« (ebd., 183) ist. In Riegls Verständnis ermöglicht die größere Distanz in der Fernsicht dem*der Betrachter*in Überblick, Ruhe und Kontemplation, nicht zuletzt durch die Tatsache, dass hierbei der Tastsinn nicht mehr so stark angesprochen werde wie in der Nah- und in der Normalsicht.[28] Vor allem die Bannung des Greifinstinktes konnotiert Riegl dabei positiv; diese komme dadurch zustande, dass die weicheren Umrisse, die gestreuten, unklaren Raumschatten und die zerfließenden Begrenzungen der optisch-fernsichtigen Darstellungsweise insgesamt zu einer Immaterialisierung der Objekte führten.[29]

---

28 Riegl scheint also die psychische und die körperliche Involvierung des*der Betrachter*in gewissermaßen als ›Nullsummenspiel‹ zu begreifen, bei der eine Verstärkung der einen zwangsläufig mit einer Schwächung der anderen einhergeht – eine Logik, die sein Festhalten an einer Geist-Körper-Dichotomie verrät und die er darüber hinaus auch auf das Verhältnis der Sinne untereinander anwendet; er spricht von der »zunehmende[n] Ausschaltung des Tastsinnes zugunsten des Gesichtssinnes« (KI 65). Ein Echo dieses Denkschemas findet sich in vielen somatischen Filmtheorien; bei Marks wird diese Dichotomie sogar verstärkt, vgl. Kap. 3.2.

29 Völlig anders beschreibt dagegen übrigens Svetlana Alpers die holländische Barockmalerei des 17. Jahrhunderts, die sie als eine »Kunst der Beschreibung« versteht, die sich besonders für Oberflächenbeschaffenheiten dargestellter Objekte und Stoffe interessiert und kleinste Details von Strukturen und Texturen untersucht und wiedergibt (vgl. Dies. 1985[1983], 44). Solche Detail- und Tex-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Bedenkt man, dass Riegl die Entwicklung der Kunst von haptischer zu optischer Darstellung mit der Entwicklung von Nah- über Normal- zu Fernsicht parallelisiert und sie gleichzeitig als eine stetige Abnahme der Tastsinnesreizung durch das Kunstwerk und einer damit einhergehenden Zunahme der psychischen Involvierung lesen möchte, erstaunen seine Beschreibungen des Greifinstinkts in der Normalsicht, die fast den Eindruck vermitteln, die Reizung des Tastsinns sei hier sogar noch stärker als die unmittelbare Reizung des Tastsinns in der Nahsicht. So kann der Tastsinn in seinem Verständnis in der Normalsicht von Körpern und Dingen so unwillkürlich und vehement gereizt werden, dass Kontemplation und Selbstkontrolle zeitweilig gestört werden. Im *Stimmungsaufsatz* (1899) schreibt er:

> Mit einem Rucke ist meine ganze Aufmerksamkeit von der friedlichen Landschaft ab- und der Gemse zugewendet. Unwillkürlich zuckt die Rechte, wie nach der Flinte, es meldet sich das Raubthier, das das schwächere als Beute in den Bereich seiner Tastorgane bringen möchte (ebd., 48).

Hier wird offensichtlich, dass man mit einer rein quantitativen Deutung des Tastsinns und der haptischen Affizierung nicht weiterkommt, ohne dass Riegls Kategorien unlogisch werden; der starke Greifinstinkt in der Normalsicht bleibt nur dann innerhalb von Riegls Theorie verständlich, wenn man ihn als *qualitativ* anders als die Haptik der Fläche bzw. der Nahsicht begreift. Entsprechend liest man Riegl verkürzt, wenn man ein Kunstwerk allein auf Basis der Frage, welchen ersten räumlichen Eindruck es vermittelt, als in seinem Sinne haptisch oder optisch bestimmen zu können meint. Wichtig ist hier, dass der äußere optische Pol des haptisch-optisch-Kontinuums, den Riegl mit der Fernsicht und mit einer eher psychischen als körperlichen Ansprache des*der Betrachter*in in Verbindung bringt, nicht mit einem gesteigerten Eindruck der Tiefräumlichkeit einhergeht, sondern hier der Eindruck der Raumtiefe wiederum abnimmt und das Kunstwerk erneut flächig wirkt. Mit anderen Worten, Fläche ist bei Riegl nicht gleich Fläche.

Entsprechend ist auch Raum nicht gleich Raum, was seine Unterscheidungen von Linearperspektive und Luftperspektive verdeutlichen. Letztere beschreibt Riegl als optisch, da sie mit den optischen Mitteln der Unschärfe und der Veränderung der Lokalfarbe arbeitet. Dabei setzt er sie in einen Kontrast zur Linearperspektive, wie sie etwa die italienische Renaissancemalerei nutzt. Diese kreiert zwar einen illusionistischen Tiefraum, Riegl nennt sie aber dennoch haptisch, da sie vor allem mit den in seinem Ver-

---

turverliebtheiten schreiben der optischen Fläche also eine Multiplizität tastsinnlich provozierender Objekt- und Stoffoberflächen ein, weswegen auch das Barocke zum ästhetischen Ausgangspunkt eines Theoretisierens tastsinnlicher Qualitäten von Film werden konnte, maßgeblich durch Walton (2016). Walton stockt dabei das Marks'sche Konzept haptischer Visualität gewissermaßen figural auf: »While I am indebted to Marks' thoughts on haptic visuality in film, I want to adjust her account to better suit the sensuous significance of the baroque and a baroque cinema. For Marks, the haptic in film ›bypasses identification and the distance from the image it requires‹ […]. The baroque haptics that I put forth is instead amenable to and inclusive of so-called ›identification‹, figurative form, signification, and representation« (ebd., 209f.). Da sie dabei an dem Begriff selbst festhält (»the baroque will invoke touch through *figurative* appeals to our haptic visuality« – ebd., 218; Herv. i. Orig.), trägt sie damit ein gewisses Verwirrungspotenzial in den Diskurs ein.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ständnis haptischen Mitteln der Verkürzung und Verdeckung arbeitet und meist an einer starken Umrisslinie der Figuren festhält (vgl. GP 216; Fend 2005, 181; 186).[30]

Erneut zeigt sich hier also seine Formel: Je schärfer die Figuren gegen den Umraum abgeschlossen sind, desto haptischer ist ein Kunstwerk. Eine flächige oder tiefräumliche Wirkung ist nicht das Ziel, sondern lediglich der *Nebeneffekt* eines Kunstwollens, das die Dinge und Körper entweder klar abgeschlossen oder mit der Welt verbunden zeigen will und sich dazu je unterschiedlicher Mittel bedient, die unterschiedlich stark zwischen haptischer und optischer Wahrnehmung übersetzen. Altägyptische Kunst drängt, so Riegl, die dargestellten Figuren nur deshalb in die Fläche, da alle Körper und Dinge für sie idealerweise einzeln und in völliger Leere existieren; der Grund der Reliefs und Malereien ist hierbei gar nicht als Raum – auch nicht als flacher, von den Figuren ›bevölkerter‹ Raum – gemeint, sondern ist eine schlichte Negation von allem, was die Figur direkt berühren könnte (vgl. KI 17).[31] Das Haptische als Form der Motivaufnahme und -vermittlung ist in der Riegl'schen Konzeption also entscheidend als ein Kontrollgestus zu verstehen, der die Objekte der Welt im umfassenden Sinn begreifen und isoliert-begrenzt-begreifbar darstellen will.

Zusammenfassung

Es ist also festzuhalten, dass Riegl sich mit den Begriffen des Haptischen und des Optischen auf ganz verschiedene Ebenen bezieht – von der Weltwahrnehmung über die Kunstproduktion, über die material- und formalästhetische Ausgestaltung des Kunstwerks als Ganzes oder die spezifische Art des Einsatzes einzelner Gestaltungsmittel bis hin zur Kunstrezeption als Rezeptionsverhalten und -erleben. Je nach Ebene kann sich das, was haptisch oder optisch genannt wird, verschieben – so wird das optische Gestaltungsmittel Schatten zu einem haptischen Körperschatten oder das optische Gestaltungsmittel Farbe haptisch-polychrom eingesetzt. Verkompliziert wird Riegls Schema durch seine m. E. problematische Gleichbehandlung von tatsächlichem Ertasten und der visuellen Wahrnehmung in Nahsicht,[32] was mitverantwortlich für die Ambivalenz der

30 Exemplarisch GP 216: »[D]ie Ebenkomposition [sic] des späteren Rembrandt ist eben, wie schon früher gesagt wurde, gar keine haptische Linienkomposition der Italiener, die den im Raume auseinanderstrebenden Figuren den Charakter tastbaren Zusammenhangs untereinander wahren soll, sondern eine optische Raumkomposition, die den im Tiefraume beweglich dargestellten Figuren die Ruhe des Eindruckes der Ebene, des tiefenlosen Nebeneinanders, wie ihn der Fernblick gewährt, verleihen sollte«.

31 Auch Interaktionen und Berührungen zwischen den Figuren werden laut Riegl in der altägyptischen Kunst unterdrückt. Es geht mir hier nicht darum, über die Validität von Riegls Beschreibungen einer spezifisch altägyptischen Aisthesis und Ästhetik zu spekulieren, sondern nur darum, sie als diskursgeschichtlich relevante Momente der Konzeptualisierung des Haptischen als ästhetischer Denkfigur nachzuvollziehen.

32 Beides kommt für Riegl generell zusammen vor; die Nahsicht bezeichnet er auch als »Tastsinnsphäre« (HG I 153), da sie einen Abstand bedeutet, der prinzipiell immer eine tastende Überprüfung des Gesehenen erlaubt. Bei der Übertragung auf filmästhetische Überlegungen ergeben sich Schwierigkeiten; so gibt es sicherlich Parallelen zwischen Riegls Beschreibung der Nahsicht als Modus, bei dem sich das Objekt zu allen Seiten vor mir erstreckt und nicht mehr vollständig überblickbar ist, und dem Bestreben bestimmter Kino-Systeme wie etwa IMAX, das Gesichtsfeld der

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

gezeichneten oder gemalten Umrisslinie im Vergleich zur geritzten ist und Riegls Darstellung der Rolle der Erinnerung und Reflexion wie oben gezeigt schwammig werden lässt. Als stabilstes und m. E. zentrales Kriterium für Riegls Bewertung eines Kunstwerks oder seiner Gestaltungsmittel als optisch oder haptisch kristallisiert sich deshalb die Schärfe bzw. Weichheit der Begrenzung der Figuren und Dinge und deren Trennung vom bzw. Verbindung mit dem Umraum heraus.[33]

Weiterhin ist mit Riegl (entgegen den bestehenden Lesarten seiner Werke) eine haptische Wirkung raum-illusionistisch bzw. voluminös dargestellter Körper plausibel. Riegls Ausführungen implizieren also das Auftreten von Tastsinnesreizungen, die nicht nur vom Material oder den formalen Mitteln ausgehen, sondern auch von den diegetischen Körpern. Zudem können offenbar unterschiedliche Facetten des Tastsinns involviert werden, indem etwa eine Provokation zum flächigen Entlangtasten entstehen, aber auch ein Umgreifen-Können von Körpern suggeriert werden kann. Lässt sich Riegl also einerseits so lesen, dass unterschiedliche Facetten des Tastsinns in den Blick kommen, erscheint seine Sicht des Tastsinns andererseits noch immer eingeschränkt, wenn man bedenkt, dass der Tastsinn nicht nur absolute Ausdehnung, Begrenzung und Härte, sondern z. B. auch Porosität, Leichtigkeit, Viskosität, Elastizität und Wärme wahrnehmen kann, für die die Kunst ebenfalls Techniken der visuellen Vermittlung entwickelt hat. Darüber hinaus kranken auch Riegls Ausführungen an der von Claudia Benthien aufgezeigten historischen, speziell humanistischen Unterdrückung des Hautsinns und des passiven Fühlens zugunsten der Hand und der aktiven Exploration (vgl. Kap. 2.2).

3.2 Das Haptische und das Optische bei Laura Marks

Die Konzepte der »haptic visuality« und der »optical visuality« entwickelt Marks in ihrer 2000 erschienenen Dissertation *The Skin of the Film* und greift sie in ihrer Essaysammlung *Touch* von 2002 erneut auf. In *The Skin of the Film* analysiert Marks knapp zweihundert ›interkulturelle‹ Film- und Videoarbeiten, »that cannot be confined to a single culture« (SF 6), da ihre Macher*innen migrationsbedingt in einer anderen als ihrer Ursprungskultur situiert sind, deren schmerzhaftes Fehlen sich in die Werke einschreibe. Die ästhetische Gestaltung zeuge daher von den Versuchen der Filmemacher*innen[34], mit verloren

Zuschauer*innen nahezu vollständig abzudecken, aber die Möglichkeit einer haptischen Überprüfung ist hier natürlich nicht mehr gegeben.

33 Vgl. auch seine Beschreibung von Rembrandts konsequenter Entwicklung hin zu einer optischen Kunst: »[D]ie Kunstabsicht Rembrandts bewegte sich von Anbeginn konsequent nach dem einen Ziele hin, auch den festen Formen den optisch-weichen Charakter der ›Luftform‹, wenn man so sagen darf, zu verleihen« (GP 215).

34 Der Kürze halber werde ich im Folgenden über die Film- und Videoarbeiten, die Marks analysiert, insgesamt als ›Filme‹ sprechen, auch wenn dies nicht ganz korrekt ist. Marks selbst verfährt ähnlich und spricht kollektiv über »Intercultural Cinema« (SF 5). Die technischen Unterschiede zwischen Film und Video können – zumindest, wenn man wie Marks hauptsächlich über ältere Videotechnik spricht und die Diskussion um Unterschiede zwischen aktueller Videotechnik und ihren Möglichkeiten der Erzeugung eines filmischen Looks ausklammert – durchaus verschiedene ästhetische

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

gegangenen oder abwesenden kulturellen Artefakten, Bräuchen, Orten und Menschen wenigstens filmisch eine Verbindung (wieder-)herzustellen.

Memories of the Senses

Die untersuchten Filme erscheinen Marks vor allem als Versuche des Appellierens an und Reaktivierens von *memories of the senses*. Hierunter sind mit Marks zum einen Erinnerungen *an* sinnliche Empfindungen zu verstehen, die mit bestimmten kulturellen Praktiken verwoben sind – etwa die Erinnerung an die Gerüche, die die Zubereitung eines lokalspezifischen Gerichtes begleiten, oder an die haptisch erfahrbaren Eigenschaften eines traditionellen Gewandes. Zum anderen können *memories of the senses* auch als Erinnerungen *der* Sinne verstanden werden, also als Erinnerungen, die *über* sinnliche Erfahrung gebildet werden und entsprechend *in* den sinnlichen Erfahrungen gespeichert vorliegen. Die sinnlichen Eindrücke, die sich, abhängig von der umgebenden Kultur und von persönlichen Erfahrungen, so als ›verkörpertes Wissen‹[35] (vgl. SF 194ff.) sowohl in den Körper einschreiben als auch eine bestimmte ›Organisation der Sinne‹[36] bedingen, seien durch bestimmte Sinneswahrnehmungen zu einem späteren Zeitpunkt reaktivierbar. Da die untersuchten interkulturellen Arbeiten meist sehr persönlich sind und die Nahsinne Fühlen, Schmecken und Riechen, deren Eindrücke im Gegensatz zu auditiven und visuellen Wahrnehmungen nicht technisch fixierbar und teilbar seien, in Marks' Verständnis in besonderem Maße »repositories of private memories« (SF 130) darstellen,[37] ist in ihrer Analyse die Frage zentral, wie die Filme die ihnen zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen, um genau diejenigen sinnlichen Erfahrungen zu repräsentieren, die sie im konkreten technischen Sinn nicht repräsentieren können. Dies gibt sie im Vorwort erstaunlicherweise als Grund dafür an, warum sie die Tonebene nicht umfassend untersuchen werde: »Ultimately, the reason that I tend to exclude sound from this discussion is that I am most interested in meaning that lies outside the means of cinematic signification, namely, visual image and sound, altogether« (SF vxi). Warum sie das Bild dabei als privilegiertes Mittel zur Evokation von »touch, smell, and taste« (ebd.), den Ton aber als vernachlässigbar behandelt, bleibt offen. Tatsächlich beschränkt sich ihre theoretische Reflexion der Tonebene dann auch auf einen sehr kurzen Hinweis zu »haptic

Auswirkungen haben (etwa sichtbares Filmkorn gegenüber sichtbaren Pixeln), auf die ich später in diesem Kapitel zurückkommen werde.

35 Hier orientiert sich Marks an Henri Bergsons Ausführungen zum verkörperten Gewohnheitsgedächtnis in *Materie und Gedächtnis* (vgl. Ders. 1908[1896], 71ff.).

36 »I will point out that the organization of the senses, that is, the sensorium, varies, culturally as well as individually; thus we would expect cinema to represent the sensorial organization of a given culture. Often the sensorium is the only place where cultural memories are preserved. For intercultural cinema, therefore, sense experience is at the heart of cultural memory« (SF 195).

37 Dieses Argument erscheint durch den Schlussteil des Buches allerdings wieder relativiert, in dem Marks über die zunehmende Kommerzialisierung sinnlicher Erfahrung schreibt, im Zuge dessen letztlich Erfahrungen aus *allen* Sinnesmodalitäten dem Schicksal anheimfallen könnten, verpackt und vermarktet zu werden: »Although vision is the sense most commonly associated with control and with packaging into signs, *any sense* can be turned to these uses« (SF 244; m. Herv.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

sound« (SF 182f.): Ton könne haptisch genannt werden, »when all sounds present themselves to us undifferentiated« (SF 183).[38]

Marks' Untersuchung ist entlang derjenigen Mittel gegliedert, derer sich die interkulturellen Filme ihrem Eindruck nach bedienen, um an die *sense memories* der Rezipient*innen zu appellieren. So untersucht sie in vier Kapiteln erstens den Einsatz von Bildern, die nach Deleuze als *Zeitbilder* beschrieben werden können (Kapitel 1: The Memory of Images), zweitens die filmische Thematisierung von ›Erinnerungsobjekten‹[39] (Kapitel 2: The Memory of Things), drittens die Adressierung des Tastsinns (Kapitel 3: The Memory of Touch) sowie viertens die Involvierung der Sinne insgesamt sowie deren Aussage über kulturell variable Formen der Sinnesorganisation (Kapitel 4: The Memory of the Senses).

Haptische versus ›normale‹ Visualität

Innerhalb des dritten Kapitels ihrer Studie kommt Marks auf haptisches und optisches Sehen (vgl. SF 129ff.), haptische und optische Bilder (vgl. Sf 131ff.) sowie auf das Gegensatzpaar der haptischen und der optischen Visualität zu sprechen (vgl. SF 162ff.). Sie definiert haptische Visualität als einen bestimmten Sehmodus, zu dem der*die Zuschauer*in von bestimmten Bildern, nämlich haptischen, bewegt werde. Zentral ist für sie bei dieser Art des Sehens die Tatsache, dass es kein problemloses Sehen ist; vielmehr hindert das Bild aufgrund verschiedener ästhetischer Kriterien den Sehsinn des*der Rezipient*in an der Ausübung dessen, was Marks als die – zumindest durch die westliche visuelle Praxis so definierte – Hauptaufgabe der visuellen Wahrnehmung versteht, nämlich die Bildgegenstände und deren Verortung im Raum zu erkennen. Haptisches Sehen definiert sie also zuallererst ex negativo darüber, dass es grundlegend *anders* als ›normales‹ Sehen sei und nicht dem entspreche, »how we usually conceive of vision« (SF 162).

Das ›normale‹ Sehen, das sie im Folgenden als »optical visuality« (ebd.) bezeichnet, entspricht für sie dabei nicht nur der gängigen Weltwahrnehmung, sondern auch dem Rezeptionsmodus, den die Bilder des klassischen Erzählkinos bedienten. Diese versteht Marks mit Deleuze auch als *Bewegungsbilder*, die hauptsächlich narrative Funktion haben und daher tendenziell auf eine unproblematische Erkennbarkeit setzen.[40] Unter Bezugnahme auf Riegl versteht sie optische Bilder als Versuche der »creation of an illusionistic picture plane that would be necessary for the identification of, and identification *with*, figures« (SF 166; Herv. i. Orig.). Anders als Riegl versteht sie die daraus resultierende, stärkere psychisch-emotionale Ansprache des*der Betrachter*in aber gerade *nicht* als

38 Die Vernachlässigung des Tons in Marks' Überlegungen kritisiert auch Quinlivan: »[H]er work tends to privilege the image over the soundtrack, a ›silence‹ that is also acutely felt in Sobchack's work« (Dies. 2012, 21f.).

39 Unter »recollection-objects« (SF 77) versteht sie Objekte, in die sich (kollektive, kulturelle) Erinnerungen und Geschichten eingeschrieben haben, welche von den Filmen nach und nach in archäologischer Manier wieder ans Licht befördert werden. Sofern es sich dabei um durch kolonialistische Bestrebungen fetischisierte Objekte handle, könne Film diese durch die Narrativisierung ihrer ursprünglichen Geschichte wieder ›entfetischisieren‹ (vgl. SF 113f.).

40 Das optische Bild in Marks' Sinne entspreche Deleuze' Konzept des Bewegungsbildes, »as it affords the illusion of completeness that lends itself to narrative« (SF 163) und indem es dem*der Zuschauer*in suggeriere, »that all the resources the viewer requires are available in the image« (ebd.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

idealen und verbindenden Rezeptionsmodus, sondern kritisiert, dass eine optische Darstellungsart ganz im Gegenteil auf einer starken Trennung und einer Distanz zwischen Betrachter*in und Bild basiere, die den*die Betrachter*in sowohl dazu verführe, sich als allsehend und allmächtig zu wähnen[41] als auch »to imaginatively project him/herself into or onto the object« (ebd.).

Die von ihr untersuchten interkulturellen Arbeiten weisen demgegenüber Bilder auf, die das normale Sehen unterlaufen, es erschweren oder sogar verunmöglichen und dadurch auch auf die Grenzen filmischer Darstellbarkeit verweisen. Den subversiven Gestus einer solchen Filmsprache sieht Marks dabei zum einen darin, die Differenz zwischen der persönlichen Erinnerung des*der Filmemacher*in – die z. B. eine vor allem tastsinnliche Erinnerung an die Haut der Mutter sein kann – und der auf das Register des Audiovisuellen reduzierten filmischen Ausdrucksfähigkeit auszustellen. Zum anderen enthielten interkulturelle Filme damit eine Kritik sowohl am Sehen (und vor allem am *An*sehen) als auch an der filmischen Fixierung und vermeintlichen Vereindeutigung von Menschen und Kulturen: »All these works are marked by a suspicion of visuality, a lack of faith in the visual archive's ability to represent cultural memory« (SF 21). Dabei äußern die Filme, so Marks, eine Kritik am (vor allem westlich geprägten) Okularzentrismus und an objektifizierenden und fetischisierenden Seh- und Aufzeichnungspraktiken etwa der Ethnografie, womit sie auch als Fortsetzung einer bereits länger bestehenden kritischen Tradition feministischer und postkolonialistischer Arbeiten zum Zusammenhang von Blick- und Machtstrukturen gesehen werden können (vgl. SF 133).

Entsprechend hat für Marks die Definition haptischer Visualität ex negativo als »insufficiently visual« (SF 175) eine große Bedeutung, was einen ersten Hinweis darauf gibt, warum das Konzept des haptischen Bildes derart breit anwendbar erscheint, wenn man bedenkt, dass es sehr vielfältige Möglichkeiten gibt, eine Einstellung so zu gestalten, dass es dem*der Rezipient*in nicht mehr möglich ist, Dinge »from enough distance« zu sehen, »to perceive them as distinct forms in deep space« (SF 162). Dies kann sich entweder perspektivisch bedingt aus der extremen Annäherung an Objekte und Strukturen ergeben oder technisch-ästhetisch sowie qualitativ bedingt etwa durch starke Unschärfe, verwirrende Schärfenwechsel, schnelle Kamerabewegungen oder Schnittfrequenzen sowie Unter- oder Überbelichtung entstehen. Auch Merkmale, die auf die Materialität des Filmstreifens oder des Magnetbandes verweisen, wie Körnigkeit bzw. sichtbare Pixel und Bildartefakte, Kratzer auf der Emulsion des Filmstreifens, Solarisation und Einfügung

41 Das optische Bild biete »a distant view that allows the viewer to organize him/herself as an all-perceiving subject« (SF 162). Interessanterweise referenziert sie diese Aussage mit einer Stelle aus Riegls *Gruppenporträt*, wobei weder dort noch in der Übersetzung von Benjamin Binstock, die sie als Zugang nutzt, Hinweise darauf zu finden sind, dass das betrachtende Subjekt von Riegl tatsächlich als ›allwahrnehmend‹ imaginiert wird. Während es stimmt, dass optische Kunst in Riegls Verständnis stärker auf das betrachtende Subjekt hin organisiert ist (und es so eben auch stärker affektiv miteinbezieht), lassen doch weder die dazu wichtigen Raumschatten, die Teile des Raums vorenthalten, noch Riegls Aussagen über die stärkere Inanspruchnahme der Erinnerung des*der Betrachtenden (s. oben) durch optische Kunst den Schluss zu, es gebe hier eine ›Allwahrnehmung‹ im Sinne einer Sicherheit, umfassend alles zur Situation zugehörige optisch verfügbar gemacht zu bekommen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

von Text oder andere durch optisches Printing erzeugte Effekte, die den Blick auf das Bildobjekt verdecken, können laut Marks haptische Bilder hervorbringen (vgl. SF 173).

Desorientierung und Subjektivität

In Marks' Beschreibungen von haptischen als ›visuell unzureichenden‹ Bildern zeigt sich eine weitere und nicht unerhebliche Verschiebung in Bezug auf Riegls Kategorie des Haptischen, indem Marks das Charakteristikum der *Desorientierung* ins Spiel bringt. In ihrem Verständnis gehen haptische Bilder notwendigerweise mit einer Desorientierung der Betrachter*innen einher, bei der Figur und Grund ununterscheidbar bzw. ›vermischt‹ würden (»figure and ground commingle«, SF 183), was einen Einfluss auf die Selbstwahrnehmung des*der Betrachter*in als Subjekt habe. Diese*r könne sich im Kontakt mit haptischen Bildern nicht in gleicher Weise als distanziertes, souveränes und verstehendes Subjekt und als allsehende*r Betrachter*in imaginieren, wie dies optische Bilder ermöglichten: »Haptic visuality implies making oneself vulnerable to the image, reversing the relation of mastery that characterizes optical viewing« (SF 185). Um nun desorientierende Elemente wie starke Unschärfe, Über- oder Unterbelichtung ebenfalls als haptisch beschreiben zu können, ändert Marks Riegls Definition des Haptischen dahingehend, dass sie das bei Riegl wie oben gezeigt wichtigste Kriterium der starken Abgrenzung von Figur zu Grund fallen lässt.[42] Marks' Umarbeitung führt zu einer Relokation des Begehrens nach Kontrolle von der Kategorie des Haptischen in die Kategorie des Optischen, wo es zudem einer Vereindeutigung unterzogen wird, wie der direkte Vergleich mit Riegl zeigt.

Riegls Beschreibungen machen deutlich, dass die tastbare Umgrenzung des Objekts für das Subjekt eine zentrale Funktion darin hat, die objektive Realität der Dinge zu beglaubigen; die haptische Darstellungsweise der altägyptischen Kunst mit ihrer Betonung der Umrisslinie als Übersetzung dieser tastbaren Umgrenzung soll seiner Ansicht nach nicht desorientieren, sondern ganz im Gegenteil dem »optischen Chaos« (HG II 292) und der Unzuverlässigkeit des Sehsinns entgegenwirken – muss also durchaus als ein Versuch der Kontrollnahme gelesen werden, der die Produktion und entsprechend auch die Rezeption von Kunstwerken bestimmt.[43] Wirken die entstehenden Reliefs und Malerei-

42 Hiermit umgeht Marks auch eine Diskussion der linearperspektivischen Konstruktion als Darstellungsweise, deren Einsatz von Umrisslinien, Verkürzungen und Verdeckungen nach Riegl als haptisch zu klassifizieren wäre. Marks hingegen kann nun das aufgrund der monokularen Sicht der Kamera oft als linearperspektivisch verstandene Filmbild ebenfalls als ›normalerweise‹, d. h. im klassisch-narrativen Film, optisch beschreiben und es mit Kritiken an der Zentralperspektive engführen, die diese als Darstellungsweise sehen, die dem*der Betrachter*in ein Dominanzverhältnis über das Bild zusichert (vgl. hierzu ausführlich Kap. 3.3 dieser Arbeit). Mit dem Verzicht auf eine Diskussion der Linearperspektive als bei Riegl haptische, aber dennoch raumillusionistische ›Mischform‹ fällt ebenfalls eine Thematisierung von Riegls Kategorie der Normalsicht weg, wodurch auch die dort beschriebene Reizung des Greifinstinktes des*der Betrachter*in durch Körper und Gegenstände unerwähnt bleibt.

43 Ähnlich beschreibt Wilhelm Worringer in *Abstraktion und Einfühlung* (1908) sowohl den Ausschluss der Tiefräumlichkeit als auch die Abstraktion von Körpern zu kristallinischen Formen als Strategien der – wie Rüffer ihn paraphrasiert – »Bewältigung des ängstigenden Tiefraums und verwirrenden Organischen« (Rüffer 1986, 183). Vergleichbare Gedanken finden sich auch bei Wölfflin:

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

en auf heutige Betrachter*innen trotzdem flächig und dadurch potenziell verwirrend, liegt dies nur am modernen Sehabstand – aus der Nahsicht, die die Altägypter*innen in Riegls Verständnis bevorzugten, herrscht die von der haptischen Gestaltung angestrebte Individualität der Objekte, also »Klarheit und Ordnung« (HG II 293).

Optische Bilder dagegen involvieren den*die Betrachter*in laut Riegl stärker emotional durch die Illusionierung seiner*ihrer Eingebundenheit in den Bildraum und die Szene sowie die Adressierung durch Blicke und Körpersprache, die von den Figuren ausgeht. Dabei stellt eine optische Darstellungsart auch stärker die Flüchtigkeit der Anschauung und ihre Abhängigkeit vom individuellen Blickwinkel des betrachtenden Subjektes aus, anstatt eine überindividuelle, materielle Objektivität der Gegenstände zu behaupten. Eine Differenzierung von Optischem und Haptischem entlang der Frage nach dem Machtverhältnis zwischen Betrachter*in und Bild stellt sich also als komplex heraus und muss letztlich zu demselben Ergebnis kommen wie schon der Versuch ihrer Differenzierung entlang der Frage nach der Adressierung des Tastsinns, nämlich, dass auch hier nicht quantitativ beurteilt werden kann, sondern die Differenz auf *qualitativer* Ebene zu suchen ist.

Qualitative Differenzierung als Desiderat

Lohnenswerter als die Frage, ob haptische Bilder einen vermeintlich als machtvoll erlebten Subjektstatus des*der Betrachter*in *stärker* infrage stellen als optische, erscheint damit die Frage, inwiefern ästhetisch unterschiedlich organisierte Filmbilder Eindrücke von Kompetenz und Souveränität der Betrachter*innen im Umgang mit den Bildern *auf jeweils andere Weise* beeinflussen. Denn Filmbilder, die in Marks' Verständnis optisch sind, weil eine Figur und ihre Verortung klar erkennbar sind, können ja dennoch auf vielfältige Weisen Gefühle der Unverfügbarkeit des Gesehenen, der Machtlosigkeit, der (vielleicht sogar ungewollten) Verbindung mit dem*der Anderen oder (etwa beim plötzlichen Bruch der vierten Wand und Blick in die Kamera) sogar – wenn auch kurzfristig – des eigenen Objektstatus als vermeintlich Angeblickte*r provozieren. Marks dagegen beschreibt die Differenzen zwischen optischen und haptischen Bildern vor allem unter quantitativen Aspekten. Dies gilt insbesondere für ihre Beschreibungen der körperlichen Wirkung haptischer und optischer Bilder: »[H]aptic visuality involves the body more than is the case with optical visuality« (SF 163). Dabei involvieren haptische Bilder in Marks' Verständnis generell alle Nahsinne mehr, als dies optische Bilder tun, den Tastsinn aber im Besonderen, den sie auch als eine Art Vorstufe ganzkörperlicher Wahrnehmung be-

---

»Der lineare Stil ist ein Stil der plastisch empfundenen Bestimmtheit. Die gleichmäßig feste und klare Begrenzung der Körper gibt dem Beschauer eine Sicherheit, als ob er sie mit den Fingern abtasten könnte« (Ders. 1915, 23). Vgl. ebenfalls Arnheim (1983): »They [Tactile percepts, S.K.] defined each object as a separate, independent, and complete thing, detached from the next thing, and not united with it in a co-herent spatial context« (ebd., 20). Dass hier nicht-westlichen Kulturen und Ausdrucksstilen von westlichen Autoren eine spezifische Angst zugeschrieben wird, die letztlich nur aus deren eigener, kulturell geprägter Wahrnehmungsweise heraus vermutet wird, ist natürlich problematisch; mir geht es hier aber darum, zu zeigen, wie die Möglichkeit, auch das Tasten als Kontrollgestus zu verstehen, mit Marks' Theorie aus dem Diskurs verschwindet.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

greift: »thinking of cinema as haptic is only a step toward considering the ways in which cinema appeals to the body as a whole« (ebd.).

Wenn Marks haptische Bilder als Bilder definiert, die den Sehsinn auf inadäquate Art und Weise adressieren und sich stattdessen an den Tastsinn richten, ist damit natürlich noch nicht erklärt, warum es gerade der Tastsinn sein soll, den sie stattdessen aufrufen, und wie genau dies geschehen soll. Für manche der von Marks als haptisch beschriebenen Filmbilder kann diese Frage sicherlich damit beantwortet werden, dass sie Mittel wie etwa langsames Panning oder starkes Einzoomen nutzen, die offenbar über die Bewegung Analogien zum Tasten oder zumindest zur Annäherung an das Objekt entstehen lassen (vgl. SF 127). Für andere scheint eher die entstehende Flächigkeit des Bildes, die eine Beziehung zum »screen as a whole« (SF 172) fördert, von Bedeutung zu sein. Hier drängen sich bereits diverse Fragen nach Differenzierungsmöglichkeiten auf: Wird der haptische Eindruck von diegetischen Flächen und Texturen ausgelöst oder von den sichtbaren Materialeigenschaften des Mediums? Muss das eigene Auge auf einem statischen, flächigen Bild hin- und hertasten oder tastet die Kamera für uns? Verläuft dieses Tasten immer lateral über die Bildoberfläche oder ist nicht auch die Anmutung eines in der Richtung der Kameraachse verlaufenden Tastens vorstellbar, wenn etwa zwischen verschiedenen Bildebenen durch Fokusverschiebungen der Kamera hin- und hergesprungen wird? Dabei geht es letztlich um die Frage, wie genau sich der Körper des Films, der des*der Zuschauer*in und diegetische Körper einander fühlbar machen und sich zueinander verhalten.

Haptisches Sehen als widersprüchliche Rezeptionshaltung

Ein zentrales Unterscheidungskriterium zwischen optischer und haptischer Visualität ist für Marks das Aktivierungspotenzial von Bildern. Dabei geht sie sogar davon aus, dass haptische Bilder *immer* zu derselben Rezeptionshaltung führen, die sie als aktiv und partizipativ beschreibt:

> Haptic visuality requires the viewer to work to constitute the image, to bring it forth from latency. […] The viewer is called upon to fill in the gaps in the image, to engage with the traces the image leaves (SF 183).

Doch worauf beziehen sich die Zuschauer*innen in einer solchen ›Arbeit am Bild‹; auf welche Ebene des Bildes sind sie in ihrem Erleben ausgerichtet – auf die materielle Oberfläche des Bildes oder auf das (unvollständig gesehene) Bildobjekt?[44] Mit Marks ist diese

44 Zusätzlich ließe sich fragen, ob es nicht unterschiedliche Arten der Ergänzungsleistung gibt. Die zumeist von Flicker und sichtbaren Kratzern auf der Emulsion geprägte Bildlichkeit alter Kurzfilme aus der Anfangszeit des Kinos etwa kann die Sicht auf die Bildobjekte erschweren; je nach Zustand des Materials befinden sich diese oft hinter einem Schleier von Bildartefakten und man erkennt sie umso besser, desto mehr man diese vorgelagerte Ebene ignoriert – das Ergänzen ist ein Ausblenden. Anders etwa Einstellungen, in der Teile der aufgenommenen Körper in Schatten verborgen sind oder die in extremen Detailaufnahmen nur Ausschnitte eines Körpers zeigen: Hier besteht die Arbeit, die der*die Zuschauer*in leisten muss, um das Bild voll hervorzubringen, eher daraus, auf nicht sichtbare Anteile der Bildobjekte rückzuschließen oder sie zu imaginieren. Bin ich dage-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Frage nicht eindeutig zu beantworten, denn sie beschreibt haptische Visualität einerseits als einen Sehmodus, der sich mit der materiellen Präsenz des *Gegenübers* (»the material presence of the other«, To xviii) beschäftige und diese anerkenne, also auf die Materialität des über das Filmbild vermittelten Körpersubjekts bezogen ist. Andererseits betont sie haptische Visualität als einen Sehmodus, der eine körperliche Beziehung *zum Bild* in seiner Materialität selbst *anstatt zu einer potenziellen Identifikationsfigur* (vgl. To 3) aufbaue; haptisches Kino beschreibt sie dann noch einmal als ein »Objekt«, mit dem wir interagieren, anstelle einer »Illusion«, in die wir eindringen (vgl. To 18).

Wenn sich die Aktivität der Zuschauer*innen nun allerdings aus der Lückenhaftigkeit des Bildes ergibt – und diese Lückenhaftigkeit definiert Marks ja in Differenz zu der ›normalen‹, optischen Visualität, die Körper identifizieren und verorten will – dann müsste diese Aktivität eigentlich darauf abzielen, den oder die Figuren und Objekte im Bild zu erkennen, mit anderen Worten eine optisch-kognitive Aktivität sein, die auf ein optisches Begehren zurückgeht. Ein solches optisches Begehren ist für Marks bei den Zuschauer*innen ganz offenbar auch vorhanden, denn sie schreibt, dass eine haptische Bildlichkeit die im Bild dargestellten Körper vor den dominierenden Blicken der Zuschauer*innen schützen könne (vgl. SF 186) – was ihr offenbar oft auch nötig erscheint. Allerdings müsste in diesem Fall die Tatsache, dass sich die haptische Bildlichkeit quasi schützend zwischen den Körper im Film und die Betrachter*innen ›schiebt‹, letztere eigentlich frustrieren. Stattdessen entsteht laut Marks aber ein Nahkontakt zwischen Bild und Zuschauer*in, der hierarchiefrei und nicht-dominierend sei. Haptische Bilder sind also, so scheint es, Bilder, die das optische Begehren gerade deshalb provozieren, weil sie es unbefriedigt lassen. Warum aber, stellt sich die Frage, sollte dieses Begehren dann plötzlich aufgegeben werden?

Insgesamt finden wir bei Marks damit eine Zuschauer*innenkonzeption, die widersprüchlich wirkt, da der*die Zuschauer*in einerseits aktiv an einer Vervollständigung des Bildes arbeite, gleichzeitig aber gerade *nicht* versuche, das Angesehene zu verstehen und zu klassifizieren (und damit imaginär zu dominieren). Stattdessen gebe er*sie sich unkritisch dem Kontakt hin, respektiere die Unverständlichkeit des Angesehenen und erfreue sich daran. Dabei helfe die Verschleierung der Sichtbarkeit und Wissbarkeit des Angesehenen, die die haptische Visualität biete und die laut Marks haptischen Bildern ein intrinsisches erotisches Potenzial verleihe: »A visual erotics that offers its object to the viewer but only on the condition that its unknowability remains intact, and that the viewer, in coming closer, give up his or her own mastery« (To 20).[45] Erotik versteht Marks

gen einfach mit fehlender Bildinformation konfrontiert, wie etwa bei einem übertragungsbedingt schwach aufgelösten Online-Video, das ich als Reaktion vielleicht pausiere, um das Buffering abzuwarten, bin ich bei der ergänzenden Arbeit am Bild eher auf dessen technisch-materielle Ebene ausgerichtet.

45 Diese Nicht-Verstehbarkeit des Anderen erscheint allerdings wiedereinhegbar durch die Art der Analyse, die Marks mit dem Begriff des »haptic criticism« beschreibt: »I don't believe in the alterity or ultimate unknowability of other things, people and times. We all live on the same surface, the same skin. If others are unfathomable, it is because it takes an infinite number of folds to really reach them« (To xii). »Haptic criticism« besteht für Marks darin, die im Gegenstand vorliegenden Einfaltungen zwischen Wahrnehmung und Welt durch das eigene, mimetische Erleben auszufalten und übersetzbar zu machen (To xi). Da sie an anderer Stelle sinnliche Wahrnehmung als immer

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

hier nicht notwendigerweise in einem sexuellen Sinn, sondern als eine reversible Auflösung oder Aufgabe der eigenen Subjektivität im Kontakt mit dem Bild:

> [W]hat is erotic is the ability to move between control and relinquishing, between being giver and receiver. It's the ability to have your sense of self, your self-control, taken away and restored (To xvi);
>
> [T]he form of visuality I am describing is itself erotic; the fact that some of the images are sexual is, in effect, icing on the cake (SF 185).[46]

Indem der*die Zuschauer*in haptischer Bilder die Unlesbarkeit des Bildes akzeptiere und sich dieser hingebe, würden seine*ihre Subjektgrenzen verwischt:

> By interacting up close with an image, close enough that figure and ground commingle, the viewer relinquishes her own sense of separateness from the image – not to know it, but to give herself up to her desire for it (SF 183).

Formuliert man dies noch einmal unter Berücksichtigung der blickpolitischen Wertung, die Marks' Argument durchzieht, gibt es in ihrem Verständnis also den Standardzustand einer ›schlechten‹ Aktivität der Zuschauer*innen, die sich auf das Erkennen-Wollen des Bildobjekts bezieht und die von einer haptischen Ästhetik des Bildes durchkreuzt werden kann. Eine haptische, nicht hinreichend visuell-informative Bildlichkeit kann die Aufmerksamkeit der Zuschauer*innen dabei gewissermaßen umlenken, indem sie das Filmbild in seiner Materialität als technisch-ästhetisches Produkt selbstreflexiv werden lässt und den*die Zuschauer*in zu einer ›guten‹ Aktivität verführt, die sich als Beschäftigung mit dem haptischen Bild als medialer Oberfläche darstellt. Unklar bleibt dabei allerdings, an welchem Punkt und aus welchen Gründen (d. h. im Zusammenspiel mit welchen anderen filmischen Elementen) ein ›schlechtes‹ optisches Begehren in ein ›gutes‹ haptisches Begehren umschlagen sollte. Ähnlich wie in den Beschreibungen zur Erotik des Bildes kommt es hier zu dem paradoxalen Konstrukt, dass haptische Visualität *gleichzeitig* genau das Gegenkonzept zu optischer Visualität sein soll *und* die eine Seite einer Oszillationsbewegung zwischen Erkennen und Nicht-Erkennen bzw. Erkennen-

---

auch zu großen Teilen kulturalisiert sowie durch persönliche Erfahrung »subtractive« (bestimmte Aspekte ausblendend) beschreibt (SF 152), ist also gleichzeitig fraglich, ob *haptic criticism* wirklich zu einer hinreichenden Übersetzung führt.

46 Hier muss man anmerken, dass Marks mit Shani Mootoos Her Sweetness Lingers (CA 1994) ein Beispiel solcherart erotischer Bilder beschreibt, bei dem ein erotisches, anschmiegendes Wahrnehmen der Zuschauer*innen die tatsächlich erotische, sehnsüchtige Natur des Videos unproblematisch spiegelt. Sicherlich muss gefragt werden, ob die Beschreibung als ästhetisch-aisthetisch erotisch auch für solche Sequenzen gelten kann wie etwa die Vergewaltigungsszene in Precious (USA 2009, Lee Daniels), die durchaus in Marks' Sinne haptische Charakteristika aufweist: In einer Hip-Hop-Montage unterbelichteter, meist naher Einstellungen, kombiniert mit einer überbetonten Geräuschebene, werden dort die sexualisierten Gewalthandlungen an der Protagonistin Claireece (Gabourey Sidibe) durch ihren Vater erzählt (TC 00:06:19-00:06:50). Zum Problem der Idealisierung des Tastsinnlichen und dessen Implikationen s. auch Kap. 3.3.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Wollen und Nicht-Erkennen-Wollen, welche wiederum *zusammen* die haptische (sowie erotische) Visualität erst ergeben sollen.

Man muss m. E. davon ausgehen, dass Bilder, die eine in Marks' Sinne haptische ästhetische Gestaltung aufweisen, tatsächlich ein nicht unerhebliches Irritationspotenzial beinhalten und durchaus (auch subjektimmanent) konfligierende Reaktionen und Weisen des Erlebens provozieren können, welche wiederum jeweils von diversen kontextuellen Elementen (den weiteren filmischen Mitteln wie Montage und Tonebene, der Rezeptionssituation, den Sehgewohnheiten etc.) abhängen. Marks verfolgt dieses filmästhetische Konfliktpotenzial und seine möglichen Lösungen selbst nicht im Einzelnen nach, sondern lässt es in der Annahme eines quasi idealen, hierarchiefreien Kontakterlebens zwischen Zuschauer*in und haptischem Bild aufgehen,[47] von dem allerdings nie ganz klar wird, wie, wann und warum die dafür nötige Hingabe des*der Zuschauer*in zustande kommt. Für haptische Bilder scheint damit letztlich immer ein ›sowohl als auch‹ zu gelten, ein *Zusammenfallen* von Aktivität und Hingabe, von Erkennen-Wollen und Akzeptanz des Nicht-Erkennens – eine intrinsische Ambivalenz, die das haptische Bild zum Behälter diverser konfligierender Leistungen bestimmt: Es soll das Bildobjekt unserem Blick vorenthalten, aber dennoch eine Anerkennung des Anderen gewährleisten, dessen Alterität schützen, aber auch verstehbar machen; es soll uns unbefriedigt lassen, aber auch befriedigen.[48] Es soll uns mit kleinen Details oder unscharfen Andeutungen bannen und anziehen, aber unseren Blick auch zu einem unsteten, wandernden Blick werden lassen, der auf Fokussierung verzichtet. Es soll uns durch seine Lückenhaftigkeit zu einer aktiven Erarbeitung des Bildinhaltes provozieren, gleichzeitig aber durch seine Sinnlichkeit eine gewisse Lust am Nicht-Sehen hervorrufen (»the haptic viewer is quite willing to pull the wool over her eyes«, SF 184). Es soll uns das Vertrauen vermitteln, uns

47 Dass bereits die Annahme einer festgelegten Zuschauer*innenreaktion auf haptische Bilder, bei der der*die Zuschauer*in sich letztlich immer nah herangezogen fühlt, ohnehin problematisch ist, zeigt sich deutlich etwa bei Bildern, die aus extremer Nähe eine Fülle sehr kleinteiliger Strukturen zeigen, ohne dass der Raumzusammenhang klar ist. Gerade solche Bilder können erfahrungsgemäß sehr leicht auch zur gegenteiligen Reaktion führen – nämlich zu dem Impuls, zurückzutreten, um einen Überblick zu gewinnen, bzw. zu dem Wunsch, die Kamera möge sich vom Bildobjekt entfernen, um einen Überblick zu ermöglichen. Der Wunsch nach einer Distanznahme wäre streng nach Marks allerdings der Wunsch nach einer ›optischeren‹ Sehhaltung. Dieses Irritationspotenzial haptischer Bilder sowie die Einsicht, dass eine ›Kontaktaufnahme durch das Bild‹ nicht zwangsweise eine Erwiderung im Erleben des*der Zuschauer*in anreizt, wird von Marks m. E. nicht hinreichend thematisiert; ich komme auf den Gedanken zurück. Vgl. zur Problematik der Annahme einer fixen Bedeutung von Raumkonstruktionen auch Khouloki (2009, 31) sowie Kirsten/Lowry/Mücke (2019): »Dabei [bei der Betrachtung von Abständen in der Erfahrung von Filmen, S.K.] ist bemerkenswert, dass Nähe und Distanz einerseits ein graduelles Kontinuum zeichnen (von sehr weit entfernt bis ganz nah dran), aber auch plötzlich ineinander kippen und somit scheinbar paradoxe Situationen etablieren können: Ein Zustand, den man in Anlehnung an Bullough als ›under-distance‹, als ›zu nah‹ begreifen kann, führt schnell zur Distanznahme oder gar zum Abbruch der Rezeption – und damit zu einer ›over-distance‹« (ebd., 12).

48 So bewertet sie haptische, niedrig aufgelöste Videos einerseits als »unfulfilling or unsatisfactory« (To 10), andererseits schreibt sie über die in ihrem Sinne haptischen, verschwommenen Fahrtaufnamen in Leslie Peters' 400 Series (CA 1997–2000): »[U]sually the image is more satisfying when it is slightly unfocused, the speed of travel turning the yellow median strip into a Rothkoesque abstraction« (ebd.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

auf das Bild im Nahkontakt einlassen zu können (»a certain trust, that the objects of vision are not menacing but will patiently wait to be seen«, SF 181), zugleich aber immer die Spannung beibehalten, jederzeit ins Bedrohliche umschlagen zu können (»Haptic visuality implies a tension between viewer and image, then, because this violent potential is always there«, SF 185). Es soll der Erkennbarkeit optischer Bilder und auch ihrer narrativen Funktion entsagen; gleichzeitig soll sich die intrinsische Erotik des haptischen Bildes *gerade aus der Kombination* haptischer Flächeneindrücke und optischer Räumlichkeit und der Oszillation des Blicks zwischen nah und fern (vgl. To 13; SF 175) erst ergeben.

Haptische Bilder versus kalte Medien? Marks und McLuhan

Es ist unübersehbar, dass Marks' Beschreibung des Aktivierungspotenzials haptischer Bilder stark an Marshall McLuhans Konzeption kalter Medien und insbesondere des Fernsehens als taktiles Medium von geringer Auflösung und hoher Partizipation erinnert (vgl. Kap. 2.1). Umso erstaunlicher erscheint es, dass sie selbst sich dezidiert von McLuhan absetzt:

> In utter contrast to McLuhan and the many critics who followed him in asserting that video is a »cool« and distancing medium, I argue that video's tactile qualities make it a *warm* medium. It is the crisp resolution into optical visuality that makes an image cool and distant (SF 176; Herv. i. Orig.).

McLuhan selbst schreibt hingegen über das coole und taktile Fernsehen, das den Zuschauer*innen ein neues Gefühl der umfassenden Teilhabe an der Welt vermittelt: »TV simply involved everybody in everybody more deeply than before« (UM 166), während er für taktile, elektronische Medien generell davon ausgeht, dass sie zu einer Implosion führen, die die Welt in der Art eines globalen Dorfes zusammenrücken lässt.

Sicherlich ist die Frage, inwiefern der coole, kompetente, schnell und ikonisch erfassende Umgang, den das taktile Fernsehbild in McLuhans Sicht von den Zuschauer*innen einfordert, nicht immer *auch* bedeutet, eine gewisse kognitiv-verarbeitende Distanz zum Medium zu wahren, nicht leicht zu beantworten, zumal McLuhans Beschreibung des Gegenbegriffs der heißen Medien nicht weniger komplex ausfällt: Beim detailreichen, zentralperspektivischen Filmbild etwa sind wir laut McLuhan einerseits in einer Machtposition, da wir uns um nichts bemühen müssen und uns – zumindest vermeintlich – alles Wichtige zum Verständnis des narrativen Zusammenhangs geliefert wird. Gleichzeitig aber besteht die Gefahr der hohen affektiv-emotionalen Aktivierung und Beeinflussung, die mit daran Schuld trägt, warum heiße Medien überhitzend wirken können.[49] Hier sieht man allerdings ebenfalls sehr deutlich, wie stark auch Marks' Beschreibung der identifikatorischen Teilhabe an optischen Bildern Züge von McLuhans Konzeption heißer, visueller Medien trägt.

Generell lässt sich konstatieren, dass Marks McLuhans Konzepte der *hotness* und *coolness* von Medien in einem psychologisierenden Sinn missversteht, wenn sie annimmt,

49 Die argumentative Parallele zu den ideologiefokussierten Apparatustheorien der 1960er Jahre ist offensichtlich; s. hierzu Kap. 3.3.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

kalte Medien rissen eine Art der kognitiven Distanz zwischen Rezipient*in und Bild auf, die eine ganzkörperliche Rezeption gewissermaßen einfriere.[50] Tatsächlich entspricht die Lückenhaftigkeit kalter Medien bei McLuhan ziemlich genau Marks' Beschreibung der Ergänzungsbedürftigkeit haptischer Bilder und deren darauf basierendem Aktivierungspotenzial. Auch McLuhans Verständnis des Taktilen als *sensus communis* und die damit einhergehende multisensorische, synästhetisch wirksame Ansprache der Rezipient*innen kalter, taktiler Medien ist vergleichbar mit Marks' Beschreibung haptischer Bilder als ganzkörperlich und synästhetisch affizierend. Ebenso resoniert umgekehrt ihr Verständnis der projektiven Beziehung zwischen Zuschauer*in und optisch-narrativem Bild, die den Kontakt mit der Oberfläche und Materialität des (haptischen) Bildes gegen eine psychisch-emotionale Involvierung mit gesehenen Figuren und Projektionen von Gefühlen auf diese eintauscht, stark mit McLuhans Idee des emotionalen Überhitzungsrisikos bei zentralperspektivischen, hoch aufgelösten Bildern. Wenn ihre vehemente Abgrenzung von McLuhan also tatsächlich auf einem Missverständnis seines Schemas kalter und heißer Medien beruht, wird erklärungsbedürftig, wo genau die Unterschiede zwischen kalten Fernsehbildern im Sinne McLuhans und den in Marks' Sinne haptischen, interkulturellen Film- und Videoarbeiten liegen.[51] Marks' Fokussierung auf das Potenzial haptischer Bilder, *memories of the senses* aufzurufen sowie die kulturelle Variabilität sinnlicher Wahrnehmungsorganisation sichtbar zu machen, könnte dann ebenso schlüssig als lediglich leichte Re-Perspektivierung McLuhans bzw. als eine methodische Verschiebung seines Programms begriffen werden: Ging es McLuhan darum, zu explizieren, wie jedes neue Medium, das andere Wahrnehmungsanforderungen an das menschliche Sensorium stellt, das Zusammenspiel der Sinne neu ordnet, fragt Marks umgekehrt danach, welche historisch und kulturell variablen Organisationsformen der Sinne sich in interkulturellen Videos einschreiben, ausstellen und an Publika anderer kultureller Situierung vermittelbar machen.

Haptische Bilder versus Kognition und Narration?

Einerseits ist die Ansprache der *sense memories*, des sinnlichen Körpergedächtnisses, durch lückenhafte Bilder ein zentrales Unterscheidungsmerkmal haptischer und optischer Bilder, andererseits lassen Marks' auf Bergson zurückgreifende Erklärungen zur theoretischen Fundierung und Struktur verkörperter Erinnerung im Filmerleben, aber auch die Filmbeispiele, die sie gibt, Unklarheiten darüber entstehen, wie genau sie sich diesen körperlichen Erinnerungsprozess bei haptischen Bildern vorstellt und welche Rolle die (Nicht-)Erkennbarkeit der Objekte spielt. So ist Marks, wie bereits dargestellt, bemüht, das optische Bild dadurch vom haptischen Bild abzusetzen, dass in ersterem

50 Auch in ihren Ausführungen zu ihrer Art der Analyse, die sie als »haptic criticism« benennt und bei der sie eine größtmögliche Nähe zum Gegenstand und einen Willen zum Affiziert-Werden betont, findet sich dieses Missverstehen McLuhans. Unter Verweis auf McLuhans Text »Media Hot and Cold« schreibt sie: »In the spirit of Marshall McLuhans's thermostatic understanding of cultural distance, I offer haptic criticism as a way to ›warm up‹ our cultural tendency to take a distance« (To xiii).

51 Nicht zufällig beschreibt übrigens auch Barbara Flückiger (2012) McLuhans Konzeption der taktilen Visualität unter Rückgriff auf Formulierungen Laura Marks' (vgl. ebd., 80).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

eine größere intellektuelle Distanz zwischen Zuschauer*in und Bild bestehe, während das haptische Bild stärker körperlich involviere und *sense memories* aufrufen könne, die sich – ihr zufolge Bergsons Gewohnheitsgedächtnis oder *mémoire-habitude* vergleichbar (vgl. SF 142) – über gewohnte (wiederholte) sinnliche Praktiken der Heimatkultur als verkörpertes Wissen in den Körper eingeschrieben haben. Gleichzeitig spricht aus ihrer Beschreibung des Kontakts zwischen Zuschauer*in und haptischem Bild aber auch ihre Annahme einer »attentive recognition« als »a participatory notion of spectatorship. We move between seeing the object, recalling virtual images that it brings to mind, and comparing the virtual image thus created with the one before us« (SF 147). Dies wiederum entspräche nun aber viel eher Bergsons Vorstellungs- oder Erinnerungsgedächtnis bzw. dem attentiven Gedächtnis oder *mémoire-souvenir* (vgl. Bergson 1908[1896], 69ff.), das »vorstellt«, nicht »wiederholt« (ebd., 75) und das »der Wahrnehmung im täglichen Vollzug« nicht »zu Hilfe kommt« wie das Gewohnheitsgedächtnis (Fahle 2002, 101), sondern sich von ihr ablöst und sich in eine eigene Sphäre der Erinnerungsbilder begibt.

Die anfängliche Unlesbarkeit haptischer Bilder würde demzufolge also einen zeitlichen Aufschub der Identifizierung des Bildinhaltes erzeugen und eine vorschnelle Einordnung verhindern, was Gelegenheit für das Einsetzen von Erinnerungsbildern eröffnet – Unlesbarkeit kreiert mit anderen Worten also auch bei haptischen Bildern eine kognitive Distanz und entfernt uns von der Präsenz der aktuellen Wahrnehmung, was Marks ja gerade als Charakteristikum *optischer* Bilder ausweisen möchte. Diese kontraintuitive Verknüpfung nimmt Marks deshalb vor, um eine Engführung von haptischen Bildern mit der Kategorie des *Zeitbildes* bzw. rein optischen Bildes nach Deleuze zu erreichen, die ihrerseits von Bergsons attentivem Gedächtnis inspiriert ist.[52] Dies dient ihr einerseits dazu, an ihr erstes Kapitel zu Zeitbildern anschließen zu können, andererseits dazu, dem haptischen Bild mit Deleuze ein dem Zeitbild vergleichbares, narrationsunterbrechendes Potenzial zu attestieren, da sie haptische Bilder ja gerade als minoritäre Gegenstrategie zu den Bewegungsbildern des klassisch-narrativen Kinos fassen möchte. Entsprechend wird aber auch die Bedeutung des Körpergedächtnisses und insbesondere seiner sensomotorischen Dimension für haptische Bilder wieder verunklart. Während sensomotorisches Körperwissen bei der Rezeption von Bewegungsbildern zum Erkennen der Figuren und Aktionszusammenhänge genutzt wird, scheint bei haptischen

52 Marks: »As I will explain, an *optical image* in the sense that I use it, borrowing from Alois Riegl, is different from Deleuze's term *optical image*; in fact, confusing though it may sound, it is the haptic image that falls under Deleuze's category of optical images« (SF 131; Herv. i. Orig.; vgl. auch Zechner 2013b, 26). Auch Zechner sieht in Deleuze' Konzept des Optozeichens ein Erklärungspotenzial für Bilder, die eine Faszination an und Wahrnehmung von Oberflächentexturen erzeugen, äußert aber den wichtigen Einwand, dass Deleuze' Konzentration auf die Virtualität der Erfahrung (durch den Rückgang auf virtuelle Erinnerungsbilder) der materiellen Präsenz der Dinge und Oberflächen und dem Verweilen bei ihnen nicht genügend Rechnung trägt (vgl. Dies. 2013b, 28). Diese Ansicht lässt sich auch mit Oliver Fahles Paraphrasierung von Bergson stützen, dass »die so genannte attentive Erinnerung (mémoire-souvenir), […] zunächst noch ausgehend von einer aktuellen Wahrnehmung, gleichsam eine Eigendynamik von Erinnerungsbildern entfaltet und diese in einen Kreislauf hineinzieht, der sich von der momentanen Wahrnehmung ablöst« (Ders. 2002, 101).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Bildern nur noch eine bewegungsunabhängige, sich an Texturen und an zur Spekulation einladenden Objektfragmenten abarbeitende Form körperlicher Erinnerung aktiv zu sein, was sensomotorische Affizierung effektiv aus der Funktionsweise tastsinnlichen Filmerlebens ausklammert: »A sensuous engagement with a tactile […] image is pure affection, prior to any extension into movement« (SF 163). Warum die sensomotorische Dimension des Körpergedächtnisses aber (nur weil sie *auch* ›abstrakt-klischeehaften‹[53] Bewegungsbildern und der Narration zuarbeiten *kann*) nicht ein ebenfalls eindrücklich tastsinnliches Erleben von Filmbildern hervorbringen sollte, bleibt unbeantwortet.

Auffällig ist dabei, dass Marks sich in den Teilkapiteln, die der Thematisierung haptischer Visualität vorausgehen, noch darum bemüht, die Involvierung des Körpers bei der Interaktion mit Zeichen und Darstellungsweisen als ein Kontinuum zu entwerfen. So sei Wahrnehmung generell *immer* verkörpert und entstehe aus einem mimetischen Kontakt mit der Welt,[54] genauso wie sich Sprache und Zeichensysteme ursprünglich aus dem Körper und seinen Gesten entwickelten und sich erst dann immer abstraktere und symbolhaftere Zeichen und Darstellungsweisen bildeten, die immer weniger verkörpert rezipiert würden und sich immer mehr von einem direkten Kontakt mit der Welt entfernten (vgl. SF 139f.). Während sie nun einerseits Film generell als wesenhaft ›mimetischer‹ als etwa Schrift versteht und dem Kino daher eine besondere körperliche Wirkmächtigkeit zuspricht (vgl. SF 149), sieht sie andererseits die optischen Bilder des klassisch-narrativen Films als Bilder, die auf distanzierte und unkörperliche Art wahrgenommen werden. Da sie in ihrem Verständnis außerdem immer der Narration zuarbeiten, entwirft sie einen analogen Gegensatz zwischen einer verkörperten gegenüber einer narrativen Involvierung des Zuschauers: »[T]he viewer experience[s] two very different forms of […]

53 Ein weiteres Problem ist Marks' unklarer Gebrauch der Begriffe abstrakt und Abstraktion. So nennt sie den für Figuren ›bevölkerbaren‹, also narrativ einsetzbaren Raum, den optische, räumlich-illusionistische Bilder erschaffen, unter Verweis auf Riegl »abstract space« (SF 166), obwohl Riegl selbst den Begriff abstrakt ganz im Gegenteil ausschließlich für haptische Kunst im Sinne einer unter naturalistischen Gesichtspunkten abstrahierten, stilisierten, ornamentalen oder geometrischen Kunst gebraucht. An anderer Stelle wird deutlich, dass Marks damit Deleuze folgt, der klischeehafte Bewegungsbilder des Erzählkinos deshalb als abstrakt bezeichne, da diese nur das bedienten, was für die Verknüpfung der Bilder im Sinne des *sensory-motor-schemas* nötig sei (vgl. SF 46). Deleuze selbst bezieht sich in *Das Zeit-Bild* auf Worringer, dessen Unterscheidung von *Abstraktion und Einfühlung* er als seinen eigenen Überlegungen entsprechend versteht (vgl. Deleuze 2015[1985], 18). Tatsächlich meint allerdings auch Worringer, ähnlich wie Riegl, mit Abstraktion eben nicht den illusionistischen Tiefraum, sondern das Gestaltungsprinzip flacher, ornamentaler und »[k]ristallinisch[]« abstrahierter Kunst (Worringer 1921[1908], 4), die den*die Künstler*in gegen das Chaos des Organischen absichert (vgl. Rüffer 1986, 183). Entsprechend muss man sich vergegenwärtigen, dass Marks den Begriff abstrakt unter Rückgriff auf Autoren benutzt, die zwei völlig verschiedenen Verständnistraditionen des Begriffs angehören, ohne dies zu reflektieren. Erst im Sprechen über die abstrakte, gotische Linie (vgl. Kap. 2.3 dieser Arbeit) trifft sich Deleuze wieder mit den Kunsthistorikern bei der Bedeutung von nicht-figurativ und abstrahiert.

54 Hier bezieht sich Marks auf die Konzeption von Mimesis als einem hierarchiefreien Kontakt mit der Welt, einem ›Anlehnen‹ des Subjekts an seine Umgebung und einem Nachgeben gegenüber dem Wahrgenommenen, wie sie Adorno und Horkheimer in *Dialektik der Aufklärung* unter Rückgriff auf Roger Caillois vertreten und Benjamin in seinen Überlegungen zu einer »Lehre vom Ähnlichen« als »mimetisches Vermögen« beschreibt (Ders. 1991[1932] und 1991[1933]); s. hierzu näher auch Kap. 4.2.5 dieser Arbeit.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

looking, one narrative and one embodied« (To 85f.). Insbesondere die Identifizierung mit Figuren stellt für Marks ein Problem dar, da sie ein Mitfühlen mit diesen offenbar als weniger körperlich begreift als einen ›direkten‹ Kontakt mit dem haptischen Bild. Dabei erscheint ihr aber bereits die *Erkennbarkeit* des Bildobjekts problematisch. Dies führt dazu, dass sie zwar argumentiert, die Differenz zwischen haptischer und optischer Visualität sei »a matter of degree« (SF 163), tatsächlich aber in ihren Beschreibungen den Eindruck entstehen lässt, es gäbe so etwas wie einen Umschlagspunkt, an dem ein Filmbild vom Haptischen ins Optische *kippe*: »The *switch* between what I will term haptic and optical vision describes the movement between the relationship of touch and a visual one« (SF 129; m. Herv.). So schreibt sie etwa zu Shauna Beharrys Videoarbeit Seeing is Believing (CA 1991): »But at the point where the image becomes recognizable as that of a woman in a sari, narrative rushes in: to use Deleuzian terminology, the movement-image returns« (ebd., 187).[55] Interessanterweise hält selbst Deleuze' eigenes Beispiel eines haptischen Elementes, das die Narration unterwandert, nämlich die Close-ups der Hände in Robert Bressons Pickpocket, Marks' Schema nicht stand:

> To me, Deleuze's focus on filmic images of hands seems a bit unnecessary in terms of evoking a sense of the haptic. Looking at hands would seem to evoke the sense of touch through identification, either with the person whose hands they are or with the hands themselves. The haptic bypasses such identification and the distance from the image it requires (SF 171).

Die Konzepte des Haptischen und des Optischen wirken hier weniger wie zwei Pole eines Kontinuums als vielmehr wie das Diesseits und Jenseits einer Grenze, die den Einbruch des Verstehens in die (zuvor körperliche) Beziehung zum Bild und die Herrschaft der Narration sowie den Verlust der verkörperten Rezeption markiert. Die Annahme, ein zuvor ganzkörperlicher Modus der Filmerfahrung werde plötzlich verunmöglicht, sobald Elemente eben nicht mehr nur andeutungsweise, sondern ganz sicher erkennbar werden, ist aber wenig überzeugend.[56]

---

55 Kritisch könnte hier mit Noël Burch auch gefragt werden, ob die Gleichsetzung von Figuration und Narration überhaupt legitim ist oder nicht viel eher eine Ungenauigkeit, die vor allem von narrationsfeindlichen Ansätzen herrührt: »The very meaning of the term ›narrative‹ seems clouded indeed in the minds of those who adopt a critical stance towards narrative. A well-known American film artist recently presented one of his works to a London audience with the warning that it contained ›narrative elements‹. These turned out to be a strip of film (apparently slipping past the camera lens) on which there were dark, blurred photograms showing what might have been a woman's face. ›Figurative‹ had come to equal ›narrative‹« (Burch 1991, 165).

56 Eine ähnliche Problemwahrnehmung scheint Tarnay in Bezug auf Marks zu haben, wenn er an ihren Ansatz die Frage stellt »*how can we accommodate haptic visuality as ›lack of things to see‹ with digital hyperrealism as embodied synesthetic perception?*« (Ders. 2015, o. S.; Herv. i. Orig.). Er merkt an, dass man eine »indeterminate vision« als »lack of things to see«, wie es etwa die Texturen der Kurzfilme von Stan Brakhage bestimme, von einer »multimodal sensibility« unterscheiden müsse. Letztere beschreibt die haptische Wirkung erkennbarer, insbesondere digitaler, die Bildobjekte zunehmend perfekt simulierender Bilder. Bei diesen fungiere der Tastsinn multimodal, »in tandem« mit den anderen Sinnen. Dagegen sieht Tarnay »indeterminate vision« als »synaesthesia […] in its pure form«: »We need non-definability as a condition for pure synaesthesia« (ebd.). Obwohl damit seine Ausgangskritik an Marks meiner ähnlich ist, halte ich seine vorgeschlagene Bezeichnungs-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Zudem verweisen m. E. bereits Marks' eigene Analysen, die dem Kapitel zur »haptic visuality« vorangegangen waren, auf diese Problematik, da sie an mehreren anderen Stellen ihrer Untersuchung, die sich nicht auf haptische Visualität beziehen, durchaus eine starke Evokation von *sense memories* durch Filmbilder beschreibt, die erkennbare Gegenstände und Körper zeigen und in ihrer Ordnung eigentlich optisch sein müssten.[57] Und auch diejenigen Elemente von haptischen Bildern, die die Möglichkeit der Vervollständigung des Bildes durch *sense memories* erlauben und eine synästhetische Filmwahrnehmung befördern (mithin das haptische Bild überhaupt erst als solches konstituieren), sind oft Elemente wie Magnolienblätter und Wassertropfen, die durchaus relativ sicher erkennbar sind.[58] Ohnehin sind die meisten der interkulturellen Arbeiten, die sie beschreibt, keinesfalls non-narrativ oder unverständlich, sondern lassen über Voice-Over oder eingeblendete Schrift eine Einordnung des Gesehenen zu. Marks selbst richtet sich bei ihrer Ausdeutung der haptischen Bilder oft stark nach den Informationen, die sie über die persönlichen Geschichten der Filmemacher*innen hat und die die Videos über solche nicht-bildlichen Mittel liefern. Dass sie also letztlich doch immer wieder darauf zurückfällt, das (wenn auch über Umwege und Zusatzinformationen) Erkennbare im Bild anhand des bereits Gewussten auszudeuten, kritisiert auch Anne Rutherford:

> [W]hile Marks' theoretical project is compelling in its reach and insight, and while she glosses the literature on embodied spectatorship […] when she comes to discuss the films and videos that instigated her inquiry, the descriptions of this work seem to fall short of the expectations raised by that exegesis. […] Her core questions are essentially questions of knowledge […] Her discussion of Mona Hatoum's *Measure* [sic] *of Distance* (1988) exemplifies this tendency (153ff.). At every point the images are analysed for the information they convey. […] In a way Marks' argument twists back on itself. Although she lays out in great detail the embodied aspects of knowledge and perception that evade cognitive frameworks, and »the ways cinema can appeal to senses that it cannot technically represent« (129), she returns again and again to the question of what can be represented. […] Marks give [sic] a detailed reading of the surface of the videos – of the image – but it is essentially a hermeneutic project: the films are interpreted and

praxis zumindest für filmphänomenologische Ansätze für verunklarend, da in leibphänomenologischer Perspektive alle Wahrnehmung immer synästhetisch *im Sinne von multimodal* ist. Insofern transportiert sich erstens die Bedeutungsdifferenz zwischen den von Tarnay beschriebenen Rezeptionsmodi begrifflich nicht; zweitens wird nicht klar, warum eine spekulativ-komplettierend fungierende synästhetische Wahrnehmung gegenüber lückenhaften Bildern eine ›reinere‹ Form synästhetischer Wahrnehmung darstellen sollte als eine sich synästhetisch auf ein erkennbares Bildobjekt beziehende. Den allerdings wichtigen Punkt einer ›visuellen Unterversorgung‹ durch bestimmte Arten haptischer Bilder greife ich in Kap. 4.3 erneut auf.

57 So rufe etwa das Bild einer Feldflasche, die mit Wasser gefüllt wird, in History and Memory: For Akiko and Takashige (USA 1991, Rea Tajiri) die taktile Erinnerung an die erfrischende Kühle des Wassers hervor (vgl. SF xi; 33; 76; 112); die Ansicht eines Mannes, der sich in Steve Reinkes Instructions for Revocering Forgotten Childhood Memories (CA 1993) mit der Zunge Dosenfrüchte in die Nase schiebt, evoziere die taktilen, gustatorischen und olfaktorischen Erinnerungen an diese von vielen in der Kindheit ausgeführte Spielerei (vgl. SF 197f.).

58 Dies fällt auch Tarnay auf: »Many of the examples Marks gives have a strong semantic content that can easily be narrativized« (Ders. 2015, o. S.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> the methodology remains linked to methodologies that derive from textual analysis (Dies. 2006, 96ff.).

Die Frage nach dem Stellenwert narrativer Information taucht dabei nicht nur bei der Analyse haptischer Videos auf. Aus der Gleichsetzung von Räumlichkeit, Erkennbarkeit und narrativer Funktion und deren Klassifizierung als Charakteristika einer optischen, unkörperlich und distanziert wahrzunehmenden Bildlichkeit ergibt sich vielmehr die Frage, ob und wenn ja wie der haptische Bildbegriff auch oder überhaupt für die Beschreibung klassisch-narrativer Filme eine Rolle spielen könnte. Marks selbst spricht in diesem Zusammenhang an einer Stelle von »prohaptic qualities« (SF 172), die sie als haptische Eigenschaften wie Fokusverschiebungen, Körnigkeit oder Fehlbelichtung in ›ansonsten nicht haptischen Filmen‹ versteht. Dabei zeigt sich noch einmal ihre Skepsis gegenüber der körperlichen Wirkmächtigkeit klassisch-narrativer Filme: Das Vorkommen haptischer Bilder im kommerziellen Kino unterscheide sich von ihrer Nutzung in interkulturellen Arbeiten dadurch, dass haptische Bilder im kommerziellen Film lediglich Ergänzungen seien, die die Narration zwar sinnlich anreicherten – aber letztlich nur unterfütterten, was sowieso repräsentiert werden könne, während interkulturelle Arbeiten haptische Bilder als dezidierte ästhetische Wahl einsetzten, um ihre eigenen Konfigurationen sinnlicher Wahrnehmung einem euro-amerikanischen Sehen entgegenzusetzen (vgl. SF xiii). Dies relativiert m. E. sowohl die Rolle von repräsentierenden und narrativierenden Bildern auch für die interkulturellen Videos[59] als auch den Eigenwert haptischer Bilder in klassisch-narrativen Filmen als ästhetische Wahl, die der Narration durchaus Neues, auch Konfligierendes oder Kommentierendes, hinzufügen kann.

Das Verhältnis zwischen narrativen Elementen und in Marks' Sinne haptischen Bildern wäre also fruchtbarer nicht als wesensmäßig antagonistisches, sondern als wechselseitig transformatives in den Blick zu nehmen. Neben den Fragen, wie haptische Bilder für Nicht-Repräsentierbares und Nicht-Narrativierbares einstehen oder wie haptische Bilder Repräsentierbares und Narrativierbares sinnlich anreichern, wäre auch die Frage zu stellen, wie genau narrativierende Elemente tastsinnliche Wahrnehmungsmodi beeinflussen können. So kann bspw. über die Narration eine verschwommene Sequenz – etwa, wenn sie als subjektive und zeitweise beeinträchtigte Sicht einer Figur in Gefahr markiert wird – eine gesteigerte Aufmerksamkeit und einen starken Wunsch nach Figuration im Sinne einer Greifbar-Werdung der Gegenstände auslösen; dieselben

59 Michaelsen merkt zu Marks' Analyse des Films History and Memory: For Akiko and Takashige, der die Internierung tausender japanischer Amerikaner*innen nach dem Angriff auf Pearl Harbour in offiziell bis in die 1970er Jahre hinein geleugneten Gefangenenlagern zum Thema hat, an, dass Marks durch die Privilegierung haptischer Bilder die Bedeutung der »Vielzahl anderer visueller, historischer und aktueller Materialien« (Dies. 2019, o. S.) übersehe. Der Film enthält »Ausschnitte aus Hollywoodfilmen und japanische und US-amerikanische Nachrichtensendungen, in denen die Existenz der Lager geleugnet oder verharmlost oder auch das Leugnen selbst thematisiert wird, geheime Super-8-Aufnahmen aus den Lagern, inszenierte Szenen und dokumentarische Aufnahmen der Gegenwart« (ebd.). In ihrem Übergehen dieser optischen Bilder entgehe Marks deren Effekt, durch die »überwältigende[] audiovisuelle[] Informationsdichte und Multiperspektivität« eine Reflexion über den Zusammenhang von Macht, (angemessener) Dokumentation und Wahrheit zu eröffnen. Vgl. zu Michaelsens Kritik auch näher Kap. 3.3.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Bilder könnten aber, je nachdem in welchem Kontext sie vorkommen, ebenso eine sedierende Wirkung haben bzw. nahelegen, sich den sinnlichen Eindrücken passiv hinzugeben.

Phänomeno-logische Probleme

Ein zentrales Problem in Marks' Argumentation ist, dass in ihrer Theorie durch den Versuch der Definition haptischer Bilder über eine Differenz zu optischen Bildern ein logischer Bruch entsteht: Einerseits folgt sie einem filmphänomenologischen Verständnis von Filmwahrnehmung als generell *immer* verkörpert, ganzkörperlich und synästhetisch, andererseits muss sie optischen Bildern, sollen sie als Folie zu haptischen Bildern fungieren, diese körperliche Wirkmächtigkeit wieder absprechen.[60] Selbst wenn man nun das paradoxale Element dieser Argumentation dadurch aufzulösen versucht, dass man das oben beschriebene Bild des ›Kippens‹ in ihren Analysen ignoriert und an ihrer Bestimmung des Optischen und Haptischen als Pole eines Kontinuums und als »a matter of degree« festhält, bleibt die Frage, mit welchem Vokabular man dann Bilder beschreiben soll, die über erkennbare Gegenstände und Körper *sense memories*, vor allem des Tastsinns, aufrufen – denn der ihnen der Theorie nach aufgrund ihrer Raumdarstellung zuzuordnende Begriff des optischen Bildes erscheint hinsichtlich ihrer Wirkung unpassend. Die Beschreibungen der haptischen Bilder im dritten Kapitel von *The Skin of the Film* stehen somit unvermittelt neben den Beispielen sinnlicher Adressierung, wie sie in den vorhergehenden Kapiteln beschrieben werden, die – nun rückwirkend in den Gegensatz zum haptischen Bild gestellt – den Tastsinn plötzlich nicht mehr (wie haptische Bilder) *aufgrund* ihrer ästhetischen Organisation zu reizen scheinen, sondern *trotz* dieser. Um diejenigen Elemente und Prozesse zu bezeichnen, die in leicht erkennbaren, potenziell narrativ zu instrumentalisierenden Bildern für das Aufrufen von *sense memories* verantwortlich sind, fehlen nun also schlichtweg passende Begriffe. Indem verstehbare Bilder, die erkennbare Körper zeigen, bei Marks aus dem Vokabular des Haptischen ausgeklammert und dem Register des Optischen zugerechnet werden, fällt sie durch die Art ihrer Konzeptualisierung haptischer Visualität und haptischer Bilder letztlich in einen antirepräsentationalistischen und anti-semiotischen Gestus zurück, den konsequenter phänomenologisch argumentierende Filmtheorien laut Thomas Morsch bereits hinter sich gelassen haben.[61]

60 Dies bemerken auch Julian Hanich und Christian Ferencz-Flatz in ihrer Einleitung zur Sonderausgabe »Film and Phenomenology« der Zeitschrift *Studia Phaenomenologica* (Vol. 16, 2016): »Sometimes Marks makes it sound as if only – or predominantly – haptic images elicit an *embodied* response. But this would not only contradict her own claim that in the cinema *in general* all the senses are involved, it would also go against claims by Merleau-Ponty or Erwin Straus who have insisted in their phenomenologies of perception that vision is always experienced and hence embodied as well« (ebd., 45).

61 Insofern als haptische Visualität in Marks' Beschreibungen auch als stark affektives Phänomen erscheint, fällt sie mit ihrem binären Modell des Haptischen, Somatischen, Non-Repräsentationalen und Non-Narrativen gegenüber dem Optischen, A-Somatischen, Repräsentationalen und Narrativen auch in die in neueren neurowissenschaftlichen, aber auch philosophischen Ansätzen längst überkommene Spaltung von Affekt und Kognition zurück, die klassische Verhandlungen des Affekt- und Emotionsbegriffs von Platon bis zur philosophischen Ästhetik des 18. Jahrhunderts ge-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Morsch vollzieht in *Medienästhetik des Films* (2011) zunächst eine mittelbare Ideengeschichte des Körperlichen nach, indem er zeigt, dass das Körperliche als Unterton diverser Konzepte wie des Figuralen (Lyotard; Deleuze), des Punctums sowie des stumpfen Sinns (Barthes), des Semiotischen (Kristeva) oder auch des Exzesses (Thompson; Casetti; Dyer; Williams u. a.) in poststrukturalistischen Theorien als eine Art Chiffre fungiert, unter der versucht wird, das zu bezeichnen, was nicht-sprachlich ist, die Sprache entweder exzesshaft über- oder unterschreitet, in jedem Fall aber in einem der Sprache äußerlichen, radikal anderen Bereich zu verorten ist. Unter dieser Perspektive ist es möglich, die durch Film aktivierte Körpererfahrung – wie insbesondere in dem von Shaviro formulierten Masochismus der Filmerfahrung (vgl. Kap. 2.3) anschaulich wird – als Subversion sowohl des Subjekts als auch des Filmtexts, »als praktische Kritik an der selbstherrlichen Souveränität des bürgerlichen Subjekts und […] an den repräsentationalen Prozessen des Films« (Morsch 2008, 14) zu verstehen. Spätestens seit der von Sobchack in die Filmtheorie eingebrachten leibphänomenologischen Perspektive, in der ganzkörperlich-sinnliche Wahrnehmung weder das Außen noch das Andere eines sinnhaften Verstehens oder eines Subjekterlebens bildet, sondern ganz im Gegenteil zuallererst seine Basis, haben wir es allerdings laut Morsch »in der Ästhetik nun mit mindestens zwei Körpern zu tun, einem ›funktionalen‹ und einem ›subversiven‹« (ebd., 15).

Vor diesem Hintergrund kann Marks' Vorgehen auch als ein Versuch der Integration zweier diametraler Denkweisen des Körperlichen gesehen werden, das gleichzeitig als Subversion majoritärer Filmsprache und als sinnliches Fundament jeglichen Filmverstehens fungieren soll, der allerdings in sich dissonant bleibt.[62] Dass Marks' Ansatz eine ungreifbare Stellung zwischen filmontologischer (Film ist wesensmäßig etwas immer mimetisch und verkörpert Wahrgenommenes) und bildästhetischer (manche Bilder werden verkörpert wahrgenommen, andere nicht) Argumentation[63] einnimmt, spiegelt

kennzeichnet hat; vgl. hierzu Voss (2015, 67; sowie 78f.): »Der neuerlich hervorgehobene fundamentale Überschneidungs- und Begründungszusammenhang von Affekt und Kognition machen innerhalb der psychologischen Forschung zur Psychosomatik sowie in neurowissenschaftlichen und philosophischen Theorien des Geistes eine Revision dualistischer Ansätze nötig. […] Dieser Befund ist nun auch für ästhetische und medienanthropologische Kontexte interessant. Denn vor dem Hintergrund eines komplexer gefassten Affektbegriffs können auch mediale Affektmodulierungen in kognitiver Hinsicht komplexer gefasst werden. Affektmodulierungen sind dann nicht länger ausschließlich blinde Reizungen und Regungen oder nurmehr für das Ungreifbare, Unbestimmte, Unaussagbare zu reservieren.«

62 Deutlich wird dies auch daran, dass sie in den dem Teilkapitel zur *haptic visuality* vorangehenden Teilen ihrer Arbeit unter Rückgriff auf Bergson, Merleau-Ponty und Sobchack für eine verkörperte Rezeption im Sinne eines verkörperten *Verstehens* argumentiert (vgl. insbes. SF 145–151), ab der Einsetzung ihres Begriffs des haptischen Bildes aber von einer »*pure* affection« durch das haptische Bild (ebd., 163; m. Herv.) spricht, womit erneut zur Disposition zu stehen scheint, inwieweit die Affektion durch das haptische Bild nun doch *vor* den eigentlich immer aktiven, körpergedächtnisgestützten Sinnbildungsprozessen anzusiedeln oder als mit diesen verschachtelt zu verstehen ist.

63 Nach Morsch lässt sich diese Differenz auch vor dem Hintergrund der von ihm (nach Kappelhoff) konstatierten Differenz zwischen Medientheorie und Medienästhetik lesen. Seine Lösung besteht in der Beachtung des Grundsatzes, dass »die auskristallisierten *ästhetischen* Parameter eines Mediums nicht den Charakter von definierenden Eigenschaften [beanspruchen], sondern […] *Potenziale* [benennen], die genutzt werden können – oder eben nicht« (Ders. 2011, 135; Herv. i. Orig.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

sich m. E. darin wider, dass auch Morsch in der Einordnung ihrer Theorie schwankt: Stellenweise schlägt er sie den von ihm referenzierten poststrukturalistischen Theorien zu, die das Körperliche als »ästhetisch-subversiv« (Ders. 2011, 131) und als »Grenze des Kommunikativen […] oder des Kommunizierbaren« (ebd., 130) verstehen, gleichzeitig steht sie aber in Morschs Verständnis zumindest durch ihren Versuch der Beschreibung einer »tactile epistemology«, die nach einem spezifisch taktilen Wissen fragt (SF 138), auch den phänomenologischen Theorien einer verkörperten Filmwahrnehmung nach Sobchack nahe (Morsch 2011, 77; 99).

Die von somatischen Filmtheorien beständig umkreiste Frage danach, ob und wenn ja welche Möglichkeiten der Subversion einer angenommenen Souveränität des wahrnehmenden Subjekts oder einer angenommenen filmsprachlichen Agenda durch intensiv körperlich affizierende ästhetische Wahrnehmungen eröffnet werden, ist also hochkomplex. Zugleich überspringt sie aber auch eine eigentlich notwendige Problematisierung ihrer Prämisse. Denn der Begriff der Subversion enthält bereits die Erzählung eines einheitlichen, souveränen Subjekts und einer dieses bedienenden filmsprachlichen Agenda als Norm oder Standard und hierarchisiert körperliche Affizierungen durch nonnarrative Elemente als ungewöhnliche Abweichung. Eine solche Auffassung ergibt sich in ihrer vermeintlichen Klarheit aber eher als Diskurseffekt der filmtheoretischen Okularzentrismuskritik als aus essenziellen filmbildlichen Eigenschaften oder essenziellen Eigenschaften des Sehens als Modus des Welterlebens, weswegen ich sie in Kapitel 3.3 re-problematisieren werde.[64]

64 Morsch selbst argumentiert übrigens für eine *Integrierbarkeit* beider Modelle – des Körperlichen als transgressiv-exzessiv-subversive Kraft und des Körperlichen als funktionale Basis und »Fundament der Bezeichnungspraxis, der Sinnhaftigkeit, der Subjektivität, der Sprachlichkeit, des gesellschaftlichen Handelns, der Gefühle, des Verstehens« (Ders. 2011, 131). Dass wir einen Körper haben und ein Leib sind, bzw. der Körperleib sowohl zur Ordnung des Subjekts wie des Objekts gehört, wie Morsch uns mit Merleau-Pontys Ausführungen zum Chiasmus erinnert, und »sich in ihm [dem Leib, S.K.] in dieser Weise zwei Ordnungen verschränken, begründet sein Potenzial zur Subversion dessen, was er zugleich fundiert, nämlich die Subjektivität des Ichs« (ebd., 132). Morsch schließt seine Studie mit der Einbringung des *organlosen Körpers* nach Deleuze/Guattari, um über Filmsequenzen nachzudenken, die bzgl. ihrer Verbindung zwischen Ästhetik und Narration keinen »Organismus« (Deleuze/Guattari 1997[1980], 218ff.) im Sinne eines nachvollziehbar strukturierten und vermittelnden Filmkörpers mehr bilden. Die Kombination von Merleau-Ponty'schen und deleuzianischen Auffassungen ist umstritten, u. a. aufgrund von Deleuze' eigener Kritik an Merleau-Pontys vermeintlicher Gleichbehandlung von natürlicher und filmischer Wahrnehmung (vgl. Deleuze 2017[1983], 85), die aber schon Sobchack entkräftet hatte (vgl. AE 30f.). Morsch verweist demgegenüber auf bestimmte Parallelen und mögliche Anschlusspunkte zwischen Merleau-Ponty und Deleuze, z. B. hinsichtlich ihrer jeweiligen »Einbeziehung des Körpers als ästhetische Produktivkraft« (Ders. 2011, 279) sowie auf Merleau-Pontys Formulierung des Sehens als anonymes Geschehen (vgl. ebd., 160). Zu weiteren Parallelen zwischen Deleuze und Merleau-Ponty in Bezug auf Ästhetik, Ethik und Ontologie s. auch Günzel (2013, 169ff.), Walsh (2004) sowie Zechner (2013b, 208ff.). Für Elsaesser/Hagener (2007) sind die phänomenologische Position Merleau-Pontys und die vitalistisch-asubjektivistische Position Deleuze' hingegen unvereinbar (ebd., 159f.); für Barker nur sehr eingeschränkt (vgl. TE 165). M. E. ist eine Indienstnahme von Deleuze zur Analyse körperlich stark affizierender und dabei eher experimenteller Filmästhetiken überhaupt nicht nötig: Wenn Film, wie Sobchack argumentiert, über von uns körperlich verstehbare Wahrnehmungsstrukturen seine Verstehbarkeit herstellt, ist es ihm zugleich immer möglich – gerade weil er eben

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Festzuhalten bleibt an dieser Stelle, dass die Konzeptualisierung des Haptischen bei Marks zu logischen Problemen führt, weil sie auf einer Binarität von Optischem und Haptischem als nicht-verkörpert versus verkörpert fußt, dabei aber aus einer reduktiven Lesart des kunsthistorischen Konzepts des Haptischen hervorgegangen ist, die bei Riegl existierende, phänomenologisch anschlussfähige Beschreibungen des Haptischen *auch* hinsichtlich seiner Bedeutung für Situationen bzw. Medialisierungen eher instrumentell-narrativen Sehens aus dem Blick verliert. Im Verlauf der Arbeit möchte ich zeigen, wie man über eine Neuperspektivierung filmischer Tastsinnlichkeit sprachlich beschreibbar machen kann, wie *sowohl* narrative als auch non-narrative Bilder auf verschiedene Weisen tastsinnlich affizieren können. Das auch von Morsch kurz erwähnte Potenzial des Haptischen als Konzept zur Beschreibung filmischer Ästhetiken, die bekannte ästhetische Codes und die durch sie gelieferten Subjektpositionen unterlaufen oder transgredieren, dabei aber nicht die *Fundierung* des Subjekts im Körperlichen aufgeben müssen (vgl. Ders. 2011, 133), kann m. E. nur dann ausgeschöpft werden, wenn im Zuge seiner Formulierung nicht die Vielgestaltigkeit des Tastsinns wiedereingehegt wird.

Haptische Bilder und Bewegung – Wo, was, wie, wohin?

Was bei Marks' Ansatz insgesamt auffällt, ist, dass Bewegung einerseits, insofern als sie rezeptionsseitig als Augenbewegung figuriert, als wichtiges Kriterium haptischer Bilder erscheint, wenn sie schreibt »haptic looking tends to move over the surface of its object« oder »[t]he works I propose to call haptic invite a look that moves on the surface plane of the screen for some time« (SF 162f.), wobei es andererseits irrelevant zu sein scheint, durch welche spezifischen formalästhetischen Operationen eine Bildlichkeit erzeugt wird, die ein solches Rezeptionsverhalten provoziert. Aus ihren Analysen lassen sich ganz verschiedene Mittel zur Erzeugung eines filmischen ›haptischen Gewebes‹ herauslesen – langsam ›tastende‹, aber auch rasend schnelle Kamerabewegungen, schnelle Schnittfolgen, collagiertes Filmmaterial, extreme Detailaufnahmen oder Fokusverschiebungen. Für sie scheint der Status einer Einstellung oder Sequenz als optisch

nie ganz zu *unserer* Wahrnehmung wird, Welt medialisiert und also nicht nur sein Wahrgenommenes, sondern auch das Wahrnehmen selbst zeigt – uns genau darin zu erschüttern und zu irritieren, kurz, uns mit anderen (auch ahumanen) Körperschemata zu konfrontieren und unsere (immer auch situierte, kulturalisierte) Art des Zur-Welt-Seins auf neue, andere Wahrnehmbarkeiten und Fühlbarkeiten hinzuweisen. In einem Denken mit Merleau-Ponty, das die körperliche Sinnfundierung als immer prozessual und im Werden befindliche Annäherung begreift, ist die Annahme eines zentrierten, souveränen Subjektes, das durch nur dem Kunstwerk gehörende Perzepte und Affekte als eigene »*Wesen*« (Deleuze/Guattari 1996, 192; Herv. i. Orig.) erst deleuzianisch erschüttert werden müsste, um es produktiv zu deterritorialisieren, ohnehin nicht haltbar; vgl. hierzu auch Kap. 4.4. Vorsichtig wäre ich auch dabei, wie Morsch von einer Dimension des »Vorpersönlichen, Vorindividuellen oder Vorsubjektiven« (Ders. 2011, 160) zu sprechen, als sei dies alles dasselbe. Mein leiblich-sinnliches Zur-Welt-Sein mag mir oft unthematisch, unreflektiert und damit vorsubjektiv sein; keine experimentelle Filmästhetik wird mich aber je auf eine Art affizieren, die meine individuellen Voraussetzungen – etwa die Tatsache, dass ich auf dem rechten Ohr taub bin und sich dies in mir u. a. damit verbindet, dass ich als Autistin Details anders wahrnehme als neurotypische Menschen – derart unterläuft, dass ich in einen Modus des wirklich vor*individuellen* Wahrnehmens geraten würde.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

durch die Erkennbarkeit und sichtbare räumliche Verortung der Bildgegenstände ontologisch festgelegt zu sein, während dann lediglich das Kippen oder Umschlagen von einem optischen zu einem haptischen Bild diagnostiziert werden kann, das sich sowohl ästhetisch als eine Fläche darstellt als auch als eine spürbare Kontaktfläche, an der es zur Berührung mit dem ›grasenden Blick‹ (SF 162) des*der Zuschauer*in kommt.

Welchen Stellenwert für filmische Tastsinnlichkeit aber haben werkseitige Bewegungsprozesse? Hier wäre zu überlegen, ob nicht verschiedene Arten von Bewegungseindrücken differenzierbar sind, die möglicherweise auf unterschiedliche Weise zu einem Tastsinnlich-Werden einer Einstellung oder Sequenz beitragen. Es wäre also nach filmisch-tastsinnlichen Unterschieden zwischen z. B. bewegten diegetischen Elementen und Figuren, Kamerabewegungen, Bewegungseindrücken durch bestimmte Formen der Montage, durch bestimmten Einsatz von *focus pulling* oder bei CGI-basierten Filmen durch Morphing von Räumen oder Objekten und materialästhetischen Bewegungseindrücken etwa durch Ruckeln des Films in analogen Projektoren, durch den Tanz der Kratzer auf der Emulsion und der Wolken des Filmkorns zu fragen. Auch wäre, neben der Frage, wo welche Bewegungen vorkommen, darüber nachzudenken, welche Rolle wahrgenommene Bewegungs*richtungen* spielen.

Aus dieser Überlegung heraus erscheint erneut die Ausklammerung der Tiefendimension in Marks' Ansatz überdenkenswert, reduziert sie doch Riegls Verständnis des Haptischen dezidiert auf ein reines Flächenkonzept und verwirft die mögliche haptische Wirkung suggerierter Durchschreitbarkeit von Bildräumen und Greifbarkeit von Dingen und Körpern, die, wie oben gezeigt wurde, durchaus als Möglichkeit aus Riegls Beschreibungen herauszulesen ist. Warum vor dem Hintergrund dieser Überlegung dann einerseits eine Kamerabewegung, die flächig-lateral den Stoff eines Saris abtastet (vgl. SF 127), als haptisches Verhalten gelesen werden soll, während andererseits etwa eine explorative Erschließung des Raumes durch eine Vorwärtsbewegung der Kamera als optische und distanzierende Bildlichkeit verstanden werden soll, erscheint nicht plausibel, zumal Marks selbst haptische Visualität als einen Sehmodus definiert, der sich vor allem aus den Sinneserfahrungen des Tastens *und der Kinästhesie* speise (vgl. SF 163), also auch aus den Erfahrungen der Bewegung des gesamten Körpers durch den Raum.

Auch Merleau-Ponty verweist auf die Bedeutung der Bewegung für die Realisierung und Konstitution der Vielfältigkeit tastsinnlicher Qualitäten:

> Bewegung und Zeit sind nicht allein objektive Bedingungen des erkennenden Berührens, sondern phänomenale Komponenten der Tastgegebenheiten selbst. Sie vollbringen die Formgebung der taktilen Phänomene, so wie das Licht die Konfiguration einer sichtbaren Oberfläche umreißt. Das Glatte ist keine Summe einer Anzahl ähnlicher Druckempfindungen, sondern die Weise selbst, in der eine Oberfläche gleichsam Gebrauch macht von der Zeit unserer Tasterkundung und die Bewegung unserer Hand moduliert. Der Stil dieser Modulation definiert ebensoviele Erscheinungsweisen des Taktilphänomens, die nicht aufeinander reduzierbar noch deduzierbar sind aus einer elementaren Taktilsensation. Es gibt »Oberflächentastungen«, in denen ein zweidimensionales Tastobjekt sich der Berührung darbietet und der Durchdringung mehr oder weniger stark widersetzt, einer farbigen Oberfläche vergleichbar; und es gibt das dreidimensionale Tastmilieu etwa eines Luftzuges oder strömenden Wassers, in dem

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

wir unsere Hand gleiten lassen, es gibt die taktile »Transparenz« durchtasteter Flächen (PhW 365).

Hier liegen nach Merleau-Ponty also »unterschiedliche Strukturen der Erkundungsbewegung« (ebd.) vor, die an der Art der tastsinnlichen Beschaffenheit der Gegenstände konstitutiv Anteil haben. Wenn also sinnliche Wahrnehmung grundlegend synästhetisch ist, »[j]edes Sichtbare aus dem Berührbaren geschnitzt ist«, »jedes taktile Sein gewissermaßen der Sichtbarkeit zugedacht ist« (Ders. 1986[1964], 177), es also eine »Eintragung des Sichtbaren in das Berührbare und des Berührbaren in das Sichtbare« gibt (ebd.), dann müssen unterschiedliche Kamerabewegungen, unterschiedliche Möglichkeiten unserer Blicke auf das Präsentierte und unterschiedliche Bewegungen des Sichtbaren vor unseren Augen, aber ebenso unterschiedliche akustische Phänomene gehörter Bewegung, Annäherung und Distanzierung zu jeweils spezifischen Arten audiovisueller Taktilitäten oder Haptiken führen.

Darüber hinaus kann festgehalten werden, dass auch einzelne Elemente im Bild oder des Bildes durch (verschieden schnelle, verschieden gerichtete) Bewegungen durchaus anders gelagerte tastsinnliche Affizierungen produzieren können als die gezeigte Gesamtszenerie, weswegen die Rede von haptischen oder optischen *Bildern* per se problematisiert werden bzw. durch Überlegungen zu verschiedenartig wirkenden *Elementen* ergänzt werden müsste.[65] Zuletzt ist die zugleich banale und zentrale Anmerkung nötig, dass jede Einstellung durch ihre Einbettung in andere Einstellungen beeinflusst wird.[66] Wollte man die Trennung in haptische und optische Bilder überhaupt aufrechterhalten, wären diese Kategorien mindestens als relational aufzufassen und die haptische Wirkung einer Einstellung nicht mehr als absolut durch ihre aktuelle Bildlichkeit bedingt, sondern als Differenzphänomen und als Ergebnis eines Prozesses der Kontextualisierung durch den Film selbst zu verstehen.[67]

---

65 Marks problematisiert den Bedeutungsbereich ihres Begriffs *haptic image* diesbezüglich zwar nicht explizit, spricht aber in ihren Beispielen sowohl über einzelne, haptische Einstellungen, als auch über die oben bereits erwähnten haptischen ›Gewebe‹, die sich aus mehreren schnell wechselnden oder überblendeten Einstellungen ergeben; ihr Vorgehen ist hier dann meist, diese im Plural als *haptic images* zu referenzieren. Etwas genauer ließe sich hier m. E. von *Bild-Ton-Komplexen* aus heterogenen und interagierenden tastsinnlichen Elementen sprechen.

66 Natürlich gibt es auch die Sonderfälle der *one shot movies* wie etwa Macbeth (HU 1982, Béla Tarr) oder Victoria (D 2015, Sebastian Schipper), in denen komplett auf Montage verzichtet wird und der gesamte Film aus einem einzigen *long take* besteht. Auch dort werden mögliche tastsinnliche Wirkungen aber durch den Kontext bestimmt und Kontraste, bspw. zwischen nahen und fernen Anschauungen, können etwa durch plötzliches Einbrechen eines Elementes aus dem Off in den Vordergrund oder durch *swish pans* zwischen räumlich verschieden strukturierten Blickwinkeln auffällig werden.

67 Eine ähnliche Kritik äußert übrigens Florian Krautkrämer an Anke Zechners Monografie *Die Sinne im Kino*, die das Potenzial haptischer Affizierung vor allem in solchen Einstellungen gegeben sieht, die als *temps-morts*-Bilder die Narration unterbrechen und stillstellen. Krautkrämer hierzu: »[D]abei stellt sich jedoch die Frage, ob dieser Moment nicht gerade erst durch den Kontrast von suspendierter Narration innerhalb eines narrativen Gefüges entsteht. Kann diese besondere Art der Wahrnehmung nicht erst dadurch entstehen, dass es vor und nach jene [sic] Szenen auch welche gibt, welche die Konzentration auf die Erzählung stärker ansprechen, die Sensoren für die haptische Wahrnehmung sozusagen während dieser ›narrativen Ruhepausen‹ wieder aufgeladen wer-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Ich gehe davon aus, dass Filme bestimmte *Strategien der Vertastsinnlichung* aufweisen, die tastsinnliche Wirkpotenziale ihrer Elemente, Einstellungen und Sequenzen durch ein Zusammen- und Gegeneinanderwirken diverser filmischer Mittel jeweils in Relation zum spezifischen Kontext erst herstellen. Diesen Strategien der filmischen Erzeugung einer tastsinnlichen Wirkung wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit differenziert nachzugehen sein, wobei ich klassisch repräsentierende bildliche Informationen, identifikatorisch besetzbare Figuren- und Figurenhandlungen sowie sprachliche, bedeutende Elemente der Dialogebene, also in Marks' Verständnis kognitive, ›verstehbare‹ Elemente, diametral zu ihr gerade nicht als entkörperlichende Dimension des Films, sondern als generatives Teilelement filmischer Tastsinnlichkeit verstehe.

Zusammenfassung

Marks übernimmt Riegls kunsttheoretische Kategorien des Haptischen und Optischen nicht einfach und wendet sie als Instrumente der Beschreibung auf Film an, sondern arbeitet sie mit weitreichenden Konsequenzen um. So ging es bei Riegl noch zentral um eine Differenzierung künstlerischer Mittel entlang der Frage, auf die Vormachtstellung genau welcher Sinne bei der direkten sinnlichen Erfahrung des ins Kunstwerk zu übersetzenden Objekts und seiner Eigenschaften diese wohl verweisen (zeigt etwa eine starke Umrisslinie, dass für den*die Künstler*in besonders die auch im Dunkeln tastbare Qualität der absoluten Ausdehnung des Objektes entscheidend war? Oder zeigen Farb- und Helligkeitsschattierungen, dass vor allem die momentane visuelle Erscheinung des Objekts im Licht ins Bild gesetzt werden sollte?). Bei Marks dagegen wird, durch das Bemühen einer Parallelisierung der Kategorien des Optischen und des Haptischen mit den Kategorien des Deleuze'schen Bewegungs- sowie Zeitbildes, die Frage nach der narrativen Instrumentalisierbarkeit des Bildes zentral (die bei Riegl noch eher als Nebeneffekt optischer Darstellungskonventionen erscheint). Verbunden mit dem dezidiert blickpolitischen Einsatz ihrer Theorie geht es ihr in der Folge entsprechend vor allem um die Frage, wie sichtbar, verortbar und identifizierbar Körper dargestellt und dem Blick verfügbar gemacht werden oder wie stark ebendies eventuell nicht der Fall ist, sondern unser Sehen gestört, herausgefordert, unterlaufen oder verunmöglicht wird. Durch diese Verschiebung können plötzlich auch Mittel wie Unschärfe, Unter- und Überbelichtung als haptisch beschrieben werden, die bei Riegl noch der Dimension des Optischen angehörten; d. h. das Haptische erfährt bildästhetisch eine enorme Erweiterung, die auch die breite Anwendbarkeit auf unterschiedlichste Filmbilder und die in der Folge starke Popularisierung von Marks' Konzeption erklärt.

Auf einer narratologischen Betrachtungsebene hingegen wird das Konzept des Haptischen bei Marks einer starken Verengung unterzogen, da ihren Ausführungen nach allein schon die erkennbare Figuration eines Körpers oder Objekts im Raum dazu führt, dass haptische Bilder ins Optische, Narrative kippen, weswegen sie Filmen des narrativen Kinos lediglich den Einsatz ›prohaptischer‹ Bilder zugestehen kann, ohne diese Bezeichnung überzeugend zu definieren. Hierdurch kommt es ebenfalls zu einer Verschär-

---

den?« (Ders. 2016, o. S.). Vor allem die Idee der Wiederaufladung bzw. der Notwendigkeit stetiger Wiederherstellung ist für die tastsinnliche Wahrnehmung zentral; ich komme darauf zurück.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

fung der Annahme, das Haptische sei ein reines Flächenphänomen, was wie in Kapitel 3.1 gezeigt schon bei der Rezeption Riegls nur einer verkürzten Lesart geschuldet ist, während eine kleinschrittige Auslegung seiner Schriften vielmehr auf ganz unterschiedliche Quellen, Ebenen und Arten der tastsinnlichen Affizierung durch Kunstwerke hinweist, etwa durch voluminös-illusionistisch dargestellte, quasi umgreifbare Körper oder zum Nachtasten einladende Linien. Tastsinnliche Wirkungen durch erkennbare und verortbare Körper und Objekte sind in Marks' Untersuchung insgesamt zwar auch immer wieder beschrieben; durch die Einführung des Begriffes der haptischen Visualität und die Konstruktion einer optischen, unkörperlich-distanziert wahrnehmenden Visualität als dezidiertes Gegenkonzept sowie durch den dadurch erzeugten logischen Bruch in ihrer ursprünglich phänomenologischen Argumentation wird deren Status allerdings verunklart. Insgesamt verschwinden mit dem Marks'schen Vokabular deshalb Möglichkeiten, tastsinnliche Wirkungen audiovisuellen Materials zu denken, wieder aus dem Blick, die in früheren Theoretisierungen des Konnexes von Tastsinn, Sehsinn und Kunst- bzw. Medienrezeption, wie in Kapitel 2.3 ausgeführt, durchaus angelegt waren.[68]

Besonders auffällig aber ist Marks' Konzeption des Haptischen als Modus hierarchiefreier, nicht-dominierender Wahrnehmung, in der der Tastsinn letztlich ahistorisch als einseitig positiv konnotiertes Korrektiv okularzentrischer Strukturen auftritt, was Riegls (sowie Worringers und Wölfflins) Auslegung des Haptischen als Modus, der nicht zuletzt auch als Kontrollgestus und Versuch der Feststellung der Welt und ihrer nur klar umgrenzt und isoliert begreifbaren Objekte fungiert, effektiv ins Gegenteil verkehrt. In ihrem Versuch, haptische Visualität als subversive Praxis zu perspektivieren, zeigt sie zwar eine hohe Sensibilität für die Tatsache, dass spezifische Formen von Sehen, die von spezifischen Bildgestaltungsweisen ermöglicht werden, immer als radikal historisch und verortet zu beschreiben sind.[69] Allerdings sind nicht nur die Techniken der Bildgestaltung und die Verbreitung der resultierenden Ästhetiken, sondern auch das Nachdenken, das Sprechen und das Schreiben über Sichtbarkeit, Bildgestaltung und Sehpraktiken und deren ethische Bewertung selbst ebenso historisch und variabel, und Theoriebildung und Sprachpraxis wirken auf das Seherleben zurück. Davon auszugehen, dass räumlich-verortendes, identifizierendes Sehen *immer* als unkörperlich-distanziert erlebt wird, bedeutet also eine Essenzialisierung, die ihrerseits problematisiert werden muss. Dies wird in Kapitel 3.3 vorgenommen, das entlang einer notwendig kursorischen,

68 So fallen etwa auch Beobachtungen Deleuze' zu haptischen Potenzialen bestimmter Filmbilder wieder aus der Betrachtung heraus, auf den sich Marks ansonsten ja sehr stark bezieht. Neben den in Kap. 2.3 bereits genannten Beispielen der Bresson'schen Hände ist hier auch erwähnenswert, dass Deleuze an anderen Stellen in der gestaffelten Tiefräumlichkeit des Barock das haptische Potenzial des glatten Raums entdeckt; s. zusammenfassend hierzu Günzel (2013, 175f.).

69 Elizabeth Stephens (2012) kritisiert dennoch, dass jenseits eines plötzlichen Bewusstwerdens über die haptischen Qualitäten von Film in demjenigen Strang der somatischen Filmtheorie, den sie als feministischen phänomenologischen Theoriekorpus bezeichnet und zu dem sie die Arbeiten Sobchacks, Marks', Barkers, Beugnets und MacCormacks zählt, nicht vergessen werden dürfe, dass Film *selbst* von den frühesten *rube*-Filmen an über zahlreiche Genres, Tropen und Ästhetiken hinweg immer auch ein *Training des Tastsinns* gewesen sei: »[L]ike the visual, the hapticity of cinema is something the history of cinema itself teaches us to experience as central and important, and a part of cinematic convention« (ebd., 534).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

aber exemplarischen Diskursgeschichte des Blickpolitischen die Variabilität der Sicht auf das Sehen darstellt.

3.3 Der böse Blick, die gute Hand? Blick- und Tastpolitiken

Durch Marks' Bestreben, mit dem Begriff des haptischen Bildes als Beschreibungskategorie dem auf die Spur zu kommen, was sie als eine alternative, minoritäre[70] Filmsprache interkultureller Film- und Videoarbeiten ansieht, ist ihrer Theorie haptischer Visualität von Anfang an ein politischer Gestus eingeschrieben. Verbunden scheinen ihr die untersuchten Arbeiten von Regisseur*innen durchaus sehr heterogener kultureller Provenienz und Verortung dadurch, dass die ästhetischen Strategien, die sie einsetzen, sich von den in Marks' Verständnis gängigerweise vom Mainstream-Kino benutzten und insgesamt westlich kodierten Visualisierungs- und Dramatisierungsstrategien unterscheiden.[71] Den Begriff der optischen Visualität, den Marks einsetzt, um diese beiden filmästhetischen Strategien einander diametral gegenüberzustellen, füllt sie entsprechend mit einer Reihe von Charakteristika, die jeweils die Kontrastfolie zur haptischen Visualität darstellen: Optische Visualität werde erlaubt durch optische Bilder, die so strukturiert seien, dass Figur und Grund gut unterscheidbar seien und Körper im Raum leicht verortet, erkannt und identifiziert werden könnten. Dies ebne den Weg zu einer Festlegung und (vermeintlichen) Wissbarmachung des*der Anderen ähnlich dem imperialistischen und/oder exotisierenden *white gaze* ethnografischer Fotografie- und Filmarbeiten[72] und mache den gefilmten Körper zur Projektionsfläche für einen ihn vereinnahmenden und besitzenden Blick des Zuschauer*innensubjekts, dessen Dominanz sich dabei wiederum nicht nur aus der Machterfahrung des ungehinderten Sehens herschreibe, sondern

70 Ich nutze hier den Begriff »minoritär« als Wiedergabe von Marks' eigener Bezeichnungspraxis, die interkulturellen Film als Praxis einer »minority group« innerhalb eines majoritären Kontexts bezeichnet, und halte den Begriff auch selbst für treffend, solange er minoritäre Ästhetiken als reifizierte, sichtbare Reaktion minorisierter Gruppen auf minorisierende Prozesse bezeichnet.

71 Wobei sich hier die Frage aufdrängt, ob so etwas wie ›das Mainstream-Kino‹ überhaupt (noch) als umreißbare, ästhetische Entität angenommen werden kann oder ob Marks hier nicht den Darstellungs- und Erzählkonventionen der Classical-Hollywood-Ära stillschweigend immer noch einen zentralen Stellenwert für kommerzielle Filme einräumt. Jenes von den Apparatustheorien als »Realismusdispositiv« verstandene Regelset wurde ohnehin durch zahlreiche neue Wellen des Kinos seit New Hollywood immer wieder infrage gestellt, gekontert und/oder überarbeitet; interessant ist hier z. B. die Diskussion um die neuen Wahrnehmungsanforderungen, die digitale, hektisch geschnittene und stark CGI einsetzende Action-Blockbuster ihren Zuschauer*innen abverlangen, was sich im Diskurs um Post-Cinema etwa im Begriff des »chaos cinema« widerspiegelt (Matthias Stork, zit. n. Shaviro, Denson et al. in Denson/Leyda 2016, s. bspw. 52ff.). Beim *chaos cinema* scheint die Basistaktilität von Filmen hervorzutreten, während die Entwicklung einer Basishaptik erschwert bzw. ein haptisches, sensomotorisch informiertes Verständnis der filmischen Raumvermittlung zunehmend mehr von akustischen als von visuellen *continuity cues* abhängig zu sein scheint.

72 Zum *white gaze*, *imperialistic gaze* und (neo-)kolonialistischer Praxis s. z. B. Fanon (2008[1952]); Chow (2010[1995]); hooks (1996); Tobing Rony (1996); Kaplan (1997); Friedrichsmeyer/Lennox/Zantop (2001[1998]); Edwards (2003); Yancy (2008).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

auch aus einer erzeugten Distanz zum*zur Angesehenen, die zu einer Reduktion des gesamtkörperlichen Bilderlebens führe.

Sinnlichkeit, Differenz und Exotismus

Zunächst stellt sich die Frage, ob eine Untersuchung der ästhetischen Strukturen und Funktionsweisen interkultureller Videoarbeiten ausschließlich durch das Prisma einer in ihnen vermuteten Gegenästhetik zu *white-gaze*-geprägten, ethnografischen Filmen sowie zum westlichen Mainstream-Kino[73] nicht eine zu wenig überraschungsoffene Analysehaltung darstellt. Insbesondere die Perspektivierung einer die tastsinnliche Wahrnehmung adressierenden, ästhetischen Organisation als spezifisch minoritäre Strategie steht zudem in riskanter Relation zu sinnesgeschichtlichen Diskursen. Wie in Kapitel 2.2 dieser Arbeit ausgeführt, haben der Tastsinn und die ganzkörperliche Wahrnehmung in der Diskursgeschichte des Rassismus einen mindestens problematischen Stellenwert, da Tastsinnlichkeit mit der Konzentration auf nicht-*weiße* Haut, mit Ideen von erhöhter Reizbarkeit und affektiver Unkontrolliertheit sowie mit exotisierenden Imaginationen von naturverbundener Subjektlosigkeit argumentativ immer wieder rassistische Komplexe bildet. Interessant ist, dass Marks das Risiko der Exotisierung nicht-westlicher Wahrnehmungsweisen auch selbst unter den Stichworten des »primitivist longing« (SF 207) und des »neo-Orientalism« (SF 240) anspricht – beides sieht sie in einigen der teilweise romantisierend beschreibenden Feldforschungen sensorischer Anthropologen wie David Howes reifiziert (vgl. SF 207ff.). Problematisch an ihrer Argumentation ist nun, dass sie, obwohl sie mehrfach darauf verweist, in ihrem Ansatz vermeiden zu wollen, das »Western (or, more particularly, North American/northern European) sensorium« (SF 241) als abgestumpft darzustellen und nicht-westliche Kulturen als sinnlicher zu idealisieren, besonders im Schlussteil ihrer Arbeit immer wieder zu Formulierungen tendiert, die genau dies suggerieren. So spricht sie mit Rückgriff auf Marc Augé etwa davon, dass Industrienationen immer mehr ›sinnliche Nicht-Orte‹ ausbildeten (vgl. SF 244), wo gerade die sinnlichen Eindrücke völlig austauschbar, weil zunehmend durch künstliche ersetzt würden (etwa Düfte und Töne, die im Zuge des *multisensory marketings* und des *sensory brandings* als Wiedererkennungszeichen von Firmen eingesetzt werden). In Verbindung mit der Rede davon, dass migrantische Kulturen sinnliche Erfahrungen »even to the sensuous nonplace of a North American suburb« (SF 245) transportierten, bringt sich Marks letztlich selbst wieder in die Nähe derjenigen exotistischen Positionen, von denen sie sich gerade erst distanziert hatte.

73 Letztlich geht es dabei auch um die Frage nach Wahrheit: Marks geht davon aus, dass die Erfahrung von Vertreibung aus einer Heimatkultur mit epistemologischen Brüchen einhergeht, die dazu führen, dass diasporische Filmemacher*innen der Repräsentationskraft des Mediums Film, persönliche Erfahrungen zu vermitteln, per se misstrauen. Hieraus leitet Marks ein Misstrauen gegenüber den ›Konventionen des westlichen Mainstream-Kinos‹ ab, denen dadurch stillschweigend unterstellt wird, Filme zu bedingen, die konsensuell als ›wahre Bilder‹ wahrgenommen zu werden, die der interkulturelle Film nun durch ganz andere filmästhetische Formen ersetzen muss – obwohl natürlich auch das Mainstream-Kino eine reiche Geschichte der Reflexion und Durcharbeitung der Frage nach der Wahrheit filmischer Bilder hat.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Ähnliche Kritik äußert auch Anja Michaelsen, die danach fragt, was Marks' Forderung nach einer körperlichen Nähe zum Analysegegenstand im Gegensatz zur frühen feministisch-filmtheoretischen Forderung nach mehr intellektueller Distanz und ihr Versuch einer nicht-repräsentationalen Form der Analyse für diasporischen Film insgesamt und für postmigrantisches türkisch-deutsches Kino im Besonderen bedeutet (vgl. Dies. 2019, o. S.). Obwohl die Frage nach dem Niederschlag einer »spezifische[n] epistemologisch[en] Erschütterung diasporischer Erfahrung« in einer Filmästhetik der »Inkohärenz, der Leerstellen und Nicht-Linearität«, die »Materialität und Synästhetik […] im Gegensatz zu gegenständlichen Darstellungen und Identifikationsangeboten« betone (ebd.), sicherlich fruchtbar für die Betrachtung diasporischen Filmschaffens sei, kritisiert Michaelsen:

> Marks' Herangehensweise ist jedoch problematisch, weil sie diasporische Erfahrung in tendenziell fetischisierender und ethnisierender Weise mit einem ontologisch anderen »kulturellen Sensorium« ersetzt. […] Eine spezifische Haptik wird nicht mehr auf eine gewaltvolle diasporische Erfahrung zurückgeführt, sondern auf letztlich »kulturelle Unterschiede« (ebd., o. S.).

Da es den Filmemacher*innen in vielen der Werke, die Marks beschreibt, allerdings nicht nur darum geht, durch erzwungene Dislokationen erzeugte Brüche in der eigenen Biografie, Wahrnehmung und Sinnerzeugung in ästhetischen Ausdruck zu überführen, sondern die Suche nach und Versuche des Wieder-in-Kontakt-Tretens mit einer Heimatkultur, mit Familienangehörigen oder sinnlich-bedeutenden Objekten aus der Kindheit tatsächlich eine große Rolle zu spielen scheinen, erscheint eine Art der Analyse, die danach fragt, inwieweit die Arbeiten (auch) Hinweise auf je spezifische Organisationen der Sinne (und deren Verbindung zu bestimmten Zeiträumen der eigenen Biografie sowie zu kulturellen Praktiken) enthalten, m. E. durchaus berechtigt. Diese Frage erscheint für Arbeiten wie etwa Shauna Beharrys Seeing is Believing (CA 1991), wo es auch darum geht, die haptische Erfahrung des Stoffes des mütterlichen Saris zu evozieren, sowie um eine Suche nach Spuren der Mutter in der eigenen Körperhaltung und Körpererfahrung,[74] durchaus relevant und muss nicht per se ein Othering bedeuten. Problematisch wird sie erst, wenn Marks ihren eigenen Verweis auf die letztlich uneinholbare, weil durch persönliche Erlebnisse geprägte Idiosynkrasie sinnlicher Weltwahrnehmung, die sie unter dem Stichwort des ›Minenfeldes persönlicher Erinnerung‹ durchaus diskutiert (vgl. SF 63), im Verlauf ihrer Studie selbst wieder erodieren lässt: Zunehmend erscheinen in ihrem Text die beschriebenen filmischen

74 Diese Suche nach sinnlichen Erinnerungen und Versuche ihrer audiovisuellen Evokation aus der aktuellen Verortung heraus sind dabei in Marks' Verständnis immer schon (auch) von einem Wissen um die eigentliche Unerreichbarkeit dieses Vorhabens sowie oft von einer Traurigkeit darüber geprägt: »[U]ltimately, there is no possibility of getting to a truth about either culture« (SF 115; vgl. auch 191). Aus diesem Grunde können haptische Bilder zwar als Versuche der Filmemacher*innen gelesen werden, der Wahrheit ihrer persönlichen Erfahrung etwas näher zu kommen als klassisch repräsentierende Bilder es könnten; allerdings ist Michaelsens Vorwurf, Marks spreche haptischen Bildern den Status einer *eigentlichen* Wahrheit zu, in dieser Härte wohl nicht haltbar.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Evokationen sinnlicher Erfahrungsweisen als *vor allem* vor dem Hintergrund einer spezifischen sinnlichen Kultur des Heimatlandes (bzw. eines Verlustes dieser) verstehbar, welche sie jeweils *vor allem* als Gegenüber eines homogenen westlichen Visualprimats wahrnimmt. Ebenfalls wirkt der Versuch der Beschreibung anderer kultureller Sensoria stellenweise holzschnittartig – so kritisiert Michaelsen auch, dass Marks etwa »eine für ›arabische Kulturen‹ spezifische soziale Bedeutung von Berührung und Geruch« sowie eine »Zentralität von Essen […] für ›afrikanische Kulturen‹« postuliert (Dies. 2019, o. S. [Fußnote 6]), ohne die referenzierten »Arab and North African cultures« (SF 159) in irgendeiner Weise innerkulturell zu differenzieren.[75]

Während Michaelsen Marks' Versuch der Überwindung repräsentationaler und repräsentationskritischer Analysen durchaus als Schritt in die richtige Richtung begreift, plädiert sie dafür, den Fokus von Fragen der Angemessenheit der Repräsentation postmigrantischer Subjekte nicht wie Marks auf experimentelle, haptische Bilder zu verschieben, die in Michaelsens Wahrnehmung bei Marks den Status von ›wahreren Bildern‹ erhalten (s. hierzu auch Fußnote 74 dieses Kapitels), sondern stattdessen auf das Wissen der postmigrantischen Filmemacher*innen um ihr eigenes »Angeblickt-Werden«: Unter Zuhilfenahme von Rey Chows Konzept des postkolonialen Films als Form der »Autoethnografie«, das vor allem danach fragt, wie postkoloniale Filme durch ihr »Wissen um einen früheren, kolonialen Objektstatus der ›eigenen‹ Kultur« strukturiert sind, könnten Filme wie bspw. diejenigen Zhang Yimous und Mira Nairs dann statt als ›Anbiederung an westlichen Geschmack‹ durch »exotistische, kommerzielle Ästhetik« auch als Verweise auf die »Bedingungen von Kulturproduktion in einer postkolonialen Welt« (Michaelsen 2019, o. S.) gelesen werden. Die sinnlichen Oberflächen des Films bilden in dieser Perspektive dann nicht mehr eine exotisierte Kultur ab, sondern vielmehr die »koloniale Geschichte des Angesehen-Werdens« selbst (ebd.).

Anschließend an diese fruchtbare Weiterentwicklung der Mulvey'schen Blickkritik wäre dann m. E. zu fragen, wie sich im Sinne einer somatischen Filmtheorie eine Analyse der filmischen Instrumentalisierung auch der anderen Sinne vor dem Hintergrund dieser Überlegung denken lässt. Lassen sich Hinweise dafür finden, dass minorisierte Filmschaffende, dem Wissen um das eigene Angeblickt-Werden analog, in ihren Werken auch spezifisches Wissen um majoritäre Vorurteile gegenüber z. B. Geschmacks- und Geruchsvorlieben, auditiven Habituierungen oder Sensibilitäten, Tastverhaltensweisen oder Höflichkeitsabständen der ihnen zugeschriebenen ›Ursprungskulturen‹ verhandeln und, wenn ja, wie beeinflusst ein solches Bewusstsein die filmische Überformung speziell nahsinnlicher Erfahrung? Wann und inwieweit lässt sich so etwas wie die Produktion einer bestimmten Sinnlichkeit als Instrument spezifisch minoritärer ästhetischer Praktiken also nicht nur wie bei Marks als Versuch der (letztlich unmöglichen) Auffindung eines ›Sensoriums der Heimatkultur‹ und als Auseinandersetzung mit diasporisch bedingten Umformungen und Hybridisierungen sinnlicher Erfahrung

75 Auch Maria Walsh hat übrigens schon 2004 auf die Gefahr hingewiesen, dass durch Marks' Schema hierarchisierende Differenzen erneut festgeschrieben werden: »[I]n emphasizing how postcolonial cinema and experimental film use senses beyond the visual, such as smell and touch, to engage and recover bodily memories, she [Marks, S.K.] unwittingly reasserts the very hierarchy that she wants to readdress between mind and body, dominant and marginal« (Dies. 2004, 174).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

verstehen, sondern als strategische Performanz spezifischer Sinnlichkeiten mit dem Ziel der Ironisierung, der Kommentierung von Rassismen und der Positionierung zu einer Diskursgeschichte der Sinne, die aufs Engste mit einer Diskursgeschichte der Hierarchisierung und Diskriminierung von Subjekten und Gruppen verbunden ist?

Um in dieser Art nach einer *Metaebene des Sinnlichen* zu fragen, erscheint es dann noch einmal umso zentraler, auch in Marks' Sinne optische Bilder und ›verstehbare Elemente‹ mit zu berücksichtigen.[76] Eine solche Perspektive erscheint bei Marks, insbesondere in ihren Analysen im Kapitel »The Memory of the Senses« (SF 194ff.), in denen sie das Konzept des haptischen Bildes bezeichnenderweise nicht mehr verwendet, für die Nahsinne generell zwar möglich; ihre vorangegangene Weise der Konzeptualisierung haptischer Visualität und deren effektive Behandlung des Tastsinnlichen als letztlich doch in sich homogen und ahistorisch, als Hierarchie-eliminierende Vermischung, steht einer in dieser Art kritischen Untersuchung der filmischen Evokation tastsinnlicher Erfahrung aber im Weg. Niklaus Largier verweist in seinen Schriften zum Stellenwert des Tastsinns in der Literatur der Mystik am Rande darauf, dass der Tastsinn ab Ende des 20. Jahrhunderts oft als Korrektiv dessen eingesetzt werden soll, was er als »abendländische Metaphysik« (Ders. 2010, 107) bezeichnet. Darunter versteht er eine Denkordnung, die Sehen, Licht und Aufklärung ebenso verkoppelt, wie sie Binaritäten zwischen »Innen und Außen, Objekt und Subjekt, Präsenz und Absenz, Licht und Dunkel, Geist und Sinne« (ebd., 108) setzt. Die sich daran abarbeitenden Positionen, die »utopischen Rekurse auf Körperlichkeit, Sinnlichkeit und schließlich die ›niederen Sinne‹ […], die charakteristisch sind für Aspekte der Kultur- und Vernunftkritik besonders im letzten Viertel des 20. Jahrhunderts« bezeichnet er als »romantisch«; Laura Marks' Ansatz im Besonderen wirft er vor, dass »der Bereich des Taktilen« hier geradezu »Fetischcharakter angenommen hat, insofern als er für eine verlorene Eigentlichkeit und einen unmittelbaren Bezug steht, der sonst (angeblich) nicht mehr zu finden ist« (ebd.). Festzuhalten ist mit anderen Worten, dass das Risiko der Fetischisierung nicht nur die sinnlichen Wahrnehmungsweisen ›nicht-westlicher‹ Kulturen betrifft, sondern auch die Konzeptualisierung des Tastsinns selbst.[77] Eine begriffliche Binnendifferenzierung des filmisch Tastsinnlichen kann, wie ich im weiteren Verlauf der Arbeit zeigen möchte, erleichtern, tastsinnliche Bild-Ton-Komplexe detaillierter auf ihre macht- und subjektproduktive Komplexität hin zu befragen und kritischer zur Diskursgeschichte des Tastsinns in Bezug zu setzen.

---

76 Für eine solche Form der Analyse, die danach fragt, welche verschiedenen tastsinnlichen Wirkungen eine audiovisuelle Arbeit instrumentalisiert, auf welche Art sie diese zusammen- oder gegeneinanderwirken lässt und mit welchen narrativen Elementen sie sie kombiniert, um über eine bestimmte Art der Somatisierung des*der Zuschauer*in einen Metakommentar zur Bewusstheit des*der Video-/Filmemacher*in über die Historizität und diskursive Hergestelltheit der vermeintlichen eigenen Sinnlichkeitsstruktur in das Werk einzuschreiben, wären insbesondere eine bestimmte Form von ASMR-Roleplay-Videos interessant, die »Distant Intimacy, Care and Pleasure« anbieten und dabei absichtlich bestimmte Weiblichkeits- und Nationalstereotype performieren; s. hierzu Andersen 2014, 692ff.

77 Dabei entsteht die Fetischisierung des Tastsinns aber, wie in Abgrenzung zu Michaelsen bereits dargelegt, bei Marks weniger über die Annahme einer ›Wahrhaftigkeit‹ haptischer Bilder, sondern über die Annahme der Hierarchiefreiheit des Berührens; auch Largier ordnet Marks hier vorschnell ein. Dieser wichtige Punkt wird im weiteren Verlauf dieses Kapitels noch näher verfolgt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Neben dieser, von postkolonialen Fragen der sinnlichen Exotisierung ausgehenden Kritik gibt es noch eine andere, konkreter technisch-ästhetisch argumentierende Achse, entlang derer Marks' Ansatz problematisiert werden kann und sollte. Diese speist sich aus einem bildästhetischen Diskurs um den Zusammenhang von Perspektive und Macht, der im Folgenden nachvollzogen wird.

Zentralperspektive und Kamera

Die Konzeptualisierung optischer und haptischer Visualität als Gegensatzpaar geht mit einer Rekonstitution bestimmter angenommener Essenzialismen des filmischen Bildes einher, die vor allem durch die Apparatustheorien der 1960er Jahre zunächst popularisiert, seitdem aber umfassend problematisiert und revidiert worden sind. So basiert die Kritik, die Marks an der Funktionsweise optischer Visualität äußert, letztlich auf der langen Diskurstradition der Kritik an der Zentralperspektive als Instrument zur Konstruktion räumlicher Ansichten, das dem*der Betrachter*in die Position eines allsehenden, allmächtigen Subjekts zusichere.[78] Hartmut Winkler (1992) fasst die Argumentation um die »formale Eigenheit« zusammen,

> die seit der Renaissance (und bis an die Schwelle der Moderne) nahezu allen Bildwerken eingeschrieben ist und die unsere Auffassung einer ›realistischen‹ Darstellungsweise bis heute bestimmt: Die zentralperspektivische Konstruktion des Bildraumes, oder, in der Sprache der darstellenden Geometrie, die zentralperspektivische Flächenprojektion. Diese Art des Bildaufbaus beinhaltet zunächst die Festschreibung eines Augenpunktes dem Bild gegenüber, eines Standortes, der dem Betrachter vom Bild selbst vorgegeben wird; gleichzeitig aber, und darauf kommt es hier an, bedeutet diese Art der Darstellung, daß der gesamte Bildraum *für die Betrachtung* und auf den Betrachter hin konstruiert ist. Beim perspektivischen Bild ist ein Teil des Appells, des kommunikativen Gestus in die formale Grundkonstruktion selbst eingegangen, und wo ein Moderator sein »hochverehrtes Publikum« explizit als solches ansprechen muß, sagt das perspektivische Bild vor jeder inhaltlichen Aussage: ›Siehe! Hier. Eine Welt FÜR DICH.‹ Das Tückische dieses Appells ist, daß das Abgebildete dem Blick immer schon unterworfen erscheint; seine Autonomie und seine Position dem Betrachter *gegenüber* sind in eigentümlicher Weise geschwächt, der Betrachter selbst scheint eine herausgehobene und definitionsmächtige Stellung einzunehmen (ebd., 10; Herv. i. Orig.).

78 Schon Hegel präfiguriert eine solche Verbindung bereits vor der Erwähnung der Perspektive in seinem Vergleich zwischen der Malerei an sich und der Bildhauerei, was anschaulich macht, dass Zuschreibungen medialer Wirkungen immer auch davon abhängen (und sich damit verschieben), welches Medium oder welche Darstellungsprinzipien als Kontrastfolie betrachtet werden: »Die Statue ist für sich überwiegend selbstständig, unbekümmert um den Beschauer, der sich hinstellen kann, wohin er will; sein Standpunkt, seine Bewegungen, sein Umhergehen ist für das Kunstwerk etwas Gleichgültiges«. Die Malerei dagegen sei dadurch bestimmt, »wesentlich nur für das Subjekt, für den Beschauer und nicht selbstständig für sich da zu sein. Der Zuschauer ist gleichsam von Anfang an mit dabei, mit eingerechnet, und das Kunstwerk nur für diesen festen Punkt des Subjekts« (Ders. 1835–1838, 908f.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Die Diskussion um die Subjekteffekte und ideologischen Implikationen eines geometrischen Konstruktionsverfahrens, das ursprünglich nur im Kontext der Erschaffung unbewegter Bilder in Zeichnung und Malerei relevant war,[79] übertrug sich zunächst auf fotografische Bilder, die zu zentralperspektivisch konstruierten Kunstwerken die Parallelen aufwiesen, dass auch sie (in ihrer Abbildungstechnik zurückgehend auf die Lichtstrahlen bündelnde Camera obscura) auf Monokularität basierten sowie eine Ansicht generierten, die wie bei der zentralperspektivischen Konstruktion einem Schnitt durch eine vorgestellte Sehpyramide entsprach. Während die phänomenologischen Unterschiede zwischen Camera obscura und zentralperspektivischer Konstruktion von Autor*innen wie Jonathan Crary und Svetlana Alpers herausgestellt worden sind,[80] sind die Unterschiede zwischen Fotografie und zentralperspektivisch konstruiertem Bild schon schwerer erfassbar. Über den Fehlschluss, die phänomenologische Struktur perspektivisch wirkender Filmbilder ließe sich zutreffend auf Basis von Überlegungen zur Wirkung von unbewegten perspektivischen Bildern einschätzen, da Film rein technisch betrachtet aus unbewegten fotografischen Einzelbildern besteht, gelangt die Kritik an der Zentralperspektive in die Filmtheorie; maßgeblich ist hier vor allem Jean-Louis Baudrys einflussreicher Text »Ideological Effects of the Basic Cinematic Apparatus«, in dem er der Filmkamera als »fabricated on the model of the camera obscura« die Konstruktion eines Bildes »analogous to the perspective projections developed during the Italian Renaissance« (Ders. 1974[1970], 41) unterstellt. Die Tatsache, dass die Perspektive des Bildes von den benutzten Brennweiten abhängt und sich mit diesen verändert – sowie, muss man hier

79 Auch Merleau-Ponty geht davon aus, dass klassisch darstellende, linearperspektivisch konstruierte Malereien die Betrachter*innen eher auf Abstand halten als – so sein Gegenbeispiel – eine Art der Darstellung, wie sie uns bei Cézanne begegnet, die den Raum eher als nicht-euklidischen behandelt (vgl. Ders. 2004[1948], 49–56). Distanz kann leibphänomenologisch dennoch nicht als unkörperlich erlebt verstanden werden; vielmehr verstehen wir Distanzen gerade *aufgrund* unserer Verkörpertheit. Dass diese Wirkung linearperspektivisch konstruierter Malereien zudem nicht deckungsgleich auf vermeintlich zentralperspektivische Filmbilder übertragbar ist, die schließlich immer auch ein Wahrnehmungs*verhalten* vermitteln, wird spätestens in Sobchacks Übertragung der Leibphänomenologie Merleau-Pontys auf den Film deutlich.

80 Crary verweist hier vor allem auf die Bewegung der Objekte: »Many contemporary accounts of the camera obscura single out as its most impressive feature its representation of movement. Observers frequently spoke with astonishment of the flickering images within the camera of pedestrians in motion or branches moving in the wind as being more lifelike than the original objects. Thus the phenomenological differences between the experience of a pespectival [sic] construction and the projection of the camera obscura are not even comparable« (Ders. 1992[1990], 34). Für Alpers, so fasst Gabriele Schmid zusammen, bestehe der Unterschied vor allem darin, dass die zentralperspektivische Konstruktion die Welt in einem Rahmen abbilde, dem der*die Künstler*in sein*ihr Auge zuwende, wodurch das Bild als »Gegenstand in der Welt« konstituiert werde, während sich bei der Camera obscura die Welt vermeintlich selbst automedial auf einer der Netzhaut vergleichbaren Fläche abbilde, welche »an die Stelle des Auges tritt« (Alpers, zit. n. Schmid 1999, o. S. [dort Kap. I.13; Fußnote 2]). Die Welt zeigt sich laut Alpers in der Camera obscura also praktisch perspektivlos, anstatt von einem Künstler*innensubjekt gesehen zu werden. Für Schmid geht Alpers damit zu weit, bzw. unterliegt einem »Trugschluß«; vielmehr unterschieden sich »[d]ie beiden bildgebenden Verfahren […] dadurch, daß das zentralperspektivisch konstruierte Bild – meistens als Entität – komponiert ist, während das Bild der Camera obscura einen ausgewählten Ausschnitt aus einem größeren Ganzen wiedergibt« (ebd.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ergänzen, von der architektonischen oder natürlichen Beschaffenheit der ausgewählten Objekte, der Ausrichtung zu ihnen und dem Zusammenspiel von Sensorgröße, Brennweite und Bildwinkel – erwähnt Baudry zwar, relativiert dieses Argument aber mit dem Hinweis, solche klar markierten Abweichungen untermauerten die Zentralperspektive als eigentliche Norm des filmischen Bildes nur. Auch ›das Bildformat‹ des Filmbildes – wahrscheinlich geht er hier vom Academy-Standard von 4:3 bzw. 1.33:1 aus – erscheint ihm als Übernahme aus der Staffelei-Malerei. Mit Pleynet führt er aus, die Problematik eines solchen Bildes liege in seiner ordnenden Funktion, indem die abgebildeten Objekte auf einen Fluchtpunkt hin organisiert würden, wodurch dem*der Betrachter*in eine festgelegte Position der idealen Sicht zugeteilt werde – »the position of the ›subject‹, the very spot it must necessarily occupy« (ebd.) – die aber gleichzeitig eine der Transzendenz sei. Die Bewegungsillusion des Films, die die Differenz der Einzelbilder tilge, sowie die Montage – Baudry spricht hier allerdings ausschließlich über *continuity editing* – verstärkten diese Subjektposition nur noch weiter; Effekt sei die Produktion eines transzendentalen Zuschauer*innensubjekts, erlebt als ein idealmobiles Auge »no longer fettered by a body, by the laws of matter and time« (ebd., 43). Die Fülle der objektiven Realität wird im Film also in Baudrys Verständnis zu einer geordneten, begrenzten und bedeutungsvollen Einheit, als deren Adressat*in und Erzeuger*in gleichzeitig sich der*die illudierte Zuschauer*in erlebt; die ideologische Durchwirktheit des gesamten Dispositivs und seiner Bedeutungsgenerierung wird dabei verschleiert.[81]

Während die Einschätzung, Film erzeuge ein auf das zuschauende Subjekt hin geordnetes, dieses in den filmischen Raum einnähendes visuelles System, das den Eindruck der umfassenden Sichtbarkeit und Beherrschung des Bildes vermittelt, für den unsichtbaren Schnitt des Classical Hollywood sicherlich – wenn auch nicht in der von Baudry formulierten Härte – nachvollziehbar ist, erscheint es dennoch problematisch, wenn Marks diese Kritik am Filmbild, die sich größtenteils aus der Annahme herschreibt, es sei ›normalerweise‹ sichtbar zentralperspektivisch verfasst, auf eine Großklasse ›optischer Bilder‹ überträgt, die dem*der Zuschauer*in in ihrem Verständnis schon allein deshalb die Position eines allmächtigen Sehsubjekts zusichern, weil *überhaupt* Dinge und Körper im Raum ausgemacht werden können. Dies erscheint als eine Verschärfung der Kritik Baudrys, denn hierzu sind weder ein wirklich zentralperspektivischer Aufbau des Filmbildes noch eine Vernähung der Zuschauer*innen in den filmischen Raum qua *continuity* nötig. Schon die Annahme, eine zentralperspektivische

81 In einer ganz ähnlichen Gleichsetzung von zentralperspektivischer Malerei und Kamerablick formuliert Christian Metz: »Was die Malerei des Quattrocento oder auch das Kino selbst anbelangt, so heben diese die monokulare Perspektive hervor (also die der *Kamera*) sowie deren ›Fluchtpunkt‹, der den Platz des Zuschauersubjekts als Leerstelle vorsieht, als eine allmächtige Position wie die von Gott selbst, oder weiter gefaßt, wie die von einem letzten Signifikat« (Ders. 2000[1977], 49; Herv. i. Orig.). Für einen Überblick über die Apparatus-Debatte und eine Kritik der einschlägigen Ansätze s. Winkler (1992, 19–76), der dieses Argument aber auch selbst fortführt: »Jedes der unzähligen Photos, die uns umgeben, jeder Kinofilm und jedes Realbild, das das Fernsehen überträgt, gehorcht dem zentralperspektivischen Flächencode, und ganz anders als im Fall der Malerei sind es nun die bilderproduzierenden Maschinen selbst, die diese Art der Flächenprojektion erzwingen. Die Photographie und der Film haben die Zentralperspektive von der Camera Obscura ererbt« (ebd., 11).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Struktur stelle so etwas wie die ›natürliche Norm‹ des Kamerabildes dar, ist dabei streitbar; vielmehr handelt es sich um ein Aussehen, das über den gewählten Aufnahmewinkel, die Brennweite und die Mise-en-scène hergestellt werden muss bzw. kann.[82] Dass das Filmbild dieselbe auf einen in unendlicher Ferne liegenden Fluchtpunkt hin geordnete Tiefräumlichkeit wie ein zentralperspektivisch konstruiertes, gezeichnetes oder gemaltes Bild aufweist, ist dabei nicht unbedingt wahrscheinlicher als ein eher flacher, zweidimensionaler Look. So schreibt etwa schon Arnheim über das filmische Einfangen der Dreidimensionalität eines Würfels:

> Wenn ich einen Würfel photographieren will, genügt es nicht, dass ich den realen Gegenstand »Würfel« in den Bereich meiner Kamera hineingebracht habe. Es kommt vielmehr darauf an, welchen Standpunkt ich zu ihm einnehme, resp. welche Stellung ich ihm gebe (Ders. 2016[1932], 25).

Überhaupt wirke Film »weder als reines Raumbild noch als reines Flächenbild, sondern als ein Ineinander von beidem« (ebd., 27), da gerade bei der Bewegung von Objekten in den Tiefraum hinein nach hinten oder aus ihm heraus nach vorn gleichzeitig die Ausdehnung oder Zusammenziehung des Objekts bzw. die Bewegung nach oben oder unten erlebbar bleibt – die Erfahrungsdimension des dreidimensionalen Bildes als Flächenbild wird nie ganz negiert (vgl. ebd.). Tatsächlich wird sie durch bestimmte Differenzen zu unserer realweltlichen Wahrnehmung von Bewegung in der Tiefendimension sogar verstärkt: Merleau-Ponty verweist darauf, dass die Kamera die Größenzunahme eines herannahenden Zuges zwar mit derselben Schnelligkeit abbildet, mit der sich auch das Abbild auf unserer Netzhaut vergrößert; in unserer realweltlichen Wahrnehmung dieses Spektakels wäre diese Größenzunahme jedoch deutlich verlangsamt, da unsere Wahrnehmung eben von mehr Faktoren abhängt als nur der Physik des Auges (PhW 303). Wie an den Erklärungen zu Noël Burchs Modell des haptischen Kinos bzw. des »Institutional Mode of Representation« ersichtlich wurde (vgl. Kap. 2.3), ist die Vermittlung von filmischer Raumtiefe sogar etwas, das spezifischer Techniken bedarf, welche von den Filmemacher*innen erst gefunden und erlernt werden müssen. Antonia Lant fasst Burchs Argument zusammen:

> [D]ie Einrichtung der Perspektive im Kino – die Erfüllung seiner »dreidimensionalen Berufung« – erfolgte trotz der Physik der Kameralinse nicht sofort und selbstverständlich, sondern war durch zahlreiche Bemühungen und Fehlschläge gekennzeichnet (Dies. 2012[1995], 61).

82 Entsprechend spielten auch künstlerische Bewegungen immer wieder mit der Entfremdung von Alltagsgegenständen anhand dieser Parameter, in der Fotografie etwa die Bauhaus-Künstler*innen des »Neuen Sehens« in den 1920er Jahren.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Auch laut David Bordwell, John Berger, Rayd Khouloki und anderen[83] lässt sich das Filmbild nicht einfach mit dem zentralperspektivischen Bild gleichsetzen. Bordwell verurteilt die Idee, »that the film image is condemned to repeat the single spatial schema, and thus the ›positionality‹, of Albertian linear perspective« in *Narration in the Fiction Film* als »utterly unwarranted« (Ders. 1985, 107). Er verweist darauf, dass etwa unter Einsatz eines Teleobjektivs eine parallel-perspektivische Organisation des Bildes ohne Fluchtpunkte entstehe (ebd. 109) sowie dass auch zentralperspektivische Bilder ja mit mehrfachen Fluchtpunkten konstruiert werden können (ebd., 107). Khouloki fasst Bordwells Argumentation in *Der filmische Raum* (2009) zusammen und ergänzt sie um den Hinweis, dass auch ein einzelner Fluchtpunkt ja nicht in der Mitte gesetzt werden muss, sondern auch zum Rand hin gelegen platziert werden kann: »Dadurch verändert sich die gesamte Dynamik und Blickführung innerhalb des Bildes, da die Linien nicht mehr auf den Betrachter zulaufen, sondern an ihm vorbei« (ebd., 33). Außerdem verweist er mit Richard Gregory, Erwin Panofsky und Rudolf Arnheim auf den technisch-ästhetischen Unterschied zwischen Zentralprojektion und Kamerabild,

> dass bei einem fotografischen Bild die Umrisslinien mit zunehmender Entfernung je nach Wahl des Objektivs mehr oder weniger gekrümmt sind. Solche Krümmungen entsprechen auch dem Netzhautbild, werden aber mit der Konstanzskalierung von uns automatisch korrigiert, sodass die Umrisslinien als gerade angenommen werden (ebd., 34).

Die gleiche ›Korrektur‹ nimmt die Malerei bei der zentralperspektivischen Organisation von Gemälden vor. Zwischen unmediatisierter Weltwahrnehmung, zentralperspektivischer Bildorganisation der Malerei, Camera obscura, Fotokamera und Filmkamera bestehen, so lässt sich zusammenfassen, zwar einige physikalische bzw. technische und phänomenale Entsprechungen, aber eben auch bedeutende Unterschiede. Die Gleichsetzung der verschiedenen Arten der Vermittlung zwischen Welt und Betrachter*innen, auf der der filmtheoretische Diskurs um das mächtige Sehsubjekt fußt, wird dieser Komplexität nicht gerecht.

Einerseits lässt sich also festhalten, dass man Kamerabilder nicht per se als zentralperspektivischen Konstruktionen strukturell und phänomenologisch gleich verstehen kann, sondern, sollten solche Ähnlichkeiten bestehen, es sich um zufällig durch bestimmte Bedingungen entstandene oder dezidiert durch bestimmte Entscheidungen, Auswahlprozesse und Handlungen hergestellte Ähnlichkeiten handelt. Andererseits kann man in der Problematisierung auch noch weiter zurückgehen, denn auch die Annahme, eine zentralperspektivische Konstruktion sichere dem*der Betrachter*in eine ungeteilte Machtposition zu, kann selbst bereits zumindest teilweise in Zweifel gezogen

83 Anke Zechner, auf deren Arbeit zu den *Sinnen im Kino* (Dies. 2013b) ich vor allem ab Kap. 4.2 noch eingehen werde, positioniert sich dabei bzgl. dieser Diskussion nicht eindeutig, da sie einerseits von der »Zentralperspektive, der das photographische Einzelbild des Films unterliegt« schreibt, andererseits festhält: »Auch ist die ›Tiefe‹ des filmischen Raums nicht wirklich grundlegend, sondern eine spezifische ästhetische Form, die sich in der Filmgeschichte erst entwickelt« (Dies. 2013b, 100). An anderer Stelle beschreibt sie den filmischen Raum als »nicht zentralperspektivisch organisiert, sondern eher [als] ein Geflecht« (ebd., 50).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

werden, wenn man berücksichtigt, dass der Raumaufbau und die sichtbaren Fluchtlinien auch deutliche blicklenkende Wirkungen entfalten können, die die Betrachter*innen in ihrer visuellen Exploration zu einem gewissen Grad führen können; somit kann dem Bild selbst ebenfalls Agency und eine kontrollierende Wirkung zugeschrieben werden (vgl. Haubl 2000, 169f.). Auch Norman Bryson bemerkt, dass das zentralperspektivisch konstruierte Bild in sich immer schon als ambivalent hinsichtlich einer angenommenen Ermächtigung des*der Zuschauer*in gelten muss, da es gleichzeitig *viewing point* und *vanishing point* enthält: Selbst wenn alle architektonischen Strukturen auf mich als Betrachter*in hin ausgerichtet zu sein scheinen, führen doch alle Fluchtlinien von mir weg zum Horizont – ich bin also zugleich im Vordergrund verortet und zum Fluchtpunkt hin dezentriert (vgl. Ders. 1988, 91).

Distanz, körperliche Resonanz und *Male Gaze*

Die Annahme einer Kontrolle des*der Zuschauer*in über das optische Bild und das im Bild Dargestellte ist bei Marks eng verzahnt mit der These, die *Körperlichkeit* der Wahrnehmung der Betrachter*innen werde dabei durch die illusionierte räumliche Distanz zum angesehenen Objekt oder Körper unterdrückt. Vor diesem Hintergrund erscheint es fast zwingend, auch über das Verhältnis dieses Arguments zum Diskurs über Pornografie nachzudenken. Pornografische Bilder stellen Körper auf eine in Marks' Sinne optische Weise aus, um dezidiert physisch zu erregen und beinhalten damit immer auch das Potenzial einer körperlichen Selbstbewusstwerdung der Betrachter*innen, die pornografietheoretisch für eine Relativierung der Annahme eines eindeutigen hierarchischen Verhältnisses zwischen Betrachter*in und Bild bzw. Bildobjekt genutzt worden ist: »Neuere Ansätze, die die Position der Betrachter_innen berücksichtigen, brechen […] mit dem starren Konzept des aktiven, kontrollierenden und unterwerfenden männlichen Blicks« (Danner 2016, 9). So argumentiert etwa Linda Williams unter Rückgriff auf Jonathan Crary[84] für eine »körperliche Dichte des Sehens« pornografischer Bilder, »in der die Sinne der Betrachterin oder des Betrachters nicht entkörpert, distanziert und zentrisch sind«, sondern ganz im Gegenteil als »dezentrierte, fragmentierte Sinne, die durch Sensationen affiziert werden und direkt ins Geschehen involviert sind« verstanden werden müssen (Williams 1997[1995], 91). Auch

> wird die Berührung sozusagen vom abwesenden Referenten aktiviert, aber sie ist nicht an ihn gerichtet. Obgleich die Berührung als physische und unmittelbare erlebt wird, geht es hier nicht darum, das abwesende repräsentierte Objekt zu spüren, sondern darum, daß die zusehende Betrachterin oder der zusehende Betrachter den eigenen Körper spürt (ebd., 79).

84 Williams entwickelt ihr Konzept der körperlichen Dichte des Sehens auf Basis von Jonathan Crarys einflussreicher Monografie *Techniques of the Observer* (1990), in der Crary das Aufkommen eines das Betrachter*innensubjekt dezentrierenden ›physiologischen Sehens‹ beschreibt, welches sich im 19. Jahrhundert im Spannungsfeld von neuen optischen Apparaten, sinnesphysiologischen und physikalischen Experimenten und kulturellen Praktiken entwickelt und das Modell der *Camera obscura* als Metapher für die Beziehung zwischen souveränem*r Betrachter*in, geometrischer Optik und Betrachtungsgegenstand ablöst.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Susanna Paasonen geht unter dem Begriff der »carnal resonance« (Dies. 2011) in ähnlicher Weise von einem – die eigene Kontrolle zumindest teilweise aufgebenden – In-Kontakt-Treten mit der pornografischen Darstellung aus, während sie zusätzlich hervorhebt, dass die entstehenden Erlebnisdimensionen durchaus heterogen, oszillierend, widersprüchlich und schwer fassbar sein können:

> [B]odily resonance can run alongside and together with critical considerations and resistance toward the imageries consumed. […] I would suggest that mixed reactions, moments of creepy arousal, and surprising resonance are characteristic of encounters with pornography and other body genres as well as a range of media images (ebd., 188).

Gerade solche Überlegungen zur Pornografie, die das Machtverhältnis zwischen Bild bzw. Bildobjekt und Rezipient*innen unter der Perspektive körperlich-selbstreflexiver Rezeptionsprozesse als uneindeutiges und durchaus wechselseitiges zu beschreiben versuchen, weisen erneut darauf hin, dass eine Raumkonstruktion, die Körper sichtbar macht, ohne sie durch eine in Marks' Sinne haptische Bildlichkeit zu verschleiern, nicht notwendigerweise mit einer Entkörperlichung der Betrachter*innen oder einer Dominanz über diese einhergehen muss, sondern dass umgekehrte Machtwirkungen auf vielfältige Weise möglich sind[85] – mit anderen Worten, weder gefilmte Körper noch gefilmte Räume, Elemente oder Strukturen sind jemals völlig widerstandslos visuell verfügbar und/oder imaginär besitz- bzw. besetzbar. Genauso wenig kann aber sicherlich umgekehrt ohne Berücksichtigung des Kontexts davon ausgegangen werden, dass eine körperliche Affizierung der Zuschauer*innen diesen per se verunmöglichen würde, sich dem Angesehenen gegenüber zumindest teilweise als dominant zu imaginieren und das Angesehene als verfügbar zu erleben.[86]

Auch ist erneut über die Rolle der Narration nachzudenken: Wenn bei Marks an dem Punkt, an dem das haptische Bild erkennbar wird und ›die Narration zurück ins Bild schwappt‹, sofort eine rein optische, unkörperliche und das Angesehene dominierende Rezeptionshaltung die Folge ist, d. h. wenn zwischen Figuration und Narration für

85 Im Diskurs um somatische Filmwirkungen stellt allerdings gerade die Somatik des pornografischen Bildes laut Koch (2001[1997]) einen Sonder-, wenn nicht sogar einen Störfall dar: »[W]enn die Genitalien erregt werden, dann wird die somatische Reaktion, deren [sic] wir bei Komödie, Melodrama und Horrorfilm noch selbstverständlich nachgeben, zu einem normativen Problem, das im Sexuellen selbst liegt […][D]ie sprachliche Verregelung wird erschwert, das Umschreiben, peinliches Schweigen tritt ein, die Adressierung wird ausgegrenzt, die ebenjene somatische Reaktion begünstigt hat, deren [sic] man gerne verlustig gehen möchte« (ebd., 102f.).

86 Eine große Rolle spielen auch der Rezeptionskontext und die genutzte Abspieltechnik, da Möglichkeiten der Wiederholbarkeit der Rezeption oder auch das tastgestische Größerziehen von bzw. Einzoomen in Bilder/n an Touchscreens ein Erleben haptischer Kontrolle über sonst flüchtige audiovisuelle Medien erlauben. Zum Eindruck von Kontrolle durch Haptik und Handhabbarkeit mobiler Screens s. auch die Ausführungen zu den Analysen Olga Moskatovas in Kap. 4.1. Wichtig erscheint mir auch, dass eine wiederholte Rezeption bzw. eine Bekanntheit des audiovisuellen Geschehens neue Weisen der Rezeptionshaltung erlaubt, in denen Kontrollversuche auch (wiederum kontrolliert) abgegeben werden können; s. hierzu näher die Ausführungen zu ASMR und Versicherungsstrategien in Kap. 4.1.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

die Frage der entstehenden Dominanzbeziehung kein Unterschied besteht, bedeutet dies schließlich sogar eine Verschärfung desjenigen Konzeptes, das für die Diskussion von Voyeurismus im Kino zentral gewesen ist: Schon Laura Mulveys Konzept des *Male Gaze* bezeichnete schließlich nicht schlicht eine spezifische Organisation des Bildes. Vielmehr liegt Mulveys Verdienst *gerade* im Verweis darauf, dass die Frau im klassischen Hollywood-Kino eben nicht einfach nur als Spektakel ins Bild gesetzt wird, also patriarchale Blickökonomien einfach nur im Medium wiederholt werden, sondern dass diese auf spezifische Art und Weise mit dessen Medialität zusammenwirken. So geht Mulvey (2001[1975]) psychoanalytisch informiert davon aus, dass die Frau als Spektakel eine doppelte Bedrohung darstellt – sowohl für die männliche Position in Form der Kastrationsdrohung als auch für die Narration selbst in Form des narrationsunterbrechenden Potenzials des Spektakelhaften. Diese Bedrohung muss im klassischen Hollywoodkino beständig durch die Narration wiedereingehegt werden.

Der *Male Gaze* ist dabei weniger als eine spezifische Art des Blickens zu verstehen, sondern vielmehr als ein selbstperpetuierendes mediales *System* einer geschlechterungleichen Verteilung von Macht, die über Figuren, Handlungen und Blickstrukturen geschieht, d. h. ein geschlechterpolitisch wirksamer Konnex aus Arten der Körperdarstellung, Suture der Zuschauer*innen in den Filmraum und Identifikationsprozessen, die sich gegenseitig stützen und plausibilisieren und damit die patriarchale Verbindung zwischen Männlichkeit und einer plausibel wirkenden Mächtigkeit des Schauens immer wieder hervorbringen – kurz gesagt, schon bei Mulvey haben wir es mit einem sowohl bildästhetisch *als auch* narrativ informierten und speziell identifikations- und figurenbezogenen Konzept zu tun.[87] Steven Shaviro liest Mulveys Ansatz sogar so stark identifikationszentriert, dass er in *The Cinematic Body* anmerkt, dass eine Herrschaft des Blicks im Sinne Mulveys eben immer erst hergestellt werden muss, indem die Blicke der Zuschauer*innen qua Suture *als* die Blicke des männlichen, machtvollen Protagonisten erlebbar werden.[88]

Die Bedeutung der Sinngebung, die den Bildern über die Narration zukommt, zeigt sich auch in vielen feministischen, queer- und trans*aktivistischen Versuchen des Kon-

87 Entscheidend ist ihr Hinweis, dass die beiden von ihr unterschiedenen Arten der Lust, die über das Schauen erzeugt werde, nämlich die voyeuristische sowie die identifikatorische, im System Hollywoodfilm im Verbund arbeiten: »Im Hinblick auf den Film bedeutet die eine Struktur die Trennung der erotischen Identität des Subjekts vom Objekt auf der Leinwand (aktive Skopophilie), die andere verlangt die Identifikation des Ego mit dem Objekt auf der Leinwand über die Faszination des Zuschauers durch das Ähnliche und das Wiedererkennen des Ähnlichen. Die erste ist eine Funktion der Sexualtriebe, die zweite der Ich-Libido. […] Einzeln haben sie keine Signifikanz, sie müssen mit einer Idealisierung verbunden sein. […] Im Laufe seiner Geschichte hat das Kino offenbar eine ganz bestimmte Illusion von Realität hervorgetrieben, in deren Rahmen aus dem Widerspruch zwischen Libido und Ego eine wunderbar ergänzende Phantasiewelt entsprungen ist« (ebd., 396).

88 Shaviro zeigt an dieser Stelle, wie Fassbinders Querelle (D/FR 1982) trotz des Einsatzes von Einstellungen, die für sich genommen ›optische‹ Bilder im Sinne Marks' wären, eine *mastery of the gaze* über Schnitt und Suture untergraben kann, indem multiple Blickzuschreibungen einzelne machtvolle Blicksubjekte verunmöglichen: »He [Fassbinder, S.K.] undermines the authority of the gaze not by rejecting the shot/reverse shot structure, but by extending it to infinity […] ›[T]o-be-looked-at-ness‹ cannot be defined as the mere complement of a primary, intentional act of looking« (Ders. 2011[1993]), 170f.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

terns oder Queerens eines *Male Gaze* bzw. *Cis-Male Gaze*. So werden etwa in Cecilia Barrigas Kurzfilm Meeting of Two Queens (ES 1991) Aufnahmen von Marlene Dietrich und Greta Garbo in ihren Rollen als *The Scarlet Empress* und *Queen Christina* zu einer neuen Narration über lesbisches Begehren montiert. Für die Serien Transparent (USA 2014–2019, Amazon/Prime Video) und I Love Dick (USA 2016–2017, Amazon/Prime Video) verfolgte Joey Soloway die Entwicklung eines *Female Gaze*, den they als »conscious effort to create empathy as a political tool« (Video [4], TC 28:28) beschreibt. They versteht darunter die Strategie, Rezipient*innen durch den Einsatz subjektiver Kamera und anderer Techniken der Hineinversetzung in die Figuren[89] bestmöglich an deren Gefühlsleben und Körperempfinden teilhaben zu lassen sowie insbesondere zu vermitteln, wie es für diese ist, durch Blicke objektifiziert[90] zu werden – weshalb they das Konzept auch breit als ein Instrument zur Ermöglichung eines anti-diskriminatorischen ›Fühlsehens‹ verstanden wissen will und auch als »Other Gaze, Queer Gaze, Trans* Gaze, Intersectional Gaze […] the Feel-With-Me-Gaze, the Being-Seen-Gaze« bezeichnet (ebd., TC 41:40; vgl. auch Krauß 2018).

Bewegung und Dezentrierung

Eine machtkritische Reflexion der Mediendifferenz zwischen Malerei, Fotografie und Film muss zudem vor allem die phänomenologischen Unterschiede zwischen statischen und Bewegtbildern beachten. Gegenüber dem zentralperspektivisch organisierten Gemälde, bei dem wiederholt darauf verwiesen wurde, es sei zumeist als geschlossene Form realisiert und tendiere dazu, den Eindruck zu vermitteln, als ob es dem*der Betrachter*in umfassend alles zeige, was zum Verständnis der Szene wichtig sei, gilt für das Filmbild eher, dass es das Bewusstsein seines eigenen Offs immer schon mittransportiert – sei es, wie im *continuity editing*, da es im Gefüge der Montage als immer nur vorläufige, durch die folgende Einstellung noch zu ergänzende Teilansicht des diegetischen Raums wirkt oder, wie in der Kollisionsmontage, dem*der Zuschauer*in bewusst werden lässt, dass gerade *keine* räumliche Verbindung der Ansichten im Off besteht. Selbst in den Tableaux-Anordnungen der Filme Méliès', in denen die Kamera unbewegt Aktionen vor und in Bühnenbildern abfilmt, bringt sich das Off immer wieder ins Bewusstsein, wenn Schauspieler*innen aus dem Kader verschwinden und die Betrachter*innen ihnen nicht folgen können. Die Bewegung, ob der Kamera oder der dynamischen Körper, bringt so immer schon ein Moment der beständigen Dezentrierung mit ins Spiel; der Raum des Films ist hinsichtlich seiner Erlebnisdimension ein grundlegend anderer als der des Gemäldes oder des Standbildes. Zechner formuliert treffend:

89 S. Video [4]»Joey Soloway on The Female Gaze | MASTER CLASS | TIFF 2016« (25.01.2023). They beschreibt den *Female Gaze* als »feeling seeing« (ebd., TC 17:36), zu dem u. a. auch eine spezifische Art der Kameraarbeit beitrage, bei der der Kameramann Jim Frohna ähnliche Bewegungen vollführe und Gefühle körperlich ausdrücke wie die zu filmenden Figuren: »He's playing the action of melting, or oozing, or allowing« (TC 18:26).

90 Sobchack differenziert hilfreich Objektivierung und Objektifizierung: Objektivierung versteht sie ontologisch als ein primäres zum-Objekt-Werden; Objektifizierung epistemologisch als ein als-Objekt-verstanden-Werden, das eine Selbstreflexion des entfremdenden Objektstatus enthält (vgl. AE 98; s. auch ebd. 119).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> Die Dynamik der Zeit, die Tiefe des Raums, der nicht zentralperspektivisch organisiert, sondern eher ein Geflecht, ein Blickfeld ist, lässt Situationen entstehen, die körperlich erlebt, die bewohnt werden (Dies. 2013b, 50).

Für Vivian Sobchack entsteht diese Mediendifferenz dabei vor allem aus dem bereits erwähnten, für uns wahrnehmbaren *Verhalten* des Films, welches diesem den Status eines autonom wahrnehmenden und sich intentional zur Welt ausrichtenden Subjektes verleiht.[91] Das bedeutet, anders als Fotografien entziehen sich die fortlaufenden Filmbilder beständig dem Versuch einer Vereinnahmung durch mich als Betrachter*in, da die Wahrnehmung des Films nie vollständig als meine Wahrnehmung, als durch mich intendiert und hervorgebracht erlebt werden, nie vollständig durch mich besessen werden kann.[92] Die Fremdheit der Autor*innenschaft, also die Tatsache, dass diese konkrete Stellungnahme, diese konkrete Ansicht des Bildobjekts nicht meine eigene ist, ist zwar auch bei der Fotografie gegeben; für Sobchack ist der Film, der seine Wahrnehmungen in bewegten Bildern und damit gefühlt in Echtzeit präsentiert und seine diakritisch Sinn erzeugenden Wahrnehmungsbewegungen ausstellt, aber in einer Weise als autonomes, verkörpertes und situiertes Wahrnehmungssubjekt erlebbar, die die Fotografie nicht hervorbringen kann:

> Along with its objective existence for us as its spectators, a film possesses its own being. That is, it *has being* in the sense that it *behaves*. A still photograph, however, does not behave; rather, it waits – as a vacancy – for us to possess it (AE 61; Herv. i. Orig.).

Die Zeitdimension des Films kann dabei ein Bewusstsein vom Eigensinn des filmischen Subjekts auch über die Tonebene einschreiben. Eindrücklich ist dies etwa in Godards 2 OU 3 CHOSES QUE JE SAIS D'ELLE (ZWEI ODER DREI DINGE, DIE ICH VON IHR WEIß, F 1967), wo die Ansicht eines in der Nahaufnahme gefilmten, rauchenden Mannes vor einem Schild, auf dem »Achat Automobiles« zu lesen ist, mit dem Satz kommentiert wird: »Da ist auch ein bewölkter Himmel, vorausgesetzt, dass ich den Kopf bewege, anstatt starr vor mich hin zu blicken« (TC 00:42:23) – was die Kamera dann aber nicht einlöst.

Selbst in Situationen aber, in denen der Film als Medium vermeintlich besonders transparent wird, da sein perzeptives Verhalten tatsächlich meinen Wahrnehmungswünschen entspricht, bleibt mein visueller Zugang zu einem von mir gesehenen diegetischen Körper in dieser Perspektive immer lediglich erstens eine Teilhabe an der Wahrnehmung eines von mir verschiedenen filmischen Wahrnehmungssubjektes,

---

91 Ein ähnlicher Gedanke ist schon bei Benjamin im Kunstwerkaufsatz präfiguriert, der von den laufenden »Stellungnahmen« der filmischen »Apparatur« spricht, welche die Leistung der Schauspieler*innen, vermittelt über verschiedene Einstellungsgrößen und Schnitte, einer Reihe von »optischen Tests« unterwerfe (Ku 488).

92 Die fehlende Bewegung des fotografischen Bildes, das keine Temporalität über die des eingefrorenen Moments hinaus besitzt, bedeutet für Sobchack, dass es durch die Betrachter*innen potenziell mit jedweder Bedeutung aufgeladen werden kann, gerade weil das Medium keine eigene diakritische, sinngenerierende Bewegung zeigt (vgl. AE 60).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zweitens immer nur eine teilweise, denn jede perspektivische Ansicht kombiniert notwendigerweise Vermittlung mit Verdeckung, Präsentation mit Vorenthaltung[93] sowie drittens immer nur eine vorläufige, die von der nächsten Einstellung zunichte gemacht werden kann, was ich oben mit Rückgriff auf Walter Benjamin als Basistaktilität des Films benannt habe und was einen Teil der von Shaviro beschriebenen masochistischen Lust an der Filmrezeption bedingt. Linda Singer formuliert in ihrem sehr frühen Einsatz der phänomenologisch informierten Beschreibung von Rezeptionserfahrung gegen den Vorwurf des Voyeurismus im Kino:

> Cinematic pleasure happens in a space of difference which decenters my sense of agency and opens me to the possibility of wonder and fascination in the face of things that emerge and relate themselves to one another and to me in ways that I could not have anticipated because they are only now being made. The cinematic spectator does not function as voyeur since he lacks the voyeur's source of control – the power to constitute an object as thing to be looked at. In cinematic experience, the spectator is in a far more innocent position, since the choice of what is worth seeing and how it is seen has already been made and is reflected in the way the film unfolds. Part of my pleasure and fascination with the movies lies with the force they exert, their ability to relieve the spectator of the burden of certain kinds of choices (Dies. 1990, 62).[94]

Solche Beschreibungen der dem Film wesenhaften Aspekte der Temporalität und der Bewegung, die den Raum des Films selbst in einer statischen Plansequenz immer zu einem Raum machen, der grundlegend anders erlebt wird als der eines Fotos und in den immer etwas Unerwartetes einbrechen kann, lassen – ebenso wie die kritischen Aufarbeitungen der Apparatustheorien und ihrer Gleichsetzung von zentralperspektivisch konstruiertem Bild und Filmbild sowie die Überlegungen zum Zusammenwirken von narrativen Prozessen und Eindrücken machtvollen Schauens – die Annahme einer auf Figuration beruhenden und bruchlosen Dominanz des*der Zuschauer*in über im Bild gezeigte Körper, die dem Konzept des optischen Bildes zugrunde liegt, insgesamt als anachronistisch erscheinen. Nimmt man wirklich ernst, dass nicht nur die Organisation sinnlicher Wahrnehmung, also das Sensorium, radikal historisch ist und insofern immer auch

93 Vgl. speziell zum Punkt der fehlenden Isomorphie zwischen realem Objekt und perspektivischer Projektion auch Schröter 2010, 3f.

94 Die Passivierung der Zuschauer*innen gegenüber dem, was der Film ihnen liefert – in den Apparatustheorien noch als Werkzeug verstanden, mit dem die Zuschauer*innen ideologisch infiltriert werden – trägt in diesem Verständnis also ganz im Gegenteil zu einer Selbstreflexivität der Rezeptionssituation bei. Dies zu denken wird möglich, weil sich der Fokus verschiebt von denjenigen vor allem im Hollywoodfilm identifizierten Strategien, die unsere eigenen Wahrnehmungswünsche vermeintlich bedienen und vorwegnehmen, hin zu denjenigen, die uns Film als ein durchaus von uns unabhängiges, eigensinniges Wahrnehmungssubjekt bewusst machen. Linda Singers und auch Steven Shaviros Arbeiten können in diesem Sinne als Präfiguration von Sobchacks leibphänomenologischem Einsatz gelesen werden. M. E. unterschätzt Singer (ebenso wie Shaviro) allerdings die Bedeutung der Antizipation; sicherlich sehe ich oft Dinge, die ich nicht hätte erwarten können; meine (ganzkörperliche) Erwartungshaltung ist aber bereits ein relevanter Teil meiner Subjektivierung als Zuschauer*in, vgl. Kap. 4.3.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

von seiner Diskursivierung sowie den bestehenden, mich umgebenden Medienästhetiken abhängt, sondern dass auch die Art und Weise, wie wir bestimmte Darstellungsweisen erleben (etwa als den Betrachter*innen Macht zusichernd oder nicht), stark davon abhängt, wie sie zu einer bestimmten Zeit gedacht und versprachlicht werden – kurz gesagt, dass Filmtheorie Film auf jeweils andere Arten erlebbar macht –, dann kann eine andere, feiner differenzierende Art des Sprechens über tastsinnliche Filmwirkungen auch andere Arten von Filmerleben hervorbringen, die sich selbst nicht länger als eine Kippfigur zwischen Verstehen und Fühlen narrativieren oder ihre Verkörpertheit über die Kontrastfolie einer hypostasierten kognitiven Distanz rechtfertigen müssen.

Die Frage, bei welchen der am Phänomenkomplex ›Film‹ beteiligten Entitäten, Körper und Subjekte überhaupt Handlungsmacht verortet werden kann und welcher Art diese ist, ist also keinesfalls mit einem einfachen Rückgang auf die Inkriminierung der Zentralperspektive zu beantworten. Ich gehe davon aus, dass wir es als Zuschauer*innen mit instabilen, multifaktoriell gebrochenen und uneindeutigen, punktuellen *Eindrücken* von ganzkörperlich erlebter Wahrnehmungskompetenz zu tun haben, die sich immer nur momentan und vor allem auf mehreren Ebenen *relational* ergeben – etwa in Bezug auf die vielen unterschiedlichen Elemente der Diegese und Extradiegese, die uns so oder so affizieren, in Bezug darauf, mit (oder gegen) welche(n) Körper wir fühlen, in Bezug auf unsere eigenen momentanen Wahrnehmungswünsche, auf die zeitliche Einbettung und die vorangegangenen Wahrnehmungen, auf unsere aktuelle Rezeptionssituation und die genutzten Abspieltechniken sowie in Bezug auf die Erfahrung, die wir im Umgang mit bestimmten Darstellungsstrategien und dem Nachdenken über diese haben.

Die gute Hand als Lösung?

Film kann also durch verschiedenste Elemente, Strukturen und Eigenschaften instabile, schwankende Eindrücke von Mächtigkeit oder Ohnmacht, Kontrolle oder Kontrollverlust, Agency oder Passivierung vermitteln. Ich habe mit meinen verschiedenen Kritikpunkten die Fragen aufgeworfen, ob ein binäres Modell, das von der Existenz unkörperlich wahrgenommener Filmbilder ausgeht, die körperlich wahrgenommenen Filmbildern gegenüberstehen, nicht der tatsächlichen Komplexität der Affizierung durch Filmbilder Unrecht tut, sowie, ob eine Ineinssetzung der Kategorien unkörperlich mit optisch und körperlich mit haptisch haltbar ist. Das Haptische wird bei Marks (und den unkritisch an sie anschließenden Positionen) zu einer einseitig positiv konnotierten Wahrnehmungsmodalität sowie Bildlogik,[95] die die möglichen Risiken eines erkennenden Sehens

95 Ausnahmen bilden hier Olga Moskatova (zu ihrer Position s. Kap. 4.1) sowie Katarzyna Paszkiewicz (2018), die zu Marks' Ansatz anmerkt: »However, instead of leading to a carnal comprehension of alterity, or opening up a space of interpersonal and/or transcultural contact, touch can also point to violent collisions« (ebd., 130). Hiermit überkreuzt sie sich teilweise mit den Wahrnehmungen Steven Shaviros (und reanimiert sie), der eine gewaltsame Kollisionserfahrung, genau wie sie, durch die Filme Kathryn Bigelows gegeben sieht: Hatte Shaviro Blue Steel (USA 1990) als »violently tactile« (Ders. 2011[1993], 8) bezeichnet, beschreibt Paszkiewicz die »body-bomb sequence« in The Hurt Locker (USA 2008) als Bilder, die die Distanz zum*zur Zuschauer*in ›schmerzhaft vernichten‹ (Dies. 2018, 128). Indem Paszkiewicz zeigt, wie die spezifische Spannung, die dort zwischen

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

kontern sollen – wobei jedoch die Überlegung wegfällt, dass auch die Inkriminierung des identifizierenden Sehens selbst bereits eine historisch kontingente Perspektive auf das Sehen ist, die kein ursprüngliches oder beständiges ›Wesen‹ des Anschauens enthüllt, sondern selbst Effekt eines anti-okularzentrischen Diskurses in der Filmwissenschaft (u. a.[96]) ist:

> Even within current sensuous film scholarship, anti-visualism persists in the way that sight has come to signify a position of inherent optical or ideological mastery as opposed to the affective valuation of touch (Walton 2016, 16).[97]

Steven Connor spricht von einer »scopophobia«, die die Zuschreibung von Eigenschaften zum Sehen und zu den anderen Sinnesmodalitäten entlang von Binaritäten strukturiert:

> The interest in ›the senses‹ can often nowadays be decoded as an interest in ›the other senses‹, as though one might thereby in some way be able to soften or mitigate the cold severity of the eye. Many other orthodox binaries are then keyed predictably into this one: thus we hear time and again of the masculinism, the imperialism and the characteristically ›Western‹ nature of the eye (Ders. 2004b, o. S.).

Mit David Parisi lässt sich argumentieren, dass besonders der Tastsinn dank seiner lange bestehenden Untertheoretisierung zu einer Projektionsfläche wird, auf dem sich das Begehren nach der Formulierung einer neuen, somatisch ausgerichteten Theorie subversiver Filmsprache abbildet; der Tastsinn soll die Filmtheorie aus den Verfehlungen okularzentrisch argumentierender Filmtheorien herausführen:

> Because the haptic has not received a holistic treatment in media theory, because its history as a science has been ignored, the haptic in media theory connotes a space outside the purview of optical rationality, a purely phenomenological and ahistorical category of experience not subjected to the same modes of domination, subjugation and most significantly rationalization that have been used to foster at best a mistrust and at worst a demonization of the visual (Ders. 2009, 79).

Die Benennbarkeit von Filmbildern, die in Marks' Verständnis ein distanziertes und dominierendes Sehen kontern können, als »haptische Bilder« erreicht sie somit unter

---

einer »abstract, mythical masculinity and the singular, material bodies at risk« (ebd., 130) aufgebaut wird, von einem Zusammenspiel optischer und haptischer Bilder abhängt, bleibt sie jedoch letztlich trotz ihrer Kritik dem Marks'schen Vokabular treu.

96 Weiter ausgreifend wären hier z. B. die Wellen genereller sozial- und geisteswissenschaftlicher Hinwendungen zu Körper und Empfindung zu nennen, die u. a. als *body turn*, *corporeal turn*, *affective turn* und *sensory turn* benannt worden sind und die ihrerseits, je nachdem wie weit man zurückgehen möchte, sowohl als Reaktionen auf die Vormachtstellung der Semiotik und des Strukturalismus der 1970er Jahre verstanden werden können als auch als Versuche der Korrektur einer Überbetonung des Sehens als Erkenntnismedium in der Literatur der Aufklärung.

97 Schürmann (2008) verweist dagegen auf die »außerordentliche Bandbreite« des Sehens, die »vieler Binnendifferenzierungen« bedürfe. »Das Paradigma des Sehens als identifizierendes Erkennen der gegenständlichen Welt unterschlägt diese Gebrauchsvielfalt« (ebd., 62).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Inkaufnahme einer zu einseitigen Konzeptualisierung des Tastsinnlichen, die den Eindruck vermittelt, das menschliche Tastverhalten und Tasterleben trete immer in der – letztlich homogenen, ahistorischen – Form eines hierarchieauflösenden, Subjekt und Objekt gleichmachenden Kontakts zutage. Ihre Argumentation basiert damit auf einer Auffassung vom Tastsinn als intrinsisch non-hierarchischem Sinn, da man vermeintlich niemals berühren kann, ohne nicht auch selbst berührt zu werden (»[W]hile looking tends to be unidirectional, one cannot touch without being touched«, SF 149).[98] Gegen diese Position möchte ich im Folgenden einige Punkte ins Feld führen.

Zunächst bedeutet sie effektiv eine Gleichbehandlung von filmischer Tastsinnlichkeit und realweltlicher Wahrnehmung, die den Medialisierungscharakter audiovisueller Tastsinnlichkeit verfehlt, denn obwohl Film wirkmächtige Strategien hat, den Tastsinn zu affizieren, kommt es doch, zumindest hinsichtlich der visuellen Reize, nie zu einer tatsächlichen mechanischen Berührung zwischen meiner Haut und dem Wahrgenommenen. Eindrücke relativer Distanziertheit oder relativer Nähe und Verbindung zum Angesehenen, vielleicht sogar tatsächliche Hautsensationen, werden von den Zuschauer*innen zwar durchlebt, haben aber keine der realen Berührung von Körpern gleichzusetzenden Gefahren und Folgen – Film ist hier gleichzeitig in seiner Bedeutung als ›Häutchen‹, ›Membran‹ und seiner etymologischen Nähe zu ›Fell‹ und ›Schutz‹ zu verstehen,[99] indem er extreme Nähe und Berührung suggerieren kann, ohne dass wir aber ein reales Verletzungsrisiko eingehen müssten. Gerade dies zeigt wiederum, wie sehr Dimensionen von Macht und Kontrolle, gegen die Marks anschreibt, auch extrem nahen Bildern eingeschrieben sein können, da sie letztlich auf die Tatsache der Medialisierung selbst zurückgehen, als technisch gestützte Verbindung und Entrückung zugleich. Marks reflektiert die Unterschiede zwischen *haptic visuality* und realer Berührung nur insofern, als sie darauf verweist, die letztlich immer noch fehlende Berührung gebe *haptic images* eine »mournful quality« (SF 192), die den interkulturellen Videos so noch stärker das Gefühl der Sehnsucht nach der Ursprungskultur einschreibe. Dass eine große visuelle Nähe ohne tatsächliche Berührung von den Betrachter*innen allerdings auch als ermächtigende Kontrollfantasie erlebt werden kann, ist ebenso denkbar. Eine ganz nahe

98 Mădălina Diaconu (2005, 81) führt diesen weit verbreiteten Gedanken auf Husserl zurück, der von der »Doppelauffassung« des Tastens spricht (Husserl 1952[1913], 147); Loenhoff (2000, 264) verfolgt ihn bis Schopenhauer (1988[1859], § 6) zurück. David Katz spricht in *Der Aufbau der Tastwelt* (1925) hier von der »Bipolarität der Tastphänomene« (ebd., 17): »Bei ihnen verbindet sich scheinbar unausweichlich eine subjektive auf den Leib bezogene Komponente mit einer anderen, welche auf Eigenschaften von Objekten geht, bipolar wollen wir darum die Tastphänomene nennen« (ebd., 19). Jedoch merkt er ebenfalls an: »Eine leichte kitzelnde Berührung mit einer Feder an einer Stelle, die wie der Handrücken für gewöhnlich nicht zum Tasten verwandt wird, kann allerdings der rein subjektiven Tastempfindung sehr nahe kommen« (ebd.). Vgl. auch Laine (2006, 99); Connor (2004a, 263); Bruno (2002, 254).

99 Im *Etymologischen Wörterbuch des Deutschen* heißt es: »Film m. ›sehr dünne Schicht‹, fotografisch ›mit einer lichtempfindlichen Schicht überzogener durchsichtiger und flexibler Streifen‹. Das gegen Ende des 19. Jhs. ins Dt. übernommene engl. film ›dünnes Häutchen, Überzug, Film‹, aengl. filmen ›Membrane, Eihaut, Vorhaut‹ gehört zur ie. Wurzel und Verwandtschaft von Fell« (https://www.dwds.de/wb/Film; 26.12.2023). Die indoeuropäische Wurzel *pel- habe neben Fell »bedecken, verhüllen« bedeutet (https://www.dwds.de/wb/etymwb/Fell; 26.12.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

visuelle Abtastung, die in Marks' Sinne haptisch wäre, kann sich dann auch als besonders dominierend entpuppen – den angesehenen und gefilmten Körper gerade dadurch schamlos erkunden, dass sich die Kunstschaffenden nun selbst hinter dem Schutzwall der Kamera befinden, worüber sich besonders anschaulich etwa Jacques Aumont beschwert:

> Der Film erweist sich als Erbe der Malerei, aber als perverser und exzessiver Erbe. Der Maler und der Photograph, sein feindlicher Bruder, hatten sich das Recht erkämpft, ihr Auge in der Natur schweifen zu lassen, aber dies immer unter Beibehaltung einer geziemenden und vernünftigen *Distanz*. Die Kamera besteht auf diesem Recht bis in seine letzte Konsequenz, sie mißbraucht es […]. Sie geht sogar so weit, die Humanität, die bislang immer die von der Malerei oder vom Photo eingenommene Distanz kennzeichnete, aufzugeben, um bis zur Obszönität in *inhumane* Distanzen einzudringen (Ders. 1992, 82; Herv. i. Orig.).[100]

Dabei muss ein Erleben von Eindrücken der Ermächtigung durch die extreme Näherbringung von Bildinhalten, Elementen, Texturen etc. auf Seiten der Zuschauer*innen auch nicht unbedingt an den implizierten Gestus der aktiv tastenden Untersuchung gekoppelt sein, sondern kann auch im Modus eines passiven Erlebens von Bedeutung sein: Bei den bereits erwähnten ASMR-Videos, insbesondere den »ASMR Role Plays«, bei denen ASMRtists ihre Zuschauer*innen durch verschiedene ästhetische und narrative Strategien als mit ihnen im Raum kopräsent erscheinen lassen, werden die Zuschauer*innen oft narrativ mit idealisierten Körpern ausgestattet, die als schützende Panzer verstanden werden können. Gestützt wird dadurch eine Art von Erleben, die von den Zuschauer*innen nicht zuletzt deshalb als lustvolle Kontrollfantasie erlebt wird, da sie auf teletaktile Weise Berührung genießen dürfen, ohne selbst als realer, sichtbarer und Zeichen produzierender Körper für das Gegenüber anwesend sein zu müssen.[101] Wenn also bereits der aus realen Kontakten abgeleitete Glaube, man könne nicht aktiv berühren, ohne zurückberührt zu werden, für medialisierte und speziell audiovisuell vermittelte Berührung problematisch ist, gilt dies vielleicht noch nachdrücklicher für den umgekehrten Fall, also wenn es um das Erleben eines passiven Berührtseins durch das Medium geht.

Auch werden Körperdarstellungen besonders in der Werbung oft durch Montagesequenzen erzeugt, die zunehmend filmische Strategien der sinnlichen Überhöhung, wie etwa Aronofskys Hip-Hop-Montagen, in Dienst nehmen und in denen in schneller Folge Detailaufnahmen einzelner Körperteile und Hautpartien zu sehen sind; wann, so stellt sich mit dem Marks'schen Schema die Frage, handelt es sich dabei noch um ein lüsternes, dominierendes Abtasten mit den Augen, wann um eine hierarchiefreie haptische Bildcollage? Und wie lassen sich Beobachtungen zur Fetischisierung des weiblichen

100 Dass Aumont hier essenzialistisch der Malerei und der Fotografie eine ›humane‹ Distanz zuschreibt, ist sicherlich gerade vor dem Hintergrund der Geschichte der Fotografie als ethnografisches Instrument problematisch; mir geht es hier lediglich darum, festzuhalten, dass Nähe nicht zwangsweise Eindrücke von Kontrolle über das Gesehene destabilisiert.

101 S. hierzu näher Kirschall 2013, 88ff.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Körpers durch eine fragmentierende Körperdarstellung[102] in einem Schema denken, das Dominanz so stark an die Räumlichkeit und perspektivische Integrität der Darstellung knüpft?

Gegen eine intrinsische Hierarchiefreiheit einer tastsinnlichen Beziehung wäre weiterhin ins Feld zu führen, dass auch in außerfilmischen Kontexten die Berührung einer anderen Person durch das dabei nicht vermeidbare Berührt-Werden nicht per se eine hierarchiefreie Beziehung einrichtet. Dem Anschauen vergleichbar tritt der Tastsinn in der haptischen Dimension durch die Beteiligung der Motorik mehr als die übrigen Sinnesmodalitäten immer auch als Geste auf, die sozial bedeutungsvoll ist, indem sie sich zu bestehenden kulturellen Normen der Proxemik und des Tastverhaltens verhält und in dieser Relation beschreibbar und lesbar ist (vgl. Hall 1963). Prozesse der Erzeugung und Aufrechterhaltung von Ungleichheit und Dominanzrelationen qua Berührung werden u. a. durch Studien zu Diskriminierung am Arbeitsplatz offensichtlich, die zeigen, wie über die Häufigkeit von Berührungen von Angestellten durch Vorgesetzte Hierarchien, speziell geschlechterspezifische, kreiert und gefestigt werden[103] – sowie natürlich durch jegliche Form nonkonsensueller Berührung und physischer und sexualisierter Gewalt. Wie Asli Zengin, die Berührungspolitiken als Instanz staatlicher Machtausübung untersucht, auf den Punkt bringt:

> One cannot assume the *mutuality* of touch to be *symmetrical*. While at the point of contact touching and being touched coincide, they are quite different – especially, for example, when pain results (Dies. 2016, 231; m. Herv.).

---

102 Nach Mulvey führt auch die Aufsprengung des »Renaissance-Raums« durch den fragmentierten Körper etwa einer Garbo oder Dietrich, die »den Film in ein Niemandsland außerhalb seiner eigenen Zeit und seines Raumes« befördern kann (Dies. 2001[1975], 398), nicht zu einer Aushebelung der Macht des Schausubjekts, sondern verschiebt die Lust des Zuschauens lediglich von der Ebene der identifikatorischen Lust auf die der voyeuristischen, fetischisierenden Lust, d. h. die Vermittlung über den Blick des machtvollen männlichen Protagonisten wird lediglich umgangen und, wie Mulvey im Falle von Sternbergs fetischisierenden Darstellungen anmerkt, zugunsten eines »direkte[n] Kontakt[s]« zwischen Bild und Schausubjekt aufgegeben. Mulveys Beschreibungen ähneln hier sogar stark Marks' Beschreibungen haptischer Bilder: »Die Schönheit der Frau als Objekt und der Bildraum verschmelzen miteinander […] Sternberg spielt die Illusion der Bildtiefe herunter, seine Leinwand neigt zur Eindimensionalität, so wie auch Licht und Schatten, Spitze, Dampf, Laubwerk, Netz, Luftschlangen etc. das Blickfeld einschränken« (ebd., 402). Festigen solche Bilder nun das zuschauende Subjekt und geben ihm Macht oder generieren sie eine quasi hypnotische Verschmelzung, Hingabe und Selbstauflösung? M. E. kommt man in dieser Frage nur weiter, indem man diese Ansichten von Körperfragmenten im Kontext u. a. der vorangegangenen Bilder und Narration, aber auch der Rezeptionstechnik betrachtet sowie die Imagination einer Verfügbarkeit der Körper nicht *über den Ausschluss* des vermeintlich immer Hierarchiefreiheit garantierenden Tastsinns denkt, sondern fragt, welche Formen der Verfügbarkeit ganz im Gegenteil vielleicht genau *durch* tastsinnliche Affizierungen produziert werden.

103 Vgl. Henley (1973; 1977); Summerhayes/Suchner (1978). Mit der ›Tast-Semantik‹ von sozialem Berührungsverhalten und seinen gesellschaftskonstituierenden Effekten befasst sich neben der von Edward T. Hall begründeten Proxemik und der in Kap. 2.2 erwähnten *Sensory Anthropology* auch das vor allem sozialpsychologische Forschungsfeld des *Social Touch* (vgl. Loenhoff 2000, 264). Für eine programmatische Skizzierung einer »Soziologie der Berührung und des Körperkontaktes« s. außerdem Riedel 2012.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Aufgrund dieser Asymmetrie ist ein Erleben von Kontakt als Vermischung sogar eher unwahrscheinlich. Gerade gewaltvolle Berührung kann den Zweck verfolgen, Körpergrenzen vielmehr übermäßig bewusst werden zu lassen. So schreibt Sartre etwa eindrücklich über den Sadisten:

> Der Sadist sucht also das Fleisch jäh und durch Zwang erscheinen zu lassen; das heißt unter Mitwirkung nicht seines eignen Fleisches, sondern seines Körpers als Instrument. Er sucht den andern solche Haltungen und Stellungen einnehmen zu lassen, daß dessen Körper unter dem Aspekt des Obszönen erscheint; so bleibt er auf der Ebene der instrumentellen Aneignung, da er das Fleisch entstehen läßt, indem er durch Gewalt auf den andern einwirkt – und der andre wird in seinen Händen ein Instrument –, der Sadist *handhabt* den Körper des andern (Ders. 1993[1943], 702; Herv. i. Orig.).

Benjamin beschreibt in seinen Ausführungen zum Ekel eine Art des ›überschießenden‹ Berührens, die in ähnlicher Weise das taktile Element der Rückberührung (da es Ekel erregt) gewissermaßen ›überspringt‹:

> Aller Ekel ist ursprünglich Ekel vor dem Berühren. Über dieses Gefühl setzt sogar die Bemeisterung sich nur mit sprunghafter, überschießender Geberde hinweg: das Ekelhafte wird sie heftig umschlingen, verspeisen, während die Zone der feinsten epidermalen Berührung tabu bleibt (Ders. 1991[1928], 90f.).

Neben der offensichtlichen Möglichkeit der Einleitung von Maßnahmen des eigenen Grenzschutzes, wie etwa dem Berühren des*der Anderen mit Handschuhen oder anderen Instrumenten, sind also durchaus auch andere Weisen oder Stile der Berührung denkbar, in denen Gefühle von Vermischung oder des eigenen taktilen Ausgeliefertseins unterdrückt werden;[104] solche realweltlichen Berührungserfahrungen spielen in die Imaginierbarkeit und Erlebbarkeit filmischer Tastsinnlichkeit also auch auf andere Weise hinein.

Kommen wir an dieser Stelle auch noch einmal auf die Tatsache zurück, dass in Marks' Umarbeitung der Riegl'schen Kategorie des Haptischen eine Dimension der Wissbarmachung und Kontrolle wegfällt, die den möglichst genauen Nachvollzug der Abgeschlossenheit des einzelnen Körpers zum Umraum betraf, wodurch sich die haptische Kunst in Riegls Verständnis gegen eine chaotische Vielfalt des Lebendigen abzusichern versuchte. Die tastende Erfahrung von Oberflächen und Formen produziert immer auch Wissen, das in Macht übersetzt werden kann. Das phänomenologische Wissen um aktives Tastverhalten als epistemisch bedeutsam hallt auch im metaphorischen

104 Die Möglichkeit gewaltvoller Berührung unter Unterdrückung der Dimension eigener Taktilität spielt auch in denjenigen Fällen von rassistischer, sexistischer und klassistischer Gewalt eine große Rolle, wo Menschengruppen einerseits über Zuschreibungen von Unreinheit, Krankheit, Infektiösität etc. sprachhandelnd als »Unberührbare« produziert, stigmatisiert und diskriminiert werden – wie etwa in der hartnäckigen Diskursivierung der offiziell abgeschafften Kaste der Dalit in Indien als »Untouchables« (vgl. Sur 2020) – andererseits aber besonders oft Opfer direkter körperlicher und sexualisierter Gewalt werden (vgl. Fähnders 2020).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Gebrauch von Vokabeln des Greifens und Tastens zur Bezeichnung von Denkprozessen wider, die laut George Lakoff keine toten Metaphern, sondern »very much alive« sind: »Today we still have the conventional UNDERSTANDING IS GRASPING metaphor in our conceptual system. We still understand understanding itself as a kind of mental grasping« (Ders. 1987, 144f.; Herv. i. Orig.). Papenburg (2011a) schreibt:

> The act of grasping, which arises from the mutual dependency of both visual and haptic activity, extends into the realms of cognition and everyday language. The common expression ›grasping an idea‹ hints at the fundamentally inextricable relation between visual, haptic and cognitive activity in our collective imagination. Experientially it makes no sense to separate touch and vision nor to uncouple these so-called ›sense perceptions‹ from ›mental activity‹ (ebd., 114).

Interessant ist nun, dass sich in vielen, dezidiert hierarchisierend eingesetzten Bildern – so etwa den ethnografischen Fotografien, über die Elizabeth Edwards in »Andere ordnen. Fotografie, Anthropologien und Taxonomien« (2003) schreibt – stilistische Strukturähnlichkeiten zu dem finden lassen, was Riegl als haptischen Kunststil beschreibt: So werden die dem kolonialen Blick ausgesetzten nicht-*weißen* Subjekte in John Lampreys und Thomas Henry Huxleys »anthropometrischen Studien« (ebd., 338f.) dicht vor einer mit Messeinheiten markierten, durch Kästchen von je zwei Quadrat-Inches strukturierten Wand abgelichtet, die den Abschluss des Körpers gegen den Umraum, mithin seine Proportionen, möglichst genau nachvollziehbar und vergleichbar machen soll. In der Fachzeitschrift der *Ethnological Society of London* bewirbt Lamprey sein System der Disziplinierung der abzulichtenden Körper mit den Worten:

> By means of such photographs the anatomical structure of a good academy figure or model of six feet can be compared with a Malay of four feet eight in height; and *the study of all those peculiarities of contour* which are so distinctly observable in each group, are greatly helped by this system of perpendicular lines, and they serve as good guides to their definition, which no verbal description can convey, and but few artists could delineate (Ders. 1869, 84ff.; m. Herv.).

Die Folge sind flächig wirkende Bilder, die die Umrisslinie betonen und deren Räumlichkeit den Eindruck eines Hochreliefs nicht überschreitet.[105] Eine Sensibilität für die sich hier fortsetzende Verbindung zwischen haptischer Wahrnehmung und Kontrolle ist unter Marks' Perspektive nicht mehr möglich. Eine genauere Lektüre Riegls kann hier aber

105 Das Zwingen des Räumlich-Voluminösen in eine Fläche hinein ist übrigens auch bei Adolf Hildebrand bereits als Kontrollgestus angelegt. So könne eine eher flächige Organisation der Skulptur, etwa eingebettet in ein Relief, den Standpunkt des*der Betrachter*in klarer festlegen und das »Quälende« des »Dreidimensionalen oder Kubischen des Natureindrucks« auflösen (Hildebrand 1910[1893], 71). Die Möglichkeit, sich um freistehende Skulpturen herum zu bewegen und sie von allen Seiten zu beschauen, erscheint Hildebrand also als quälende Wahloffenheit. Hier ist einmal mehr festzuhalten, dass Zuschreibungen von Kontrolle oder Unterwerfung der Betrachter*innen zu medialen Darstellungstechniken variabel sind und davon abhängen, aus welcher Perspektive, mit Bezug auf welche Kontrastfolie(n) man denkt und erlebt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zu der Überlegung führen, dass es sinnvoll ist, auch die *diagrammatischen* und *mathematisch-geometrischen* Visualisierungsstrategien, die nach Johannes Fabian zentraler Teil des observierenden *Visualismus* der Anthropologie sind (vgl. Ders. 1983, 106ff.),[106] daraufhin zu befragen, welchen Anteil eine Adressierung des Tastsinns und die Produktion eines buchstäblichen wie metaphorischen *Begreifen-Könnens* von Körperumrissen an dem Effekt einer als machtvoll erlebten Rezeption haben. Der Film Anatomy of a Spring Roll (USA 1992, Paul Kwan) etwa, den Marks selbst kurz erwähnt (SF 235), erzeugt in dieser Perspektive seine Kritik an einem westlichen, speziell US-amerikanischen Blickregime dann nämlich nicht nur einfach über den ironischen Einsatz eines »Muybridge-style analytic grid« (ebd.) in der Traumsequenz, in der Kwan und seine Mutter zusammen kochen (TC 17:54), sondern darüber hinaus auch auf spezifisch haptische Weise bereits in der Titelsequenz: Hier sehen wir vor dem schwarz-weißen Gitternetz-Hintergrund einen Körper, der von einem ebenfalls mit einem schwarz-weißen Gitternetzmuster versehenen Anzug sowie ähnlich gemusterten Handschuhen bedeckt ist und dessen Kopf in einer ebenfalls gegitterten Box steckt. Auf die Box ist zusätzlich zu dem Gitternetz ein stilisiertes Gesicht gezeichnet, das durch eine durch die Mitte verlaufende, geschwungene Trennlinie Ähnlichkeiten zu sowohl gestaltpsychologischen Kippbildern als auch kubistischen Selbstporträts aufweist, die sowohl Frontal- als auch Profilansicht in sich vereinen. Damit symbolisiert die Box die insgesamt durch das Bild ausgeführte Ausstellung des Scheiterns der möglichst umfassenden und genau messbaren Sichtbar- und Begreifbarmachung seiner Elemente. Es ist ein Scheitern durch Übertreibung des beobachtenden Zugriffs oder der zugreifenden Beobachtung, das sowohl ausstellt, wie Kontrolle nicht nur den Seh-, sondern auch den Tastsinn instrumentalisiert, als auch wie ihre ironische Überschreitung nicht so sehr von der Überforderung eines rein optischen Sehens abhängt, das dann erst zu einem Tasten würde (wie bei Marks), sondern vielmehr von einem *intramodalen* Konflikt innerhalb der Arten der haptischen Reizung selbst: Die Observation des Subjekts in einem mit diagrammatischen Hilfsmitteln versehenen Umfeld, das den Körper klar zum Umraum abgrenzen soll, damit seine Umrisse ebenso tastbar erscheinen wie die haptischen Figuren in den von Riegl beschriebenen Reliefs, wird hier durch eine Mimese zwischen Körper und Hintergrund, zwischen Untersuchungsobjekt und Labor ad absurdum geführt, bei der die Haptik der Umrisslinie ihren Gegenstand nicht reifizieren kann, sondern mit einer Haptik der Flächenstruktur konfligieren muss.

Gerade weil der Tastsinn immer auch Wissen über die Welt, über Räume und Körper herstellt, weil er als »unentbehrliche[r] Associé und Corrector des Auges« (Vischer 1873, 3) fungiert, lässt er sich umgekehrt aus dem Nachdenken über die Wirkung vermeintlich rein ›optischer‹ Bilder nicht herausrechnen. Räumliche Bilder erkennen wir nicht

106 Eine konzise Zusammenfassung findet sich bei Rey Chow (2010[1995], 241): »Fabian defines visualism as a deeply ingrained ideological tendency in anthropology, which relies for its scientific, ›observational‹ objectivity on the use of maps, charts, tables etc. The recommendations for such visual aids ›rest on a corpuscular, atomic theory of knowledge and information. Such a theory in turn encourages quantification and diagrammatic representation so that the ability to *visualize* a culture or society almost becomes synonymous for understanding it. I shall call this tendency *visualism*.‹ Visualism ›may take different directions – toward the mathematical-geometric or toward the pictorial-aesthetic.‹« [Bei Fabian ist »visualize« mit doppelten Anführungsstrichen geschrieben; ich kursiviere es hier zur besseren Lesbarkeit des Zitats im Zitat].

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

über einen distanziert-unkörperlichen Prozess, sondern weil, wie sich George Berkeleys Argument in »An Essay Towards a New Theory of Vision« (1709) zusammenfassen lässt,

> Sehen eine Wahrnehmungsweise ist, die nicht allein – ja noch nicht einmal grundlegend – auf visuellen Sinneseindrücken basiert. Basal ist vielmehr eine habitualisierte, analytisch kaum mehr trennbare Verbindung visueller mit taktiler Sinneserfahrung. Lediglich Farbe, Helligkeit und Deutlichkeit sind rein visuelle Eindrücke oder ›unmittelbare Objekte des Sehens‹. Entfernung, Bewegung, Ausdehnung, Größe, Gestalt und Position im Raum dagegen, die zum Erkennen von Gegenständen eigentlich wichtigen Qualitäten, sind mittelbare Gegenstände des Sehens: Sie stammen ursprünglich aus dem Tastsinn und gehen eine zwar nicht notwendige, aber habituell bedingte und universal anzutreffende Verbindung mit der visuellen Wahrnehmung ein (Glaubitz/Schröter 2009, 303).

Entgegen dem Denkmodell optischer und haptischer Bilder, das auf der Prämisse einer grundlegenden Differenz in der *Quantität* der ganzkörperlichen Affizierung beruht, ist für die gesamte vorliegende Untersuchung das ›Wie‹ zentral. Es geht nicht darum, zu verneinen, dass bestimmte Visualisierungs- und Repräsentationsweisen und die durch sie ermöglichten oder sogar angereizten Blickweisen Eindrücke von Kontrolle und Dominanz der Zuschauer*innen über das Dargestellte produzieren können; noch weniger geht es darum, zu behaupten, dass Blicken immer unschuldig sei.[107] Es geht darum, zu verstehen und beschreibbar zu machen, dass und wie genau ein solches medialisiertes Blicken nicht einfach unkörperlich-distanziert geschieht, sondern den Tastsinn ganz im Gegenteil auf eine bestimmte Art – und oftmals unter einer spezifischen Nutzung der Tonebene – adressiert und in Dienst nimmt. Begreift man Audiovision umfassend als verkörpert, und zwar in Bezug auf alle, nicht nur auf ganz bestimmte Bilder, und erkennt man an, dass im ganzkörperlichen Welt- und Medienerleben die Sinnesmodalitäten als verschränktes System fungieren und *sowohl* Sehen als auch Tasten dominierende, aber auch hingebende Anteile haben, muss für eine Kritik dominierenden Sehens weder an der Annahme der Existenz eines reinen, unverbundenen, optischen Sehens noch an der einer überhistorischen, essenziellen Hierarchielosigkeit des Berührens festgehalten werden.[108] Eine Wiedererinnerung an die Vielfalt und Komplexität tastsinnlichen Erle-

107 Dass Blicken nicht unschuldig oder ungefährlich ist, da es erstens nie neutral oder objektiv, sondern immer aus einer spezifischen Situierung heraus geschieht sowie zweitens immer auch ein spezifisches Wissen produziert, welches wiederum Machteffekte zeitigt, ist neben den bereits erwähnten ethnografischen, (neo-)kolonialistischen Kontexten insbesondere auch für das Feld der medizinischen Bildgebung herausgearbeitet worden, etwa durch Duden (2007[1991]), Cartwright (1995), Waldby (2000), van Dijck (2005) und Peters (2010). Zur Unmöglichkeit des unschuldigen Sehens und zur habituellen Blindheit vgl. auch Schürmann (2008, 108ff.).

108 Mit Bezug auf Haraways Ausführungen zum Anti-Okularzentrismus bzw. zu dem »vielgescholtenen sensorischen System« der Vision ließe sich hinzufügen: Ob ich in den mannigfaltigen visuellen Technologien und durch sie ermöglichten Bildarten, die uns zur Verfügung stehen und mit denen wir täglich konfrontiert sind, ein metaphorisches Stützsystem sehen will, das den »göttlichen Trick, alles von nirgendwo aus sehen zu können« (Haraway 1995[1988], 81), täglich vorführt und damit den Mythos vom unmarkiert-objektiven Blick am Leben erhält, oder ob ich diese vielfältigen Bilder – ganz anders – als mediale Konkretionen der Vielfältigkeit von Perspektiven auf

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

bens, wie sie schon in der Diskursgeschichte des Tastsinns selbst sowie des Tastsinnlichen als kunst- und medientheoretischen Denkmodells – dort größtenteils begriffslos, aber aus den verschiedenartigen Beschreibungen herauslesbar – aufgeschienen ist, kann somit zur Entwicklung eines differenzierteren Vokabulars zur Beschreibung filmischer Tastsinnlichkeit fruchtbar gemacht werden, das Eindrücke von Kontrolle und Hingabe nicht binär auf einen entweder optischen oder haptischen Zugang zum Film verteilt, sondern innerhalb filmischer Gewebe, die selbst als komplex – und teilweise auch widersprüchlich – affizierend zu denken sind, kleinteiliger beschreibbar macht.

die Welt und damit als Veranschaulichung von *Objektivität als Partialität* verstehe, ist letztlich keine Frage einer wie auch immer gearteten Essenz des (medialisierten) Sehens, sondern eine des zugrundeliegenden Narrativs über das Sehen. Ebenso wie dieses ist auch das Narrativ über den Tastsinn bislang, zumindest filmtheoretisch, ein zu einseitiges.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

4. Zu einer hapto-taktilen Filmtheorie

Wie im vorangegangenen Kapitel gezeigt, sind der Theorie des haptischen Bildes und der haptischen Visualität nach Marks bestimmte Ambivalenzen inhärent. Es wird deutlich, dass ihr Begriff des haptischen Bildes letztlich ein *umbrella term* ist, der ein Gemenge ganz unterschiedlicher ästhetischer Mittel und Strukturen umfasst, ebenso wie haptische Visualität verschiedene, teils konfligierende Erlebnisqualitäten und Arten des Umgangs mit verschiedenen Ebenen des Filmbilds bezeichnet. Marks' sehr breiter bildästhetischer Entwurf, der haptische Bilder letztlich ex negativo definiert und als all diejenigen Bilder versteht, die nicht dem ›normalen‹, identifizierenden, optischen Sehen entsprechen, trägt das Risiko, die Besonderheiten der tastsinnlichen Welterfahrung des sich im Raum bewegenden, handelnden Subjekts als Inspiration für das Verständnis filmästhetischer Prozesse wieder aus dem Blick zu verlieren;[1] ihr Ausschluss narrativ instrumenteller, erkennbarer Bilder aus dem Register des Haptischen nimmt in Kauf, Beschreibungsorte differenzieller Generativität, die sich etwa zwischen den körperlichen Wirkungen verschiedener, durch den Film kombinierter Nähen und Distanzen – auf die Tonebene be-

1 Die filmtheoretische Übertragung der Strukturen der existenziellen, verkörperten Erfahrung, und damit zentral der Welt-, Raum- und Dingbezogenheit des Subjekts im Modus des »Ich kann« (PhW 166; 364), wie sie Merleau-Ponty beschreibt, auf den Film als Perzeptionssubjekt hat wie oben ausgeführt maßgeblich Vivian Sobchack (AE) geleistet. Mein Einsatz unterscheidet sich, obwohl ich bestimmte ihrer Ideen im Folgenden wieder in den Vordergrund bringen möchte, von ihrem Denken insofern, als Sobchack sich auf Äquivalenzen filmischer und menschlicher Wahrnehmungsbewegungen fokussiert und wenig Interesse an der Beschreibung nonfigurativ-experimenteller Bilder hat. Positionierungen der Zuschauer*innen zum Filmraum sowie speziell gegenüber dem Film als visuellem Oberflächenphänomen und damit als taktilem oder haptischem *Objekt* bleiben bei Sobchack unterbehandelt. Sie macht zwar Film als doppelseitig, als Perzeptions- *und* Expressionsmedium stark; auf der Expressionsebene steht bei ihr aber Film als der sicht- und hörbare Ausdruck eben seiner intentionalen Wahrnehmungsbewegung im Fokus. D. h. Film ist für uns entweder die Wahrnehmung eines anderen Subjekts, die wir von innen heraus mitvollziehen oder die wir als Ausdruck einer Wahrnehmung betrachten; dass uns der Körper des Films als eine expressiv-opake Oberfläche entgegentreten kann, ist damit aber nicht hinreichend beschrieben. Morsch bemerkt in ähnlicher Weise die »mangelnde Zuständigkeit ihrer [Sobchacks, S.K.] Theorie für extrem stilisierte, postfotografisch bearbeitete Bilder« (Ders. 2011, 182), zu der noch die Unterrepräsentation der Tonebene tritt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zogen aber auch etwa zwischen dem semantischen Gehalt von Sprache und seiner sonischen Materialität – aufspannen, zu verfehlen. Mit Marks steht man also bestenfalls einem insgesamt haptischen Gewebe gegenüber, das in sich nicht mehr analysierbar ist, dessen Ausdifferenzierung allerdings gerade hinsichtlich einer Wiederberücksichtigung älterer Bedeutungsdimensionen des (audio-)visuell Tastsinnlichen sowie einer Verbindung der Schulen der ›Raumhaptik‹ und der ›Flächenhaptik‹ (vgl. Kap. 2.3 und 3.1) unter Berücksichtigung sowohl älterer leibphänomenologischer als auch jüngerer neurowissenschaftlicher Perspektiven fruchtbar erscheint.

Entsprechend wird im folgenden Kapitel 4, das den Hauptteil der vorliegenden Arbeit bildet, eine schrittweise Begriffsdifferenzierung vorgenommen. Zunächst (4.1) wird die Marks'sche Konzeption mit der Frage nach dem Stellenwert einerseits des dezidiert aktiven Tastens und Greifens, andererseits des dezidiert passiven Fühlens und Hingebens konfrontiert. Zum ersten Punkt werden Überlegungen Olga Moskatovas zu den »Haptovisualitäten« (Dies. 2019) postkinematografischer Filme und Serien herangezogen. Zum zweiten Punkt wird ein Blick auf die ASMR-Community geworfen, deren Videopraktiken und diskursive Verhandlungen Hinweise auf die konkreten audiovisuellen Elemente und Strategien geben, die die Videos zur *Vertastsinnlichung* einsetzen und die insgesamt die Hervorbringung einer spezifisch passiv erlebten Taktilität zum Ziel haben. Auf dieser Basis wird für eine Übernahme der in Kapitel 2.1 vorgestellten Unterscheidung der psychophysiologischen Begriffe *haptisch* und *taktil* für ein filmanalytisches Vokabular des Tastsinnlichen plädiert. Die Strategien der Vertastsinnlichung, die sich ASMR-Videos zunutze machen, werden in Kapitel 4.2 einzeln vorgestellt. Ist damit bereits ein Nachdenken über die Bedeutung von Aktivität und Passivität für filmische Tastsinnlichkeit eröffnet, wird in einem zweiten Schritt über ihre zeitliche Struktur, über die Rolle von Erwartungshaltungen und Präsenzeffekten reflektiert. Hier wird gezeigt, dass aus Marks' Beschreibung der Funktionsweise haptischer Bilder tatsächlich zwei ganz verschiedene Wirkstrategien herausgelesen werden können, die Kapitel 4.3 entlang der Frage ihrer Zeitstruktur mithilfe der Begriffe der Potenzialität und Aktualität (als technisch-ästhetische Charakteristika) sowie der Antizipation und der Präsenz (als Rezeptionscharakteristika) differenziert. Auf Basis dieser Vorarbeiten wendet sich Kapitel 4.4 dann einer ordnenden Zusammenschau der Möglichkeiten filmischer Tastsinnlichkeit zu. Dazu wird Film zunächst filmtheoretisch als beständiger Prozess hapto–taktiler[2] Emergenzen beschrieben, zu verstehen als objektivierende bzw. subjektivierende Produktion wahrnehmbarer Entitäten (die ich übergreifend als Körper bezeichne) über Anmutungen ihrer Tastbarkeit und Fühlbarkeit bzw. ihres Tastverhaltens und Fühlerlebens (4.4.1). Diese Körper emergieren auf verschiedenen *Ebenen* des Gesamtphänomens Film als ästhetisch-aisthetische Komplexe, d. h. durch das Zusammenspiel von

2 Ich benutze hier bewusst den langen Gedankenstrich, nicht den Bindestrich, um anzuzeigen, dass es hier nicht um ein »und« geht, also nicht darum, erneut einen kollektivierenden Begriff zu verwenden, mit dem »das Tastsinnliche« einfach nur ersetzt wird, sondern eher um ein »von … bis«. Es geht darum, eine Haltung einzunehmen, die Film zu den Prozessen des Auftretens von Fühlbarkeiten auf dem oszillierenden Spannungsfeld befragt, das sich zwischen Körpern aufspannt, die durch haptische oder taktile Objektivierungs- oder Subjektivierungsprozesse emergieren und dabei Möglichkeiten nicht nur ihrer Erlebbarkeit, sondern auch ihrer Spiegelbarkeit, Mitfühlbarkeit, Bewohnbarkeit und Durchlebbarkeit eröffnen können.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

werkseitigen Gestaltungs- und Narrativierungsweisen und dadurch nahegelegten *rezeptionsseitigen Ausrichtungs- und Bezugsweisen*. Entlang dieses Schemas können die verschiedenen ästhetisch-aisthetischen Komplexe, die jeweils eigene Modi filmischer Tastsinnlichkeit bedeuten, tabellarisch geordnet werden. Kapitel 4.4.2 stellt die so erarbeitete Tabelle der *Modi filmischer Tastsinnlichkeit* (s. Anhang) vor und veranschaulicht sie, insbesondere hinsichtlich der jeweils körperproduktiven filmästhetischen Mittel. Im Anschluss an diese Übersicht über mögliche Modi filmischer Tastsinnlichkeit und ihre Beschreibung nehme ich in Kapitel 4.4.3 ihren Erzeugungsprozess noch einmal näher als immer auch gestisches Geschehen in den Blick; mit Thomas Fuchs und Daniel Stern wird filmische Tastsinnlichkeit entlang der Konzepte der affektiven Valenz, der Stimmung und des Vitalitätsaffekts so auch als ein Spektrum emotional bedeutungsgenerierender Berührungsstile fassbar. Eine *hapto–taktile Filmanalyse* der Filmbiografie Le Scaphandre et le papillon in Kapitel 4.5 schließt den Hauptteil der Arbeit ab, um die durch die vorliegende Untersuchung entwickelten Sensibilitäten am Gegenstand nutzbar zu machen und die vorgeschlagenen Begriffe zur Beschreibung der möglichen Modi filmischer Tastsinnlichkeit in Anwendung vorzuführen.

4.1 Das Haptische und das Taktile

In den vorangegangenen Kapiteln habe ich gezeigt, dass ein Nachdenken über die Weisen, wie audiovisuelle Medienphänomene tastsinnlich erlebbar werden, einerseits über die Begriffe des *haptic image* und der *haptic visuality* nach Marks eine extreme Popularisierung in der Filmwissenschaft erfahren hat, andererseits eine diskursive Vorgeschichte hat, die Denkbarkeiten des (audio-)visuell Tastsinnlichen enthielt, welche durch die spezifische Art der Marks'schen Konzeptualisierung des filmisch Haptischen als dezidiert non-narratives, materielles Flächenphänomen wieder verschüttet wurden. Abseits filmtheoretischer Diskurse entwickeln sich seit den 2010er Jahren außerdem mit der ASMR-Community online neue sinnliche Mediennutzungs- und Medienproduktionspraktiken mit dem Ziel einer medial gestützten taktilen Selbstaffektion der Handelnden. Die ASMR-Community, ihre Videos und ihre Kommunikation können dabei als Labor und Archiv tastsinnlicher Affektionsmöglichkeiten durch Video und Film verstanden werden, welche es auf Hinweise zu filmtheoretischen Denkbarkeiten des Tastsinnlichen zu befragen gilt. Wir haben außerdem gesehen, dass das haptische Bild bei Marks tatsächlich ein Konglomerat ganz unterschiedlicher ästhetischer Formen bezeichnet, welches sich – zumindest mit Marks' Vokabular – jenseits seines Unterschieds zu optischen Bildern nicht weiter ausdifferenzieren lässt. Dabei habe ich gezeigt, dass Marks' Konzeptualisierung des haptischen Bildes in Opposition zum optischen Bild aufgrund einer eigentlich bereits überholten, einseitig inkriminierenden Art der Bewertung optischer Bilder nachträglich einen Bruch in dem ihre Arbeit eigentlich fundierenden filmphänomenologischen Konsens erzeugt, dass Filmbilder generell immer verkörpert wahrgenommen werden. Des Weiteren habe ich durch einen Blick auf die Diskursgeschichte der Sinne dargelegt, dass der diskursive Akt der Gruppierung, Subjektivierung und Hierarchisierung von Menschen nicht an der erzeugten Binarität zwischen Sehsinn und Tastsinn aufhört, sondern auch auf die Ebene der Einzelsinne zugreift. Bezüglich des

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Tastsinns werden intramodale Differenzen ausgenutzt, und unter einem Denkmodell von Passivität versus Aktivität werden Körpern – als vermeintlichen Beobachtungsorten von *sensory signs* – erstens bestimmte tastsinnlich erfahrbare Materialitäten wie Kälte, Viskosität, Trägheit, Flüssigkeit oder Formbarkeit zugeschrieben. Zweitens wird der primäre Weltbezug von Körpersubjekten als entweder vor allem haptisch tastend oder vor allem taktil spürend narrativiert und diese dadurch vergeschlechtlicht, klassifiziert und/oder rassifiziert bzw. im weitesten Sinne geothert. Für Marks' Konzeption haptischer Visualität als dezidiert minoritäre, interkulturelle Filmsprache bedeutet dies, dass ein Zusammendenken von Minorität, (filmsprachlicher) Subversion und Tastsinn nicht unter Auslassung einer Reflexion der Geschichtlichkeit subjektivierender und hierarchisierender Sinnlichkeitszuschreibungen stattfinden kann, wenn es solche nicht einfach nur re-essenzialisieren soll. Ich habe außerdem dargestellt, dass narrative Information an der tastsinnlichen Erfahrbarkeit von Film eher mitwirkt und den Anmutungsqualitäten von filmischen Elementen spezifische Beugungen gibt, als dass sie außerhalb oder oberhalb des ganzkörperlich-sinnlichen Filmerlebens stünde.

Auf Basis all dieser Beobachtungen möchte ich an dieser Stelle dafür plädieren, die Idee des optischen Bildes zu verwerfen und Marks' Schema, das auf der Frage »optisch oder haptisch?« basiert, durch ein Schema des Hapto–Taktilen zu ersetzen, das erlauben wird, ältere Denkweisen des Tastsinnlichen in das Denken audiovisueller Tastsinnlichkeit zu reintegrieren. Statt einer Theorie haptischer Visualität geht es also um eine Theorie *hapto–taktiler Audiovisualität*. In gewisser Weise rückt dabei das Haptische zumindest teilweise an die Stelle desjenigen, was Marks als das Optische begreift, insofern als ich hier der Annahme einer Provokation unseres Tastsinns durch illusionierte Räume und voluminöse Körper folge, mithin die Schule der Raumhaptik aufrufe, wie sie bei Riegl und anderen schon latent vorhanden war sowie insbesondere von Noël Burch auch filmtheoretisch formuliert wurde. Keiner der bisher referierten Ansätze, die eine Denkbarkeit des Raums und von Körpern als haptisch provozierend bzw. affizierend denken, liefert aber ein Schema, in dem sowohl Raumhaptik als auch Flächenhaptik einerseits, sowohl diegetische als auch filmtechnisch-materielle Haptik andererseits eingezeichnet würden[3] oder das tastsinnlich-intramodal inspirierten Differenzierungen in eher

3 So gibt es etwa bei Noël Burch keine Begriffe für eine technisch-ästhetische Flächigkeit des Filmbildes; Flächigkeit ist bei ihm an die Mise-en-scène gebunden. Bei Michael Pigott, der in *diegetic hapticity* und *surface texture* teilt, fehlt ebenfalls die Differenzierung zwischen diegetischen Flächen und technisch-ästhetischer Flächigkeit: Die *surface texture*, deren stilistische Bedeutung er vor allem für Joseph Cornells Kurzfilm By Night with Torch and Spear (USA 1942) hervorhebt, definiert er »both in terms of the textures of objects and surfaces captured by the camera, and the textures of film itself (grain, scratches, and decay)« (Ders. 2015[2013], 45). Obwohl er mit dem Begriff der *diegetic hapticity* die haptische Provokation auch durch die Räume der Diegese anerkennt, folgt er anschließend wieder Marks in der Abwertung optischer Bilder und der Postulierung einer Unkörperlichkeit der Wahrnehmung narrativ eingesetzter Bilder, während haptische Bilder im Sinne von *surface textures* ein wichtiges Gegengewicht seien zu einer Kunst, »that holds the viewer at a distance, that pretends to a purely optical and intellectualized relationship between viewer and work« (ebd., 48). Wie das »purely optical« anzeigt, verfängt sich die Argumentation hier einmal mehr im Diskurseffekt einer Denk- und Verhandlungsgeschichte des Haptischen als anti-okularzentrischen und anti-semiotischen ›Allheilmittels‹ und lässt weder eine intramodale, mikroprozessuale Betrachtung von über den Tastsinn hergestellten Eindrücken der Kontrolle oder

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

forschend-abtastende oder eher hingebend-fühlende Rezeptionshaltungen den nötigen Stellenwert in der Theoriebildung zugestehen würde.

Distanzbilder und Beobachtungsbilder

Die Rede von puren, optischen Bildern ist m. E. auch deshalb verfehlt, da Filmbilder, die uns Eindrücke von Distanz zum Gesehenen oder vom Bestehen einer voyeuristischen Situation vermitteln, dies *gerade durch* die Art und Weise tun, wie wir zum Geschehen positioniert und tastsinnlich adressiert und affiziert werden, weshalb ich statt von optischen Bildern von ›Distanzbildern‹ und von ›Beobachtungsbildern‹ sprechen würde. Gesehener Raum und gesehene Gegenstände in ihm, der Abstand unseres Leibes zu den Elementen des Raums und deren angenommene Größe sind laut Merleau-Ponty schon in der primordialen Erfahrung einander implizierend aufeinander bezogen und werden uns erfahrbar durch die Logik unserer Interagierbarkeit mit ihnen und unserer Handhabbarkeit von ihnen. Die räumliche Wahrnehmung beschreibt Merleau-Ponty entsprechend mit dem Ausdruck des »Anhaltvermögens«. Unsere Ausrichtung bzw. unsere Bezogenheit auf einen bestimmten Gegenstand unseres Gesichtsfeldes – in seinem Beispiel geht es um einen sich entfernenden Gegenstand – erleben wir laut Merleau-Ponty als einen »Zugriff unseres Blickes«, innerhalb dessen wir den Gegenstand »haben«,

> indem wir ihn unentwegt »festhalten« und ihn zum Anhalt nehmen; der wachsende Abstand ist nicht […] ein zunehmendes Auseinandersein, sondern allein der Ausdruck dessen, daß das Ding unter dem Zugriff unseres Blicks ins Gleiten gerät und sich ihm weniger genau einfügt. Der Abstand ist der Unterschied zwischen diesem losen Anhalt und dem vollständigen Zugriff oder der Nähe. Wir definieren ihn also […] durch die Situation des Gegenstandes bezüglich unseres Anhaltvermögens (PhW 304f.).

Distanzbilder und Beobachtungsbilder bauen auf diesem Zusammenhang auf;[4] sie richten sich gerade nicht nur an das Auge und schließen den Körper aus, sondern speisen sich vielmehr aus einer Instrumentalisierung des tastsinnlich strukturierten Anhaltvermögens. So basiert das Gefühl der Distanz und Verlassenheit, das etwa die Supertotalen in The Revenant (The Revenant – Der Rückkehrer, USA 2015, Alejandro González Iñárritu) auslösen, notwendigerweise auf einem körperlichen Raumwissen, das uns ohne unser Tastsinnessystem und die Erfahrung des Durchschreitens, Benutzens, Betastens von Räumen und ihren Elementen nicht gegeben wäre. Die taktile Imagination des eisigen Windes auf der durch den Bärenangriff zerrissenen Haut des Trappers Hugh Glass (Leonardo DiCaprio) und die sensorische Vorstellung der Müdigkeit, die er angesichts der immensen Weite der durchquerten und noch zu durchquerenden Landschaft in seinen schmerzenden Muskeln fühlen muss, trägt hier zusätzlich empathisch mit zu

---

der Hingabe noch eine Befragung solcher Prozesse auf ihr Zusammenwirken mit narrativer Information zu.

4 Dies schließt allerdings nicht aus, dass die technische Vermitteltheit des Bildes diesem Grundzusammenhang spezifische Brechungen oder Beugungen verleihen kann, vgl. die Ausführungen in Kap. 3.3 zur Differenz von menschlicher Wahrnehmung und Kamera; ich komme auf den Punkt der Größenkonstanz auch später noch einmal zurück.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

dem Eindruck des verzweifelten Kampfes eines Menschen gegen die übermächtigen Naturgewalten bei, der außer seinem Leben und seinem Wunsch nach Rache alles verloren hat. Dabei gleitet unser Blick über den Schnee mühelos in die Tiefe des Filmraums: Distanzbilder machen die schiere Ausdehnung des Raums auch darüber eindrücklich, dass sie uns bewusstmachen, wie sehr sich ein tatsächliches Durchschreiten des Raums von einem Durchqueren des Raums mit dem Blick unterscheiden würde; einen Unterschied, den wir aber eben vor allem körperlich erfühlen.

Bei dem, was ich als ›Beobachtungsbilder‹ verstehe, spielen oft Hinweise auf eine körperliche Festsetzung von uns als Schauenden eine Rolle, die wiederum über filmische Mittel erzeugt werden, die von uns gerade über die tastsinnliche Adressierung auf körperliche Weise verstehbar sind. Prominente Beispiele wären etwa die narrative Information über die körperliche Immobilisierung des Protagonisten L. B. Jefferies (James Stewart) in Alfred Hitchcocks Rear Window (Das Fenster zum Hof, USA 1954) sowie die Verdunkelung der Bildränder durch die Irisblende (TC 00:40:31), die hier als die diegetische Haptik des Gehäuses seines Teleobjektivs erzählt wird, was eine weitere Medialisierungsebene einzieht und die Ansicht als subjektiven Figurenblick markiert, wodurch wir fühlbar in der observierenden Situation verortet werden. Andere Arten des Verweises auf die Kamera als derart von uns besetzbaren Körper funktionieren z. B. über Kamerabewegungen sowie vor allem auch über taktile ›Barrieren‹ im Bildvordergrund, die uns an einer Weiterbewegung hindern, gegen unseren Körper stoßen würden: In The Tree of Life (USA 2011, Terrence Malick) beobachtet der Protagonist Jack als Kind (Hunter McCracken) einen Familienstreit der Nachbarn von außerhalb des Hauses durchs Fenster (TC 01:26.33). Die Fensterscheibe schirmt den Ton ab, während die Umgebungsgeräusche des Gartens mit seinen zirpenden Grillen überlaut erscheinen. Hinter den beleuchteten Fenstern, eingerahmt von den in der Abenddämmerung blau erscheinenden Hauswänden, die mehr als die Hälfte des Kaders einnehmen, erscheinen die agitiert gestikulierenden Körper wie in Schaukästen ausgestellt. Solche Abschirmungen durch bestimmte materielle Präsenzen im Vordergrund, die unsere Erwartung einer haptischen Exploration des Tiefraums durch die Kamera schmälern, sind es, die zuallererst den Eindruck des wandernden, voyeuristischen Auges kreieren.

Taktile Barrieren können dabei je nach Beschaffenheit Beobachtungsbilder mit je anderen Stimmungen einfärben. In dem queeren Arthouse-Drama Soundless Windchime (Stummes Windspiel, HK/CH/CN 2009, Kit Hung) etwa, das zu großen Teilen mit *handheld camera* gedreht ist, beobachtet diese die Protagonisten Ricky (Yulai Lu) und Pascal (Bernhard Bulling) oft leicht unsicher schwankend und halb hinter Türrahmen, Säulen, Pflanzen, Raumtrennern oder Duschvorhängen positioniert. Durch die unscharf-weichen, nahen Teilanschnitte dieser taktilen Barrieren im Vordergrund werden wir in die zusätzlich ohnehin oft engen und mit weiteren inneren Rahmen versehenen Räume auf eine Weise eingehegt, die die körperliche Nähe zwischen den Figuren, die in ausgedehnten Sequenzen etwa miteinander tanzen, kuscheln oder liebevoll raufen, weniger voyeuristisch darzubieten als vielmehr filmleiblich zu wiederholen scheint (zu meinem Gebrauch des Begriffs des ›Filmleibs‹ s. Kap. 4.4.1, Fußnote 202).

Gegen die starre Trennung in optische, unkörperlich-distanzierte und kontrollierende Filmbilder und haptische, ganzkörperlich wahrgenommene und nicht-kontrollierende Bilder lässt sich außerdem mit Patricia Pisters (2014) darauf hinweisen, dass be-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

sonders die Bilder von *Überwachungs*kameras durch ihre geringe Auflösung tatsächlich mit Marks als »haptic« bezeichnet werden könnten. Durch die multiplen Screens, die in Pisters Analysegegenstand Red Road (GB 2006, Andrea Arnold) von der Operatorin Jackie (Kate Dickie) beaufsichtigt werden und die, nebeneinander wandfüllend aufgereiht, ebenfalls die Anmutung einer haptischen Textur bekommen, wird der Eindruck der panoptischen Kontrolle noch verstärkt. Pisters spricht hier von einem paradox anmutenden »haptic voyeurism«, wobei sie wie Marks die Begriffe »haptic« und »tactile« austauschbar verwendet:

> [T]hey [the images, S.K.] have, as paradoxical as this may seem for panoptic surveillance technology, mostly haptic or tactile qualities, in which the eye is less engaged with mastering the image and more often searching, questioning, ›touching‹ the surface of it (ebd., 3).

Unsere visuelle Kompetenz im Erkennen des typischen Aussehens solcher Bilder, die der Film in Dienst nimmt, scheint sich diegetisch in Jackies kompetentem Umgang mit den Bildern zu spiegeln, in ihrer über den Joystick ausgeübten manuellen Kontrolle darüber, worauf die Kameras zugreifen, während die haptischen Texturen der Monitore und Kamerabilder, Ergebnisse einer jederzeit manipulierbaren Datensammlung, sich sowohl an eine aktiv tastende Hand zu richten scheinen als auch eine quantitativ umfassende aber qualitativ oft spärliche optische Kontrolle gewährleisten. In Marks' Sinne haptische Bilder sind also kein Garant dafür, Betrachter*innen etwaige Eindrücke von visueller Kontrolle zu entziehen, sondern können, je nach Kontext und Instrumentalisierung bekannter Ästhetiken, filmischen Überwachungssituationen sogar zuallererst Evidenz verleihen.[5]

Jackies Versuche, durch Umschalten zwischen verschiedenen Kameras, durch Kamerabewegungen und Zoomen die Identität des Mannes zu bestätigen, der Jahre zuvor ihre Familie ausgelöscht hat, kann genauer als ein raum- und volumenhaptisches Begehren nach Lokalisation und Figuration bezeichnet werden, das durch die Mise-en-scène und die CCTV-Footage-Ästhetik in einem Bilduniversum der Imagination von Kontrolle stattfindet, welches durch Jackies tatsächliche Verfolgung des Mannes im Verlauf des Filmes immer mehr aufgebrochen und einer Realitätsprüfung unterzogen wird. Die Auseinandersetzung mit und beginnende Verarbeitung von ihrem Trauma wird als ein hapto–taktil lesbares Geschehen deutlich, indem sie (und ebenso wir, durch *tracking shots* mit ihr) am Ende des Films beginnt, sich körperlich tatsächlich durch diejenige Welt und unter denjenigen Personen zu bewegen, die sie zuvor nur über die Beobachtung der Bildschirme verfolgt hat. Der Wendepunkt ist dadurch markiert worden, dass Jackie die Kleidung ihrer toten Tochter aus einer Kiste hervorholt, sie ausstopft und diese Attrappe im Arm hält, während sie sensorisch strukturierte Erinnerungs- und Trauerarbeit leistet. Das Begehren nach Figuration und Greifbarkeit der Körper, das ihren Umgang mit dem

5 Laut Kammerer (2019) wurde Red Road in einem echten Kontrollzentrum in Glasgow aufgenommen, dessen Monitore allerdings eine so hochauflösende Bildqualität boten, »dass die Aufnahmen nachträglich ›aufgerauht‹ werden mussten, um auf der Kinoleinwand authentisch zu wirken und vom gewöhnlichen Kinobild unterscheidbar zu werden« (ebd., 81).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

CCTV-Footage gekennzeichnet hatte und das ich als raum- und volumenhaptisches Begehren angesichts einer diesbezüglichen haptischen Potenzialität der Bilder bezeichnen möchte (vgl. hierzu Kap. 4.3), ist gegen Ende des Films also durch eine haptische Präsenz des Raumes ersetzt worden, die von der Narration als eine wirklich erlebte, emotional bedeutsame, lebensbejahende Präsenz ausgestellt wird. Diese wiederum ist letztlich durch ein dezidiert psychophysisches, nämlich körperlich aktualisiertes, emotionales Taktil-Werden, ein Verletzbar-Werden der Protagonistin und ein Zulassen von Emotionalität, Erinnerung und Trauer möglich geworden.

Hier wird einmal mehr deutlich, dass ein Nachdenken über filmästhetisch erzeugte Eindrücke von Kontrolle und Hingabe unterkomplex bleibt, wenn es sich weiter auf den Bahnen des diskursiv erzeugten Gegensatzes zwischen Sehen und Tasten und speziell auf den Bahnen der Marks'schen Binarität einer informationsdichten, distanzierten Optik und einer lückenhaften oder verschwommenen, sich verstrickenden Haptik bewegt. Dass diese sich verstrickende Haptik bei Marks zudem eine Art der Hingabe erzeugt, die insgesamt wiederum als aktives, ganzkörperliches ›Hinfühlen‹ konzipiert wird, ist zwar einerseits eine innovative Umarbeitung der spätestens seit der Aufklärung sichtbaren philosophischen Abwertung der passiven Haut gegenüber der aktiven Hand (vgl. Kap. 2.2); andererseits macht es eine Beschreibung in beide Richtungen, d. h. eine Untersuchung sowohl solcher filmbildlichen Elemente, die sich dezidiert an ein aktiv explorierendes Tastsubjekt richten, als auch solcher, die sich dezidiert an ein als passiv erlebtes Fühlsubjekt richten, schwierig. Dass eine analytische Trennung in ›Tastsehen‹ und ›Fühlsehen‹ allerdings durchaus seine Berechtigung hat, will ich im Folgenden einerseits entlang Olga Moskatovas Ausführungen zu Holografien in Minority Report und Blade Runner 2049 zeigen (Dies. 2019), andererseits auf Basis der dezidiert passiven Taktilität, wie sie innerhalb der Videopraktiken der ASMR-Community produziert wird.

»Optohaptische« Kontrolle

Olga Moskatova (2019) beginnt ihre Untersuchung mit der Beobachtung, dass der Einzug des Tastsinns in primär audiovisuelle Medien, der besonders seit der Verbreitung des Smartphones und anderer tastgestisch steuerbarer Geräte der Bewegtbildrezeption verstärkt Interesse auf sich zieht, filmwissenschaftlich und filmpraktisch ganz unterschiedlich verhandelt wird. Während filmwissenschaftlich vor dem Hintergrund des Marks'schen Schemas haptischer Visualität das Tastsinnliche »immer wieder als ein widerständiges Korrektiv des entkörperlichten Okularzentrismus der visuellen Medien und der Moderne in Stellung gebracht« (ebd., 80) werde und davon ausgehend auch Texte zu Touchscreens und deren neuen Verbindungen von Sehen und Tasten eher positiv gewertet würden, entwürfen viele zeitgenössische Filme und Serien – Moskatovas Beispiele sind Minority Report (USA 2002, Steven Spielberg), Blade Runner 2049 (USA 2017, Denis Villeneuve) und Philip K. Dick's Electric Dreams (USA/GB 2017–18, Channel 4; Amazon/Prime Video, Ronald D. Moore und Michael Dinner) – ein pessimistisch-dystopisches Bild und reicherten den Tastsinn »zunehmend mit den klassischerweise dem überblickenden Sehsinn zugeschriebenen Attributen der Über-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

wachung und Kontrolle« an (ebd.).[6] Von den beiden »historisch unterschiedliche[n] Anthropologien und Epistemologien des Tastsinns« (ebd., 81), die sich entlang einer Gegenüberstellung der Organe Hand und Haut entwickelt haben, greifen diese Filme und Serien laut Moskatova vor allem auf die Hand zurück; damit steht eine Konzentration auf Werkzeuggebrauch, Kulturschaffung und Manipulation einer Metaphorik der Erotik, der Vermischung und der affektiven Nähe gegenüber. Der Unterschied zwischen Hand und Haut soll nun für Moskatovas Analysen »leitend sein«, ohne sich zu einer »Opposition [zu] verschärfen« (ebd.). Sie erklärt:

> An den Unterschied zwischen Hand und Haut lassen sich auch die Unterschiede zwischen Haptik und Taktilität binden, die traditionell über die Aktiv-Passiv-Hierarchie differenziert werden […]. Allerdings werden in Film- und Medienwissenschaften beide Begriffe in der Regel synonym verwendet, weil die dominanten Fragestellungen sich entlang der Achse taktil/haptisch vs. optisch orientieren und damit an die Alois Riegl'sche Begriffsbildung anschließen. […] Da die Reflexivität des Tastsinns auch dazu dienen kann, die Aktiv-Passiv-Hierarchie zu dekonstruieren […] und diese Hierarchie in sich problematisch ist, wird im Folgenden diese Differenzierung nicht übernommen und die Begriffe Taktilität und Haptik gemäß ihrer Etymologie synonym verwendet (ebd.).

Warum die Aktiv-Passiv-Hierarchie in sich problematisch sei, führt sie leider nicht aus.[7] Da es ihr bei der Fruchtbarmachung der Differenz von Hand und Haut um den Unterschied des händischen Zugriffs und des Manipulierens gegenüber dem hautsinnlichen Erleiden geht und sie damit eine intramodale Differenzierung nutzt, die das in der Filmwissenschaft vorherrschende Optik/Haptik-Schema nicht abbilden kann, und da auch die Reflexivität des Tastsinns, wie oben ausgeführt, nicht zwangsweise eine Nivellierung von Hierarchie herbeiführt, könnte Moskatova hier gut begründet auch begrifflich konsequenter verfahren. Stattdessen hält sie, aufgrund der beschriebenen film- und medienwissenschaftlichen Diskursgewohnheit, an der Weiterführung einer Synonymität von Haptik und Taktilität fest.

Nichtsdestotrotz ermöglichen ihre nachfolgenden Analysen eine für die Filmwissenschaft m. E. sehr wichtige Sensibilisierung für die filmische Evozierbarkeit und

---

6 Neben Touchscreens als manuell beeinflussbaren Präsentationsoberflächen von Bildern sind auch VR und Augmented-Reality-Technologien Angriffsflächen zeitgenössischer, dystopischer medien- und gesellschaftskritischer Arbeiten; hier ist insbesondere der Kurzfilm Hyper-Reality des Künstlers Keiichi Matsuda (CO 2016) interessant, in dem der Besuch eines Supermarktes, dargestellt in First-Person-Perspektive, von zahlreichen interaktiven Schaltflächen, Werbeanzeigen und Systemmeldungen überblendet wird, die von der Protagonistin so lange kompetent bedient werden, bis zuerst ihr Account »under attack« und zu einem taktil-flackernden Mischmasch aus fehlerhaften Anzeigen gerät, dann sie selbst: Auf der Straße wird sie von einem Passanten angegriffen, der sie ausgerechnet an der Hand verletzt, was innerhalb der interaktiven AR-Umgebung einer Freud'schen ›Kastration des Augapfels‹ gleichkommt (vgl. Freud 1919).

7 Ich vermute, dass sie ein dichotomes Verständnis von Aktivität und Passivität als absolute Terme meint, was aber weder mit Riegl noch mit Merleau-Ponty angenommen werden muss, die ausgeführt haben, dass es weder in der künstlerischen Gestaltung noch in der Welterfahrung absolute Subjektivität oder absolute Objektivität geben kann (vgl. Kap. 3.1 und 4.2.5).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Erzählbarkeit medialer Kontrollfantasien (sowie deren Durchkreuzung) *qua Tastsinn*. In den postkinematografischen Medienlandschaften, die die filmischen Universen der von ihr untersuchten Beispiele bestimmen, kommt es zu Gulliverisierungseffekten (vgl. Huhtamo 1990; 2011), bei denen Screens und Hologramme von monumentaler Größe, die den Konsumobjekten ihrer überwältigenden audiovisuellen Werbebotschaften praktisch religiösen Charakter verleihen, mit kleinen, mobilen Displays von leicht tragbarer Handlichkeit kombiniert werden, die den Konsument*innen die Illusion von Kontrolle vermitteln – Moskatova spricht von »konsumatorisch-kompensatorischer Taktilität« (Dies. 2019, 86). Die Verhandlung dieser visuellen Differenzen des Gigantischen und des Liliputanischen koppeln die Filme an Relationierungen von Distanz und Nähe, Öffentlichkeit und Privatheit, Gesellschaft und Individuum, Außen- und Innenräumen, Überwältigung und Kontrollierbarkeit und nicht zuletzt Männlichkeit und Weiblichkeit. In Blade Runner 2049 erhält das komplexe Machtverhältnis zwischen dem Replikanten K (Ryan Gosling) und Joi (Ana de Armas), einer von ihm gekauften KI, der er auf Knopfdruck einen holografisch projizierten weiblichen ›Körper‹ verleihen kann, um seine Einsamkeit zu kompensieren, vor allem als ein Spiel zwischen Berührungsbegehren und Berührungsscheitern eine visuelle Erzählbarkeit. Obwohl ›seine‹ Joi in ihrer auf die Dimensionen des Häuslichen skalierten Erscheinung bereits die Habhaftwerdung der den städtischen Raum bevölkernden monumentalen Werbe-Jois darstellt und K ihre Existenz in Art eines Fort-Da-Spiels per Knopfdruck bestimmen kann, stößt diese haptische Kontrolle an eine schmerzliche Grenze – genau dort, wo er auf die Grenze ihres »optohaptischen« (ebd.) Körpers stoßen möchte: Die Versuche, sie zu berühren, werfen ihn auf seine Isolation zurück; die Berührung verbleibt am Knopf als der materiellen »Peripherie des Bildes« (ebd.) und ironischen Metapher der Wählbarkeit.

Zu Moskatovas Analyse wäre hier noch zu ergänzen, dass Ks haptisches Scheitern zusätzlich über die Kontrastierung mit einer stark taktilen Subjektivierung Jois betont wird. So werden seine Berührungsversuche vor allem in einer atmosphärischen Szene auf dem Dach seines Apartments ausgestellt, in der Joi durch ein Gerät namens *Emanator* zum ersten Mal die Wohnung verlassen und nach draußen in den Regen treten kann – den sie durchaus auf ihrer Haut fühlt: Die Arme ausbreitend dreht sie mit geschlossenen Augen hingebungsvoll ihr Gesicht gen Himmel. Durch den Regen und die Dunkelheit der Szene strahlen vereinzelte Neonröhren und der gesamte Bildraum erscheint mit einem grünlichen Nebel angefüllt, während beständig das Prasseln des Regens zu hören ist und die durch aufleuchtende Glitches ihres Hologramm-Körpers markierten Berührungen zwischen Regentropfen und ihrer Haut von einem leisen elektrischen Zirpen begleitet werden; die Kulisse der Großstadt als Ansammlung geometrischer Formen aus Beton und Glas ist zu einem organisch flüsternden Bildraum geworden, der die Bildgrenze zu sprengen und uns mit einzuhüllen scheint. Taktiles Begehren und die Lust an ganzkörperlicher Sinnlichkeit, sinnesgeschichtlich oft als Mittel zur diskursiven Verschaltung von Weiblichkeit und Machtlosigkeit instrumentalisiert, wird hier in einer Art performiert, die über die Filmästhetik für Joi und die Zuschauer*innen eine audiovisuelle Befriedigung taktilen Begehrens leistet – eine Befriedigung, von der K umso merklicher ausgeschlossen wird: Während die Regentropfen Jois Haut hervorheben und ihr eine greifbare Haptik zu verleihen scheinen, schafft Ks Hand dies nicht; er kann ihr Ge-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

sicht mit den Händen einrahmen, doch jeder Versuch des Zugriffs lässt ihren Körper in die sichtbare Immaterialität zurückflackern.

Während hier also mit Moskatova gesprochen der optische Anteil des ›Optohaptischen‹ über die männliche Kontrollgeste triumphiert und mit von der versuchten Berührung verursachten Glitches auf die Immaterialität von Jois Körper und die unausweichliche Enttäuschung des haptischen Begehren Ks verweist, greift die Hand des männlichen Protagonisten in Minority Report nicht nach den Bildern, um zu berühren, sondern um besser zu sehen: John Anderton (Tom Cruise), Leiter der Precrime-Abteilung der Washingtoner Polizei, greift gestisch auf die diffusen, als Bewegtbilder aufgezeichneten Visionen der hellseherisch begabten »Precogs« zu, die in ihrem ausgebleichten, körnigen Look und Flicker an frühen Film erinnern, in ihrem durch Unter- und Überbelichtung entstehenden Chiaroscuro aber auch die Ästhetik des Film Noir aufrufen.[8] Zu Schuberts Sinfonie in h-Moll als Marker der Hochkultur dirigiert Anderton als Prothesengott mit seinen durch Datenhandschuhe aufgerüsteten ›humainistischen‹ Händen (vgl. Moskatova 2019, 81) die Bilder, hält sie fest, zoomt in sie ein, dreht die Ansichten, lässt seine selbst zur Kamera werdende Hand tief in die Bilder abtauchen und fächert sie auf, dringt wie Benjamins mit dem Chirurgen parallelisierter Kameramann »tief ins Gewebe der Gegebenheit« ein (Ku 496), um kleinste Details an die Oberfläche zu befördern. Die zunächst verwirrenden Bilder werden hier unter tatsächlicher manueller Operationalisierung zum Substrat einer Art der Überwachung, die nicht auf Überblick, sondern auf einem pinzettenartigen Zugriff auf nur wenige bildliche Informationen basiert. Sie folgt einer »Logik des ›Oligoptikons‹, des Wenigsehens«, wie Moskatova mit Latour und Hermant ausführt, bei der es darum geht, »das Wenige und das Richtige aus der Nähe zu sehen; um das Identifizieren, Registrieren und Auswerten der richtigen Details und um mediales Kleindimensionieren inmitten einer fragilen und limitierten Sichtbarkeit« (Dies. 2019, 89).

Zu Moskatovas Analyse wäre hier noch hinzuzufügen, dass die derart vermittelte »optohaptische« Macht Andertons, die aus der Fülle der von den Precogs wahrgenommenen Bilder und Bildelemente gezielt diejenigen mit operationalisierbarem Informationsgehalt herausgreift, eine weiterverarbeitende ›Veredelung‹ suggeriert, die in einem problematischen Licht erscheint, insofern als die Figuren der Precogs in der populären Wahrnehmung sowie teilweise auch im wissenschaftlichen Diskurs oft als autistisch gelesen werden: MoviePilot, eines der größten deutschen Filmempfehlungs-Portale, spricht in seiner Zusammenfassung des Films von den »Precogs, drei Autisten mit Visionen«[9]; andere online verfügbare Beschreibungen des Films lauten bspw., »three autistic people called ›precogs‹ soak in a giant swimming pool, and they have psychic powers«[10], oder bezeichnen die Precogs als »semi-autistic individuals who can

8 Flückiger erklärt zu Minority Report, dass das Filmmaterial dem »*Bleach-Bypass-Verfahren*« unterzogen wurde, »in dem das Bleichbad bei der Farbentwicklung übersprungen wird, um einen körnigen, entsättigten Schmuddellook zu erzeugen« (Dies. 2004, 412; Herv. i. Orig.).

9 S. https://www.moviepilot.de/news/die-top-7-der-ueberwachungsfilme-108284 (25.01.2023).

10 S. https://www.cinema52.com/2013/04/29/time-out-dickin-with-prophecies/ (25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

see the future«[11]. Die Disability-Studies-Forscher*innen Sharon Snyder und David Mitchell bezeichnen die Precog Agatha als ›autistisches Mündel‹ (»autistic female charge«) Andertons (Dies. 2010, 203).

Dass die Darstellung der Precogs als eine filmische Produktion von Neurodivergenz gelesen werden kann, die sich bestimmter Versatzstücke eines ›Autismusdispositivs‹ bedient, in dem sich mediale, gesellschaftliche und individuelle Imaginationen, stereotype Vorstellungen von und (Halb-)Wissen über Autismus verschränken, wird dabei insbesondere durch zwei Dimensionen der Charakterisierung nahegelegt: Erstens wiederholt Minority Report das vor allem durch den Film Rain Man (USA 1988, Barry Levinson) sowie nachfolgende Filme wie Mercury Rising (Das Mercury Puzzle, USA 1998, Harold Becker) im kulturellen Imaginären verankerte Autismusstereotyp der Inselbegabung, welches das autistische Subjekt als sowohl übermenschlich als auch als ›less than human‹, ahuman oder roboterhaft[12] konstruiert. So erklärt Anderton gegenüber dem Beauftragten des Justizministeriums Danny Witwer (Colin Farrell): »It's better if you don't think of them as human« (TC 00:26:06), während dieser erwidert, die Precogs seien tatsächlich viel eher als *über*menschlich zu betrachten, weswegen sie in der Bevölkerung bereits deifiziert würden. Zweitens fällt vor dem Hintergrund einer populären Lesart der Precogs als autistische Subjekte auf, dass die Art der Darstellung ihrer Wahrnehmung, in die Anderton und seine Kollegen qua »optical tomography« (TC 00:25:40) Einsicht nehmen können, Parallelen zu Beschreibungen autistischer Wahrnehmung aufweist. Die Aufnahme und Verarbeitung sinnlicher Informationen auf eine bestimmte Weise rückt

11 S. https://www.fact-index.com/m/mi/minority_report__movie_.html (25.01.2023). Diese Lesart wird zwar von der Dialogebene des Films und auch von Philip K. Dicks gleichnamiger Kurzgeschichte, von der der Film inspiriert ist, zunächst nicht ausdrücklich angeboten, erscheint aber mit Blick auf Dicks gesamtes Werk naheliegend, in dem sich eine durchgehende Faszination für Neurodivergenz, insbesondere Autismus und Schizophrenie, ausdrückt. Bereits im Roman *Martian Time-Slip* von 1964 kommt dabei eine Verbindung von Autismus und hellseherischen Fähigkeiten (sowie Mutismus) vor, in dem das autistische Kind Manfred Steiner die Zukunft vorhersehen, aber nicht verbal kommunizieren kann. Dick unterliegt dabei der in den 1960er Jahren noch verbreiteten Vorstellung, bei Autismus handle es sich um eine Form der Schizophrenie, die durch die Gruppierung von Autismus als eines der vier Charakteristika von Schizophrenie in der Arbeit Eugen Bleulers nahegelegt wurde. Diese Sicht wurde ab den 1970er Jahren zunehmend angezweifelt und Schizophrenie und Autismus wurden 1980 im DSM-III als separate Störungen gelistet. Für einen Überblick zur direkten und indirekten Thematisierung von Autismus in Philip K. Dicks Werk sowie in den auf Dicks Geschichten basierenden Filmen aus der Perspektive eines selbst autistischen Autors s. Forbes (2017). Laut Forbes brachte das Fehlverständnis von Autismus als Schizophrenie Philip K. Dick dazu, »to include themes more relevant to people with Aspergers while ostensibly talking about schizoid personalities« (ebd., o. S.).

12 Forbes (2017) sieht diese Tendenz, die insbesondere im Genre Science Fiction zu erkennen ist, hinsichtlich ihrer Bedeutung für autistische Rezeption und Fankultur als ambivalent, da autistisch charakterisierte Androide bzw. ahuman charakterisierte, autistische Figuren mit herausragenden Einzelbegabungen zwar das gesellschaftliche Entfremdungsgefühl vieler Autist*innen widerspiegeln sowie als tendenziell positive Identifikationsfiguren fungieren können, gleichzeitig aber Druck erzeugen, indem sie eine bestimmte Erwartungshaltung gegenüber Autist*innen hinsichtlich besonderer Begabungen und/oder bewundernswerter Objektivität füttern. Zur Hartnäckigkeit und Schädlichkeit des »Rain Man Myths« s. auch Grainger-Monsen/Karetsky (2006, 305f.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

in der neueren Autismusforschung immer stärker als eine »key domain of autistic experience« (Robertson/Baron-Cohen 2017, 671) in den Fokus. Die von der Autismusforscherin Uta Frith in den 1980er Jahren formulierte Theorie der schwachen zentralen Kohärenz (vgl. Dies. 1989) stützend, zeigen Versuchsreihen bei Autist*innen (ohne geistige Behinderung) tendenziell einen eher »engen Aufmerksamkeitsfokus« (Müller 2009, 24) und eine perzeptuelle Bevorzugung von lokalen Details über globale Zusammenhänge. Es werden spontan eher einzelne Fragmente aus einem Gesamtbild herausgepickt, wobei die Versuchspersonen Inhalte zudem oft eher über ästhetische oder materielle Kriterien gruppieren und ordnen, als sich an semantischem Informationsgehalt zu orientieren. Die dadurch entstehende Weltwahrnehmung als Fülle von Details, die untereinander unter semantischen und sozial-bedeutenden Gesichtspunkten betrachtet nur schwach funktional hierarchisiert sind, kann zur sensorischen Überforderung von Autist*innen in Situationen beitragen, in denen eine schnelle Orientierung und Strukturierung akut bedeutsamer Information nach diesen Gesichtspunkten vonnöten ist.

Wenn Anderton die Precogs statt als Menschen als »pattern recognition filters, that's all« (TC 00:26:28) referenziert, insofern als sie von allen prinzipiell möglichen hellseherischen Visionen gerade diejenigen empfangen, die mit Mord zu tun haben, stellt die vom Film trotzdem noch als notwendig erzählte Aufbereitung dieser Bilder durch eine neurotypische Figur eine weitere Abwertung dar: In der eingangs beschriebenen Szene des ›dirigierenden‹ Andertons verschalten die eingesetzten filmästhetischen Operationen Marker von Hochkultur, manueller Kontrolle und Überwachung zu einer Machtinstanz (Precrime), die die ›rohen‹ und ›falsch-systematischen‹ Detailwahrnehmungen der Precogs gesellschaftlich nutzbar macht. Andertons dunkel gekleideter, durchtrainiert wirkendender, kompetent auf die Bilder zugreifender Körper stellt die Umkehrung der Körper der Precogs dar, die ästhetisch taktilisiert werden: In dünne, helle, hautähnliche Anzüge gekleidet liegen sie entrückt in weißer »photon milk«; sie werden von Visionen getroffen, scheinen diese mit der gesamten Hautoberfläche aufzunehmen und reagieren mit Zittern und Zucken.[13] Dem Glasgower Künstler, Autor und Programmierer Si-

13 Die Hierarchie, die durch die Gegenüberstellung dieser Einführung Andertons mit der taktilisierenden, passivierenden und insofern sinnesgeschichtlich als Verweiblichung lesbaren Konstruktion der Precogs erschaffen wird, wird kurze Zeit später in einer Szene bei Anderton zuhause, ebenfalls auf hapto–taktile Weise, übrigens wieder gebrochen: Anderton schaut sich holografisch projizierte Home-Videos seines vor Jahren verschwundenen Kindes und seiner von ihm getrennt lebenden Frau an (TC 00:18:28-00:21:10). Nur die Körper dieser von ihm schmerzlich vermissten Menschen werden dabei aus dem Hintergrund der gefilmten Szene herausgelöst und in Armeslänge vor Anderton als konvexe Hohlformen im Raum projiziert, sodass an ihren Umrissen beständig Laserstrahlen nach hinten ›fliehen‹ und die Körper zurück in die Ebene zu zerren scheinen. Andertons unerfüllbares Begehren, diese Körper aus einer längst vergangenen Zeit noch einmal berühren zu können, wird hier insbesondere beim zweiten Clip kontrastiert mit einer Kameraführung, die die Zuschauer*innen um die Ansicht seiner Frau herum hinter das Hologramm zu führen scheint, sodass für uns der taktile Eindruck eines auf den Screen einprasselnden, bunten Lichtregens entsteht. Anderton dagegen verbleibt in der rechten Bildhälfte im kalten Dunkel seines Apartments; nur sein sehnsuchtsvolles Gesicht spiegelt das taktile Flimmern des Schauspiels wider. Abrupt endet der Clip und die im Raum schwebenden, warnroten Graphics »End of File« sind spiegelverkehrt zu sehen, was eine spontane Interpretation als »End of Life« heraufbeschwört, die metaphorisch auf Andertons traurige Existenz als gebrochener und drogensüchtiger Antiheld anspielt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

mon Yuill zufolge, der die Darstellung der Figuren der Precogs ebenfalls als autistisch gemeint liest, ist die Geschichte der Erforschung und Imagination von Autismus durchsetzt mit Instanzen

> who believe they can distil what is ›good‹ in autism from what is ›bad‹. The notion of the mute autistic body as a substance to be moulded by others runs through much scientific and popular discourse, from the re-civilizing of autistic feral children, to the genetic engineering of autistic savants, and the »precogs« of *Minority Report* (Ders. 2021, 2).

Eine Konzeption haptischer Bilder, die auf einem vermeintlich hierarchieauflösenden, Subjekt/Objekt-Differenzen verwischenden Charakter von Berührung basiert, kann das Machtgefälle und die majoritär nutzbar machende Zurichtung von minoritärer, neurodivergenter Wahrnehmung, die in der beschriebenen Szene von Minority Report audiovisuell fühlbar gemacht wird, analytisch genauso wenig in den Griff bekommen wie die über hapto–taktile Subjektivierungen erzählten, kritischen Vergeschlechtlichungen in Blade Runner 2049.

Taktile Hingabe und haptische Versicherung

Wie in Kapitel 1 im Abschnitt zu ASMR bereits angerissen, ist das Erleben einer passiven Hingabe an mediale, taktil spürbar werdende Reize für ASMR-Videos zentral – nicht nur, weil die Videos durch die mit den »ASMR tingles« einhergehende körperliche Tiefenentspannung ein solches Erleben herstellen, sondern auch, weil sie es bereits einfordern, um überhaupt taktil zu ›funktionieren‹. Im Forum Netdoktor.at, in dem ASMR schon vor Etablierung dieser Bezeichnung seit 2007 diskutiert wurde,[14] berichteten *experiencer* wiederholt davon, bei der Rezeption ASMR-induzierender Reize möglichst passiv bleiben zu müssen. Zum Konsum von Teleshopping-Sendungen zwecks Erzeugung der besprochenen Sensation schrieb ein User etwa:

> »Es ist wichtig, nichts dabei zu tun, also kein Kaffee trinken und schon gar nichts kaufen. Auch nicht darüber nachdenken, was das für ein Quatsch ist, den sie da verkaufen wollen. Einfach nur berisseln lassen« (ebd.).

Andere User*innen schrieben, dass sie »dabei nicht sprechen« und sich auch nicht bewegen dürften, sonst verschwinde das Gefühl: »[W]enn es kommt muss ich inne halten sobald ich etwas anderes mache ist es weg«. Im amerikanischen Gesundheitsforum

14 Eine Userin startete dort im November 2007 den Thread »gänsehaut uebern hirn«, der mittlerweile nicht mehr aufrufbar ist. Mein letzter Aufruf stammt vom November 2013. Frühe Diskussionen des Phänomens ASMR habe ich archiviert und teilweise in Kirschall 2013 dargestellt; Zitate entstammen, wann immer Quellen online nicht mehr verfügbar sind, diesem Archiv. Wenn ich im Folgenden solche Kommentare wiedergebe, nutze ich auch bei eingerückten Zitaten Anführungsstriche und verzichte auf Fehlerhinweise per »[sic]«, um zu berücksichtigen, dass Internetkommentare oft eher den Charakter gesprochener als geschriebener Sprache haben.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Steady Health[15] finden sich ähnliche Aussagen: »[S]taying calm keeps it going […] and if i do anything physical or begin talking with someone it mostly goes away« (Guest 3/30/10 3:05 PM); »Usually if im really calm and dont move it will last a long time« (Guest 4/12/10 4:44 PM); »I try not to really move or think or anything too much as to not have it go away« (Guest 6/27/08 3:40 PM). Diese erforderliche Passivität in der Rezeptionshaltung spiegelt sich in den (Nicht-)Handlungsempfehlungen, die ASMRtists in ihren Videos mantraförmig wiederholen: »Just relax«; »Relax your body completely«; »Let go of any thoughts«; »There's no need to do anything right now«; »Let your body become heavy«.

Da das Einlassen auf ein ASMR-Video aber immer auch das Vertrauen braucht, nicht durch einen plötzlichen, ergotropen Reiz aus dieser Entspannung aufgeschreckt zu werden, beinhalten die Videos häufig diverse Strategien der Versicherung. So bleibt, insbesondere bei ASMR-Role-Play-Videos, die Verortung und Ausrichtung der Kamera meist gleich, sodass der Raum gleichbleibend fest verfügbar, mit dem Blick abtastbar erscheint. Orts- oder Perspektivwechsel werden, kommen sie überhaupt vor, angekündigt und oft als eine Berührung und Bewegung des entspannten Rezipient*innenkörpers durch den*die ASMRtist*in narrativiert; so plausibilisiert etwa Maria (Gentle Whispering ASMR) in einem ihrer Rollenspiele den Wechsel zur Froschperspektive mit »I'm going to recline you right now«[16]. Maria hat dabei über die Jahre so viel Vertrauen bei ihren Abonnent*innen aufgebaut, dass sie die Vermittlung passiver Kinästhesen seit einigen Jahren auch gelegentlich als eigenen Trigger einsetzt; in einem Video von 2017[17] etwa narrativiert sie langsame Kameraschwenks und -tilts als ein Bewegen des Kopfes des*der Zuschauer*in und ein dadurch erreichtes Stretching der Nackenmuskulatur, was in der Community unter Bezeichnungen wie »stretching/camera tilting«, »camera adjustment« oder »camera movement« als Trend aufgegriffen wurde.

Auch auf der akustischen Ebene trägt die meist genaue Verortbarkeit der Geräuschquellen im Raum, die sich daraus ergibt, dass 3D-Sound bzw. binaurale Aufnahmetechnik in der ASMR-Community seit etwa 2013 praktisch zum Standard geworden ist, zur gefühlten Gewissheit über die räumlichen Verhältnisse bei; der Raum erscheint präsent, beständig und greifbar. Zusätzlich zeitigt die Art der Handhabung der Gegenstände in ASMR-Videos, die dezidiert und oft ausschließlich um ihrer akustischen Eigenschaften willen vorgeführt werden, sehr starke Materialisierungseffekte[18]: Insbesondere in den sogenannten »ASMR Sounds Videos« werden Gegenstände über ausgedehnte Zeiträume und oft extrem nah an hochsensiblen Kondensatormikrofonen ohne Popschutz auf möglichst viele unterschiedliche Arten berührt und zum Klingen und Tönen gebracht, um ihnen möglichst viele »Materialisierende Klang-Hinweise (MKH)« im Sinne Michel Chions zu entlocken:

15 S. https://www.steadyhealth.com/topics/weird-sensation-feels-good (25.01.2023).

16 S. Video [5]»=}}(∼_∼){{=Steamy Dreamy SPAtenious ASMR (binaural)« (25.01.2023; Zitat bei 10:30).

17 S. Video [6]»ASMR Trigger Therapy Ear-To-Ear/Stretching/Massaging/Counting« (25.01.2023; Kamerabewegung ab 12:26).

18 Vgl. auch Sobchack, die treffend formuliert: »Sound can also *render the world substantial* and realize touch in an alternative modality« (AE 184f.; m. Herv.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> In einem Klang sind die materialisierenden Hinweise diejenigen, die uns ein Gefühl der Materialität der Ursache geben und uns auf den konkreten Prozess der Verbreitung des Klangs stoßen. Sie sind u. a. fähig, uns Informationen über die Materie zu geben (Metall, Papier, Stoff), der [sic] den Ton verursacht, sowie zur Art, wie der Klang entstanden ist (durch Reibung, Stöße, chaotische oder regelmäßige Schwingungen usw.) (Ders. 2012[1990], 96).

In solchen Videos werden Dinge des alltäglichen Lebens auf eine Weise als ›Ausgrabungsstätten‹ von Materialeigenschaften, Haptiken und Geräuschqualitäten produziert, die sie aus funktionalen, instrumentellen Zusammenhängen befreit:

> As we observe in ASMR videos, everyday objects are able to enter into affective relationships based on sound vibrations that move our bodies, which, as a result, provokes a change in the way of thinking about these artifacts. They are no longer treated in a utilitarian, metaphorical or linguistic manner, consistent with their commonsense purpose and telos of the technology used, but, at the moment of interaction, they reveal their surprising vibrational properties and the ability to set bodies in motion (Łapińska 2020, 23).

Gelegentlich (etwa durch Klausen 2019) werden ›non-funktionale‹ oder non-semantische akustische Praktiken in ASMR-Videos als eine zwischen ASMRtist*in und Zuschauer*in geteilte Erfahrung des *reduzierten Hörens* (vgl. Schaeffer 2017[1966], 212ff.) aufgefasst. Schaeffer greift auf Husserls Beschreibung der phänomenologischen *époché* zurück, um reduziertes Hören als eine Art des Hörens zu beschreiben, bei der bewusst von einem »referential listening« (ebd.) Abstand genommen wird, d. h. davon, Klangphänomene als Indikatoren ihrer Verursacher oder, speziell bei Sprache, als Signifikanten von Konzepten wahrzunehmen, sondern sich dem »sound object« (ebd., 210) selbst anstelle eines dahinterstehenden Objekts in der Welt zuzuwenden: Die aufgenommene

> information now only concerns the sound event itself: I no longer try, through it, to get information about something else (the speaker or his thought). It is the sound itself I target and identify (ebd., 211).

Reduziertes Hören kommt in ASMR-Videos sicherlich *auch* vor – insbesondere scheint bei »Soft Speaking«-, »Whispering«- und »Inaudible Whispering«-Videos sowie bei Videos, die absichtlich in den Rezipient*innen unbekannten Sprachen konsumiert werden, Schaeffers Beschreibung der Hinwendung zur Sprache als Klang- und Geräuschphänomen statt als bedeutungstransportierend die Rezeptionshaltung zu treffen.[19] Die mich an dieser Stelle interessierende Dimension des Materialisierungseffekts lässt sich

19 Für den Film beschreibt übrigens Kracauer die Emphasenverschiebung auf die materielle Qualität von Sprache als eine seiner [des Films] wesenhaften medialen Möglichkeiten, da dies – ebenso wie hinsichtlich der Bildebene die Kamera zuvor Unsichtbares oder Unbemerktes offenlegen kann – den*die Rezipient*in in einen neuen, aufmerksamen, körperlichen Bezug zur Sprache als Klangphänomen setzt, mithin der Film auch auf der Audioebene eine ›Errettung der äußeren Wirklichkeit‹ leistet (vgl. Ders. 1960, 109).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

allerdings davon unterscheiden, da hier die Faszination an den vorgeführten Geräuschen irreduzibel mit der Art des sie erzeugenden Materials, seiner Strukturen und Texturen und seiner Handhabung verbunden ist; die Intentionalität auf das sich hinter dem Klang ›verbergende‹ Objekt also nicht in dem oben referierten Sinne eingeklammert ist.[20] Die diversen Klänge und Geräusche, die an den Objekten exploriert werden, fächern dabei ebenso eine zuvor unbewusste Vielfalt ihrer Materialeigenschaften auf, wie sie diese noch einmal neu als für das jeweilige Objekt wesentlich konstituieren, was sich u. a. an der Art und Weise zeigt, wie ASMRtists über Dinge sprechen: »They have sounds« ist ein oft geäußerter Ausdruck.[21] Entgegen Branigans Beschreibung,

> [c]olor is (seemingly) possessed, but sound is made. Thus we tend to hear sound as transitory and contingent – an on/off phenomenon – while vision is more absolute (a reference point, if you like). We do not think of objects as fundamentally colorless (which of course they are); instead, we believe the book has a red cover even when the lights are off. We do however think […] of objects as being fundamentally quiet unless touched, or otherwise put into motion (Ders. 1989, 311),

verweisen ASMR-Videos wieder und wieder haptoakustisch auf die dingliche Konkretheit, die materielle Beschaffenheit und präsentische Berührbarkeit ihrer Objekte als nicht nur visuelle, sondern vor allem Klangkörper, was visuell zusätzlich oft durch extreme Detailaufnahmen bzw. eine Handhabung der Dinge nah am Objektiv und sehr hohe Auflösungen unterstrichen wird.[22] Damit wird deutlich, dass sich, auch wenn ASMR-

20 In sogenannten »Guess the Triggers«- oder »Guess the Sounds«-Videos, in denen zunächst nur die Geräusche präsentiert werden, ohne die auslösenden Schallquellen zu zeigen (was im Sinne Schaeffers eine akusmatische Reduktion darstellt), gehören die Spekulationen über letztere sogar mit zur Gratifikation. Dort gilt also, dass Sound-Objekte zwar zunächst von den verursachenden Objekten getrennt werden wie im reduzierten Hören, die haptische Imagination, die deren Materialität umkreist, aber mit zur Erfahrung gehört. Chion (2012[1990], 36f.) merkt an, dass Schaeffer dieser spekulative Effekt der akusmatischen Reduktion entgehe. Eine Rückverbindung zur Welt gibt es, der phänomenologischen Fundierung seines Denkens entsprechend, aber auch bei Schaeffers reduziertem Hören, insofern als es ein selbstreflexives, das Hören und *auch die Prozesse der Deutung des Gehörten* zu Bewusstsein bringendes, epistemologisch interessiertes Hören ist: »Compared with these referential listening modes, therefore, listening to the sound object necessitates a new awareness: ›What are the perceptions from which I derived these indicators? How did I *recognize* that voice? […]‹« (Schaeffer 2017[1966], 212; m. Herv.).

21 So sagt etwa die ASMRtistin QueenOfSerene ASMR in ihrem Video »ASMR-Scratch and Tap« (Video [3]): »This is a box that I keep art supplies in. It's got delicious sounds« (25.01.203; TC 3:25). In diesem Video spricht sie auch über die veränderte Alltagswahrnehmung, die die Produktion und Rezeption von ASMR-Videos hervorrufe: »Everything kind of has its own texture. Sometimes I'm like silly, walking through stores just touching things« (ebd., TC 11:50). Dieser Modus eines neuen Erlebens alltäglicher Gegenstände hat dabei zugleich eine zutiefst subjektbezogene Komponente (es werden explorierte haptische und Geräuschqualitäten auf Basis ihrer ASMR-auslösenden Kraft bewertet und gesucht) und eine non-anthropozentrische, ebenfalls als antikapitalistisch lesbare (Gegenstände erlangen Bedeutung vollkommen unabhängig von einer ursprünglich auf den*die Konsument*in hin entworfenen Benutzbarkeit).

22 Mit Kracauer und Zechner ließe sich auch sagen, ASMR-Videos zeigen in Art eines filmischen »establishment of physical existence« (Kracauer 1960, 41) »Naturreste« (Zechner 2013b, 269) der Gegenstände, die durch die ungewöhnlich extensive und non-instrumentelle oder zumindest nicht

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Videos *insgesamt* eine passiv fühlende, taktile Hingabe der Zuschauer*innen zum Ziel haben, unter Nutzung der bislang entwickelten Begriffe tatsächlich zwei komplementäre Strategien beschreiben lassen, die dieser Gesamtwirkung zuarbeiten und deren Unterscheidung und Beschreibung auch für die Analyse filmischer Tastsinnlichkeit fruchtbar ist, nämlich die der Haptilisierung und die der Taktilisierung.

Mit *Haptilisierung* meine ich eine durch die technisch-ästhetischen und gegebenenfalls auch narrativen Mittel erzeugte Art der stark dinglich materialisierenden Wahrnehmbarmachung von Entitäten als etwas, das mich zu einem leiblichen Stil des aktiven, tastenden Explorierens motiviert. Haptische Elemente, Körper oder Räume sprechen somit immer auch die kinästhetische Wahrnehmung an, sei es als bloße Anmutung, Elemente oder Körper seien berührbar, betastbar und ergreifbar oder Räume betretbar und durchmessbar; oder sei es in der tatsächlich bewegten Abtastung von Dingen oder Durchquerung von Räumen durch die Kamera, in deren Explorationsbewegungen wir uns einfühlen können.[23] Mit *Taktilisierung* bezeichne ich dagegen eine durch die technisch-ästhetischen und gegebenenfalls auch narrativen Mittel erzeugte Art der Wahrnehmbarmachung von Entitäten als etwas, das mich zu einem leiblichen Stil des passiven, hautsinnlichen Fühlens motiviert. Taktile Elemente, Körper oder Räume können neben der Vermittlung eines Berührtwerdens durch sie auch Wärmeempfinden, Schmerzempfinden, Viszerozeption und Gefühle passiver Kinästhesen vermitteln.[24] Kurz gesagt, Haptilisierung bedeutet die Evokation einer Berührbarkeit, Betastbarkeit, Greifbarkeit und/oder Handhabbarkeit des Audiovisuellen oder seiner Elemente für mich; Taktilisierung bedeutet die Evokation einer hautsinnlichen Fühlbarkeit des Audiovisuellen oder seiner Elemente durch ein Übergreifen derselben auf mich, also die Anmutung meines Berührt-Seins, Ergriffen-Seins, gegebenenfalls auch Bewegt-Seins durch das Audiovisuelle oder seine Elemente. Haptilisierung wird speziell in ASMR-Videos in den Dienst einer Taktilisierung gestellt, auf die die Videos abzielen und die ihre Wirkung bestimmt.

---

im herkömmlichen Sinne instrumentelle Handhabung und durch die nahe Präsentation zugleich hyperreal und verfremdet wirken und damit ein physiologisches Affiziert-Werden durch materielle Qualitäten anreizen. Angelehnt an Benjamin kann auch so etwas wie das *Haptoakustisch Unbewusste* als körperliches Wissen darüber, welcher Umgang mit welchem Material welche Geräusche erzeugen kann, als ein solcher Naturrest verstanden werden.

23 Bernard Berensons Formulierung aus *Aesthetics and History* (1948) ist hier treffend; er schreibt von einer Art der Darstellung von »solid objects […] not as mere reproductions (no matter how veracious), but in a way that stirs the imagination to feel their bulk, heft their weight, realize their potential resistance, span their distance from us, and encourage us, [always imaginatively], to come into close touch with, to grasp, to embrace, or to walk around them« (ebd., 69f.). Das »always imaginatively« klammere ich ein, da es die von ihm eigentlich eindrücklich beschriebene leibliche Wirkung m. E. unnötig zurücknimmt. Außerdem ist anzumerken, dass er im englischen Original die Art der so vermittelten Eindrücke als »tactile values« benennt, was der hier verfolgten Differenzierung von haptisch und taktil zuwiderläuft. Die deutsche Übersetzung, die u. a. Diaconu (2005, 93) zitiert, nutzt das aus der hier verfolgten Perspektive treffendere »tastbare Werte«.

24 Hieran können sich auch Empfindungen von Gleichgewichtsverlagerungen und Schwindel anschließen; der Gleichgewichtssinn nutzt Strukturen des Tastsinnessystems, aber auch das vom Tastsinnessystem zu unterscheidende Vestibularorgan (vgl. Kap. 2.1). Robin Curtis weist mit Ivo Kohler darauf hin, wie leicht die Illusion einer Eigenbewegung des Körpers nur durch visuelle Reize erzeugt werden kann (vgl. Dies. 2010, 142).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ASMR-Videos machen dabei deutlich, dass Haptilisierung und Taktilisierung darüber hinaus in einer Objekt- und einer Subjektdimension gedacht werden müssen: Die Videos stellen ihre insgesamt taktile Wirkung über ganz verschiedene Strategien her, bei denen Berührung auf diverse Weisen ausgestellt, aber auch simuliert wird. Sie drehen sich um die Berührbarkeit und die haptischen und akustischen Eigenschaften von Objekten und Texturen, aber auch von berührter, sensibler Haut; sie evozieren Berührungsempfindungen durch die Behandlung von – sowohl belebten als auch unbelebten – ›taktilen Stellvertreter*innen‹ und sie narrativieren sowohl das Fühlen der ASMRtists als auch die vermeintlichen Empfindungen der Zuschauer*innen oft exzessiv, produzieren also sowohl tastbare und fühlbare Objekte als auch tastende und fühlende Subjekte. Entsprechend ist es sinnvoll, davon auszugehen, dass die Videos sowohl *objektivierende Haptilisierungen und Taktilisierungen* erzeugen, bei denen Dinge, Elemente, Körper oder auch die ästhetischen Mittel oder Teile des Dispositivs selbst für uns den Eindruck der Betastbarkeit oder der Fühlbarkeit erhalten, als auch *subjektivierende Haptilisierungen und Taktilisierungen*, bei denen ASMRtists sich selbst, die Zuschauer*innen oder dritte Personen eher als tastend explorierende, Objekte und Texturen erspürende oder eher als taktil sensible, fühlende (oft auch dezidiert taktil genießende) Subjekte präsentieren und narrativieren. ASMR-Videos als beobachtbare Kristallisationspunkte einer solchen Herstellung von Körpern sowie ASMR insgesamt als mediale, generative sinnliche Praxis, die beständig neue Genres und Trigger erfindet und Fühlbarkeiten einübt, lassen sich daher als spezifisch hapto–taktil informierte, affektive Assemblagen[25] im Sinne Margaret Wetherells lesen, die diese mit Sara Ahmed als *onto-formativ* wirkend versteht,

> meaning that it constitutes subjects and objects. In Ahmed's terms, affective practice materialises social and psychic life, creating particular surfaces and kinds of subjects and objects, individual and collective bodies (Wetherell 2012, 159; vgl. auch Kap. 4.2.5 dieser Arbeit).

Bei Ahmed (2014[2004]) heißt es:

> [I]t is not that a subject ›gives‹ meaning and value to others. Rather, subjects as well as objects are shaped by contact. Such forms of contact do not make something out of nothing: subjects as well as objects ›accrue‹ characteristics over time […] The subject materialises as an effect of contact with others and has already materialised given such histories of contact (ebd., 40).

Auch im Spielfilm arbeiten objektivierende Taktilisierungen und Haptilisierungen oft an einer somatisch verstehbaren Subjektivierung von Figuren mit oder generieren diese zuallererst. In Das Parfüm (DE/ES/USA 2006, Tom Tykwer) etwa konstituieren die objektivierenden Haptilisierungen der sinnlichen Versatzstücke bei der Parfümherstellung,

25 Wetherell definiert affektive Praxis als »moment of recruitment and often synchronous assembling of multimodal resources, including, most crucially, body states. It is the participation of the emoting body that makes an assemblage an example of affect rather than an example of some other kind of social practice« (Dies. 2012, 159).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

die durch die hochaufgelösten, farblich gesättigten Detailaufnahmen von Blütenblättern, Ölen und Destillaten erzeugt werden, den Protagonisten Grenouille als vor allem nahsinnlich hypersensibel wahrnehmendes Subjekt.

4.2 Strategien der Vertastsinnlichung von ASMR-Videos

Im Folgenden stelle ich einige der zur Vertastsinnlichung von ASMR-Videos genutzten Strategien vor und zeige auf, welche Anregungen für die Analyse auch von Spielfilmen sich aus einer solchen Betrachtung ergeben können. Da, wie in Kapitel 1 beschrieben, die ASMR-Community bestehende Trigger beständig diskursiv reflektiert und die Erfindung, Testung und Popularisierung neuer Trigger vorantreibt, hat diese Inventarisierung keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern ist als Dokumentation eines vorläufigen ästhetischen Zustands aktueller ASMR-Videos zu verstehen. Auch gibt es Überschneidungen in den Wirkungsweisen und den eingesetzten ästhetischen Mitteln der einzelnen Strategien, sodass die hier vorgenommene Aufzählung mit heuristischen Trennungen arbeitet, die als idealtypische verstanden werden müssen.

4.2.1 Ummanteln, Eintauchen: Umhüllungen und Submersionen

> Americans are discovering new passions for skin-diving and the wraparound space of small cars, thanks to the indomitable tactile promptings of the TV image […]
> *– McLuhan (UM 316)*

Wraparound Spaces

Viele ASMR-Videos sind von einer Lust an der Erzeugung von Umschließungen und Umhüllungen gekennzeichnet, wie sie McLuhan schon in den 1960er Jahren als Hintergrund einer neuen amerikanischen Vorliebe für Kleinwagen und das Tauchen in engsitzenden Tauchanzügen vermutet und auf die taktile Wirkung des Fernsehens zurückführt. Die Erschaffung audiovisueller »wraparound spaces« ist eine zentrale Strategie der Taktilisierung in und von ASMR-Videos. Dies betrifft zunächst die Organisation des filmischen Raums und die Mise-en-scène: Aufgrund der Tatsache, dass die meisten der Videos in dem auf YouTube verbreiteten First-Person-Vlog-Stil[26] aufgenommen werden, bei dem wir die ASMRtists meist allein[27] in ihren Privaträumen sehen und sie in Nahaufnahme mit direkter Kameraadressierung agieren, ist das Umfeld, in dem unsere Kopräsenz mit ihnen narrativiert wird, in den meisten Fällen ein persönliches, häusliches und Geborgenheit vermittelndes. In vielen der Role-Play-Videos werden auch Backdrops benutzt,

26 Nach Hanna Surma beerben YouTube-Vlogs damit ästhetisch die aus dem Reality- und Makeover-Fernsehen bekannte, Privatheit und Authentizität erzeugende Form des *Confessionals* (vgl. Dies. 2007, 231ff.).

27 Gelegentlich kommt auch eine zweite Person vor, an der manuelle Behandlungen, etwa Schönheitsbehandlungen oder Massagen, durchgeführt werden.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

die zum Rollenspiel passende Szenerien zeigen; dies können über Greenscreen eingefügte digitale Bilder, etwa Innenansichten eines Spas, sein;[28] oft werden aber auch einfach Tücher oder Decken aufgehängt, was den zusätzlichen Vorteil einer Dämpfung des Raumhalls bietet.[29] Zusätzlich bemühen sich viele ASMRtists um eine insgesamt angenehme, beruhigende Raumatmosphäre; die gesehenen Einrichtungselemente haben oft gedämpfte, warme Farben und die Beleuchtung ist Low Key. Das Geräusch des Anzündens von Streichhölzern ist ein eigener akustischer Trigger, weswegen sehr oft Kerzen zur Beleuchtung genutzt und narrativ eingebunden werden, etwa Duftkerzen in »Aromatherapy Role Plays«. Aber nicht nur der gesehene Raum wirkt wie eine Schutzhülle, in der der*die Rezipient*in mit dem*der ASMRtist*in ›allein ist‹; auch die Kamera, die in den Rollenspielen sowie in vielen der non-fiktionalen Triggervideos (Trigger Compilations, Sounds-Videos und Visual ASMR-Videos)[30] für den Rezipient*innenkörper steht, an dem stellvertretend gehandelt wird, um dessen körperliche Präsenz im Raum des Videos zu suggerieren, wird oft mit den zum Objektiv geführten Händen sichtbar eingerahmt, mit Federn, Tüchern, Watte- oder Wärmepads teilweise oder vorübergehend sogar ganz abgedeckt.[31] In vielen ASMR-Videos werden das Objektiv oder davor angebrachte Glasscheiben sukzessive mit deckenden Substanzen bestrichen, oder es werden Gläser von unten gefilmt, in die langsam viskose Flüssigkeiten wie etwa Öl eingefüllt werden.[32] In Rollenspiel-Videos, die den Besuch der Rezipient*innen in Schlaflaboren erzählen, sowie in »Caring Friend Role Plays«, bei denen es zentral um den Trigger der »close personal attention«[33] geht, wird oft erzählt und gezeigt, wie unser ›Körper‹ – vertreten entweder nur durch die Kamera oder durch zusätzliche Attrappen wie künstliche

28 S. z. B. Video [7]»ASMR FULL BODY SPA EXPERIENCE | 1 Hour Of Relaxation« (25.01.2023) von Creative Calm ASMR sowie viele andere Videos dieses Kanals.

29 S. z. B. Video [8]»ASMR ·(^.^)· Exfoliation Relaxation« von Gentle Whispering ASMR (25.01.2023) sowie viele andere Videos dieses Kanals.

30 Eine vorläufige Übersicht über ASMR-Videoarten gebe ich in Kirschall 2013.

31 S. z. B. die Videos [9]»ASMR Camera Covering, Pressing, and Touch for Tingles« von Karuna Satori ASMR, [10]»ASMR Painting the Camera Lens (Whispered Personal Attention)« von ASMRplanet oder [11]»ASMR Covering up the Camera + Uncovering & Poking« von ASMR Alysaa (alle 25.01.2023).

32 S. z. B. die Videos [12]»ASMR Makeup on the Camera Lens (Whispered, Personal Attention)« von ASMRplanet und [13]»Oil Cleansing ASMR Soft Spoken Delicate and Gentle« von Gentle Whispering ASMR (beide 25.01.2023; Effekt bspw. bei [13] ab TC 18:42).

33 Das Erleben oder Beobachten von aufmerksamer persönlicher Zuwendung scheint eine Art grundlegender Trigger zu sein, der in Umfragen zu effektiven Triggern zusammen mit Flüstern und »Soft Speaking« am häufigsten genannt wird. Nicht nur das Erleben von auf ›mich‹ gerichteter Zuwendung sowie das unbeteiligte Beobachten einer anderen Person, die z. B. frisiert oder geschminkt wird, kann dabei als Trigger wirken. Auch kann sich die Zuwendung auf Gegenstände beziehen, etwa wenn jemand beobachtet wird, der*die sich konzentriert einer kleinteiligen und aufwendigen Tätigkeit zuwendet, die nur langsam, aber kontinuierlich voranschreitet sowie oft eher banal, hobbymäßig oder zumindest nicht dringlich erscheint, wie etwa das Sortieren von Briefmarken oder das Bemalen von Miniaturen. Die »loving, tender attention« (so ein *experiencer* im *Steady-Health*-Forum), die auf die Gegenstände gerichtet wird, und vor allem die Geräusche, die durch die umsichtige Behandlung des jeweiligen Gegenstandes erzeugt werden, sind dabei von zentraler Bedeutung. Der ›menschliche Faktor‹ der Zuwendung kann dabei offenbar auch bei ASMR-induzierenden Bewegtbildern und Animationen imaginiert werden, in denen gar keine Menschen vor-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Gliedmaßen, die in den Kader hineinreichend platziert werden – gebettet und zugedeckt wird; eine oft zu findende Videobenennung ist »Tucking you in«.

Die Räume, die in und durch ASMR-Videos erzeugt werden, sind auch deshalb dezidiert »wraparound spaces«, weil sie den*die Zuschauer*in als innerhalb dieser Räume kopräsent mit dem*der Videomacher*in verorten, indem sie den Raum hinter der Kamera bzw. hinter ›uns‹ mit einbeziehen. Neben den wiederholten Griffen hinter die Kamera, um bspw. die Haarsträhnen einer an der Kamera angebrachten Perücke teilweise in den Kader zu ziehen und zu kämmen, sowie den mündlich detailliert beschriebenen ›Berührungen‹ und ›Behandlungen‹, die der*die ASMRtist*in vorgeblich an unserem Körper vollzieht, ist auch die akustische Erschaffung eines überzeugend dreidimensionalen Klangraums für die meisten der Videos, insbesondere die Role-Play-Videos, zentral. Um dies zu erreichen, bemühen sich die meisten ASMRtists um die Anschaffung eines binauralen Mikrofons oder erreichen eine ähnlich dreidimensionale Aufnahme durch einen Aufbau von zwei Mikrofonen mit Kugelcharakteristik im Abstand von etwa 17 bis 20 cm voneinander (entsprechend dem durchschnittlichen menschlichen Ohrabstand), zwischen denen oft noch ein Trennobjekt platziert wird, um Abschattungen des Schalls hervorzurufen, wie sie beim Hören durch den menschlichen Kopf entstehen. Noch aufwendigere Setups benutzen einen Kunstkopf mit in den Ohren eingebauten Mikrofonen, der durch nachgebildete Ohrmuscheln aus Silikon auch deren Abschattungen simuliert. Ziel ist es, dem*der Zuhörer*in eine möglichst genaue Lokalisation der Schallquelle im Raum zu ermöglichen, was den Eindruck der Anwesenheit des*der ASMRtist*in befördert: »When they are using a binaural microphone and whisper from one ear to the other, I really feel like they're in the room with me as opposed to videos which just use one audio channel«[34].

Die in der Community als »Panning« oder »Ear-to-Ear« bezeichnete abwechselnde Reizung von rechtem und linkem Ohr ist dabei besonders wichtig für die Raumerzeugung, da interaurale Laufzeit- und Pegeldifferenzen die Schallereignisse besonders gut rechts-/links-lokalisierbar machen, während eine Lokalisation in der Medianebene, also eine Bestimmung des Tons als von unten, oben, vorn oder hinten kommend, ungleich schwieriger ist (vgl. Kleinemeier 2017, 4). Neben der Präsenzbeglaubigung des*der ASMRtist*in kann eine genaue akustische Lokalisierbarkeit der Schallquellen in ASMR-Videos auch zu den oben bereits erwähnten Bemühungen um Absicherung der Rezipient*innen beitragen. Ebenso wie die Rezeptoren der Körperhaut können die Ohren, anders als die Augen, vor einem plötzlichen, bedrohlichen oder schmerzhaften Reiz nicht reflexartig verschlossen werden – Martin Seel nennt das Ohr »das passivste der Sinnesorgane« (Ders. 2003[2000], 149);[35] gut hörbare Verortungen und langsame und nachvoll-

---

kommen; vgl. die Studie von Marcus Nystrand über »Synthetic Triggers« von 2018: https://asmruniversity.com/2018/05/23/marcus-nystrand-asmr-synthetic-trigger-research-results/ (25.01.2023).

34 Zitat von Redditor princealice, https://www.reddit.com/r/asmr/comments/1l7y9j/meta_what_exactly_do_you_enjoy_about/ (25.01.2023).

35 Hören ist somit noch eindrücklicher als Sehen immer schon nachträglich; wir müssen vom Schall immer schon getroffen sein, damit überhaupt ein Hörerlebnis stattfindet. Das Sehen hat diesbezüglich zumindest phänomenologisch einen etwas anderen Stellenwert, da wir die Augen schließen, uns ausrichten und uns auf visuelle Elemente im Horizont unserer Wahrnehmung (vgl. hierzu Kap. 4.3) oft einstellen können, bevor wir uns ihnen gänzlich zuwenden. Dies wirft die Frage auf,

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ziehbare Annäherungsbewegungen tönender Objekte können hier eine Kontrolliertheit und Sicherheit der Erfahrung suggerieren.

Laut-Hüllen

Hier deutet sich bereits an, dass Umschließungen und Umhüllungen gerade in ASMR-Videos auch sehr stark über die akustische Ebene hergestellt werden. Viele Videos beinhalten z. B. »layered sounds«, also das Übereinanderlagern mehrerer Tonspuren, für die oft Kratz-, Raschel- und Knackgeräusche, aber auch das sogenannte »Inaudible Whispering« (inhaltlich unverständliches, sehr schwaches Flüstern) gerne verwendet werden. Manche *experiencer* berichten auch davon, mehrere Tabs ihres Browsers mit verschiedenen ASMR-Videos gleichzeitig zu öffnen, um diese akustische Wirkung selbst zu generieren, die als ein Ummantelt-Sein von Soundflächen beschrieben werden kann.[36] Insgesamt fällt auf, dass ASMRtists für die Rezipient*innen über Sprache und Geräusche oft Gegebenheiten produzieren, die denjenigen gleichen, die der Psychoanalytiker Didier Anzieu als verantwortlich für die Bildung einer »Laut-Hülle« (Ders. 1996[1985], 207–226) beschrieben hat. Die Laut-Hülle bildet sich in Anzieus Verständnis parallel zum »Haut-Ich«, nur eben auf Basis von akustischen statt taktilen Eindrücken. Das Konzept des Haut-Ichs entwickelt Anzieu in seiner gleichnamigen Monografie von 1985 vor dem Hintergrund des Gedankens Freuds, dass

> [d]as Ich […] in letzter Instanz von den körperlichen Empfindungen abgeleitet [ist], vor allem von denen, die von der Oberfläche des Körpers herrühren. Es kann also als eine seelische Projektion der Oberfläche des Körpers betrachtet werden (Freud, zit. n. Benthien 2001[1999], 22).

Anzieu, für den »die Haut gleichzeitig eine organische und eine imaginäre originäre Gegebenheit« ist, eine »Schutzvorrichtung unserer Individualität sowie erstes Instrument und Ort des Austauschs mit dem Anderen« (Ders. 1996[1985], 13), bezeichnet das Haut-Ich als »phantasmatische Wirklichkeit« (ebd., 14) und definiert es als

> ein Bild, mit dessen Hilfe das Ich des Kindes während früher Entwicklungsphasen – ausgehend von seiner Erfahrung der Körperoberfläche – eine Vorstellung von sich selbst entwickelt als Ich, das die psychischen Inhalte enthält […] Das Haut-Ich beruht auf den verschiedenen Funktionen der Haut (ebd., 60).

---

ob man dennoch auch fürs Hören allein so etwas wie haptisches, sich aktiv auf ein Schallereignis ausrichtendes Hören und taktiles, sich passiv hingebendes Hören unterscheiden kann oder sollte. M. E. ist dies durchaus für Anstrengungen des selektiven Hörens möglich, sodass etwa die Konzentration auf eine einzelne Stimme im Stimmengewirr des berühmten Partyeffekt-Beispiels bzw. das akustische Abtasten einer sonischen Fläche auf einzelne Gestalten hin als haptische Hörhaltung bezeichnet werden kann. Diese hängt immer auch stark davon ab, wie lange mir akustische Objekte so gegeben sind, dass ich mich aktiv hinhörend auf sie ausrichten kann. Ich komme auf die Frage spezifisch akustischer Haptik und Taktilität in Kap. 4.3 und 4.4 zurück.

36 »It feels like I'm in a giant bubble of noise and there's like, a busy city outside but I can't hear it xD« (Kommentar von User Clive HQ unter dem Video [14]»Trippy ASMR – 8d, insane visuals, delay, whispering, ambience shifts« der ASMRtistin SkepticalPickle ASMR (25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Hier unterscheidet Anzieu basal die drei Funktionen enthalten, abgrenzen und kommunizieren, spezifischer die neun Funktionen des Haltens, des Enthaltens, des Reizschutzes, der Individuation, der Intersensorialität, der Grundlage der sexuellen Erregung, der libidinösen Wiederaufladung, der Eintragung von Spuren und der Selbstzerstörung. In Anzieus Verständnis sind viele psychopathologische Befunde im Erwachsenenalter, vor allem bestimmte Ängste, auf Defizite in der Art und Weise zurückzuführen, wie genau eine frühkindliche Erfahrbarkeit der eigenen Haut gegeben, ausgestaltet und infolgedessen psychisch besetzbar gewesen ist. Während ihn hier also vor allem interessiert, wie der Säugling von der Pflegeperson berührt, getragen, gehalten, gestreichelt oder gewaschen wird, ist es in Bezug auf das analog entworfene Konzept der Laut-Hülle bestimmend, in welcher akustischen Umgebung sich das Kind befindet. Hier benennt er vor allem zwei Funktionen der akustischen Reize als zentral: Einerseits bilde sich auf der akustischen Erfahrung aufbauend eine Vorstellung vom Selbst als »vor-individueller, psychischer Höhle«. Dies geschehe nicht zuletzt dadurch, dass mit der Eigenproduktion von Lauten und Geräuschen oft respiratorische Empfindungen verknüpft seien, »die dem Selbst das Gefühl eines sich leerenden und füllenden Hohlraums vermittel[n]« (ebd., 207). Andererseits seien die den eigenen Körper von außen anerkennenden und bestätigenden reaktiven Töne und Geräusche[37] der Mutter oder anderer Bezugspersonen immens wichtig, die Anzieu als »Bad von Worten« (ebd., 217) oder »Bad von Lauten« (ebd., 219; 221) bezeichnet. Diese übten die Funktion eines »akustischen Spiegel[s]« (ebd., 208) aus und gäben dem Kind eine »auditiv-phonische Haut« (ebd.). Aus beiden Richtungen, von innen wie von außen, entsteht so eine Lauthülle, die als »Vorbild für das Haut-Ich und für seine zwei Seiten« fungiert (ebd., 219).

Während für mich das Konzept des Haut-Ichs als psychogenetisches Erklärungsmodell psychischer Erkrankungen weniger interessant ist, erscheinen Anzieus Beschreibungen des Zusammenspiels von akustischen Reizen, der Erfahrung des Umhüllt-Seins und der taktilen Fühlbarkeit der eigenen Körpergrenze dennoch treffend für die Funktionsweise und Rezeptionseffekte vieler der hier betrachteten Videos. Diejenigen ASMR-Videos, in denen die Kamera stellvertretend für den*die vermeintlich anwesende*n Rezipient*in steht und von dem*der ASMRtist*in per direkter Kameraadressierung ›umsorgt wird‹, stellen in ähnlicher Weise akustisch-tastsinnliche Hüllen für die Rezipient*innen her: Einerseits enthalten die Videos sehr häufig Handlungsanweisungen, in denen die Rezipient*innen zur Konzentration auf die Geräusche und die Empfindung des eigenen Atems bei der Ausführung bestimmter Atemtechniken animiert werden, die die ASMRtists meist vormachen, sodass man als Rezipient*in diese oft schon unwillkürlich mit ausführt; es geht also um die Empfindung der eigenen sensitiven Hülle ›von innen‹. Andererseits reifiziert der*die ASMRtist*in die suggerierte körperliche Präsenz des*der Rezipient*in ›von außen‹ – mit anderen Worten, *haptilisiert* den Körper

37 Im Gegensatz zu Tönen weisen Geräusche unregelmäßige, nicht-periodisch verlaufende Schwingungen auf und haben keine bestimmbare Tonhöhe. Der Unterschied lässt sich auch durch die Kategorien der Stimmhaftigkeit und Stimmlosigkeit nachvollziehen, die die Phonetik u. a. zur Unterscheidung von Sprechen und Flüstern nutzt. Ersteres lässt u. a. die Stimmlippen und den Kehlkopf vibrieren und produziert Töne; Letzteres formt den Luftstrom erst durch Mund- und Lippenbewegungen zu Phonemen und erzeugt Geräusche.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

des*der Rezipient*in – indem sie ihn*sie in einem Bad aus Worten, Geräuschen und Tönen positioniert.

Die Suggestion von Kopräsenz geschieht dabei auf der semantischen Ebene vor allem über meist eher generische Beschreibungen des vermeintlich anwesenden Rezipient*innenkörpers (»your hair is so beautiful«; »your skin is so soft« etc.) sowie über deiktische Verweise: An der Ausdrucksweise der ASMRtists fällt auf, dass neben den Personalpronomen »I« und »you« besonders oft zeitliche Angaben wie »(right) now«, »just« (im Sinne von »gerade eben«) oder »in a bit« sowie Ortsangaben wie »(right) here«, »there«, »to your left/right«, »here behind you« usw. vorkommen. Nach Karl Bühler (1978[1934]) sind all diese Begriffe als Zeigwörter oder deiktische Sprachzeichen zu verstehen, genauer als »Sendermarken«, »Augenblicksmarken« und »Ortsmarken«, mithilfe derer sich ein*e Sprecher*in innerhalb des »Koordinatensystems der subjektiven Orientierung« positioniert, ausgehend von der *Hier-Jetzt-Ich-Origo*, also dem Nullpunkt dieses Bezugssystems (ebd., 102ff.). Bühler verweist darauf, dass man zwar in der eigenen Position befangen ist und bleibt, die gedankliche Hineinversetzung in die Position eines Anderen und die entsprechende Übersetzung der Zeigwörter aber den meisten Menschen leichtfällt. Als Beispiel nennt er einen Kommandanten, der, mit dem Gesicht zu einer Gruppe von Turnern gekehrt, die Richtungskommandos ohne Probleme aus deren Perspektive heraus formulieren kann. Ähnliches ist bei binaural aufgenommenen ASMR-Videos zu beobachten: Die ASMRtists achten meist genau darauf, welches Mikrofon in der späteren Rezeption welchem Ohr des*der Zuschauer*in entsprechen wird und kommentieren bei Annäherung an eins der beiden Mikrofone, welcher Seite des*der Zuschauer*in sie sich gerade näherten. Bei dem Verweis auf Gegenstände im Raum und bei den zeitlichen Positionierungen werden die deiktischen Zeichen in der Art einer »demonstratio ad oculos« in einem gemeinsamen Wahrnehmungsraum (ebd., 125) eingesetzt, als teile der*die Zuschauer*in die Hier-Jetzt-Position des*der ASMRtist*in. Dieses Sprachhandeln erzeugt also einen Raum der empfundenen Kopräsenz.[38] Die wiederholten Verweise der ASMRtists auf unseren vermeintlich vor ihnen sitzenden Körper wirken so als ein unsere Präsenz herstellender und anerkennender Laut-Spiegel; unser Körper wird als für sie und durch sie berührbar, als haptisches Objekt produziert.

Ear Cupping

Noch eindrücklicher um die akustische Erzeugung von Hüllen und Umhüllungen geht es bei vielen der eher faktual angelegten »Sounds Videos« oder »Trigger Compilations«. Ein sehr populärer akustischer Trigger ist das »Ear Cupping«, bei dem ASMRtists die Silikon-Ohren ihrer binauralen Mikrofone[39] mit den Händen oder mit diversen einhül-

38 In der Terminologie Bühlers wird hier eine »Deixis am Phantasma« durchgeführt. Für die Anwendbarkeit seiner Beschreibungen auch auf Medienprodukte spricht, dass Bühler selbst Reiseberichte und Romane als Beispiele anführt sowie Parallelen zwischen der Erzähl- und Montagetechnik des »modernen Kinos« und der »sprunghaften« Art und Weise sieht, wie man sich gedanklich durch imaginierte Räume bewegen könne (ebd., 135) – auch wenn der als geteilt empfundene Raum bei ASMR-Videos für viele *experiencer* eine präsentische körperliche Erlebnisqualität hat, für die die Rede von Phantasmen und Imaginationen als zu schwach erscheint.

39 Zwei oft verwendete Modelle sind das 3Dio Binaural Mic und der Binaural Enthusiasts B1-E Dummy Head. Bei Ersterem liegen die beiden Mikrofone unter Silikonohren, die durch einen Steg in

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

lenden Materialien wie Plastikbechern, Folien oder Schwämmen umschließen und etwas Druck ausüben, was ein sehr tieffrequentes Dröhnen erzeugt, das oft das Gefühl vermittelt, man befände sich unter Wasser; nicht umsonst betiteln ASMRtists Ear-Cupping-Videos oft zusätzlich mit »Underwater Sounds«.[40] Der ›Slime Trend‹, der sich etwa 2018 in sozialen Medien entwickelte, bei dem der von der Firma Mattel in den 1980er Jahren auf den Markt gebrachte Spielschleim von Instagram- und YouTube-Nutzer*innen wiederentdeckt wurde, führte in der ASMR-Community außerdem zu einer besonderen Art akustisch einhüllender Videos, bei denen *Slime* direkt über den Korb des Mikrofons – meist eines hochempfindlichen Kondensatormikrofons – gestülpt und dann darüber gezogen wird. Die entstehenden Geräusche beschreibt die ASMRtistin Maria (Gentle Whispering) geradezu lyrisch als »ripples of water travelling under the ice«.[41] Durch die akustische Verortung des*der Rezipient*in ›unter Wasser‹, oder entsprechend Marias Assoziation sogar zusätzlich unter einer Eisdecke, erzeugen diese Videos eine akustische Immersion, die ganz buchstäblich als ein Eintauchen konzipiert ist.

Neben dem Ear Cupping und dem Verwenden von Slime hat auch der Trigger des »Mic Squishing« oder »Mic Squeezing« starke Verbreitung gefunden, bei dem durch manuelle Umschließung und Druckausübung auf den Schaumstoff-Popschutz von Mikrofonen ebenfalls tieffrequente Töne erzeugt werden, die oft wie Drone Sounds über mehrere Sekunden gehalten und dabei nur leicht variiert werden. Das Material des Popschutzes, der mit tausenden kleinen Luftbläschen durchzogene Schaumstoff, erzeugt beim Zusammengedrückt-Werden zusätzlich ein feines, helles, wellenartiges Rieselgeräusch, ähnlich wie von einem Regenstab, was an die Geräusche erinnert, die im Meer durch die Bewegung des Sandes auf dem Meeresboden durch den Wellengang erzeugt werden und unter Wasser hörbar sind.

Akustische Umhüllungen in Martyrs

Um zu zeigen, inwiefern die Beschäftigung mit solchen an ASMR-Videos beobachtbaren Strategien der Erzeugung taktil wirksamer akustischer Umhüllungen und Submersionen eine Sensibilität in der Analyse generieren kann, die auch für bestimmte Spielfilme[42] fruchtbar erscheint, eignet sich an dieser Stelle ein Sprung zu dem Film Martyrs

---

der Mitte in einem Abstand angeordnet sind, der dem durchschnittlichen Abstand menschlicher Ohren entsprechen soll. Zweiteres ist ein Kunstkopfset. Während das 3Dio nur die Laufzeitdifferenz und die Schallabschattung der Ohrmuscheln nachahmen kann, zeichnen Kunstkopfmikrofone auch die Schallabschattung des Kopfes mit auf und versprechen dadurch ein noch überzeugenderes dreidimensionales Tonergebnis. Binaurales Soundrecording wird auch als Kopfhörerstereofonie bezeichnet, weil es eine Art der Stereofonie darstellt, die dezidiert zur Rezeption qua Kopfhörer entwickelt wurde, um das Problem der Im-Kopf-Lokalisation zu lösen, das bei der Rezeption gewöhnlicher (Lautsprecher-)Stereofonie über Kopfhörer auftritt, da die genannten Abschattungssignale fehlen. Die Lautsprecherstereofonie hat gegenüber der Kopfhörerstereofonie den Nachteil, dass sich der*die Zuhörer*in zur überzeugenden Raumklangwahrnehmung exakt im Sweet Spot an der Spitze des Stereodreiecks befinden muss.

40 S. z. B. Video [15]»ASMR | Intense Ear Cupping and Underwater Sounds« von Maimy ASMR (25.01.2023).

41 S. Video [16]»Top Triggers ASMR« (25.01.2023; Zitat bei TC 2:58).

42 Seit etwa Mitte der 1990er Jahre entstehen in diversen Genres verstärkt nicht nur Filme, in denen die Haut der Protagonist*innen ein zentrales Thema darstellt und als sichtbare Hülle der Person

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

(FR/CA 2008, Pascal Laugier [unzensierte Version]). Der Film, der zum Missfallen seines Regisseurs (vgl. Foster 2012) aufgrund der Brutalität der Darstellung oft in das von James Quandt so benannte Kino des *New French Extremity*[43] eingeordnet wird, erzählt die Geschichte von Lucie und Anna, die, wie wir im Vorspann erfahren, als Kinder in einem Waisenhaus aufeinandertreffen und eine enge Freundschaft schließen; in der filmischen Gegenwart, in der die beiden bereits junge Frauen sind, wird auch eine erotische Liebesbeziehung zwischen ihnen angedeutet. Lucie (als Kind gespielt von Jessie Pham) ist zum Zeitpunkt ihrer Aufnahme ins Waisenhaus stark traumatisiert; über Sequenzen in Found-Footage-Ästhetik, die durch einen Super-8-Look Archivmaterial des Heims suggerieren, wird erzählt, dass sie Opfer von Entführung, längerer Freiheitsberaubung und Folter durch unbekannte Täter*innen geworden ist, durch einen glücklichen Zufall aber fliehen konnte. Seitdem leidet sie an Wahnvorstellungen, in denen sie von einer offensichtlich ebenfalls gefolterten, verstümmelten Frau mit einem Rasiermesser angegriffen wird. Während dieser Halluzinationen verletzt sich Lucie regelmäßig selbst, was Anna (als Kind gespielt von Erika Scott) immer wieder zu verhindern versucht.

Die Handlung in der filmischen Gegenwart, im Sommer 1983, beginnt damit, dass Lucie (Mylène Jampanoï) über ein Bild in der Zeitung ihre damaligen Entführer*innen wiedererkennt; es handelt sich um ein Ehepaar mit mittlerweile zwei Kindern, das in einer bürgerlichen Vorstadtidylle lebt. Lucie spürt den Wohnsitz auf und erschießt die ge-

---

zum Austragungsort von Selbstbefragungen und Subjektivierungsdramen der Figuren wird – wie z. B. in The English Patient (USA/GB 1998, Anthony Minghella), Memento (USA 2000, Christopher Nolan), Vanilla Sky (USA 2001, Cameron Crowe) bzw. Abre los Ojos (ES/FR/IT 1997, Alejandro Amenábar), La piel que habito (ES 2011, Pedro Almodóvar), Alexandre Ajas Maniac (USA/FR 2012, Franck Khalfoun), Under the Skin (GB 2013, Jonathan Glazer) oder Ex Machina (GB 2015, Alex Garland) – sondern es tauchen darüber hinaus vermehrt Filme auf, die die Haut als größtes Organ des sensorischen Weltbezugs perspektivieren, als von innen fühlbares und nach außen sensibles, für die Subjektivierungsprozesse der Figuren zentrales Wahrnehmungsmedium. Filme wie The Piano (AU/NZ/FR 1993, Jane Campion), Safe (GB/USA 1995, Todd Haynes), Fight Club (USA 1999, David Fincher), Pi, Requiem for a Dream, The Fountain und Black Swan (USA 1998, 2000, 2006 und 2010, alle Darren Aronofsky), Blindness (BR/CA/JP 2008, Fernando Meirelles), Amer (FR/BE 2009, Hélène Cattet und Bruno Forzani) oder Perfect Sense (DE/GB/DK/SE/IE 2011, David Mackenzie) arbeiten verstärkt daran, Figuren nicht nur an ihrer Oberfläche zu markieren und zu typisieren, sondern auf eindrückliche Weise als verkörpert zu charakterisieren und Wandlungen ihrer Subjektivität qua ihrer sensorischen Eingebundenheit sowohl in sich ändernde Umstände als auch in sich ändernde körperliche Verfassungen und Empfindungen zu narrativieren. Ich beschreibe dies in Kirschall 2016 unter dem Begriff der »Sensomorphose«.

43 Quandt (2004, o. S.): »[T]he New French Extremity, this recent tendency to the willfully transgressive by directors like François Ozon, Gaspar Noé, Catherine Breillat, Philippe Grandrieux […] a cinema suddenly determined to break every taboo, to wade in rivers of viscera and spumes of sperm, to fill each frame with flesh, nubile or gnarled, and subject it to all manner of penetration, mutilation, and defilement. Images and subjects once the provenance of splatter films, exploitation flicks, and porn – gang rapes, bashings and slashings and blindings, hard-ons and vulvas, cannibalism, sadomasochism and incest, fucking and fisting, sluices of cum and gore – proliferate in the high-art environs of a national cinema whose provocations have historically been formal, political, or philosophical (Godard, Clouzot, Debord) or, at their most immoderate (Franju, Buñuel, Walerian Borowczyk, Andrzej Żuławski), at least assimilable as emanations of an artistic movement (Surrealism mostly)«.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

samte Familie. Danach ruft sie verzweifelt Anna (Morjana Alaoui) an, die daraufhin ebenfalls zu dem Haus fährt und beginnt, mit Lucie die Leichen zu beseitigen. Lucie hat allerdings erneut Halluzinationen und tötet sich schließlich selbst. Anna entdeckt eine geheime Bunkeranlage unterhalb des Wohnhauses, in der sie auf eine gefangene, offensichtlich ebenfalls gefolterte Frau trifft, die sie notdürftig zu verarzten versucht. Plötzlich tauchen mehrere schwarz gekleidete, bewaffnete Personen auf, die die Verletzte erschießen und Anna gefangen nehmen. Sie entpuppen sich als Mitglieder einer fanatischen Geheimorganisation, bestehend aus offenbar finanziell sehr gut situierten und einflussreichen Personen, die seit mehr als 15 Jahren eine Reihe menschenverachtender Experimente durchführen, bei denen sie Menschen dauerhaft einsperren und systematisch foltern. Ziel ist, wie die namenlos bleibende Anführerin des Bundes (Catherine Bégin), die nur mit »Mademoiselle« angesprochen wird, Anna zu Beginn ihrer Gefangenschaft erklärt, Märtyrerinnen zu erschaffen, die sich von gewöhnlichen Opfern dadurch unterschieden, dass sie sich, nachdem sie eine Reihe von Bewusstseinszuständen durchlaufen hätten, der Folter nicht mehr verweigerten, den Schmerz akzeptierten, alles erdenkliche Leiden überstünden und schließlich »transzendierten«, sich also »völlig verwandelten« – die Formulierung »se transfigure« im französischen Originalton (TC 01:03:30) evoziert die Verklärung Christi, bei der Jesus nach dem Zeugnis der Evangelien dreien seiner Jünger durch strahlend weißes Licht verklärt erschien. Mademoiselle zeigt Anna mehrere historische Fotografien von Frauen im Todeskampf mit nach oben verdrehten Augen; ihrer Meinung nach befanden sich diese zum Zeitpunkt des Fotos im Zustand der »transfiguration«. Sie beendet das Gespräch mit der Bemerkung, ihre bisherigen Versuche deuteten darauf hin, dass sich besonders junge Frauen zur Verwandlung im Märtyrertod eigneten. Die Gefahr, die über der Situation hängt und die auf der Tonebene durch einen dumpf dröhnenden und merkwürdig unregelmäßigen Herzschlag markiert ist, der sich während Mademoiselles Rede steigert, sowie durch gespenstischen Sakralgesang, der während der Präsentation der Fotografien in eine Soundcollage menschlicher Schreie übergeht (TC 01:04:33), wird damit auf der Dialogebene bestätigt; es wird klar, dass Anna ihr nächstes Versuchsobjekt sein wird. Sie wird betäubt und erwacht angekettet in einem Verlies der Bunkeranlage.

Die folgende halbe Stunde (ab TC 01:05:30), die gleichzeitig das letzte Drittel des Films darstellt, ist für den*die Zuschauer*in schwer erträglich. Gerahmt von Auf- und Abblenden aus bzw. zu Schwarz, die das Gefühl von Zeitverlust vermitteln sowie Annas wiederholtes Abgleiten in Phasen der Bewusstlosigkeit nachahmen, beobachten wir episodenhaft Annas Gefangenschaft und ihren offenbar mehrwöchigen Leidensweg. Anfangs ist ein periodisches maschinelles Wummern zu hören, das von einem Belüftungssystem oder Stromgenerator stammen könnte und das parallel zu Annas wachsender Panik anzuschwellen scheint und wieder abebbt, sobald Annas verzweifelte Versuche, ihre Ketten aus der Wand zu reißen, von ihrer körperlichen Erschöpfung beendet werden. Es gibt keinerlei Musik, sodass wir die hallige Stille des Bunkers mitempfinden, die darin überlaut erscheinenden Geräusche der Ketten hören sowie das kreischende Herabfallen, Aufschlagen und Einrasten der stählernen Leiter, die anzeigt, dass jemand auf dem Weg zu ihr nach unten ist. »[M]ethodisch, systematisch und eiskalt«, wie Mademoiselle Anna das Vorgehen zur Erschaffung einer Märtyrerin erklärt hatte, wird Anna täglich zwangsernährt und immer wieder brutal zusammengeschlagen. Wie in der perversen Aufrecht-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

erhaltung einer weiblich-mütterlichen Rollenerwartung werden das Füttern sowie die basalen Hygienepraktiken durch die Frau des folternden Paares erledigt, während der Mann für die systematischen Schläge ›zuständig‹ ist, die Annas Gesicht zunehmend entstellen. Ihre Nase wird mehrfach gebrochen und offenbar wird immer wieder auf die bereits blauschwarzen Schwellungen und Hämatome geschlagen; ihre Augen sind bald fast völlig zugeschwollen und ihre Lippen aufgeplatzt. Auch das Ernähren und Waschen werden hektisch und brutal ausgeführt. Schnell, rücksichtslos und geradezu maschinell abfertigend stopft die Frau Anna einen widerlich anmutenden grünen Brei in den Mund; sie schneidet ihr die Haare ab, indem sie sie fast ausreißt und man jede Sekunde eine Verletzung von Annas Gesicht durch die Schere erwartet, und sie wäscht sie mit kaltem Wasser, indem sie sie mit dem Schwamm praktisch schlägt und sie fast erfrieren lässt. Die einzige zärtliche Art von Berührung kommt perfiderweise vor, als der Folterer der bewusstlosen Anna in einer Einstellung über den mittlerweile kurz geschorenen Kopf streichelt (TC 01:17:17), nur um ihr dann einen brutalen Kniestoß ins Gesicht zu versetzen.

Weder die Frau noch der Mann sprechen ein Wort mit Anna; zudem werden ihre Gesichter vom Kader oft abgeschnitten, befinden sich in schlecht ausgeleuchteten Ecken des Raumes oder sie werden von hinten gefilmt – narrativ und technisch-ästhetisch erscheinen sie jeglicher zwischenmenschlichen Kommunikation entzogen. Die einzigen Laute des menschlichen Stimmapparats, die noch zu hören sind, sind Annas Schluchzen und Wimmern, ihr schwerer Atem, ihr ersticktes Keuchen, Röcheln, Husten und Würgen, wenn sie geschlagen oder gefüttert wird. Beide Peiniger*innen zeigen keinerlei Emotion und reagieren auf keine der kommunikativen, akustischen oder gestischen Zeichen Annas. Wenn, wie Didier Anzieu zur Psychogenese des Haut-Ichs schreibt, »[e]in Ich zu sein bedeutet, die Fähigkeit in sich zu spüren, Signale auszusenden, die von anderen wahrgenommen werden« (Ders. 1996[1985], 87), wird deutlich, dass diese Kommunikationsverweigerung bedeutend mit zu den Foltermethoden gehört, durch die Anna zur Selbstaufgabe gebracht werden soll. Überhaupt scheint sich hier eine Entwicklung abzuspielen, die in Anlehnung an Anzieu als eine kontinuierliche Zerstörung des Haut-Ichs beschrieben werden kann, indem diejenigen taktilen Erfahrungen, die das Haut-Ich frühkindlich ausgebildet haben, Anna in invertierter und pervertierter Form aufgezwungen werden. So wird ihr durch die ständige Unterkühlung und die kalten Wäschen die »Wärmehülle«[44] (ebd., 227f.) genommen; das Festhalten von Annas Körper durch den Mann, das immer nur dazu dient, sie aufzurichten, um ihr direkt den nächsten Schlag zu versetzen, wirkt wie eine Annullierung der durch das frühkindlich erfahrene *holding* gebildeten Stützfunktion des Haut-Ichs (vgl. ebd., 131). Das Abrasieren der Haare und die zunehmende Entstellung Annas bedeuten eine Auflösung der Individuationsfunktion (vgl. ebd., 137); die Verweigerung jeglicher Rezeptivität gegenüber ihren kommunikativen Zeichen sowie das Unterlassen jeglichen akustischen Feedbacks zerstören die

44 Die Wärmehülle kann als eine auf Basis von ›richtig temperierten Kontakterlebnissen‹ gebildete, imaginäre Schutzhülle verstanden werden, die die Grenzen des Körper-Ichs den Grenzen des realen Körpers annähert und ausreichende narzisstische Sicherheit für einen Austausch mit Anderen ohne drohenden Selbstverlust gibt (vgl. ebd., 228).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Lauthülle, zumindest ihre von außen her gebildete Schicht. Die akustische Konzentration auf die Atmo und auf Annas Atem, ihr Stöhnen, Röcheln und Husten haptilisiert ihren Körper für uns gleichzeitig auf eine absolut präsente, verlebendigende Art und Weise, die sie noch sensibler erscheinen lässt und ihr Leiden noch eindrücklicher transportiert.

Nach etwa zwei Dritteln[45] der Erzählzeit ihrer Folter ändert sich plötzlich die Atmosphäre. Ist vorher auf jegliche Musik verzichtet worden, erklingt jetzt eine melancholische Klaviermusik[46] in Moll, während wir die an der Wand lehnende, weinende Anna in der Nahaufnahme betrachten (TC 01:18:28). Nach einer Abblende sehen wir sie mit der nächsten Aufblende auf dem Stuhl in der Mitte des Raumes sitzen; die Musik wechselt in einen weichen Dur-Akkord und hat nun eher nostalgischen Charakter. Gleichzeitig sehen wir, wie Anna leise und unverständlich flüsternd mit sich selbst spricht, ihren geschundenen Körper vor und zurück wiegt und beginnt, sich selbst an Kopf und Schultern zu berühren. Die Kamera ist ebenfalls in Bewegung geraten; sie ist nun deutlicher als *handheld camera* zu erkennen und bewegt sich um Anna herum, schwankt dabei leicht, nähert sich an, zieht sich wieder leicht zurück, nähert sich wieder an, filmt Annas Nacken, als wolle sie den Impuls evozieren, ihr die Hand auf die ausgemergelten Schultern zu legen. Anna streichelt sich über Kopf, Gesicht und Hals; sie dreht dabei die Handflächen nach außen und berührt sich mit ihren Handrücken, wie um die haptische Dimension zu minimieren und weniger Feedback darüber zu erhalten, dass eine Selbstberührung vorliegt. Man kann an dieser Stelle vermuten, dass sie eine Berührung durch Lucie imaginiert.

In der nächsten Einstellung (TC 01:19:42) sehen wir Annas Gesicht in Großaufnahme mit verklärtem, abwesendem Blick, während im Voice-Over ein geflüstertes Gespräch zwischen ihr und Lucie zu hören ist. Ob dies eine imaginierte Kommunikation oder die Erinnerung an ein reales Gespräch ist, bleibt unklar. Sie sprechen darüber, wie man mit Angst umgeht, und kommen zu dem Schluss, dass es am besten sei, sich einfach gehen zu lassen. Paradoxerweise wird hier Annas beginnende Transformation zur Märtyrerin, die eigentlich in einer Ablösung der Psyche vom geschundenen Körper bestehen soll, also an eine Re-Taktilisierung Annas gekoppelt: Sie verschafft sich selbst tröstende, tak-

45 Hier ist zu beachten, dass ich mich auf die unzensierte Version mit einer Laufzeit von 99 min. beziehe. Bei zensierten Versionen des Films wurden nicht nur Szenen gekürzt oder ganz entfernt, sondern zudem Teile der Tonebene geändert und einige der hier beschriebenen Effekte entfernt. Bei der unzensierten Version wiederholt die zeitästhetische Struktur von Annas Leidensweg hin zu ihrer ›Verwandlung‹ zum gehäuteten ›Muskelkörper‹ im Kleinen diejenige des Films im Ganzen, der ebenfalls nach zwei Dritteln der Spielzeit, mit Annas Verschleppung in den Bunker, eine einschneidende stilistische Verwandlung vollzieht. Kappesser (2012) schreibt: »Es gibt jedoch einen besonders bezeichnenden Bruch der Dramaturgie […], zusätzlich getragen durch die visuelle Gestaltung des Films. Das ist der Zeitpunkt, an dem Anna den Keller des Hauses von Lucies getöteten Peinigern betritt« (ebd., 84); damit »verändert sich […] die visuelle Ebene in *Martyrs*; die Raum- und Lichtgestaltung sowie die Kameraführung. Die Räume in kühler Edelstahloptik werden durch langsame, sehr ruhige und geradlinige Fahrten erkundet. Die Perspektiven sind dabei vorwiegend statisch und der Symmetrie des Raumes angepasst« (ebd., 88). Es werden Assoziationen an die Drittel-Regel in der Fotografie aufgerufen, die, genau wie die im Bunker Galerie-ähnlich angebrachten Fotos der Gefolterten, eine Ästhetisierung von Gewalt, Verstümmelung und Schmerz nahelegen.

46 Es handelt sich um das Stück *My Neighborhood* von Goldmund.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

til angenehme Berührungen, die, ebenso wie das vorangegangene Hin- und Herwiegen ihres Körpers[47] und die Selbstumarmung als Versuch erscheinen, die Verletzungen des Haut-Ichs durch eine Re-Sensibilisierung für taktile, propriozeptive und kinästhetische Empfindungen auszugleichen. Das Flüstern mit sich selbst, oder das Wiederherstellen der Lauthülle, übt auf den*die Zuschauer*in einen Sog des angestrengten Hinhörens aus und stellt den Eindruck einer mit Anna geteilten Intimität her. Ihre Haut und ihr mittlerweile durch ihr eigenes Blut rot gefärbtes Oberteil sind die einzigen warmen Farben im Raum und scheinen durch die zunächst schlaglichtartig von oben kommende, dann von unten ihr in der Großaufnahme gefilmtes Gesicht anstrahlende Beleuchtung selbst Wärme abzustrahlen; die Lichtreflexe auf der Haut machen jede Pore erkennbar.

Die folgende Fütterszene wirkt weniger brutal als die vorangegangenen; die getragene Pianomusik ist weiter zu hören und dämpft das metallische Klappern des Bestecks ab. Auch scheint Annas Aufgabe jeglicher Gegenwehr ihre Folterin nun zu weicheren Bewegungen und einem etwas milderen Umgang mit ihr zu bringen. Nach einer weiteren, diesmal mit der Klaviermusik untermalten Prügelszene wird Annas fortschreitende psychische Transzendenz im Sinne ihrer Peiniger*innen durch eine Einstellung vermittelt, in der sie, sichtbar schwer misshandelt auf dem Boden liegend, plötzlich Lucie hört, die ihr wiederholt »T'a plus peur, Anna!« [Du hast keine Angst mehr, Anna!] zuflüstert (TC 01:21:57). Zugleich endet mit dieser Einstellung die musikalische Untermalung, was Lucies Flüstern zusätzliche Präsenz und Eindringlichkeit verleiht. In der nächsten Einstellung sehen wir die Frau den Keller betreten; Anna sitzt mit vollkommen zugeschwollenem Gesicht und schwer atmend mit dem Rücken am Stuhl angelehnt auf dem Boden. Die Frau kniet sich neben sie und fasst sie am Kinn, um Annas Gesicht zu ihr zu drehen und die Wunden zu begutachten. Plötzlich greift Anna nach ihrer Hand, hält sie fest und drückt sie sichtbar, wie um, durch die zugeschwollenen Augen praktisch blind, über die Berührung einen Kontakt zur Außenwelt herzustellen. Zum ersten Mal hören wir die Frau nun sprechen; während sie Annas Hand hält und mit der anderen Hand ihre Wange streichelt, sagt sie mit sanfter Stimme:

> Ça va aller, Anna. Ça va aller. C'est presque finit la souffrance. Il y a encore une étape. Une dernière. Ça va aller. Tu n'auras plus à te défendre de rien. C'est bon. [In der deutschen Synchronfassung: Das wird schon, Anna, das wird schon. Du hast es bald geschafft. Es fehlt nur noch *ein* Schritt. Ein letzter. Und alles wird gut. Du brauchst dich dann gegen nichts mehr zu wehren. Ist ja gut, Anna.] (TC 01:22:46).

Während sie spricht, nähert sich die Kamera Annas Gesicht und ein maschinell klingendes Pfeifen setzt ein, das graduell bedrohlich anschwillt, während die Kamera langsam an Annas Gesicht vorbeischwenkt und den Blick auf eine Doppelschwingtür mit Oberlichten freigibt, die bislang in keiner Einstellung zu sehen war. Es mischen sich weitere bedrohlich kreischende, anschwellende Töne hinzu, dann geht in dem Raum plötzlich das Licht an und die Tür zu dem, wie jetzt deutlich wird, OP-Saal, wird aufgerissen. Der

47 Die Jaktationen legen nahe, dass sich bei Anna Symptome eines beginnenden Hospitalismus bzw. Deprivationssyndroms einstellen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Mann, gekleidet in OP-Kittel und Maske und gefilmt aus der Untersicht sowie mit starken Chiaroscuro-Effekten beleuchtet, tritt ein, packt Anna und schleppt sie in den OP, wo er sie in eine frei schwingbare Stahlkonstruktion einspannt. Wir hören das Zuschnappen der Haltevorrichtungen an ihrem Kopf, ihren Armen und Beinen; zusätzlich ist nun ein periodisch an- und abschwellendes Wummern wie von einem Aggregat zu hören, ein unnachgiebiger, maschineller Herzschlag. Auf Knopfdruck dreht sich die Stahlkonstruktion, die fast an ein Laufrad erinnert, Anna aber komplett immobilisiert, mit lautem, mechanischem Knarren um die eigene Achse, sodass Annas Gesicht zu Boden zeigt. Der Mann nimmt eine Schere vom Bestecktablett und beginnt, Anna das blutdurchtränkte Hemd vom Körper zu schneiden. Dann zieht er Handschuhe an, greift nach einer chirurgischen Schere, und das Unvorstellbare, was zuvor visuell präfiguriert wurde, findet statt.

Die Kamera ist in einer untersichtigen, seitlichen Nahaufnahme, als kauerten wir an der Kopfseite neben dem Stahlgestell, auf Annas Gesicht gerichtet, während das zuvor unterschwellig vorhandene Dröhnen nun immer lauter wird und die Geräusche des Schneidens[48] immer mehr einzuhüllen scheint. Es entsteht ein akustischer Eindruck, als befände man sich unter Wasser und höre von dort aus ein startendes Flugzeug (TC 01:24:48-01:25:02). Wir sehen, wie Anna sich unter dem unvorstellbaren Schmerz aufbäumt; sie schnappt nach Luft, wobei ihre wundverkrusteten Mundwinkel aufreißen. Plötzlich springt die Einstellung in eine Großaufnahme ihres Gesichts; gleichzeitig wird abrupt das bislang stetig gesteigerte Dröhnen abgedämpft und wir hören überlaut, aber dennoch dumpf, als befände sich eine Wasserschicht zwischen unserem Ohr und der Schallquelle, Annas zitternden Atem. Das Sounddesign hat hier den Effekt, uns auf einer logischen Ebene nahezulegen, das verfremdete, wie von weit entfernt kommende Stöhnen als Dissoziierung Annas von ihrem Körper zu lesen, während wir es gleichzeitig mit einer akustischen Umhüllung zu tun haben, die uns völlig *in* ihren Körper verlagert, uns radikal *im Inneren ihres Körpers* verortet. Man kommt nicht umhin, an die Soundkulisse eines Fötus im Mutterleib zu denken; eine Assoziation, die am Ende des Films durch die Einbettung Annas in einen mit einer Art Nährmedium gefüllten Geltank, um sie noch etwas am Leben zu erhalten, erneut aufgerufen werden wird und sich mit dem an mehreren Stellen des Films aufgeworfenen Thema der dys-/funktionalen Mutterschaft verbindet.[49] Auf die akustische Umhüllung in der Enthäutungsszene folgt in der nächsten

48 Scherengeräusche sind übrigens für viele in der ASMR-Community ein eigener Trigger und werden gerne in den »ASMR Hair Salon Role Plays« eingesetzt; in den Kommentaren werden die leicht surrenden Geräusche des Schneidens oft mit dem beruhigenden Schnurren einer Katze verglichen. In der hier beschriebenen Szene trägt diese Qualität der Geräusche durch den Kontrast zur unfassbaren Brutalität der Handlung mit zur Schockwirkung bei.

49 Das ›Archivmaterial‹ vom Anfang enthält die Bemerkung eines Betreuers, dass sich Anna Lucie gegenüber wie eine Mutter verhalte. Zu ihrer eigenen Mutter hat Anna offenbar eine schwierige Beziehung, was an ihrer Kindheit im Heim, aber auch an einem durch Vorwürfe und Missverständnisse (sowie die Homophobie der Mutter) geprägten Telefonat deutlich wird. Außerdem wird Mutterschaft dadurch aufgerufen, dass die Frau, von der Lucie als Kind gefoltert wurde, mittlerweile selbst Mutter ist und verwundet Anna darum bittet, einen Krankenwagen für ihre Kinder zu rufen, während Lucie sich, nachdem sie auf sie geschossen hat, über sie beugt, ihr das Gesicht streichelt und schluchzend fragt, warum sie ihr das angetan habe, so als frage sie nach dem Unterschied zwischen sich und den Kindern ihrer Peinigerin. Auch der narrativierte Glaube der Geheimorganisati-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Einstellung die kurze Ansicht einer visuellen, indem die von einem großen weißen Laken umhüllte, in einem Rollstuhl zusammengesackte Gestalt Annas ins Bild gefahren wird. Der Mann kettet sie mit den Handgelenken in einem weiteren Gestell fest, entfernt den Rollstuhl und nimmt ihr das Laken ab, sodass Annas gehäuteter, derart doppelt entblößter Körper in eine Haltung der knienden Kreuzigung gezwungen wird. Er richtet eine große weiße Lichtquelle auf sie. Die Tonebene ist ebenfalls nackt und kalt; jegliche nichtdiegetische Soundgestaltung ist verstummt, was in Kontrast zur vorangegangenen Szene den Eindruck erzeugt, jeglicher ästhetisierende Mantel sei nun abgeworfen und der Ton sei, wie Robert Fischer es ausdrückt, »die Charakteristik von Wirklichkeit« (Ders. 1991, 104). Es sind nur noch die Geräusche der geradezu pflichtbewusst wirkenden Geschäftigkeit des Mannes an Gestell und Lampe zu hören, was Hannah Arendts Ausdruck der »Banalität des Bösen« heraufbeschwört.[50]

Susanne Kappesser (2012) liest die Häutungssequenz in Martyrs vor dem Hintergrund des Haraway'schen Cyborg-Begriffs sowie des darauf zurückgreifenden Postsexualitätsdiskurses und spricht dem Bild der gehäuteten Anna zu, die Erzeugung eines postsexuellen Körpers zu ermöglichen, der konventionell binäre Denkfiguren des Geschlechtlichen transzendiere. Gründe für diese Lesart sieht sie dabei in der Tatsache, dass der Film die weiblichen Folteropfer nicht visuell sexualisiere oder erotisiere sowie von keiner sexuellen Gewalt erzähle; stattdessen verunmögliche gerade die Selbstverletzung Lucies jegliche erotische Aufladbarkeit ihres Körpers. Unter Rückgriff auf Jean Clam sieht sie im Verlauf des Films ein *Fading* und letztliches Auslöschen von Sexualität, wodurch »die Utopie einer völlig entsexualisierten Welt« (ebd., 84) entstehe:

> Der Körper Annas steht hier schließlich endgültig für die Erfüllung aller postsexuellen Körpervisionen und erinnert damit an die Körperutopie eines Cyborg, den von Donna J. Haraway entworfenen, ultimativen postsexuellen Körper (ebd.).

Postsexuelle Körper seien weder männlich noch weiblich lesbar; sie seien posthumane Körper, für deren Subjektivität Yvonne Volkart den »Verlust androzentrischer Subjektivität und phallischer Vertikalität« festhalte sowie die »Hinwendung zu einer horizontalen, fließenden, schlafähnlichen Passivität« (Volkart, zit. n. ebd., 90), welche Kappesser gerade hier als besonders machtvoll erscheint, da Anna, am Ende des Films hautlos als entgrenztes Informationsmedium in dem Geltank liegend, durch ihre Häutung jegliche Marker von *race, class* und *gender* abgelegt habe (vgl. ebd., 91); der derart geschichtslose, zeitlose, entmarkierte Körper Annas ermöglicht in Kappessers Verständnis ein »postsexuelles Universum«, das »[a]bgetrennt von Zeit und Raum« (ebd., 89) ist.

Eine Analyse, die, wie oben vorgenommen, auf die Rolle der Evokation des Taktilen fokussiert, stellt eine solche Ausdeutung des Films als Heldinnenerzählung der trans-

---

on an die größere Eignung von Frauen, zu Märtyrerinnen zu werden und sich selbst zu übersteigen, kann durchaus in einem Sinnzusammenhang mit dem Ertragen größter Schmerzen für die Geburt eines Kindes gesehen werden.

50 In einer der letzten Szenen des Films, in der die gehäutete Anna Mademoiselle ihre Visionen ins Ohr flüstert, evoziert die Farbkombination, die durch deren schwarzen Turban, ihre weiße Gesichtshaut und Annas blutrotes Fleisch entsteht, in dem gegebenen narrativen Kontext zudem Assoziationen zur Flaggengestaltung des Nationalsozialismus.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zendentalen Ermächtigung allerdings infrage. Die Entsexualisierung, in der Kappesser das Substrat der postsexuellen »Überschreitung normativer Geschlechterstereotypen« (ebd., 86) sieht, bedeutet in meinem Erleben keineswegs auch eine Entvergeschlechtlichung (und genauso wenig eine Entrassifizierung und Entklassifizierung), so sehr das spätere Bild von Anna im Geltank auch als Visualisierung von Beschreibungen posthumaner Subjekte erscheinen mag. Vielmehr wird vor und in der Häutungssequenz über die technisch-ästhetischen Mittel, und hier vor allem die akustischen, eine Re-Vergeschlechtlichung hergestellt, die die vordergründige Transzendenzerzählung als Unterton begleitet, wodurch unter deren Epidermis ein vernichtender gesellschaftskritischer Zynismus pochen kann.

Denn die Re-Somatisierung und Re-Taktilisierung Annas direkt vor der Häutung evoziert die lange Diskursgeschichte der Verweiblichung über die Zuschreibung vor allem passiv-taktiler Weltbezüge, die, wie in Kapitel 2.2 ausgeführt, ebenso zur Rassifizierung und Klassifizierung instrumentalisiert worden ist. Damit werden, kurz bevor ihre Körperhülle zerstört wird, um Anna für ihre Peiniger*innen endgültig zu nutzbarem ›Menschenmaterial‹ zu machen, erneut die Hierarchien reifiziert, die sich bereits durch den gesamten Plot gezogen haben: Die Geheimorganisation besteht aus einer homogen *weißen*, reichen Elite, die in heteronormativen Paarungen per Mercedes und Chauffeur anreisen, während das lesbische Pärchen Anna und Lucie mit Morjana Alaoiui und Mylène Jampanoï von Schauspielerinnen gespielt wird, die marokkanische bzw. chinesische Wurzeln haben. Weder Anna noch Lucie können auf stabile familiäre oder ökonomische Ressourcen zurückgreifen.[51] Eine Erzählung der beginnenden Transzendenz Annas gerade über eine Re-Taktilisierung und damit über die Wiederholung einer Geschichte sensorischer Fremdzuschreibungen zur Herstellung eines unterlegenen Status ist gleichzeitig in all seinem Zynismus eine kluge Kritik an ebenjener Geschichte, wie es das Drama des Entreißens gerade dieser als rettend narrativierten taktilen Hülle auch für die Zuschauer*innen somatisch ins Unerträgliche steigert.

Die Geschichte taktiler Vergeschlechtlichung wird durch die Häutung, die Anna schließlich auch nicht selbst im Sinne einer sich verwandelnden Metamorphose vornimmt, sondern die ihr angetan wird,[52] nun keinesfalls ausgelöscht; vielmehr ist

51 Eventuell ist es auch kein Zufall, dass die Geschichte im Jahr 1983 spielt und damit in genau dem Jahr, in dem sich in Frankreich die wirtschaftsliberale Wende Bahn bricht, die großflächige Privatisierungen staatlicher Unternehmen und zunehmende Ausrichtung auf Gewinnmaximierung, die neoliberale Radikalisierung der Mont Pèlerin Society und ihres Elitendiskurses, eine Erleichterung von Kündigungen und Schwächung der Gewerkschaften sowie die Entstehung eines neuen Typus von Manager hervorbringt (vgl. Chasoglou 2019, 150ff.).

52 Claudia Benthien hat literarisch nachvollzogen, dass die Erzählbarkeit der Häutung als selbstbestimmte, selbstverfügte, optimierende Metamorphose nur für männliche Subjektivierungsprozesse gegeben zu sein scheint, während das Bild einer durch Häutung hervorgebrachten Verwandlung bei weiblichen Figuren und Autorinnen nie unproblematisch und nie rein positiv konnotiert ist, sondern immer krisenhaft, quälend und uneindeutig bleibt (vgl. Dies. 2001[1999], 94ff.). Der Film ist hier doppelt zynisch: Erstens erzählt er vordergründig eine transzendente Transformation Annas, die ihr allerdings von einer Elite aufgezwungen wird, zweitens benennt er dies als Märtyrertod, womit das eigentlich mit dem Begriff konnotierte Verständnis, jemand sterbe für seinen*ihren Glauben, derart verschoben wird, dass die Mitglieder der reichen, *weißen* Elite nun den Status von Göttern annehmen, für deren Erleuchtung Anna ›sich opfert‹.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ihr hautloser Körper aus mehreren Gründen gerade *kein* unmarkierter, geschichtsloser: Er referiert auf eine imagologische Geschichte, die von Beginn der anatomischen Zeichnung hautloser Subjekte an geschlechterdifferent und geschlechterdifferierend verlaufen ist. Während die Darstellung weiblicher Häutung, wie Claudia Benthien gezeigt hat, seit spätestens dem 16. Jahrhundert bis in die Gegenwart hinein tabuisiert ist,[53] können männliche Körper genau deshalb problemlos gehäutet dargestellt werden, weil das Offenlegen des panzerartigen Muskelleibes unter der Haut konstruierte Konnotationen von Männlichkeit und Stärke sowie von mutigem, wissenschaftlich-aufklärerischem Anspruch wiederbestätigt; der hautlose Muskelkörper hat niemals so etwas wie Menschlichkeit jenseits von Geschlechtlichkeit transportiert, sondern immer Männlichkeit.[54] Wenn Anna durch die filmischen Mittel re-taktilisiert und dann gehäutet wird, transportiert dies einen dezidierten Angriff auf den weiblichen Körper, der sich nur über die Vermännlichung zum Muskelkörper zur Heldenfigur wandeln kann. Damit steht die Narration in der Tradition literarischer christlicher Märtyrerinnenerzählungen, die voll der Aggression gegen als weiblich verstandene Körpermerkmale sind. Das Weibliche muss abgewehrt, verworfen, zerstört werden, um die Reinheit des letztlich männlichen Märtyrers zu erlangen:

> To ›become male‹ was an acknowledged route to holiness in hagiographic literature of the early Christian period. […] Recurrent themes in this literature are: a woman who

53 Benthien (2001[1999]) schreibt: »Der Frauenleib […] bedarf einer verdeckenden, verhüllenden, glättenden Körperhaut, die das diffuse Innere nicht preisgibt. Die Kodierung von Weiblichkeit findet auf der Haut statt, der von Männlichkeit darunter, so ließe sich der Gegensatz pointieren, der […] über viele Jahrhunderte gültig bleibt« (ebd., 100). »Die Frau ist dabei nicht Oberfläche *oder* Container, sondern beides erweist sich, zumindest imagologisch, als die zwei Seiten einer Vorstellung: die Frau als Hohlraum mit einer abschließenden, glatten Außenhaut. Wäre diese Haut entfernt, so wäre ihr Körper auch kein ›Behälter‹ mehr.« (ebd., 101; Herv. i. Orig.). Wird das Tabu der weiblichen Häutung gebrochen, müssen die Darstellungen »äußerst stilisiert, artifiziell und hochtheatral« sein, um »das Phantasma der gehäuteten Frau [zu umgehen], obwohl sie es zeigen« (ebd., 110), und/oder das Bild der Frau als Behälter dennoch beibehalten und besonders betonen. Die seit 1996 stattfindenden »Körperwelten«-Ausstellungen, in der anatomisch sezierte und plastinierte Leichen ausgestellt wurden und werden, darunter auch enthäutete Frauen, finden bei Benthien leider noch keine Erwähnung. Dennoch kann ihr Argument m. E. auch für viele dieser Plastinate, zumindest in der Anfangszeit der Ausstellungen, gelten. Die Ausstellung 2000, die ich selbst in Oberhausen besuchte, enthielt generell auffallend mehr männliche als weibliche Präparate; im Katalog zur Ausstellung (vgl. von Hagens/Whalley 2000) gibt es neben einem weiblichen, sagittal geschnittenen Scheibenserienpräparat (vgl. ebd., 208f.) einen geöffneten, weiblichen Torso, der in der Art einer antiken Marmorbüste stilisiert ist (vgl. ebd., 200), sowie hautlose Ganzkörperplastinate von Frauen, die zum Zeitpunkt des Todes schwanger waren. Sie werden jeweils mit geöffneter Gebärmutter präsentiert (vgl. ebd., 132; 188). Die drei weiblichen Plastinate, die damit noch erkennbar menschliche Form haben, sind damit vor allem als Behältnisse stilisiert. Zur genderkonstruktiven theatralen Inszenierung späterer weiblicher Plastinate vgl. auch Johnson 2020, 149.

54 Selbst eine Projektion von generalisierter Menschlichkeit geschieht immer nur mittelbar über den Zwischenschritt der Setzung des Männlichen als Norm, des Weiblichen als Abweichung (vgl. Benthien 2001[1999], 97).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> chooses to die rather than yield her virginity, enforced bodily nakedness as humiliation, and punishment by removal of the breasts (McFarlane 2001, 257; 259).

Der Körper der Märtyrerin wird zum Herstellungsort des »becoming male« als mindestens zweitausend Jahre alter Metapher:

> [T]he sex-change metaphor was in wide-spread use and indications are that this metaphor can be regarded as part of the cultural koinē of late Antiquity. On the basis of a common scale of values, the categories »male« and »female« are polarized, and the »becoming male« metaphor indicates in all contexts a development from a lower to a higher stage of moral and spiritual perfection (Vogt 1993, 218).

Nachdem Anna ihrer Haut und damit gemäß der Geschichte weiblicher Vergeschlechtlichung (vgl. Fußnote 53 dieses Kapitels) ihrer Weiblichkeit beraubt ist, deutet eine Kamerafahrt in ihre Pupille und eine halluzinatorische Sequenz mit der Vision eines weißen Lichttunnels an, dass sie eine außersinnliche Wahrnehmung hat; ihr Auge scheint nun das männliche, ›zeugende Auge‹ ähnlich dem der antiken Sehstrahltheorien geworden zu sein (vgl. Classen 2003, 83). Die von Mademoiselle erwähnte Notwendigkeit der Weiblichkeit für das Erreichen des Märtyrerstatus, der Annas Existenz in den Augen der Elite erstmals eine ›Wertigkeit‹ (durch Verwertbarkeit) verleihen wird,[55] scheint jetzt ad absurdum geführt. Aber ebenso wenig wird Anna eine vollständige Männlichkeit verliehen. So evoziert Annas hautloser Körper, kontrastiert von ihrer Gesichtshaut, die ihr gelassen wurde, um uns die Empathie, Mademoiselle das Auslesen der begehrten Informationen zu erleichtern,[56] Erinnerungen an die zahllosen Schnitte in die Haut Lucies sowie der anderen gefolterten Frau, die das Tabu der weiblichen Häutung bereits präfigurierten und Annas hautlosen Körper vor diesem Hintergrund als Zuspitzung, als Ausbuchstabierung dieser vorab implizierten Katastrophe mehr als weibliche Wunde denn als männlichen »Muskelleib« nahelegen (Benthien 2001[1999], 98). Interessanter noch ist aber eine erneute Taktilisierung durch eine akustische Umhüllung: Die Kamerafahrt in Annas Pupille hinein (TC 01:28:38) ist von einem immer lauter werdenden, dumpfen Dröhnen begleitet, welches erneut, wie schon in der Häutungsszene, den Effekt hat, uns akustisch unter Wasser sowie zunächst innerhalb ihres Körpers verortet zu fühlen. Zu der Vision des Lichttunnels, der langsam auf uns zuwächst, dessen Lichtstrahlen auf uns ausgreifen und sich auf uns zubewegen, mischen sich in das Dröhnen ein tiefes, blechern verzerrtes Murmeln, dissonante, teilweise sphärische Töne und eine Art Sakralgesang, dann zunehmend hohe, kreischende, schneidende Töne. Die Bewegungsrichtung in den Tunnel hinein scheint sich umzukehren; die Kamera fährt rückwärts aus Annas Pupille heraus, gekoppelt mit dem Geräusch eines Auftauchens aus dem Wasser und eines

55 Bei der Zusammenkunft der Geheimorganisation am Ende des Films wird zum ersten Mal seit Annas Gefangenschaft ihr Name wieder laut ausgesprochen und ihr wird von den Mitgliedern Respekt für ihr ›erfolgreiches‹ Martyrium gezollt.

56 Ein Othering Annas wird auch dadurch erneut visualisiert, dass sie nach der Häutung als Mademoiselles ›Negativ‹ erscheint, deren Körper aufgrund ihres schwarzen Turbans, ihrer stets hochgeschlossenen Kleidung und ihrer Handschuhe komplett von Stoff bedeckt ist, was ihr weißes Gesicht hervortreten lässt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

gleich darauf einsetzenden Fallens aus großer Höhe. Annas Augen sind nun schreckgeweitet und ihr Atem zittert; es ringt sich ein Schrei (aus ihrer Kehle?) hervor (TC 01:29:57), der sofort von der nächsten Einstellung abgeschnitten wird, in der man die Mitglieder der Organisation vor dem Haus eintreffen sieht. Anna ist hier akustisch wiederum als taktil hochempfindlich sowie als umhüllt und Umhüllung markiert – auch ohne Haut ist sie sensorisch noch immer ganz und gar Oberfläche und Behältnis, wie es Benthien als zentral für die hautbezogene Imagologie des Weiblichen festhält. Dabei ist sie ganz offensichtlich nicht in der von ihrer Folterin triumphierend verkündeten »völlig entspannten« Ekstase (»complètement relâchée«; TC 01:28:02), sondern von den einschneidenden Wahrnehmungen gequält, auch wenn ihr der Film, die Kälte der Elite spiegelnd, ihren Schmerzschrei als Ausdruck vorenthält.

Eine für die Produktion von Taktilität sensible Analyse entfaltet so, dass Anna tatsächlich geschlechtertransgressiv dargestellt wird – aber gerade nicht, weil sich hier eine posthumane, postsexuelle, *außerzeitliche und geschichtslose* Vision eines ›rein menschlichen Körpers‹ in einer ermächtigenden Transformation selbst herstellen würde, sondern weil Anna, als nicht-*weiße*, nicht-reiche, nicht-heterosexuelle Frau über die filmischen Mittel vor und nach der Häutung eindrücklich taktil subjektiviert, zu einer einzigen, klaffenden Wunde mit metadiskursiver Bedeutung und Anklagemacht wird. Sie bezeugt so gerade nicht die von der Elite ersehnte jenseitige Heilsverkündung, sondern vielmehr diejenigen historischen Diskurse und Strategien, vor deren Hintergrund ihre Tortur als (hetero-)sexistischer, rassistischer und klassistischer Kulminationspunkt einer Geschichte der insbesondere auch sensorischen Hierarchisierung und Diskriminierung, des Unrechts und der Gewalt verstehbar wird, und legt diese in ihrer Brutalität offen.[57]

4.2.2 Übergreifen, Annähern: Emersive und allative Taktilisierung

Eine andere Strategie der Vertastsinnlichung von ASMR-Videos ist teilweise auf die Bedeutungsdimension des Taktilen als ›Angeschossen-Werden‹ zurückführbar, wie wir sie vor allem bei Benjamin, McLuhan und Shaviro gefunden haben, und kann in Anlehnung an Michael Fürsts Emersionsbegriff zunächst als ›emersive Taktilisierung‹ benannt werden. Fürst beginnt seine Monografie *Emersive Bilder. Angriff der Bilder auf ihr Publikum* (2017) tatsächlich mit der Beschreibung von Bildern wie der letzten Einstellung von Edwin S. Porters The Great Train Robbery (Der Große Eisenbahnraub, USA 1903), in denen der Bandit buchstäblich auf die Kamera und damit gefühlt auch auf die Zuschauer*innen schießt. Der Schuss, aber auch schon der – vielleicht plötzlich – in die Kamera gerichtete Blick einer Figur, sowie generell Verfahren, die die Anmutung einer »Transgression der Bildgrenze in den Zuschauer*innenbereich hinein« (ebd., 12)

57 Entsprechend ist auch Annas ›Sieg‹ über Mademoiselle am Ende des Films, als Annas Berichterstattung über ihre Visionen Mademoiselle dazu bringt, Selbstmord zu begehen, eine uneindeutige, problematische Lösung – denn Mademoiselle hat den anderen Mitgliedern der Geheimorganisation Annas Worte nicht übermittelt, weswegen davon auszugehen ist, dass deren Menschenversuche weitergehen werden.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

erzeugen, kennzeichnen nach Fürst emersive Bilder, also Bilder, die »die Bildgrenze überschreiten und in Kontakt zu den Betrachtenden treten« (ebd.):

> Emersive Bilder sind gekennzeichnet durch ihre Bewegungsrichtung aus dem Bildbereich heraus, eine Bewegung, die die Grenze zwischen »Bildobjekt« und Zuschauenden prekär werden lässt. Insbesondere im Horrorfilm ist dieses Phänomen daher als Bildattacke auszumachen. Die direkte Zuschauer*innenadressierung wird inszeniert als Angriff der Bilder auf ihr Publikum. […] Emersion im Sinne einer Wirkungsweise von Bildern bezeichnet dann eine Bewegungsrichtung, die derjenigen der Immersion im Sinne des Eintauchens in das Bild in gewisser Weise entgegensteht. Gleichwohl soll es hier nicht als radikales Gegenkonzept entworfen werden, das mit immersiven Tendenzen unvereinbar wäre, sondern von diesen zunächst unabhängig betrachtet werden (ebd., 12f.).

Dass Fürst die Überlegung anstellt, inwieweit Emersion als anti-immersiv gedacht werden muss, ist vor allem seinem Gegenstand des Horrorgenres und der gefühlten Gewaltförmigkeit des »Angriffs« gerade dieser Bilder auf ihr Publikum geschuldet, da Schockmomenten selbstreflexives, narrations- und immersionsbrechendes Potenzial eignen kann.[58] Das spektakuläre ›Angeschossen-Werden‹, der Angriff durch die Bilder, entspricht bereits, wie schon durch die tastgestische Bedeutungsdimension des Verbs »angreifen« mittransportiert wird, einer taktilen Anmutung. Die angenehmen, beruhigenden, versichernden Berührungen durch Elemente des Audiovisuellen, wie sie ASMR-Videos[59] anstreben, erweitern nun die Denkbarkeit des Kontinuums emersiver Taktilität von dem Pol der Gewaltförmigkeit, an dem eventuell immersionsbrechende Schockmomente überwiegen, hin zu dem Pol des ›taktilen Carings‹, wie es in ASMR-Videos ins Zentrum gerückt wird und dort gerade an der Ermöglichung eines Gefühls des Eintauchens mitarbeiten soll. Die Herstellung einer Verbindung zwischen diegetischem und Rezeptionsraum bzw. vor allem zwischen diegetischem Raum und Rezipient*innenkörper, die für den Begriff der Emersion zentral erscheint, wird zwar

58 Wie viele andere Begriffe, die ich zur Vermittlung meiner Argumentation nutzen muss, ist auch der Immersionsbegriff hochkomplex und Gegenstand eines aktiven Diskursfeldes, das sich wiederum zwischen verschiedenen Konzepten wie Medienspezifik und Intermedialität, *Immediacy* und *Hypermediacy*, Selbstreflexivität, Illusionierung und Virtualität, Interaktivität, Telepräsenz und vielen anderen aufspannt – einer Komplexität, der Rechnung zu tragen hier unmöglich ist. Heuristisch reicht es an dieser Stelle aus, Immersion der Etymologie und dem kleinsten gemeinsamen Nenner des Diskursfeldes entsprechend wie Fürst als das Erleben eines Eintauchens in das medial Vermittelte zu verstehen. Insbesondere filmtheoretisch besteht kein Konsens über die hierfür notwendigen dispositiven, technisch-ästhetischen oder auch narrativen Versatzstücke und ihre jeweiligen Rollen, weswegen meine Nutzung der Begriffe der Umhüllungen und Submersionen im vorangegangenen Teilkapitel auch strategisch zu verstehen ist und mir eine genaue Bezeichnung der beschriebenen Phänomene abseits dieser Diskussion erlaubt. Für die vorliegende Arbeit gilt, dass ich als immersiv eher übergreifend all jene Elemente und Strategien bezeichne, die den*die Zuschauer*in in die mediale Erfahrung hineinziehen und ein ganzkörperlich-sinnliches, intensives Eingenommen-Sein von der Erfahrung bedingen, eine Versunkenheit, die durch narrative Elemente befördert werden kann, dieser aber nicht zwingend bedarf.

59 Auch Fürst geht davon aus, dass »das Phänomen des emersiven Bildes nicht an das Mediendispositiv Kino gebunden ist, sondern in allen Bewegtbilddispositiven vorkommen kann« (ebd., 16).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

oft auch für Immersionsprozesse angenommen, wenn Immersion stark aisthetisch konzeptualisiert wird. Dennoch ist gerade hinsichtlich der Analyse von ASMR-Videos, insbesondere ASMR-Role-Play-Videos, der Begriff der Emersion oft treffender, weil die Kluft zwischen beiden Räumen von ASMRtists über eine bestimmte Indienstnahme des Offs und Arbeit mit der Begrenzung des Kaders gerade für die Simulation von übergreifender Berührung produktiv gemacht wird.

Unter Rückgriff auf die narratologischen Arbeiten Markus Kuhns fasst Fürst emersive Bilder als metaleptische Formen und unterscheidet in innerfilmische, also dargestellte, und extradiegetische, also die Zuschauer*innen treffende Emersionen. Ein Beispiel für Ersteres, also für eine diegetische Form der emersiven Bewegung, wäre etwa das Herauswölben des Fernsehbildes aus dem Fernsehgerät in Videodrome (CA/USA 1983, David Cronenberg; TC 37:18). Für die Analyse von ASMR-Videos sind zweitere, also die extradiegetischen Emersionen, interessant. Über diese schreibt Fürst:

> Mit Hilfe von Einstellungsgrößen wie dem Close Up oder dem Detail, Schnittfolgen, Kamerafahrten und Zooms, zumeist entlang der zentralperspektivischen Achse, ›Blicken in die Kamera‹, einer Kadrierung, die versucht, das Off auszuschließen, narrativer Strategien wie auch der direkten Zuschauer*innenadressierung mittels Sprache können emersive Effekte auf außerfilmischer Ebene erzeugt werden (ebd., 19).

Während Fürst emersives Potenzial auch bei Fotografien und Standbildern[60] beschreibt (vgl. ebd., 11f.; Ders. 2009, 127f.) sowie unter den genannten emersiven Operationen hier auch Close-ups und Details allein, ohne Spezifizierung ihres Kontexts und eventueller Objekt- oder Kamerabewegung vorkommen, halte ich Bewegung für einen zentralen Bestandteil emersiver Taktilisierungsprozesse. Den Eindruck des ›Angeschossen-Werdens‹ durch die aufgrund der Montage wechselnden Ansichten – also die Schnittfolgen, die Fürst mit aufzählt – begreife ich als eine Form von Taktilität, die auf der Betonung einer generellen filmischen Wahrnehmungsanforderung und Unverfügbarkeit der Bilder beruht und die ich angelehnt an Benjamin als Basistaktilität des Films benannt habe. Mit der Rede von emersiven Taktilisierungen meine ich hingegen, ganz der Wortbedeutung des Emportauchens entsprechend, spezifisch solche Strategien und Mittel, die die Anmutung einer Berührung des*der Zuschauer*in durch das Bildobjekt oder diegetische Teilelemente spezifisch dadurch suggerieren, dass eine Bewegung von etwas aus der Tiefe des Raums heraus in Richtung des*der Zuschauer*in wahrnehmbar wird, wodurch der Eindruck einer Verbindung zwischen diegetischem Raum und dem Ort der Rezeption, speziell dem Körper des*der Rezipient*in hergestellt wird.

Solche emersiven Taktilisierungen lassen sich, wie die Untersuchung von ASMR-Videos nahelegt, zunächst auf der Bildebene finden, die ich im Folgenden als Erstes beschreiben werde. Die gesonderte Beschreibung visueller Taktilisierungen ergibt sich dabei aus der Tatsache, dass in der ASMR-Community weitgehend Konsens darüber

60 Die Auffassung einer taktilen Qualität des fotografisch eingefangenen, den*die Betrachter*in treffenden Blicks lässt sich dabei auch in der Tradition Roland Barthes' als *punctum* lesen, als dasjenige Element, das »wie ein Pfeil« aus dem Zusammenhang des Fotos hervorschießt, »um mich zu durchbohren« (Ders. 1989[1980], 35).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

herrscht, dass es ebenso wie akustische Trigger auch reine »visual ASMR«-Trigger gibt. Dennoch werden auch die »visual ASMR«-Videos meist mit Sounds angereichert und die analytische Trennung von akustischer und visueller Ebene ist hier als heuristische und idealtypische zu verstehen, da ich grundsätzlich dem Konzept der *Audio-Vision* folge, das Michel Chion in seinem gleichnamigen Grundlagenwerk zum Filmton von 1990 umfassend dargelegt hat und das auch die Basis der Überlegungen zur zweiten Kategorie emersiver Taktilisierungen bildet: Diese umfassen solche Strategien, bei denen auf spezifische Weise die akustische Ebene in Dienst genommen wird, um in Verbindung mit dem Bild zu einer Simulation der Überschreitung des Bildausschnitts und Berührung des*der Rezipient*in zu gelangen, und die ich in Chions Sinne als *audio-visuelle* emersive Taktilisierungen benenne. Chions Konzept der *Audio-Vision* stellt heraus, dass das Gehörte das Gesehene, ebenso wie das Gesehene das Gehörte immer (teilweise sogar stark) beeinflusst und verändert, was er als »audio-visuelle Illusion« (Ders. 2012[1990], 16) bezeichnet, wobei durch die ungewöhnliche Schreibweise mit Bindestrich[61] in der Analyse eine größere Sensibilität für die Effekte genau dieser Aufeinander-Bezogenheit sowie speziell den »Valeur ajoutée« generiert werden soll, den Mehrwert,

> der das gegebene Bild mit einem Klang soweit bereichert, dass es in einem ersten, einprägsamen Eindruck glauben macht, diese Information oder dieser Eindruck des Gesehenen wäre natürlich und plausibel in den einzelnen Bildern vorhanden (ebd., 17).

Zuletzt werde ich mich mit der Frage beschäftigen, ob der Begriff der Emersion auch für die akustische Ebene allein fruchtbar ist. Diese Frage erscheint einerseits deshalb angebracht, weil Emersion ein Konzept ist, das von illusioniertem Raum, Bewegung und Richtung abhängt, und die Erschaffung überzeugend dreidimensionaler akustischer Räume bei ASMR-Videos mittlerweile zum Standard geworden ist. Andererseits muss die akustische Ebene der Videos schon deshalb noch einmal gesondert betrachtet werden, weil die Videos aufgrund ihrer Funktion als Einschlafhilfe oft rein auditiv konsumiert werden.[62] Die Befragung dieser Rezeptionseindrücke mit dem Begriff der Emersion – und umgekehrt – wird am Ende dieses Teilkapitels zum Nachdenken über Differenzen zwischen Visuellem und Akustischem sowie über den Status von Raumklang für den diegetischen Raum und letztlich zum alternativen Begriff der *allativen* Taktilisierung speziell für akustische, raum-, richtungs- und bewegungsbezogene Berührungswirkungen führen.

Visuelle emersive Taktilisierungen

Visuelle emersive Taktilisierungen finden sich vor allem in ASMR-Rollenspielen und »Trigger Compilations« sowie in denjenigen ASMR-Videos, die dezidiert als »visual

61 Wo ich auf das spezifische Zusammenspiel von Ton- und Bildebene nicht dezidiert hinweisen möchte, behalte ich bei ›Audiovision‹, ›Audiovisualität‹ und ›audiovisuell‹ im Verlauf dieser Arbeit dennoch die gängigere Schreibweise ohne Bindestrich bei.

62 Daneben ist auch die Wiedergabe der Videos in einem Browser-Tab, während in einem anderen Tab oder einem anderen Fenster gearbeitet wird, eine häufig vorkommende Rezeptionsweise, bei der das Visuelle ausgeschlossen wird. Die Geräuschkulisse dient dabei zur Beruhigung und/oder Steigerung der Konzentrationsfähigkeit.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ASMR« gekennzeichnet sind. Das Annähern des*der ASMRtist*in ans Objektiv sowie der oft bewusst langsam ausgeführte Griff zur Kamera werden mit Formulierungen wie »ASMR touching the camera/lens« oder »ASMR touching your face« meist bereits als eigene Trigger im Videotitel oder in den in der Videobeschreibung oft hinzugefügten Time Stamps (zeitliche Markierungen der Stellen, an denen jeweils neue Trigger anfangen) genannt. Dabei tritt ein optischer Effekt auf, den ich als *proximale Hypertrophierung* bezeichnen würde und den ich als visuellen emersiven Taktilisierungen zuarbeitend und diese verstärkend begreife: Wie in Kapitel 3.3 bereits kurz angerissen, verweisen Bewegungen in der Tiefendimension des Bildes, also entlang der Bildachse, auf Differenzen zwischen der filmischen Wiedergabe von Raum und Bewegung und unserer realweltlichen Wahrnehmung: Auf unserer Netzhaut vergrößert sich das Abbild von sich auf uns zu bewegenden Objekten ebenso schnell und ebenso stark wie das Abbild auf einem Kamerasensor; dies wird in unserem Erleben realweltlicher Annäherungsgeschehen allerdings nach den gestaltpsychologischen Wahrnehmungsprinzipien der Größen- und Formkonstanz korrigiert. Während eine auf uns zugestreckte Hand, wie schon Rudolf Arnheim (2016[1932]) schreibt, in der unmediatisierten Wahrnehmung nicht »unverhältnismäßig riesenhaft« (ebd., 28) wirkt, ebenso wenig wie die näher zu uns positionierte Seite eines Tisches viel breiter als die entferntere Seite wirkt, fallen diese Korrekturen im filmischen Abbild weg: Annäherung, sowohl als wahrgenommene Bewegung (vgl. Kap. 3.3) als auch als Vergrößerung, unterliegt praktisch immer[63] einer filmischen Überzeichnung.

Neben Berührungen mit der Hand oder mit Gegenständen wie Pinseln, Federn oder Ähnlichem werden diese Bewegungen zum Objektiv auch mit Leuchtmitteln sowie Brillen, Lupen und anderen optischen Geräten ausgeführt, um weitere interessante optische Effekte zu erzielen, die den Eindruck der taktilen Fühlbarkeit verstärken. Das Video »ASMR| Visual Triggers for the BEST SLEEP of your Life« (s. Video [17]) der YouTuberin Peace and Saraity ASMR beginnt mit einer Großaufnahme ihres in die Kamera schauenden Gesichts und ihrer vermeintlich auf dem Glas des Objektivs tippenden Fingernägel. Kurze Zeit später wird klar, dass sie ein Vergrößerungsglas direkt vor das Objektiv gehalten hat, das sie jetzt immer wieder vom Objektiv weg nach hinten und wieder nach vorn bewegt, während sie zusätzlich ihren eigenen Abstand zur Kamera variiert. Das Annähern des Glases geht dadurch einher mit dem ›Aufziehen‹ eines weiteren und viel näheren optischen Raums im Bild direkt vor dem*der Rezipient*in, was den Eindruck der Annäherung effektiv verdoppelt, der zusätzlich dadurch verstärkt wird, dass sie mit dem Vergrößerungsglas zwischendurch nur Details ihres Gesichts wie die Lippen vergrößert, wodurch die Ansicht fast an das auch von Fürst beschriebene Beispiel aus Videodrome erinnert, wo Nikis (Deoborah Harry) Mund das gesamte Fernsehbild einnimmt (TC

63 Außer wenn technisch dezidiert dagegen gearbeitet wird. Andererseits kann dies natürlich noch weiter verstärkt werden, indem starke Weitwinkelobjektive bis hin zum Fisheye-Objektiv benutzt werden, bei denen auch starke perspektivische Verzerrungen sichtbar werden; generell gilt, dass Teleobjektive den filmischen Raum verflachen und Entfernungen zwischen Objekten entlang der Bildachse verkleinern, Weitwinkelobjektive diesen vertiefen und die Entfernung zwischen Objekten entlang der Bildachse hervorheben.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

36:12). Auch verschwimmt die metallene Fassung des Vergrößerungsglases bei jeder Annäherung an die Kamera, was von vielen *experiencern* als der taktilen Erfahrung zuträglich beschrieben wird. Der ASMRtist JustaWhisperingGuy/Duff The Psych schreibt:

> »[F]or me the focus of the camera is a trigger that interacts with personal attention. For instance, when someone is doing a brushing or face touching type of attention video, I enjoy it when the objects very close to the camera go out of focus when they ›touch‹ your face. To me this more accurately represents reality, as I wouldn't be crossing my eyes to try to focus on the object right up in my face, but I would be looking at the person doing it«.[64]

Das Verschwimmen der optischen Grenze des sich dem*der Rezipient*in nähernden Bildobjekts kann vor dem Hintergrund der in Kapitel 3.1 dargelegten Zentralität der Begrenzung für die Kategorie des Haptischen nach Alois Riegl als eine De-Haptilisierung verstanden werden, also als eine Immaterialisierung des Bildobjekts, das dadurch einen emersiven Übertritt durch den Screen zu vollbringen scheint. Hierzu setzen viele ASMRtists diaphane und ephemere Materialien ein, etwa hauchdünne, halbtransparente Seidentücher, aber auch Räucherwerk, Zerstäuber und Dampfgeräte, deren Rauch- und Dampfschwaden der Kamera zugefächelt werden.

In Andrei Tarkowskis ЗЕРКАЛО (DER SPIEGEL, SU 1975) gibt es, um auch hier kurz die Beobachtungen an ASMR-Videos mit den ästhetischen Strategien eines Spielfilms parallel zu führen, eine eindrückliche Szene, die in ähnlicher Weise emersiv taktil wirkt: Die Kamera bewegt sich in einer langsamen Kamerafahrt vorwärts durch den Raum einer Scheune, wo zahlreiche halbtransparente Spitzendecken und Tücher aufgehängt sind, die in Zeitlupe im Wind wehen und in Wellenbewegungen die sich wie schwebend bewegende Kamera berühren. Dabei ist überhöht das Rauschen des Windes zu hören, dessen hörbares Anheben zu Beginn der Szene wie magisch ein Aufglühen des Sonnenlichtes im Türrahmen des Gebäudes hervorgerufen zu haben scheint. Im Hintergrund des Raumes befindet sich ein Spiegel, der dieses Sonnenlicht zur Kamera hin reflektiert und dessen Freigeben und wieder Verdecken durch die Tücher zusätzlich Hell-Dunkel-Schwankungen der Szene hervorruft (TC 01:31:23-01:33:10).[65]

---

64 http://www.reddit.com/r/asmr/comments/1ghza8/asmrtists_is_the_camera_a_trigger_meta/ (25.01.2023).

65 Wie es den Film als Ganzes kennzeichnet, wird auch an dieser Stelle eine eigentümliche Unklarheit darüber erzeugt, wer das erlebende Subjekt dieser Szene ist, die zunächst als verklärte Kindheitserinnerung des Protagonisten Alexei erscheint. Seinem kindlichen Körper (Filipp Jankowski) folgt die Kamera bei seinem Betreten der Scheune wie in einem subjektiven *overshoulder shot*, dreht sich dann aber zur Tür zurück, wie um den einsetzenden Wind zu registrieren. Bei ihrem Zurückwenden in den Raum befindet sich Alexei plötzlich an einer ganz anderen Stelle und ist nur noch schemenhaft zu sehen, während er in die Schatten der linken hinteren Ecke des Raumes verschwindet. Die Kamera fährt nun wie ein autonomer Filmleib mit eigenem Wahrnehmungsinteresse durch die Tücher hindurch auf den Spiegel im Hintergrund zu, in dem sich am Ende der Szene dann aber doch wieder Alexei qua *mirror shot* zeigt, also in einer Einstellung, die durch eine Orientierung »From Point by Metaphor« als figurensubjektiv erscheint (Branigan 1984, 98f.). Zuvor (ab TC 01:30:23) war im Voice-Over Arseni Tarkowskis Gedicht *Eurydike* zu hören, in dem es um den Wunsch der Seele geht, den einengenden Körper zurückzulassen, während sie ohne Körper jedoch nackt sei und we-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Das ›Berühren‹ des*der Rezipient*in durch Licht wiederum ist in der ASMR-Community so beliebt, dass »Light Triggers« oder »Light Tracking Videos« eine eigene ASMR-Videoart darstellen. Diese sind meist in dunklen oder gedämpften Lichtverhältnissen aufgenommen und beinhalten bewegliche Lichtquellen (meist kleine Taschenlampen oder LEDs), deren Lichtstrahlen durch das umgebende Dunkel oder Halbdunkel oft eine räumliche Körperlichkeit verliehen wird.[66] Beim »Light Tracking«, das gelegentlich als Teil einer ärztlichen Untersuchung narrativiert wird, aber auch ohne fiktionalisierende Rahmung vorkommt, besteht der zentrale Trigger daraus, dass die Lichtquellen vor der Kamera hin- und hergeführt und ihre Lichtstrahlen aus unterschiedlichen Positionen heraus immer wieder direkt in das Objektiv gerichtet werden. Der*die Zuschauer*in wird dabei, wie bereits am Titel ablesbar, dazu aufgefordert, der Lichtquelle mit den Augen zu folgen, was Light Tracking-Videos ebenfalls als solche Videos kennzeichnet, die mit hypnotischen Strategien arbeiten. Wie hier aber herausgestellt werden soll, entsteht durch diese Choreografien auch ein spezifisch emersiv-taktiler Eindruck. Wechsel in der Helligkeit des Bildes unterhalten bereits deshalb eine Verbindung zu emersiven Wirkungen, da dunkle und helle Flächen als unterschiedlich ausgedehnt wahrgenommen werden; Deleuze merkt hierzu an: »Schwarz und Weiß, Dunkel und Hell präsentieren eine kontrahierende oder expansive Bewegung, die analog zur Bewegung von Kalt und Warm ist« (LS 82). Durch das Richten der Lichtquelle ins Objektiv wird meist der gesamte Vordergrund für einen kurzen Augenblick hell erleuchtet, während die Helligkeit und oft auch die Farben des Hintergrundes, in dem in den meisten Fällen das Gesicht des*der ASMRtist*in sowie Teile des Settings zu erkennen sind, aufgrund automatischer Nachstellversuche der meist auf Autofokus gestellten Kamera stark schwanken.[67]

---

der Gedanken noch Worte erschaffen könne. Das lyrische Ich träumt »von einer anderen Seele in anderem Gewand«. Zuletzt rät es aber einem*r mit »Kind« angesprochenen Adressat*in lebensbejahend dazu, das auf die eigenen Schritte antwortende ›Rauschen der Erde‹ zu genießen. Die eindrückliche Taktilität der emersiv wehenden Spitzendecken und des Spiels des Lichts, die Art, wie der Kameramann Georgi Rerberg den Wind immer wieder so einfängt, als sei das Naturphänomen beseelt und wolle uns ergreifen und forttragen, die Lyrik der Worte, die Unklarheit über die Einkörperung des wahrnehmenden Subjekts und die Fluidität der Perspektiven – all das scheint hier im Verbund die Macht des Films spürbar machen zu wollen, tatsächlich, wenn auch nur vorübergehend, eine wandernde Seele in neuem Gewand verleihen zu können, ohne auf das ›Rauschen der Erde‹, die Belebung durch sinnliche Erfahrung, verzichten zu müssen.

66 Ein Effekt der, in extremer Form, auch bei der in filmwissenschaftlichen Texten zum Filmkörper oft erwähnten Installation »Line Describing a Cone« von Anthony McCall (1973) zu beobachten ist und der dem während der Projektion langsam im dunklen Raum entstehenden Lichtkegel eine fast greifbare, skulpturale Qualität verleiht; s. https://www.tate.org.uk/art/artworks/mccall-line-describing-a-cone-t12031 (25.01.2023). Man denke hier auch an Barthes' Beschreibung des »tanzende[n] Kegel[s], der das Schwarz durchlöchert, nach Art eines Laserstrahls. Dieser Strahl, der sich, gemäß der Rotation seiner Partikel, in wechselnde Figuren ummünzt; unser Gesicht ist der Münze einer leuchtenden Vibration zugewandt, deren herrischer Strahl über unseren Schädel hinwegrast, vom Rücken her, schräg, ein Haar, ein Gesicht streift« (Ders. 1976[1975], 291).

67 Vgl. z. B. Video [18]»ASMR [HD] Slow Light Tracking For Sleep (As Highly Requested)« von Asmr-NovaStar (25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Gleichzeitig entstehen im Vordergrund durch die Interaktion von Licht und Linsensystem der Kamera sichtbare Blendenflecke, die die Materialität des Glases offenbar werden lassen. In manchen Videos lässt das Licht das Glas des Objektivs noch zusätzlich hervortreten, wenn dieses nicht völlig sauber ist und etwa Staubpartikel oder Flecken das Licht fangen und eine Streuung auf dem Glas sichtbar wird – eine Haptilisierung des Screens, die in diesen Videos aber immer in den Dienst einer emersiven Berührung des*der Rezipient*in tritt. So beschreibt etwa AsmrNovaStar das langsame und konzentrierte Hin- und Herbewegen der Lichtquelle, das den Bildausschnitt regelrecht abzutasten scheint, als »scanning your face« (Video [18], TC 01:55). Dabei zeigt sich oft ebenfalls ein hypnotischer Effekt, indem die Blendenflecke sich spiegelbildlich zur langsam hin- und hergeführten Lichtquelle bewegen und so ein schwingendes, symmetrisches Muster erzeugt wird, bei dem sich beide Lichtpunkte zwischendurch immer wieder berühren und kurz verschmelzen, wenn die Lichtquelle genau die Mitte des Bildausschnittes erreicht.[68] Die beiden Phänomene des »*lux*, d[es] Licht[s] als ›Substanz‹ und Strahl, der von einer Quelle ausgeht«, und des »*lumen*, de[s] ›spirituellen Körper[s]‹ und der Fülle des Lichts, das von einem Gegenstand zurückgeworfen und im Raum verteilt wird« (Meurer 2020, 218; Herv. i. Orig.), in die die mittelalterliche Philosophie trennte, scheinen hier Fangen zu spielen.

Thermozeptive Wirkungen des Lichts steigern dabei die Taktilität noch: Abhängig von der benutzten Lichtfarbe und -intensität der bewegten Lichtquelle erinnert die Art des direkten Angestrahlt-Werdens in vielen Light-Tracking-Videos an den Blick in die Sonne, vor allem durch das beschriebene ›Aufglühen‹ des Vordergrundes, das den Hintergrund kurzfristig undeutlich oder unkenntlich werden lässt, etwa so, als würde man von der Sonne geblendet, was eine auf sensorischen Erinnerungen beruhende Wärmesensation evoziert. Zusätzlich entsteht beim direkten Anstrahlen der Kameralinse mit weißem oder bläulichem Licht nicht selten eine diffuse rote Aura, die die Farben des Videos vorübergehend wärmer werden lässt.[69] Barbara Flückiger verweist für Blendenflecke ebenfalls auf eine kulturalisierte Assoziation warmen Sonnenlichts: »Da es sich bei der auslösenden Lichtquelle meist um Sonnenlicht handelt, werden Lens Flares mit angenehm warmen Temperaturen und südlich angehauchten Idyllen assoziiert« (Dies. 2004, 419).

68 Zu hypnotischer Taktilisierung vgl. näher Kap. 4.2.3. und 4.2.4.

69 S. z. B. Video [19]»[archive] ASMR Binaural Eye Exam Role Play« von Duff The Psych (25.01.2023; Effekt ab TC 6:20). Steven Connor spricht Farben sowohl eine taktile Dimension als auch eine eigene materielle sowie quasi-sensible Körperlichkeit zu, die historisch vor allem mit der Idee der Aura verbunden worden sei: »They [colours, S.K.] are themselves quasi-sensate bodies, or corporeal outlines (the word *chroma* means skin or coating). The idea of a sensitive second body of colour finds its most definite expression in the idea of the aura […] The aura is more than just an emanation or effusion […]; it is a tremulous sensory apparatus, which both ghosts the condition of the bodily organism and autonomously responds to its environment« (Connor 2004b, 6), was diese Art der Auratisierung des Kameraobjektivs teilweise auch als sinnliche Subjektivierung der Technik selbst lesbar macht.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Neben dem Scanning mit gerichtetem Licht aus beweglichen Lichtquellen[70] erscheint Licht in vielen Videos auch auf indirektem Wege, durch Abschattung, als Mittel der Berührung. In dem Video »Visual -asmr- Hand Relaxation with Tapping« entzündet die ASMRtistin Frizz im Dunkeln eine Kerze, um sie mit den Händen dann zu verdecken und immer wieder einzelne Lichtstrahlen zwischen ihren Fingern hindurch ins Objektiv fallen zu lassen.[71] Dazu kommentiert sie: »Can you see the shafts of light peeking through?«,[72] während die angestrahlte Haut der leicht geöffneten Finger an die auch von Sobchack als taktil empfundene Einstellung zu Beginn von The Piano erinnert.[73] Auch Jennifer Barker nennt Licht als taktiles Element, was sie, etwas fragwürdig, auf seine Doppelexistenz als Welle und Teilchen zurückführt – »terms that aptly describe light's touch upon the skin« (TE 30) – aber auch aus der eigenen verkörperten Filmerfahrung heraus beschreibt. Die Emulsion des Filmstreifens mit der Haut des*der Zuschauer*in parallelisierend, schreibt sie in dem lyrischen Stil, der ihre Ausführungen beständig sinnlich anreichert:

> The substance of cinema touches us in the same way [as »the welcome warmth of a bright winter sun or the coolness under a shady tree«, S.K.], coming at us like particles or washing over us like a wave, and it leaves a trace on our skins, warming them, scratching them or drawing forth a shiver. […] The light of a film must also leave an imprint, which the spectator feels as warmth, chill, smoothness or roughness, or simply pressure, for example (ebd.).

Audio-visuelle emersive Taktilisierungen

Die bereits allein auf der visuellen Ebene beschreibbaren Strategien der den Bildraum überschreitenden Taktilisierung werden häufig an einen spezifischen Einsatz von Geräuschen gekoppelt, der sich den kontaktbeglaubigenden Effekt von Klang zunutze macht und darüber die Simulation einer Berührung des Rezipient*innenkörpers durch den*die ASMRtist*in erzeugt. Die Produktion von Geräuschen und Tönen ist immer auf Kontakt angewiesen, sei es zwischen bewegten Luftmolekülen und Stimmlippen, Bogen und Saite oder Antriebseinheit und Lautsprecher-Membran. Steven Connor schreibt: »We cannot hear the sound of one thing alone; the only sounds we ever hear are the results of one thing striking another« (2004b, o. S.). An anderer Stelle führt er aus:

> When one hears a sound, one never hears just one thing. One hears the sound of contact, of echo, reverberation of one thing against each other; any sound is always at least two. One never even hears a particular commingled sound – a footstep, a punch, a shot, a shout – alone and uncommingled: one hears the sounding of the

70 In den Fällen, in denen elektrische Lichtquellen benutzt werden, könnte man in einer McLuhan'schen Lesart auch von einer Sichtbarmachung von Elektrizität sprechen – in McLuhans Verständnis ein taktiles Medium. Zum Licht als Sichtbarmachung von sonst nur taktil (und oft schmerzhaft) erfahrbarer Elektrizität vgl. auch Brandes (1996).

71 S. Video [20] (25.01.2023; Effekt und Zitat ab ca. TC 20:50).

72 Ähnliche Bewegungsmuster kommen z. B. hier vor: [21]»[VISUAL ASMR] Candle in Darkened Room, Hand Movements« von thatASMRchick (25.01.2023; Effekt ab ca. TC 2:40).

73 Neben der Evokation einer thermozeptiv basierten Taktilität tragen die das Objektiv bedeckenden Finger dort außerdem zu einer visuellen Umhüllung bei.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> sound in a particular environment, the sound as it has been touched and retouched in the acoustic context through which it has spread, and which has imparted its own particular qualities to the sound, bleaching out certain frequencies, dampening or sharpening the attack or decay of the sound, desiccating or liquefying its timbre, emaciating it or doubling it in reverberation. […] This is why sound is so much closer to touch and even to smell than to sight (Ders. 2000, o. S.).

Besonders die ASMR-Rollenspiele machen sich den Raum hinter der Kamera zunutze, den Jaques Aumont den »avant-champ« (Ders. 1989, 30f.) genannt, Noël Burch als fünftes Segment des »off-screen space« beschrieben hat:

> A fifth segment cannot be defined with the same seeming geometric precision, yet no one will deny that there is an off-screen space »behind the camera« that is quite distinct from the four segments of space bordering the frame lines, although the characters in the film generally reach this space by passing just to the right or left of the camera (Ders. 1981, 17).

ASMRtists nutzen den prädiktiven und imaginären Status dieses Ortes, der nur retrospektiv, durch entsprechende Ansichten – wie etwa einen *reverse shot* oder eine weiter entfernte Sicht aufs Geschehen, die das vorherige Off enthüllt – konkretisiert werden kann (vgl. ebd., 21). Der Raum hinter der Kamera wird in ASMR-Role-Play-Videos nie visuell, sondern immer nur akustisch konkretisiert, wodurch er zum körperlich aktualisierten Ort der Verschmelzung von diegetischem Raum und realem Rezeptionsraum sowie der Berührung von Bildobjekt und Rezipient*in werden kann. Zentral ist hierfür das Zusammenspiel aus visueller Implikation von Berührungen durch den Griff am Kameraobjektiv vorbei ins Off – wobei die vermeintlichen Berührungen meist zusätzlich durch einen begleitenden Monolog des*der ASMRtist*in umfassend beschrieben werden – und den Tönen und Geräuschen, die die fiktiven Berührungen akustisch bezeugen. Diese werden meist an Gegenständen und Materialien produziert, die direkt neben, über oder unter der Kamera angebracht sind, gelegentlich werden sie auch später hinzugefügt. So produzieren ASMRtists etwa mit einem neben der Kamera angebrachten trockenen Schwamm Kratzgeräusche, um eine an den Zuschauer*innen durchgeführte Kopfmassage zu simulieren. In Michel Chions Vokabular ausgedrückt kommt es hier zu einer Synchrèse, also zu einer »unwiderstehliche[n] Verbindung, welche durch ein gleichzeitig erscheinendes, teilweise auditives Phänomen und ein zum anderen Teil visuelles Phänomen gebildet wird« (Ders. 2012[1990], 58). Es entsteht eine unmittelbar körperlich Sinn ergebende Kombination aus gesehenem Beginn der Berührungsgeste im Bild und ihrer als nah an ›meinem‹ Kopf oder Körper gehörten Komplettierung und damit eine Form der Simulation von Verbindung, die auf die Begrenzung des Kaders und die so ermöglichte Öffnung des imaginären fünften Raums als Ort des Übergreifens angewiesen ist und deshalb emersiv genannt werden muss. Dieser Effekt wird durch die Tatsache, dass die meisten ASMR-Videos Kopfhörerstereofonie einsetzen und die jeweiligen Berührungs-, Tast-, Streich- oder Kratzgeräusche von Rezipient*innen als sehr genau am eigenen Kopf lokalisierbar wahrgenommen werden können, noch verstärkt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Zusätzlich zu der so erzeugten Taktilisierung von Bildobjekten entsteht eine Haptilisierung ›meines‹ Körpers, dem durch die gehörten Geräusche eine spezifische Körperlichkeit verliehen wird; ein Rascheln an Seidentüchern etwa suggeriert mir vielleicht, besonders weiche Haare zu haben. Besonders interessant ist der Haptilisierungseffekt aber bei einer bestimmten ASMR-Videoart, die seit etwa 2020 existiert. Bei dieser werden »Invisible Triggers« präsentiert, indem Berührungen des Objektivs oder pantomimische Bewegungen nah davor, bei denen die gesamte Berührungsgeste sichtbar bleibt, mit separat aufgenommenen Geräuschen kombiniert werden, deren ursprüngliche Schallquellen jeweils sehr unterschiedliche Materialitäten aufweisen. Die synchretische Kombination mit den performierten Berührungsgesten transponiert diese Wechsel auf den Körper des*der Rezipient*in, was oft zusätzlich sprachlich narrativiert wird.[74] So kommentiert etwa Gibi ASMR ihr Video »ASMR | Invisible Triggers You Can Really Hear«:

> »But it is … it's, you know, it's real. So it's like right now I can SEE that you have, like, these sort of silicone-looking scales kind of, on, near your face, just … [Sie vollführt mit den Fingern Kratzbewegungen in der Luft nah am Objektiv der Kamera und ein entsprechendes Geräusch von gekratztem texturiertem Gummi oder Silikon ist hörbar.] I mean you can HEAR that, right? Obviously it's real, it's not editing … Just … Something that I can reach out and, and touch« (Video [22], TC 4:24).

Nacheinander simuliert das Video unseren Körper als mit Silikonschuppen bedeckt, aus Holz bestehend und als eine Art Cyborg mit drückbaren »buttons and knobs and dials on your face« (TC 10:01). Zusätzlich zur materiellen Beschaffenheit wird auch eine andere Ausdehnung unseres Körpers suggeriert, wenn sie die Hand etwas zurückzieht und die ›an uns‹ erzeugten Geräusche leiser werden, als erstrecke sich unser Bauch unsichtbar in die Tiefe des Bildraums hinein und sei dort hinten fühlbar; immersive Taktilität, wollte man diesen Begriff hier benutzen, wäre sehr wörtlich zu verstehen. Alternativ könnte von »illativer Taktilität« gesprochen werden, vom lateinischen Richtungspräfix *il-* für ›in, hinein‹ und dem Adverbialkasus des Lativs (von lat. *latus* ›getragen, gebracht‹), der in finnougrischen und nordostkaukasischen Sprachen eine Hinbewegung ausdrückt (und vielleicht bekannter ist als Morphem des lateinischen Kasus des gegenteilig bedeutenden Ablativs), um eine gefühlte Teilausweitung des Körpers, ein Hineinfühlen in den diegetischen Raum auszudrücken, ohne den Bedeutungshorizont von Immersion als umfassendem Umgeben-Sein aufzurufen.[75]

Eine Besonderheit bei binauralen, zur Rezeption qua Kopfhörer bestimmten ASMR-Videos, die entscheidend zur Vermittlung einer Berührung des Rezipient*innenkörpers über die Grenze des Kaders hinweg beiträgt, ist die Tatsache, dass die eingesetzten Töne und Geräusche oft solche sind, die »direkt taktil« genannt werden können, da sie eine

74 Dies gilt für diejenigen »Invisible Triggers«-Videos, die dezidiert eine Berührung des Zuschauer*innenkörpers suggerieren; daneben existieren auch »Invisible Triggers«-Videos, die andere ›unsichtbare Objekte‹ vor der Kamera durch Klang materialisieren.

75 Beil/Kühnel/Neuhaus (2012, 99) nutzen die Begriffe »illativ« und »elativ«, die ich im Folgenden ebenfalls verwenden werde, um *Kamerabewegungen* in filmische Räume hinein oder aus ihnen heraus zu bezeichnen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

wirkliche mechanische Fühlbarkeit aufweisen. ASMR-Videos, die Sprache beinhalten, setzen oft absichtlich Worte und Silben mit ganz bestimmten phonetischen Eigenschaften ein. In einem Video mit dem Titel »Binaural 3D ASMR Compilation Of My Most Requested Ear to Ear Sounds, Redone For Your Relaxation« der ASMRtistin Heather Feather (s. Video [23]) fällt bei den Worten, Silben und Geräuschen, die sie auf Wunsch ihrer Zuschauer*innen erzeugt, auf, dass vor allem Plosive und Plosiv-Frikativ-Kombinationen sowie kurze Wörter mit Plosiven an Anfang und Ende vorkommen. So spricht sie minutenlang etwa »gdgdgdgd«, »ksksksks« oder »ticktockticktock« sehr nah ins Mikrofon. Die kleinen Explosionen, die durch die Blockierung und Wiederfreisetzung des Atemluftstroms dabei erzeugt werden und die den Plosivlauten ihren Namen geben, sind dabei deutlich hörbar und treten aus dem Sprachstrom als kurze Pop-Geräusche hervor. Besonders deutlich wird dies bei dem sogenannten *Inaudible Whispering*, bei dem oft nur noch die Plosive und Verschlusslaute erkennbar sind. Folgen Frikative direkt im Anschluss an Plosivlaute, machen sie den folgenden Luftstrom besonders gut hörbar. Was hier also akustisch in den Vordergrund gerückt wird, sind die Veränderungen des Luftstroms und -drucks, die in einer realen Nähesituation bei einer so extremen Nähe, wie die Videos sie suggerieren, als Atem des Gegenübers direkt auf unserer Haut spürbar wären. Während eine Berührung durch Atemluft hier also bereits qua sensorischer Erinnerung aufgerufen wird, sind die Schalldruckschwankungen gerade bei den Plosivlauten durch die Kopfhörer oft tatsächlich spürbar und führen zum Eindruck eines intermittierenden, leichten Druckgefühls am oder im Ohr.[76]

Eine vergleichbare Wirkung wie die Frikativlaute hat auch eine Art der Interaktion mit dem Mikrofon, mit der die ASMRtistin Gentle Whispering in der Community Anfang 2013 gewissermaßen einen Trend setzte, nämlich das leichte Pusten ins Mikrofon.[77] Mittlerweile findet man online mehrere hunderttausend Videos zu »ASMR Mic Blowing« und »ASMR Ear Blowing«. Die ASMRtistin Heather Feather fragt ihre Zuschauer*innen in einem ihrer Videos, in dem sie wiederholt ins Mikrofon pustet, ob sie ihren Atem tatsächlich spüren könnten. In den mehr als zweitausend Kommentaren, die das Video bislang erhalten hat, häufen sich Antworten wie »I actually can feel it! The vibrations from the headphones almost completely feels like the air blowing across my ear. Amazing!«,

76 Je nachdem, ob Over-Ear-, Earbud- oder In-Ear-Kopfhörer benutzt werden. Dieses leichte Druckgefühl entgeht bei ›normaler‹ Rezeption ähnlicher Sounds über Kopfhörer leicht bzw. wird von der auditiven Wahrnehmung überdeckt; bei ASMR-Videos, die die Zuschauer*innen oft dezidiert darauf hinweisen, sich auf die Fühlbarkeit der Sounds zu konzentrieren, sowie oft keinen von der Sensation ablenkenden semantischen Inhalt haben, dem man folgen müsste, kann diese Taktilität eher in den Vordergrund treten. Ich persönlich erlebe diese Schwankungen leichter auf der Seite als fühlbar, auf der ich taub bin. Einige der hier erwähnten Beobachtungen zu taktilisierendem Soundeinsatz in ASMR-Videos habe ich bereits in Kirschall 2014 veröffentlicht.

77 In einem Interview für die Website *The Hairpin* sagte sie dazu: »I tried something new for example and people liked it, like blowing into ears. I don't think anybody had ever done it before. I just sort of tried it and then it just got crazy, and now I'm using it in all of the videos«; s. https://www.thehairpin.com/2013/05/something-quiet-something-just-for-you/ (25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

»I feel your breath, its kinda warm« oder »yeah its true for me i can ACTUALLY feel your breath in the headphones! its weird«.[78]

Auch werden in einigen ASMR-Videos pulsierende Bässe zur Erzeugung einer audiovisuell emersiven Taktilisierung eingesetzt. Einige ASMR-Rollenspiele verarbeiten narrative und technisch-ästhetische Merkmale verschiedenster Genres, etwa Fantasy und Science Fiction. So werden die Zuschauer*innen bspw. an Bord eines Raumschiffs mit futuristischen Instrumenten vermessen und untersucht, was auch künstliche, computergenerierte Geräusche narrativ plausibilisiert. In den Videos ihrer Science-Fiction-inspirierten ASMR-Serie »Departure« (s. Videos [25] und [26]) scannt etwa die ASMRtistin ASMRequests die Netzhaut des*der ›Kund*in‹ mit einer dem *Neuralizer* der Men in Black (USA 1997, Barry Sonnenfeld) nicht unähnlichen Apparatur und unterlegt dies einmal mit einem tieffrequenten Summen, ein anderes Mal mit einem regelmäßig pulsierenden Bass. Bei letzterem tritt die Besonderheit auf, dass das Geräusch einerseits klar erkennbar künstlich erzeugt ist, andererseits durch das pulsierende Pumpen starke Assoziationen zum Abhören eines schlagenden Herzens aufruft und dadurch dennoch eine fast organische Qualität erhält, die die Nähe eines lebenden Körpers suggeriert. Wie bei den erkennbar menschlich produzierten Plosivlauten und Plosiv-Frikativ-Kombinationen kommt hier die taktile Wirkung vor allem dadurch zustande, dass das Wummern durch den Kopfhörer als leichte Druckwirkung spürbar wird. Es entsteht also eine besonders eindrückliche Simulation von Berührung meines Körpers durch diegetische Elemente genau dadurch, dass das sichtbare, narrativierte Geschehen sich selbst durch die Indienstnahme der realen Fühlbarkeit von Schallwechseldruck beglaubigt. Dieser letzte Punkt des Status akustischer Reize als tatsächlich fühlbare, mechanische Schwingungen im elastischen Medium der Luft bedeutet aber gleichzeitig eine Verkomplizierung des Konzepts der Emersion als den diegetischen Raum überschreitendes Konzept, was noch deutlicher wird, wenn wir die Tonebene nicht nur als visuelle Taktilisierungen unterstützend, sondern als eigenständig untersuchen sowie solche Raumklang-Dispositive betrachten, die nicht auf Kopfhörer zurückgreifen.

Akustische allative Taktilisierungen

Emersive Taktilisierung als Operation der Verbindungsherstellung zwischen diegetischem und Rezeptionsraum zu fassen und in dieser Art parallel sowohl für die visuelle als auch für die akustische Ebene zu postulieren, trifft bei dem Vergleich beider Modalitäten auf Probleme: Wie oben bereits angerissen, haben Ton und Bild in Bezug auf taktile Wirkungen bedeutende Differenzen.

Erstens basiert Hören, anders als Sehen, grundlegend auf einem tatsächlichen Kontakt mit etwas taktil Erfahrbarem, nämlich den Druckschwankungen der gestauchten

78 Kommentare der YouTube-User*innen snoman1973, Alex Manriquez und alyssa bower unter dem Video [24]»Blowing In Your Ears: ASMR Binaural (3D) Sound Slice Without Ear Muffs« (25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Luft als Übertragungsmedium[79], die mechanisch auf das Trommelfell als schwingungssensible Membran einwirken. Während also die visuellen Merkmale der Videos auf crossmodale, synästhetische Weise taktil erlebt werden, ist Hören genau genommen immer schon ein genuines Berührungsphänomen, auch wenn Bewegungen des Trommelfells normalerweise nicht bewusst wahrgenommen werden – taktil getroffen fühlen wir uns allerdings spätestens dann, wenn eine Überschreitung der akustischen Schmerzschwelle dem*der Zuhörer*in Ohrenschmerzen verursacht.[80] Lisa Coulthard schreibt unter Verweis auf Jean-Luc Nancys Konzeptualisierung von Hören als Resonanz von der

> inherently and emphatically tactile nature of hearing: sound literally touches our bodies, moves and vibrates the inner workings of our ears and echoes through our bodies in order for us to hear. […] Sound is above all else, tactile and corporeal (as any instance of hearing damage due to loud noises proves); it not only communicates physical presence, sensuousness or feeling, but actually moves outward to quite literally move the body of the spectator, sometimes in aggressive and assaultive ways (Dies. 2012, 18).

Steven Connor unterscheidet über die Tatsache der Berührung nicht nur das Hören vom Sehen, sondern letzteres auch von allen anderen Sinnen: »The ear, nose, tongue and fingertips all depend upon the meeting or mingling or admixture of things; something must come up against another thing, or impart something of its substance to us« (Ders. 2004b, 2). Dabei berühren uns Schallwellen großflächig; abhängig von Frequenz und Schalldruckpegel, merklich z. B. auf lauten Konzerten in Nähe der Lautsprecherboxen, wird Sound oft über die gesamte Körperoberfläche und sogar viszeral als Druckempfindung oder Vibration gefühlt.

Zweitens – und sich daraus ergebend – ist Ton rein technisch betrachtet nie wie das Bild durch den zweidimensionalen Kader begrenzt (obgleich wir ihn diesem oft

79 Die für Schallphänomene konstitutiven Bewegungen der Luftmoleküle können entsprechend auch zur Erschaffung virtueller Objekte genutzt werden: *Disney Research*s Technologie »Aireal« etwa nutzt Subwoofer, die durch gezielte Luftwirbel tastbare Formen in der Luft erzeugen (vgl. Sodhi et al. 2013); andere Technologien nutzen dazu Überlagerungen des bei hohen Frequenzen auftretenden Schallstrahlungsdrucks mehrerer Ultraschallquellen (vgl. Long et al. 2014).

80 Je nachdem, ob man die Nozizeption dem Tastsinnessystem zuordnet (wie diese Arbeit es tut) oder nicht, kann man zwar bei jeder Sinnesmodalität eine Überreizung, die Schmerz auslöst – etwa helles Licht bei photophobischen oder besonders photosensitiven Menschen – als einen Übergang des jeweiligen Sinns zum Tastsinn verstehen. Da allerdings auch nicht-überlastende, nichtschmerzhafte Schallwechseldrücke wie oben beschrieben konkret und unmetaphorisch fühlbar sind, Photonen des sichtbaren Lichts als Teilbereich des elektromagnetischen Spektrums jedoch nicht, besteht dennoch eine bedeutende Differenz zwischen Hören und Sehen. Die Ausnahme des thermisch fühlbaren infraroten Anteils elektromagnetischer Strahlung, der sichtbarem Licht beigemischt sein kann, der vor allem dann fühlbar wird, wenn wir uns Sonnenlicht aussetzen, und für den – bei einer weiten Definition von Licht – eine intrinsische Taktilität von Licht postuliert werden kann, ist für Film- und Videorezeption rein physikalisch gesehen nicht relevant. Sehr wohl kann aber eine mittelbare thermische Taktilität von Bildern aufgrund der abgebildeten Lichtverhältnisse und ihrer Evokation sensorischer Erinnerung formuliert werden, wie oben unter der Beschreibung visueller emersiver Taktilisierung bereits angerissen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zuschreiben[81]), sondern die Schallwellen befinden sich immer schon im realen Raum unserer direkten Rezeptionsumgebung, deren Gegenstände und Baumaterialien sie zur Vibration bringen und deren Luftraum zwischen den Lautsprechern in Kino- oder Privatraum, an Fernseher oder Computerbildschirm und unserem Körper sie füllen und taktilisieren.[82] Edward Branigan (1989) schreibt zur phänomenologischen Differenz von Klang und Licht: »Lightness and color appear to reside *in* an object – to be a quality of the object – rather than to emanate *from* an object« (ebd., 311; Herv. i. Orig.) – auch wenn, wie oben gezeigt, visuelle Taktilisierungsstrategien in ASMR-Videos daran arbeiten, auch visuelle Objekte zu entgrenzen und auf uns ausstrahlen zu lassen.

Während visuelle Überschreitungen des Bildraums durch Bildobjekte auf mich zu also unproblematisch »emersiv« genannt werden können, weil es zu einem zumindest angedeuteten Verlassen des diegetischen Raums[83] kommt, macht es der Status von Klang als immer schon den Rezeptionsraum füllendes und mechanisch affizierendes Phänomen schwierig, die Grenze zu bestimmen, wo genau dieser diegetische Raum für den Ton enden, wo genau ein Überschreiten dieses diegetischen Raums stattfinden sollte. Dennoch ist es fruchtbar, über mögliche Bezeichnungen für Arten der akustischen Taktilisierung nachzudenken, bei denen sich der Eindruck der Berührung aus einer hörbaren Bewegung von Klangobjekten aus einer bestimmten, hörbaren Verortung im diegetischen Raum heraus auf mich zu ergibt – gerade weil ASMR-Videos auch unabhängig vom Bild stark daran arbeiten, durch binaurales Soundrecording und die Wiedergabeempfehlung qua Kopfhörer überzeugende akustisch-dreidimensionale Räume zu erschaffen, in denen ich mich verortet fühle und durch die die ASMRtists Schallquellen bewegen. ASMR-Videos arbeiten fast immer mit dem Spiel zwischen Entfernen und Näherkommen, auch weil Berührung etwas ist, das immer wieder neu hergestellt werden muss:[84] Bei Videos, die mit der Bezeichnung »anticipatory ASMR«[85] referenziert und verschlagwortet wer-

81 Chion formuliert hier sehr entschieden: »Trotz der Wirkung dieses üppigen Tons [er spricht hier über Surround Sound im Multiplex-Kino, S.K.] ist es immer die Leinwand, die Fülle und Schauspiel ausstrahlt, und immer ist das Bild der Ort, an dem sich die Töne bündeln, Konvergenzspiegel der akustischen Eindrücke« (Ders. 2012[1990], 117); er nennt dies auch die »räumliche Magnetisierung des Tons durch das Bild« (ebd., 64). Für ASMR-Videos und ihre vor allem auch die akustische Ebene in Dienst nehmenden Strategien der Überschreitung des diegetischen Raums auf den Rezipient*innenkörper zu gilt gerade diese Ausschließlichkeit nicht mehr.

82 Sowie auch den viel geringeren Raum zwischen der Membran in Kopfhörern und unserem Trommelfell, wodurch die Rezeption über Kopfhörer eine andere Erlebnisqualität hat, bei der eine direkte ganzkörperliche Taktilität, wie sie etwa Subwoofer im Kino oder Heimkino erzeugen, natürlich nicht mehr gegeben ist; ASMR-Videos zeigen aber, wie durch das Erleben der »tingles« eine vergleichbar ganzkörperliche Erfahrung ausgelöst werden kann.

83 Zumindest solange es um solche Bewegtbilddispositive geht, bei denen die Projektionsfläche oder der Screen tatsächlich noch begrenzt ist; bei panoramatischen Anordnungen wie den*die Betrachter*in vollständig einschließenden Kuppelprojektionen, Caves oder per VR-Brillen rezipierten 360°-Videos oder -Filmen wird der Begriff der Emersion auch als Beschreibungskategorie des Visuellen problematisch; nicht umsonst werden letztere Technologien gängigerweise unter dem Begriff der Immersion verhandelt, vgl. z. B. Grau (2001; 2004).

84 Vgl. zur Verbindung zwischen der phänomenologischen Struktur des Tastsinns und dem generellen Phänomen der Reizadaptation näher Kap. 4.2.3.

85 Vgl. z. B. den Kommentar von User*in Bri zu o. g. Video von Heather Feather (Video [24]): »When she pauses for a while to build up anticipation, then makes a sound … Holy bat shit. Tingle central«.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

den, spielen die ASMRtists oft mit der Differenz zwischen einem hörbaren Entfernen vom Mikrofon und einer Bewegung im Raum, um dann relativ unvermittelt wieder nah am Ohr der Rezipient*innen akustisch aufzutauchen. Bei Videos, die als Trigger »Panning« oder »Ear to Ear« einsetzen, bewegen sich ASMRtists flüsternd, leise sprechend oder mit Gegenständen Geräusche erzeugend immer wieder zwischen den beiden Mikrofonen ihres binauralen Setups hin und her; Annäherung wird hier also als wechselseitige Stimulation erfahren.

Auch für die Kino- und Heimkinoerfahrung wird das Nachdenken über einen akustischen diegetischen Raum immer wichtiger. Während Chion 1990 noch darauf hinwies, dass es keinen dem Bildrahmen vergleichbaren, als Behälter der Töne wahrnehmbaren Raum des Filmtons gebe (vgl. ebd., 62), hat sich dieser Status des Klangraums von Filmen als nur schwach materialisiert im Verlauf besonders der jüngeren Geschichte des Filmtons stark geändert. Chion selbst sah in der Einführung von Dolby Surround 1975 und der nachfolgenden stetigen Verbesserung mehrkanaliger Raumklang-Systeme bereits einen ersten Schritt hin zur Ausbildung eines stärker als eigenständig wahrgenommenen Klangraums des Films, den er als »Superfeld« (*superchamp*) (ebd., 121) bezeichnet. Eine Betrachtung von ASMR-Videos und ihrer spezifischen Indienstnahme von 3D-Sound zur Erzeugung taktiler Wirkung legt nahe, auch bei in Kino und Heimkino rezipierten Spielfilmen die Frage nach der Berührung meines Körpers durch Sound nicht nur unter dem Gesichtspunkt von akustischen Überwältigungsästhetiken, schmerzhaften Lautstärken, vibrotaktil spürbaren Subwoofer-Sounds und angstauslösendem Infraschall – wie etwa bei Gaspar Noés Irréversible (Irreversibel, FRA 2002) – zu stellen, sondern ebenfalls gezielter nach akustisch suggerierten Annäherungen von Schallquellen durch den akustisch erzeugten Raum hindurch auf mich zu zu fragen.

Eindrücke eines graduell auf mich zuschreitenden, akustischen ›Angegangen-Werdens‹ können im Kino bereits auf einer technisch wenig voraussetzungsreichen Ebene durch den Einsatz eines hör- bzw. fühlbar ansteigenden Lautstärke- bzw. Schalldruckpegels entstehen, werden aber besonders eindrücklich durch all jene Verfahren vermittelt, die *objektorientiertes/-basiertes Audio* erzeugen. Diese können nicht nur einen überzeugenden dreidimensionalen Hörraum, sondern in diesem auch virtuelle und bewegliche Klangobjekte entstehen lassen. Hierzu gibt es verschiedene Techniken; zunächst die Wellenfeldsynthese oder Klangfeldsynthese, deren theoretische Grundlagen bereits in den 1980er Jahren an der TU Delft durch Berkhout et al. erforscht und erstmals 1988 vorgestellt wurden (vgl. Ahrens et al. 2008).[86] Die TU Berlin, die aktuell über das weltweit größte WFS-System verfügt, schreibt:

> In der Wellenfeldsynthese werden nicht, wie bei konventionellen, mehrkanaligen Wiedergabesystemen üblich, einfach Klänge über einen oder mehrere Lautsprecher abgestrahlt, sondern es wird das Feld der Schallwellen berechnet und generiert,

86 Die Technologie wurde zwischen 2001 und 2003 in dem europäischen Forschungsprojekt CARROUSO (»Creating, Assessing and Rendering in Real-time Of high-quality aUdio-viSual envirOments«) unter der Leitung des Fraunhofer-Instituts für Digitale Medientechnologie zur Marktreife entwickelt und unter dem Namen IOSONO von der Firma Barco vertrieben, s. https://www.idmt.fraunhofer.de/en/institute/projects-products/projects/carrouso.html (25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> das Klangquellen an bestimmten (oder sich bewegenden) Positionen im Raum ausprägen.[87]

Der erzeugte Klangraum ist nicht von einem Sweet Spot abhängig; die Lokalisation der virtuellen Klangobjekte unterliegt damit keiner ungewollten Verschiebung, wenn sich Hörer*innen im Raum bewegen, sodass sie sich entsprechend sogar um die virtuellen Klangobjekte herumbewegen können. Seit etwa Anfang des Jahrtausends wurden verschiedene WFS-Systeme, vor allem in öffentlichen Bereichen wie Vorführsälen von Kulturfestspielen, aber auch vereinzelt in Diskotheken sowie in einem Konzeptfahrzeug von Audi installiert (vgl. Curdt o. J., 9ff.). Objektorientierte Klangsysteme setzen sich auch im Kino- und Heimkinobereich durch – hier allerdings weniger Hardware-intensive Systeme, die nicht wie die WFS von einer engmaschigen horizontalen Kette von Lautsprechern an den Wänden des Wiedergaberaums abhängen, sondern sich dynamisch an Anlagen mit weniger Lautsprechern anpassen können. Dolby Atmos, das hier den Markt beherrscht,[88] funktioniert ebenso auf einer um zwei Overhead-Lautsprecher erweiterten 5.1-Anlage (also einer 5.1.2-Anlage) wie auf einer 24.1.10-Konfiguration. Der erste Einsatz von Dolby Atmos im Kino erfolgte im Juni 2012 im Dolby Theatre in Hollywood mit der Premiere von Pixars Brave (Merida – Legende der Highlands, USA 2012, Brenda Chapman und Mark Andrews); für den Heimkinobereich ist es seit 2014 erhältlich. Auch gibt es Kopfhörer-Implementierungen von Dolby Atmos für PC, Spielekonsolen und Smartphones, sodass Videos, Computerspiele, Filme und Serien auch bei Kopfhörernutzung mit objektbasiertem Audio rezipiert werden können.

Der über Dolby Atmos und DTS:X erzeugte Klangraum, der auch Bewegungen von Klangobjekten auf der Medianebene, also in der Vertikalen, darstellen kann, besteht aus einem Klangfundament oder Klangteppich, welcher Atmo und gegebenenfalls Musik enthält, sowie den diskreten Schallereignissen und Klangobjekten wie Dialogen und Geräuschen, die direkt im Raum zwischen den Zuschauer*innen platziert und bewegt werden können. Die Möglichkeit einer spezifischen Art taktiler Rezeptionswirkung, die sich aus einer akustisch nachvollziehbaren Annäherung hörbarer Objekte auf meinen Körper zu ergibt, auf die uns ASMR-Videos und ihre Diskursivierung durch Konsument*innen online hinweisen, ist somit zunehmend auch für die Analyse von Spielfilmen und Serien relevant. Wie oben problematisiert, erscheint der Begriff der Emersion als ›Heraustreten‹ hier schwierig – sind wir doch, was die akustische Ebene betrifft, beim Kinobesuch mit Dolby Atmos oder DTS:X ebenso wie bei der Rezeption von 3D-Sound-Filmen oder -Videos qua Kopfhörer vollständig im diegetischen Raum verortet. Um eine Art der akustischen Gestaltung, bei der mir die Bewegung eines durch Geräusche materialisierten Objektes oder Körpers auf mich zu vermittelt wird,

87 S. https://www.ak.tu-berlin.de/menue/research/projects/wellenfeldsynthese/ (30.03.2021).

88 Ende 2020 wurden über 6.000 Kinos mit Dolby Atmos weltweit und etwa 200 in Deutschland gezählt (vgl. Westphal 2020); das Angebot von Filmen und Serien mit Dolby Atmos auf Netflix und anderen VoD-Anbietern wie Disney+, Amazon Prime Video, Maxdome, HBO Max, Vudu und Apple iTunes wächst beständig. Als größten Konkurrenten gibt es das objektorientierte Audiosystem DTS:X, das hinsichtlich der Kombination von Soundbed und Tonobjekten sowie der Abwärtskompatibilität technisch ähnlich ist; daneben ist noch Auro-3D zu nennen, das kanalbasiert ist, aber eine Quasi-Objektorientierung über den »Auro-Panner« als objektorientiertes Mixing Tool erreicht.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

welches/r dadurch eine taktile Wirkung zeitigt, treffender zu bezeichnen, ist m. E. der alternative Begriff der *allativen* Taktilisierung brauchbar, abgeleitet vom Kasus des Allativs (von lat. *allatum*, dem zweiten Partizip von *affere* ›hintragen, hinbringen‹), der die Konnotation eines Übertretens oder Verlassens des diegetischen Raums umgeht.[89] Diese Bezeichnung kann als *akustische allative Taktilisierung* sowohl für die Beschreibung von taktilen Wirkungen objektbasierten Audios im Kino als auch zur Beschreibung kopfhörerstereofon vermittelter, taktiler Raumeffekte genutzt werden sowie als *visuelle allative Taktilisierung* auch in der Analyse visueller Näherungseffekte innerhalb solcher Bewegtbilddispositive Verwendung finden, in denen wir vollständig innerhalb des illusionierten Raums verortet sind.[90]

Ein Nachdenken über akustische allative Taktilisierung kann darüber hinaus als Anlass genommen werden, um verstärkt Fragen nach solchen taktilen Rezeptionswirkungen zu stellen, die sich spezifisch durch die Rezeption von Filmen oder Videos über Kopfhörer durch die verstärkte Verbreitung von portablen Screens und »›on-the-go‹ screening practices, ranging from the viewing of in-car and in-flight movies to the use of laptop computers and handheld video devices« (Everett 2012, 132) ergeben. Hier ist denkbar, dass es eine Taktilisierungswirkung allein durch den Kopfhörergebrauch gibt, die sich mit visuellen und akustischen Eindrücken des Films verbinden kann, da Kopfhörer auch akustische Artefakte produzieren, z. B. wenn man gegen Ohrstöpsel oder Kabel stößt oder in völlig stillen Momenten des Films durch den Abschluss des Ohrs plötzlich der eigene Herzschlag hörbar wird.[91] Auch kann der Stress der Antizipation gewaltvoller taktiler Effekte, etwa der Schockeffekte von Horrorfilmen, verstärkt erscheinen, wenn die Nutzung von Kopfhörern eine Unsicherheit darüber entstehen lässt, ob Töne wirklich aus dem filmischen Universum oder aus meiner realen Umgebung herrühren.[92]

---

89 Ebenfalls wird die Konnotation von Gefahr des in der englischsprachigen Literatur für sich nähernde Reizquellen gelegentlich verwendeten Adjektivs »looming« vermieden. Neurowissenschaftliche Studien an Primaten zeigen übrigens, dass visuelle oder akustische Informationen über ein sich näherndes, den Körper wahrscheinlich berührendes Objekt eine Erhöhung der taktilen Sensitivität und Verarbeitungsgeschwindigkeit sowie der intermodalen (visuo-taktilen) Integration bezogen auf diejenige Körperstelle, wo der Kontakt erwartet wird, zur Folge hat (vgl. Cléry et al. 2017). Eine filmanalytische Verwendung des Adjektivs »allativ« habe ich bislang ausschließlich bei Beil/Kühnel/Neuhaus (2012) gefunden; diese verwenden den Begriff zur Beschreibung einer Annäherungsbewegung der *Kamera* in Richtung diegetischer Objekte oder Figuren. Als Gegenbegriff für eine Entfernungsbewegung der Kamera nutzen sie »ablativ« (ebd., 99).

90 Während die Analyse von ASMR-Videos Hinweise für die Filmanalyse generieren kann, denken umgekehrt auch ASMR-Konsument*innen über mögliche Wirkungen von ASMR-Taktilisierungsstrategien auf der großen Leinwand nach; vgl. exemplarisch den Kommentar: »Watching this wondering what the effects of this on an Imax in 3d…. I would likely sleep for a week« von Shane Glassco unter dem Video [27]»Guided Meditation for Stress & Anxiety//ASMR Mindfulness Meditation« von Ozley ASMR (25.01.2023).

91 Was augenzwinkernd auch als ungewollter Rückverweis auf die Technikgeschichte der Kopfhörer gelesen werden könnte, die Jonathan Sterne (2001) bis zur Erfindung des medizinischen Stethoskops zurückzeichnet.

92 Dieser Effekt wird auch in Kommentaren zu ASMR-Videos genannt: »I'm watching this at 1:10 am and I can hear stuff moving in the vid's background, and I keep thinking it's in real life« (Kommentar von User Ddawg zu Video [24]). Everett (2012) verweist ebenfalls auf die möglichen Wechselwirkungen zwischen mobil über Kopfhörer rezipiertem Film und den Umgebungsqualitäten:

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

4.2.3 Wogen, Schwingen, Pulsieren: Rhythmische Taktilisierung

Während ich die Begriffe der emersiven und allativen Taktilisierung eher für die Beschreibung einzelner, auf mich übergreifender oder sich mir nähernder Elemente benutze, weisen ASMR-Videos häufig Wiederholungen auf, die diese zu ganzen Sequenzen rhythmisierter Emersionen oder Allationen verbinden, deren phänomenale Qualität sich damit von der Anmutung einzelner Berührungsgesten zur Anmutung eines ausgedehnten, hypnotisch bannenden Geschehens verschiebt.

Faszinieren und fixieren

Das Medium adressiert uns dabei nicht nur als berührbaren, taktil-sensiblen Körper, sondern als ergreifbar und fixierbar: »[T]o hold your attention and transfix you; this is what this video does«.[93] Mit einer ähnlichen Rhetorik schreibt Maurice Blanchot in dem philosophischen Fragment »Die wesentliche Einsamkeit« (1959), in dem er über Kunst, Autorschaft, Zeitwahrnehmung, Handlungsmacht und Hingabe nachdenkt, über die Faszination des Blicks durch »[d]as Bild«[94]:

> Was passiert aber, wenn das, was man sieht, wenngleich auf Distanz, zu berühren scheint, nach einem greift, Kontakt fordert, wenn die Weise des Sehens eine Art Berührung ist, wenn Sehen ein *Kontakt* auf Distanz ist? Wenn das, was gesehen wird, den Blick beherrscht, als ob der Blick ergriffen, berührt wäre, mit dem Schein in Kontakt gebracht? […]
> Die Teilung, die zunächst Möglichkeit des Sehens war, kommt im Innern des Blicks selbst als Unmöglichkeit zum Erstarren (Ders. 2010[1959], 106; Herv. i. Orig.).

Der Blick wird dabei zwar gebannt, aber nicht auf Bestimmtes fokussiert:

> Wer fasziniert ist, egal wer, von dem kann man sagen, dass er kein wirkliches Objekt wahrnimmt, keine wirkliche Gestalt, da das, was er sieht, nicht der Welt der Wirklich-

---

»Consider for a moment watching a horror flick on a laptop computer while camping deep in the woods on a dark summer's night. Because the viewing location would intensify the experience in distinct sensory ways (e.g., the surrounding darkness, the smell of the outdoors, a soft wind against the skin), the experience might end up feeling a little too ›real‹ for comfort. Furthermore, by using headphones, the spectator would effectively be limiting their ability to be aurally ›present‹ in the world immediately around them, making the experience more intense – and even dangerous« (ebd., 134f.).

93 Kommentar von EmpyreanLightASMR unter dem Video [28]»ASMR Let me Hypnotise you∼ Close Up Personal Attention« von SophieMichelle ASMR. Zu Parallelen zwischen ASMR und Hypnose sowie zu Spekulationen in der Community über die Rolle des laut Zelinka et al. (2014) auch für die Induktion hypnotischer Trancen wichtigen Bindungshormons Oxytocin vgl. Richard (2014a).

94 Wobei nicht klar wird, ob es Blanchot hier eher um ein ›Sehen‹ innerer Bilder wie Vorstellungsbilder oder Erinnerungsbilder geht – die vorangegangenen Abschnitte legen dies teilweise nahe – oder um realweltliche Anschauungen und ob seine Beschreibungen auch für medial fixierte Bilder gelten können. Blanchot sieht das Fasziniert-Sein letztlich mit dem Erleben einer absoluten Unpersönlichkeit und Einsamkeit gepaart, die für ihn auch den Zustand des Schreibens kennzeichnen. Ich zitiere ihn hier vor allem deshalb, weil seine Formulierungen einen Teil der spezifischen Erlebnisqualität des audiovisuellen Gebannt-Seins durch ASMR-Videos m. E. sprachlich treffen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> keit angehört, sondern dem unbestimmten Milieu der Faszination. Absolutes Milieu sozusagen. Die Distanz ist davon nicht ausgeschlossen, allerdings ist sie exorbitant, die unbegrenzte Tiefe hinter dem Bild, nicht lebbare Tiefe, nicht beherrschbar, absolut gegenwärtig, wenngleich nicht gegeben, wo sich die Gegenstände verlieren, wenn sie sich von ihrem Sinn entfernen, wenn sie in ihrem Bild zusammenstürzen. Dieses Milieu der Faszination, wo das, was gesehen wird, die Sicht ergreift, sie unendlich macht, wo der Blick in Licht erstarrt (ebd., 107).

Was Blanchot effektiv als Passivierung vor allem des Blicks (und der Deutung) beschreibt, aktualisiert sich in hypnotisch-faszinierenden ASMR-Videos als audiovisuell hervorgebrachte, taktil und ganzkörperlich erlebte Passivierung: Online geteilte Beschreibungen der Rezeptionswirkung berichten neben den »tingles« der ASMR-Erfahrung von tiefer Muskelentspannung und einem Schweregefühl des Körpers.[95] Lassen sich Rezipient*innen wirklich auf die Videos ein, kann auch eine signifikante Verlangsamung des Herzschlags gemessen werden (vgl. Poerio et al. 2018; Engelbregt et al. 2022). Nouvion spricht von einem »hypnotic physical stupor«, »a hypnotic state that both relaxes the body while also encouraging concentration« (Dies. 2015, 32), und sieht das lustvolle Genießen der audiovisuellen Reize als ›becoming a stupid body‹ im Sinne Shaviros: »Shaviro suggests the cinematic body's stupidity is extremely pleasurable, creating a passive bliss, ›indistinguishable from boredom‹ that revels in the stillness of an inert body« (ebd., 36).

Technisch-ästhetische Trancetechniken

Zu den Eindrücken des Wogens, Schwingens und Pulsierens, durch die die Videos ihre sedierende Monotonie generieren, tragen technisch-ästhetische Faktoren wie die im vorangegangenen Kapitel schon erwähnten Fokusschwankungen der Videos bei: Für die meisten ASMR-Videos werden die genutzten Kameras in einer Autofokus-Einstellung belassen, während die oft dunklen Beleuchtungsverhältnisse sowie vor allem die extremen Annäherungen ans Objektiv immer wieder zu Nachstellversuchen der Kamera und so zu teilweise starken Schärfeschwankungen führen, die die Bildobjekte periodisch zu immaterialisieren scheinen. Zusätzlich entstehen durch die automatischen Anpassungen anderer Parameter wie Weißabgleich und Blendenöffnung oft Helligkeits- und Farbschwankungen. Die Rhythmisierung dieses Effekts ergibt sich aus den von den ASMRtists vorgeführten, für sich genommen bereits schwingenden und monotonen Bewegungsmustern, die in vielen Videos ganz dezidiert solche Techniken der Augenfixation und Augenmuskelermüdung nutzen, die auch bei der therapeutischen Einleitung einer hypnotischen Trance angewandt werden (vgl. Yapco 2003, 258f.): Vor allem in denjenigen ASMR-Rollenspielen, die Situationen in Schlaflaboren oder medizinische Untersuchungen erzählen, lassen viele ASMRtists den*die Rezipient*in mit den Augen ihren Fingern, Lichtquellen oder Gegenständen wie Kristallen, Uhren oder Pendeln folgen, die sie vor dem Objektiv schwingen lassen.

95 Solche Beschreibungen lauten bspw.: »Body relaxes to the point of immobility« – Kommentar von Nicolas Schultz zum Video [29]»ASMR Hypnosis for Total Body Muscle Relaxation« von Massage-ASMR.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Auch wird die Anmutung eines rhythmischen Schwingens oft durch das ebenfalls bereits erwähnte akustische »Panning« bzw. »Ear to Ear« erzeugt, bei dem einerseits durch die sichtbare Hin- und Herbewegung des*der ASMRtist*in zwischen dem linken und rechten Mikrofon ein visuelles Schwingen entsteht, andererseits die hörbaren, wechselseitigen Annäherungen eine Art der rhythmischen bilateralen Stimulation erzeugen. Bilaterale Stimulation wiederum ist eine Technik, die in der Psychotherapie, vor allem als Teil der Behandlungsmethode EMDR (*Eye Movement Desensitization and Reprocessing*) in der Traumatherapie, bei der Behandlung von Angsterkrankungen und Schlafstörungen sowie in der Schmerztherapie eingesetzt wird (vgl. Grant/Threlfo 2002). Durch visuelle, akustische oder taktile Reize, die Patient*innen während der Therapie abwechselnd links und rechts auf die Augen, die Ohren oder die Hände gespielt werden, soll eine abwechselnde Stimulation der beiden Hirnhälften hervorgerufen werden, was in Bezug auf traumatische Ereignisse etwa bei der nachträglichen neuronalen Integration von Erinnerungsfragmenten und Verarbeitung von Emotionen helfen soll (vgl. Shapiro 2012[1999]). Das Ablenken der Aufmerksamkeit auf die letztlich inhaltsleeren Reize bei der gleichzeitigen, erneuten Durcharbeitung des traumatisierenden Erlebnisses soll entlastend wirken und eine Verbesserung der mit der Erinnerung einhergehenden emotionalen und körperlichen Missempfindungen bewirken.

In ASMR-Videos, die Rhythmisierung zur Taktilisierung einsetzen und dadurch hypnotische Strukturen erzeugen, finden sich neben lateralen Schwingungsbewegungen zwischen linkem und rechtem Bildrand oftmals auch Bewegungen des Ausdehnens und Zusammenziehens, vor allem in den »ASMR Hands Videos«. Diese sind meist nicht narrativ angelegt, sondern zeigen nur die Hände des*der ASMRtist*in, die direkt vor dem Objektiv eine Choreografie vorführen, bei der zur Erhöhung der hypnotischen Wirkung auch eine gewisse Symmetrie der fließenden Bewegungen wichtig zu sein scheint.[96] So werden zum Beispiel die mit den Handflächen aneinander gelegten Hände auf die Kamera zubewegt, um dann nah am Objektiv nach außen hin geöffnet und wieder geschlossen zu werden; es werden symmetrische Muster in die Luft gezeichnet oder die Seiten des Bildrahmens mit den Fingern nachgefahren. In einigen Videos werden zusätzlich Spiegel eingesetzt, die den Eindruck der Symmetrie weiter erhöhen. Vor allem bei solchen Bewegungen, die auf dem Grundmuster des Öffnens und Schließens beruhen, werden die Finger oft einzeln, sukzessive und möglichst grazil bewegt und ähneln einem sich öffnenden und schließenden Fächer. Eine Betonung der Fingerspitzen durch die Nagelgestaltung[97] oder durch kleine LEDs, die an den Fingerspitzen

96 Symmetrie wird oft in Kommentaren zu Videos als begünstigender Faktor des ASMR-Erlebens genannt; vgl. etwa den Kommentar von Amy's Scents and Songs zu dem Video [30]»ASMR back tracing with natural nails/oil massage (soft spoken)« der ASMRtistin emvy ASMR: »Thank you for switching her hair to the other side – for me, symmetry is so satisfying. Very gentle and soothing. Thanks for the tingles«. Symmetrie ist neben methodischer Monotonie beim Ausführen von Bewegungen und ›Pretend Play‹-Szenarien (s. hierzu Kap. 4.2.5) eins der Elemente, in denen sich ASMR-Content mit »Oddly Satisfying«-Content, aber auch mit »Trippy«-Content überschneidet.

97 So z. B. die in der Low-Key-Beleuchtung auffallenden, hellen French Manicure-Nagelspitzen in Video [31]»Hands« von QueenOfSerene ASMR.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

angebracht sind,[98] verstärken die Fächer- und Welleneffekte der zwanzig hervorgehobenen Elemente. Im Video »Hands Visual Relaxation« bewegt die ASMRtistin Maria ihre Hände über eine dunkle, spiegelnde Glastischplatte, die fast genau die Hälfte des Bildausschnitts einnimmt und das Geschehen verdoppelt.[99] Sie kommentiert: »You might feel like you're getting tricked at times of what is the real part of the video« (Video [33], TC 2:32).

Eindrücke eines Wogens oder einer Auf- und Abbewegung entstehen in vielen Videos auch über die Prosodie: Besonders die Rollenspiel-Videos basieren stark auf dem Trigger der *close personal attention*, die vermeintlich von dem*der ASMRtist*in auf den*die Rezipient*in gerichtet wird; hierzu gehört oft eine ›Befragung‹ nach unserem Befinden, unseren Vorlieben, nach etwaigen Krankheitssymptomen und Ähnlichem. Viele ASMRtists fragen in den Videos auch wiederholt nach, ob die folgende Handlung »okay« sei, oder begleiten ihre Ausführungen mit Sätzen wie »if you let me« oder »if you don't mind« oder Fragen wie »do you mind if I come a little bit closer?«, auf die meist eine kleine Pause folgt, in der vermeintlich die Zustimmung des Gegenübers eingeholt wird, was mit zu den Versicherungsstrategien der Videos gehört – etwas, das auch bei der Induktion von hypnotischen Trancen beachtet wird. Anschließend ›reagieren‹ die ASMRtists auf ›unsere Antwort‹; sie erwecken den Anschein, als spiegelten sie eine von uns erfolgte Reaktion und beantworten ihre Frage praktisch selbst. Dieses Spiel aus Frage und Antwort, steigender und fallender Stimme kreiert auch auf Ebene der Sprachmelodie ein ›einlullendes‹ Wogen und eine Rhythmizität qua Intermittierung.[100]

Zu der pulsierenden Qualität vieler ASMR-Videos trägt auf akustischer Ebene auch die Tatsache bei, dass es zu Überschneidungen zwischen ASMR- und *brainwave entrainment*-Content kommt. Dabei handelt es sich um Videos und Audiodateien aus dem Esoterik- und Alternativmedizinbereich, die bestimmte Frequenzen nutzen, um auf die Gehirnwellen einzuwirken, diese in die mit bestimmten Bewusstseinszuständen assoziierten Frequenzbereiche Delta, Theta, Alpha, Beta oder Gamma zu bringen und dadurch etwa Entspannung oder Konzentrationsfähigkeit herbeizuführen. Einige ASMR-Videos sind zu diesem Zweck mit isochronen Tönen, monauralen oder binauralen Beats unterlegt. Da ASMR-Videos häufig als Einschlafhilfe genutzt werden, wird vor allem auf ein Pulsieren in solchen Frequenzen abgezielt, die das Gehirn auf die dem Tiefschlaf zugeordneten Deltawellen einstimmen sollen. Während mit dem Begriff der isochronen Töne einfach Töne gemeint sind, die aufgrund einer regelmäßigen Schalldruckschwankung pulsieren, ist das Pulsieren bei monauralen und binauralen Beats eine Schwebung, ent-

98 S. z. B. Video [32]»ASMR There's a Light: Playing With Things That Illuminate The Night For Your Relaxation« von Heather Feather ASMR (Effekt ab etwa TC 01:00:10). Verbreitet ist auch die Benutzung von »Light Gloves«, die sonst auf Raves und Psy-Trance-Festivals die Tanzbewegungen optisch betonen.

99 Die Wichtigkeit der Symmetrie ist hier zusätzlich durch eine einrahmende Zeichenverwendung im Videotitel hervorgehoben, den Maria »(-(-(-Hands Visual Relaxation-)-)-)« schreibt.

100 Astrid Deuber-Mankowsky (2017) verweist auf die Etymologie des Wortes Spiel, das ursprünglich »nicht eine feste und abgegrenzte Kulturform [bezeichnet], sondern eine sich wiederholende, rhythmische Bewegung, die zugleich Bewegen ist und Bewegt-Werden«, »[e]ine leicht schwankende, ziellos schwebende Bewegung« (ebd., 99f.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

steht also durch die Überlagerung zweier leicht verschiedener Frequenzen. Chaieb et al. (2015) erklären den Unterschied zwischen monauralen und binauralen Beats so:

> Monaural beats are physical beats, which are objectively heard when the combination of two sine waves at neighboring frequencies (e.g., 400 and 440 Hz) are summated and presented to each ear at the same time resulting in an amplitude modulated (AM) signal. The beat corresponds to the difference between the two frequencies (in this case 40 Hz). Binaural beats are generated when the sine waves within a close range are presented to each ear separately. For example, when the 400 Hz tone is presented to the left ear and the 440 Hz tone to the right, a beat of 40 Hz is perceived, which appears subjectively to be located »inside« the head[101] (ebd., 2).

Isochrone Töne, monaurale und binaurale Beats[102] gehören damit zu der Liste der Eigenschaften, die ASMR-Videos eine wogende, schwankende, pulsierende Qualität verleihen, welche ich als taktilisierend verstehe.

Auch jenseits der hypnotisch wirkenden Rhythmisierung und des tastsinnlich-ganzkörperlich fühlbaren Entspannungseffekts unterhalten Bewegungen des Ausdehnens und Zusammenziehens, Annäherns und Entfernens, Öffnens und Schließens, Hin- und Her-Schwingens oder Pendelns, Aufleuchtens und Verdunkelns, Scharfziehens und Verschwimmens, Tönens und Verstummens, Anschwellens und Abschwellens – also sowohl visuell als auch akustisch wahrnehmbare periodische Bewegungs- und Veränderungsphänomene – phänomenal eine intrinsische Verbindung zur Taktilität. Denn sie verweisen auf die Notwendigkeit periodischer Wiederherstellung von Reizung, die zwar rein biologisch betrachtet *alle* Sinnesmodalitäten aufgrund der sensorischen Adaptation von Sinnesrezeptoren betrifft, bei der tastsinnlichen Wahrnehmung aber sehr viel eher bewusst und eindrücklicher erlebt wird als bei den anderen Sinnen und speziell der visuellen Wahrnehmung. Während es meist nicht lange dauert, bis wir etwa nach dem Anziehen die Kleidung nicht mehr bewusst auf der Haut spüren, weil die Dauerreizung schnell ausgeblendet wird, dauert es länger, sich an Gerüche oder anhaltende Hintergrundgeräusche zu gewöhnen. Beim Schmecken stellen wir den Reiz meist

101 In den meisten der wissenschaftlichen Publikationen zum Thema und im englischen Wikipedia-Artikel zu »Binaural Beats« findet sich die Angabe, dass eine Differenz von 40 Hz nicht überschritten werden sollte, da sonst keine binauralen Beats entstünden, sondern links und rechts zwei unterschiedliche Töne gehört würden; der deutsche Wikipedia-Eintrag gibt hier abweichend 30 Hz an.

102 Es fällt auf, dass viele der ASMR-Videos, die bei YouTube mit binauralen Beats werben, tatsächlich keine binauralen Beats wahrnehmbar machen, sondern stattdessen ein monaurales Pulsieren enthalten, das entsprechend auch bei Mono- und Lautsprecherausgabe wahrnehmbar ist. Warum kein echtes, erst in unserer Wahrnehmung über Kopfhörer entstehendes und im Kopf lokalisiertes *binaural-beat*-Pulsieren vermittelt wird, kann verschiedene Gründe haben. So werden die beiden Frequenzen, die zusammen die Schwebung erzeugen, oft mit weiteren Tonspuren kombiniert, die sphärische Töne und Musik enthalten, um die Gesamterfahrung angenehmer zu machen. Hier wäre es möglich, dass versehentlich solche Frequenzen hinzugefügt wurden, die bei einer der beiden für den binauralen Beat nötigen Frequenzen zu einer Phasenauslöschung führen. Auch wäre möglich, dass beim Mischen in der Audiosoftware vergessen wurde, ein »hard panning« einzustellen, was im jeweiligen Kanal zu ›Restfrequenzen‹ (*bleed* oder *spill*) der anderen Seite führt, wodurch der binaurale Beat praktisch unbeabsichtigt zu einem monauralen Beat wird.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

unwillkürlich neu her, indem wir das schmeckende Objekt instinktiv im Mund bewegen und damit neue Geschmacks- und Geruchspartikel freisetzen. Noch unbewusster geschieht die Erneuerung des Reizes beim Sehen: Wir führen im Normalfall unentwegt und unwillkürlich Blickabtastbewegungen durch, die der Bildstabilisation und der Auffrischung der Reizung dienen; permanente Mikrosakkaden verhindern das Auftreten einer Lokaladaptation. Bewusst wird dies erst bei willkürlicher Unterdrückung, wie bei den Versuchen zum Troxler-Effekt, bei denen man einen Punkt fixiert und feststellt, dass zuvor noch gesehene Objekte in der Peripherie nach kurzer Zeit vollständig aus der Wahrnehmung verschwinden (vgl. Martinez-Conde 2005). Eindrücke des Tastsinnessystems, bei denen man zur Wiederherstellung der Sensibilität nach Adaptation meist selbst merklich aktiv werden muss – etwa, wenn man lange unbewegt mit überschlagenen Beinen gesessen hat und die Kontaktfläche und die genaue Lokalisation des einen Beins auf dem anderen nicht mehr spürt, ohne sich erneut zu bewegen, oder wenn man eine Heizquelle nicht mehr spürt und an eine kältere Stelle des Körpers verlagert – sind phänomenal enger mit dem Körperwissen um Reizwiederherstellung verknüpft als andere; mit anderen Worten, in der alltäglichen sinnlichen Erfahrung unserer Lebenswelt merken wir öfter, dass taktile Eindrücke etwas sind, das immer wieder neu hergestellt werden muss, als uns dies bei den anderen Sinnen bewusst ist. Dies könnte einer der Gründe dafür sein, warum sich unter denjenigen visuellen und akustischen Strategien, die die Mitglieder der ASMR-Community an den Videos als taktil wirksam beschreiben, solche wie die hier beschriebenen, uns intermittierend angehenden Reizmuster befinden, die die leiblich bewusste Notwendigkeit kinetischer Wiederherstellung von Berührungswahrnehmung innerhalb ihrer Modalitäten nachahmen.

Periodizität und rhythmische Einschwingung

Damit emersive Reizmuster nicht nur einzelne taktile Eindrücke hervorrufen, sondern Rezipient*innen hypnotisch bannen, ist die Ausbildung einer Periodizität, eines Rhythmus zentral. Michael Lommel (2008), der Rhythmus als intermodale Kategorie beschreibt, insofern als er gleichermaßen über Visuelles, Akustisches und Taktiles aufgenommen werden kann,[103] verweist darauf, dass, wenn »Rhythmus die geordnete Wiederkehr eines gleichen Zustandes genannt werden kann«, sich »[d]ie schwer zu beantwortende Frage« ergibt, »bis zu welchem Grad die wiederkehrenden Zustände gleich sein müssen und bis zu welchem Grad sie ungleich sein können«, was »die Eingrenzung des Begriffsumfangs von ›Rhythmus‹« erschwere (ebd., 80). Rhythmen durchziehen, wie oben schon angeschnitten, mal mehr, mal weniger bewusst, alle Modalitäten der sinnlichen Wahrnehmung, sowohl der Welt wie auch des Eigenleibes. Eine gewisse Unregelmäßigkeit erzeugt dabei das Leben selbst. Die Rhythmen der Wahrnehmung –

103 Michel Chion beschreibt Rhythmus in ähnlicher Weise als »transsensoriell« oder »metasensoriell« (Ders. 2012[1990], 113). Daniel Stern benutzt sowohl die Begriffe »amodal« als auch »intermodal«, um die schon bei Säuglingen vorhandene Fähigkeit der sinnesübergreifenden Integration von Intensitäts- und Zeitmustern sowie Gestalteigenschaften zu bezeichnen, und schreibt: »So kann ein Rhythmus […] durch den Gesichts-, Hör-, Geruchs-, Tast- oder Geschmackssinn zum Ausdruck gebracht oder aus diesen Sinnen abstrahiert werden« (Ders. 2003[1985], 218). »Amodal« versteht er dabei mit Bezug auf Aristoteles' *sensus communis* als »primär« und »allen Sinnen gemeinsam« (ebd., 220).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

die Sakkaden der Augen; die »kurzen Scheibchen« von »zwei oder drei Sekunden«, nach denen unser Hören strukturiert ist (Chion 2012[1990], 22) – sind im Plessner'schen Sinne »regelmäßige Unregelmäßigkeiten« (zit. n. Lommel 2008, 81), durch die sich »die Rhythmik des Lebendigen« selbst auszeichnet (ebd.). Dazu kommen die Rhythmen des Blinzelns sowie die Lebensbewegungen des Leibes wie das Heben und Senken des Brustkorbs beim Atmen und der Rhythmus des Herzschlags.

Die Frage nach der Regelmäßigkeit oder Unregelmäßigkeit von Rhythmen kann die Art des Nachdenkens darüber, welche Arten von Tastsinnlichkeit ASMR-Videos generieren, strukturieren. Die leicht unregelmäßigen, Lebendigkeit bezeugenden Rhythmen scheinen dabei eine haptilisierende Funktion zu erfüllen; sie machen den Körper des*der ASMRtist*in scheinbar greifbar, bezeugen seine Nähe und Präsenz. Nicht nur das Atmen direkt ins Mikrofon ist ein beliebter Trigger; in vielen ASMR-Videos nehmen die ASMRtists auch über längere Strecken ihren Herzschlag auf. Rhythmus tritt hier also in einer materialisierenden Funktion auf, die sich in weitere Verfahren einreiht, welche sowohl die Körperlichkeit des*der ASMRtist*in betonen als auch die Authentizität des Videos als abseits der Strukturen kommerzieller Massenmedien privat produziertes Video beglaubigen.[104] Im *Steady-Health*-Forum erklärt bspw. ein*e User*in, der*die ASMR bei Vorlesungen erlebt:

> It seems to happen more when the person lecturing is somehow involving their body in the lecture, or their body becomes apparent, like when they sneeze, blow their nose, breathe loudly into a microphone, salivate, move around a lot etc. (Guest 8/28/09 6:14 AM).[105]

Entsprechend enthalten viele ASMR-Videos hörbare Atemgeräusche, aber auch die in der Community als »mouth sounds« und »thinking noises« getaggten Geräusche wie Schmatzen, Schlucken, Schnalzen, leises Pusten oder kaum hörbares Murmeln sowie Brüche in der Stimme, die beim *Soft Speaking* unweigerlich immer wieder vorkommen und die den Körper des*der ASMRtist*in nicht nur als präsenten, nah abgelauschten, sondern auch als echten, ungekünstelten, eigensinnigen Körper haptilisieren, der oft Geräusche produziert, die nicht vollständig zu kontrollieren sind und die etwa in Radiobeiträgen und anderen Produkten etablierter akustischer und AV-Medien gängigerweise dem Schnitt zum Opfer fallen würden. Das »Korn« oder die »Rauheit der Stimme«, die Roman Marek in *Understanding YouTube* (2013) metaphorisch von Roland Barthes übernimmt, um damit die Ästhetik von YouTube-Videos als eine »Ästhetik des Nicht-Perfekten« (ebd., 124) zu beschreiben, kann hier also ganz wörtlich genommen werden: In der Stimme des*der ASMRtist*in ist, wie in der des russischen Sängers bei Barthes,

104 Eine Einschätzung, wie stark das ASMR-Erleben davon abhängt, das jeweilige Video als nicht kommerzielles Produkt verstehen zu können, ist schwierig; viele *experiencer* berichten aber online, dass eine glaubwürdig altruistische Motivation der ASMRtists wichtig sei. Zu Beginn der Monetarisierung größerer ASMR-Kanäle waren häufiger auch Kommentare zu lesen, dass sich *experiencer* durch Produktwerbung oder Sponsorennennungen gestört fühlten, was mittlerweile größtenteils einem Verständnis für die Notwendigkeit der Entlohnung der Arbeitszeit und des Ausgleichs von Investitionsaufwand von Content-Creators gewichen ist.

105 S. www.steadyhealth.com/topics/weird-sensation-feels-good-part-2?page=4 (14.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

»etwas […] da, unüberhörbar und eigensinnig«, »was direkt der Körper […] ist«[106] und was sich mit den anderen Rhythmen des Lebendigen, den Atmern, Versprechern, Denkpausen, Herzschlägen, Verdauungs- und Bewegungsgeräuschen des Körpers[107] zu einer Evidenz des Ungeschnittenen und Authentischen verbindet. Die Videos performieren so eine selbstbestimmte Aufnahmepraxis und Ästhetik und haben zudem stärkere Ähnlichkeit zu realen Situationen zwischenmenschlicher Kopräsenz und Kommunikation, in denen parasprachliche ›Zwischenräume des Semantischen‹ auch nicht einfach übersprungen werden können.

Kann also einerseits eine Haptilisierungswirkung durch nicht-perfekte Rhythmen des lebenden Körpers beschrieben werden, die Authentizität und Präsenz vermitteln, geht es bei den Strategien der rhythmisierenden, hypnotischen Taktilisierung um etwas anderes – sie arbeiten daran, intermittierende Reize von gleicher Art anzuhäufen und zu Texturen aus regelmäßigen ›Taktschlägen‹[108] zu reihen, d. h. näher zur ursprünglichen Bedeutung von Rhythmus als »Fließen im Duktus der Regelmäßigkeit«, von griechisch »›rhein‹ (fließen)« (Lommel 2008, 80) zu bringen. Es geht um eine Berauschung durch verstetigende Ordnung, um ein apollinisch[109] gefärbtes »mellow high« (vgl. Kap. 1), das sich aus der Beruhigung durch Monotonisierung herschreibt, in der das Audiovisuelle mich verlässlich wieder und wieder angeht, an mir anbrandet, als ginge es darum, ein

106 Vollständig: »[E]twas, was direkt der Körper des Sängers ist, der in ein und derselben Bewegung aus der Tiefe der Hohlräume, Muskeln, Schleimhäute und Knorpel und aus der Tiefe der slawischen Sprache an das Ohr dringt, als spannte sich über das innere Fleisch des Vortragenden und über die von ihm gesungene Musik ein und dieselbe Haut.« Aus: *Die Rauheit der Stimme* (1972), zit. n. Marek (2013, 124).

107 Ein beliebter Trigger ist auch, Bewegungen des*der ASMRtist*in dadurch zu betonen, dass Kleidung aus hörbar knitternden und knisternden Stoffen getragen wird; die Videos sind meist unter dem Stichwort »crinkly shirts« zu finden.

108 Der musikalische Begriff des Takts kommt ebenso wie der Begriff der Taktilität von lat. *tactus* ›berührt, Berührung, Stoß‹.

109 Nietzsche, der die beiden aus der griechischen Antike entwickelten gegensätzlichen ästhetischen Prinzipien des Apollinischen und des Dionysischen dafür nutzt, *[d]ie Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* (1872) zu beschreiben, verweist darauf, dass es »genau genommen nur der Rhythmus« ist, der Musik apollinischen Charakter verleihen kann, da er ordnend auf die berauschende, mitreißende, Leidenschaft entfachende, »erschütternde Macht des Tons« einwirkt (vgl. Ders. 1980, 557). Die Tatsache, dass Umberto Eco in seiner *Geschichte der Schönheit* (2004, 57) den Rhythmus über die (potenziell bedrohliche, unharmonische) Unbegrenztheit des Fließens als eher dionysisch einordnet, obwohl er ebenfalls Nietzsche liest, zeigt m. E., dass durchaus beide Gestaltungsprinzipien, sowohl das apollinische Ordnen, Harmonisieren, klar Begrenzen und Gestalten als auch das dionysische Mitreißen, Vermischen und Verwirren eine Beziehung zum Rauschhaften entfalten können, ebenso wie beide dies mit einem Eindruck der Nähe (und der Taktilität) verbinden können. Entsprechend erreichen viele ASMR-Videos ihre berauschende und sedierende Wirkung darüber, dass sie – sichtbar vor allem in den sogenannten »ASMR-Tutorials« – sich um das methodische Ausführen kleinschrittiger, ordnender Prozessfolgen drehen, etwa das gewissenhafte Reinigen einer nach und nach auseinandergebauten Computertastatur. Vor allem solche Strukturen, die ASMR-Videos mit »Oddly Satisfying«-Content gemein haben, drehen sich oft um einen dieserart apollinischen Rausch.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Muster sinnlicher Eindrücke zu symbolisieren, wie es vielleicht einem frühkindlichen Schaukeln in der Wiege entspricht.[110] Lommel weist darauf hin,

> dass sich in jedem Film mehrere Rhythmen überlagern und verschränken. Filme sind polyrhythmisch. Es gibt einmal den Projektionsrhythmus (24 Bilder pro Sekunde), im Film selbst die Objektbewegungen im Bild, dann die Kamerabewegung und schließlich die Montage – um nur die wichtigsten Elemente der visuellen Ebene zu nennen (Ders. 2008, 84).[111]

Hier muss man zwar anmerken, dass uns der Projektionsrhythmus von Filmen in den meisten Fällen nicht gewahr wird, da in der Filmgeschichte schon früh Maßnahmen ergriffen wurden, um den auf ihn verweisenden Flicker zu eliminieren, vor allem durch zwei- oder mehrfach geteilte Umlaufblenden, die jedes gezeigte Einzelbild einmal oder mehrfach unterbrechen, um die zeitliche Auflösungsfähigkeit des menschlichen Auges zu übertreffen (vgl. Flückiger 2003, 30); die Dreiflügelblende etwa wurde bereit 1903 eingeführt (vgl. Musser 2018). Für die zudem auf Bildschirmen mit anderen Image-Refreshing-Systemen konsumierten ASMR-Videos ist dieser Rhythmus höchstens in Form der digitalen *Fingierung* eines sichtbaren Verweises auf ihn, bei Hinzufügung eines Flicker-Effekts, relevant.[112] Dennoch ist die generelle Überlegung fruchtbar, inwieweit die Videos auf eine taktile Erfahrung abzielen, die sich auch aus einer rhythmisch-synoptischen Komplexitätsreduktion ergibt: Wenn uns ASMRtists auffordern, unseren Atem an ihren anzugleichen, mit den Augen dem Hin- und Hergleiten ihrer Hände zu folgen, auf ihren Herzschlag zu hören oder auf ihre Stimme zu achten, die Mantra-ähnlich Entspannungsempfehlungen murmelt, und wenn dies in Videos geschieht, die meist bewusst auf jeden Schnitt und die meisten Kamerabewegungen verzichten, dann geht es auch um eine Synchronisation, um ein ordnendes Zusammenziehen einer Polyrhythmik, die sich aus den Rhythmen der Bewegtbilder, den Rhythmen meiner eigenen Wahrnehmung und Körpererfahrung und den Rhythmen des medial materialisierten und in nächste Nähe gebrachten, lebendigen Körpers des*der Anderen zusammensetzt – einer sinnlichen und intermodalen Polyrhythmik, die ansonsten durchaus irritierende Überlage-

110 Auch wenn sich hier Deleuze' und Guattaris Ausführungen zum Ritornell aufzudrängen scheinen, mit dem sich das Kind beruhigt, wenn es Angst verspürt, das aus rhythmisierten Konsonanten und Vokalen bestehen und eine Klangmauer bilden kann, »in der bestimmte Steine mitschwingen«, das (die Milieus) gegen das Chaos absichern kann, das den Raum ordnet und ein Zuhause schaffen kann (Deleuze/Guattari 1997[1980], 424; 427), nutze ich diesen Begriff hier nicht, da seine Bedeutung durch Deleuze' und Guattaris assoziativ-suggestiven Schreibstil, bei dem es weniger darum geht, »auf ein Thema ein[zu]gehen« als »zwischen möglichst vielen Gegenstände [sic] überraschende Zusammenhänge [zu] finden« (Jakobidze-Gitman 2014, 33), m. E. zu unkonkret bleibt.

111 Zusätzlich wären hier noch das Pacing von Szenen zu nennen – als Tempo, das sich aus dem Zusammenwirken von Objekt- oder Figurenbewegungen, aber auch akustischen Pulsen, der Länge der Einstellung und dem Timing, wann was passiert, ergibt (vgl. Pearlman 2009, 47) – sowie afilmisch-strukturelle Rhythmen, wenn etwa bei sehr langen Filmen Pausen eingeplant sind oder YouTube-Videos durch Werbeanzeigen unterbrochen werden, und narrativ-strukturelle Rhythmen, die sich z. B. aus Zwischentiteln beim Stummfilm ergeben oder aus zyklischen Erzählweisen.

112 Zur Taktilisierung durch eine Reihe von digitalen Nachbearbeitungen, die gesammelt oft als »Old Time Movie Effects« bezeichnet werden, vgl. Kap. 4.4.2.1.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

rungen und Dissonanzen erzeugen kann.[113] Dass die körperlich fühlbare Entspannung, die ASMR-Videos mit solchen Prozessen der taktil affizierenden, rhythmisierenden Einschwingung erzeugen, oft auch emotional wirksam ist und ASMR-Videos entsprechend oft als angstlösende und stimmungsaufhellende Selbsthilfemedien genutzt werden, entspricht den Beobachtungen zur Wirkung musikalischer Rhythmen, die Patrik Juslin mit dem Begriff des »Rhythmic Entrainment« als Teil seines achtteiligen BRECVEMA-Modells der Emotionsevokation qua Musik beschreibt:

> *Rhythmic entrainment* refers to a process whereby an emotion is evoked by a piece of music because a powerful, external rhythm in the music influences some internal bodily rhythm of the listener (e.g., heart rate), such that the latter rhythm adjusts toward and eventually ›locks in‹ to a common periodicity […]. The adjusted heart rate can then spread to other components of emotions, such as feelings, through ›proprioceptive feedback‹ (Ders. 2013, 241; Herv. i. Orig.).

Filmanalytische Überlegungen können von der Betrachtung der gleichzeitig taktil erfahrbaren wie auf hypnotische Weise sedierenden Rhythmizität von ASMR-Videos profitieren, insofern als hier ein bestimmtes Zusammenspiel von Rhythmus, hypnotischer Wirkung, verkörperter Filmwahrnehmung und Taktilität wirksam wird, das filmtheoretisch noch unterforscht ist. So wird Hypnose gängigerweise vor allem als okulares Phänomen verstanden, das von einem Blick – etwa dem Dr. Mabuses (Rudolf Klein-Rogge) in Dr. Mabuse, der Spieler (D 1922, Fritz Lang) – ausgehend die Zuschauer*innen ganz zum gefesselten, aber körperlosen Auge transformiert (vgl. Andriopoulos 2000, 110ff.). Filmische Hypnose als einen Effekt tastsinnlicher Reizmuster zu denken, erscheint wenig intuitiv vor dem Hintergrund einer Diskursgeschichte, deren seit etwa dem Ende des 19. Jahrhunderts vor allem im Überschneidungsbereich von Filmtheorie und Psychoanalyse entstehende Texte die hypnotische Kraft von Film mit Illudierung, Traum und der Betonung von Immaterialität und Schein zusammendenken.[114] Wohl gibt es schon früh

113 Astrid Deuber-Mankowsky, die dem Begriff des Spiels als Rhythmus des Hin- und Herbewegens über seine Bedeutung für die Bewegung der Experimentalisierung des Lebens in der Mitte des 19. Jahrhunderts den Status eines Mediums »zwischen Lebendigem und Technischem« (Dies. 2017, 101) zuspricht, schreibt: »Der Rhythmus verbindet das Moment des Mechanischen mit jenem des Lebendigen und wirkt als Scharnier zwischen Technischem und Lebendigem« (ebd.). Es verwundert also nicht, dass die Synchronisation verschiedener filmischer und menschlicher Perzeptions- und Expressionsrhythmen wiederum über eine Rhythmisierung hergestellt werden kann. Insofern als es in ASMR-Videos um die Erzeugung einer monotonisierenden Ordnung geht, könnte man auch in Anlehnung an Eisensteins Beschreibung der synchronisierenden Funktion der metrischen Montage sagen, dass es darum geht, die Reizmuster zu größerer Metrik zurückzuführen (Ders. 1988, 187: »Its [the metric montage's, S.K.] clarity joins the ›pulse-beat‹ of the film and the ›pulse-beat‹ of the audience ›in unison‹«).

114 Außerdem ist, wie Schweinitz (2010) zeigt, die Hypnose diskursgeschichtlich maßgeblich über Jean Epstein in der Filmwissenschaft vor allem mit Narration und Immersion zusammengedacht worden, und weniger mit dem ostentativen Stil, der das spektakelhafte und eher als körperlich affizierend verstandene Kino der Attraktion ausmachte: »Die Entwicklung vom ostentativen zum immersiven Kino wurde von zahlreichen Zeitgenossen (vom Moment der Herausbildung des immersiven Kinos an) mit der Hypnose-Metapher erfasst« (ebd., 459).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Verweise auf das Potenzial von Film, Sinneserfahrungen außerhalb des Audiovisuellen auszulösen, welche auch gelegentlich auf eine hypnotische Wirkung von Film zurückgeführt werden. So vergleicht etwa Hugo Münsterberg das Kino mit einem Hypnotiseur, der im Bewusstsein der Hypnotisand*innen unwiderstehliche, aber irreale Vorstellungen entstehen lässt und erwähnt, dass unter der »seltsamen Faszination« des Films sogar Halluzinationen in verschiedenen Sinnesmodalitäten wie Geruchs- und Tastsinneshalluzinationen auftreten können:

> Die *Intensität*, mit der die Lichtspiele von ihren Zuschauern *Besitz ergreifen* [*take hold of the audience*], kann nicht ohne starke soziale Wirkungen bleiben. Es ist sogar berichtet worden, daß sich Sinneshalluzinationen und Illusionen einschleichen. Insbesondere Neurastheniker neigen dazu, von den Bildern auf der Leinwand Tast-, Temperatur-, Geschmacks- oder Gehörempfindungen abzuleiten (zit. n. Andriopoulos 2000, 119f.; Herv. i. Orig.).

Während ein Zusammenhang von Hypnose, Bewegtbildern und Taktilität also nicht völlig unerwähnt bleibt, begründet sich die hypnotische Wirkung von Film bei Münsterberg und in anderen Texten, die Film als hypnotisches Medium benennen,[115] allerdings weniger durch bestimmte Orchestrierungen bestimmter filmischer Mittel, als vielmehr durch das Wesen von Film als montiertem Spiel aus Licht und Schatten *per se*, das seine eigene Echtheit suggerieren kann (und dies mit Figuren wie Dr. Mabuse und Caligari selbstreferenziell kommentiert; vgl. Andriopoulos 2000, 101ff.). Roland Barthes (1976[1975]) verweist immerhin darauf, dass neben der Rezeption in Form einer »imaginären und/oder ideologischen Hypnose« (ebd., 293) noch eine zweite, ambiente Art des Filmerlebens existiere, in der der Körper

> darauf lauert, zu fetischisieren – nicht das Bild, sondern genau, was darüber hinausgeht: das Korn des Tons, den Saal, das Schwarz, die obskure Masse der anderen Körper, die Lichtstrahlen, den Eingang, den Ausgang (ebd.).

Was ich anhand von ASMR-Videos als hypnotisch rhythmisierte Sequenzen aus monoton gereihten, emersiven und allativen Taktilisierungen beschrieben habe, verschiebt den Fokus von filmontologischen Überlegungen und Betrachtungen von Rezeptionsumgebung und Ambiente konkreter auf spezifische filmästhetische Muster sowie ihre Wirkung auf den fühlenden Körper, der durch die passivierende Wirkung gerade nicht zum reinen Auge wird, sondern dessen taktile Sensitivität als resonierende Membran vielmehr die Voraussetzung dafür ist, dass ein audiovisueller Rhythmus seine hypnotische Wirkung auf mich überhaupt entfalten und aufrechterhalten kann. Zudem kann der Blick auf ASMR-Videos als apollinisch berauschende, lichtreiz- und geräuschbasierte Phänomene des *Rhythmic Entrainment* im Sinne einer sedierenden Einschwingung der

115 Vgl. Gaupp (2002[1912]); Hellwig (2002[1914]); Prels (1926[1919]). Andriopoulos (2000) schreibt: »Die Wirkung des Films auf seine Zuschauer wird in zahlreichen Texten des frühen 20. Jahrhunderts mit den Begriffen der ›Suggestion‹ und ›Hypnose‹ dargestellt« (ebd., 121). Vgl. auch Barthes (1976[1975]) und Bellour/Bergstrom (1979).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

verschiedenen existenziellen Rhythmen von Film-, Figuren- und Zuschauer*innenkörper bestehende filmtheoretische Verhandlungen von Rhythmus ergänzen, die filmische Rhythmen zwar gängigerweise auf ihre somatische Wirkung hin befragen, aber oft als vor allem ergotropes, muskulär empfundenes Phänomen fokussieren, das aktiviert und kinästhetisch mitreißt,[116] und/oder sich vor allem auf eine Untersuchung der durch Montage erzeugten Rhythmen konzentrieren.[117] Eine Betrachtung der Bedeutung von Oberflächensensibilität bzw. von taktilen Rezeptionseindrücken für filmrhythmische Phänomene muss trotz der Popularisierung tastsinnlich verfahrender Filmanalysen als Desiderat gelten. Saige Walton schreibt treffend: »Amidst burgeoning of the haptic in contemporary film theory, the tactile sensitivity of bodies in space or the connection between film, touch and rhythm has yet to receive comparable attention« (Dies. 2018, 10).[118]

Jenseits muskulär-ergotroper Ansteckungsgeschehen gibt es, so zeigen ASMR-Videos, rhythmische Einschwingungen, die auf Eindrücken des größtenteils als kontrolliert erlebten, weil so narrativierten, Berührt-Werdens aufbauen und sich als sedierendes Spiel innerhalb bestimmter Versicherungsstrategien und somit innerhalb der Grenzen des audiovisuell Erwarteten, eben als »mellow high«, entfalten. Im Ansatz Jennifer Barkers gibt es zwar eine Sensibilität für rhythmische Resonanzprozesse zwischen Film und Zuschauer*innenkörper, da Barker den Filmkörper in drei Ebenen aufteilt – nämlich erstens die Oberfläche des Screens, zweitens die raumerschaffenden Kadrierungen, Kamera- und Figurenbewegungen und drittens die unsichtbaren ›Lebensrhythmen‹ des Films, worunter sie im Rückgriff auf Sobchack »the film's rush through a projector's gate and the ›breathing‹ of lenses« versteht (TE 3). Diese Ebenen des Filmkörpers sind ihrer

116 Dieser Fokus wird insbesondere bei den Arbeiten zu Musik- und Tanzfilmen deutlich, die prominente Gegenstände der filmtheoretischen Arbeiten zu Rhythmus darstellen, vgl. exemplarisch Landay (2012); Wood (2016); White (2017).

117 Eine Ausnahme stellt hier Davina Quinlivan dar, die in *The Place of Breath in Cinema* (2012) eine Motivgeschichte des Atmens diegetischer Körper mit der formalästhetischen Frage verschaltet, »how breathing is foregrounded in film« (ebd., 13), und dabei neben dem Schnitt auch weitere Mittel wie »composition, colour and camera movement« (ebd., 19) betrachtet. Wie Barker orientiert sie sich dabei letztlich an der Grundidee Sobchacks, den Körper des Films als ähnlich dem menschlichen Körper mit existenziellen Rhythmen ausgestattet zu verstehen (vgl. AE 207f.) Die filmische Erzeugung intersubjektiv ansteckender Körper, die Quinlivan also in dem eingegrenzten Bereich von »breath as a filmic, embodied gesture« (Dies. 2012, 20) untersucht, wird bei ihr dann eher indirekt mit Taktilität verbunden, indem sie Atem über einen Zwischenschritt mit Irigarays *Le temps du souffle* (1999) als taktile Liebkosung beschreibt (vgl. Quinlivan 2012, 27ff.).

118 Auch bei Marks bleibt Rhythmus unterthematisiert; sie erwähnt zwar kurz die »complex effects of rhythm on the body« (SF xvi) als eine Art des kinästhetischen Erlebens von Sound, insgesamt spielt aber Rhythmus weder für ihre Theorie haptischer Visualität noch für ihre Analysen eine Rolle. Emre Çağlayan verweist darauf, dass auch aus einer Sound-Studies-Perspektive insbesondere das Phänomen filmischer Langsamkeit sowie die Erzeugung filmischer Rhythmen durch Geräusche und Stille noch als unterforscht gelten müssen: »[c]ritical studies tend to favour vision in the analysis of films and frequently forget how a complete theory of cinema requires an in-depth consideration of sound. As Song Hwee Lim has recently noted, ›… even less discussed then, if at all, is the relationship between sound (or the lack thereof) and slowness/speed in cinema and how sound and silence contribute to our perception of the rhythm and pacing of a film‹« (Ders. 2018, 32).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Meinung nach erstens der menschlichen Haut, zweitens den Muskeln und drittens den Eingeweiden und deren jeweiligen Sensationen parallel zu setzen und kommunizieren mit diesen. Allerdings (und aufgrund dieser Einteilung) konzentriert sie ihre rhythmische Analyse auf viszerale Rezeptionseffekte, die durch »dys-appearances« (nach Drew Leder) der ›Lebensrhythmen‹ des Films entstehen, also etwa durch sichtbare Fehler im Filmtransport des Projektors. Obwohl sie dabei schreibt, die Eingeweide seien »awakened and summoned through the surface body's engagement with the shapes and textures of cinema« (TE 123f.), fehlt bei ihr letztlich eine Betrachtung der Entstehung bedeutsamer Rhythmen über Eindrücke des taktilen Berührt-Werdens durch das Audiovisuelle; lediglich so etwas wie haptische Provokationen durch Texturen in den Filmen der Quay Brothers kommen vor, die in ihrer Argumentation allerdings auch nur indirekt mit einer rhythmischen Rezeptionswirkung verbunden werden.[119]

Darüber hinaus legt das Phänomen rhythmischer Taktilisierung in ASMR-Videos nahe, auch umgekehrt die Möglichkeit taktiler Affizierung als *Effekt* audiovisueller Rhythmisierungsprozesse in Betracht zu ziehen: Wenn sich in ASMR-Videos rhythmische Emersionen und Allationen, direkte Adressierung und das Ausstellen von *close personal attention* sowie das Körpererleben des*der Rezipient*in betreffende Anleitungen, etwa zur progressiven Muskelentspannung oder zur Synchronisation der Atmung zwischen ASMRtist*in und Rezipient*in, zu einem beruhigenden Gesamtkonzept verbinden, das von Rezipient*innen insgesamt als hypnotisch-einschwingende, taktile Affizierung erlebbar wird, lassen sich an ASMR-Videos als Gegenstand analytische Sensibilitäten ausbilden, die auch für die tastsinnliche Analyse solcher Filme fruchtbar

119 Affizierungen der Hautoberfläche und das Spüren von Rhythmen, welches in Barkers Empfinden teilweise muskulär, aber vor allem viszeral geschieht, scheinen in ihrem Denkschema tatsächlich durch die Pole der Aktivität und Passivität unterschieden zu werden: So grenzt sie viszerale Empfindungen von oberflächensensiblen Empfindungen ab, indem sie erstere als »less volitional« bezeichnet (TE 123). Viszerale Sensationen stünden denjenigen »dimensions of the body that we *do* notice and control (like skin and muscles)« gegenüber (TE 130; m. Herv.) – was nahelegt, dass das, was sie in ihrem Buch austauschbar mit »tactile« und »haptic« benennt, tatsächlich insgesamt eher das haptische, aktive Tasten meint. Dass sie weder zwischen Flächenhaptik und Raumhaptik noch zwischen taktil und haptisch differenziert und auch die Ambivalenz in ihrem von Marks übernommenen Haptikbegriff nicht reflektiert, führt in ihrem Schreiben dann auch immer wieder zu Passagen, in denen sie phänomenale Differenzen verschiedener Filmästhetiken bemerkt, diese aber quantitativ statt qualitativ erklärt. So schreibt sie über die Raumerzeugung durch simulierte Kamerafahrten in den betrachteten Stop-Motion-Animationsfilmen gegenüber der Ästhetik körnigen, frühen Films: »Although it could easily be argued that early cinema has a haptic quality to it because of the flatness and graininess of the images, stop-motion animation *even more so* is a haptic art form, one that addresses itself first and foremost to the fingertips, provoking our desire to touch, caress, squeeze and scrape the images before us« (TE 137; m. Herv.). Dabei soll uns die als relativ abgehackt wahrgenommene Bewegtheit der Stop-Motion-Animationen »through the fingertips« (ebd.) auf unsere eigenen, innerkörperlichen Lebensrhythmen hinweisen. M. E. beobachtet sie zwei verschiedene Phänomene – eine Art der simulierten Kamerabewegung durch den Raum in Form eines sichtbar nicht-menschlichen Wahrnehmungsbewegungsverhaltens und eine starke volumenhaptische Präsenz seiner diegetischen Elemente (die bei Puppenfilmen mit starker Nähe der Kamera zu Miniaturen ohnehin häufig ist) – und nimmt für diese einen Kausalzusammenhang an, der dann eine viszeral-rhythmische Rezeptionswirkung (im Modus einer körperlichen Abgleichung) begründen soll.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

gemacht werden können, die ähnliche ästhetische Qualitäten aufweisen. Einer dieser in der Community als »ASMRish movies«[120] gehandelten Filme ist ein Film über körperliche Behinderung und Immobilisierung: Die Filmbiografie Le Scaphandre et le Papillon (Schmetterling und Taucherglocke, FR/USA 2007, Julian Schnabel), die auf dem gleichnamigen autobiografischen Roman des französischen *ELLE*-Chefredakteurs Jean-Dominique Bauby basiert, erzählt die 15 Monate zwischen einem Schlaganfall, den Bauby im Dezember 1995 erleidet, und seinem Tod im März 1997. Der Film wurde vor allem für die von der Kritik gefeierte, expressive Kameraarbeit Janusz Kamińskis und die originellen technisch-ästhetischen Mittel bekannt, mithilfe derer die Zuschauer*innen in das Erleben Baubys (Mathieu Amalric) hineinversetzt werden, der durch den Schlaganfall das seltene Locked-in-Syndrom erleidet und nahezu vollständig gelähmt ist. Le Scaphandre et le Papillon weist tatsächlich viele ähnliche ästhetische Elemente und Strategien wie die hier besprochenen ASMR-Videos auf, bei denen die relative Immobilität der für den*die Rezipient*in einstehenden Kamera mit zu einem taktil-beruhigenden Gesamtkonzept des virtuellen Umsorgt-Werdens[121] beiträgt. Der Film stellt deshalb einen Gegenstand dar, an dem sehr gut deutlich gemacht werden kann, was eine durch die Beschäftigung mit dem Phänomen ASMR-Video eröffnete Sensibilität für den Zusammenhang von tastsinnlicher Wahrnehmung, Passivierung, Rhythmus und De-/Synchronisierungsprozessen, aber auch für andere, im Weiteren noch zu beschreibende ›ASMR-Ästhetiken‹ der bisherigen filmanalytischen Betrachtung des Films produktiv hinzufügen kann. Im Folgenden werde ich zunächst weitere ästhetische Merkmale und Muster von ASMR-Videos beschreiben und in den Kapiteln 4.3 und 4.4 dann darlegen, welche Begriffe ich für die Bezeichnung verschiedener Ausprägungen filmischer Tastsinnlichkeit als ästhetisch-aisthetische Phänomene verwenden möchte. Ist mein Sprechen über Film dieserart begrifflich vereindeutigt, werde ich meine Art des Erlebens des Films, die ich als Hervorbringung des in Kapitel 1 dargestellten transformativen, produktiven Zusammenspiels meiner persönlichen Wahrnehmungsdispositionen mit meiner Beschäftigung mit ASMR-Ästhetiken sowie mit den bestehenden filmtheoretischen Beschreibungen tastsinnlichen Filmerlebens verstehe, entlang einer Analyse des Films in Kapitel 4.5 veranschaulichen.

4.2.4 Prasseln, Flimmern, Rauschen: Filmophane Flächen

Während ASMR-Videos ihre Rezipient*innen also u. a. dadurch taktil angehen, ergreifen und hypnotisch in Bann halten können, dass sie mit den oben beschriebenen Mustern des Wogens, Schwingens und Pulsierens Techniken zur Induktion hypnotischer Trancen kopieren, die mit Versicherung, Wahrnehmungslenkung, Wiederholung, Rhythmisierung, Symmetrisierung, Monotonisierung und *Rhythmic Entrainment* arbeiten, kann

120 So wird der im Folgenden beschriebene Film etwa im Thread »[Meta]ASMRish movies« unter https://www.reddit.com/r/asmr/comments/1lvspm/meta_asmrish_movies/ (25.01.2023) genannt und steht in einer mit »ASMR« überschriebenen Filmliste auf der Plattform Letterboxd an zweiter Stelle, s. https://app5.letterboxd.com/newagethriller/list/asmr/ (26.07.2021).

121 Da die Performanz von *close personal attention* so oft Teil von ASMR-Videos ist, vermuten evolutionspsychologische Erklärungsansätze in ASMR eine parasoziale, kulturell sublimierte Form des Groomings; vgl. Poerio et al. (2018); Lochte et al. (2018); Richard (2014b).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

man auch einige der im Folgenden zu beschreibenden, technisch-ästhetischen Strategien der Vertastsinnlichung zunächst mit Techniken der Hypnoseinduktion engführen, allerdings anderen: Die sogenannten Überlastungstechniken, von Yapco (2003) zu den Konfusionstechniken gezählt (vgl. ebd., 282), erreichen die Ermüdung des*der Hypnotisand*in durch Überforderung. Kognitive Konfusion wird etwa durch komplizierte Kettensätze erreicht, denen der*die Hypnotisand*in inhaltlich nicht folgen kann und infolgedessen abdriftet, sensorische Überlastung durch eine Multiplikation der dargebotenen Reize, oft kombiniert mit der Aufforderung, sich auf überfordernd viele davon zu konzentrieren.

ASMR-Videos haben selten semantisch komplexe Inhalte, arbeiten aber gelegentlich mit sensorischer Überforderung. So hat sich bspw. seit etwa 2012 das Genre »Fast ASMR« entwickelt, in dem zunächst bekannte Trigger wie Tapping, Mouth Clicking oder Lichtimpulse einfach sehr viel schneller vorgeführt wurden, aber zunehmend Reize auch vervielfältigt und auf mehreren Ebenen gleichzeitig präsentiert werden. Hierzu setzen Fast-ASMR-Videos häufig die schon in früheren ASMR-Videoarten oft benutzten *layered sounds* ein. Dabei werden mehrere Tonspuren mit Geräuschen, stimmlosen und stimmhaften Sprachaufnahmen, Tönen und teilweise auch sphärischer Musik zu verwirrenden, polyphonen Klangteppichen kombiniert, die als überladenes, texturiertes, aber nicht mehr kontrolliert analytisch wahrnehmbares Klanggemisch auf den*die Rezipient*in einprasseln.[122] Seit etwa 2020 finden sich in vielen ASMR-Videoarten außerdem zunehmend akustisch raumgestaltende Bearbeitungen wie Reverb- und Delay-Effekte, die auf Sprache und Geräusche angewendet werden, um diese texturiert-sphärisch auszubreiten. Auch auf der Bildebene lassen sich technisch-ästhetische Mittel beobachten, die eine Verdichtung des Bildraums bis hin zur Anmutung eines visuellen Prasselns oder Flimmerns erzeugen, insbesondere in denjenigen Videos, die sogenannte »Trippy ASMR«-Erfahrungen anbieten. Ebenso wie auf der akustischen Ebene lassen sich auch hier grob zwei Strategien unterscheiden, einerseits die simple *Beschleunigung visueller Rhythmen*[123], andererseits *illative Auffächerungen* – d. h. Bildschich-

122 Semantische Überforderungen durch Kettensätze finden sich ebenfalls, diese allerdings vor allem in Fast-ASMR-*Rollenspielen*, in denen etwa in rasender Geschwindigkeit ein »medical exam« an dem*der Rezipient*in durchgeführt wird, bei dem Fragen, Handlungsanweisungen, diagnostische Einschätzungen und Informationen zu Symptomatiken extrem schnell gesprochen werden und etwaige Lücken im Sprachfluss zusätzlich durch mehrere Wiederholungen einzelner Worte gefüllt werden (bspw.: »Look at my finger, look at it, look at it, now is my other hand wiggling? Is it? Is it? Do you see it, do you see it, it? Keep looking at my finger, don't lose focus, focus«). Insofern als hier die Rhythmizität und Materialität der Sprache immer mehr vor ihren semantischen Gehalt tritt, nutzt diese Art des Sprechens in Fast-ASMR-Videos die von Theodor Meyer beschriebene Eigenschaft von Sprache, dass ihre besondere Sinnlichkeit gerade in ihrem »rasch vorüber rauschende[n] Klang« (Ders. 1990, 60) liege, »gerade in der rauschenden oder rauschhaften Raschheit ihres Vollzugs« (Plass 2006, 145). S. auch Barthes (2006[1984], 89f.) zur Lust am Rauschen gesprochener Sprache, zur Utopie eines »immense[n] lautliche[n] Geflecht[s]«, das den »semantische[n] Apparat irrealisiert«, und zur »halluzinierten Wahrnehmung« von multipel überlagerten (in seinem Beispiel zusätzlich fremdsprachlichen) Äußerungen. Zu verschiedenen Arten des Rauschens der Sprache vgl. auch Seel (2003[2000], 241).

123 Nutzen die in Kap. 4.2.3 beschriebenen ASMR-Videos also eher langsam schwingende Rhythmen, geht es bei den hier beschriebenen Videos um das, was – zumindest für die Bildebene und zumin-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

tungen durch Compositing, Überblendungen, Filter und Partikeleffekte – und *laterale*[124] *Vervielfältigungen* durch postproduzierte »Visual-Echo«-Effekte und Split Screens.

Die fünfteilige Videoserie »WARNING! This ASMR Will Get You HIGH« der ASMRtistin Olivia Kissper etwa besteht aus Rollenspielen, in denen medizinische Versuchs- oder Untersuchungsszenarien erzählt werden und in deren Verlauf dem*der Rezipient*in jeweils ›eine Droge verabreicht‹ wird, nach deren ›Einnahme‹ sich die Ton- und die Bildebene progressiv aufzufächern, auszuufern, ins Schwanken zu geraten, zu morphen, einen Eigensinn zu entwickeln und für andere ›Wirklichkeitsebenen‹ durchlässig zu werden scheinen. So wird die Verabreichung der Droge etwa mit einem klickenden Mouth-Sound unterlegt, der kurz darauf leicht verzerrt und mit einem Delay-Effekt vervielfältigt wird, welcher auch auf Olivias Stimme übergreift, auf die ein Telephone-Filter[125] angewendet wird, während sich die Animation eines Fluges durch einen Tunnel aus Polygonen halbtransparent wie blaues Glas über das Bild legt und passende Prisma-Effekte die Umrisse der Gegenstände des Hintergrundes und von Olivias Körper verzerren und changierende Unschärfen erzeugen.[126] Zusätzlich ist die Effekt-Kette so eingestellt, dass das Ursprungssignal (technisch das ›dry signal‹) nahezu vollständig erhalten bleibt und erst im Delay alle Filter-Effekte auftauchen. D. h. ihre einzelnen Worte klingen zwar durch einen Reverb hallig, aber noch relativ nah an ›normaler‹ Sprache, während die verzerrten Echos dem Filmkörper akustisch einen geisterhaften Eigenleib zu verleihen scheinen, der sich vervielfältigend, technisch-flüsternd ins Geschehen hineinzustehlen beginnt. Weitere Verwirrung wird dadurch gestiftet, dass das kopfhörerstereofon zu rezipierende Video beim Einsetzen der psychedelischen Phase die Stereoabmischung auf eine Weise nutzt, bei der nach keiner erkennbaren Logik Geräusche und Stimme mal nah am rechten, mal nah am linken Ohr erscheinen und kaum noch zur visuellen Verortung ihrer Quellen passen (technisch gesprochen durch randomisiertes FX-Panning). Nach weiteren Verabreichungen der Droge kommen noch Hologramme und Welleneffekte hinzu, bis das Video schließlich in einem ›Trip‹ kulminiert, in dem verschiedene, größtenteils computergenerierte Sequenzen wie Wurmloch- und Sternennebel-Flüge sowie Gitternetzmodelle, aber auch durch Split Screen erzeugte serielle Oberflächen aus Realfilmaufnahmen ineinander überblendet werden, während auf der Audioebene Olivias Stimme mit Delay-Effekt sowie tiefe Drone Sounds, Collagen aus Knister- und Klickgeräuschen und sphärische Klänge eine dichte Textur bilden.

---

dest teilweise – mit Michel Chions Begriff der »visuellen Mikrorhythmen« beschreibbar ist. Chion schreibt: »Als visuelle Mikrorhythmen bezeichne ich rapide Bewegungen auf der Bildoberfläche, verursacht durch Dinge wie Rauchwolken, Regen, Schneeflocken, Wellenbewegungen einer geriffelten Seeoberfläche, Dünen usw. – sogar der schwarmgleiche Moment von fotografischer Körnung selbst, wenn sie sichtbar wird. Diese Phänomene erzeugen schnelle und fließende rhythmische Werte, die in sich eine vibrierende, zitternd-inhärente Beziehung zur Zeit im Bild selbst enthalten« (Ders. 2012[1990], 24). Zur Möglichkeit einer »Verdichtung des Rhythmus zum Pulsieren auf der Leinwand« auch durch (in den meisten ASMR-Videos allerdings vermiedene) schnelle *Montage* s. auch Paech 1994, 58.

124 Ich nutze dies als kürzere Bezeichnung für »parallel zur Bildfläche«.

125 Bei diesem werden durch einen Low-cut-Filter die tiefen Frequenzen herausgenommen und hauptsächlich die Mitten und einige Höhen durchgelassen.

126 S. Video [34] (25.01.2023; Effekte ab TC 10:05).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Andere Trippy-ASMR-Videos verzichten auf einen langsamen und narrativ vorbereiteten Aufbau dieser Schichtungsästhetik. So kombiniert etwa das Video »High ASMR | Psychedelic Experience | Hypnotic Trance Visuals Tingles Trigger« der ASMRtistin MaCita ASMR[127] direkt von Anfang an sowohl verschiedene Tonspuren, auf denen sie hauchig-flüsternd von einer Reise nach Zentralamerika berichtet, mit einem sphärischen Soundbett und einzelnen, akustischen Geräuschdetails wie etwa dem Rascheln von Teeblättern, die sie prasselnd in eine Bambusschale fallen lässt, als auch mehrere Bildebenen: Ihr Gesicht in Talking-Head-Einstellung, wechselnde Landschaftsansichten, eine in Zeitlupe pendelnde Taschenuhr sowie animierte, kaleidoskopische Psychedelic-Art-Sequenzen und Flüge durch CGI-Wurmlöcher werden in wechselnden Transparenzen miteinander überblendet, teilweise kommen noch Flicker-Filter und Partikeleffekte hinzu.

Die ASMRtistin SkepticalPickle ASMR, deren Video »Trippy ASMR – 8d, insane visuals, delay, whispering, ambience shifts« (s. Video [14]) allein in den ersten drei Wochen nach Upload mehr als tausend begeisterte Kommentare erhielt, kombiniert eine fast außerweltlich klingende Audiocollage aus verschiedensten bearbeiteten MKH (Materialisierenden Klang-Hinweisen) und Mouth Sounds[128] mit visueller Ebenenvervielfältigung, die sie mit einem Chroma Keying ihrer Fingernägel und ihres Make-ups erreicht: Die erste Hälfte des Videos über sieht man sie in der Nahaufnahme direkt zur Kamera ausgerichtet und nah am Objektiv gestikulieren. Der Hintergrund ist defokussiert und auch aufgrund der sehr dunklen Beleuchtungsverhältnisse mit viel Diffusion des wenigen Lichts kaum auszumachen; es handelt sich aber offensichtlich um einen gemusterten Rückvorhang, auf dem kleine, abwechselnd aufglühende Lichtquellen angebracht sind. Zusätzlich befinden sich dort ebenso wie auf ihrem Gesicht Flecken und Muster von als Chroma Key fungierender, ursprünglich wohl neongrüner Farbe; ihre Fingernägel sind ebenfalls damit markiert. Der Schärfentiefe-Bereich des Videos ist extrem limitiert, und während ein durchgehend wild eingesetzter *rack focus* abwechselnd ihr Gesicht und ihre Hände scharf zieht und wieder in starker Unschärfe aufgehen lässt, sind in den Chroma-Key-Bereichen CGI-Sequenzen eingefügt, in denen eine »virtual camera« (Denson 2016, 198) illativ mal durch Neontunnel, mal durch farbgesättigte, surreale Landschaften gleitet. Stellenweise tauchen zusätzlich etwas farbschwächere, visuelle Echos dieser Landschaften ähnlich einem Halo um ihren Kopf herum auf und umspülen diesen in kurzen, schnell wieder verebbenden Wellen oder blitzen als Partikeleffekte, mit TV-Static-Noise unterlegt, in ihrem Haar auf; ab etwa der zweiten Hälfte des Videos nutzt sie als laterale Auffächerungen außerdem eine Kaleidoskoplinse (TC 17:39) und einen Visual-Echo-Effekt, der ihre Finger und vor dem Objektiv bewegte Pen Lights vervielfacht (TC 28:40). Das Gemisch aus diversen Verfahren der Aufmerksamkeitslenkung

127 S. Video [35] (25.01.2023).

128 Dabei ist ebenfalls ein sehr auffälliges, nicht zum Bild passendes Stereo-Panning, und zwar der gesamten Audiocollage, eingestellt, die sich in der Rezeption zwischen linkem und rechtem Kopfhörer hin und her bewegt und zusätzlich pumpende Bässe enthält – Effekte, die sicherstellen, dass auch die in Kap. 4.2.3 erwähnten Techniken des Wogens, Schwingens und Pulsierens für eine möglichst starke hypnotische Wirkung auf den*die Rezipient*in mit in Dienst genommen werden.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

– den starken Schärfeverlagerungen, den kurz auftauchenden Partikeleffekten, zusätzlichen Jump-Cuts, den Sogeffekten der CGI-›movie rides‹, die immer wieder Fenster in den diegetischen Raum zu reißen und den*die Zuschauer*in in einen dahinterliegenden Bildraum zu ziehen scheinen, sowie der wandernden Soundcollage – ergibt einen technisch-organisch hyperlebendigen, dicht texturierten Bild- und Klangraum, in dem die visuelle und auditive Ausrichtung des*der Rezipient*in *zum* Geschehen zum Spielball *des* Geschehens geworden ist. Der eigentümlich faszinierte Zuschauer*innenleib wird zum schlingernden, haptisch ergriffenen, hin- und hergeschobenen, haltlos gehaltenen Objekt des Reizgemisches.[129] Der Versuch einer diegetisch haptischen – Körper, Umrisse, Verortungen und Texturen im Bildraum erfassenden und mich ihnen zuwendenden – Wahrnehmung meinerseits wird ermüdet und eine Art des Wahrnehmens nahegelegt, die das Video zunehmend nicht als Schichtungen illusionierter Räume und darin befindlicher Elemente, sondern als audiovisuelle Textur mit eigenem Spektakelwert erlebt.

Die chaotische Belebung des Bildraums durch illative und laterale Vervielfachungen als technisch-ästhetische Wucherungen produziert letztlich eine ›Haut‹ des Videos, die als tönende, leuchtende, blitzende, Farbtemperaturen und Bewegungseindrücke vermittelnde Oberfläche meinem Körper gegenübersteht, sich in der Breite an ihn richtet und ihn ganzkörperlich hypnotisch fasziniert, weswegen ich die hier beschriebene ästhetisch-aisthetische Verbindung als eine der *filmophanen Tastsinnlichkeit* beschreiben würde. Nach Souriau (1997[1951]) ist das Filmophanische »[a]lles, was sich während der audiovisuellen Projektion des Films ereignet« (ebd., 157). Das »leinwandliche Bild« als »alle Licht- und Schattenspiele, Anordnungen, Formen und Bewegungen, welche auf der Leinwand während der Projektion beobachtet werden« (ebd.) ist dabei ein spezifischer Teil des Filmophanischen. Daran angelehnt benutze ich den Begriff des Filmophanen zur Bezeichnung der Gesamtheit all derjenigen Eindrücke, die einen definierten Abschnitt Film (also eine Sequenz, Szene oder Einstellung) primär in seiner Eigenschaft als Licht-, Farb-, Bewegungs- und Schallereignis körperlich erlebbar machen. Eine Konzentration auf das Filmophane bedeutet eine Rezeptionserfahrung, die das Filmbild zuallererst in seiner physikalischen Erscheinungsform wahrnimmt (im Gegensatz zu einer auf den narrativen Gehalt einer Szene oder auf die technisch-ästhetische Gemachtheit des Films fokussierten Wahrnehmungsweise).[130] Ich verstehe filmophan dabei – wörtlicher als Souriau das Filmophanische – als ›wie ein Häutchen wirkend‹: In der Ausrichtung auf die Physikalität der filmischen Reize entsteht oft die Anmutung einer (leuchtenden, farbigen, tönenden) Oberfläche. Das Erleben filmophaner Tastsinnlichkeit bedeutet, sich auf diese als eigenwertiges audiovisuelles Faszinosum in seiner körperlichen Wirkmächtigkeit einzulassen.

---

129 Vgl. insbesondere TC 9:00 bis 10:00. Der*die User*in Vivredeseaux dazu: »9:00 – 10:00 is my favorite, with the zooming in on the green screen saying ›close your eyes‹ but then moving them around and saying ›or leave them open‹ and you can see your face and eyes in the background is just so trippy and relaxing!! This video as a whole is amazing tho« – die Schwierigkeit, nachzuvollziehen, welche »trippy« Effekte, Bewegungen und Raumeindrücke wann vorkommen, spiegelt sich in der Schwierigkeit der Kommentator*innen, das Video zu beschreiben.

130 Ich werde diese drei Ebenen später als diegetische/filmraumbezogene, dispositive/technisch-materielle und filmophane Ebene voneinander unterscheiden (vgl. Kap. 4.4.2).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Filmophane Taktilität als Produktion von *dehold*

Filmophane Tastsinnlichkeit lässt sich m. E. in sich noch einmal danach differenzieren, wie sehr sie als noch heterogene Textur oder als eher homogene Fläche anmutet, sowie danach, ob eine solche filmophane Textur oder Fläche im Zusammenspiel mit den bereits genannten, die Filmwahrnehmung beeinflussenden Faktoren eher eine haptische oder eine taktile Art der Wahrnehmung herausfordert. ASMR-Videos, die auf die hier beschriebene Art überfordernd-hypnotisch wirken sollen, indem sie prasselnde filmophane Texturen ausbilden, zielen dabei nicht nur darauf ab, die Wahrnehmung von einer Ausrichtung auf einen diegetischen Bildraum zu einer Ausrichtung auf eine filmophane Haptik im Sinne einer faszinierenden Textur aus audiovisuellen Reizen, die ich mit den Augen abtaste, zu verschieben, sondern diesem Gemenge letztlich eine taktile Wahrnehmbarkeit zu verleihen, indem eine spezifische Art des Schauens als körperlich sinnvolle produziert wird – in manchen ASMR-Videos durch eine längere, wie gesehen teilweise auch narrativ plausibilisierte Progression der Verdichtung, in anderen durch eine relativ schnell einsetzende Überforderung. So kombinieren einige ASMR-Videos *layered sounds* direkt mit Screensaver-ähnlichen Visuals, die abstrakte Psychedelic-Art-Muster durch chaotisch über die Bildfläche verteilte Morphing- oder Welleneffekte animieren[131] und damit visuelle Gewebe mit einer Vielzahl gegenläufiger Bewegungen erzeugen, die sich, um Martin Seels passende Formulierung über das Rauschen zu benutzen, »als eine Diffusion des Unterscheidbaren ein[stellen], als ein permanenter Gestaltenschwund oder Gestaltenwandel, der einen sicheren Mitvollzug der sich ereignenden Transformationen unmöglich macht« (Ders. 2003[2000], 232). Dies lässt den Blick in ein schwankendes Gleiten geraten, indem ihm immer nur für den Bruchteil einer Sekunde Anhalt geboten wird, bevor sich die Formen wieder entziehen und/oder immaterialisieren. Das Auge wird nach und nach ermüdet und nach einer anfänglichen Phase des Abtastens der Bildoberfläche in eine Art des Schauens geleitet, das keine gezielte Zuwendung zu einzelnen Elementen mehr leisten kann, sondern das Geschehen mehr wie ein Rauschphänomen im Sinne Seels aufnimmt, in einem Modus der »Ohnmacht des Erfassens« – »eine Ohnmacht der simultanen sinnlichen Rezeption eines höchst komplexen Geschehens« (ebd., 230).[132]

Dabei wird eine Art des hingebenden Wahrnehmens nahegelegt, bei dem ich mit entspanntem Ziliarmuskel nicht mehr auf einzelne Bildebenen zu fokussieren versuche, sondern den Blick durch die Bildoberfläche hindurchtauchen lasse, ähnlich dem Sehmodus, den Tom Bacceis in den 1990er Jahren populär gewordene *Magic-Eye*-Bilder erfordern, und damit eine taktile Beziehung zum Video als Bild- und Klangphänomen als Ganzem einnehme, in dem mich nun auf unscharfe, ambiente Weise Bewegungen, Intensitäten, Farbtemperaturen und Pulse angehen und sich teilweise Gestalten ergeben, die mir bei aktiven Fokussierversuchen entgehen würden. Sehr deutlich wird ein solcher

131 S. bspw. die Videos [36]»WEIGHTED BLANKET FOR YOUR BRAIN | ABSTRACT ASMR SOUNDSCAPE«, [37]»ASMR BRAIN MELTING | BINAURAL SLEEP SOUNDS« oder [38]»DRIFTING INTO SLEEP | complex layered asmr with psychedelic visuals« (alle 25.01.2023).

132 In seiner leider sehr kurzen Erwähnung eines »Rauschkino[s]« (ebd., 247), das er vor allem in den »Unübersehbarkeitszustände[n]« (ebd., 248) des amerikanischen Actionfilms gegeben sieht, beschreibt er »Rauschen und Rausch« als »hier enger als andernorts verbunden« (ebd.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Rezeptionsstil auch von denjenigen filmophanen ASMR-Videos nahegelegt, die von Anfang an eher als Fläche denn als Textur anmuten, indem sie direkt reines Bildrauschen ausstellen. Tatsächlich wird Rauschen, sowohl akustisches als auch Bildrauschen, in der ASMR-Community als bekannter Trigger verhandelt und geteilt. White Noise sowie andere Rauscharten wie Pink Noise oder Brown Noise werden als ununterbrochene Audioflächen in YouTube-Videos mit Tags wie »TV Static«, »Airplane Cabin White Noise«, »Heater White Noise«, »Hairdryer White Noise« etc. geteilt und auf der visuellen Ebene oft mit Bildrauschen kombiniert.[133] Bildrauschen mit seinen helligkeitsabhängig unterschiedlichen Ausdehnungsanmutungen (vgl. Kap. 2.3) von rasend schnell flimmernden schwarzen und weißen Pixeln kann als Exzess von Pulsen beschrieben werden, der in seiner Bildfüllung und Non-(identischen-)Figuralität[134] eine flirrende filmophane Fläche erzeugt, in der die oben beschriebene, dezidiert taktile Wahrnehmungshaltung mit fernakkommodiertem Auge aber wiederum bewegte Gestalten, nämlich zusammengehörig erscheinende Pixelwolken von sich im Verlauf des Schauens transformierenden Größen und Bewegungsmustern auf ambiente Weise wahrnehmbar werden lässt.[135]

Statt eines großgeschriebenen, vermeintlich machtvollen Gaze, eines kleingeschriebenen und detailverliebten »small, caressing gaze« (SF 169), eines grasend blickenden »graze« (SF 162), eines flüchtigen »glance« oder eines durch Interaktion gebannten »glaze« (Chesher 2007), erscheint mir hier in Anlehnung an das englische Verb »to behold«[136]

133 S. z. B. die Videos [39]»20 minutes of TV Static, Relaxing ASMR Old CRT TV Static with Sound«, [40]»TV Static Noise For Smartphone | For sleeping, studying | 8Hours« oder [41]»1 Hour of TV Static Noise 60 Minutes HD 1080p ›TV Static Sounds‹ ›Sleep Video‹«.

134 Dies soll bezeichnen, dass keine bestimmte Figuralität gegeben ist, sich für den*die Betrachter*in allerdings verschiedene Gestaltwahrnehmungen durch die beschriebene Art des taktilen Schauens ergeben können. Bildrauschen, Filmkorn und akustisches Rauschen sind außerdem – anders als Seels Einordnung des »Rauschens im Kanal« und des »Flirren […] eines Bildschirms« als »bloßes Rauschen« (Ders. 2003[2000], 229) suggeriert – ohnehin nicht als völlig a-semantisch anzusehen, da sie kulturelle und persönliche sinnliche Assoziationen und Erinnerungen wecken und die Rezeption emotional färben können. Unter dem Video [42]»Old Film Static Projector (Wear headphones)« der ASMRtistin VestigeWhispers etwa häufen sich Kommentare zur emotional bedeutsamen Nostalgie des »grain sounds«, der sich anhöre wie »digital rain« und viele in die Kindheit zurückversetze.

135 In ähnlicher Weise lässt eine Sequenz in Enter the Void (FR/JP/CA 2009, Gaspar Noé) unsere Wahrnehmung in dieses Spiel innerhalb einer generativen ästhetischen Unbestimmtheit eintauchen: Nach Oscars Tod und einer langsamen virtuellen Kamerafahrt ins Licht der Deckenlampe der Toilettenkabine, die eine Wanderung seines Geistes signalisiert, folgt eine mehr als einminütige Einstellung, in der man mit einem sich leicht in der Farbtemperatur verändernden Beige- oder Gelbton konfrontiert ist sowie darübergelegten, zunächst kaum merklichen, dunklen Pixelwolken; das Bild flackert zusätzlich stroboskopisch (TC 00:28:14-00:29:30). Ähnliche Fahrten in das Licht einer Lampe hinein, wo der*die Zuschauer*in dann einer ausgedehnten, taktilen filmophanen Fläche ausgesetzt wird, kommen im Verlauf des Films immer wieder vor und fungieren als Übergänge zwischen den verschiedenen Schauplätzen von Oscars Beobachtungen nach dem Tod.

136 Das *Online Etymology Dictionary* gibt an: »Old English bihaldan (West Saxon behealdan) ›give regard to, hold in view‹, also ›keep hold of; belong to‹, from be- + haldan, healdan (see hold (v.)). Related: Beheld; beholding. A common West Germanic compound, compare Old Saxon bihaldan ›hold, keep‹, Old Frisian bihalda ›hold, possess, keep, protect, save‹, Old High German bihaltan, German behalten, but ›[t]he application to watching, looking, is confined to English‹ [OED]. Related: Beholding« (https://www.etymonline.com/search?q=behold; 25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

der Begriff des *dehold* passend, verstanden als ein passives, auf unendlich gestelltes Schauen im Sinne eines ›not to behold things, but to let go of beholding‹. Wenn Martin Seel davon spricht, dass es einen Grenzfall des Sehens gibt, in dem »wir etwas, das (nach unserem eigenen Verständnis) kein Bild ist, *wie* eine bildliche Darstellung auffassen« (Ders. 2003[2000], 286; Herv. i. Orig.), ein »projektive[s] Bildsehen« (etwa ein Gesicht in einer Wolke; vgl. ebd.), geht es bei der hier beschriebenen Strategie der Taktilisierung und dadurch angereizten Rezeptionshaltung umgekehrt gerade nicht um ein *Sehen-in* (etwa um das Sehen eines abgefilmten/repräsentierten Bildrauschens oder einer Schichtung mehrerer illusionierter Räume in einem Video), sondern darum, die Bilder einem non-instrumentellen, faszinationsaffinen *Etwas-Sehen* (vgl. ebd., 285) zu re-präsentieren, wiedervorzulegen. Mit Seels Worten drehen sich filmophan-taktile ASMR-Videos also einerseits – wie die Wahrnehmung eines »bloßen Rauschens« (ebd., 229) – um eine »radikale[] Immanenz des Erscheinens« (ebd., 227), ein »Sichverlieren in diese Welt [der Erscheinungen, S.K.]« (ebd.),[137] das sich aber andererseits nicht im Wahrnehmen eines »Geschehen[s] ohne Geschehendes« (ebd., 229) erschöpft, sondern in dem – ähnlich der Wahrnehmung eines »künstlerische[n] Rauschen[s]« (ebd., 237) – ein alternativer Prozess des ambient-taktilen Aufnehmens von Qualitäten, Bewegungen und Gestalten stattfinden kann.[138] Da die »ästhetische Handlung« hier »im Wesentlichen ein Unterlassen« und Sich-Überlassen ist, spricht Seel bei dieser Wahrnehmungshaltung auch von einer »ästhetischen Lethargie« (ebd., 234), einem »Ruhezustand, der das organismische Stillstandsbedürfnis – wenn es denn existiert – befriedigt, ohne Vorwegnahme des Todes zu sein« (ebd., 235), wie er mit Bezug auf Freud ausführt. In Auseinandersetzung mit Deleuze' *Ästhetik der Sensation*[139] beschreibt Seel diese rauschhafte Wahrnehmung alternativer Gestalten als Offenbarung der »Energien des Kunstwerks«, die »gegenüber den aus diesen Energien gebildeten Formen überhand [gewinnen, S.K.]« (ebd., 244f.).[140]

Die in Kapitel 3.2 erwähnte widersprüchliche Rezeptionshaltung, die aus Marks' Beschreibungen haptischer Visualität spricht, bei der letztlich unklar bleibt, ob Zuschau-

137 Das Bewusstsein der Medialität der Wahrnehmung wird dabei allerdings nicht ›ausgeschaltet‹; die Möglichkeit, dieses radikale Erscheinen »alshaft[]«, nämlich etwa als »Bildstörung« (Seel 2003[2000], 134) zu sehen, ist weiterhin gegeben. Seel betont, dass es beim Vernehmen eines Rauschens immer »die Fähigkeit [gibt], sich zu ihm *als* einem Rauschen zu verhalten« (ebd.), insbesondere dort, wo es sich um künstlerisches, d. h. um gestaltetes Rauschen handelt (vgl. ebd., 237). Ich würde es so ausdrücken, dass der die momentane Figur des Filmophanen grundierende Filmkörper als mögliches intentionales Ziel vorhanden bleibt (zu Intentionalität, Fokus- und Latenzphänomenen vgl. näher 4.4.1).

138 Kann, nicht muss; die Rezeption von ASMR-Videos *als* rauschend-berauschende Phänomene ist wie bereits beschrieben zu einem nicht unerheblichen Teil von der Hingabeneigung und dem geleisteten *attunement* (Klausen 2019, 98) abhängig. Seel merkt auch an, dass Rauschen auf der Objektseite nicht als die »Ursache«, sondern lediglich als »Anlaß« eines Rausches auf der Subjektseite gelten kann (Ders. 2003[2000], 227).

139 Seel kritisiert, die Kräfte, die Deleuze in Francis Bacons Kunst sichtbar gemacht sieht, seien keine vormedialen, die »irgendwo schon existieren« (ebd., 245). Deleuze' Begriffe der Kräfte, Sensationen und Energien nutzt Seel zwar, will sie aber als genuin energetische Momente des Werks selbst verstanden wissen (vgl. ebd.).

140 Die »ästhetische Macht« insbesondere der Musik und des Films sieht Seel in der Möglichkeit der Kombination bloßen und künstlerischen Rauschens (ebd., 253).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

er*innen Bildobjekte erkennen wollen oder nicht, das Bild absuchen oder sich ihm hingeben, sich auf die Bildobjekte oder die materielle Oberfläche oder beides ausrichten, kann nun auf Basis der vorangegangenen Beobachtungen einer Differenzierung unterzogen werden. Bilden Videos oder Filme wie hier beschrieben Texturen oder Flächen aus, in denen durch technisch-ästhetische Wucherungen zunehmend die Filmophanie des Phänomens einen eigenständigen, Aufmerksamkeit auf sich ziehenden Wert erhält, kann dies verschiedene Rezeptionsweisen provozieren: Erstens kann ein aktives Festhalten am Versuch einer diegetisch haptischen Wahrnehmung von Objekten und räumlicher Verortung die Folge sein; die Aufmerksamkeit liegt auf dem Bildraum und die Dimension des Filmophanen wird eher zu ignorieren versucht. Zweitens kann ein Ausrichten auf die Phänomene der Vervielfältigungen und Auffächerungen in ihrer technischen Gemachtheit entstehen (ich komme auf diese Art der Ausrichtung in Kapitel 4.4 zurück). Drittens kann sich eine filmophan haptische Wahrnehmung des physikalischen Reizgemisches in seiner (eher texturierten oder eher glatten)[141] Oberflächlichkeit ausbilden, die im Modus eines merklich sakkadischen, lateralen Abtastens geschieht und das Sichtbare nun vor allem als ein in seiner Materialität interessantes Objekt des/im Rezeptionsraum/s auffasst. Viertens ist eine passive fernakkommodierte taktil-ambiente Hingabe im Sinne des *dehold* möglich. Auf der akustischen Ebene wäre zu differenzieren zwischen der Konfrontation mit einer akustischen Fläche, die als Noise, als Störung der akustisch-semantischen Information erlebt wird und auf die mit dem angestrengten Versuch eines haptischen Hörens – im Sinne eines auf Gestalten abtastenden Lauschens mit dem Begehren eines herausgreifenden, selektiven Hörens – reagiert wird, und einem Modus der auditiv-taktilen Hingabe an das akustische Reizgemisch. Diese Modi können sicherlich (auch millisekündlich) oszillieren, nicht aber zeitgleich und untrennbar vermischt auftreten, wie das in Kapitel 2.2 beschriebene, in der haptischen Filmtheorie vorherrschende *Ambivalenzkonzept* des Tastsinnlichen nahelegt.

Enter the Void (and let go)

Die in den beschriebenen ASMR-Videos beobachtbare Produktion einer Wahrnehmungshaltung des *dehold* kann m. E. auch für bestimmte, insbesondere experimentelle Spielfilme angenommen werden. Gaspar Noés im Nachtleben und Drogenmilieu Tokios angesiedeltes Drama Enter the Void (FR/JP/CA 2009) etwa attackiert die Zuschauer*innen bereits im Vorspann sofort nach Einblendung des *opening logos* der Produktions- und Distributionsfirma *Wild Bunch* mit stroboskopisch blitzenden Credits in übergroßen, Leuchtreklame-ähnlichen und sich schnell abwechselnden Lettern, die teilweise zwischen Weiß und Grau und teilweise zwischen Rot und Orange hin- und herflackern; dazu ist eine bedrohlich anschwellende Kombination aus erstens kakophonen,

141 Die Anmutung einer filmophanen Oberfläche als eher ›glatt‹ kann z. B. bei der Verdichtung zu einer reinen Farbfläche auftreten; stellt sich hier wiederum ein visuelles Abtasten der Fläche auf Anzeichen von beginnender *Figuration* ein, kann dies als eine Wahrnehmung von *diegetisch raumhaptischer Potenzialität* beschrieben werden (s. hierzu Kap. 4.3). Filmophane, glatte Flächen können ebenfalls *taktil* wirken, insbesondere bei großen Leinwänden, da sie als ›in voller Breite‹ an den ganzen Körper sich wendend anmuten und dabei die (taktilen) Temperatureindrücke von Farben extensiv und intensiv transportieren.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

kreischenden Tönen ähnlich den Geräuschen einer Kreissäge, zweitens einem Drone Sound und drittens einem pulsenden Bass ähnlich den Rotorblättern eines Helikopters zu hören (TC 00:00:00-ca. 00:01:02). Schon in dieser ersten Minute ist es so gut wie unmöglich, die Informationen der Schrifteinblendungen inhaltlich aufzunehmen. Die sich unregelmäßig steigernde Geschwindigkeit ihrer Wechsel, ihr stroboskopisches Flackern, eine Zunahme der pro Einstellung eingeblendeten Zeilen und ein Schwanken der Schriftgrößen sowie das Auftreten auch abweichender Schriftdesigns erzeugen schon visuell eine Wahrnehmungsüberforderung, die in Kombination mit der schwer erträglichen Audioebene eine fühlbare körperliche Nervosität entstehen lässt. Gleichzeitig verbindet sich die Rotorblätter-ähnliche Soundspur aber mit dem Flackern der Schrift auf synchretische Weise; sie scheint »das Licht zu schütteln« (Chion 2012[1990], 111), sodass das resultierende audio-visuell taktile Pulsieren dem Reizgemisch Struktur zurückzugeben scheint und damit eine Art körperlichen Lerneffekt der »Visu-Audition«, also der Ausrichtung aufs Visuelle von einer am Akustischen orientierten Position heraus (ebd. 172), generiert.

Nach gut einer Minute setzt zu einer das Ende der Titelsequenz suggerierenden Anzeige des Copyrights am unteren Bildrand die Soundcollage plötzlich abrupt aus; gleich darauf folgt ein Schwarzbild, und für den Bruchteil einer Sekunde scheint man sich im völligen Vakuum zu befinden. Die pulsende, prasselnde Taktilität der vorangegangenen Sequenz wird durch diesen abrupten Abzug aller Reize in einem kurzen Moment isolierter, auf sich selbst zurückgeworfener, körperlicher Retrospektion bzw. Retrosensation noch fühlbarer. Nun geschieht tastsinnlich betrachtet etwas sehr Interessantes: Es setzt mit einem dröhnend-bassigen ersten Schlag der Rhythmus einer treibenden Technomusik ein – zusammen, wie es zunächst scheint,[142] mit der erneuten Einblendung jeweils abrupt wechselnder Credits; die Einstellungslängen der einzelnen Schriftblöcke scheinen dabei zunächst noch einigermaßen regelmäßig, wenn auch noch einmal viel kürzer als zuvor[143] zu sein. Spontan stellt sich so etwas wie ein körperlich gefühlter Wille zur erneuten Synchrèse ein, also der Impuls, das Audio-Visuelle in Einklang bringend erleben zu wollen und den Beat des Stückes mit den visuellen Pulsen der Einblendungen zu assoziieren. Der Beat hat einen mitreißenden kinästhetischen Effekt, den ich als das wahrnehmen möchte, was den visuellen, mich taktil anblitzenden Pulsen Sinn verleiht und diese strukturiert, sowie umgekehrt als Bewegungsimpuls meines Körpers, der durch das taktile Element des Visuellen im wahrsten Sinne angestoßen und orchestriert wird. Dabei wird das Versprechen einer Strukturgebung durch die Musik durch einen zunächst klar auf der ersten und dritten Zählzeit betonten Rhythmus suggeriert, an den wir uns ganze sieben Takte lang gewöhnen können, während die Schriftwechsel in annähernd doppelter Geschwindigkeit zu erfolgen scheinen, bevor uns das körperliche Einrichten in diesem Reizgemisch zunehmend unbequem bis unerträglich gemacht wird: Zunächst schleichen sich auf der visuellen Ebene weitere Verzögerungen ähnlich

142 Tatsächlich setzt der erste Beat der Musik minimal früher als die erste Schrifteinblendung ein; eine Verzögerung, die ich körperlich zunächst ignoriere bzw. unbewusst ausgleiche und die erst bei wiederholter Sichtung auffällig wird.

143 Die visuellen Wechsel innerhalb der ersten Minute bewegen sich etwa zwischen 110 und 130 BPM; im Rest der Titelsequenz dann zwischen etwa 170 und etwas über 200 BPM.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

einem visuellen Stolpern in die Bildwechsel ein, etwa ein kurzes Schwarzbild nach den drei Einblendungen »ENTER«, »THE« und »VOID«; die insgesamt wahrnehmbare Steigerung der Wechselfrequenz verläuft ebenfalls nicht regelmäßig. Dieses visuelle Haken und Stolpern greift ab dem achten Takt infektiös auf die Musik über, deren Rhythmus im Folgenden zunehmend synkopiert wird, bis zuletzt weder klare Taktschwerpunkte erkennbar sind noch überhaupt ein zugrundeliegender Puls erfühlt werden könnte.

Parallel gerät die visuelle Ebene immer mehr zu einem völlig unvorhersehbaren Chaos, indem die eingeblendeten Credits nun in jeweils völlig unterschiedlichen Schriftdesigns gehalten sind, die einen eklektischen Stilmix mit Konnotationen von 80er-Jahre-Actionserien, Manga, Western, Science Fiction, Horror, Thriller, Giallo, Film Noir uvm. hervorrufen. Zum Ende der Titelsequenz werden die Textblöcke zudem immer mehr ineinander überblendet sowie größer oder kleiner gezogen, was laterale Bewegungseindrücke sowie die Anmutung pulsierender Emersionen erzeugt. Die Sequenz kulminiert in Gaspar Noés Namen, der in mehreren verschiedenen Schriftarten und -designs mit diversen animierten Effekten ineinander überblendet wird und zuletzt mit einem hypnotischen, flackernden Spiralmuster umgeben den gesamten Bildraum einnimmt. Die Musik bricht schlagartig ab, und man ist auf ein stilles Schwarzbild zurückgeworfen. Völlig unerwartet taucht dann erneut die Einblendung »Enter« auf, und die Musik setzt erneut ein, diesmal mit demselben Takt wie ganz zu Anfang. Doch die Ordnung, die hierdurch plötzlich ansatzweise wiederhergestellt erscheint, wird gleich darauf erneut zerrissen, indem die Musik mitten im Takt abreißt und stattdessen ein atmosphärisches Dröhnen zu hören ist, während die Schrift abrupt durch die Realfilmansicht einer Leuchtreklame mit der Aufschrift »Enter« an einer Hausfassade ersetzt wird.

Es ist nur konsequent, dass Noé auch diese Schwelle zwischen Titelsequenz und Einsetzen der Handlung des Films so als einen Übergang konzipiert hat, bei dem ein metaphorisches ›Vorsicht Stufe‹ rhythmisch-kinästhetisch verschleiert wird und der für uns so erst recht zum Stolperstein wird. Denn unter tastsinnlichem Blickwinkel betrachtet handelt es sich bei der gesamten Sequenz um ein zunehmend dionysisch-eskalierendes Spiel zwischen Dimensionen des Tastsinnlichen, die auf unterschiedliche Art mit der Erfahrung körperlichen Kompetenz- oder Ohnmachtserlebens, von Kontrolle oder Hingabe zusammenhängen. Noé spielt mit der Andeutung und dem Wieder-Entziehen von intermodalen Entsprechungen zwischen passivierenden visuellen und aktivierenden akustischen Pulsen, zwischen apollinischen und dionysischen Rauschdimensionen sowie zwischen dem Film als einerseits kinästhetischem und ergotropem, andererseits taktilem und hypnotischem Objekt bzw. als einerseits mich ergreifendem und bewegendem, andererseits mich anblitzendem, mich überforderndem und mich stillstellendem Subjekt. Bereits Musik allein hat eine komplexe körperliche Wirkung, die Hartmut Winkler und Ulrike Bergermann als eine Verschränkung von Passivierung und reaktiver Aktivierung beschreiben:

> Wenn wir Popmusik eher mit dem Bauchfell als mit den Ohren hören, oder der Schlag einer bassdrum uns buchstäblich in die Knochen fährt, so antwortet der Körper in seiner komplizierten Gesamtheit. Und auch Passivität und reaktive Aktivität werden auf komplexe Weise verschränkt. Einerseits genießen wir es, wie Ulrich Raulff bereits 1979

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> geschrieben hat, im Soundgewitter der Discothek »aufgeladen und beschleunigt zu werden – wie ein Partikel […] ein Ding«, wir genießen eine lustvolle Passivität, eine Anverwandlung ans Tote, die für mimetische Vorgänge nicht untypisch ist. Und andererseits re-agiert [sic] der Körper gerade hier als lebendiger Körper; das verzweigte System innerkörperlicher Wahrnehmung, die vielfältigen Resonanzen auch innerhalb dieses Binnenraums, münden in körperliche Reaktionen, in den Drang, den aufgenommenen Reiz körperlich auszuagieren (Dies. 2003, 147f.).

Wenn uns Noé also bereits im Verlauf der Titelsequenz mit einer Eskalation musikalischer Synkopen zunehmend ohnmächtig macht und jede Möglichkeit nimmt, dem visuellen Blitzgewitter durch eine rhythmische, reaktiv-kinästhetische Erlebnisweise wenigstens ein letztes bisschen Ordnung abzugewinnen, wenn er uns in eine Wahrnehmungshaltung des *dehold* zwingt, bei der wir letztlich nicht anders können, als uns vollständig einer filmophanen Taktilität zu ergeben, sich aber obendrein herausnimmt, uns noch auf der Schwelle zwischen Titelsequenz und Filmhandlung kurz mit einer vermeintlichen Rückgabe von Ordnung zu täuschen, nur um uns noch einmal stolpern zu lassen, präfiguriert sich hier für uns körperlich die Erfahrung der Protagonist*innen Oscar (Nathaniel Brown) und Linda (Paz de la Huerta), deren Leben sich seit dem Trauma eines für ihre Eltern tödlich endenden Autounfalls um zeitweise völlige biografische Passivierung sowie um Kämpfe um und vorübergehende Illusionen von Kontrolle, um Horrorszenarien des Kontrollverlusts sowie um Hingabe an Drogen, Sexualität und letztlich an höhere Mächte drehen.

4.2.5 Spiegeln, Simulieren: Taktile Stellvertretung und materielle Mimesis

Die letzte hier zu besprechende Strategie, die ASMR-Videos einsetzen, um im Kontakt mit den Rezipient*innen tastsinnliche Erlebensweisen hervorzubringen, nutzt taktile Stellvertreter*innen, an denen Berührungen vollzogen und umfassend ausgestellt werden. Diese sind erkennbare, im Raum verortbare Körper und Objekte, in die sich Rezipient*innen einfühlen, weswegen diejenigen ASMR-Videos, die diese Strategie einsetzen, erneut ein im bisherigen Verlauf der Arbeit mehrfach genanntes Problem der Marks'schen Konzeptualisierung haptischer Visualität aufwerfen: Unproblematisch erkennbare Filmbilder und ihre Eignung, identifikatorische Prozesse zu erlauben, können innerhalb des Marks'schen Vokabulars nicht als verkörpert und damit auch nicht als spezifisch tastsinnlich gefasst werden. Im Folgenden werde ich die Strategie der taktilen Stellvertretung in einschlägigen ASMR-Videos kurz beschreiben und einen Eindruck ihrer möglichen Wirkungen entlang von YouTube-Nutzer*innen-Kommentaren geben. Dann werde ich den Ansatz der *Embodied Simulation* nach Gallese et al. referieren, und zwar nicht nur, weil dieser auf der Untersuchung vergleichbarer Phänomene des körperlichen Mitvollzugs beobachteter Handlungen und beobachteter Widerfahrnisse basiert, sondern ebenfalls, weil er aus einer neurowissenschaftlichen Perspektive auch Arten der ganzkörperlichen Involvierung von Zuschauer*innen und Prozesse der verkörperten Spiegelung und Simulation zwischen den Körpern und Leibern des Films beschreibt, die bereits in anderen der im Verlauf der Arbeit gesichteten somatischen Filmtheorien erwähnt wurden. *Embodied Simulation* erscheint, wie ich im Verlauf des Kapitels

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

argumentieren werde, als eine mögliche integrative Sichtweise, die eine ordnende Inventarisierung von bereits in verschiedenen philosophisch-ästhetisch verorteten Arbeiten unter verschiedenen Bezeichnungen beschriebenen, tastsinnlichen Filmwirkungen erlaubt, bei der die dargestellten Probleme des Schemas der *haptic visuality* und seiner dichotomen Fundierung vermieden werden können. Damit wird dieses Teilkapitel nicht nur die Darstellung der taktilisierenden Strategien von ASMR-Videos abschließen, sondern auch eine wichtige Zuarbeit zum Inventar und Vokabular filmischer Tastsinnlichkeit in Kapitel 4.4 liefern.

Touching Bodies, Mirrored Touch

Neben dem akustischen Trigger des Flüsterns gehören visuelle Trigger, die auf der Strategie der taktilen Stellvertretung aufbauen, wohl zu den ältesten in der ASMR-Community geteilten und popularisierten Triggern – gerade in der Anfangszeit, als noch aus anderen Kontexten ›zweckentfremdete‹, »Unintentional ASMR Videos« gesammelt und geteilt wurden, waren vor allem Massage-Tutorials und Teleshopping-Inhalte mit liebevoll vorgeführten Produkten für die Community bedeutsam.[144] Wie hier schon anklingt, kann die Funktion, praktisch in Stellvertretung für den*die Rezipient*in Berührung zu empfangen und so eine Art der Mitempfindung zu ermöglichen, dabei vom Körper der*des ASMRtist*in selbst (in Fällen ausgestellter Selbstberührung) sowie von den Körpern weiterer in den Videos vorkommender Personen, die behandelt, massiert, frisiert etc. werden, ebenso aber von unbelebten Gegenständen erfüllt werden. Dem Trigger »object touching«, »object gripping« oder »personal attention to objects« werden tatsächlich ganze Videos gewidmet.[145] Auch in Massage- oder anderen ›Behandlungs‹-ASMR-Videos, in denen neben dem*der ASMRtist*in eine weitere, Modell sitzende Person vorkommt, wird ein betontes Berühren von Objekten oft zusätzlich in die Behandlung einbezogen und/oder allein in einem in Großaufnahme gefilmten Vorspann ausgebreitet, in dem etwa die Massagegeräte, Frisierscheren etc. betont sorgsam zurechtgelegt und zurechtgerückt werden.[146] Dass das Beobachten von Berührung nicht nur an anderen Personen, sondern auch an Objekten für viele Rezipient*innen taktil wirksam ist, geht aus den Kommentaren hervor. Unter dem Video [43]»ASMR Object Touching (Grasp, Brush, Touch)« der ASMRtistin Karuna Satori ASMR etwa finden sich Kommentare wie:

144 Zur Entstehung und Entwicklung der ASMR-Community und der gängigen ASMR-Videoarten vgl. ausführlich Kirschall 2013.

145 S. z. B. die Videos [43]»ASMR Object Touching (Grasp, Brush, Touch)« von Karuna Satori ASMR, [44]»Personal Attention To Objects Grasping, Rubbing, Touching (w/Mia ASMR)« von ASMR Alysaa, [45]»ASMR Personal attention to objects (Tingles zzZ)« von Jarbrya ASMR, [46]»ASMR Soft Whispers & Gentle Attention to Objects« von FrivolousFox ASMR oder [47]»ASMR *New Trigger* Gripping Objects (hand movements, whispering, sticky sounds)« von edafoxx ASMR (alle 25.01.2023).

146 S. z. B. Video [48]»[ASMR] Relaxing Crystal Scalp Check with Sticks, Arm & Leg Massage (Real Person, Chakras & Reiki)« von SemideCoco (25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> »I LOVEEEE the grasping trigger! Especially when you're grasping something big and have to stretch your hands out. I know it sounds weird but ASMRAlyssa does it all the time and it's soooo tingly« (Taylor Snee),
>
> »[I] love this sort of ›personal attention‹ to items« (Zara ASMR),
>
> »Long before I knew what ASMR was, this has always been my favorite trigger. Ever since I can remember I would become hypnotized by gentle touching of objects« (KonstantineMortis13).

In ihrem Video »ASMR grasping objects (and other visual triggers)« erklärt die ASMRtistin Autumn ASMR:

> »The first time that I saw this trigger was in a Karuna Satori video where she had these little, like, wooden toys, and she was basically, like, touching them, and I, yeah, I've seen also Gibi [Gibi ASMR, eine bekannte US-amerikanische ASMRtistin, Twitcherin und Cosplayerin, S.K.] do this in one of her ›oddly specific ASMR‹ videos or whatever, but, so what it was, they're just, like, *touching* items, and I don't know why but I find that, like, *so* tingly, and I *love* it!« (Video [49], ab TC 00:38).

Zu Videos, in denen nicht nur Objekte, sondern auch Personen berührt werden, gibt es noch weitaus mehr einschlägige anekdotische Evidenz. Allein unter ASMR-Massage-Videos, in denen der*die ASMRtist*in eine andere Person massiert, häufen sich Kommentare der Rezipient*innen zum eigenen spürenden Mitvollzug; ebenso unter Videos, die sich um Selbstberührung des*der ASMRtist*in drehen. In ihrem Video »ASMR Face Brushing on Myself & You« erklärt die ASMRtistin Slight Sounds ASMR:

> »Sometimes during live streams on YouTube or Twitch when I'm brushing the mic or maybe the camera, I always end up brushing my own face, because obviously it's really a nice feeling, and people say that it's a nice visual trigger« (Video [50], ab TC 00:28).

Seit etwa 2016 hat sich außerdem unter der Bezeichnung »ASMR Mirrored Touch« eine bestimmte Art von Visual-ASMR-Video entwickelt, in dem der*die ASMRtist*in sich mit einer Hand an einer bestimmten Stelle des Gesichts oder Körpers selbst berührt und zeitgleich mit der anderen eine entsprechende Berührung des*der Rezipient*in per Griff zur Kamera simuliert. Die ASMRtistin Gentle Whispering ASMR erklärt in ihrem über zwei Millionen Mal angeschauten Video »Mirrored Touch • Whisper Ear-to-Ear • ASMR« dazu:

> »Tonight I will be gently brushing my fingertips through my hair and your hair, over my face and over your face, to recreate this mirrored sensation that could be ever so soothing in my opinion, could help us both relax and connect better […]
> I keep trying to recreate it [ihre Selbstberührung, S.K.] too on you. It could really re-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> ally give you a deeper sensation here, especially if you have this, um, empathetic or sympathetic reaction« (Video [51], ab TC 00:06 und ab TC 05:19).[147]

Zunächst fällt auf, dass hier schon in der Benennung »Mirrored Touch« ein Phänomen aufgerufen wird, dass seit spätestens 2005 unter der Bezeichnung »mirrored touch synaesthesia« oder »mirror touch synaesthesia« (Blakemore et al. 2005, 1572) in der experimentellen Psychologie und Neurowissenschaft untersucht wird. Mirror-Touch-Synästhesie trägt vermutlich zumindest bei einem Teil der ASMR-Community zum taktilen Erleben von ASMR-Videos bei, denn tatsächlich berichten sowohl ASMRtists als auch Rezipient*innen gelegentlich darüber, dass sie die gezeigten Berührungen mitfühlten und bei ihnen ebenfalls bestätigt eine Mirror-Touch-Synästhesie vorliege.[148] Auch gibt es in der Psychologie erste empirische Untersuchungen zu einer positiven Korrelationsbeziehung zwischen Mirror-Touch- und ASMR-Erleben (vgl. Gillmeister et al. 2022).[149] Ob die Bezeichnung »Synästhesie« für Mirror-Touch-Erleben tatsächlich treffend ist, ist umstritten (vgl. Ward/Banissy 2015, 126ff.), da Synästhesien oft sehr idiosynkratische *inducer-concurrent*-Kombinationen zeigen, gespiegelte Berührungssensationen aber eher auf ein generelles menschliches System einer simulierenden und nachahmenden psychophysischen Verstehensbewegung auf die Welt hin zurückzugehen scheinen, das bei Betroffenen lediglich zu einer stärker bewusst fühlbaren Sensation führt,[150] weswegen Mirror-Touch-Forschung auch als Zugang zum Verständnis des Zusammenspiels von tastsinnlicher und visueller Wahrnehmung generell gesehen wird (vgl. Banissy 2010, 34). Diese Annahme wird u. a. durch die Beobachtungen gestützt, dass quantitativ und qualitativ schwächer ausgeprägte »vicarious touch«-Erlebnisse immer wieder auch in Kontrollgruppen gemessen werden (vgl. Gillmeister et al. 2022), dass Mirror-Touch mit einem Vorkommen von etwa 1,6 % (vgl. Ward/Banissy 2015) im Vergleich zu ›anderen Synästhesien‹ eher häufig vorkommt und die Selbsteinschätzungsrate sogar noch signifi-

147 Berichte im Kommentarbereich bestätigen die taktile Wirkung, bspw.: »I really loved the way you touched your face and the camera in sync, gave me major tingles« (TheJustinlover1997).

148 Vgl. etwa https://www.reddit.com/r/Synesthesia/comments/mo3849/mirror_touch_synesthesia_and_asmr/ oder https://www.reddit.com/r/Synesthesia/comments/ynqbc/i_think_i_have_mirror_touch_synesthesia_any/ (25.01.2023). Auch die ASMRtistin Emma/Whispers Red bezeichnet sich in Interviews immer wieder als Mirror-Touch-Synästhetikerin (vgl. Gerhard 2018, 2).

149 Zwischen »vicarious touch«, wie er bei Mirror-Touch-Synästhesie erlebt wird, und ASMR wird derzeit dadurch unterschieden, dass die taktile Sensation bei Mirror Touch an der der beobachteten Stelle der Berührung entsprechenden Stelle (»anatomical mirror touch«) oder spiegelverkehrten Stelle (»spectral mirror touch«) des eigenen Körpers gefühlt wird, bei ASMR dagegen meist am Kopf und sich über Hals, Schultern und Rücken fortsetzend (Gillmeister et al. 2022, 2); einige Teilnehmer*innen in Gillmeister et al.s Studie erlebten beides zugleich.

150 Derzeit dominieren zwei neuronale Erklärungsansätze das Feld: die »threshold theory«, nach der »the level of activity in the somatosensory system is assumed to cross a threshold for awareness in mirror-touch synesthetes (leading to conscious feelings of being touched) but tends to remain below that level in others (leading to an implicit vicarious response)« (Ward/Banissy 2015, 119), und die »self-other-theory«, nach der bei »individuals with MTS [mirror-touch synaesthesia, S.K.], atypical self-other representation abilities amplify vicarious responses when observing touch to others« (ebd., 123). Die Theorien stehen in keinem Ausschlussverhältnis, sondern sind als komplementär zu begreifen; beide werden durch neuronale Beobachtungen gestützt (vgl. Gillmeister et al. 2022, 8).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

kant höher bei 10,8 % liegt (vgl. Chun/Hupé 2013) sowie dass für das verwandte Phänomen des »Pain Responding«, bei dem beobachteter Schmerz mitgefühlt wird, sogar Prävalenzen von bis zu 33 % gemessen werden (vgl. Osborn/Derbyshire 2010).

In einer erweiterten Perspektive können ASMR-Videos, die ihre taktile Wirkung über das Ausstellen von Berührung erreichen, und insbesondere »ASMR Mirrored Touch«-Videos, wie Maria (Gentle Whispering ASMR) ungewollt mit den Formulierungen »connect better« und »empathetic reaction« anreißt, außerdem sowohl als populäres Experimentierfeld als auch als Visualisierung eines Diskurses gelten, der sich zwischen Konzepten wie Imitation, *self-other-distinction*, neuronalen Spiegelungs- und Simulationsprozessen, Empathie und ästhetischer Erfahrung aufspannt. Dieser wird insbesondere in einem neuroästhetisch ausgerichteten (vgl. Freedberg/Gallese 2007, 197) Überschneidungsbereich von Neurophysiologie und Neuropsychologie, Kognitionswissenschaft, Philosophie des Geistes, Phänomenologie und Filmtheorie etwa seit Ende der Nullerjahre des 21. Jahrhunderts auf eine Weise geführt, die ihn für eine Betrachtung und Explikation der taktilisierenden Prozesse von ASMR-Videos und für die Theoretisierung filmischer Tastsinnlichkeit hilfreich macht.

Intrapersonelle Spiegelung als Simulation möglicher Handlungen

Vittorio Gallese, der zusammen mit Giacomo Rizzolatti et al. Anfang der 1990er Jahre bei Makaken, denen zielmotorische Hand-Objekt-Bewegungen vorgeführt wurden, Aktivitäten in bestimmten Neuronen des prämotorischen Kortex beobachtete (vgl. di Pellegrino et al. 1992), welche in der Folge als Spiegelneurone bekannt sowie später auch in verschiedenen Arealen des menschlichen Hirns beschrieben wurden (vgl. Mukamel et al. 2010), argumentiert für eine Untersuchung von Film basierend auf der *Embodied-Simulation*-Theorie, die er als Empirie-gestützte Weiterentwicklung eines leibphänomenologischen Verständnisses von Wahrnehmungsprozessen, Intersubjektivitätsphänomenen und Empathie begreift (vgl. Ders./Guerra 2012, 186f.). *Embodied Simulation* beschreibt dabei eine Form der Verbundenheit des Subjekts mit der Welt (sowie auch mit medialisierten und fiktionalen Welten), in der das Subjekt auf seine Umgebung, auf wahrgenommene Dinge, Körper und Lebewesen beständig auf eine körperlich-motorisch basierte, quasi-handelnde und quasi-betroffene (simulative) Weise Bezug nimmt, auf die sich neurowissenschaftlich durch eine bildgebende Beobachtung neuronaler Aktivierungsmuster rückschließen lässt.

Diese Forschung schließt damit u. a. an frühere Beschreibungen des als ideomotorischer Effekt (später auch Carpenter-Effekt) bezeichneten Phänomens der unwillkürlichen Mikrobewegung bei nur imaginierter Eigenbewegung (vgl. Carpenter 1889[1852], 169ff.) an, welches später auch durch elektrophysiologische Untersuchungsmethoden und Superzeitlupenaufnahmen als ideomotorisches Gesetz oder ideomotorisches Prinzip bestätigt wurde (vgl. Prinz 2004). In Übereinstimmung mit Beschreibungen solcher Ausrichtungsprozesse auch durch Merleau-Ponty, der Begriffe wie »intentionale[] Fäden« (PhW 158), »Bewegungsansätze« (PhW 247), »Bewegungsentwurf« oder »virtuelle Bewegung« (PhW 274) benutzt, gab es zudem schon vor der Entdeckung der Spiegelneurone neurologische Studien, die nahelegten, dass Subjekte ihre eigenen, möglichen Bewegungen durch den Raum und auf Objekte zu sowie mögliche Nutzungsweisen von

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Objekten[151] neurophysiologisch simulieren – die bei solchen Simulationen aktiven Neurone werden als kanonische Neurone (*canonical neurons*) bezeichnet (vgl. Gallese/Guerra 2012, 185).

Insbesondere im peripersonalen Raum als dem Raum meiner unmittelbaren Reichweite mit potenziell manipulierbaren Objekten wirkten solche verkörperten Simulationsprozesse als »characterizing the perceived object in terms of motor acts it may afford – even in the absence of any effective movement« (ebd., 186). Gallese und Guerra sehen dies nun bereits unter der Perspektive eines neuronalen »mirror mechanism, MM«[152] (ebd., 184), insofern als die neuronale Aktivität beim Sehen prinzipiell erreichbarer, auf bestimmte Weisen handhabbarer Objekte eine Spiegelung derjenigen neuronalen Aktivität darstelle, die bei tatsächlich ausgeführten Manipulationsbewegungen messbar sei. Das Auslösen einer dergestalt simulativen Aktivität in Form einer Vorbereitung auf Annäherung, Berührung und Benutzung wahrgenommener Entitäten kann als neuronale Seite einer körperlichen Aktivierung gelesen werden, welche ich in dieser Arbeit als haptische Provokation durch filmische Elemente bezeichnet habe. Tatsächlich gibt es Kommentare zu ASMR-Videos, die auf eine solche, auch dezidiert tastsinnlich fühlbare körperliche Aktivierung oder Provokation der Rezipient*innen durch in den Videos präsentierte Objekte oder Texturen hinweisen.[153]

Interpersonelle Spiegelung als körperlich-imitatives Verstehen des Gegenübers

Ungleich interessanter für die in diesem Kapitel fokussierte Art von ASMR-Video sind allerdings die *inter*personellen Spiegelungsprozesse, die Gallese und Guerra ebenfalls be-

151 Diese stützen wiederum frühere umweltpsychologische Theorien über die systemische Verbundenheit von handelndem Lebewesen und wahrnehmbaren Umgebungs- und Objektqualitäten wie insbesondere James J. Gibsons »Theory of Affordances« (Ders. 1979[2014], 119ff.; s. insbes. auch 124ff.).

152 Geht es um das menschliche Gehirn, wird in dem Diskursfeld allgemein eher von einem neuronalen Spiegelmechanismus oder häufiger Spiegel*system* als von Spiegelneuronen gesprochen. Diese Begriffswahl ist einerseits durch Vorsicht begründet, da Studien an Menschen normalerweise non-invasiv sind (für eine Ausnahme s. Mukamel et al. 2010) und auf fMRT-Daten basieren, die nur die Aktivitäten ganzer Zell*verbände* nachweisen können. Andererseits bildet die Begriffswahl die Annahme von Gallese, der »Parma Group« und anderen ab, dass Spiegelneurone »only just one example of a large number of neurons endowed with the mirror mechanism« seien, welcher »a very general, widespread mechanism« neuronaler Spiegelung sei, der sich über verschiedenste Hirnareale mit jeweils verschiedenen Zwecken erstrecke (Rizzolatti/Sinigaglia 2015, 2f.). Auch die verfügbaren Studien an Affen legen nahe, dass der Begriff der Spiegelneurone »a complex mix of cell types« überspannen sollte: »Some motor cells only show mirror-like responses when a monkey sees a live performer in front of them; other cells are also responsive to movements seen on video. Some mirror neurons appear to be fussy – they only respond to a very specific type of action; others are less specific and respond to a far broader range of observed movements. There are even some mirror neurons that are activated by the sound of a particular movement« (Jarrett 2013, o. S.).

153 So schrieb etwa ein User in einem deutschen Forum über ein Video, in dem mit kleinen Steinchen geklappert wurde: »Es pocht so witzig in den Händen bei den Steinen hier«; http://www.med1.de/Forum/Neurologie/664985/ (17.11.2013; mittlerweile ist die Seite nicht mehr auffindbar; das Zitat entstammt meiner persönlichen Archivierung des Threads). Öfter findet man außerdem Aussagen dazu, dass Texturen in hoher Auflösung eine bessere Vorstellung ihrer haptischen Qualitäten erlaubten (vgl. auch Barratt et al. 2017, 10).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

schreiben – und zwar sowohl in Bezug auf beobachtete, aktive Bewegungen Anderer als auch in Bezug auf bei Anderen beobachtete, *passiv empfangene* Berührungen:

> The MM for actions in humans is somatotopically organized; the parieto-premotor cortical regions normally active when we execute mouth-, hand- and foot-related acts are also activated when observing the same motor acts executed by others. Watching someone grasping a beer mug, biting an apple, or kicking a football activates the same cortical regions normally activated when actually executing the same actions.[154] Further brain imaging studies showed that the MM also applies to emotions and sensations. Witnessing someone else expressing a given emotion like disgust or pain, or *undergoing a given sensation like touch* activates some of the viscero-motor (e.g., anterior insula) and sensory-motor (e.g., SII, ventral premotor cortex) brain areas activated when one experiences the same emotion or sensation, respectively (ebd., 184f.; m. Herv.).

Neuronale Aktivität, die die Handlungen, Emotionen und Sensationen Anderer spiegelt, wird, ebenso wie die oben beschriebenen intrapersonellen neuronalen Spiegelungen zwischen tatsächlich ausgeführten und lediglich möglichen eigenen Handlungen durch kanonische Neurone, im *Embodied-Simulation*-Ansatz als Triebfeder eines umfassenden neurophysiologischen Simulationssystems verstanden. Diesem werden meist evolutionspsychologische Begründungen (als u. a. hilfreich bei der zwischenmenschlichen Kommunikation und Kooperation, Technik- und Kulturentwicklung) zugeschrieben, insofern als es als neuronal basierte, psychophysische Strategie des *Verstehens* von Handlungen, Sensationen, affektiven Zuständen, Motivationen und Handlungszielen Anderer aufgefasst wird.[155] Es ist naheliegend, dass neuronale Spiegelsysteme deshalb von Anfang an als vielversprechendes Erklärungsmodell für das Phänomen der Empathie als Einfühlung in Andere[156] erschienen und auch in der Filmtheorie zur Erklärung

154 Auch dies schließt an frühere Beobachtungen körperlicher interpersoneller Spiegelung an; so beschrieb etwa Rudolph Hermann Lotze schon 1852 die »Nachahmungsbewegungen«: »Mit leisen Bewegungen des Armes begleitet der Zuschauende den Wurf der Kegelkugel oder die Stösse des Fechters« (Ders. 1852, 293).

155 Nach der »Motor Cognition«-Hypothese (Gallese et al. 2009) sind »cognitive abilities like the hierarchical representation of action with respect to a distal goal, the detection of motor goals in others' behavior and action anticipation« möglich aufgrund der »peculiar functional architecture of the motor system, organized in terms of goal-directed motor acts«, was ein »leading element« für die Emergenz sozialer Kognition darstelle (Gallese/Guerra 2014, 109).

156 Der Begriff der Empathie unterliegt wie fast jedes abstrakte Konzept fortlaufender Diskussion. Allein zu dem »Begriff der Einfühlung – oder dessen Derivat, de[m] der Empathie«, schreibt Robin Curtis, »sind seit 1970 in ununterbrochener Folge nicht weniger als 15–20 Texte pro Monat erschienen« (Dies. 2009, 11). Die Künstlerin Daria Martin sprach 2014 auf einem Symposium zu Mirror-Touch-Synästhesie und Kunst (»Mirror-Touch: Synaesthesia and the Social«; 7./8.2.2014, Tate Modern) davon, dass laut dem Sozialpsychologen Daniel Bateson allein im Feld der Sozialpsychologie acht verschiedene Verständnisweisen des Begriffs Empathie vorlägen, Theoriebildung zu Empathie generell proliferiere und es sich um einen komplexen *umbrella term* handle, dessen Bedeutung »hotly debated« sei. [Die Vorträge des Symposiums lagen online zunächst als Videos, dann als Audiodateien vor, bevor sie offline genommen wurden; Zitate entstammen meiner persönlichen Archivierung der Audiodateien.]

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

von Prozessen des Empathisierens mit Filmfiguren eingesetzt worden sind. Einen »strong claim« (Turvey, zit. n. Bordwell 2020b, o. S.) macht hier etwa Dan Shaw, der die Entdeckung der Spiegelneurone als Bestätigung dafür bezeichnet, »that we simulate other people's emotions in a variety of ways, even in cinematic contexts« (Shaw 2016, 148); Murray Smith versteht die Beteiligung neuronaler Spiegelsysteme als Differenzkriterium zwischen einem »feel[ing] *for* a fellow human being« und einem »feel[ing] *with*«, und damit als Unterschied zwischen Sympathie und Empathie (Smith 2017, 73; m. Herv.).

Insgesamt sind der *Embodied-Simulation*-Ansatz und neurowissenschaftliche Studien zu neuronalen Aktivierungs- und Spiegelungsmustern vor allem innerhalb der kognitivistischen Filmtheorie auf einiges Interesse gestoßen.[157] Das Spiegelneuron als Begriff und Konzept ist dabei allerdings ungleich kontroverser als der aus mehreren Disziplinen gespeiste Begriff des Embodiments, was nicht zuletzt durch die Geschichte seiner Popularisierung bedingt ist: Nach einer ungünstigen Dynamik von anfangs überpositiver Medienberichterstattung u. a. durch die New York Times (vgl. Jarrett 2013), einer wissenschaftlichen Überschätzung der Erklärungskraft von Spiegelneuronen (vgl. Ramachandran 2000) und dem Versuch der Instrumentalisierung des Konzepts in verschiedensten Gebieten, etwa zur (umfassenden) Erklärung von Empathie, menschlichem Spracherwerb oder Autismus, folgte eine Phase der teilweise fast populistisch anmutenden Kritik, in der seine Bedeutung für die betrachteten Phänomene wieder stark relativiert wurde (vgl. insbes. Hickok 2014; s. auch Rizzolatti/Sinigaglia 2015 als Replik). Insofern werden medien- oder kulturwissenschaftliche Rückgriffe auf Arbeiten zu Spiegelneuronen oder neuronalen Spiegelsystemen häufig von Relativierungen begleitet, die betonen, dass ihre tatsächliche Funktionsweise und Funktionalität noch immer zu großen Teilen ungeklärt sind und deshalb gelten muss, dass sie für das Verständnis von Empathie, Solidarität, Spracherwerb, Kulturentwicklung oder die Sozialität beeinflussenden Neurodivergenzen keine *hinreichenden* Informationen liefern, sondern lediglich Hinweise auf Teilelemente, die bei den genannten Phänomenen, Fähigkeiten und Dispositionen eine Rolle neben sicherlich vielen anderen Faktoren spielen.[158] Gegenüber einer Indienstnah-

157 Vgl. Konigsberg (2007); Curtis (2007); D'Aloia/Eugeni (2014); Grodal/Kramer (2015); Coëgnartz/Kravanja (2015); Ward (2015); Shaw (2016); Fingerhut/Heimann (2017); Fingerhut (2018); Bordwell (2020a-c).

158 Kritik an der Spiegelneuronenforschung enthält oft das Argument, gleiche Handlungen (etwa ein Schlag mit dem Arm) könnten unterschiedliche Handlungsziele haben (etwa beim Sport gegenüber einer Gewalttat), und deshalb könnten Spiegelneuronen nicht für das Verständnis der Handlungen, Motivationen und Ziele Anderer verantwortlich sein (Turvey 2020, 5). Dies unterstellt der Spiegelneuronenforschung aber, neuronale Spiegelsysteme als einzige und/oder wichtigste Bedingung für das Verständnis der Handlungen Anderer zu sehen, was in den meisten Studien überhaupt nicht in dieser Ausschließlichkeit bzw. Vehemenz behauptet wird, und widerlegt nicht die Plausibilität der Annahme, dass neuronale Spiegelsysteme eben einen Baustein unter anderen zu sozialer Kognition und Empathie darstellen. Auch simplifiziert die in dem Argument enthaltene Annahme eines fixen, teleologischen Ablaufs von unbewusster neuronaler Spiegelung zu bewusstem Verständnis des*der Beobachteten den Prozess, der sich in der Forschung tatsächlich ganz im Gegenteil immer mehr als hochkomplexe Verschachtelung von *bottom-up*- und *top-down*-Vorgängen herauskristallisiert. Jarrett (2013) betont: »[A]ctivity of mirror neurons is modulated by such factors as the angle of view, the reward value of the observed movement, and the overall goal of

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

me von Arbeiten zu neuronalen Spiegelsystemen für filmtheoretische Fragen existieren entsprechend verschiedene Vorbehalte,[159] die für mein Interesse am *Embodied-Simulation*-Ansatz allerdings größtenteils zweitrangig sind, da mich dieser gerade *nicht* in einer behaupteten oder eben angezweifelten neurologischen *Beweiskraft* für ganzkörperliches Filmerleben interessiert – von dem ich phänomenologisch, populär-medienanalytisch und auf Basis einer langen Diskursgeschichte philosophischer Beschreibungen ja ohnehin ausgehe – sondern als möglicherweise integrative Perspektive auf Filmästhetiken und -wirkungen, die eine breit angelegte Inventarisierung der möglichen Arten filmischer Tastsinnlichkeit erlaubt, ohne die Dichotomien des Marks'schen Schemas weiterzutragen. Denn Gallese und Guerra gehen in ihrem Versuch der auch filmtheoretischen Fruchtbarmachung von Spiegelneuronenforschung über die Heranziehung dieser zur Erklärung von Empathie mit Filmfiguren wie bei Smith und Shaw hinaus und verstehen *Embodied Simulation* auch als Basis für eine Einfühlung in die Kamerabewegungen bzw. in den Film als Perzeptionssubjekt:

> Our ability to share attitudes, sensations, and emotions with the actors, *and also with the mechanical movements of a camera simulating a human presence*, stems from embodied bases that can contribute to clarifying the corporeal representation of the filmic experience (Dies. 2020, 68; m. Herv.).

Zwar fällt an Galleses und Guerras Arbeitsweise der Versuch auf, schon früh und auf Basis eher dünner experimenteller Befunde einen starken Zusammenhang von anthropomorphen Kamerabewegungen und einem Gefühl der spatio-temporalen Involviertheit in filmische Szenen herzustellen, die sie dann ebenfalls als Basis von emotionalen und stark narrativ erzeugten Phänomenen wie Suspense und Tension verstehen, was Turvey (2020, 14f.) zurecht als ungenau und spekulativ kritisiert. Turvey kreidet hier insbesondere Galleses und Guerras Überinterpretation ihrer EEG-Studie (Heimann et al. 2014;

---

a movement, such as whether it is intended to grasp an object or place it in the mouth. These findings are significant because they show how mirror neurons are not merely activated by incoming sensory information, but also by formulations developed elsewhere in the brain about the meaning of what is being observed« (ebd., o. S.). Der Kernpunkt ist m. E., dass das Phänomen neuronaler Spiegelungs- und Simulationsprozesse von uns fordert, ein Verständnis von Wahrnehmung als *leiblicher Kognition* auszuhalten, als notwendigerweise komplexes und zudem dynamisches und plastisches Gefüge aus *top-down-* und *bottom-up-*, deutenden und wahrnehmenden, mentalisierenden und (mit-)fühlenden Prozessen, das zu großen Teilen nicht temporal und kausal analysierbar, weil irreduzibel mit der Welt verwoben ist; ich komme darauf zurück.

159 So existieren etwa Debatten um die Fragen, ob Bewegtbilder von Körpern das neuronale Spiegelsystem überhaupt vergleichbar ansprechen wie tatsächliche räumliche Proximität zu Anderen (vgl. Curtis 2007, 51; Heimann et al. 2014), ob eine Untersuchung dieser Ebene filmanalytisch überhaupt zielführend ist (Bordwell 2020a, o. S.), ob Filmtheoretiker*innen, die sich von der Spiegelneuronenforschung inspirieren lassen, den bestehenden Korpus neurowissenschaftlicher Kritiken ausreichend mitbetrachten, sowie darum, was neuronale Aktivität überhaupt über ästhetisches Erleben und dessen Bedeutung aussagen kann bzw. ob in den neurologischen Studien Körpererleben und/oder Involviertheit der Proband*innen ausreichend und eindeutig verständlich mit abgefragt werden (vgl. Turvey 2020, 15). Für eine Übersicht über die Risiken einer filmtheoretischen Indienstnahme von auf Basis der Untersuchung neuronaler Spiegelsysteme gebildeten Annahmen s. Turvey (2020).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

zusammengefasst in Gallese/Guerra 2014) an, in der sie bei Proband*innen eine spiegelneuronale Aktivierung in Bezug auf die Handbewegung einer mit verschiedenen Kameratechniken (unbewegte Kamera, Dolly, Zoom und Steadicam) gefilmten Person zeigten; im Vergleich fiel diese Aktivierung bei den mit Steadicam gefilmten Szenen stärker aus. Gallese und Guerra interpretierten dies schon in ihrer im selben Jahr veröffentlichten Zusammenfassung der Studie als Beleg dafür, dass eine ›menschlichere‹ Kamerabewegung in Richtung einer gefilmten Person eine stärkere gefühlte Verortung im filmischen Raum bedinge und damit auch eine stärkere Präsenz dieser Person vermittle, was letztlich die stärkere Spiegelung ihrer motorischen Aktivität hervorrufe. Dass eine neuronale Spiegelung *auch der Bewegungen des Filmleibes* vorläge, war insofern zunächst nur eine abgeleitete Annahme und nicht selbst experimentell nachgewiesen; hierum bemühten sich Gallese und Guerra dann 2019 (vgl. Heimann et al. 2019). Nun zeigten sie den Proband*innen Filmclips mit Kamerabewegungen in einem leeren Raum, und es konnten tatsächlich motorkortikale Aktivierungen gemessen werden, die auf eine neuronale Spiegelung der Kamerabewegungen hindeuteten. Dass auf Basis ihrer Studien aber ein fester Zusammenhang zwischen anthropomorphen Kamerabewegungen und so etwas wie einem empathischen Mitfiebern mit Figuren behauptet werden könnte, ist, wie auch Turvey anmerkt, sicherlich vorschnell.

Ihr Ziel, letztlich Empathie mit Filmfiguren *zentral* über die neuronale Spiegelbarkeit und die Intensität von Kamerabewegungen zu erklären,[160] führt ihre Forschung in eine Richtung, die in Hinblick auf mein eigenes Forschungsziel – der Benennung, Inventarisierung und Beschreibung verschiedener Arten filmischer Tastsinnlichkeit – weniger interessant ist als die theoretische Konzeption des *Embodied-Simulation*-Ansatzes per se. Als eine aktuelle, experimentell ausgerichtete, aber grundlegend phänomenologische Perspektive auf Welt- und ästhetische Wahrnehmung, die nahelegt, dass wir nicht nur gegenüber *experimentellen* Filmbildern körperlich spekulieren und simulieren (müssen), sondern *beständig*, bietet er prinzipiell Raum für mehrere der in dieser Arbeit bislang angesprochenen haptischen und taktilen Wirkungen, die von verschiedenen Elementen und Ebenen von Filmen oder Videos ausgehen können und die in somatischen Filmtheorien auch teilweise schon beschrieben wurden: Neben den haptischen Provokationen, die vor allem von Burch innerhalb seines *Haptic-Cinema*-Begriffs als von illusionierter Begeh- und Betastbarkeit filmischer Räume und Objekte ausgehend beschrieben werden und die vor dem Hintergrund kanonischer Neuronen umso plausibler erscheinen, sowie den Beschreibungen des tastsinnlichen Mitfühlens mit Figuren, die viele der anderen in dieser Arbeit referierten Ansätze zusätzlich bereichern (etwa Sobchacks Beschreibungen von The Piano; vgl. Kap. 2.2), ist die verkörpert-simulierte Einfühlung in den Filmleib nach Gallese und Guerra – etwa in die scheinbar nach dem Schlüssel auf dem Frisiertisch greifende Kamera in Hitchcocks Notorious (Berüchtigt, USA 1946;

160 Insbesondere ist problematisch, dass sie letztlich quantitativ argumentieren – »the involvement of the average spectator [in a film] is directly proportional to the intensity of camera movements« (Gallese/Guerra 2020[2015], 91, zit. n. Turvey 2020, 14) sowie essenzialistisch, indem sie den Kulturalisierungsaspekt von dem, was wir als ›natürliche‹ Kamerabewegung empfinden, nicht mitdenken, was zudem die bisherigen Befunde zur Plastizität und Trainierbarkeit von Spiegelneuronen ignoriert (vgl. Heyes 2010; Catmur et al. 2007).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

TC 00:58:25-33), die die beiden mehrfach als Beispiel heranziehen – vergleichbar mit dem Begriff der »muscular empathy«, den wir bei Jennifer Barker finden (TE 73;75[161]), sowie den Beschreibungen der (etwa den Stoff des Saris ab-)tastenden Kamera bei Marks. Auch die Annahme eines impliziten haptischen Nachvollzugs von rekonstruierten Berührungsgesten und Bearbeitungsbewegungen beim Sehen entsprechender Spuren am Kunstwerk, wie Benjamins Beschreibung der Aura und teilweise auch Deleuze' Ausführungen zur mitreißenden Vitalität der »manuellen Linie« (vgl. Kap. 2.3) nahelegen, erhält durch neuroästhetische Spiegelneuronenforschung neue Berechtigung. Freedberg und Gallese (2007) referieren die Studienlage zu neuronalen Aktivierungsmustern beim Betrachten von Artefakten, an denen die erzeugenden Handbewegungen leicht zu deuten sind, und schreiben:

> Several studies show that motor simulation can be induced in the brain when what is observed is the static graphic artifact that is produced by the action, such as a letter or a stroke. Knoblich et al. […] showed that the observation of a static graphic sign evokes a motor simulation of the gesture that is required to produce it. Recent brain imaging experiments have confirmed these results and localized their anatomical bases. Using fMRI, Longcamp et al. […] showed that the visual presentation of letters activated a sector of the left premotor cortex that was also activated when participants wrote the letters […] The modulation effect was stronger for the observation of handwritten than of typed letters. All this evidence shows that our brains can reconstruct actions by merely observing the static graphic outcome of an agent's past action. This reconstruction process during observation is an embodied simulation mechanism that relies on the activation of the same motor centers required to produce the graphic sign. We predict that similar results will be obtained using, as stimuli, art works that are characterized by the particular gestural traces of the artist, as in Fontana and Pollock (ebd., 202).

Es erscheint also plausibel, bspw. bei einem Materialfilm von der prinzipiellen Möglichkeit einer Erlebnisdimension der *re-enaktiven Berührungssimulation* auszugehen, im Sinne eines verkörperten Nachvollzugs der manuellen Gesten des über sichtbare Berührungsspuren am Filmmaterial nur implizit gegebenen Körpers des*der Filmemacher*in.[162] Möglicherweise liegt hier auch eine Erklärung für die besondere Befriedigung einer oft als »oddly satisfying« getaggten Art von ASMR-Video, in der »Dry Writing« oder »Tracing« vorgeführt wird, ASMRtists also mit dem Finger, einem Stift oder Pinsel Buch-

161 Barker schreibt: »In any cinematic experience, we and the film have a muscular empathy for one another, which is derived from similarities in the ways the human body and the film's body express their relation to the world through bodily comportment, and similarities in attitudes and projects that both film and viewer have in the world« (TE 73). Dabei seien, wie Barker in Übereinstimmung mit Sobchack argumentiert, die Bewegungen des Filmleibes für uns verständlich, da wir ähnliche Bewegungserfahrungen gemacht hätten und unsere Reaktionen auf Film damit durch unsere »kinaesthetic memory« vermittelt seien (TE 75).

162 Verkörperte Spiegelungen eines derart nur über den sichtbaren Handlungseffekt implizierten Körpers erscheinen auch relevant für die Rezeption von »Screen Movies« (Bekmambetov 2015) wie bspw. Searching (USA 2018, Aneesh Chaganty), die ihre Narration vollständig über die gefilmten Computerbildschirme der Protagonist*innen entfalten, auf denen der bewegte Cursor deren Benutzungsbewegungen mitvollziehen lässt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

staben, Zahlen oder andere auf Papier vorliegende Formen ›trocken‹ entlangfahren. Es wird nachgeahmt, wie jemand zuvor das Papier berührt haben muss, um die sichtbaren Spuren zu erzeugen, was insofern einen implizit neuronal ablaufenden Vorgang expliziert, indem es diesen langsam und konzentriert visualisiert und ihm eine äußere Verkörperung im handelnden Körper des*der ASMRtist*in verleiht. Während sich eine solche re-enaktive Simulation von Berührungsgesten auf die Vergangenheit bezieht, legen viele ASMR-Videos auch nahe, in die andere Richtung, die der spiegelnd-mitvollziehenden haptischen oder taktilen Antizipation, zu denken.[163] Denn viele der Object-Touching-Videos, aber auch andere ASMR-Videoarten, spielen immer wieder damit, Berührungen nicht vollständig auszuführen,[164] sondern kurz vor dem Kontakt zu stoppen.[165] Damit überhöhen sie performativ den Akt des »zeigenden Hin-Deuten[s]«, der laut Doris Kolesch in jeder Berührungsgeste mit angelegt ist (Dies. 2010, 230). Die Konzentration auf die Fast-Berührung als performatives gestisches Geschehen,

> stellt […] den Körper in seiner Mittelbarkeit aus, in seiner Verbindung zu anderen und anderem, wobei diese Verbindung paradoxerweise gar nicht den konkreten physischen Kontakt braucht (ebd.),

da schon im sichtbaren, kleinen Abstand, dem »spatium«, ein »Fluidum des Kontakts« als Ansteckungsgeschehen wirke (ebd.). Die Annahme, dass Beobachter*innen einer begonnenen Berührungsbewegung diese einschließlich ihrer nicht mehr gezeigten Vervollständigung mitvollziehen, wird aus Sicht der Spiegelneuronenforschung von Studien gestützt, die eine motorkortikale Spiegelung von Handlungen auch dann zeigen,

---

163 An dieser Stelle geht es um die Antizipation taktiler oder haptischer Erfahrung eines*r *Anderen* – des*der ASMRtist*in oder einer dritten, im Video behandelten Person oder eines Objekts. Ich spezifiziere dies hier, um die spiegelnd-mitvollziehende haptische oder taktile Antizipation von der mich selbst betreffenden haptischen oder taktilen Antizipation zu unterscheiden, um die es in Kap. 4.3 gehen wird. Mit wahrnehmungspsychologischem Vokabular kann man hier von allozentrischer versus egozentrischer tastsinnlicher Antizipation sprechen (vgl. hierzu auch Kap. 4.4.2).

164 Ein ähnliches Spiel mit der Nicht-Berührung spielen die bereits genannten (vgl. Kap. 4.2.2) »Invisible-Trigger«-Videos, bei der vermeintlich unsichtbare Objekte ›berührt‹ und diese Berührung über Soundeffekte beglaubigt wird. Ebenso wie kindheitsnostalgisch angehauchte »Pretend Play«-ASMR-Videos, in denen der*die Rezipient*in etwa mit Holzspielzeug ›geschminkt‹ oder ihm*ihr mit Spielzeuggeschirr ein unsichtbares Essen ›gekocht‹ wird, machen diese Videos Simulation schon auf der narrativen Ebene zum zentralen Thema und bieten den Rezipient*innen an, sich als Eingeweihte in diesem humoristischen Umgang mit dem Fiktionsvertrag zu fühlen. Zugleich kommentieren die Videos damit auf narrativer Ebene ihren phänomenalen Stellenwert als berührungssimulativ angelegt *und* führen den Begriff der Simulation in seiner medienkritischen, negativen Bedeutungsdimension als ›nicht echt‹ oder ›nur vorgespielt‹ ad absurdum, indem sie auf viele Rezipient*innen eben *tatsächlich* teletaktil wirken.

165 Zusätzlich wird bereits durch die oft betont langsam ausgeführten Bewegungen Antizipation aufgebaut. Der*die User*in blabbering blob schreibt zu Karuna Satoris o. g. Object-Touching-Video [43]: »It gives you the ›anticipation‹ type of relaxation, knowing what's going to come next but still digging it. Gives you this sort of comfort. Also very hypnotic«. Er*sie vergleicht Object-Touching auch mit Tracing, was darauf hinweist, dass Tracing nicht *nur* vergangenheitsbezogen (re-enaktiv-spiegelnd), sondern ebenfalls antizipativ erlebt wird, indem der Weg des Fingers/Stifts/Pinsels klar sichtbar ist.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

wenn »their final stage is occluded« (Freedberg/Gallese 2007) oder die sensorischen Informationen in anderer Weise nur lückenhaft vorliegen, solange die Anmutung einer bedeutungsvollen Handlung vermittelt wird (vgl. Craighero et al. 2007). Vervollständigen Rezipient*innen eine kurz vor der Berührung gestoppte Berührungsgeste zudem mit einem am eigenen Körper gefühlten taktilen ASMR-Erleben, erinnert dies auch an Christiane Voss' Beschreibung der Zuschauer*innen als »Leihkörper des Films«: »Der Zuschauerkörper in seiner geistigen und sensorisch-affektiven Resonanz vermag es, die zweite Dimension des Filmgeschehens in die dritte Dimension seines spürenden Körpers gewissermaßen zu ›kippen‹« (Dies. 2006, 9).[166]

Tastsinnliche Provokationen, Antizipationen, Re-Enaktionen, Vervollständigungen, Mitvollzüge … – Die Möglichkeiten audiovisueller Medien, uns tastsinnlich zu affizieren, sind vielgestaltig, erstrecken sich auf diverse diegetische und technisch-ästhetische Elemente, auf diverse Ebenen, Körper und Leiber des Films, mit denen wir in verschiedenen Haltungen tastsinnlich gekoppelt werden können; eine Inventarisierung der Ausprägungen audiovisueller Tastsinnlichkeit muss also aus einer Perspektive heraus geschehen, die einen möglichst weiten Blickwinkel zulässt, ohne sich dabei durch das gewählte Vokabular und dessen Konzeptionierung selbst wieder einzuschränken.

Embodied Simulation als integrative *Tactile Epistemology*

Embodied Simulation erscheint als eine umfassende und integrative Perspektive auf (auch ästhetische) Wahrnehmung, die verschiedene Weisen des tastsinnlichen Affiziert-Werdens durch Film – und darunter auch des Ähnlich-Fühlens wie oder Einfühlens in diegetische Körper – plausibel denkbar macht, ohne dabei in die Falle zu tappen, diese Prozesse als konkurrierendes Umverteilungsverhältnis zwischen so etwas wie einer vor allem mentalisierend und projektiv gedachten Identifikation und einer ganzkörperlich-sinnlichen Rezeption zu verstehen. In Kapitel 3.2 unter dem Abschnitt »Haptische Bilder versus Kognition und Narration?« habe ich bereits das Spannungsverhältnis dargestellt, das bei Marks (sowie bei Ansätzen, die das Marks'sche Schema haptischer Visualität nutzen) zwischen einerseits einer behaupteten Orientierung an einem phänomenologischen Leibverständnis, andererseits der Formulierung einer letztlich auf Gegensätzen[167] beruhenden Ordnung filmischer Ästhetiken entsteht, bei der sich klassisch repräsentierende und experimentelle, das Erkennen von Figuration und Figuren erschwe-

166 Auch wenn die Charakterisierung als zweidimensional maximal für eine durch den Kader begrenzte Bildebene gelten kann, da Ton noch spürbarer als Licht immer schon ein räumliches Phänomen ist (vgl. Kap. 4.2.2), und ich die ausdrückliche Trennung in geistige und sensorisch-affektive Resonanz nicht mitgehen würde, die bei Voss auf die Indienstnahme des Einfühlungsbegriffs von Michael Polanyi anstelle des »schwer zu faßenden Leibbegriffs« Merleau-Pontys (ebd., 11) zurückgeht.

167 Wie ausgeführt, bleibt Marks' Schema letztlich einer Reihe von Polaritäten verhaftet – Sehen und Tasten, Geist und Körper, Denken und Fühlen, Distanz und Kontakt, unkörperliche und ganzkörperliche Wahrnehmung, Kontrolle und Hingabe, Subjektstabilisierung und Subjektauflösung, die bei ihr untereinander feste Kopplungen eingehen: Optisches Sehen als Erkennen-Können ist mit Distanz, Denken, Unkörperlichkeit, Kontrolle und Trennung verkoppelt, haptisches Sehen als Spekulieren-Müssen mit Nähe/Kontakt, Fühlen, Körperlichkeit, Hingabe und Verbindung/Selbstauflösung.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

rende oder verunmöglichende Filmbilder gegenüberstehen. Erstere bedingen für Marks und andere eher eine mentalisierende, sich eindenkende, distanzierte, unkörperliche und schlimmstenfalls eben auch identifikatorisch-projizierende[168] Rezeptionsweise und dienen methodisch als Kontrastfolie zu letzteren, die vermeintlich eher eine mimetisch-verkörperte Rezeptionsweise ermöglichen. Marks arbeitet mit dem Denkmodell eines Kontinuums, das letztlich einer Art Skala des Grades verkörperter Wahrnehmung entspricht, um daran anschließend den in ihrem Sinne haptischen Bildern die Ermöglichung einer ›taktilen Epistemologie‹ (*tactile epistemology*) zuzusprechen, die »knowledge as something gained not on the model of vision, but through physical contact« erlaube (SF 138). Dieses Denken weist sie selbst als Fortsetzung einer Tradition aus, die u. a. auf Benjamins Gedanken zum »Ähnlichen« und dem »mimetische[n] Verhalten« (Ders. 1991[1932/1933], 204ff.) sowie auf Adornos und Horkheimers Ausführungen zu mimetischen Verhaltensweisen und sinnlichem Wissen in der *Dialektik der Aufklärung* zurückgehe. Taktile Epistemologie, so Marks, sei durch eine »relationship to the world of mimesis, as compared to symbolic representation« charakterisiert; dabei repräsentiere man »a thing by acting like it« (SF 138). Benjamin hatte sich bei seinen Überlegungen zur menschlichen Imitationsfähigkeit von Beobachtungen an kindlichem Spielen inspirieren lassen:

> Zunächst einmal sind Kinderspiele überall durchzogen von mimetischen Verhaltungsweisen, und ihr Bereich ist keineswegs auf das beschränkt, was wohl ein Mensch vom andern nachmacht. Das Kind spielt nicht nur Kaufmann oder Lehrer sondern auch Windmühle und Eisenbahn (Ders. 1991[1932], 205).

Marks sieht sich mit ihrem Rückgriff auf Benjamins und Adornos Mimesis-Begriffe in einer Denktradition, die mimetische Anlehnung – wohlgemerkt in ihrer bei Adorno und Horkheimer positiv konnotierten, noch nicht instrumentalisierten und die Natur objektivierenden Form[169] – als »a form of yielding to one's environment, rather than dominating it« (SF 140) fasst und, insofern als hieraus eine Form des Repräsentierens entstehen

168 Marks trennt nicht zwischen beidem; optische Bilder erlaubten »identification« und damit »[i]n other words«, dass Betrachter*innen sich imaginär auf die gesehenen Objekte projizierten (SF 166). Eder (2006) beschreibt Projektion und Identifikation im Einklang mit der psychoanalytischen Sichtweise als »einer Figur eigene Eigenschaften, Wünsche und Ängste unterstellen (›Projektion‹)« und »Fähigkeiten und Rollen einer Figur imaginativ auf sich selbst übertragen (›Identifikation‹)« (ebd., 148). Berys Gaut übrigens zählt, wie auch Murray Smith, sowohl Identifikation als auch Empathie zu den Prozessen des »imagining from the inside« (Gaut 2010, 138) und teilt Identifikation aspektbezogen in verschiedene Formen auf, u. a. affektive Identifikation. Affektive Identifikation und Empathie unterscheiden sich laut Gaut dadurch, dass erstere bedinge, sich vorzustellen, wie jemand anderes zu fühlen, letztere bedinge, das Gefühl, um das es geht, tatsächlich selbst zu fühlen. Identifiziere ich mich nun affektiv mit einem sichtbaren Körper, muss das m. E. nicht zwingend auch projektiv sein. So kann ich mir etwa sehr eindrücklich die Freude einer Figur vorstellen über etwas, das mir selbst vielleicht nie Freude bereiten würde.

169 Zu Adornos eigentlich hochkomplexem Konzept der Mimesis, die in einem dialektischen Verhältnis zur Rationalität steht und deshalb in Bezug auf Naturbeherrschung immer schon ambivalent erscheint, s. Zechner (2013b, 277f.); vgl. auch Morsch (2011, 50ff.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

kann – das Kind, das die Windmühle imitiert, produziert eine körperliche Repräsentation von ihr –, als ein Alternativmodell zur Abstraktions- und Symbolisierungswirkung von Sprache entwirft. Sie umschreibt diese Position so:

> Mimetic representation, then, exists on a continuum with more symbolic forms of representation. It lies at the other pole from the symbolic representation characteristic of contemporary urban and postindustrial society. The highly symbolic world in which we find ourselves nowadays is in part a function of the capitalist tendency to render meanings as easily consumable and translatable signs […] (SF 139);
>
> [T]hrough mimesis, we can not only understand our world, but create a transformed relationship to it – or restore a forgotten relationship (SF 141).

Dieses Modell eines Kontinuums zwischen einerseits mimetischen, verkörperten und andererseits abstrakten, symbolischen Bezugsweisen auf die Welt überträgt Marks im Folgenden auf ihr Modell eines Kontinuums zwischen mimetisch-verkörpert wahrgenommenen, haptischen Bildern und distanziert-denkend wahrgenommenen, optischen Bildern. Durch Marks' stille Übernahme von vor allem Adornos kritischer Haltung gegenüber objektnachahmender Kunst, die dieser in seiner Vorlesung zur Ästhetik vom Wintersemester 1958/59 (vgl. Dierks 2010, 64f.) insbesondere gegenüber der illusionistischen Renaissance-Malerei geäußert hatte, verhindert das ikonische Element erkennbarer Filmbilder, dass diese in Marks' Wahrnehmung eine subjekttransgressive oder -transformierende Kraft entfalten könnten, wie sie sie später haptischen Bildern zuspricht:[170]

> Mimesis shifts the hierarchical relationship between subject and object, indeed dissolves the dichotomy between the two, such that erstwhile subjects take on the physical, material qualities of objects, while objects take on the perceptive and knowledgeable qualities of subjects (SF 141).

Obwohl sich Marks nach ihrer Referierung der philosophischen Arbeiten zur mimetischen Anlehnung zunächst darum bemüht, für ein *fundamental* mimetisches Weltverhältnis nach Merleau-Ponty sowie für ein phänomenologisches Embodiment-Verständnis nach Sobchack zu argumentieren (SF 148ff.) und sogar Linda Williams' Ausführungen zur Rezeption pornografischer Bilder als Beispiele einer *embodied spectatorship* aufführt (SF 151), klammert sie mit der dichotom fundierten Konzeptualisierung der haptischen Visualität die subjekttransformative Leistung mimetischer Angleichungsprozesse aus einem Universum bildhafter Ähnlichkeit, bei der man sich einem erkennbaren Körper gegenübersieht, effektiv wieder aus. Die letztlich quantitative Annahme eines zunehmenden Verlustes verkörperter Wahrnehmung auf dem Weg zu erkennbareren

170 Marks stellt Mimesis als eine »indexical, rather than iconic, relation of similarity« dar, »based on a particular, material contact at a particular moment« (SF 138). Dass klar erkennbare Bilder eher ikonisch genannt werden müssen als experimentell-flächige, nicht-erkennbare Bilder, ist einsichtig; warum letztere allerdings indexikalischer sein sollten als erstere und ob dies schon für die Produktion oder nur für die Rezeption gelten soll, wird an ihren Ausführungen m. E. nicht deutlich.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Filmbildern[171] kann einem Verständnis von Wahrnehmung als immer leiblichem, systemisch mit der Welt verflochtenem – und, wie mit der Spiegelneuronenforschung m. E. noch deutlicher wird, eben auch als dauernd psychophysisch simulierendem, spiegelndem und mitvollziehendem – Gesamtgeschehen aber nicht gerecht werden, weswegen Marks' Ansatz zwar einen unbestreitbaren theoriehistorischen Wert hat, aber eines anderen Denkmodells filmischer Tastsinnlichkeit bedarf. Dieses müsste darin bestehen, Prozesse wie Vorstellen, Hineinversetzen, Verstehen, Erkennen, Verorten, Mitspüren, mimetisch Anlehnen oder Spekulieren nicht auf einer Skala oder einem Kontinuum *psycho–physischen* Erlebens[172] angeordnet zu verstehen, sondern als komplementäre – wenn auch nicht zwangsweise immer harmonierende – Fäden im Gesamtgewebe eines *immer* umfassend leiblich-affektiv mit der Welt verflochtenen Erlebens zu fassen. Letztlich geht es um die Lösung der bei Marks untereinander fest gekoppelten Pole (vgl. Fußnote 167 dieses Kapitels) voneinander und die Etablierung der Vorstellung eines Möglichkeitsraums, der sich zwischen diesen – also zwischen Sehen und Tasten, Denken und Fühlen, Distanz und Nähe, Kontrolle und Hingabe, Ausrichtung auf das Bildobjekt und Ausrichtung auf den Bildträger – aufspannt und in dem sich im konkreten Erleben des*der Rezipient*in ganz verschiedene Kopplungen und damit völlig diverse Anmutungen und körperliche Verstehensweisen aktualisieren können. ASMR-Videos, die mit taktiler Stellvertretung arbeiten, sind dabei nicht nur Belege für die körperliche Wirkung erkennbarer Bilder, die zu einer Identifikation mit dem Gesehenen einladen, sondern lassen auch beobachten, wie solche Bilder durch die Narration und die Sound-Ebene auf weitere Weisen taktilisiert werden können. *Embodied Simulation* als Modell einer Verwobenheit des Subjekts mit der Welt, die sich selbst beständig übersteigt, indem ein fortlaufender Prozess des Simulierens möglicher Handlungen, des körperlichen Vorstellens von Berührungsqualitäten, des Sich-ähnlich-Machens mit Anderem und Anderen vorliegt, kann als Fortführung dessen verstanden werden, was Merleau-Pontys Konzeptionen der Wahrnehmung als generativen Feedbackprozess (vgl. hierzu näher Kap. 4.4), des »Subjekts als Ek-stase« in einem untrennbaren »Transzendenzverhältnis« mit der Welt (PhW 488f.) sowie der Intersubjektivät[173] theoretisch entworfen hatten.

---

171 Dass Marks Film *durch seine Bildhaftigkeit* als imitativer, als »more convincingly mimetic« (SF 138) als etwa Text bezeichnet, lässt dabei erneut fraglich erscheinen, warum dann gerade klassisch repräsentierende, Körper erkennbar zeigende Filmbilder eher auf der Seite der unkörperlichen, symbolischen Ausdrucksformen stehen sollten als in Marks' Sinne haptische Experimentalfilmbilder. Letztlich wirkt die Argumentation zumindest teilweise tautologisch: Haptische Bilder würden verkörperter wahrgenommen, weil sie Ausdrucksmittel und Ermöglichung einer taktilen Epistemologie seien, die Wissen über das Wahrgenommene auf verkörperte Weise generiere.

172 Der lange Gedankenstrich soll hier eine Lesart des ›von–bis‹ ausdrücken.

173 Nach Merleau-Ponty sind »die Strukturen des Für-Andere-seins bereits Dimensionen des Für-sich-seins«, sodass »schon in der Weise, in der ich mich selbst sehe, meine Eigenschaft als möglicher ›Anderer‹ sich vorzeichnet, so wie in meiner Sicht des Anderen schon seine Eigenschaft als Ich impliziert ist« (PhW 508). »Alles Für-sich-sein – ich für mich selbst wie der Andere für sich selbst – muß sich abheben von einem Untergrunde des Seins-für-Andere – meiner für den Anderen und des Anderen für mich selbst«, sodass es weder eine vollständige Wahrnehmung des »Andere[n]-als-Gegenstand«, noch jemals eine »absolute Subjektivität« geben kann. In der Objekt- wie in der Subjektposition liegt notwendigerweise ein nicht-verfügbarer (»anonymer«) Rest, dessen Träger unser Sein-zur-Welt selbst ist (PhW 509).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Feeling Objects

Insbesondere ASMR-Object-Touching-Videos lassen deutlich werden, dass hier auch bei erkennbaren Bildern eine Rezeptionsweise ermöglicht wird, die ziemlich genau dem bei Marks als Ideal formulierten mimetischen Vorgang des Angleichens von Subjekten und Objekten, Belebtem und Unbelebtem entspricht. Denise Nouvion zieht in einem filmwissenschaftlichen Essay, in dem sie ASMR ähnlich wie die vorliegende Arbeit als »a kind of sensitive nerve to the experiences of the average viewer« (Dies. 2015, 31) vorschlägt, die neurowissenschaftliche Studie von Ebisch et al. (2008) zur neuronalen Spiegelung beobachteter Berührung heran und schreibt:

> The relationship between the ASMR fascination with objects and the superficial involvement of the viewer can in part be explained by a study of perception and touch done by Sjoerd J. H. Ebisch and others, conducted using video stimuli. They suggest that a visually-observed touch stimulates neural circuitry, even when something inanimate is being touched. Thus, touch, »… even of an object known to be devoid of any inner life, could be mediated by embodied simulation.« This data was gathered when participants were asked to view several videos involving animate and inanimate touch, and a neural circuitry associated with touch was activated in participants when a palm leaf touched the arm of a chair. Since neural touch-response is activated even when objects touch objects, it follows that the viewer therefore must identify with one of the objects, as either touching or being touched. Thus, the indistinction between »animate and inanimate« suggests that we are not only able to identify with human touch and being touched, but touching objects and in a sense, becoming objects (ebd., 33).[174]

Taktile Stellvertretung in ASMR-Object-Touching-Videos verlangt, sich durch das Hineinversetzen in unbelebte Objekte selbst im Sinne Nouvions als zumindest teilweise objekthaft zu erleben (was durch die geforderte Passivität der Rezeptionshaltung noch unterstützt wird), aber ebenso umgekehrt die Zuschreibung einer quasi-subjektiven Rezeptivität an diese. Während Marks bei erkennbaren Körpern und Gegenständen davon ausgeht, dass Rezipient*innen diese als entmachtete Objekte ihres eigenen machtvollen Blickes wahrnehmen, funktioniert taktile Stellvertretung in ASMR-Videos *gerade* darüber, sich auf die Subjektivität der gesehenen Körper zu konzentrieren bzw. den gesehenen Objekten eine Quasi-Subjektivität zuzuschreiben. Dass die gefilmten Personen, ebenso wie die Gegenstände, dezidiert als sensibel, empfindend und genießend imaginiert und erlebt werden, ist notwendiger Teil des taktilen Mitvollzugs. Gerade ASMR-Object-Touching-Videos spielen dabei mit der laut Merleau-Ponty immer schon gegebenen Reversibilität des mit der Welt und den Anderen verflochtenen Leibes und dessen »doppelte[r] Zugehörigkeit zur Ordnung des ›Objekts‹ und des ›Subjekts‹« (Ders. 1986[1964], 180), indem sie eine Rezeptionshaltung plausibel machen, die mit Sobchack

174 Ebisch et al. bestätigen dabei Freedbergs und Galleses ein Jahr zuvor veröffentlichte Zusammenfassung der damaligen Studienlage: »When we see the body part of someone else being touched or caressed […], *or when we see two objects touching each other* […], our somatosensory cortices are activated as if our body were subject to tactile stimulation« (Freedberg/Gallese 2007, 201; m. Herv.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

(2004b) als eine der *Interobjektivität* benannt werden kann. Damit bezeichnet sie eine Verbindung der Empathie und Sympathie zwischen uns selbst als »subjective embodiment« (ebd., 311)[175] und anderen Körperobjekten, mit denen wir die Tatsache der materiellen Existenz teilen. Dies kann in Form einer ›Passion-als-Leiden‹ stattfinden, wenn wir etwa durch Krankheit radikal an die Objekthaftigkeit unseres eigenen Körpers erinnert werden und uns dadurch mehr als Teil einer generellen, rohen Materialität der Welt fühlen, oder in Form einer ›Passion-als-Zuwendung‹, die sich den Objekten leidenschaftlich annähert und sie inkorporiert, in einer Begehrensbewegung, die Sobchack als »unselfish, radically decentered, and expansive self-interest« (ebd., 290) beschreibt. Es ist eine Form der Einfühlung, die danach fragt, wie es ist, dieses andere und von Anderen fühlbare Objekt zu sein, und die so eine andere Art des Objekt-Seins fühlbar (*sense-able*) werden lässt, in der die Alterität des Objekts als eigene Alterität gefühlt wird. Passion-als-Zuwendung ist daran interessiert, »to actively grasp both a concrete sense of one's own self as immanently material *and a concrete sense of how some of the world's objects may also be subjects*« (ebd.; m. Herv.).

Insofern als die Objekte in ASMR-Object-Touching-Videos zum Zwecke ihrer Funktion als taktile Stellvertreter auf Weisen präsentiert und gehandhabt werden, die ihnen Rezeptivität und Sensitivität gegenüber den Berührungen zuschreibt, lässt sich formulieren, dass hier eine *sense-ability* hergestellt wird, die maßgeblich darauf beruht, dass die präsentierten Gegenstände *subjektivierend taktilisiert* werden (vgl. Kap. 4.1). Die Performanz von Taktilität erzeugt also gefühlt fühlende und mitfühlbare Subjekte, unabhängig davon, ob sich das Berührungshandeln auf Menschen oder Dinge bezieht; die Unterschiede zwischen menschlichen Subjekten und ›Ding-Subjekten‹ werden im affektiven Erleben zunehmend ausgeblendet, sowohl auf der diegetischen Ebene zwischen ASMRtist*in und gehandhabten Objekten als auch bezogen auf die Beziehung zwischen Rezipient*in und diegetischen Körpern. Damit veranschaulichen ASMR-Videos, die mit dem Trigger der taktilen Stellvertretung arbeiten, wie taktilisierende Praktiken im Sinne Wetherells (und Ahmeds) onto-formativ (vgl. Kap. 4.1) wirken, also affektiv Körper produzieren, in diesem Fall auf eine Weise, die die Anmutung einer Leibdimension der Objekte *sense-able* macht.[176]

Materielle Mimesis Revisited

Die extensive Handhabung der berührten Objekte, bei der ASMRtists in der Art eines non-instrumentellen Aus- und Durchprobierens der möglichen leiblichen Stile ihres Zum-Gegenstand-Seins agieren, produziert neben der subjektivierenden Taktilisierung der Gegenstände als quasi-sensitive, mitfühlbare Entitäten auch umfassende visuelle

175 Sich selbst als »subjective embodiment« wahrzunehmen, bedeutet bei Sobchack, den eigenen Status als materiell verkörpert in der Erfahrung präsent zu halten; demgegenüber ist die Intersubjektivität durch eine Ausgangshaltung der »embodied subjectivity« gekennzeichnet, d. h. ich nehme mich primär als intentionales Subjekt war, das sekundär ein materiell verkörpertes ist, und beziehe mich als Subjekt auf andere Körpersubjekte, deren Subjektivität ich von deren intentionalem Handeln ableiten kann (ebd.).

176 Zur möglichen Kritik an der Nutzung der Begriffe Körper und Leib und meine Haltung dazu vgl. Kap. 4.4.1, Fußnote 202.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

und akustische Informationen über deren den Tastsinn adressierende, materielle Beschaffenheit, über deren Textur, Ausdehnung, Schwere, Biegsamkeit, Bewegungsverhalten, Konsistenz, Trockenheit, Brüchigkeit, Viskosität etc., die eine weitere Möglichkeit der tastsinnlichen Rezeption generieren, welche ich von dem oben beschriebenen, empathischen Mitvollzug unterscheiden und als materielle Mimesis benennen möchte. Hierbei geht es um eine direkte körperliche Ausrichtung auf den Gegenstand in seiner Objekthaftigkeit und eine mimetische Übernahme seiner audiovisuell vermittelten Materialität, die eine Änderung des eigenen Körpergefühls bewirkt. Wenn ASMR-Videos Rezipient*innen etwa nahelegen, sich ebenso leicht und schwebend wie die in einem Video präsentierten Federn oder Seifenblasen, ebenso weich und glatt wie Seidentücher oder ebenso schwer und fließend wie Öl oder Kinetic Sand zu fühlen, dann ist eine körperliche Spiegelung intendiert, die sich an äußerlich sicht- und oft auch hörbaren Materialcharakteristika ausrichtet, ohne notwendigerweise zu einer Subjektivierung des Gegenstands und Simulation dessen ›Erlebens‹ als einer besetzbaren Position fortzuschreiten.

Beide Arten der Bezugnahme sind bereits in den Beschreibungen ästhetischer Erfahrungen angelegt, die innerhalb des Einfühlungsdiskurses des 19. Jahrhunderts auftauchen, wie er im Überschneidungsbereich von Psychologie, philosophischer Ästhetik und Kunsttheorie geführt wurde. Bei den maßgeblichen Autoren Theodor Lipps, Rudolph Hermann Lotze, Friedrich Theodor Vischer und seinem Sohn Robert Vischer finden wir entsprechend einerseits die Rede davon, dass es um ein »[B]eseelen« der Gegenstände ginge (Perpeet 1966, 201), dass man sich »mitlebend« in diese »zu versetzen wüsste« (Lotze 1858, zit. n. Curtis 2009, 22), »ihnen unwillkürlich Seelenstimmungen unterlege[]« (Vischer 1873, IV) und sich mit seinem eigenen menschlichen Vitalgefühl[177] in diese projiziere. Andererseits finden sich Beschreibungen davon, wie sich auf Basis bestimmter Anschauungen das eigene Körperempfinden auf Weisen ändert, die nicht zwingend auf einer ›beseelenden‹ Hineinversetzung basieren. So heißt es bei Robert Vischer etwa:

> Die Anschauung der äußeren Grenzen einer Form kann sich in dunkler Weise mit der Empfindung der eigenen Körpergrenzen combiniren, welche ich an oder vielmehr mit einer allgemeinen Hauthülle spüre (Ders. 1873, 10f.);
>
> [d]ie Art nun, wie sich die Erscheinung aufbaut, wird zu einer Analogie meines eigenen Aufbaus; ich hülle mich in die Grenzen derselben wie in ein Kleid (ebd., 15);
>
> das Senkrechte erhebt, das Wagrechte erweitert, das Geschwungene bewegt lebhafter als das Gerade (ebd., IV).

Später bringt er auch die Begriffe der »Zuempfindung« und der »Nachempfindung« in Anschlag, um Arten des erlebenden Mitvollzugs von materiellen und Bewegungsqualitäten zu benennen, die, anders als die sich »vorstellend in das *Innere* der Erscheinung«

177 Zum Begriff des Vitalgefühls vgl. näher Kap. 4.4.2; an dieser Stelle genügt es, den Begriff als ›Art und Weise, sich lebendig zu fühlen‹ zu lesen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

(ebd., 27; Herv. i. Orig.) versetzende Einfühlung, »zu einer formalen Aeusserlichkeit verdammt« (ebd., 23) bleiben.

Trotz der Ansätze zur Beschreibung materiell-mimetischer Bezüge im Sinne eines »Rapport[s]« zwischen »Objektsform« und »unserer Körperform« (ebd., 6) bleibt das Erleben laut Voss in der Einfühlungsästhetik letztlich immer in der aktiven Projektion des menschlichen Subjekts begründet, das die äußeren Gestalten als symbolhaft für seine Seelenbewegungen nimmt, also seine Gefühle und seine Vitalität in den ästhetischen Gegenständen objektiviert, und »im Rückschlageffekt seiner Einfühlungsaktivität nur die Summe seiner eigenen Projektionskraft als Eindruck von Lebendigkeit des Gegenübers zurück[erhält]« (Voss 2009, 40). Das subjekttransgressive, subversive Potenzial, das viele Stränge der somatischen Filmtheorie besonders interessiert, erscheint daher mit der Einfühlungstheorie nicht einholbar.[178] Der dieserart humanistischen Färbung des Einfühlungsdiskurses zum Trotz verweisen Vischers Erlebensbeschreibungen der körperlichen Übernahme wahrgenommener materieller Qualitäten dennoch auf das vor, was Marks als *mimetic yielding*, als Vermischung des*der Zuschauer*in mit dem Bildobjekt aufgrund einer Konzentration auf dessen materielle Präsenz interessiert hatte – die bei ihr aber wie ausgeführt immer erst durch die Materialität des Films, die bei haptischen Bildern eben in den Vordergrund tritt, vermittelt werden muss.

Während Marks mit dem Begriff der mimetischen Anlehnung in Kombination mit ihrem flächig und non-figural konzipierten haptischen Bildbegriff körperliche Spiegelungen von klar erkennbaren Objekten oder Raumqualitäten nicht in den Blick bekommen kann, nehmen andere somatische Filmtheoretiker*innen zur Beschreibung solcher materiell-mimetischen Rezeptionsprozesse die Schriften Kracauers in Dienst, der ja gerade in der abbildenden, registrierenden, ›die äußere Realität errettenden‹ Funktion der Kamera die besondere Leistung des Films sah.[179] Anne Rutherford und Anke Zechner beschreiben mit ihren Begriffen der *mimetic innervation* nach Benjamin und Kracauer (Rutherford 2006, 60ff.) bzw. der *mimetischen Filmwahrnehmung* oder *mimetischen Anschmie-*

178 Wie dargestellt, geht es der somatischen Filmtheorie oft um eine Subversion von (werkseitiger) Narrativität und/oder (rezeptionsseitigem) Kompetenzerleben der Zuschauer*innen. In der Einfühlungstheorie herrscht, eben weil Äußeres als symbolhaft für Vitalgefühle wie Stärke, Spannung, Ausdehnung etc. verstanden wird, zudem eine Konzentration auf Formen, weniger auf Texturen oder Konsistenzen, worin ein zusätzlicher Grund dafür liegt, dass der Einfühlungsdiskurs als nicht fruchtbar für die Untersuchung narrationssubversiver, non-figuraler Bilder erscheint. Für eine Reihe weiterer Gründe für die diesbezüglichen Nachteile insbesondere des Einfühlungsbegriffs nach Lipps vgl. Voss (2009, 40ff.).

179 In der enthüllenden (und teilweise auch verfremdenden) Funktion des Close-ups, die das materielle Objekt oder auch das Gesicht einer Schauspielerin als sinnlichen Selbstzweck vermittelt (vgl. Kracauer 1960, 46ff.), kann zwar eine (schwache) Anschlussfähigkeit an Marks' haptisches Bild gesehen werden; bei Kracauer ist aber keine vorherige Vereitelung oder ein Aufschub eines verstehenden Sehens notwendig, um diese Beziehung zum Bild zu erreichen. Eine solche Position wäre für Kracauer schon deshalb nicht gangbar, da er sich hauptsächlich für kommerzielle Filme interessierte (vgl. Zechner 2013b, 285). Da natürliche Objekte ohnehin eine inhärente Unbestimmtheit und Vieldeutigkeit besitzen, sind sie dem*der Betrachter*in mit Kracauer gesprochen auch schon ohne sie zu verfremden oder zu verschleiern nie ganz verfügbar; schon allein die Konfrontation mit der Realität der Objekte, die insbesondere der Film erreichen kann, erlaubt dem*der Betrachter*in so ohnehin nie ein Allmachtsgefühl im Marks'schen Sinne (vgl. Kracauer 1960, 68f.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

gung nach Adorno und Kracauer (Zechner 2013b, 275ff.) eine körperlich gefühlte Verbindung zwischen Zuschauer*in und Materialität des filmisch Vermittelten, die nicht wie in Marks' Ansatz auf eine das identifizierende Sehen vereitelnde, erschwerende oder aufschiebende Konfiguration des Films als technisch-ästhetische Oberfläche angewiesen ist.[180] Die besonderen Affinitäten, die der Film nach Kracauer aufgrund seiner spezifischen Medialität zur Wirklichkeit unterhält – »zur ungestellten Realität, zum Zufälligen, zum Unbestimmbaren und zur Endlosigkeit« (Zechner 2013b, 260) sowie zum »Fluß des Lebens« (Kracauer, zit. n. ebd., 261) – transformieren die Dinge der Welt auf eine Weise, die sichtbar macht, was entweder der menschlichen Wahrnehmung per se oder dem alltäglichen, instrumentell-agierenden, unaufmerksamen Blick nicht zugänglich ist, und setzen uns so in ein vor allem körperlich affizierendes Verhältnis zu den Beschaffenheiten, Oberflächen, Strukturen, Mustern und Substanzen der filmischen Objekte oder der Mise-en-scène generell, denen wir uns »assimilieren« (Kracauer, zit. n. ebd., 269). Anders als bei Marks' haptischen Bildern wird »[d]ie Einordnung einer mimetischen, dezentrierten Zuschauerin […] bei Kracauer aber auf eine konkrete, zu erfahrende Objektwelt bezogen« (ebd., 285), denn wird ein Objekte erkennendes, identifizierendes Sehen vereitelt und das Bild zu abstrakt und nicht mehr hinreichend rückgebunden an die Wirklichkeit, büßt das Filmbild auch seine wesenhaft cinematische Funktion ein, uns etwas Neues über diese Wirklichkeit zu enthüllen (vgl. Kracauer 1960, 50; 53).[181]

Bleibt so etwas wie das Phänomen einer Übernahme von materiellen Qualitäten filmisch erlebter Objekte in einer Art und Weise, die das Körpererleben des*der Rezipient*in ändert, bei Zechner (und Kracauer) in der Rede von einer physiologisch affizie-

180 Auch wenn Zechner Marks in anderer Hinsicht nahesteht, etwa indem sie an anderer Stelle befürwortend das Konzept der haptischen Visualität referiert (vgl. Zechner 2013b, 130ff.) oder indem sie mithilfe von Miriam Hansens Analysen zu Kracauers Werk darum bemüht ist, einen früheren, subjektkritischeren Standpunkt Kracauers, der in *Theorie des Films* nicht mehr so sehr zur Geltung kommt, wiedererstarken zu lassen (vgl. ebd., 292ff.): Im früheren *Marseiller Entwurf* sei es Kracauer stärker darum gegangen, Film und seine Möglichkeiten der neuen, auch schockhaften Konfrontation der Rezipient*innen mit materieller Wirklichkeit als Kontern eines als identisch begriffenen, idealistischen Subjekts zu fassen (vgl. ebd., 298). Wenn Zechner dies nun wieder stärker in den Vordergrund rücken möchte, geht es ihr also um eine Lesart Kracauers, mit der bei Filmzuschauer*innen immer noch von einem ›standardmäßig‹ ähnlich selbstidentischen Subjekterleben ausgegangen werden kann, wie Marks es annimmt, was ihre Argumentation dieser wieder näherbringt (vgl. Zechner 2013b, 255; 281; 283).

181 Entsprechend kann ein (Wieder-)Erkennen mimetische Anschmiegung auch fördern (vgl. Zechner 2013b, 423; Kracauer 1960, 56). In Bezug auf die Ermöglichung einer körperlichen Verbindung zur Materialität der filmischen Objekte ist nach Kracauer nicht die *Figuration* das Problem, sondern das Pacing: Da die Konfrontation mit der Materialität der Objekte durch eine zu dicht gewebte, zu schnell fortschreitende, zu sehr von allem Zufälligen befreite Narration auch verdeckt werden kann, sind etwa längere, nahe Einstellungen auf Objekte und/oder eine Stillstellung ihrer Bewegtheit geeignet, eine Wahrnehmung ihrer materiellen Qualitäten zu ermöglichen; kurz, die Narration muss Raum lassen für die Materialitäten, die teilweise die »emotional and intellectual events which comprise the plot« sogar besonders eindrücklich vermitteln können (Kracauer 1960, 48). Kracauers Perspektive, zumindest in *Theory of Film*, ist also nicht anti-figurativ und nicht einmal anti-narrativ zu nennen, sondern vielleicht mit dem Neologismus des *Alternarrativen* zu bezeichnen, insofern als es darum geht, das Narrative mit der filmischen Macht des Anders-wahrnehmbar-Machens synergetisch zu verbinden.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

renden Assimilierung noch eher angedeutet, beschreibt Rutherford etwas anschaulicher etwa das Spiel des Windes im Weizen, die Bewegungen der Heuschreckenschwärme und des Feuers in Terrence Malicks Days of Heaven (In der Glut des Südens, USA 1978) als über die Mise-en-scène vermittelten, ›energetischen Puls‹, der sich sowohl auf die Rezipient*innen affektiv übertrage, als auch eine »orchestration of operatic intensities« darstelle, welche als die eigentlichen Triebkräfte des Films verstanden werden müssten, an denen sich Plot-Elemente und Figurenhandlungen zeitweise verfingen wie Treibholz in Strudeln (Dies. 2006, 11). Die Mise-en-scène als Erlebnisort der filmischen Räume, Objekte und Substanzen, welche maßgeblich über ihre Eigenbewegungen in Verbindung mit der Montage vom Film intensiv und mimetisch wahrnehmbar gemacht würden, gilt ihr dabei als »the material substratum of embodied cinematic experience« (ebd., 68). Rutherford schließt dabei auch an die von Gertrud Koch formulierte alternative Sichtweise auf den Begriff der Identifikation an. Bei Koch (1985) heißt es:

> [S]pectators may get riveted to any detail within the frame, they may identify – in a sort of mimetic process – with a landscape, with individual objects or clusters of objects. This type of identification does not simply turn things into objects of the look, but implies a more emotional, one could even say, animistic relationship to the object (ebd., 144f.).

Aufbauend auf Glen Mazis' etymologischer Herleitung des Begriffs »feeling« vom isländischen »falma« als »to grope« (Rutherford 2006, 137) charakterisiert Rutherford die mimetische Innervation durch Film als körperlich-affektives Phänomen, das tastsinnlich basiert ist:

> [I]n watching an aquarium you may not have an anthropomorphic identification with a fish, but a recognition of floatingness or bubbleness. It may contact some place in your self that knows weightless suspension and set up a sympathetic vibration with it. Similarly you may find rollingness in the image of giant wave [sic], spinningness with a windmill, or bristliness with the spiny protuberances on a prickly pear. Shape, colour, texture, protrusions and flourishes all reach out and draw us to them in an affective resonance (ebd., 139).

Das, was uns mimetisch innerviert, ist körperlich verstehbar durch Erfahrungen des Tastsinnessystems – der Kinästhesie, der Propriozeption, des Muskel- oder Kraftsinns, der Taktilität, der Haptik, der Viszerozeption, der Temperatur- und der Schmerzwahrnehmung des Leibes. Mit Zechner und Rutherford ist also ein alternativer Weg sichtbar, wie tastsinnliche Bezugnahme und materielle Spiegelung zur Frage der Figuration und Narration in Bezug gesetzt werden können, ohne die körperliche Affizierung wie in Marks' haptischem Bildbegriff von einer Vereitelung oder Behinderung der Verortung und Identifikation von Körpern und Objekten abhängig zu machen – auch wenn in beiden Ansätzen die materielle Mimesis immer noch als eine Art Gegengewalt zur Narration charakterisiert bleibt. Beides, die beschriebene Form der Übernahme oder Spiegelung materieller Qualitäten gesehener Objekte, Strukturen, Oberflächen, Körper und Räume ebenso wie ein empathisches Mitfühlen von Berührung an erkennbaren

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Objekten und Körpern, gehört in ein Inventar tastsinnlicher Filmwirkungen. Entsprechend wird beides in die in Kapitel 4.4 zu entwerfende Übersicht Eingang finden, die ich aber *gerade nicht* nach den die somatische Filmtheorie beständig umtreibenden Fragen strukturieren werde, wie narrativ instrumentalisierbar tastsinnlich affizierende Bilder (und Töne) vermeintlich sind, wie vermeintlich stark oder schwach verkörpert ihre Rezeption ausfällt und wie sehr sie vermeintlich ein als vorgängig gedachtes, souveränes Subjekterleben subvertieren, sondern danach, ob die Körper, die Film als taktile oder haptische emergieren lässt, als solche eher objektiviert (Wird mir etwas oder jemand spürbar/fühlbar oder tastbar/greifbar?) oder subjektiviert (Wird etwas oder jemand als spürend/fühlend oder als tastend/greifend produziert?) werden und uns eher eine Haltung des Fühlens-von, des Fühlens-wie, des Fühlens-als oder des Fühlens-durch nahelegen – die aber *alle* irreduzibel verkörpert sind, weil Wahrnehmung immer schon als transformatives Ausrichtungs-, Spiegelungs- und Simulationsgeschehen und Film als onto-formatives Kontaktgeschehen zwischen Körpern und Leibern zu begreifen ist, die sich in einem beständigen Prozess des tastsinnlichen Werdens[182] befinden.

4.3 Potenzialität und Aktualität

In den vorangegangenen Kapiteln habe ich für eine Betrachtung des filmisch Tastsinnlichen plädiert, die nach Prozessen der relativen Aktivierung und Passivierung durch und in filmisch generierte(n) Anmutungsgeschehen des Tastbaren und Fühlbaren fragt, und entsprechend in die Dimensionen des Haptischen und des Taktilen unterschieden. Diese Differenzierung entspricht wie dargelegt der existenziellen Bedeutung, die die Dimensionen der Handhabung der Welt und des Betroffenseins durch die Welt für Lebewesen haben, die in unsere Wahrnehmungsprozesse eingeschrieben sind und die sinnesgeschichtlich deshalb immer wieder auch für diskriminierende Weisen der sensorischen Subjektivierung in Dienst genommen worden sind. Weiterhin können die diametralen Schulen des Haptischen rein als Flächen- versus rein als Raum- oder Volumenphänomen (vgl. Kap. 2.3 und 3.1) miteinander verbunden werden, indem Wahrnehmung, der Leibphänomenologie sowie der *Embodied-Simulation*-informierten Neuroästhetik entsprechend, als immer systemisch mit der Welt verbunden und körperlich be-

182 Dies ist ein Werden nicht im starken Sinne Deleuze', wo mich Affekte und Perzepte, die niemandem außer dem Kunstwerk selbst gehören, treffen, mich prinzipiell zur Tabula Rasa machen und mich von Grund auf neu strukturieren können, sondern im Sinne eines Transformationsgeschehens, das mich in meiner konkreten körperlich-sensorisch individuellen aber auch habitualisierten, von u. a. persönlicher Geschichte, sozialer Verortung und Mediengebrauch gebeugten Situierung involviert und sich dabei durch die schon bestehenden ›affektiven Furchen‹ (vgl. Wetherell 2012, 13f.) bewegen muss, dieser Landschaft aber in begrenztem Maße neue Texturierungen hinzufügen kann. Was mir auf welche Weise wahrnehmbar wird, ob ich ein bestimmtes audiovisuelles Muster, ein Reizgemisch, eine bewegte Gestalt als mich berührend oder etwa als mich irritierend und ausschließend wahrnehme, welche Berührungsgeste (Anschießen? Streicheln?) ich assoziiere, ob ich einen berührt-werdenden Körper als lustvoll mitfühlbar erlebe oder nicht, ist nicht völlig offen und Film nicht fähig, mir im Sinne Deleuze' einen völlig neuen Körper zu verleihen, sondern lyrisch gesprochen immer auch von den Strömungsmustern und Verwirbelungen abhängig, denen der Fluss der Affizierungen im Strömen durch konkrete affektive Furchen unterliegt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ständig mögliche Ausrichtungen zum und simulativ Handhabungen vom Wahrgenommenen vornehmend verstanden wird, sodass eine künstliche Ausklammerung vermeintlich unkörperlich wahrgenommener räumlicher Bilder mehr als diskursgeschichtlicher Effekt verstehbar und obsolet wird. Am Bespiel der Videopraxis der ASMR-Community habe ich gezeigt, dass eine Unterscheidung in taktil und haptisch hilfreich ist, um beschreibbar zu machen, wie Prozesse des Haptilisierens von Körpern und Elementen mit Prozessen des Taktilisierens produktiv verbunden werden und Muster ausbilden, die insgesamt taktile Rezeptionseffekte für die Community-Mitglieder zeitigen. Dabei wurde auch deutlich, dass innerhalb solcher taktilisierenden Muster »the ›anticipation‹ type of relaxation« (Kap. 4.2.5, Fußnote 165), also so etwas wie eine sinnliche Erwartungshaltung, eine Rolle spielt. Alle drei Punkte, die Unterscheidung der Dimensionen des Taktilen und des Haptischen, der dezidierte Einbezug einer Annahme der Raumhaptik und die Betrachtung der Rolle der Antizipation, können und sollen nun noch einmal auf Marks' Ausführungen zum haptischen Bild zurückbezogen werden. Denn in ihrer Beschreibung der Funktionsweise haptischer Bilder liegen, ohne dass sie dies näher verfolgt, zwei unterschiedliche Weisen der Affizierung durch das Bild und des nahegelegten körperlichen Bezuges des*der Rezipient*in auf das Bild vor:

> The works I propose to call haptic invite a look that moves on the surface plane of the screen for some time before the viewer realizes what she or he is beholding. Such images resolve into figuration only gradually, if at all.
> Conversely, a haptic work may create an image of such detail, sometimes through miniaturism, that it evades a distanced view, instead pulling the viewer in close. Such images offer such a proliferation of figures that the viewer perceives the texture as much as the objects imaged (SF 162f.).

Wie das »conversely« bereits anzeigt, können also zwei gegensätzliche Operationen das haptische Bild und seine Rezeption bestimmen. Entweder – wie der zweite Teil des Zitats vermittelt – zeigt das Bild aus nächster Nähe eine solche Fülle kleinteiliger Strukturen, dass kein räumlicher Überblick möglich ist. Dabei kommt es offenbar zu einer Art spürbarem Sog, der die Zuschauer*innen nah heranzieht, welche dazu provoziert werden, sich mit einzelnen Details zu beschäftigen, während sie aber gleichzeitig nicht umhinkönnen, die gesamte Fläche als Textur wahrzunehmen. Umgekehrt kann das haptische Bild gerade von starker Unschärfe oder sehr geringer Auflösung gekennzeichnet sein,[183] durch die die Zuschauer*innen erst sehr spät oder überhaupt nicht erkennen, was sie eigentlich sehen.

183 Damit erweitert Marks wie bereits ausgeführt ihren Begriff des haptischen Bildes um etwas, das Riegl noch als optisches Mittel gilt, denn wie in Kap. 3.1 beschrieben sind entmaterialisierende Unschärfe bzw. verschwimmende Umrisslinien, unklar begrenzte Schattenwürfe und Lichtreflexe nach Riegl dem Optischen zuzurechnen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Mangel und Fülle, Unterforderung und Überforderung

Marks beschreibt eine Adressierung des Tastsinns also einerseits aus einem Mangel oder einer Lückenhaftigkeit heraus. Haptische Bilder sind demnach Bilder, die den Sehsinn *unterfordern*; sie sind

> images that are so ›thin‹ and unclichéd that the viewer must bring his or her resources of memory and imagination to complete them (SF 163).

Andererseits kann sich die Provokation des Tastsinns auch aus einer *Überforderung* des Sehsinns ergeben:

> Interestingly, it can also be the high resolution of film that gives it a tactile quality. Films that […] seem to contain more visual texture than the eye can apprehend, have the effect of overwhelming vision and spilling into other sense perceptions (SF 175).[184]

Ein ›Zuwenig an Figuration‹ steht also einem ›Zuviel an Figuration‹ gegenüber; zum einen kann sich die haptische Wirkung einer Sequenz offenbar aus dem Eindruck ergeben, Texturen wären tatsächlich greifbar, zum anderen daraus, dass gerade kein Eindruck der Greifbarkeit entsteht und man – konfrontiert mit einem unscharfen Bild – angestrengt versucht, Körper und Objekte auszumachen, und mehr als sonst seine Vorstellungskraft und sensorische Erinnerung bemühen muss. Ein Beispiel für diese optische *Unter*forderung, über das Marks auch selbst schreibt, wäre Mona Hatoums Kurzfilm Measures of Distance (GB 1988): Aus einer langen Aufblende aus Schwarz heraus beginnt man langsam, etwas zu sehen, das offenbar ein Teil eines nackten Körpers ist. Dies lässt sich allerdings nur aufgrund der Farbgebung vermuten, während Unschärfe, Kadrierung und Einstellungsgröße, zusammen mit der ohnehin niedrigen Auflösung des Videobandes und einer zusätzlichen Überlagerung des Bildes mit arabischen Schriftzeichen, dem*der Zuschauer*in das Erkennen weiterer Details zunächst verweigern. Dass eine solche Vorenthaltung auch – und vielleicht sogar vor allem – in narrativen Filmen sehr stark zur Bannung der Aufmerksamkeit der Zuschauer*innen führen kann, macht das Beispiel einer Sequenz aus dem Horrorfilm Gin gwai (The Eye – Mit den Augen einer Toten, HK/SG 2002, Pang Brothers) deutlich, in dem die anfangs blinde Protagonistin Wong Kar Mun (Angelica Lee) nach einer Hornhauttransplantation wieder sehen kann – jedoch zunächst nur undeutlich. Die subjektive Kamera zwingt den*die Zuschauer*in ebenfalls in diese Lage, aus der heraus er*sie, genau wie die Protagonistin, durch bedrohlich anmutende Klangflächen mit abfallender Shepard-Skala (vgl. hierzu auch Kap. 4.4.2.2) in Anspannung versetzt, angestrengt versucht, die schemenhaften Gestalten zu erkennen, die sich im Wartesaal

184 Das ›Überlaufen‹ oder den Exzess eines Sinnes versteht übrigens auch Jennifer Barker als Auslöser synästhetischer Filmerfahrung (vgl. Dies. 2010, 70); auch Tarnay (2015) bewertet diese Annahme als überzeugend. Parallelen bestehen sowohl zu Benjamins und McLuhans Konzeption audiovisueller Taktilität (vgl. Kap. 2.3) sowie zu der aus Biologie und speziell Sinnesphysiologie bekannten Beobachtung, dass alle Sinnesmodalitäten bei Überreizung einen Schmerzreiz produzieren (der zum Tastsinnessystem gerechnet werden kann).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

des Krankenhauses zu materialisieren und geisterhaft wieder zu verschwinden scheinen (TC 00:13:46).

Als Beispiel für die andere Variante filmischer Tastsinnesreizung, die Haptik der vielteiligen Struktur bei optischer *Über*forderung durch zu viele Details, nennt Marks den Experimentalfilm Girl from Moush (CA 1993, Gariné Torossian), in dem Torossian durch Handcollagieren des Filmstreifens und Optical Printing verschiedene Found-Footage-Fotografien u. a. von armenischen Dorfkirchen, vom Berg Ararat und von Sergei Paradschanow nebeneinander in den Frames vereinigt. Das Resultat ist ein kubistisches Gewebe, das sich zum treibenden Rhythmus armenischer Volksmusik und den Tonbandaufnahmen eines versuchten Anrufs der Filmemacherin in Armenien so schnell verändert, dass man es vor allem als Gemisch aus tanzenden Texturen, als bewegte, zusammengesetzte Oberfläche unterschiedlicher Strukturen wahrnimmt. Vergleicht man diese Beispiele, wird deutlich, dass man es tatsächlich mit grundsätzlich sehr unterschiedlichen Bildästhetiken und Rezeptionswirkungen zu tun hat. Hinsichtlich des Eindrucks einer tastsinnlichen Wahrnehmbarkeit ist es ein großer Unterschied, ob z. B. Unschärfe vorliegt, die ephemer wirkt, einen diegetischen Raum und mögliche Figuration aber prinzipiell vermuten lässt, oder detailreiche Textur, die einen ungleich materielleren Charakter hat, eine flächenhafte Struktur erzeugt und mir einen Eindruck von dem Gefühl vermittelt, wie es wäre, diese mit der Hand abzutasten.

Aktualität und Potenzialität, Präsenz und Antizipation

Um hier eine begriffliche Unterscheidungsmöglichkeit zu eröffnen, möchte ich die beiden Dimensionen der *tastsinnlichen Aktualität* und der *tastsinnlichen Potenzialität* einführen. Beides lässt sich in einem weiten Sinn und in einem engen Sinn verstehen. Im weiten Sinn berücksichtigt die *tastsinnliche Aktualität* die Tatsache, dass Film *immer* ein ganzkörperlich und tastsinnlich wahrgenommenes Phänomen ist; d. h. Film *hat per se eine tastsinnliche Aktualität*. Diese generelle tastsinnliche Aktualität nimmt allerdings jeweils verschiedene Ausformungen an; welche Elemente einer Einstellung sich an welche Facetten des Tastsinns richten können, welche Ausrichtungen zu ihnen der Film uns nahelegt und wie wir letztlich darauf eingehen, variiert. Im engen Sinne kann daher von der (punktuell auf je bestimmte Weise sich konkretisierenden) tastsinnlichen Aktualität bestimmter ästhetischer Elemente des Films gesprochen werden, die sich etwa als diegetisch raumtaktile Aktualität, diegetisch volumenhaptische Aktualität, filmkörper-flächenhaptische Aktualität oder filmophan flächenhaptische Aktualität näher benennen lassen.[185] Der Begriff der Aktualität bezeichnet dabei, dass die tastsinnliche Adressierung, die der Film durch ein spezifisches Element oder Reizmuster an eine bestimmte Dimension meines Tastsinneserlebens richtet, als *gegenwärtig* erlebt wird, d. h. ich mich

185 Stellenweise habe ich diese Begriffe im bisherigen Verlauf der Arbeit schon angerissen; im folgenden Kap. 4.4 werde ich eine erklärende Übersicht dieser und anderer Begriffe geben, die ich für eine hapto–taktile Filmanalyse nutzen möchte. An dieser Stelle sollen sie zunächst lediglich zeigen, dass die unterschiedlichen Konkretisierungen allgemeiner tastsinnlicher Aktualität begrifflich unterschieden werden können.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

durch ein konkretes, im aktuellen Rezeptionsmoment wahrgenommenes filmisches Element oder Reizmuster tastsinnlich affiziert fühle.

Bezogen auf die beiden Weisen der Affizierung durch haptische Bilder nach Marks, die auf haptische Überforderung oder Unterforderung zurückgehen, ließe sich erstere dann derart beschreiben: Wenn der Tastsinn aus einer Überfülle und einem sehr großen Detailreichtum der präsentierten Oberflächen und Texturen heraus angesprochen wird, die den Tastsinn des*der Zuschauer*in durch den schon gegebenen Eindruck ihrer Tastbarkeit ansprechen, ließe sich von einer *haptischen Aktualität* des Filmobjekts sprechen, die auf Rezeptionsseite dem Eindruck einer *haptischen Präsenz* entspricht.

Wenn Film eine generelle *tastsinnliche Aktualität* besitzt, also immer tastsinnlich wahrgenommen wird, tastsinnliche Wahrnehmbarkeiten dabei allerdings zwischen verschiedenen Elementen und Ebenen des Films sowie zwischen verschiedenen Arten der tastsinnlichen Wahrnehmung oszillieren, bedeutet das ebenfalls, dass immer auch eine Dimension der *tastsinnlichen Potenzialität* des Films existiert, die sich bemerkbar machen kann, indem bestimmte ästhetische Strukturen oder Elemente auf der Rezeptionsseite eine *tastsinnliche Antizipation* des*der Zuschauer*in anregen, zu verstehen als körperlich fühlbare Vermutung, dass bestimmte Elemente des Films jeden Moment auf diese oder auf jene Weise tastsinnlich anmuten werden. Tastsinnliche Potenzialität umfasst also in einem weiten Sinne die Gesamtheit der Möglichkeiten des Films, in Bezug auf seine Elemente eine tastsinnliche Erwartungshaltung aufzubauen – eine Macht, die immer gegeben ist und sich in jedem Moment und in Bezug auf jedes Element auf neue Weise aktualisieren im Sinne von ausgestalten kann. Die Nutzung der Begriffe der tastsinnlichen Potenzialität und Antizipation zielt darauf ab, in der Analyse des filmisch Tastsinnlichen zu berücksichtigen, dass auch fühlbar sein kann, was noch nicht zur Erscheinung gekommen ist (und es vielleicht auch nicht wird), da Erleben immer auch vom zeitlichen Kontext und der Erwartungshaltung abhängt, welche wiederum durch das Vorangegangene und Erinnerte geprägt ist:

> Auge und Gehör übernehmen, wie auch die anderen Sinne, nicht nur die epistemische Funktion von Orientierungen und Steuerungen im Verhältnis des Lebewesens zu seiner Umwelt. Das Begehren, zu hören und gehört zu werden oder zu blicken und erblickt zu werden, geht von vornherein über das jeweils Hör- und Sichtbare hinaus. Wenn wir nicht von der medialen *Vergegenwärtigung* oder *Aktivierung* des Sicht-, Hör- und Tastbaren ausgehen, sondern davon, dass sich schon im *erinnernden Sinn* oder im *suchenden Sinn* eines objektlosen Spähens, Lauschens und Tastens ein sinnliches Erlebnis abzuzeichnen beginnt, dann setzt *Erfahrung* bereits im Moment der *Erwartung* ein (Reichert 2010, 106f.; Herv. i. Orig.).

Die andere Dimension, die in Marks' Beschreibungen der Funktionsweise haptischer Bilder enthalten ist, also die der haptischen *Unter*forderung, kann dann folgendermaßen beschrieben werden: Die generell gegebene tastsinnliche Potenzialität des Films aktualisiert sich in diesem speziellen Fall offenbar in einer Weise, die das Entstehen von Figuration und das Erscheinen von Körpern erwarten lässt – schließlich fordern haptische Bilder laut Marks von uns ein, quasi ›ganzkörpertastend‹ und ›sinnlich ergänzend‹ zu derselben Verort- und Verstehbarkeit des Gesehenen zu gelangen, wie sie bei einem

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

optischen Bild sofort möglich gewesen wären. Der Tastsinn wird also aus einer Lückenhaftigkeit oder Spärlichkeit heraus provoziert, die eine gespannte Erwartungshaltung produziert, welche sich vor allem darauf bezieht, ob und wann sich Umrisse und Körper abzeichnen und *begreifbar* werden im Sinne von als greifbar anmutend und erkennbar – hier würde ich, die ›Schule der Raumhaptik‹ bzw. der diegetischen Haptik einbeziehend, von einem volumenhaptischen Begehren sprechen. Dabei kann durchaus gleichzeitig (aber auf einer anderen Aufmerksamkeitsebene) eine ganzkörperliche Ansprache durch die Materialität des Filmbildes im Sinne Marks' stattfinden,[186] die nun als tastsinnliche Aktualität bzw. tastsinnliche Präsenzerfahrung differenziert werden kann. Der Vorteil einer solchen Beschreibung liegt darin, dass sie die Annahme eines harten Bruchs zwischen einem Erkennen-Wollen von Körpern, das mit Marks immer nur als ›schlechtes‹ optisches Begehren gedacht werden kann, und einem körperlichen Bezug auf die Materialität des Filmbildes als ›gute‹ haptische Bezugnahme vermeidet – ein Bruch, der bei Marks dazu führt, dass sich die spezifische Lust, die lückenhafte Bilder produzieren, in ihrem Schema immer nur aus der Durchkreuzung eines *eigentlichen* optischen Begehrens und einer Transponierung dieses Begehrens auf eine Beschäftigung mit der Materialität des Films ergeben kann, während weder plausibel wird, warum sich die Zuschauer*innen damit zufrieden geben sollten, noch, warum sich gerade im Filmkorn oder in Bildartefakten die Präsenz des gefilmten Subjekts voll entfalten sollte. Ich plädiere stattdessen dafür, bei allen Formen von Präsenz und Erwartung oder Begehren davon auszugehen, dass sie immer schon tastsinnlich durchwirkt sind.

Ich gehe also von einer generell bestehenden (noch nicht auf konkrete Elemente des Films und noch nicht auf eine bestimmte Dimension des Tastsinns bezogenen) *tastsinnlichen Aktualität des Films im weiten Sinne* aus (d. h. ein definierter Abschnitt Film adressiert mich immer auch tastsinnlich; es ist auf dieser Analyseebene bloß noch nicht expliziert, was daran auf welche Art) sowie von einer generell bestehenden *tastsinnlichen Potenzialität des Films im weiten Sinne* (d. h. ein definierter Abschnitt Film affiziert immer auch meine tastsinnliche Erwartungshaltung; es ist auf dieser Analyseebene bloß noch nicht expliziert, was daran mich was erwarten lässt), die sich dann in bestimmten Elementen auf bestimmte tastsinnliche Arten (im engeren Sinne) ausgestalten und sich dabei ineinander transformieren können: Der Nebel in Gin gwai kann uns zunächst mit einer taktilen Aktualität angehen, indem er uns ganzkörperlich einzuhüllen und zu berühren scheint; es zeichnen sich aber schemenhaft bereits Gestalten ab, die eine haptische Antizipation wecken können. Während diese langsam klarer werden und uns mehr und mehr eine Fokussierung auf eine volumenhaptische Aktualität ihrer sich materialisierenden Körper als sinnvolle körperlich-verstehende Ausrichtung nahegelegt wird, driftet die taktile Anmutung des Nebels immer mehr in eine latente, diffuse Verbindung zwischen uns und dem Bildraum ab. Wenn das Bild dann in eine Ansicht der Protagonistin umschlägt und uns ihr Gesicht in scharfen Umrissen und monumentaler Größe mit volumenhaptischer Aktualität verfügbar macht (die uns durch unser zuvor gesteigertes und bereits an-

186 So kann etwa bei Measures of Distance das volumenhaptische Begehren, das Figuration antizipiert, von einem latenten Präsenzeindruck der flächig-pixeligen Phänomenalität des Videos oder der Schicht der Schriftzeichen als taktiler Barriere begleitet sein, ebenso wie von einem latenten Präsenzeindruck taktiler Wärme, der sich aus dem farbbasierten Erahnen nackter Haut ergibt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

satzweise sich erfüllendes volumenhaptisches Begehren jetzt umso präsenter als tastbar erscheint), kann wiederum die taktile Erwartung auftreten, wieder in den ganzkörperlich einhüllenden Nebeldunst ihrer subjektiven Sicht zurückversetzt zu werden, nicht zuletzt, um uns dort abermals in volumenhaptischem Begehren auf die schemenhaften Gestalten ausrichten zu können.

Hapto-taktile Horizonte

Einerseits bemüht die Rede von einer tastsinnlichen Potenzialität und Aktualität von Film ein Denkmodell, dass sich mindestens bis zur antiken griechischen Philosophie zurückverfolgen lässt.[187] Schon Aristoteles' Modell der Transmutation von Stoffen (vgl. Ders. 1857) nutzt die Begriffe der Aktualität und Potenzialität und kombiniert sie mit den Begriffen der Form und des Formmangels. So geht Aristoteles davon aus, dass ein Stoff A im Ausgangszustand die Form A besitzt, d. h. aktuell A ist, und den Formmangel B, d. h. nur potenziell B ist. Nach der Reaktion besitzt er umgekehrt die Form B, ist also aktuell B, und den Formmangel A, ist also nur noch dem Potenzial nach A. Ein Übergang von einer Potenzialität in eine Aktualität ist für Aristoteles Werden, ein Übergang von einer Aktualität in eine Potenzialität ist Vergehen. Bei jeder Transmutation eines Stoffes in einen anderen gibt es also sowohl Werden des vormals Potenziellen wie auch Vergehen des vormals Aktuellen.[188] Andererseits ist das filmische Phänomen- und Affizierungsgeschehen mehrschichtiger und komplexer, und filmische tastsinnliche Potenzialitäten und Aktualitäten gestalten sich multifaktoriell aus – sie verteilen sich auf verschiedene Elemente des Films, die sich unterschiedlich an den Tastsinn richten können und die mit unserer Aufmerksamkeit und Ausrichtung, unseren Wahrnehmungsgewohnheiten und akuten Wahrnehmungsbegehren, aber auch der Abspieltechnik[189] in Wechselwirkung treten.

Das haptische Begehren nach Figuration vermeintlich tastbarer Körper oder Texturen ebenso wie das taktile Begehren nach Wahrnehmung umhüllender oder emersiver Elemente, die Bildraum und Rezeptionsraum zu verbinden scheinen, wird durch bestimmte Zusammenspiele von Bildästhetik, Bildinhalt und Schnitt, von Zeigen und Vorenthalten angereizt – also von ›Stoffen‹, die nur impliziert, aber noch nicht auf die begehrte oder erwartete Art und Weise wahrnehmbar sind; ihre haptische oder taktile Potenzialität ist ein ästhetisch-aisthetisches Schwellengeschehen, das sich aus Andeutun-

187 Ebenfalls ruft dies mittelbar Deleuze' Kategorien des Virtuellen und Aktuellen auf, zu denen ich hier aber nicht fortschreiten möchte, da es Deleuze bei dem Begriff des Virtuellen sehr stark um ein dezidiert nicht-anthropomorphes und prä-individuelles Vorgängiges geht, während meine Konzentration auf die phänomenologische Struktur haptisch und taktil informierten Filmerlebens vom (menschlich) verkörperten Individuum ausgeht. S. hierzu auch Ott (2003, o. S.): »Virtualität und Aktualität sind in Deleuzes Philosophieren mithin keine Modalitäten des menschlichen Bewusstseins, sondern Gegebenheitsweisen des Seienden schlechthin, das nur in Weisen der Wiederholung seiner virtuellen Präexistenz, in einer Art Vorlauf gegenüber sich selbst, zum Sein gelangt«.

188 S. übersichtlich die Zusammenfassung bei Weyer (2018, 59ff.).

189 Bspw. kann mir eine flächige Bildästhetik, die sich auf dem Smartphone mit der tastbaren Materialität des Screens verbindet, eher manuell verfügbar erscheinen und mich eher haptisch affizieren als dieselbe Ansicht auf einer monumentalen Leinwand, die mich als flächiges Projektionsgeschehen und riesiges Lichtphänomen stärker taktil ansprechen kann.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

gen im Sichtbaren, Hörbaren oder Narrativen speist.[190] Schatten, Schemen, Geräusche, der erwartungsvolle Blick einer Figur – etwas ist bereits gegeben und motiviert mich, eine haptische oder taktile ›Leibeseinstellung‹, einen haptischen oder taktilen körperlichen »Stil, als affektiven Wert, als existenzielle Gebärde« (PhW 216) einzunehmen, die mich weiter in den wechselseitigen Annäherungsprozess zwischen mir und den Phänomenen verstrickt, der ihre im Werden befindliche Realisierung für mich ist.

Nicht selten beginnen solche ausrichtenden Andeutungen im Akustischen. Silke Martin (2010) schlägt, angelehnt an dem für die Bildebene genutzten Begriff des *hors-champ*, die Formulierung eines »*hors-son*« vor, als Begriff, mit dem sie dem Hervortreten der Tonspur im Film spätestens seit Dolby Stereo gerecht zu werden versucht. Dieser definiere sich

> als Äußerlichkeit oder Umfeld des Tons […], auf das sich auch das Bild bezieht. Ebenso wie sich nichtsichtbare Bilder im hors-champ, im Umfeld des Bildes – oder besser: im Außerhalb des Bildrahmens – befinden, die durch die Kamerabewegung jederzeit in die visuelle Kadrierung des Films gerückt werden können, können sich auch nichtsichtbare Bilder im hors-son befinden, die, vom Ton hervorgebracht, auf der Leinwand sichtbar werden können. Das hors-son ist somit im Kontext eines generativen Prinzips als Äußerlichkeit des Akustischen zu sehen (ebd., 126).

Der Begriff des *hors-son* beschreibt damit, mehr noch als der des Off-Sounds oder des akusmatischen Klangs, insbesondere *erwartungsleitende* Klänge und Geräusche, die bestimmte Bilder evozieren sowie die Wahrnehmung der aktuell gegebenen Bilder verändern können (vgl. ebd., 126). Bezogen auf die Frage nach einer spezifisch haptischen Erwartungsleitung wäre hier also etwa an Einstellungen zu denken, in denen Materialisierende Klang-Hinweise nach Chion auf der akustischen Ebene bereits eine Objekt-Haptilisierung präfigurieren, während auf der visuellen Ebene vielleicht noch nichts weiter als eine langsame Aufblende aus Weiß zu sehen ist und sich Figurationen erst noch abzeichnen müssen; die MKH wären dann als Elemente eines *hors-sons* beschreibbar, die aus diesem heraus an der haptischen Potenzialität der Einstellung und der haptischen Antizipation des*der Zuschauer*in mitarbeiten. Ein Beispiel für eine solche aus dem *hors-son* heraus beginnende *Taktilisierung* hingegen wäre etwa eine Sequenz relativ zu Beginn des Films The Tree of Life (USA 2011, Terrence Malick; TC 00:13:33-00:16:14), in der wir den Houstoner Architekten Jack (Sean Penn) bei diversen Arbeitsmeetings in

190 Gerade die haptische Variante filmisch-tastsinnlichen Erwartens oder Begehrens kann hinsichtlich ihrer Entfaltungsstruktur als ähnlich dem verstanden werden, wie Bergson sich in *Materie und Gedächtnis* den Prozess des Erinnerns vorstellt: »ein probierendes *Herumtasten* ähnlich wie beim Einstellen eines photographischen Apparates. Unsere Erinnerung bleibt aber dabei noch virtuell; wir machen uns lediglich geschickt, sie zu empfangen, indem wir die geeignete Haltung einnehmen. Nach und nach erscheint sie wie ein dichter werdender Nebel; vom virtuellen geht sie in den aktuellen Zustand über; und je schärfer ihre Umrisse, je fertiger ihre Oberflächen werden, um so mehr neigt sie, die Wahrnehmung nachzuahmen« (zit. n. Fahle 2002, 102f.; m. Herv.). Diese Beschreibung erscheint umso passender, als haptisches Begehren zwar zukunftsgerichtet ist, jedoch natürlich von konkreten haptischen Erfahrungen des Subjekts abhängig ist, die dieses in der Vergangenheit gemacht hat und die ihm erlauben, eine sensorische Vorstellungskraft auszubilden und medialen Phänomenen entgegenzubringen.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

riesigen, modernen Bürokomplexen beobachten, während unterhalb der Geräuschkulisse des geschäftigen karrieristischen Treibens mehr und mehr das Rauschen einer dröhnenden aber gedämpften, wie von unter Wasser gehörten Meeresbrandung einströmt, anschwillt, sich wieder zurückzieht, erneut anschwillt und nach und nach die Szenerie akustisch einzunehmen und einzuhüllen scheint, während Jacks Gesichtsausdruck, seine Körperhaltung und die Distanzverringerung der Kamera zu ihm merklich ein zunehmendes In-sich-gekehrt-Sein verraten und über Rückblenden Erinnerungen an seine Kindheit mit seinem früh verstorbenen Bruder aufblitzen. Die taktile Präsenz des gehörten Meeres, die eine taktile Potenzialität auch des Bildes eröffnet, wird zuletzt tatsächlich visuell vervollständigt: Der Filmleib löst zunächst Jacks merkliches Bedürfnis ein, in die Natur und zu einer Art innerer Einkehr zu gelangen,[191] und zwar mit einer Kamerafahrt in den Hof des Gebäudes und einem vertikalen Schwenk einen dort gepflanzten Baum hinauf in die Krone, durch dessen Blätter hindurch die Sonne blitzt – ein visuell emersiver Lichteffekt, dessen punktuelle taktile Wirkung durch die folgende Einstellung unter Wasser zu einer vollständigen Umhüllung und Submersion ausgeweitet wird. In dieser befindet sich die Kamera mehrere Meter unter der Meeresoberfläche, beobachtet die brandenden Wellen von unten und lässt sich von der Strömung auch mittragen, womit der Filmleib das »Abschweifen« zu verkörpern scheint, das sich Jack im Voice-Over selbst vorwirft, der bereut, in den vergangenen Jahren nicht öfter an seinen toten Bruder gedacht zu haben. Wie in Red Road scheint Trauerarbeit auch in The Tree of Life untrennbar mit dem Zulassen taktiler Sensibilität verbunden zu sein.

Um dieses Feld des Möglichen, auf dem sich tastsinnliche Andeutungen als körperlich ausrichtende Schwellengeschehen ergeben können, mit einem Begriff zu fassen, der breiter angelegt ist als der nur auf die akustische Ebene bezogene Begriff des *hors-son*, lässt sich haptische oder taktile Potenzialität auch in dem verorten, was Merleau-Ponty im Anschluss an Husserls *Cartesianische Meditationen* (vgl. Ders. 1929, § 19) als den »Horizont« der Wahrnehmung benennt, welchen er sowohl als räumliches als auch zeitliches Möglichkeitsfeld beschreibt: »[D]er Raum und die Zeit, denen ich einwohne, sind stets umgeben von unbestimmten Horizonten, die andere Gesichtspunkte offenlassen« (PhW 170). Im Horizont der Wahrnehmung befinden sich Dinge, mit denen man rechnet, deren angenommenes Dasein man auf implizite Weise mitempfindet, »wie Gegenstände hinter meinem Rücken« (PhW 214). Die Sicht beschränkt sich »nicht auf das, was mein Gesichtsfeld mir tatsächlich darbietet«, sondern »das Nebenzimmer, die Landschaft hinter jenem Hügel, das Innere oder die Hinterseite eines Gegenstandes« (PhW 380f.) gehören auf implizierte, ambiente Weise dazu. »Im Innen- und Außenhorizont des Dinges wie der Landschaft waltet die Mitgegenwart oder Koexistenz der Abschattungen« (PhW 381). Spezifisch zeitlich gewendet spricht Merleau-Ponty auch mit den von Husserl übernommenen und nicht zufällig auf das lateinische Verb *tenere* ›halten‹ zurückgehenden Begriffen der »Retentionen« und »Protentionen« über die Bänder bzw. »intentionalen Linien«, die uns mit vergangenen und zukünftigen Augenblicken verknüpfen (PhW 473). Das Erleben filmisch tastsinnlicher Potenzialität bedeutet dann, sich von hapto–taktil

191 Dies wird auch durch seine Blicke durch die Dachfenster in den Himmel deutlich, die mit den Herztönen eines Ungeborenen unterlegt werden, was ebenfalls akustisch eine Umhüllung präfiguriert.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 hapto-taktilen Filmtheorie

> Ein Körper ist wesentlich das, was er für die Berührung darstellt.
> – *Bergson, zit. n. Diaconu 2005, 93*[192]

> 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 entreißt. 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 hapto-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 kann 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 direktional 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 Wahrnehmungsinhalte 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 primordialen[194], 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 existenzielle Beziehung und die sensorisch-motorische Verflechtung mit der Welt bestimmend 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 501f.).

194 Statt Merleau-Pontys Schreibweise des Begriffs »primordinal« 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 *affectio*-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 Massumis Theorie der »Auto-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Bilder 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).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 erleben[196] 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 tastsinnliche 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 cinematische Kommunikation nicht völlig verunmöglicht, sondern auf eine filmophan 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«.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Wahrnehmungshandelns 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 Konzept[202] 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Untersuchung immer mehr auf die Beziehung dieser drei Ebenen *zueinander*. Damit reduzieren sich aber auch die Orte der Beobachtung von Mit-Wahrnehmungsphänomenen: 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.

Hapto-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 aufgeforderter 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 Blicklenkung[203] 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, hochaufgelöst 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 tastsinnlich interessierten Analyse insgesamt beschreibbar als ein *Prozess hapto–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 Gesamtphänomen 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:

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> »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 verschleierte 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 hapto–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 Taktiles 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 aisthetisiert[205] 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 subjekthaft als auch objekthaft 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 tastsinnlich zu den im Gesamtphänomen Film emergierenden Körpern in Relation gesetzt fühlen können.

Ich unterscheide hier erstens das tastsinnliche Erleben als Erleben *gegenüber* von Körpern, auf die wir uns ›direkt‹[206] haptisch richten oder die uns ›direkt‹ taktil angehen, d. h. ein Erleben aus einer egozentrischen Perspektive heraus, was ich einfach mit (filmisch) haptisch und taktil 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 homöohaptisch bzw. homöotaktil bezeichne.[207] Drittens können wir in Form einer verkörperten Hineinversetzung *als* ein anderer, wahrgenommener Körper fühlen, d. h. uns in dessen tastsinnliches Erleben empathisch einfühlen, was ich ausgehend vom griechischen Präfix *en-* für »in«/»innerhalb« als enhaptisch oder entaktil 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 diakritische Wahrnehmungshandeln des Films, der dadurch als *Leib* erscheint, durch den hindurch 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 genannten ›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. diataktil.

Diese Differenzen strukturieren die horizontale Achse meiner tabellarischen Inventarisierung möglicher Modi filmischer Tastsinnlichkeit (s. Tabelle im Anhang). Die unterscheidbaren Modi hapto–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 emergierenden 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 konziseren Vermittlung des Schemas zunächst vorenthalte.

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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

die in Form von eher egozentrischen bis eher allozentrischen Erlebensweisen auftreten, korrelieren dabei mit den unterscheidbaren Modi hapto–taktiler Aisthetisierungen und Narrativierungen der filmischen Körper (gelb markiert), auf die ich als Rezipient*in Bezug nehmen kann. Die Modi hapto–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 tastsinnlich wahrnehmbaren Qualitäten wahrgenommener Körper diese als eher objekthaft 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 tastsinnlicher 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 Dinges« 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 objekthafter 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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

Ebenen hapto-taktiler Emergenzen

Auf der vertikalen Achse der Tabelle unterscheide ich drei Ebenen hapto–taktiler Emergenzen als diejenigen phänomenalen Schichten des Films als medialisierenden Gesamtphänomens, auf denen ich die mir tastsinnlich 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 war, 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 haptilisierten Kameraobjektiv oszilliert oder dass auf der Ebene des Filmophanen beim lateralen Abtasten der filmophanen Fläche mit den Augen, wie es den tastsinnlichen 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 tastsinnliche 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 Operationen[211] 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 fortschreiten, 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 Fühlhaltungen[212] 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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-Technik[214] verstärkt werden. Auf der Audioebene trägt eine Bevorzugung von Atmo statt Filmmusik 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).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Bildwechselfrequenzen 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 Bildwechselfrequenz) 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 Bildwechselfrequenz 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Einstellungsgrößen 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 Aufsicht[219] 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 langsamen Schwenks oder einer langsamen 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-berührungsausstellende 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 verschieden 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 allozentrischer 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 konfligierende figuren-enhaptische 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 hapto–taktil narrativierte 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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, rühren Anmutungen hautsinnlicher Fühlbarkeit oft von einer Fluidisierung des Raums und seiner Objekte her, die zu einer atmosphärischen Verdichtung des Raums[221] 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 Grillen[223] 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 Nähemarker 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 Taktilen. 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«.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Taktilisierung 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 raumtaktilisierenden 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 Betrachter*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 ephemer 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).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Kinästhese 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-Zoom[229], 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 Mediendom 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 Kinästhese 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* (basierend 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).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

wird, was die durch die Kamerabewegung bedingte perspektivische Verzerrung überbetont 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*r 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 Kinästhese 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 gegenläufigen Vordergrund ›hängen‹. Beides ergibt für das leiblich-tastsinnliche Erleben keinen Sinn und hat den Effekt einer körperlich eindrücklich gespürten Spannung.

Eine taktile 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 taktile Fühlbarkeit vorhersagt; Haptilisierung wird hier, wie ich es ausdrücken würde, protaktil wirksam, unterstützt also die taktile Wirkung der Emersionen. Noch stärker gilt dies für die taktile 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 haptilisiert, 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Raumexplorationsbegehrens 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 hapto–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).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> 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 unseren im Garten gegründeten 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 Handlungsgeschehen 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Berührungs*handelns* 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 protaktil zu nennende Verbindung zum Taktilen, 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 Dispositiv[231] beziehen. Dies kann zunächst relativ unabhängig von der sichtbaren und hörbaren ästhetischen Gestaltung eines Films sein und auf eine dezidierte 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 tastsinnlich 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Ähnlichem[232] 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).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Haptilisierung 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 Stativs 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-Techniken[235]. 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 Film*leib* mitfühlen, der, wie man im Falle des ›greifenden Zooms‹ noch spezifizieren könnte, auf subjektivierend haptilisierte 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).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Film**leib***. 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 *Mit*verweis 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 auftaucht, 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

prinzipiell einen technisch-materiellen Körper habend und die Filmbilder als gemacht haptilisieren, 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 haptilisiert 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 Gemachtes, als expressive Oberfläche erscheint, die sich zu mir verschiebt und mich angeht – als Filmkörper-Taktilität. Gleiches 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-Cinematischen nicht mehr entscheidbar sei. Für post-cinematische 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 begegne, nicht nur denjenigen, die ich unproblematisch als die Wahrnehmung eines auf vollständig bestimmbare Weise technisch-materiell verkörperten Anderen lesen kann.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 herrüh-

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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 gegenübersehe. 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

(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 sakkadisches, 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 Begehren 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 wieder 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 physikalischem Reiz ausgeht, kann auch für Gaspar Noés Einsatz von Infraschall veranschlagt werden, da sich dieser viszeral und vital[240] 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 Betrachtung 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 substanziell 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 tastsinnlich Wahrgenommene sowohl mein tastsinnliches Spiegeln anreizt als auch deshalb überhaupt erst als tastsinnlich 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 Tastsinnessystems, der Muskeltonus wahrnimmt, verstehbare Gefühl der Angespanntheit und gibt mir damit »nur wieder, was ich ihm leihe, 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 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 tastsinnlich 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 hapto–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-vorprädikative 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 hapto–taktil gegebenen Körpern erst auf.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Tastsinnessystems 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 protaktil/~~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 Ausfühlen 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 *morphē* 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> 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 Energielevel 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 Schlüssellöcher 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, Gestaucht-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 auffasst. Ich verstehe Vitalgefühle hier übergreifend als unterschiedlichste Arten des Sich-lebendig-Fühlens.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Taktile Raum-Mimesis Zu den taktil aufgenommenen, diegetischen Raumqualitäten, die mir durch das Ausfühlen 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 Gefangenseins 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 zwangsweise dazu führen *muss*. Empathisches Einfühlen unterscheidet sich m. E. von tastsinnlicher 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Materialindikatoren, die die »Gedächtnistemperatur[en]« uns bekannter Materialien aufrufen (Buether 2005, o. S.), oder durch akustische Hinweise wie Geräusche knackender Kaminscheite 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 hapto–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. Linienhaptisches 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

»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 hapto–taktil erfahren und tastsinnlich 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 Rhythmizität; 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Mitfühlens 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 *homöodividuell* benennen lässt. Das (verglichen mit meiner gewohnten, synoptischen und intentionalen Wahrnehmung, aber auch mit der Raumvermittlung anderer Filme) erratische Moment der collagierten, ›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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 ephemer, 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

(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 Haptilisierung 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 homöotaktil 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.

Rhythmische Filmkörper-Mimesis Rhythmische 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Sinustonleiter, die niemals die Hörschwellen erreicht (vgl. Shimizu et al. 2007, 113). Hier können sich homöoval, 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.

Taktil 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

lauf homöoexpansiv ein ›ozeanisches Gefühl‹ des Aufgehens der Körpergrenzen in der Erfahrung einstellen kann.

Rhythmisch 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, taktiltreffenden 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 tastsinnlich 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 tastsinnliche 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,

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 tastsinnliches 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 Tastsinnessystems 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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-Enrhythmizität** 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 Szenerien hin- und herfahrenden Filmkörpers, andererseits der sich bewegenden Objekte – zu einer chaotischen Gemengelage verschränkt 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 provozie-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

rende Spuren verstanden werden; etwa, wenn die Ansicht einer leeren Zelle mit Tonbandaufzeichnungen von Kratz- und Klopfgeräuschen kombiniert wird und dadurch die Ausbruchsversuche einer dort in der Vergangenheit gefangen gehaltenen Figur evoziert werden (zur neuronalen Spiegelung gehörter 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 versetzendes 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 mitgefühlten 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 Film*leib* erlebt wird.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 hapto–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*r‹.

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-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 ›Tasthandelnden‹ 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 Zieles 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 Begehren führen, also zu einem Begehren 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 Begehren der Annäherung an dieses kann als körperliches Verstehen eines *Berührungsbegehrens* der Figur bezeichnet werden. Dieses ist von dem in Kapitel 4.3 definierten, *haptischen Begehren* zu unterscheiden, mit dem ich das Begehren nach (filmisch) haptischer Präsenz benannt habe, das auf die Form der Medialisierung abzielt und das Auftauchen einer bestimmten ästhetischen Gestaltung des filmisch Vermittelten begehrt. 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 anzeigendes 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 diataktil 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 schmerzhaft 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 hapto–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 Scaphandre 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-Diarhythmizität** 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-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

stimmte Ebene des Bildes, kann mein Blick dennoch auf einer anderen verweilen und auf die dort entstehende Unschärfe mit einem haptischen Begehren 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 ermöglichenden 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Filmsubjekts bezeichne, **Filmleib-Diadynamik**, die das Miterleben eines Bewegungs- oder Ruhe-Empfindens des Filmsubjekts beschreibt, **Filmleib-Diavitalität**, in der ich das vitale Erleben des Filmsubjekts mitvollziehe, sowie **Filmleib-Diarhythmizität**, die ein Mitfühlen seines Rhythmusempfindens meint, können jeweils diejenigen Mittel und Operationen gelten, die ich oben bereits als Figurenleib-Empathie ermöglichende 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 Hapto–Taktilen 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 Wahrgenommenen 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

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 unterschieden, 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 hapto–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 hapto–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 Verbindungslinien 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 Gefühlsschwingungen – kurz, von affektiven Qualitäten aller Art« (Ders. 2013, 2). Eine hapto–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, tönendes Oberflächenphänomen in Erscheinung tritt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 Stimmungen[249] 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 leibnaher empfunden (ebd., 6).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

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 hapto–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 Geschichte 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

»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« ausdrückten[251] 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 Aktivierungs*intensität*, 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‹, ›anschwellend‹, ›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).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Eine hapto–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 Wahrgenommenen 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 hapto-taktiler Analyse

Die Filmbiografie Le Scaphandre et le Papillon (Schmetterling und Taucherglocke, FR/USA 2007, Julian Schnabel) basiert auf den gleichnamigen Memoiren des französischen *ELLE*-Chefredakteurs Jean-Dominique ›Jean-Do‹ 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 erlernt 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.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Eye (vgl. TE 230ff.) darstellt, gemeinhin als gescheiterter Versuch ausgedehnter subjektiver Kamera gesehen wird. Während in den überwiegenden Fällen von *extended POV* der Film in seinem Wahrnehmungshandeln und Agieren in der filmischen Welt nicht überzeugend als subjektive Figurenwahrnehmung erscheinen könne, weil bestehende Unterschiede zwischen filmischer Wahrnehmung und dem unmediatisierten menschlichen Raum-, Zeit- und Eigenbewegungserleben gerade in langen POV-Passagen besonders hervorträten (vgl. Hanich 2016), gelinge es Le Scaphandre et le Papillon, diese ungewollt entfremdende Wirkung figurensubjektiver Präsentation zu umgehen und sich tatsächlich als Baubys Wahrnehmung erlebbar zu machen. Dies wird vor allem als Resultat der narrativen Prämisse eines eingeschränkten, behinderten Figurenkörpers verstanden:

> ›Locked-in syndrome‹ has ›reduced‹ Bauby's vibrant and vital body to a roving and blinking eye, one of two small portals (along with his ear) through which he receives all stimuli from the outside world. In articulating the radically diminished receptive and communicative powers of Bauby's new body, however, we stumble against a surprising and ironic confluence: Bauby's disability aligns him perfectly with the camera's abilities (Brophy 2021, 126; vgl. auch O'Brien 2019, 23ff.).

Hanich (2016) beobachtet, dass es Zuschauer*innen oft leichter falle, subjektive Kamera als die Wahrnehmung non-humaner Subjektivitäten, wie etwa der Cyborg-Perspektive in RoboCop (USA 1987, Paul Verhoeven), zu akzeptieren. Demgegenüber werde die Seherfahrung »all the more discomforting the more the film tries to suggest that what we perceive on the screen are experiences of first-person *human perception*« (ebd., 131; Herv. i. Orig.). Hier sieht er auch den Grund dafür,

> why the limited human capacities of the protagonist in *Le Scaphandre et le papillon* are much better suited for a first-person perception film than attempts to make us »take on« a fully functional human body (ebd.),

und ordnet das »[b]eing [s]uccessfully [l]ocked in [a]nother [b]ody« (ebd., 139), das uns der Film ermögliche, als Effekt einer Non-Humanität der Wahrnehmung Baubys ein, die er entsprechend in derselben Kategorie mit POVs von Cyborgs, Dämonen und Geistern (vgl. ebd., 131) gruppiert. Die ›klaustrophobisch immobile‹ Qualität (vgl. ebd., 140) von Baubys POVs, die uns auch bei Filmen wie Lady in the Lake (dort als zu behäbige Kamerabewegung) störend auffällt, plausibilisiert der Film in Hanichs Auffassung also über eine *Dehumanisierung* Baubys, die unsere Akzeptanz der subjektiven Kamera als Baubys Wahrnehmung ermöglicht:

> [E]ven though the film has a very humanist message of the triumph of imagination and memory over the material limitations of the body, the approximation of human perception and camera expression comes at the prize of a certain »dehumanization« (ebd., 142).

Die problematische, weil affirmierende Verschaltung von Menschlichkeit mit *able-bodiedness* ist m. E. allerdings weniger eine Aussage der ästhetischen Strategie des Films

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

als vielmehr ein Resultat von Hanichs Argumentation, die stark darauf abzielt, sowohl filmisch-technische Perzeption als auch Baubys Wahrnehmung als eingeschränkt zu beschreiben, um darüber ihre Gleichsetzbarkeit herzustellen. So argumentiert er etwa auch, *first-person perception film* reduziere das synästhetische Potenzial von Film, uns auch Berührung, Geruch, Geschmack oder Propriozeption wahrnehmen zu lassen (vgl. ebd., 132), da wir keine Basis des Empathisierens über das Sehen des Figurenkörpers von außen (oder, in meinen Worten, für interobjektive Empathie) mehr hätten (vgl. ebd., 133f.) – obgleich laut Sobchack und wie auch die vorliegende Arbeit immer wieder zu zeigen versucht hat, die synästhetisch-nahsinnliche Empfindung von diegetischen Gestalten auch ohne Stellvertreterkörper in direktem Bezug auf diese (also egozentrisch statt allozentrisch) möglich ist. Später schreibt Hanich unter Rückbezug auf das vermeintliche »problem of the absent senses«:

> Early on in *Le scaphandre et le papillon* we realize that Bauby cannot smell, taste, or touch; nor does he have a proper sense of proprioception. He is all eyes and ears. Since Bauby relies exclusively on the senses of seeing and hearing, his sensory access to the world coincides with precisely those senses the audiovisual medium of film can address »directly« (ebd., 142).

Dass der Film vermittle, Bauby fehle der Geruchs-, Geschmacks- und Tastsinn, ist schwer nachzuvollziehen; die Information selbst ist bezogen auf den historischen Bauby auch nicht korrekt. Dessen Memoiren enthalten zahlreiche Verweise auf taktile und olfaktorische Sensationen.[253] Seine Propriozeption[254] ist definitiv eingeschränkt und im Vergleich zu seinem Körpergefühl vor dem Schlaganfall stark verändert; dass er praktisch

253 So berichtet er etwa über schmerzende Fersen, unangenehme Gelenksteife und Schwere der Glieder, Muskel- und Ohrenschmerzen, Juckreize durch verklebte Wimpern und eine auf seiner Nase landende Fliege (was auch im Film vorkommt), die Sensation der »warmen Finger[]« der Heilgymnastin auf seinem Gesicht bei den Gesichtsmassagen (Bauby 1997, 18), den »köstliche[n] Moment«, wenn er beim Gebadet-Werden in die Badewanne sinke (ebd.), die am ganzen Körper fühlbare Kälte nach dem Baden, die Unbequemlichkeit der fahrbaren Liege, die er mit einem »Fakirbrett« vergleicht (ebd., 19), das Brennen des Sonnenbrandes auf seinen Händen, die fühlbaren Effekte des langen Sitzens im Rollstuhl auf sein Steißbein, das »zu Brei geworden« sei (ebd., 76) sowie die nächtliche Kühle, die ihn sich »wieder unter die dicken blauen Decken [kuscheln]« (ebd. 127) lasse. Auch erwähnt er die Lust, die es ihm bereitet, wenn er auf seinen Ausflügen mit dem Rollstuhl in der Nähe der Küche oder an den Buden der Strandpromenade Essensgerüche aufschnappt.

254 Wie man dem Buch entnehmen kann, ist Baubys Oberflächentaktilität weitestgehend gegeben; lediglich eine Gesichtshälfte ist taub und langes Nicht-Bewegtwerden der Hände führt gelegentlich offenbar zu Schwierigkeiten bei ihrer thermischen Wahrnehmung. Hinsichtlich der Propriozeption sind diejenigen *Anteile*, die durch Eigenbewegung der Muskeln zustande kommen, natürlich eingeschränkt. Zur Erinnerung: Mit Grunwald verstehe ich Propriozeption als eine Eigenwahrnehmung, die aus der Kombination von »passiven und aktiven Bewegungs-, Stellungs- und Lageänderungen der Körperglieder« entsteht (Ders. 2001, 4). Hierzu kann Bauby trotz nahezu vollständiger Lähmung noch die sensorischen Informationen nutzen, die er durch passive Kinästhesen in der Therapie, aber auch durch das eigenständige Auslösen von Reflexbewegungen und eine dadurch erzeugte Dehnung seiner Gelenke sowie durch den Gleichgewichtssinn und die Oberflächentaktilität aufnimmt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

nur noch aus Augen und Ohren bestünde, ist allerdings nicht haltbar und wird vom Film m. E. auch nicht transportiert.

Meine These ist demgegenüber, dass uns Baubys Wahrnehmung nicht deshalb als mit- und durchlebbar affiziert, weil sie vermeintlich genauso ahuman wie die technische Wahrnehmung des Films geworden ist, sondern weil letztere Baubys Erleben einer *selbstbezogenen Otherness* – die einen normalen Teil des Durchlebens eines Anpassungszeitraums an eine durch akquirierte Behinderung geänderte Leiblichkeit darstellt – sowohl hapto–taktil evozieren, als auch ihre Brüche soweit wiederverbinden kann, dass wir in Baubys Erfahrung und mit ihm in der Welt gehalten werden. Die Kamera instrumentalisiert keine ›unzureichend menschliche‹ Wahrnehmung Baubys, um sich selbst zu plausibilisieren, sondern der Film setzt seine spezifischen technischen Wahrnehmungsmöglichkeiten in einer Weise ein, die die Frage, was ein menschliches Leben lebendig und menschlich macht, neu zur Diskussion stellt und unabhängiger vom Konzept einer auf eigenaktiver Bewegung begründeten Handlungsmacht beantwortbar werden lässt.

Bestehende Lesarten: Haptische Bilder, Entmachtung und Mitleid

Bevor ich zur Analyse komme, möchte ich hier noch kurz umreißen, wie sich die bereits bestehenden Analysen des Films zum Diskursfeld haptischer Visualität verhalten. Insbesondere die experimentellen *in-camera*-Effekte, die Janusz Kamiński einsetzt, um Baubys durch den Schlaganfall und das Koma beeinträchtigte und verzerrte Sensorik zu transportieren, und die laut Kritik ein »überwältigende[s] Mitgefühl«[255] erzeugen, werden von mehreren Autor*innen[256] aufbauend auf Marks als haptische Bilder beschrieben. Dabei wird Marks' Konzeption der haptischen Visualität als Vermischung zwischen Figur und Grund, Subjekt und Objekt, Sehendem und Gesehenem vor allem für eine Art der Interpretation herangezogen, die die ästhetischen Mittel des Films als die Differenz zwischen Zuschauer*in, Filmkörper und Protagonist erodierend fassen und als Grundlage für Empathie mit Bauby[257] und ein besseres körperliches Verständnis seiner Lage verstehen:

> As distinct from optic images, haptic images have little sense of depth, and texture overrides form. Although the use of haptic imagery need not necessarily represent a

255 O. V. (2008): Märtyrer der Lebenslust. Aus: Der Spiegel 13/2008, online verfügbar unter https://www.spiegel.de/kultur/maertyrer-der-ueberlebenslust-a-c9464632-0002-0001-0000-000056299154 (19.04.2023); vgl. auch Jeng (2017).

256 Vgl. Laine (2010); Barker (2010); Stadler (2013); Gupta (2015); Brophy (2021).

257 Barker beschreibt zudem eine zunehmende Empathie zwischen Bauby und seinen weiblichen Pflegepersonen. Sie kontrastiert die in Marks' Sinne optischen Bilder von vor Baubys Schlaganfall, in denen er »the kind of mastery and control associated with wealth, power, and the male gaze« ausübe (Dies. 2010, 186) und Frauen distanziert und vor allem als Objekte wahrnehme, mit den in Marks' Sinne haptischen Bildern der POV-Sequenzen. In den unfokussierten Bildern, die Sehenden und Gesehenes vermischten, zeige sich ein moralisch-ethisches Wachstum Baubys, indem der Verlust seines instrumentellen Sehens eine neue Art der synästhetischen Wahrnehmung, der Vermischung mit der Welt und der Verbindung zu anderen Menschen in Form einer »moral rehabilitation« (ebd., 190) ermögliche: »There's a horizontality and intersensoriality here that's not only physiological, perceptual , and aesthetic, but also ethical« (ebd., 190f.). Während ich die

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> screen character's way of perceiving, in *Diving Bell* it does offer a close approximation of the visual impairment that Bauby experiences when he loses perception of depth and clarity of focus as a result of his stroke. […] The film transcends the subject–object distinction, linking the spectator, the protagonists, and the film through stylistic techniques that represent perceptual and mental subjectivity (Stadler 2013, 35; 39).

Gupta (2015) schreibt: »[T]he cinematic language of The Diving Bell and the Butterfly merges the perceptual fields of self-and-other, compelling me to switch perspectives and develop much-needed empathy« (ebd., 44). »Haptic visuality«, die Gupta in »unfocused, blurry images« und »close-up shots« (ebd.) gegeben sieht, erlaube ein »extremely intimate understanding of Jean-Do's experience of a man with Locked-In Syndrome« (ebd., 46).

Solche Analysen, die die experimentelle Ästhetik der POV-Sequenzen als Mittel zur Aufhebung der Differenz zwischen Sehsubjekt und Gesehenem verstehen und dies als den Grund für eine somatische Empathie der Zuschauer*innen mit dem Protagonisten anführen, konzentrieren sich ebenfalls auf die ästhetische Überformung von Einschränkung: Der Fokus liegt darauf, dass wir als Zuschauer*innen zunächst fest innerhalb von Baubys begrenztem Wahrnehmungsfeld fixiert sind und uns mit einem verwirrenden, unkontrollierbaren, distanzlosen und entmachtenden Gemisch von Eindrücken konfrontiert sehen, das in schmerzhafter Differenz zu unserer gewohnten Wahrnehmung steht und dem wir uns nicht entziehen können. Barker nennt die filmisch erzeugte Wahrnehmung, die wir und Bauby teilen müssen, eine »position of radical uncertainty and immobility« mit »uncomfortable, even painful proximity to things and bodies« (Dies. 2010, 186). Laine beschreibt die durch die »haptic optics« (Dies. 2010, 297) erzeugte Auflösung der Differenz zwischen Zuschauer*in und Film – »it is a film that transcends the subject–object distinction between the spectator and the film, for instance by means of its use of perceptual and mental subjectivity« (ebd.) – als gleichzeitige Bewusstmachung einer Andersartigkeit der Wahrnehmung Baubys im Vergleich zu unserer. Die Rezeptionserfahrung sei deshalb eine Erfahrung von »experiential distance« (ebd., 301) bei gleichzeitiger emotionaler Nähe, was letztlich Baubys Sehnsucht nach »re-entanglement with the world« vermittle (ebd., 298). O'Brien spricht von einem »chaotic feel of this film with erratic camera movement« und sieht visuelle Parallelen zur Found-Footage-Ästhetik der Blair Witch Project-Filme (Ders. 2019, 24), Corne von einem »morass of phenomenological experience anchored in a body that is at once dead and engulfingly present« (Ders. 2010, 219f.), Farley (2012) von einem ›Fegefeuer der Wahrnehmung‹ (»perceptual purgatory«; ebd., o. S.).

Die ab dem zweiten Drittel des Films zunehmenden, in Marks' Sinne »optischen« Bilder, die wieder Distanz zum Gesehenen erlauben, werden in diesen Filmanalysen oft als

---

Beobachtung einer Änderung seines Stils des Zur-Welt-Seins teile, trägt Barkers stark moralische Ausdeutung das Risiko, ein Stereotyp der »moral idealization« (Corne 2010, 225) oder »inspirational objectification« Behinderter (Papastravros 2021) zu wiederholen. Tatsächlich begegnet Bauby, gerade weil er auch als Behinderter »just a man, with all the complexity« (Amalric im Making-of), ein komplexer *flawed character* mit teilweise problematischen Kulturalisierungen und ›nach wie vor kein Heiliger‹ ist (vgl. Bochenski 2008, 12), Frauen auch nach dem Schlaganfall mit sexualisierenden Tendenzen, anzüglichen Gedanken und übergriffigen Blicken (vgl. auch Brophy 2021, 134f.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

erlösend gelesen. Die Bilder gewährten uns eine Befreiung, welche Baubys persönliche Befreiung aus seinem ›Körpergefängnis‹ durch die Nutzung seiner Fantasie und/oder durch seine Möglichkeit zur Kommunikation qua ESARIN-Methode filmästhetisch widerspiegle. Stadler formuliert etwa:

> As his communicative abilities develop and he comes to terms with his condition and with the ways others perceive his inert body, the audiovisual style of the film becomes freer and introduces flashbacks and poetic montage sequences revealing Bauby's inner world (Dies. 2013, 28).

Gupta schreibt:

> I experienced the exciting flight of Jean-Do's imagination only because I witnessed his paralyzed body seconds earlier. I savored the beauty of the human mind, and felt profound gratitude for its elemental freedom, only because I have felt the perils of being locked in the diving bell of his body prior to this scene (Dies. 2015, 47).

Bei O'Brien heißt es:

> As Bauby emerges from the darkness of his own thoughts back into a communicative existence, where speech becomes faster through practice and transparency of the lettered chart, the first-person camerawork recedes in place of a third-person cinematic syntax. Here, freedom through memories and dream sequences denote the viewer's own escape from the corporeal prison (Ders. 2019, 25).

Während solche Interpretationen sicherlich ihre Berechtigung haben – nicht zuletzt, weil Schnabel selbst und andere Crewmitglieder in Interviews wiederholt auf die ästhetische Entwicklung des Films hin zu einer ›Befreiung‹ Baubys hingewiesen haben –, sind damit die komplexen Erlebensweisen, die insbesondere die subjektiv inszenierten und aisthetisierten Passagen des Films sowie ihr Zusammenspiel mit den *third-person*-Aufnahmen Baubys eröffnen, m. E. nicht hinreichend beschrieben.[258] Wie ist etwa zu erklären, dass, wie ein Psychologe in einer Rezension des Films schreibt, man nach

258 Eine Analyse des Films unter Verwendung des Marks'schen Schemas machtvoller optischer Bilder und hierarchieauflösender haptischer Bilder scheint außerdem das Risiko zu tragen, mustergeleitet den Plot falsch wiederzugeben. So sieht Barker etwa die Restaurant-Szene als optisch und den *male gaze* widerspiegelnd, den Bauby durch seine Behinderung vermeintlich abzulegen lerne, und schreibt deshalb, die Szene käme »early in the film« vor (Dies. 2010, 190), als Bauby noch in Selbstmitleid über seinen Machtverlust verstrickt sei, was nicht korrekt ist. Die Rückblende, in der er seinen Vater rasiere, sei, Baubys Entwicklung hin zu einer neuen, haptischeren und synästhetischeren Wahrnehmung entsprechend, ungleich sinnlicher; Barker beschreibt sie als einen nach der Restaurant-Szene liegenden »additional flashback[]« (ebd.), was ebenfalls faktisch falsch ist. Auch Brophys Argumentation verunklart sich durch seine Bemühung des *haptic-image*-Begriffs, indem er zunächst einen Temporal- und Kausalzusammenhang zwischen der Okklusion des Auges und dem Eröffnen einer »inner vision« Baubys nahelegt (Ders. 2021, 131), die synästhetisch und in Marks' Sinne haptisch sei, anschließend aber die Bilder *vor* der Operationsszene als haptisch beschreibt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Sequenzen außerhalb von Baubys POV »erstaunlich gerne wieder zurück in das kommentierende eingesperrte Gehirn im beschädigten Körper [schlüpft]« (Erbguth 2008, 338)? Auch ich selbst habe das Einsetzen der *third-person*-Perspektive zunächst mehr als Verlust denn als Gewinn wahrgenommen, als körperlich unangenehme Kälte. Die Beschreibung des Films als »ASMRish« in der ASMR-Community deutet bereits darauf hin, dass die audiovisuellen Gewebe und formalästhetischen Operationen der POVs offensichtlich jenseits der Erfahrung terrorisierender Nähe, hilflosen Ausgeliefertseins und verwirrender Selbstauflösung noch andere Schichten tastsinnlicher Erfahrung adressieren können, die an der ›Bewohnbarkeit‹ von Baubys Subjektposition mitarbeiten. Diese Frage nach hedonischen Differenzen in den durch den Film erzeugten Nähe- und Berührungseindrücken erscheint insbesondere vor dem Hintergrund der zunehmenden Popularisierung von ASMR-Ästhetiken in Werbung und Film betrachtungswürdig, insofern als die Praktiken der ASMR-Community als sensorische Kultur Fühlbarkeiten audiovisueller Tastsinnlichkeit verändern und erweitern.[259] Im Folgenden möchte ich also prüfen, ob eine hapto–taktile Filmanalyse mit den in dieser Arbeit entwickelten Begriffen und Sensibilitäten[260] eine feiner differenzierte Beschreibung der sinnlichen Texturen, Rhythmen und Gesten des Films, der Angebote körperlicher Bezugnahmen und Wechselwirkungen und der Evokation tastsinnlich begründeter Stimmungen und emotionaler Bedeutungen zulässt. Ich werde dabei insbesondere die Sequenzen des ersten Drittels des Films kleinteilig analysieren, dann zusammenfassend vorgehen.

259 Hanich (2016) zählt etwa als eins der Merkmale, die *extended POVs* schwierig machten und anti-immersiv wirkten, die Tatsache auf, dass Schauspieler*innen unnatürlich lange Blickkontakt mit der Kamera hielten (vgl. ebd., 138f.). Dies fällt mir selbst, da ich ASMR-Videopraktiken gewöhnt bin, nicht (mehr) in dieser Weise auf. Dass diese Videos längeren Blickkontakt geradezu antrainieren, scheint für manche Zuschauer*innen sogar realweltliche Effekte zu zeitigen. So habe ich mehrere Kommentare anderer Autist*innen gefunden, die durch ASMR-Rollenspiel-Videos einen Trainingseffekt im Aushalten sozial erwünschten Blickkontakts berichten; vgl. etwa folgenden Post (sowie dessen Kommentierung durch andere *experiencer*): »I've just realized something kind of amazing. I'm on the autism spectrum and eye contact is extremely difficult for me. I can't do it for more than 3 seconds at a time. But before I started watching Maria, I couldn't do it at all. Making eye contact with her is so much easier because we're separated by a screen and I can follow the script of the video every time I watch, knowing nothing will be different or unexpected. I think practicing with Maria's videos has actually made me better at IRL social situations. I'm very grateful for that <3« unter dem Video [53] (25.01.2023).

260 Insbesondere für die Geräuschebene, die in Stadlers, Barkers und Laines Analysen nur eine sehr bedingte, in Brophys und O'Briens gar keine Rolle spielt. Jewell (2013) behauptet gar, »although Bauby experiences a ›serious hearing disorder‹ […], no sound distortion occurs until Bauby is in the final throes of death« (ebd., 116), was schlicht falsch ist. Stadler merkt an, dass wir durch »internalized sound« (Dies. 2013, 27) bzw. »subjective soundscape« (ebd., 27; 39) – durch »Bauby's muted bodily sounds and subjective narration« (ebd., 35) – in sein Erleben hineinversetzt würden. Barker erwähnt das Geräusch des Rasiermessers auf der Haut von Baubys Vater in einem der Flashbacks als der Intersensorialität der Szene zuträglich (vgl. Dies. 2010, 190). Laine merkt an, dass unsere akustische Positionierung in der Anfangssequenz »between the ›outside‹ sounds of the hospital and the ›inside‹ sounds of Bauby's internal monologue« (Dies. 2010, 297) eine anti-identifikatorische Distanz kreiere, verfolgt diese – im Sinne meines Analyseschemas äußerst wichtige – Beobachtung aber nicht weiter.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Hapto–taktile Analyse

Beginnen wir noch einmal ganz am Anfang: Während die ersten Texteinblendungen der Titelsequenz vor schwarzem Grund auftauchen, erklingen die verträumten Harfenklänge des bekannten Chansons *La Mer* von Charles Trenet, das mit seinem getragenen 4/4tel-Takt zum Mitwiegen einlädt. Dann setzt der Gesang ein und wie als »Synchronisationspunkt« zwischen Bild und Ton (Chion 2012[1990], 55) taucht auf die betonte zweite Silbe des »la mer«, mit dem jede Strophe des Chansons beginnen wird, bildfüllend und von hinten beleuchtet ein altes Röntgenbild auf. Dessen ephemere und zugleich körnige Erscheinung, bedeckt mit Flecken und Alterungsspuren und überlagert mit den weiteren Credits, die jetzt in unsauber abgedruckter, dunkelblauvioletter Schreibmaschinenschrift gehalten sind, verbindet sich mit der knisternden, leicht dumpfen Qualität der Schallplattenaufnahme zu einer Evokation auratischer, flächenhaptischer Materialität. Es folgen weitere Radiografien, jeweils präsentiert als Standbilder, von diversen Körperteilen aus verschiedenen Perspektiven aufgenommen, in unterschiedlichen Verwitterungsgraden und farbigen Tönungen; an manchen sind noch Etiketten, Stempelabdrücke oder handschriftliche Vermerke zu sehen.[261]

Die Atmosphäre ist schwer greifbar und leicht irritierend: Die historischen Röntgenbilder, deren schiere Existenz sich aus einer tatsächlichen oder aufgrund von Schmerzen oder Funktionseinschränkungen vermuteten Beschädigung menschlicher Körper begründet[262] und auf diese zurückverweist, evozieren ein latentes, homöotexturales Empfinden von Abgenutztheit und Verwitterung und wirken ebenso »vom Meer hergeschaukelt« wie die »rostigen Häuser«, von denen das Chanson noch singen wird.[263] Der beschwingte Charakter der Musik zeitigt in Kombination mit den diagnostischen Dokumenten gefährdeter oder verlorener Gesundheit des Skeletts, des passiven Bewegungsapparats,[264] einen »anempathische[n] Effekt[]« (Chion 2012[1990], 19). Schnell spürt man auch, dass die Einstellungen auf die einzelnen Radiografien jeweils verschieden lang sind und die Einstellungswechsel in einem leicht arrhythmischen Verhältnis zum 4/4tel-Takt des Chansons stehen; mal fallen sie hinter den Takt zurück, mal springen sie zu früh um; vereinzelt fallen Bildwechsel und Taktschlag auch wieder zusammen. Eine Einschwingung mit den Rhythmen des Filmkörpers ist in sich gebrochen; die Bilder stören den Ton.

---

261 Im Audiokommentar zum Film erklärt Julian Schnabel, die Bilder habe er in dem etwa 100 Meter vom Hospital Berck-sur-Mer, dem Originalschauplatz und Drehort des Films, entfernten Wohnhaus eines ehemaligen Arztes der Klinik namens Ménard gefunden.

262 Ähnlich wie Schnabels Film selbst, den es ohne Baubys Buch nicht gäbe, welches es wiederum ohne Baubys Schlaganfall nicht gäbe.

263 Ich beziehe mich auf die Zeilen: »Voyez, ces oiseaux blancs et ces maisons rouillées. La mer les a bercés le long des golfes clairs« [Seht, diese weißen Vögel und diese rostigen Häuser. Das Meer hat sie hergeschaukelt, entlang der klaren Golfküsten].

264 Die radiografiespezifische Nicht-Sichtbarkeit der Muskeln und Sehnen als Teile des aktiven Bewegungsapparats evoziert natürlich eine Metaphorik der Röntgenbilder als Visualisierung von Baubys Lähmung. Die hier indirekt mit aufgerufene, teilweise spiritistisch geprägte Diskursgeschichte der frühen Radiografie lässt sich zudem als Anspielung auf Baubys auch im Film geäußerte Angst lesen, durch seine Lähmung zum Gespenst oder lebenden Toten degradiert zu sein.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Nach der Hälfte der Titelsequenz, zur Zeile »avec les anges si pur« [mit den Engeln so rein], tritt eine noch eindrücklichere Störung auf. Laine schreibt: »[T]he ›projector‹ appears to get stuck, rapidly jerking backwards and forwards for a moment before it continues«, und liest dies als »reference to Bauby's accident, the attack on his bodily system that has left him hostage inside his own body« (Dies. 2010, 296). Ihre Formulierung des ›Vor- und Zurückspringens‹ klingt, als sei hier eine Diafilm-ähnliche Einzelbildprojektion der Radiografien abgefilmt worden und als sei das, was wir sehen, das Klemmen eines automatischen Bildwechsels der einzelnen Bilder im Projektionsgerät. Vielmehr sehen wir aber die visuelle Markierung eines plötzlichen Sichtbar-Werdens des Filmtransports *von Bewegtbildern*. Denn anstelle der bisherigen Präsentation der Röntgenbilder als Standbilder, durch die Abfolge jeweils mehrerer Dutzend identischer Frames, folgen nun plötzlich in rasend schnellem, da mit nur je zwei Frames praktisch direkt aneinandergeschnittenem Wechsel fünf unterschiedliche Bilder, deren Abfolge mehrfach wiederholt wird. Eins ist ungegenständlich, die anderen zeigen die Röntgenaufnahme einer Halswirbelsäule und eines Teils des Kopfes von links gesehen, die Aufnahme einer anderen Halswirbelsäule von rechts gesehen und zwei Aufnahmen eines Brustkorbs (TC 00:01:03). Der millisekündliche Wechsel dieser verschiedenen, zyklisch wiederholten Formeindrücke ruft die Anmutung eines schnellen Flatterns hervor, ähnlich dem eines Schmetterlings (oder vielleicht auch der Flügel der besungenen Engel); vor allem aber wird der Eindruck eines Sichtbar-Werdens des vertikal durch den Projektionsstrahl huschenden Films kreiert.

Hier geht es m. E. weniger um einen Verweis auf den für Baubys Körper einstehenden Filmkörper als beschädigt oder »stuck« und die Eröffnung eines homöofrakten Erlebens als um eine Erinnerung an die Tatsache, wie viel Bewegung in diesem Körper steckt, auch wenn dies an der Oberfläche nicht sichtbar ist. Es wird über eine metonymische Aufdeckung eines der ›Lebensrhythmen‹ des Films (vgl. TE 3) eine existenzielle Frage präfiguriert, die den gesamten Film antreibt, nämlich welche Rolle Bewegung und Bewegtheit für den Status des Lebendigen und des Subjekt-Seins spielen. Nach diesem kurzen vermeintlichen Blick ›unter die Haut‹ des Filmkörpers ›fängt‹ das Bild sich wieder und kehrt zur Präsentation der Radiografien als (immer noch je unterschiedlich lang gezeigte) Standbilder zurück und verweilt zuletzt, um den Schriftzug »réalisé par Julian Schnabel« zu zeigen, auf einem Röntgenbild, das einen schwarzen Halo (vgl. Flückiger 2004, 419) trägt und damit an den optischen Effekt einer Irisblende erinnert, die ihre Hochzeit in den 1920er Jahren der Filmgeschichte hatte. Erneut wird damit auf den Filmkörper und das Vergehen von Zeit angespielt sowie auf eine Beschränkung des Sichtfeldes, die das folgende Schwarzbild einleitet.

Zeitgleich wird die Musik in einem langsamen Fade-out immer leiser und macht den Geräuschen eines sehr nah hörbaren Herzschlags Platz sowie gedämpften, unverständlichen Gesprächsfetzen und einem Gesang, der in mittlerer Distanz zu uns sowie in einem etwas halligen Raum zu erklingen scheint (TC 00:01:47). Die hörbar von einem Raum gebeugte Soundbeschaffenheit beendet die ephemere Verträumtheit der Titelsequenz und markiert das Einsetzen einer präsenten Wirklichkeit der Filmhandlung, von der der Herzschlag aber merkwürdig abgetrennt erscheint, der einen noch nicht sichtba-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ren, aber offenbar extrem nahen Körper haptilisiert sowie durch seinen hauptsächlichen Transport über den Subwoofer direkt taktil als pulsierender Druck wirkt.[265]

Langsam und leicht zitternd hebt sich die Schwärze und enthüllt die extrem verschwommene Ansicht zweier zueinander gedrehter, türkis gekleideter Menschen vor einem gleichfarbigen Hintergrund; rechts ist ansatzweise ein Strauß roter Blumen auszumachen, auf denen hellrosa Stellen erkennbar und sofort als Effekt von seitlich auf sie fallenden Sonnenstrahlen körperlich verstehbar sind, die auch der Farbe der Gesichter der zwei Menschen ein warmes Rosa geben. Die sichtbare Körnigkeit des Zelluloids, die Unschärfe und die Flecken unterschiedlicher Farbtemperaturen lassen das Bild fast wie ein belebtes impressionistisches Gemälde wirken. Zum Einsetzen eines merkwürdig langen und gepressten Atemgeräuschs, das eher irgendwo im Raum als beim Herzschlag verortet zu sein scheint, hebt sich der schwarze Schleier vollständig; der Eindruck eines Offenbar-Werdens der Umgebung wird aber sofort wieder genommen, indem zusätzlich zur ohnehin starken Unschärfe durch Fokusschwankungen Umrissverzerrungen entstehen, eine Überbelichtung die Formen dann auflöst und das Gemisch zu einer blassrosa Fläche wird, die sich wieder von oben nach unten abdunkelt. Dies ist (frei nach Sobchack) von meinen Augenlidern als Lidschlag verstehbar. Ich fühle offenbar diavital durch einen aufwachenden Körper, der immer wieder versucht, die Lider zu heben und die Umgebung wahrzunehmen, dabei aber mit seinen Sinnen zu kämpfen hat: Wilde Fokusverschiebungen[266] verzerren das Bild, und Helligkeitsschwankungen in Form von plötzlichen Verdunkelungen oder gleißenden Überbelichtungen beantworten die Versuche eines raum- und volumenhaptischen Anhaltens am Sichtbaren mit einem emersiv-

265 Ich rezipiere den Film zur Analyse auf einem 49-Zoll LCD-Bildschirm mit Stereoboxen und Subwoofer.

266 Kamiński filmt mit einer Arriflex 435 und einer Arri Shift & Tilt System Lens, einem sehr beweglichen Objektiv, das durch die Tilt-Shift-Funktionalität Verschiebungen zwischen Objekt- und Bildebene zulässt, mit denen extrem flache Schärfenbereiche erzeugt werden können, die (anders als bei bloßen Bokeh-Aufnahmen) auch schräg zur Bildebene verlaufen können. (Solche sowohl vor als auch hinter dem Fokuspunkt liegenden und nicht unbedingt parallel zur Bildebene verlaufenden Unschärfe-Bereiche, die Tilt-Shift-Objektive ermöglichen, sind insbesondere durch den »Miniature-Effect« ins Inventar der populären visuellen Kultur übergegangen, den sie bei Panoramaaufnahmen erzeugen und der bereits in vielen Bildbearbeitungsprogrammen als Filter integriert ist. Der Miniature-Effekt, der bezeichnet, dass etwa die Supertotale auf eine Stadtansicht mehr wie die Aufnahme einer Modellstadt wirkt, rührt daher, dass die Unschärfen sowohl vor als auch hinter dem Fokuspunkt die enge Fokussierung von Nahaufnahmen suggerieren, während die in dem geringen Schärfebereich liegenden Objekte oder Menschen zwar scharf, aber aufgrund der Distanz dennoch in ihrem Detailreichtum reduziert sind – sie also abstrahiert wirken wie Modellfiguren.) Kamińskis Einsatz des Tilt-Shifts-Objektivs in den Detailaufnahmen, Close-ups und Halbnahen, die nach Baubys Erwachen seinen POV bestimmen, erzeugt extrem eingeschränkte Schärfenbereiche, die etwa nur die Hälfte eines Auges des Bauby untersuchenden Arztes scharf ziehen, und extrem auseinanderstiebende Unschärfen. Dazu kommen Verzerrungen des Raumes durch momenthaftes Sichtbarwerden von Reflexionen im Linsensystem, die Bögen gläsern wirkender Streifen in der Luft auftauchen lassen, sowie Verschiebungen an Umrissen, die sich am besten mit einer Beschreibung Merleau-Pontys von Druckphosphenen (mechanisch erzeugten Sehstörungen) vergleichen lassen: »[P]resse ich meinen Augapfel, so nehme ich keine wahre Bewegung wahr, es bewegen sich nicht die Dinge selbst fort, sondern lediglich eine dünne Schicht an ihrer Oberfläche« (PhW 324).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

taktilen Zerstieben von Raum und Umrissen, während immer wieder der Eindruck einer Umhüllung entsteht, wenn verschwommene blassrosa Flächen den gesamten Bildausschnitt abschirmen und vor den türkisgrünen Raum vorübergehend eine warm wirkende Membran schieben. Die als Lidschlag verstehbaren Eindrücke im Vordergrund haptilisieren so zwar einen menschlichen Körper; die Sequenz ist aber dennoch nicht völlig bruchlos als figurenleibliche Wahrnehmung inkorporierbar, denn von der ohnehin verzerrten Sensorik abgesehen ist eine weitere latente Unstimmigkeit fühlbar, die sich erst durch mehrfaches Schauen erklären lässt: Direkt nach dem Öffnen und Schließen des ›Augenlids‹ taucht aus der Schwärze heraus die Raumansicht plötzlich durch eine ruckartige Aufblende wieder auf, als ob nun doch keine Lider vorhanden wären,[267] was auch einen sehr anderen thermischen Farbeindruck erzeugt. Auch setzen Jump Cuts ein, die etwa aus einer verschwommenen Ansicht heraus das Gesicht des Pflegers plötzlich an einer anderen Stelle des Raums zeigen; ganz so, als sei die Wahrnehmung durch Episoden von Sekundenschlaf fragmentiert.

Der Ton ist ebenso unstet wie das Bild; die drei Ebenen des Atemgeräuschs, der Gesprächsfetzen und des immer noch leise zu vernehmenden Gesangs sind abwechselnd dumpf und wieder klarer zu hören. Das Pulsieren des Herzschlags bleibt als einziges Geräusch konstant klar und nah. Plötzlich tritt ein merkwürdiger Effekt auf: Ebenso völlig ›raumlos‹ wie der Herzschlag, also bar jeglicher hörbarer Beugung durch den Raum, ist ein zitterndes Ein- und Ausatmen zu hören, das die bereits bestehenden Atemgeräusche verdoppelt und deren Zuordnung zu ›meinem‹ Körper, die ja schon durch ihre merkwürdige Verortung im Raum infrage stand, zusätzlich unplausibel macht (TC 00:02:04). Dieser plötzlich auftretende, nahe, zittrige, stark körpermaterialisierende Atem steht in deutlichem Kontrast zu den bestehenden entfernteren Atemgeräuschen, die im Vergleich nun auch seltsam steif und mechanisch wirken, was die Frage evoziert, ob jemand in diesem Zimmer, das den Farben und der vage als Kittel erkennbaren Kleidung der sichtbaren Personen nach zu urteilen ein Krankenhauszimmer ist, an eine Beatmungsmaschine angeschlossen ist.

Nachdem die Personen im Zimmer auf ›mein‹ Erwachen aufmerksam geworden sind, nach einem Dr. Cocheton rufen lassen und sich mit den Worten »Monsieur Bauby, gardez les yeux ouverts« [Monsieur Bauby, halten Sie die Augen offen] eilig dem Bett nähern, beugt sich die Krankenschwester zu ›mir‹/der Kamera hinunter, bis ihr Gesicht so nah ist, dass es als verschwommene blassrosa Masse erscheint, in der einzelne Details wie ihr Nasenrücken, ihr linkes Auge oder eine Haarsträhne für den Bruchteil einer Sekunde anfokussiert werden und volumenhaptische Präsenz erhalten, die sich aber sofort wieder entzieht. Der Ton schwankt zwischen sehr dumpfer und etwas klarerer Qualität hin und her, in einer annähernden Entsprechung der Fokussierungen und Defokussierungen.

---

267 Durch das Bonusmaterial der DVD wird deutlich, dass Kamiński den ›Lidschlag‹ auf unterschiedliche Weisen erzeugt; manchmal durch die vor dem Objektiv zusammengeführten Unterarme, manchmal durch eine Scherenbewegung der Finger, manchmal durch Ab- und Aufblenden. Einerseits wirkt dies zwar organischer als etwa die immer gleich erscheinenden, postproduzierten ›Lidschläge‹ Oscars in Enter the Void, andererseits entstehen besagte tastsinnlich erspürbare Unstimmigkeiten zwischen Figurenleib und Filmleib.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Mit sanfter Stimme erklärt sie, ich/Bauby sei lange bewusstlos gewesen und fragt, ob ich/er sie hören könne, woraufhin mit einem »Quoi?« [Was?] und einem »Oui, oui, je vous entends« [Ja, ja, ich höre Sie] zum ersten Mal Baubys Stimme erklingt, die eine weiche und sonore Qualität hat, etwas erschöpft klingt und die Worte zwischendurch immer wieder stark aspiriert, aber nah und klar zu hören ist, ohne Verzerrungen. Sie haptilisiert Baubys Körper akustisch im *avant-champ* und wirft damit gefühlt einen synoptischen Anker in das wogende Meer der taktilen Anbrandungen, in dessen Gischt hier und da ein Detail auftaucht wie ein Stück Treibgut – diese maritime Assoziation wird auch von dem aquatischen Türkisgrün gestützt, das die Atmosphäre des Raums bestimmt, sowie von dem eigentlich wohl weißen, aber durch die Lichtverhältnisse hellblau strahlenden Kittel des nun ankommenden Dr. Cocheton (Gérard Watkins), der sich zur Untersuchung ebenfalls extrem an die Kamera annähert.

Die thermischen Eindrücke der Sequenz kippen so immer wieder zwischen kalt und warm hin und her, indem abwechselnd die kalten Farben der Wände und der Krankenhauskittel und die warmen Zartrosa-Töne der Gesichter den Bildausschnitt beherrschen. Auch Dr. Cochetons Stimme ist sehr sanft und beim ersten Hinabbeugen, verbunden mit der Ansprache »Monsieur Bauby«, bleibt sein den Bildausschnitt füllendes Gesicht zunächst verschwommen und die Stimme leicht dumpf, was die Irritation der extremen Annäherung etwas abpuffert. Plötzlich, nach einer kurzen Schwarzblende, ist sein Gesicht jedoch wie per Jump Cut noch einmal ein gutes Stück näher gerückt, sodass wir unvermittelt in eine Detailansicht seines linken Auges starren. Der abrupte Distanzwechsel macht die Basistaktilität von Film bewusst; mit jedem Schnitt kann er uns überraschen.

Diese beunruhigende Erkenntnis wird dadurch unterstrichen, dass sich die Helligkeit der Szene zu einem düsteren Low Key verschoben hat. Wie als Reaktion versucht der Fokus, Dr. Cochetons Gesicht scharfzuziehen, bekommt aber nur kleinste Bereiche wie seine Nasenspitze, einzelne Poren auf seiner Wange oder seine Tränenfurche zu fassen und verliert sie sofort wieder, während Dr. Cochetons Bewegungen so nah an der Kamera eine proximale Hypertrophierung hervorrufen (vgl. Kap. 4.2.2), also sowohl Bewegungsschnelligkeit und -umfang überzeichnet sind als auch die Größenkonstanz unterlaufen wird. Der gestische Eindruck des Filmleibs-als-Figurenleib ist hier ein hilfloses Greifen, dessen Versuche, einen Anhalt am Sichtbaren herzustellen, um sich dieses übernahe Gesicht vom Leib zu halten, den Effekt einer unheimlichen Verfremdung zeitigen. Das Erhaschen eines Stückchens ölig glänzender Haut, einiger Bartstoppeln und Poren in einer solchen Nähe und Schärfe, wie es nur bei Menschen mit starker Myopie und ohne Sehhilfe in dieser Kombination vorliegen kann, wirkt verstörend, indem sowohl meine Wahrnehmung als fremd fühlbar gemacht wird – als eine, die an der Macht der Kamera, extrem nah zu fokussieren, teilhat, ohne deren erratische haptische Intentionalität zu kennen, als auch die Wahrnehmungsinhalte verfremdet erscheinen: Die gesehenen Körper werden auf eine Weise sondiert, die kurze Augenblicke irritierter Faszination erzeugt, in denen Dr. Cochetons Gesicht als »eine materielle Masse« erscheint, »seltsam wie eine Mondlandschaft«, wie Merleau-Ponty die Wirkung von zu naher Wahrnehmung beschreibt, »wie z. B. wenn man ein Stück Haut unter der Lupe betrachtet« (PhW 350f.).

Fokussiert nimmt diese materielle Masse als Ansammlung von Poren, Falten und Härchen eine diegetisch-flächenhaptische Präsenz vom überfordernden Typus an, so-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

dass das Abgleiten des Bildes in Unschärfe einen fast erlösenden, taktilen Effekt hat. Die Taktilität wird noch verstärkt, als Dr. Cocheton eine Lichtquelle vor der Kamera hin- und herführt, der ich/Bauby folgen soll: Die Pendelbewegung des Lichtkegels, gepaart mit Dr. Cochetons ruhiger Stimme, dockt an meine Erfahrung mit ASMR-Light-Tracking-Videos an und evoziert für mich deren schwingende Taktilität. Der Test endet zudem mit dem Schließen ›unserer‹ Augenlider und damit im Eindruck einer warmen, lichtdurchstrahlten, rötlich-rosafarbenen Umhüllung, begleitet von einem beruhigenden, langgezogenen »Voilá« [hier etwa: Na bitte!] des Arztes. Während des Tests ist allerdings ein gepresstes, zitterndes Einatmen zu hören, das die hedonische Qualität dieser Taktilität ins Unlustvolle beugt, da es Bauby offenbar Unbehagen bereitet oder zumindest großer Anstrengung bedarf, die Augen geöffnet zu halten.[268] Dr. Cocheton erklärt, Bauby befinde sich im Krankenhaus Berck-sur-Mer und fragt, ob er sich erinnere, was ihm passiert sei. Als Baubys Stimme zur Erklärung ansetzt, unterbricht ihn ein jäher Jump Cut, der eine Detailansicht von Cochetons Gesicht plötzlich viel näher, schärfer und in dunkleren Lichtverhältnissen zeigt, gepaart mit der nah und eindringlich wiederholten Frage, ob er sich erinnere. Die so erneut herausgestellte filmische Basistaktilität des Schnitts, die in merklicher Differenz zur relativen Kontinuität natürlicher Wahrnehmung steht, zeitigt in dieser Kombination eine extrem beunruhigende Wirkung und präfiguriert den emotionalen Schock der bald folgenden Information, dass Bauby nicht sprechen kann, obgleich er seine eigene Stimme hört.

Insgesamt vermittelt diese erste Aufwachsequenz überwiegend eine Unkontrollierbarkeit der eigenen Wahrnehmung und des Wahrgenommenen in Form eines Versagens des haptischen Anhaltvermögens an den Gegenständen, einer Schwächung der »Fassungskraft unseres Blickes« (PhW 364): Dieses tosende Meer von Eindrücken, die teilweise sogar die Kohärenz zeiträumlicher Verhältnisse unterlaufen, ist geprägt von der Erfahrung hypertrophierter äußerer Bewegung, die die Versuche, eine fokussierte Greifbarkeit des Visuellen herzustellen, immer wieder durchkreuzt. Dabei kreieren die Zuwendungen und Untersuchungen eine irritierende und teils invasive Nähe, die

268 Brophy macht die interessante Beobachtung, dass dieses Richten des Lichtkegels in die Kamera bei der Rezeption in einem Kinosaal den Effekt hat, den Zuschauerraum für einen Moment hell zu erleuchten, und liest dies als Unterwerfung der Zuschauer*innen unter den ärztlichen Blick (vgl. Ders. 2021, 129). In der privaten Rezeptionssituation, in der ich den Film analysiere, erlebe ich die emersiv-taktile Lichtwirkung eher als Abmilderung einer Invasivität der auf mich/Bauby gerichteten Blicke, ebenso wie das Überwiegen der Unschärfe und die zahlreichen Umrissverzerrungen durch Bewegungen des Tilt-Shift-Objektivs. Auch die flüchtigen, haptischen Sondierungsversuche der Kamera entziehen den mich/Bauby anschauenden Personen Souveränität, insofern als die fragmentierende Wirkung des ärztlichen Blickes auf das ärztliche Personal zurückgewendet erscheint. Das haptische Fixieren eines einzelnen Auges, eines Tränensacks oder einer Falte, auch wenn es nur kurz gelingt, entspricht in Merleau-Pontys Sinne der Handlung des Subjekts, »den fixierten Bereich [zu] trennen vom übrigen Feld, mithin den lebendigen Zusammenhang des Gesamtschauspiels [zu] lösen« (PhW 265). Indem der Filmleib Bauby die Macht ausleiht, durch die optischen Effekte der hypertrophierten Nähe und des fragmentierenden, extremen Detailzugriffs des Tilt-Shift-Objektivs an den Körpern seiner Beobachter*innen seinerseits einzelne, materiell faszinierende Setzungen vorzunehmen, kann er sich der Gesamtsituation als sozialem Machtgefüge auch punktuell entziehen und den ärztlichen Blick ansatzweise mit der »Obszönität« der Kamera, »in *inhumane* Distanzen einzudringen« (Aumont 1992, 82; Herv. i. Orig.) kontern.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

aber auch auf verschiedene Weisen abgepuffert wird. Dies geschieht einerseits durch die Weichheit der starken Unschärfen, die die Umrisse emersiv-taktil verschwimmen lassen, durch Momente schwingender, hypnotischer Taktilität – den ›Light-Tracking-Test‹ wiederholt Cocheton noch einmal mit seinem vor dem Objektiv pendelnden Finger, was eine ebenfalls stark an ASMR-Videos erinnernde Anmutung entstehen lässt – sowie durch die thermische Wirkung der sonnendurchstrahlten Haut der ›Augenlider‹, die eine Umhüllung des Objektivs erzeugt, welche durch den periodisch dumpf werdenden Ton (der im Englischen so treffend als *muffled*, also ›eingemummelt‹ bezeichnet wird) crossmodal aufgegriffen wird. Andererseits wird die Präsenz des Wahrnehmungsgemischs durch die merkwürdige, vor allem akustisch erzeugte ›Trennwand‹ zurückgesetzt, die quer durch Baubys Eigenwahrnehmung zu verlaufen und seine Existenz in der Welt seltsam zu verdoppeln scheint; als außen im Raum zu hörender, fast mechanischer Atem und für Andere sicht- und adressierbarer Körper und als innerer Atem und Stimme – die aber eben nicht nur Stimme ist, sondern ein stark haptilisiertes Körpersubjekt transportiert, das den kleinen Körperraum bewohnt, in dem wir mit ihm verortet sind. Der Film verweist so auf eine Störung in der empfundenen, »doppelte[n] Zugehörigkeit« von Baubys Leib »zur Ordnung des ›Objekts‹ und des ›Subjekts‹« (Merleau-Ponty 1986[1964], 180), verfällt aber auch nicht in eine Geist-Körper-Trennung, in der seine Stimme nur als körperlos-ephemere Gedanken erklingen würden; Baubys Bewusstsein erscheint als irreduzibel verkörpert.

Diese akustische Trennung hält bis zum Ende der Szene an; als Dr. Cocheton und die Pfleger*innen den Raum verlassen haben und Bauby sich offenbar langsam beruhigt, folgt, aufgeblendet aus einer längeren Schwarzblende, eine lange *Dutch-Angle*-Einstellung auf die wehenden Vorhänge am offenen Fenster, auf denen das Sonnenlicht spielt. Das Bild gleitet immer mehr in die Unschärfe ab, während Bauby sich von der schwingenden Taktilität der immer wieder zum Bett hin wehenden Vorhänge bannen zu lassen scheint, deren Bewegungen er mit einem rhythmischen »clac …clac …« kommentiert (TC 00:06:16). Ähnlich einem *pillow shot* in den Filmen Yasujiro Ozus wirkt die Einstellung entschleunigend und kontemplativ-verträumt und deutet einen Stimmungswechsel an. Die rhythmisch wahrnehmbar gemachte Taktilität des Windes scheint eine Einschwingung zwischen Baubys ›innerem Atem‹ und dem im Außenraum hörbaren Atemgeräusch herbeizuführen, das immer mehr von dem Rauschen des Windes ersetzt wird, welches wiederum Baubys ›inneren Atem‹ mitzutragen und auf die Bewegungen der Vorhänge einzuschwingen scheint. Taktilität tritt hier in ihrer hypnotischen Qualität auf und leitet eine Sammlung und Beruhigung Baubys sowie ein Abdriften seiner Aufmerksamkeit ein, einer Hingabe Baubys an eine Wahrnehmungshaltung des *dehold*.

Dies scheint eine Art Schleuse zu öffnen, denn plötzlich greift das Schwingen auch auf die Kamera über, die jetzt pendelnd durch den Raum des Krankenhauszimmers schwenkt, welcher zudem durch starke Überbelichtungen immer wieder in weißen Flecken dematerialisiert wird, als ob sich auch das Spiel des Sonnenlichts auf den Vorhängen auf den Filmkörper übertragen habe. In einer Einstellung, die offenbar halb Rückblende, halb Traum ist, sieht man eine Frau, die Baubys Stimme mit »Inès« adressiert, Bilder an der Wand des Zimmers aufhängen. Dabei pendelt die Kamera, nähert sich ihrem Gesicht, schwingt wieder zurück und vollzieht Bewegungen im Raum, die wir nicht unproblematisch diahaptisch, also als Erleben Baubys, inkorporieren können;

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

vielmehr zeigt der Filmleib einen Eigensinn. Zuletzt trudelt die Kamera von einem Foto an der Wand, auf dem Bäume zu sehen sind, zu einer wirklichen Baumkrone, dann abwärts auf das Gesicht eines panisch aussehenden Jungen, dessen Anblick uns sofort entzogen wird, als ein geräuschvolles Öffnen der Vorhänge durch die Krankenschwester Bauby wieder ins Hier und Jetzt zurückholt. Die diegetische Taktilität des Windes und der Sonne affiziert hier also zunächst uns/Bauby, aber dann auch den Filmleib, der von der gestischen Qualität der Berührung, einem schwingenden Wiegen, mimetisch angesteckt zu werden scheint, dadurch Bewegungen im Raum ausführt, die Bauby aktuell unmöglich sind, über diese aber Baubys verkörperte Erinnerungen an die Situation des Schlaganfalls affiziert und zur Wahrnehmung bringt.

Nach dem Aufwachen ist Bauby merklich desorientiert; Ton und Bild zeigen erneut starke Schwankungen in Klarheit bzw. Schärfe. Auch hat die Beweglichkeit der Kamera in der vorangegangenen Traum-/Rückblendensequenz Spuren hinterlassen: Baubys Blick wandert nun deutlich beweglicher im Raum hin und her, folgt teilweise den Bewegungen der Krankenschwester, aber wirkt dabei immer noch ungeschickt schwankend und haltlos; seine/unsere Wahrnehmung wirkt wie die Perspektive eines in der Brandung dümpelnden Schiffbrüchigen. Dabei tauchen auch kurz, durch einen flüchtigen, aber annähernd gelingenden Versuch der Fokussierung, seine Hände aus der Unschärfe auf, die leblos und objekthaft auf der blauen Fläche seiner Bettdecke liegen und durch den kurzen Moment des volumenhaptischen Bezuges auf sie, bei dem die Härchen auf dem Handrücken eine merkwürdige haptische Präsenz erhalten, noch fremder erscheinen (TC 00:06:59).

Die anschließende Chefvisite, bei der Dr. Lepage (Patrick Chesnais) Bauby die entmutigende Diagnose des Locked-in-Syndroms überbringt, verstärkt die aquatische Atmosphäre des Zimmers noch weiter, indem während des Gesprächs zahlreiche Lichtreflexionen auf den weißblauen und türkisgrünen Kitteln und den Gesichtern der Ärzte tanzen, wie man es vom Spiel des Sonnenlichts auf stark bewegten Wasseroberflächen kennt, was zusammen mit der Untersicht der Einstellung den Eindruck erzeugt, wir befänden uns unter Wasser und die Wellen über uns reflektierten Licht auf die Umstehenden. Dies kreiert aber nicht nur den Eindruck einer Submersion, sondern auch einen kurzen, filmkörper-reflexiven Moment, indem die Frage aufgeworfen wird, woher die Reflexionen kommen, warum sie in den vorangegangenen Szenen nicht da waren und ob sie in der filmischen Wirklichkeit objektiv bestehen oder Baubys immer noch beeinträchtigte visuelle Wahrnehmung vermitteln sollen. Ein emersiv-taktiler Griff Dr. Lepages zur Kamera (TC 00:09:45), an Baubys/unser rechtes Auge, das Bauby mit einem scharfen Einatmen als Zeichen von Schmerz beantwortet, wirkt so unvermittelt körperlich, dass wir und Bauby sowie Filmleib und Figurenleib wieder zur Deckung kommen; unser diataktiles Erleben des Filmleibs-als-Figurenleib ist wiederhergestellt.

Nachdem die Gruppe der Ärzte und Schwestern das Zimmer verlassen hat, positioniert uns die nächste Einstellung tatsächlich unter Wasser; aus der bildfüllenden Ansicht trüben Wassers heraus schwenkt die Kamera auf den Helm eines altertümlichen Taucheranzugs (TC 00:10:44). Diese Einstellung verleiht allem, was zuvor latent, als unterhalb der filmischen Wirklichkeit des Krankenhauszimmers liegende taktile Potenzialität erahnbar war, auf einen Schlag eine fühlbare Präsenz: Die aquatische Atmosphäre des Zimmers ist zum bläulichen Meerwasser geworden, die seltsam mechanischen

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Atemgeräusche aus der Aufwachsequenz sind nun als gepresstes Atmen innerhalb des leicht metallisch schallenden Taucheranzugs verstehbar, in dessen kleinem Innenraum wir akustisch verortet sind. Baubys heftig schlagendes Herz ist zu hören und vor allem zu fühlen – die Schläge sind über den Subwoofer als pulsierender Bass stark taktil fühlbar, ebenso wie der Wasserdruck, der als durchgehendes, tieffrequentes Dröhnen auf den Körper presst. Dann jedoch taucht hinter den Sichtfenstern des Helms das schreiende Gesicht eines Mannes auf, der wild den Kopf hin und her schleudert. Erneut wird eine Spaltung deutlich: Warum ist sein Herzschlag und Atem zu hören, aber nicht sein Schreien? Visuell und akustisch mit ihm abgetaucht, sind wir in der Submersion verortet, die die Metapher seines Körpererlebens darstellt, wo dieses erneut als ein merkwürdig verdoppeltes, von sich selbst abgetrenntes Erleben deutlich wird.

Der nächste Schnitt transportiert uns zurück ins Bett: Wir sehen zwei Hände in Großaufnahme vor dem Hintergrund der grünen und blauen Bettdecke (TC 00:10:54). Nur einzelne Hautfalten und Härchen am Handrücken der einen Hand liegen im Fokus, während der Rest des Bildes extrem verschwimmt. Der über den Subwoofer kommende, permanente, tieffrequente, rauschende Druck ist nun zwar leiser, aber immer noch deutlich fühlbar; darüber ist Baubys ›innerer Atem‹ zu hören sowie das Rascheln der Bettdecken, während immer wieder langsam bewegte Hände in Großaufnahme mit stark schwankendem Fokus auftauchen und deutlich wird, dass zwei Pfleger Bauby massieren und seine Gliedmaßen, Hände und Füße dehnen, worauf er jeweils mit zitterndem Atem reagiert. Der Druck des Wassers auf den Taucheranzug bzw. des Subwoofer-Schalls auf meinen Körper ist teilweise noch als taktile Retention der vorangegangenen Unterwasser-Szene vorhanden, teilweise auf den Druck der Hände der Pfleger auf Baubys Körper transponiert. Aus einem homogen abschließenden und immobilisierenden Druck wird damit ein punktueller, auf mehrere Hände verteilter, Baubys Körper mobilisierender Druck, der der Körperoberfläche als Anderem und Fremdem die bedrückende Qualität zumindest etwas zu nehmen scheint und daran arbeitet, Baubys Körper als in der Welt, in dieser Situation präsenten Körper zu haptilisieren.

Die folgende Szene, in der sich Marie (Olatz Lopez Garmendia) und Henriette (Marie-Josée Croze) als Baubys Krankengymnastin und Logopädin vorstellen, konstruiert diesen Körper zudem als geschlechtlichen und sexuellen, indem Bauby die Aussagen und Fragen der Frauen in seinem Kopf anzüglich kommentiert, während seine Blicke insbesondere für ihn begehrliche Fragmente wie Maries Lippen oder ihr Dekolleté als haptisch präsent fokussieren und er sich im Voice-Over ›angesichts solcher Schönheiten‹ über die Unerfüllbarkeit seines Berührungsbegehrens frustriert zeigt (TC 00:11.56). Gregory Brophy, der bereits eine gendersensible Analyse des Films vorgelegt hat (Ders. 2021), weist darauf hin, dass damit einerseits ein *toxic trope* der Darstellung männlicher Behinderung aufgerufen wird, da *Disability*-Narrative männlicher Figuren den Verlust einer generell als männlich konstruierten Unabhängigkeit und Handlungsmacht oft mit einer über misogyne Male-Gaze-Blickgeschehen erzählten Hypersexualisierung und einer ›erotischen Rehabilitation der Männlichkeit‹ kompensieren. Andererseits sieht er die starke Adressierung der Kamera durch die Figuren als Möglichkeit, auch eine *hypervisibility* Baubys herzustellen, ihm also die Anonymität des Voyeurs zu entziehen. Tatsächlich fragt man sich kurz, ob Marie und Henriette in dieser Nähe nicht sehen, wohin Bauby schaut, oder

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ob die immer noch etwas schwankend und instabil wirkende Qualität seiner Ausrichtungsbewegungen ihm hier gewissermaßen Deckung verschafft.

Brophy argumentiert weiterhin, Le Scaphandre et le Papillon unterlaufe nicht nur ein Unsichtbarkeitsgebot, sondern auch ein Berührungsverbot der Kamera, das Film generell bestimme und im Normalfall von Filmen nur vorübergehend gebrochen werden könne, soll die Immersion gehalten werden. Er nennt dieses Verbot die »haptophobia« der Kamera; ihr Modell sei die Nicht-Berührbarkeit des ideal männlichen Subjekts, die zu den »peculiar formalisms« der Performanz von Männlichkeit als autonom und distanziert gehöre (ebd., 125). Da ›Haptophobie‹ das Standardmodell filmischer Gestaltung und Rezeption darstelle, bedeute Kameraberührung für die Zuschauer*innen (die Brophy offenbar als standardmäßig sich männlich identifizierend versteht) immer eine Krise und einen Schock.[269] In Le Scaphandre et le Papillon eröffnen für Brophy die extensiven Berührungen an der Kamera als Baubys Körper und die damit einhergehende Erschütterung des Ideals männlicher Nicht-Berührbarkeit ein queeres Potenzial und eine Möglichkeit der Neuverhandlung von Geschlechterkonstruktionen.

Dass eigene Nicht-Berührbarkeit – ebenso wie aktives Berühren anderer Körper, muss ergänzt werden – männlich konnotiert ist und Berührt-Werden deshalb eine Feminisierung darstellen kann, hat durchaus eine sinnesgeschichtliche Re-/Produktionsgeschichte (vgl. Kap. 2.2). Es lohnt sich allerdings, die Frage, wie Film tastsinnesgeschichtliche Konstruktionen von Geschlecht wiederaufführt (und sie dabei vielleicht auch neu verhandelt), nicht nur entlang der Achse von Berührung oder Nicht-Berührung bzw. Nicht-Berührbarkeit der Kamera zu stellen.[270] Denn erstens können potenziell feminisierende Taktilisierungen auch ohne Kameraberührung, etwa akustisch oder atmosphärisch, erzeugt werden; zweitens ist eine über den Tastsinn funktionierende männliche Vergeschlechtlichung der Kamera bzw. des Filmleibs nicht

269 Brophy merkt dabei zwar an, dass die Kameraberührungen in Le Scaphandre et le papillon, anders als aufgrund der generellen Haptophobie der Kamera zu erwarten wäre, nicht anti-immersiv, sondern sogar immersionsverstärkend wirken, kann aber nicht erklären, warum (vgl. ebd., 140). Eine hapto–taktile Analyse kann zeigen, dass dies über eine verbindende, glättende Funktion von Taktilität zustandekommt, die Brüche zwischen Film-, Figuren- und meinem Zuschauer*innenleib überspielen kann.

270 Diese Konzentration führt Brophy in seiner Argumentation auch dazu, die Taucherglocke als undurchdringlichen, unempfindlichen ›Panzer‹ (»carapace«; ebd., 141) und als eine Metapher für konventionelle Männlichkeit zu lesen. Diese Lesart halte ich sowohl logisch als auch ethisch für problematisch. Logisch ist es nicht nachvollziehbar, wie die Taucherglocke, die Bauby als Metapher der Beschreibung seines gelähmten Körpererlebens wählt und die damit immer auch die *Einschränkung* seiner autonomen Männlichkeit visualisiert, gleichzeitig für ebenjene unangetastete, autonome, machtvolle Männlichkeit stehen soll, die sie behindert, was fast schon zynisch wirkt, da ein kulturalisiertes geschlechtliches Selbstverständnis die prinzipielle Möglichkeit einer Überarbeitung hat, seine körperliche Lähmung aber nicht. Ethisch halte ich es zudem für problematisch, diese Metapher, die eine kreative Schöpfung Baubys darstellt, derart stark umzudeuten. Eben *weil* sie als kreative Schöpfung auch eine wichtige selbstermächtigende Funktion hat, wird im Verlauf des Films zwar deutlich, dass die Taucherglocke in ihrer hedonischen Qualität ambivalent sein kann, auf taktil unterschiedliche Weisen Bedeutung tragen und schaffen kann, als niederdrückend, aber auch als schützend empfunden werden kann. Letzteres ist aber gerade *kein* Rückzug auf eine ursprüngliche männlich-autonome Selbsterfahrung, sondern eine Aneignung des Gegebenen im Rahmen seiner aktuellen Möglichkeiten, eine Überlebensstrategie.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

nur von der Einhaltung eines Standards des *noli me tangere* abhängig, sondern wird auch über andere Parameter wie das gestische Verhalten der Kamera im Raum, die visuelle und akustische Verfügbarkeit des Raums und die Kopplung mit narrativer Information re-/produziert.

Dies wird auch an der nun folgenden Szene deutlich. Auf Henriettes Frage, ob Bauby der Chefredakteur der *ELLE* gewesen sei, werden wir mit einem harten Schnitt in eine Rückblende, eine Szene aus Baubys Leben vor dem Schlaganfall, geworfen (TC 00:13:47). Die Szene, in der Bauby von den Bürogebäuden der *ELLE* zu einem Fotoshooting fährt, vor Ort mit den Fotografen spricht und ihre Arbeit kontrollierend begutachtet, ist von treibender Rockmusik (*Chains of Love* von The Dirtbombs) bestimmt, die die Dialogebene fast vollständig überdeckt. Dabei folgt die Kamera Bauby zunächst in illativen Kamerafahrten aus merklicher Untersicht und mit leicht geneigter Verkantung, während dieser sich in breitschultrigem Jackett mit selbstsicherem, federndem Gang durch den Raum bewegt. Dann wechselt die Sicht zu seinem POV, während er von Fotografen und Models begrüßt wird und mit schnellem gleitenden Blick die auf dem Boden ausgebreiteten Fotos kontrolliert, was wiederum mit *overshoulder shots* zwischengeschnitten wird, die Bauby in dynamischen Schwenks begleiten. Dabei wird das Set immer wieder von den Blitzen der Fotoapparate erhellt wie von Weißblenden. Die merklich entfesselte Kamera transportiert eine Art des lebendigen Eingebundenseins Baubys als aktiver Gestalter, als ›Macher unter Machern‹ (außer den Models sind die meisten Anwesenden männlich). Es ist ein dionysisch-fließender, fast chaotischer Raum, den Bauby aber kompetent durchmisst und benutzt; immer wieder schüttelt er Hände, erklärt gestikulierend, begutachtet, nickt ab, wendet sich bestimmten Dingen zu. Seine Wahrnehmung ist ein operationelles, Wichtiges schnell erkennendes und reagierendes Sehen; seine Bewegungen sind mühelos fließend und auf seine Ziele hin vereinheitlicht, während er das ›Tableau Vivant‹ der posierenden Models auf seinen ästhetischen Wert hin haptisch exploriert, bestimmte Winkel herausgreift, bestimmt, was wie festgehalten werden soll und wie die späteren *ELLE*-Leser*innen blicken werden, während er seine Fotografen anleitet. Die sich immer wieder illativ in den Raum hinein bewegende Kamera scheint zu spiegeln, wie die Kameras der Modefotografen »tief ins Gewebe der Gegebenheit [eindringen]« (Ku 496).

Die Szene steht dabei sowohl im Kontrast zu den Aufnahmen im Krankenbett als auch in einem partiellen Ähnlichkeitsverhältnis: Die emersiven Griffe der Personen in den *avant-champ*, wenn sie Bauby die Hand reichen, die Untersicht auf das Geschehen und die Taktilität der das Studio durchzuckenden Blitze sowie die Tatsache, dass das meiste der Szene in einer Verkantung aufgenommen ist, die Baubys Kopfhaltung nach dem Schlaganfall nachträglich in die Erinnerung einzuschreiben scheint, entsprechen einigen derjenigen Gestalten und Strukturen des Visuellen, die Baubys Sicht nach dem Schlaganfall kennzeichnen, haben aber hier eine andere hedonische Qualität, untermalen sie doch eine Umgebung, die nicht nur selbst hochgradig belebt erscheint, sondern in der Bauby agieren und reagieren, sich kompetent bewegen und visuell uneingeschränkt orientieren und dem Raum so ausreichend haptischen Anhalt und haptische Verfügbarkeit abgewinnen kann. Es ist ein Raum, in dem er über Abstand und Annäherung selbst entscheiden kann – haptische Kompetenz bildet hier klar die Figur des Erlebens, während die taktilen Qualitäten der Umgebung wie die Blitze und Berührungen nur einen

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Grund darstellen, der zur Belebtheit des Milieus beiträgt, in dem Bauby, ganz in seinem Element, agil zu schwimmen scheint wie ein Fisch im Wasser.

Die Szene kreiert damit sowohl narrativ als auch ästhetisch einen starken Kontrast zur nun folgenden, als »exceptionally shivering scene« (Laine 2010, 298) wohl bekanntesten Szene des Films, in der Baubys rechtes Auge zugenäht wird (TC 00:14:30). Sie wird akustisch mit einem J-Cut eingeleitet, der Bauby aus der ›Erinnerung‹ des Fotoshootings reißt, welche durch den fehlenden zeitlichen Anschluss an das Gespräch mit Henriette jetzt nachträglich als Traum erkennbar wird. Während noch eine Totale im Fotostudio zu sehen ist, ist eine unangenehm drängende Stimme zu hören, die sagt: »Votre œil droit ne va pas comme il faut!« [Ihr rechtes Auge funktioniert nicht richtig!]. Der nächste Schnitt wirft uns in Baubys POV im Krankenbett zurück. Zeitgleich setzt auch sein laut wummernder, bassiger Herzschlag wieder ein und etwas hintergründiger ebenfalls das dröhnende Rauschen, das die Szene unter Wasser bestimmt und die Massageszene begleitet hatte; akustisch sind wir praktisch wieder im Taucheranzug. Das Gesicht eines Arztes (Jean-Philippe Écoffey), der nun fragt, ob Bauby ihn höre, ist extrem dicht vor der Kamera. Nicht nur die plötzliche Nähe und die ruppige Ansprache sind verstörend; sein Starren direkt in die Kamera wird zusätzlich dadurch hervorgehoben, dass er eine Lupenbrille trägt, deren Gläser seine Augen optisch vergrößern und an deren Oberseite eine Stirnlampe montiert ist, die nun direkt ins Objektiv scheint, während er wiederholt: »Votre œil droit ne va pas comme il faut« und diesmal anschließt: »Je vais vous le coudre!« [Ich werde es Ihnen zunähen!]. Bauby reagiert mit einem schockierten »Coudre!« [Zunähen!], während der Arzt sich kurz wegdreht, um Nadel und Faden bereit zu machen, dann knapp erklärt, die Okklusion sei wegen des Risikos der Geschwürbildung auf der Hornhaut notwendig, und er wäre früher gekommen, wäre er nicht im Skiurlaub gewesen. Das Abrollen des Fadens ist überlaut; von einer Detailaufnahme seiner chirurgischen Nahtschere schwenkt die Kamera auf das Gesicht des Arztes, wo der enge Fokus einzelne Poren und Schweißtropfen auf der Schläfe hervorhebt, während dieser weiter über seinen Skiurlaub plaudert, sich dann wieder zur Kamera wendet und sich uns/Bauby nähert. Baubys Herzschlag wird schlagartig lauter; sein »Ne m'approchez pas!« [Nähern Sie sich mir nicht!], das er noch zwei Mal wiederholt, transportiert deutlich seine Angst, während das Gesicht des Arztes bis auf sein durch die Lupe vergrößertes rechtes Auge durch die extreme Annäherung an die Kamera zunehmend verschwimmt. Die direkt ins Objektiv leuchtende Stirnlampe verunklart das Bild noch weiter. Baubys Stimme ist mittlerweile zu einem hilflosen Bitten übergegangen, durchsetzt von Flüchen und Unglaubensbekundungen.

Plötzlich ist, aus der Überbelichtung des emersiv-taktilen Lichts heraus und immer noch extrem verschwommen, etwas Blassrosafarbenes im Vordergrund zu sehen, das den Bildausschnitt von oben und unten einhüllt. Zur anempathisch wirkenden Aussage des Arztes, Bauby würde ›gar nichts spüren‹, fokussiert die Kamera auf diese Umhüllung, die nun als oberer und unterer Lidrand mit Wimpern und deutlich sichtbar durch das Gewebe gestochenem blauen Operationsfaden erkennbar wird (TC 00:15:12), was einen starken, entaktil-nozizeptiven Effekt zeitigt – »an involuntary wincing« (Brophy 2021, 131), »with each stitch painfully felt by the viewer« (O'Brien 2019, 25). Baubys Stimme ist jetzt zu einem gequälten, zitternden Flüstern geworden, das zwar immer noch darum bittet, in Ruhe gelassen zu werden, aber dieser absoluten Unterwerfung sei-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

nes Körpers unter die Macht eines invasiven Anderen nichts entgegenzusetzen hat. Sein Herzschlag und das Dröhnen der Taucherglocke sind mittlerweile sehr laut und machen diavital Baubys Stress spürbar. Der Fokus verlässt den Lidrand und richtet sich auf den Arzt, dessen Gesicht nun hinter dem rötlichen Oval der sich immer mehr schließenden Lider zu sehen ist. Von einem entsetzten Blick auf das Geschehen selbst verschiebt sich der Blick also auf das im Raum Sichtbare wie auf einen Ankerpunkt, der aber zunehmend verschwindet.

Hapto–taktil betrachtet stellt sich die Wirkung der Szene allerdings als sehr viel komplexer dar, als lediglich die größtmögliche Mitfühlbarkeit von Baubys Terror und Ohnmacht sicherzustellen. Der extrem lokalisierte Fokus des Tilt-Shift-Objektivs gibt dem Lidrand, den Wimpern und dem Faden eine solche haptische Präsenz, dass ein Filmkörper-reflexiver Moment entsteht: Der Filmleib richtet sich auf eine Weise auf einen Teil seines eigenen Körpers, der im Kosmos menschlicher Wahrnehmung unmöglich ist; unsere Verortung in Baubys Kopf wird von ihrer bisherigen Stelle gelöst und nach hinten verschoben. Bei manchem*r wird vielleicht ebenfalls die in Sobchacks Sinne hermeneutische Frage auftauchen, wie die mit der offensichtlich künstlichen Lidmembran präparierte Kamera aussieht und warum Kamiński diese Fokussierung des Lidrandes für eine noch überzeugendere Darstellung von Baubys POV nicht vermieden hat. Zusätzlich entsteht eine Irritation darüber, warum Bauby plötzlich nur noch aus dem rechten Auge zu schauen scheint, da sein linkes ja noch funktioniert. Dies scheint rein dramaturgische Gründe zu haben, bedeutet der Moment entstehender, vollständiger Dunkelheit nach Vernähung des Auges doch eine ungleich existenziellere Bedrohung, die Brophy als »live burial of the eye« (Ders. 2021, 130) beschreibt. Es entstehen also Fokus/Echo-Fokus-Verschiebungen zwischen einer diahaptischen und diataktilen Ausrichtung auf den filmischen Raum und einer haptischen auf den Filmkörper, die ebenfalls einen Bruch zwischen Filmleib und Figurenleib fühlbar werden lassen: Die haptische Präsenz des Lidrandes geht merklich auf die Fähigkeiten der filmleiblichen statt auf die der figurenleiblichen Wahrnehmung zurück; unser figurenleib-diahaptisches und -diataktiles Erleben der filmischen Welt durch Baubys Wahrnehmung hindurch ist kein unkompliziert inkorporierendes. Dennoch ›funktioniert‹ die Szene, da Taktilität hier die Funktion einer *affektiven Suture* der Zuschauer*innen in das Geschehen annimmt: Der sichtbar durch die Lidmembran gezogene Faden hat einen unmittelbar taktil fühlbaren Effekt, der unhintergehbar ist; das ›unfreiwillige Zusammenzucken‹ überspielt die Brüche zwischen den Körpern, ohne sie völlig zu tilgen, indem die existenzielle Verletzung des Körpers die Taktilität des Geschehens in den Fokus, die menschlich unmögliche Haptik in die Latenz treten lässt.

Dass diese Brüche dennoch bestehen bleiben und bedeutsam sind, wird kurz darauf noch einmal sehr deutlich. Nach einer Schwarzblende, die die vollständige Okklusion des rechten Auges anzeigt, und einer nur für einen Sekundenbruchteil sichtbaren verschwommenen Aufblende, die als das Öffnen von Baubys linkem Auge verstehbar ist, werden wir plötzlich aus Baubys Körper hinauskatapultiert: Wir starren aus nächster Nähe auf ebenjenes gerade geöffnete Auge, das sich wie als Geste der Kapitulation langsam wieder schließt, dann schwenkt die Kamera nach links und zeigt sein vernähtes Auge, was interobjektiv empathisch ebenfalls eine starke nozizeptiv-taktile Wirkung zeitigt. Gleichzeitig ist der umhüllende Bassdruck, der die Vernähungsszene bestimmt hatte,

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

nun verschwunden und durch die Atmo des Krankenhauszimmers ersetzt. Der plötzliche, auch akustische Ausschluss aus Baubys Körper erzeugt den Eindruck von Kälte, die den Anblick des mit kaltweißem Licht beleuchteten Auges, der dunkelroten Gewebseinblutungen, der gelben Rückstände antiseptischer Jodlösung und der schwarzen Eintrittslöcher des Fadens als erschütternde Bilanz eines traumatischen Ereignisses untermauert.

Für sich genommen entspräche diese die Operationsszene abschließende Einstellung einer Präsentation des versehrten Körpers, die ein ableistisches Begehren »to witness body-based spectacles« (Snyder/Mitchell 2010, 180) bedient. Wie Snyder und Mitchell ausführen, instrumentalisieren Melodramen über Behinderung oft eine tiefsitzende Angst nicht-behinderter Zuschauer*innen vor Behinderung und zeigen den behinderten Körper »as a site of visceral sensation«, an dem »abject fantasies of loss and dysfunction (maimed capacity)« durchgespielt und abgewehrt werden (ebd., 190).[271] Während die viszerale Wirkung der Einstellung nicht abzustreiten ist, steht hier m. E. allerdings ein Spektakelwert oder ein abwehrendes Othering nicht im Mittelpunkt; vielmehr wird eine repräsentationskritisch produktive Ambivalenz erzeugt: Zunächst einmal ist die Einstellung sehr kurz, was ihre entaktil-viszerale Schockwirkung im Vordergrund der Wahrnehmung lässt und den Anblick wieder entzieht, bevor Baubys vernähtes Auge zum Objekt der faszinierten Abtastung mit dem Blick werden kann, die einem Begehren der empirischen Wissbarmachung folgt (vgl. ebd., 180). Dennoch schwingt der Aspekt der Abwehr und des Otherings mit, indem das stark fokussierende, haptische Greifverhalten des Filmleibs auf Lidrand und Faden aus der vorangegangenen Einstellung, das gestisch als Versuch anmutete, sich das chirurgische Besteck vom Leib zu halten, nun gegenüber dem vernähten Auge noch nachwirkt und uns die Begutachtung des versehrten Körpers von außen auch als distanzierenden Kontrollgestus spürbar macht. Auf der Tonebene ist derweil der leise zitternde Atem Baubys zu hören; darüber ein lautstarkes Aufstöhnen des Arztes, als ob der Vorgang des Vernähens *ihn* körperlich sehr mitgenommen hätte, was geradezu zynisch wirkt und den Ausweis seiner fehlenden Empathie vervollständigt, die maßgeblich zum »terror of proximity without the intimacy of care« (Brophy 2021, 130) der vorangegangenen Szene beigetragen hatte.

Zudem sind die Einbettung der Einstellung und die Dramaturgie der Sequenzabfolge interessant: Gleich nach dem kurzen Blick von außen sind wir wieder in Baubys POV verortet, der, zu einer sehr ruhigen, zaghaften und leicht wehmütigen extradiegetischen Klaviermusik[272], auf seinen eigenen, entblößten Oberkörper blickt, auf dem nun Pflasterverbände und ein Tubus zu erkennen sind (TC 00:15:47). Fremde Hände heben seinen linken Arm hoch und ziehen ihm ein Kleidungsstück an, während Dr. Lepages Stimme zu hören ist, der erklärt, man ziehe Bauby jetzt an, da das ›Mut mache‹. Die Szene ist

271 Der behinderte Körper als Spektakel wirkt bedrohlich, da er auf die (meist verdrängte) Fragilität und Nicht-Selbstverständlichkeit auch der eigenen Gesundheit verweist. Reaktiv und in Durcharbeitung dieser Angst wird er als absolut Anderer und bedauernswerter konstruiert, was aber die Vorstellung eines menschenwürdigen, geschweige denn lebenswerten und erfüllenden Lebens mit Behinderung in der Wahrnehmung Nicht-Behinderter noch mehr erschwert.

272 Es handelt sich um das von Paul Cantelon komponierte *Theme* des Films, das hier zum ersten Mal zu hören ist.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

von taktilen Emersionen und Umhüllungen geprägt, indem uns/Bauby raschelnd Kleidungsstücke ›über den Kopf‹ gezogen werden, sowie von passiven Kinästhesen: Er wird aus dem Bett gehoben, in einen Rollstuhl gesetzt, der um die eigene Achse gewirbelt und im Zimmer herumgerollt wird. Momenthaft tauchen herumstehende Personen im Blickfeld auf, die Dr. Lepage knapp als seine Studierenden vorstellt. Baubys Stimme fehlt; erst als Dr. Lepage ihn als ›reif für den Rollstuhl‹ bezeichnet, ist seine bittere Antwort »Merci du verdict!« [Danke für das Urteil!] zu hören. Von der Rückblende, die das Fotoshooting erzählt hatte, bis hierhin zeichnet sich damit eine Dramaturgie ab, die als Kontrastierung eines haptisch Welt-habenden Kompetenzerlebens Baubys mit einer taktilen und invasiven Unterwerfung erscheint, die traumatisch in einem vollständigen Verlust seiner ohnehin fragilen Subjektposition kulminiert: Der Blick auf Baubys vernähtes Auge von außen erscheint damit nicht nur als unser Blick auf ihn, sondern, durch die über die Geräuschebene und die Farbtemperatur vermittelte plötzliche Kälte der Expulsion aus seinem POV in Kombination mit dem Entzug seiner Stimme, auch als eine schockartige Dissoziation Baubys von sich selbst, ähnlich einem außerkörperlichen Erleben, wie es etwa bei Nahtod-Erfahrungen auftreten kann. Nach der Rückkehr in seinen Leib finden wir dann eine Sicht vor, die, als klänge die Außensicht nach, zunächst sehr stark auf den eigenen Körper in seiner Objektivität ausgerichtet ist und sich dann nach oben wegdreht, als könne Bauby den Anblick seiner passiv bewegten Gliedmaßen nicht mehr ertragen. Die Chaotisierung und durchkreuzte Haptik des Raums durch die schwindelerregende Qualität der passiven Kinästhesen wird durch die getragene Musik abgemildert und nach dem traumatischen Höhepunkt des Vernähens des Auges scheint jetzt eine resignative Stimmung einzusetzen – das Schlimmste, so scheint es, ist ohnehin schon geschehen.

Diese ändert sich mit der nächsten Einstellung, in der die Klaviermusik durch eine kakophon verzerrte, verlangsamte Schallplattenaufnahme ersetzt ist, während Bauby durch den Krankenhausflur geschoben wird, in dem ihm mehrere Patient*innen und Pfleger*innen entgegenkommen und ihn anschauen. Diese Blicke sind in meinem Erleben ungleich schmerzhafter als die prüfenden Blicke des Krankenhauspersonals zu Beginn des Films, weil Bauby nun, nach dem Erleben völliger Machtlosigkeit gegenüber einem ungewollten Eingriff, der Beobachtung seines passiv angekleideten Körpers und der Ausstattung mit einem Rollstuhl als unverkennbarem sozialen Marker von Behinderung,[273] merklich in einer Realität angekommen ist, in der er nicht nur nicht mehr *durch seinen Leib zur Welt ist*, sondern *mit einem Körper gegenüber einer Welt ist*, der ihm ebenso fremd wie immanent, ebenso unverfügbar wie untranszendierbar ist und dessen Oberfläche er nicht nur propriozeptiv als Fremdes fühlt, sondern in dessen äußerer Sichtbarkeit er sich selbst ebenfalls nicht mehr erkennt: Als sich ihm endlich die Gelegenheit bietet, den Wissensvorsprung der anderen hinsichtlich seines eigenen Äußeren aufzu-

273 In seinen Memoiren schildert Bauby dieses Erlebnis tatsächlich als traumatischer als die Lid-Okklusion, da es ihn in seinem Erleben »[v]om bloß Kranken zum Behinderten« werden lässt und eine »brutale Abwertung seiner Zukunftsperspektiven« bedeutet: »Auf einmal sah ich die bestürzende Realität. So blendend wie ein Atomblitz. Schärfer als das Fallbeil einer Guillotine« (Bauby 1997, 10f.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

holen, und er in den reflektierenden Glastüren der Vitrinen am Rand des Flures einen ersten Blick auf sein Gesicht erhascht, reagiert er mit blankem Entsetzen:

> Oh mon Dieu, c'est qui, ça? C'est moi! J'ai l'air … J'ai l'air sorti d'un bocal de formol! Quelle horreur! [etwa: Oh Gott, wer ist das? Das bin ich! Ich sehe aus … Ich sehe aus, wie aus einem Glas Formalin gekrochen! Wie entsetzlich!] (TC 00:17:16).

Die Ansicht des Flures, dessen Raumtiefe durch ein vor Bauby/uns den Gang entlanglaufendes Mädchen betont wird, bietet zum ersten Mal die Erfahrung einer einigermaßen stabilen diegetischen Raumhaptik. Die sensorischen Störungen, die die ersten Szenen des Films als einen Kampf um den Anhalt in einem solchen stabilen, materiellen Raum charakterisiert hatten, erscheinen nun rückwirkend wie ein Schleier, der Bauby zumindest teilweise vor der Rückwendung auf die objektive Gegebenheit seines eigenen Körpers für andere bewahrt hatte, indem er dort, wie sich treffend mit Sartre beschreiben lässt, ganz in die intentionalen Akte der Herstellung von Orientierung involviert gewesen war, mit seiner eigensinnigen Wahrnehmung als »Hilfsmittel und Hindernis[]« befasst, und seine »Haltung« dabei »keine Außenseite« hatte (Sartre 1943, 346). Die Detailaufnahmen der Augen der Ärzte und Pfleger*innen in der Anfangssequenz, die durch den engen Fokus des Tilt-Shift-Objektivs eine verfremdende haptische Präsenz erhalten hatten, scheinen nun im Vergleich zu Baubys Reintegration in einen sozialen Raum, in dem Körper immer auch Ausdrucksgeschehen sind, noch mehr den Sartre'schen Unterschied zwischen Auge und Blick zu verdeutlichen, zwischen dem Organ des*der Anderen, das von mir in der Welt wahrgenommen werden kann, das ich fixieren, also auf Abstand ›haben‹ kann, und dem Blick, der mich abstandslos, direkt bei mir, auf meinem Körper trifft und mich bei mir fixiert (vgl. ebd., 345). Kurz, von einem audiovisuellen Gewebe, in dem die Welt ein anbrandendes Gemisch war, in dem Augen aber in all ihrer invasiven Nähe dennoch durch punktuelle Haptilisierungen und deren Verfremdungswirkung wenigstens teilweise auf Abstand gehalten werden konnten, ist Bauby nun in einem festeren Raum angekommen, der zwar objektiv mehr Anhalt bietet, in dem Augen aber zu Blicken werden, die ihn ungleich taktiler treffen und sich nun auf ihm selbst bewusste Weise auf seine behinderte Körperlichkeit heften.

Wenn Subjekt-Sein, wie Sartre ausführt, aber heißt, den Anderen in seinen Möglichkeiten zu verändern (vgl. ebd., 351ff.), verändert sich mit der folgenden Szene, in der Bauby auf die Terrasse geschoben wird, wo seine Frau Céline auf ihn wartet, auch die hedonische Qualität der Taktilität der Blicke zumindest teilweise. Hier leitet Dr. Lepage Céline an, sich Bauby so zuzuwenden, dass er sie sehen kann; ihre leiblichen Möglichkeiten werden also vom filmischen Kader (als Baubys leiblichen Möglichkeiten) diszipliniert (TC 00:18:23). Die männliche Zugriffsmacht des operationellen Blicks, mit dem Bauby während des Fotoshootings den Wert der fotografischen Blickwinkel auf die weiblichen Körper bestimmt hatte, ist hier einer leisen, indirekten Agency der Einwirkung auf die Blickwinkel seiner Besucher*innen gewichen, die sich aus deren Rücksicht und *Caring* für ihn herschreibt und die eine Sichtbarkeit herstellt, die ambivalent ist, indem sie auf ihn reagiert, seine Subjektivität bestätigt und ihn im Leben hält, zugleich aber auch seine ihn frustrierende Körperlichkeit hervorhebt, was sich dann auch in Baubys Weigerung, seine Kinder zu sehen, ausdrückt.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Eine kurz darauf folgende Szene, in der Henriette Bauby die ESARIN-Methode vorstellt (TC 00:21:23), thematisiert diese neue Form der Agency, in die Bauby sich einfinden muss, noch deutlicher als Resultat gemeinsamer, wechselseitig geduldiger und rücksichtsvoller Erarbeitung. Bislang hat Bauby mit einem binären Code – einmal Blinzeln für »Ja«, zweimal für »Nein« – kommuniziert; die ESARIN-Methode soll ihm ermöglichen, durch Blinzeln bestimmte Buchstaben des Alphabets auszuwählen. Zu Anfang wartet Henriette seine Antwort auf die Frage, ob er wisse, was er sagen wolle, nicht ab, sondern beginnt sofort damit, die Buchstaben vorzulesen, was ihm Stress verursacht. Anschließend liest sie zu langsam, und Bauby beklagt sich innerlich, dass er sein Auge nicht so lange offenhalten könne. Die narrative Thematisierung lässt hier mit der Konzentration auf das Blinzeln einerseits den Filmkörper-als-Figurenkörper hervortreten, haptilisiert Baubys Körper also im *avant-champ*, macht aber andererseits Differenzen zwischen beiden spürbar, da auffällig wird, dass der Filmkörper *vor* dieser ausdrücklichen Thematisierung auf der Dialogebene unnatürlich selten geblinzelt hatte. Hier tritt nun Taktilität wieder in ihrer Brüche überspielenden Funktion hervor: Mein eigener Körper übernimmt die Frequenz des Blinzelns mimetisch, ähnlich der spiegelnden Reaktion auf Luftanhalten oder Luftnot von Filmfiguren, die etwa tauchen oder zu ersticken drohen. In dieser homöorhythmischen Beziehung zum Filmkörper fühle ich taktil, als unangenehmes Gefühl der einsetzenden Trockenheit auf meiner Hornhaut, dass die Abstände wirklich zu lang sind, was sich mit Baubys gepresstem Atem und seinen inneren Unmutsbekundungen zu meinem figurenleib-diataktilen Erleben wiederverbindet.

Nachdem weitere Versuche, Buchstaben auszuwählen, misslingen, nimmt Baubys Frustration überhand und eine haptische Exploration der an der Wand hängenden Bilder zeigt seinen Wunsch, sich aus der Situation entfernen zu können. Auf Henriettes Frage, ob sie weitermachen wollen, antwortet der Filmleib mit einer Ansicht von Baubys Taucheranzug unter Wasser. Das über den Subwoofer erneut stark taktil fühlbare Dröhnen des Wasserdrucks und Baubys regelmäßiger, bassiger Herzschlag bilden eine Submersion, die gegen die Welt abschließt, aber hier, in Kombination mit Baubys »J'ai pas envie. J'ai pas envie … Laissez-moi tranquille« [Ich habe keine Lust … Ich habe keine Lust. Lassen Sie mich in Ruhe], eine neue hedonische Qualität annimmt. Der taktile Druck bedeutet nun nicht mehr nur die Bedrückung durch den gelähmten Körper, das Gefangensein in dessen eisernem Griff, sondern auch ein Gehalten-Werden und Geschützt-Werden vor Ansprüchen der äußeren Welt, denen nachzukommen Bauby eine zu große Anstrengung abverlangt. Die Taucherglocke des nicht-gehorchenden Körpers kann durch Bauby somit auch umdeutend-aneignend anders empfunden werden, auch zum Rückzugsort und zum Ziel werden, um für sich selbst eine diakritische, gestisch bedeutende Abwendungsbewegung, eine Absage ans Außen auszudrücken.

Dieser Rückzugswunsch schwappt auch hinüber in die folgende Szene, in der Bauby gebadet wird »comme un gros bébé« [wie ein großes Baby], was ihm, wie durch seine verbitterten Kommentare und den Versuch der ironischen inneren Abstandnahme vermittelt wird, die eigene Hilflosigkeit sehr deutlich vor Augen führt. Der Film nimmt hier erneut einen Bruch zwischen Filmleib und Figurenleib in Kauf, um Baubys selbstbezogene *Otherness*, die empfundene Objekthaftigkeit seines Körpers, spürbar zu machen, indem die Kamera zu Bauby in die Wanne getaucht und sein Körper aus Positionen gefilmt wird, die unmöglich seiner Perspektive entsprechen können (TC 00:24:28). Erneut

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

tritt Taktilität dabei aber als glättend und immersionserhaltend auf: Die taktile Submersion des Filmleibs spiegelt die Entaktilität, die der Anblick von Baubys gebadetem, bewegtem, berührtem Körper in Kombination mit dem Plätschern des Wassers und den Materialisierenden Klang-Hinweisen des Waschens und Abreibens evoziert. Erneut erscheint auch der homogene Druck der Taucherglocke durch den therapeutischen Druck der Hände aufgelockert und verteilt.

Brophy weist darauf hin, dass diese Erfahrung der Hilflosigkeit Baubys Geschlechtsidentität in einer Weise beeinträchtigt, die erklären kann, warum die Arbeit weiblicher Therapeutinnen, insbesondere die Darstellung Maries in der auf das Bad folgenden Physiotherapie-Szene, sexualisiert wird (vgl. Ders. 2021, 135). Dass diese Lesart plausibel ist, wird auch an der Heftigkeit deutlich, mit der Bauby dort auf den seine voyeuristische Lust unterbrechenden Spiegel reagiert, den Marie ihm vorhält und der seinen durch den Schlaganfall verzogenen Mund im Kader mit ihrer klassisch schönen Augenpartie kombiniert und kontrastiert und so seinen selbstempfundenen Mangel deutlich hervorhebt. Mich interessiert hier aber ein anderer Aspekt: Nachdem Bauby unter größter Anstrengung versucht hat, seine Zunge wie von Marie angeleitet zu bewegen und sein Voice-Over dabei starke Frustration über sein Unvermögen ausdrückt, zieht sich Marie nach ein paar ermutigenden Worten die Handschuhe aus und teilt ihm mit, dass sie ihm nun helfen werde, eigenständig den Kopf zu bewegen. Sie greift zur Kamera und bewegt diese langsam hin und her, während Bauby, zunächst noch immer frustriert, kommentiert, dass die ganze Bewegung nur von ihr verfügt sei und er nichts dazu beitragen könne. Ein getragener und verträumter Teil der Klaviermusik des Themas setzt ein (TC 00:27:00), während Marie mit sanfter Stimme im Rhythmus mit den Kamerabewegungen spricht: »Comme ça … hm-hm … À gauche … C'est bien … À droite … Bien« [Genau so … hm-hm … Nach links … Das ist gut … Nach rechts … Gut].

Die Szene nimmt durch die passiven Kinästhesen, kombiniert mit Maries Intonation und der Darstellung von *close personal attention* die taktile Qualität von ASMR-Stretching/Camera-Moving-Videos an. Plötzlich, während sie Baubys Kopf nach links bewegt, wechselt die Ansicht in Form eines Bewegungs-Match-Cuts vom Blick auf Maries Gesicht zu einem langsamen Schwenk über eine Landschaft: Mit einem deutlichen, nostalgischen Gelbstich, der an die typische Vergilbung der in den Stundenlaboren der späten 1970er und 1980er Jahre entwickelten Familien- und Urlaubsfotos erinnert, leicht unsicher zitternd und immer wieder durch thermozeptive und taktil-emersive Unter- und Überbelichtungen flackernd, gleitet die handgehaltene Kamera über eine bewaldete, sonnige Hügellandschaft, während Maries Worte »À gauche encore« [noch einmal nach links] ertönen. Kurz taucht am unteren Bildrand eine Frau auf und die Kamera rekadriert ansatzweise, gleitet aber schnell wieder ab und wendet sich erneut einem Schwenk über die Hügel zu. Dazu sind Maries Affirmationen »C'est bien … Ici … Bien … Comme ça … hmm …« zu hören, die nun zu einem stimmhaften Hauchen geworden sind, während Baubys zitternder Atem die taktile Sinnlichkeit der Szene unterstreicht.

Narrativ wird hier Taktilität in Form passiver Kinästhesen zu einer Methode der Ansprache eines Körpergedächtnisses, in dem Bauby sinnliche Erinnerungen seiner Vergangenheit gespeichert hat, die von Marie über seinen Körper in Bewegung versetzt werden und in Wechselwirkung mit der filmischen Gegenwart treten können. Seine ak-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

tuelle körperliche Verfasstheit wird so mit seinem alten, körperlich uneingeschränkten Zur-Welt-Sein wiederverbunden, aber nur teilweise und unter geänderten Bedingungen, denn das Archiv seines Körpergedächtnisses scheint nun nach einer anderen Wertigkeit sortiert zu sein: Im starken Kontrast zur Szene des Fotoshootings kommt nun eine Erinnerung an die Oberfläche, die ein ungerichtetes, sich den Eindrücken der Landschaft hingebendes Schauen zeigt. Auswahl und Beschaffenheit der Erinnerung scheinen durch Baubys körperlichen Jetzt-Zustand ihrerseits auf eine Art umgeschrieben zu sein, die uns über den Filmleib körperlich verständlich wird: Ebenso wie Bauby scheint der unstet zitternde Filmleib das horizontale Bewegen neu lernen zu müssen. Seine Wahrnehmung wirkt nicht operationell, sondern ungerichtet, vorsichtig tastend und über die Welt staunend; es ist das Ausprobieren eines neuen Stils des In-der-Welt-Seins, das der Filmleib hier Baubys Vergangenheit einschreibt, um eine Anschlussfähigkeit zu einem Jetzt zu kreieren, in der Bauby eine solche geduldige und probierende, aber auch Hilfe annehmende und sich hingeben könnende Haltung erlernen muss, um sich die Möglichkeit des Erlebens von Schönheit und Lebenslust wiederzueröffnen.[274]

Zugleich macht der Filmleib aber auch klar, dass er nicht eins zu eins für Baubys Wahrnehmung steht, dass seine – ebenso wie unsere – Möglichkeiten die Möglichkeiten Baubys übersteigen; er bringt uns in einen vermittelnden Kontakt, ohne die Differenzen zwischen den Körpern und Leibern ganz zu negieren: Als Marie Bauby fragt, ob er ihre Hände auf seinem Gesicht spüren könne, antwortet er langsam und nachdenklich »Non«. Dennoch sind wir dabei noch immer in der sonnigen Hügellandschaft verortet, in der uns die Light Leaks des alten Celluloids mit pulsierenden, taktilen Emersionen warmen Lichts anstrahlen. Der Filmleib lässt uns also eine Oberflächentaktilität spüren, die Bauby aktuell noch fehlt, der sich für den Moment mit den sein Körpergedächtnis mobilisierenden passiven Kinästhesen begnügen muss, lässt aber Maries Versicherung »C'est pas grave, ça viendra« [Das ist nicht schlimm; das wird kommen] glaubhafter erscheinen und uns Baubys beginnende Hoffnung mitfühlen, die auch aus der Änderung seiner Stimmlage spricht.

Wenn sich hier die leise Hoffnung einer neuen Art von Bewohnbarkeit seines Körpers und seiner Subjektivität andeutet, thematisieren die folgenden Szenen erneut seine (zum Teil durch Andere erzwungene) Auseinandersetzung mit der Frage, wie seine Existenz in der Außensicht erscheint. Er bekommt Besuch von Pierre Roussin (Niels Ares-

274 Barker beschreibt die Wahrnehmungsbewegungen des Films und Baubys Leiblichkeit insgesamt als in dieser Art parallel: »[A]s Bauby learns again how to swallow, how to speak, how to remember, and how to see, the film seems to relearn the conventions of classical cinema – camera movements, the voice-over, the zoom, the flashback – as if for the first time«, und beschreibt den Schwenk in dieser Szene als »a ›pan‹, only in the most awkward and poignant sense« (Dies. 2010, 192). Da sie allerdings sowohl die POVs nach Baubys Erwachen zu Anfang des Films als auch die ›synästhetische Wahrnehmung‹, die er im Verlauf des Films als neuen Stil des In-der-Welt-Seins anzunehmen beginnt (hier stimme ich mit ihr überein), mit Marks' haptischem Bildbegriff beschreibt, während das Wiedererlernen der Konventionen des klassischen Kinos mit diesem nur als Rückkehr in eine distanzierte Optik gedacht werden kann, ist ihre Analyse des Films für mich in vielen Punkten zwar inhaltlich nachvollziehbar, zeigt aber auch das Verunklarungsrisiko von Marks' Vokabular. Unterschiedliche hedonische Färbungen und Stimmungen der Sequenzen, die auf unterschiedliche tastgestische Begehren zurückgehen, lassen sich damit nicht beschreiben.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

trup), der vier Jahre lang in Beirut als Geisel gehalten wurde, nachdem sein Flugzeug entführt wurde, in dem eigentlich Bauby an seiner Stelle hätte sitzen sollen. Roussin sagt ihm, er müsse sich an dem festhalten, was ihn menschlich mache, dann würde er überleben, während Bauby sich schämt, sich nach Roussins Freilassung nie bei ihm gemeldet zu haben. Evoziert diese Begegnung in Bauby ein Gefühl der Nutzlosigkeit seiner eigenen Existenz, wird dies noch weiter verschärft, als seinem Freund Laurent (Isaach de Bankolée) bei einem Besuch herausrutscht, er habe im Café de Flore in Paris ein Gespräch mitgehört, in dem die Bemerkung gefallen sei, Bauby sei ›zum Gemüse geworden‹. Bauby ist verständlicherweise verletzt und aufgebracht; als Laurent geht, hat die Kamera Baubys POV zugunsten einer Außensicht auf ihn verlassen – zum ersten Mal im Krankenhaus-Setting seit dem kurzen Blick auf sein vernähtes Auge. Auf der Augenhöhe eines stehenden Menschen filmt sie den Balkonbereich in einer Totalen, während Laurent sich entlang der in den Tiefraum fliehenden Linien der Balkonbrüstung entfernt. Ein langsamer Tilt nach unten kadriert dann Bauby in einer von Laurent weggedrehten Dreiviertel-Rückenansicht, deren kunsttheoretische Bezeichnung des *profil perdu* hier genau die Stimmung zu treffen scheint: Bauby wirkt besiegt, sein ›Profil‹ als das Bild des Mannes, der er war, scheint verloren (TC 00:35:25).

Diese Stimmung wird in der darauffolgenden Szene auf nozizeptiv-taktile Weise zu einem Höhepunkt geführt. Mit einem Schnitt wechselt die Ansicht vom Balkon zu einer Totalen, die Bauby in seinem Zimmer im Bett liegend zeigt. Es ist Nacht, und die Konturen seines Körpers werden vom durch das Fenster hereinscheinenden Mondlicht beleuchtet. Es ist ein durchdringender, lauter Sinuston zu hören, der uns in sofortige Anspannung versetzt. Fast zehn Sekunden lang zeigt die Kamera Baubys reglosen Körper in der Totalen, während zweimal das Vorbeiwandern des weißen Seefeuers des Leuchtturms das Zimmer erhellt und wieder ins Dunkel fallen lässt; der Sinuston ist durchgehend zu hören. Die Ansicht springt auf Baubys aufgerissenes Auge im Detail, das den Kader füllt und dessen Iris und Pupille in der Dunkelheit zu einer einzigen schwarzen Fläche verschmolzen sind, die nass glänzend den Rahmen des Fensters reflektiert, welcher so als formal innerer Rahmen des Bildes, platziert auf Baubys Auge als sprichwörtlichem Fenster zur Seele, das Gefühl seiner ›Gefangenschaft in sich selbst‹ zu symbolisieren scheint. Nun ist auch sein gepresster Atem zu hören, was unser entonisches Erleben weiter steigert.

Der nächste Schnitt zeigt, zeitgleich mit einem Anschwellen des Sinustons, Baubys Perspektive: Wir blicken in etwa halbnaher und verkanteter Einstellung auf den an der Wand angebrachten Fernseher, der nur noch ein Testbild überträgt; die Uhr daneben zeigt knapp halb drei. Ein weiterer Schnitt rückt uns so nah an das Testbild heran, dass dessen Pixelstruktur kaderfüllend zu einer haptischen Fläche wird, über die taktil Moiré-Effekte zucken, während der Sinuston sich noch einmal und mittlerweile zu einer unerträglichen Lautstärke gesteigert hat, die in dieser akustischen Detailaufnahme sogar die periodischen Schwingungen des Tons hörbar macht. Der Gesamteindruck ist schmerzhaft, unnachgiebig, unentrinnbar, schneidend. Die Ansicht wechselt zu einer Unterwasser-Einstellung, deren unterbelichtete, stark sichtbare Körnigkeit zusammen mit den Schwebeteilchen im trüben Wasser an die haptische Qualität des Testbildes anschließt; als vager Schatten ist Baubys Taucheranzug zu erkennen, während zu seinem gepressten Atem nun sein wummernder Herzschlag tritt. Unterhalb von Sinuston und

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Herzschlag ist das Dröhnen des Wasserdrucks hör- und spürbar, das ebenfalls von intermittierenden Verschiebungen erfasst wird, als hätte sich Baubys vegetativer Stress auf das Meer um ihn übertragen. Das Bild springt zurück auf sein jetzt wild hin und her zuckendes Auges, das mit ruckelnden Schwenks über die Fotos an der Wand seines Zimmers zwischengeschnitten wird. Diese wirken gestisch wie Versuche eines verzweifelt Halt suchenden, fahrigen Herumtastens, das die Gegenstände der Wahrnehmung nicht halten kann; immer wieder verliert dieses Tasten die Kadrierung, verlieren die Bilder ihre Schärfe und Konturen. Zusätzlich lassen Überbelichtungen und Überblendungen die Ansicht immer wieder taktil verschwimmen, und basistaktil springen Szenen aus Baubys Erinnerung ins Bild. Die zunehmend alptraumhafte Qualität der Szene kulminiert schließlich in einer Match-Cut-Überblendung von Baubys schwarzer Iris zum runden Sichtfenster des Taucheranzugs, hinter dem sein terrorisiertes Gesicht zu sehen ist, und erfährt dann eine plötzliche Erlösung durch einen Schnitt auf Found-Footage-Material von abbrechenden und ins Meer fallenden Gletscherkanten, zu deren Auftauchen der Sinuston verstummt (TC 00:36:26).

Das plötzliche Auftauchen von »far-flung images of the natural sublime spliced into the fabric of the human narrative« (Corne 2010, 226) erzeugt eine deutliche Zäsur. Die Bilder besetzen »an uncertain diegetic position« (ebd.) – gehören sie zu Baubys Fantasie oder zum ›Imaginären des Films selbst‹ (vgl. ebd.), der hier vielleicht ein »modest field of possibilities […] for non-subjectivity« aufmacht (ebd.)? Durch die plötzliche Aufhebung des Tons wirken die Eisbrocken auch im Fallen für einen kurzen Moment schwerelos; dann setzt, mit seinem erhebenden Anfangstriller, Bachs *Klavierkonzert f-Moll BWV 1056* ein. Baubys Stimme taucht nun endlich wieder aus dem Schweigen auf und sinniert im Voice-Over bilanzierend über sein Leben. Er fragt sich, ob das Licht eines Unglücks nötig gewesen sei, damit er seine wahre Natur erkenne.[275]

Die Sequenz führt damit ästhetisch zu einem spürbaren Einschnitt in der Narration, und zwar über die Generierung eines schneidend-schmerzhaften Kulminationspunkts der taktilen Wirkung von Sound, die Bauby so erschütternd auf die Immanenz seines Körpers und seine unhintergehbare Abhängigkeit von anderen hinweist, dass hieraus zuletzt eine Akzeptanz der Lage und Bereitschaft zur inneren Wiederhinwendung zur Welt erwächst. Das Einschneiden ist somit auch eine Öffnung. Das Zerbrechen und Herunterstürzen der Eisbrocken, die sich homöovital als Gefühl der Spannungslösung übertragen, erscheint als Aufgabe einer verbitterten Verhärtung gegenüber der ihm angebotenen Hilfe. Durch die folgende Szene wird dieser Eindruck bestätigt, indem sich Bauby nun kooperativer gegenüber Henriettes Kommunikationsversuchen zeigt, die er zuvor mit seinem Wunsch zu sterben abgebrochen hatte.

Darüber hinaus scheint der Terror des schneidenden Sinustons als taktil-nozizeptive Invasion seines Körpers auch das Tor zu einer anderen Art des inneren Fluchtwegs

275 Der Film nutzt hier Formulierungen aus Baubys Memoiren. Der letzte Satz ist an eine Stelle angelehnt, die sich im Buch allerdings nicht auf Bauby selbst bezieht. Bauby berichtet dort von den Briefen, die Bekannte ihm schreiben und in denen sich Menschen, mit denen er eine eher oberflächliche Beziehung hatte, plötzlich als sehr tiefgründige Lebensphilosoph*innen entpuppen. Er fragt sich entsprechend, ob er ihnen gegenüber zuvor blind und taub gewesen sei und es eines Unglücks bedurft habe, um sie in ihrem wahren Licht zu zeigen (vgl. Bauby 1997, 83).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

aufgerissen und ihn zu einer bestimmten Art der Transzendenz gezwungen zu haben: Eine Halbtotale auf Bauby und Henriette im Profil vor der Kapelle des Krankenhauses springt in eine Totale, während er ihr per ESARIN-Methode seinen Entschluss mitteilt, sich nicht mehr zu beschweren, da er merke, dass außer seinem Auge zwei weitere Dinge nicht gelähmt seien; seine Fantasie und seine Erinnerung (TC 00:38:45). Zum Läuten der Kirchenglocke geht die Totale per langsamer Überblendung in farbgesättigte Aufnahmen eines aus dem Kokon schlüpfenden Schmetterlings über, die ihrerseits mit Detailansichten verschiedener Blumen überblendet werden, während die sich dramatisch aufbauende, dann wieder leichtfüßige Orchestermusik Nino Rotas für die Komödie *Napoli Milionaria* erklingt. Die geschichteten Aufnahmen enthalten jeweils viele Schwenks, was insgesamt ein ineinander gegenläufiges Gewebe erzeugt, das als zunehmend filmophaner Schleiertanz des Films anmutet, dabei den Blick in ein lateral schwankendes Gleiten bringt und zu einem ~~haptischen~~, homöometamorphen Erleben von belebter Wandelbarkeit einlädt. Die laterale Bewegung des Schlingerns auflösend lässt uns die Kamera schließlich illativ wie ebenjenen frisch geschlüpften Schmetterling durch eine Blumenwiese fliegen und führt diese gleitende Vorwärtsbewegung dann raumgreifend als *crane* oder *drone shot* über eine Steilklippe fort, was als diavitale Ausweitung und Beflügelung fühlbar wird. Ausladende, mühelos gleitende Kamerafahrten durch verschiedene Landschaften und Erdteile gehen in Found Footage aus alten Hollywood-Filmen über, zwischengeschnitten mit einer Fantasieszene, in der Bauby eine Frau am Strand in der Brandung küsst, wackligen Handkamera-Aufnahmen eines Skiurlaubs Baubys mit Freund*innen sowie Fotografien von ihm aus Kindheit, Jugend und frühem Erwachsenenalter. Die Montagesequenz endet mit einer Nahaufnahme von Bauby im Hier und Jetzt. Zum ersten Mal ist sein vom Schlaganfall verzogenes Gesicht direkt und unverstellt aus dieser Nähe und nun auch mit all seiner Geschichtlichkeit sichtbar; ein Vorher scheint sich versöhnlich mit einem Jetzt wiederzuverknüpfen, in dem die spiegelnden Metallwände des Fahrstuhls, in dem er sich gerade mit Henriette befindet, einen warmen, erdigen Goldton angenommen haben (TC 00:41:07).

Der Film hat damit, im Durchgang durch Baubys Erleben des Prozesses einer Wiederaneignung seiner Subjektivität, eine Außensicht auf ihn etabliert, die im besten Sinne wohlwollend ist, mitfühlend statt mitleidig. Ab diesem Punkt zeigt er Bauby immer öfter in *third-person*-Ansicht[276] und kehrt nur noch gelegentlich in seinen POV zurück. Ab hier beginnt Bauby, mit seiner Lektorin Claude Mendibil (Anne Consigny) zusammen an seinem Buch zu arbeiten, was auch das Setting des Krankenhauses transformiert, indem Baubys Erinnerungen, seine Fantasie und seine Stimme zunehmend nicht nur ihm selbst eine Geschichte (wieder-)geben, sondern auch die Flure des Hôpital Berck-sur-Mer mit dessen Patin Kaiserin Éugenie und ihrem Hofstaat in verspielten Rokokokleidern, mit einem Violinisten und dem anmutig in Slow Motion tanzenden Vaslav Nijinsky des Ballet-

276 Dies dient auch dazu, ästhetische Operationen einzuflechten, die zusätzlich Anteilnahme am affektiven Erleben der Lektorin Claude Mendibil (Anne Consigny) erlauben, die zur Zusammenarbeit mit Bauby an seinen Memoiren engagiert wird. So zeigt etwa eine Kamerafahrt auf ihr Gesicht beim ersten Treffen ihre Realisation der Bedeutsamkeit der auf sie zukommenden Arbeit. In halbnahen und halbtotalen Einstellungen werden Bauby und Claude außerdem so ausbalanciert und auf gleicher Augenhöhe kadriert, dass ihre Arbeit als gleichberechtigte Kooperation erscheint.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Russes-Ensembles, das hier geübt haben soll, bevölkern (TC 00:44:53). Die Flüssigkeit, mit der Baubys Stimme uns Teile seines Buches wiedergibt, verbindet sich dabei mit der Klaviermusik des Themas, den *tracking shots* seiner Rollstuhlfahrten durch das Krankenhaus und den Schwenks seiner schweifenden Blicke über die Landschaft zum Eindruck eines Stils des Zur-Welt-Seins, das ein bedächtig-getragenes, aber müheloses Gleiten evoziert. Nicht im Modus eines Zugriffs-auf, sondern eines Streifens-durch verfolgt die Kamera die Muster, die die Sonne auf die Dachterrasse malt (TC 00:45:32), und gleitet über die im Wind raschelnden Spitzen des Strandroggens (TC 01:32:16).

Fassen wir all diese Beobachtungen zusammen, ergibt sich, dass die vermeintlich homogenen, Subjekt und Objekt sowie Filmkörper und Figurenkörper vermischenden, experimentellen POVs sowie die vermeintlich homogenen, distanzbildenden und Souveränität wiederherstellenden *third-person*-Ansichten tatsächlich in sich tastsinnlich sehr komplex sind und ganz verschiedene Funktionen von Haptik und Taktilität sowie verschiedene Verhältnisse von Filmleib, Filmkörper, Figurenleib und Figurenkörper zueinander für unser Fühlverstehen des Films affektiv produktiv machen: Nach Baubys Aufwachen aus dem Koma treten flüchtige, haptische Bezugnahmen auf Details seiner Umgebung als angestrengte Versuche auf, eine Festigkeit der Welt und einen Anhalt an ihr zu generieren, aber auch, sich Invasiv-Nahes vom Leib zu halten. Die haptische Präsenz myopisch fixierter, aus dem Zusammenhang gegriffener ›Hautlandschaften‹ und einzelner Augen im Sartre'schen Sinne kreiert eine Verfremdung, die soziale Situationen, in denen Bauby sich als umfassend abhängig erleben muss, aushaltbarer macht und ihn von seiner eigenen äußeren Sichtbarkeit als behinderter Körper zunächst ablenkt. Haptische Kompetenz in Form flüssiger, zielgerichteter Raumdurchmessung und -benutzung sowie in Form des Herausgreifens und Fixierens von bestimmten Blickwinkeln auf (weibliche) Körper fungiert als Mittel, Baubys frühere, nicht-behinderte Subjektivität als eine männlich-machtvolle zu erzählen. Eine haptische Präsenz von Baubys Körper transportiert insbesondere nach der Szene des Lidverschlusses seine selbstbezogene *Otherness*, die nicht nur als propriozeptive Unpassung und merkwürdig verdoppelte Existenz in einem Inneren und einem Äußeren, sondern auch als soziale, blickstrukturelle *Otherness* erfahren wird. Haptische Präsenz betont dabei nicht nur Baubys Körpergrenze als sichtbare und von anderen berührbare, sondern auch die des Filmkörpers, der immer wieder auch auf sich selbst verweist; als lidlos ›blinzelnde‹ Blende, als Latex-Lid, als ins Wasser getauchte Kamera. Ein neues Wiedereinleben in die Welt unter geänderten Bedingungen geschieht weniger als zielgerichtete Raumerschließung und als Zugriff, denn als ein gleitendes Streicheln, ein Bei-den-Dingen-Sein. Die Möglichkeit des Zugriffs wird dafür an anderer Stelle gestisch produziert, indem Baubys Augenlid selbst zum Greiforgan wird und Buchstaben festhält, um ›Texte aus dem Nichts zu holen‹ wie er es in seinen Memoiren ausdrückt (vgl. ebd., 128). In der Restaurant-Szene, in der er der Ernährung per Magensonde in seiner Fantasie zu gustatorischen, olfaktorischen und erotischen Genüssen entflieht, wird die haptische Präsenz des diegetischen Raums und all seiner Gegenstände, die trotz der Dynamik der Schnitte und Schwenks jeden kleinsten Glanz auf jeder Auster, Zitronenscheibe und Olive erkennen lässt, zu einer Zelebration der Selbstkontrolliertheit, mit der er sich mittlerweile am opulenten Buffet seiner Vorstellungskraft bedienen kann.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Auch Taktilität nimmt verschiedene Funktionen an. Nach Baubys Aufwachen aus dem Koma wirkt sie desorientierend und entzieht ihm einen festen Raum, puffert aber auch die Bedrohlichkeit der plötzlichen, übernahen Annäherungen und Untersuchungen etwas ab. In ihrer hypnotischen, beruhigenden Funktion hat sie erste Auswirkungen auf sein wiedererwachendes verkörpertes Gedächtnis und vermittelt ein erstes Gefühl der Wichtigkeit, die eine *dehold*-produzierende, nicht-operationelle, sich hingebende Art der Wahrnehmung für Baubys Wiedererlangung einer lebenswerten Art der Selbstnarration und eines lustvollen Zur-Welt-Seins haben wird. Über den tastsinnlichen Teilbereich der Druckwahrnehmung tritt Taktilität, stark eindrücklich über den Subwoofer vermittelt, als Submersion auf, die Baubys selbstgewählte Metapher der Taucherglocke spürbar macht sowie seine selbstbezogene, propriozeptiv empfundene *Otherness* vermittelt, aber auch als fühlbares Mittel der Verbindung und buchstäblichen Druckverlagerung, wenn der globale Druck der Submersion in die punktuellen Druckeinwirkungen der physiotherapeutischen Behandlungen transformiert wird und Baubys als niederdrückend und entfremdet empfundener Körper dadurch mit der gegenwärtigen Situation und seinem Umraum wiederverbunden wird. In ihrer invasiv-nozizeptiven Funktion während der Lid-Okklusion lässt Taktilität Bauby zugleich eine radikale Hilflosigkeit wie einen Kulminationspunkt der Spaltung von seinem Körper fühlen und verhandelt deren irritationserzeugendes, filmkörperreflexives Moment wiederum mit mir als Zuschauer*in, indem mein unwillkürliches, taktil-nozizeptives Mitfühlen die Brüche zwischen Filmleib und Figurenleib glättet. Verbindend wirkt Taktilität auch hinsichtlich der eigenen Narrativierbarkeit von Baubys durch ein nicht-behindertes Vorher und ein behindertes Nachher zäsierter Subjektposition, indem passive Kinästhesen und die Hingabe an die hypnotisch-taktile Qualität der Therapiesituation mit Marie sein Körpergedächtnis in Schwingung versetzen und an die Möglichkeiten eines nicht-operationellen In-der-Welt-Seins erinnern. Taktilität dient somit mal der Verbindung der Körper und Leiber des Films und der Arbeit an einer Bewohnbarkeit von Baubys Perspektive, mal aber auch als Trennmittel, indem sie die Effekte sozialer, auch über Verinnerlichung wirksamer, othernder Blickstrukturen auf behinderte Körper spürbar macht. Über die Kombination aus objektivierender Haptilisierung und subjektivierender Taktilisierung Baubys verweist der Film auch auf die ethische Dimension der Berührbarkeit und Berührnotwendigkeit in der Pflege seines gelähmten Körpers. So tritt Taktilität auch mit der gestischen Qualität schmerzhaft-invasiver Einschneidung auf. Im Extremfall der ausgedehnten Qual durch den Sinuston führt sie letztlich zu einer Art Expulsion aus der eigenen Immanenz und figuriert geradezu als Zwang zur Transzendenz.

Hinsichtlich einer ethischen Ausdruckskraft des Films ist von all diesen Funktionen, die filmische Tastsinnlichkeit hier erfüllt, m. E. die der Herstellung einer spezifischen Art der Bewohnbarkeit von Baubys POV am bedeutsamsten. Diese Bewohnbarkeit wird insbesondere von einer Spezifität der filmleiblichen Wahrnehmung bestimmt, die ich als proximale Hypertrophierung benannt habe und die visuelle Taktilisierungsstrategien verstärkt: Bei starker Nähe der diegetischen Objekte zum Objektiv stellt der Film etwas sehr deutlich aus, was unsere natürliche, unmediatisierte Wahrnehmung durch das Phänomen der Größenkonstanz korrigiert, nämlich die Überzeichnung der Größe der Elemente, ihrer Nähe und der Schnelligkeit ihrer Bewegung. Dies wird in Le Scaphandre et le Papillon insbesondere für eine *Belebung des Raums* von Baubys POVs produktiv ge-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

macht. In den meisten der Einstellungen, die wir durch seine Augen sehen, erscheint Baubys jetzige Umgebung, im spürbaren Kontrast zu den *third-person*-Ansichten innerhalb des Krankenhauses, als lebendiges Gewirr, in das wir beständig durch filmisch hypertrophierte Annäherungs-, Berührungs- und Behandlungsgesten eingebunden sind. Dazu tritt die Tendenz der Größenüberzeichnung von Elementen nah am Objektiv, eine diegetische Flächentaktilität von Teilflächen herzustellen, die, immer nah an einer visuellen Umhüllung, einen einhegenden Effekt haben und an einer ›Gemütlichkeit‹ der Verortung mitarbeiten können, was m. E. auch in Julian Schnabels Audiokommentar des Films deutlich wird. Dort sagt er etwa zu der Szene, in der Céline auf der Dachterrasse auf Bauby wartet und sich zu ihm herunterbeugt:

> I love the idea that her head is so big and when you're in a movie theatre and you're watching this and the screen's quite large – I was in San Sebastian and it's a very beautiful theatre with velvet chairs in it and velvet on the walls and everybody was sitting there and we looked like she was a giant and we were liliputians in Gulliver's Travels and we were just in a jewellery box looking out at this giant who was examining us (Audiokommentar im Bonusmaterial der DVD; ab TC 00:18:52).

Auch entfalten bestimmte dramaturgische und Mise-en-scène-bezogene Entscheidungen wie etwa die liebevoll-chaotische Gestaltung von Baubys mit Bildern, Fotografien und Zeichnungen ausgekleidetem Zimmer und die Hinzufügung eines dritten, kleinen Kindes (tatsächlich hatte Bauby nur zwei Kinder) in der subjektiven Perspektive, und hier insbesondere auch in Kombination mit dem Tilt-Shift-Objektiv, eine deutlich raumbelebende Wirkung. Wirken die Einstellungen, in denen wir das Krankenhaus in third-person-Ansicht sehen, den POVs gegenüber zunächst kalt und starr, liegt dies weniger daran, dass wir dabei oft von außen auf Baubys gelähmten, reglosen Körper schauen, als daran, dass der Film durch seine ästhetischen Mittel Lebendigkeit betont in Baubys Erleben selbst hineinverlegt, von seiner Perspektive abhängig macht. Erst durch Baubys Diktate, seine entstehende Renarrativierung von sich selbst und seiner Umgebung und den Einsatz seiner Vorstellungskraft transformieren sich auch die Krankenhausflure.

Unter diesem Eindruck steht auch mein Erleben einer Einstellung, die in den bestehenden Analysen des Films oft als Ausdruck von Baubys Sehnsucht nach Beweglichkeit und seinem Gefühl der Isoliertheit gelesen wird. In dieser sieht man Bauby in der Totalen, der Kamera zugewandt im Rollstuhl sitzend, auf einer Holzplattform im Watt, die von den schaumbekrönten Wellen der wiedereinsetzenden, in Richtung der Kamera rollenden Flut umspült wird. Die Einstellung ist in eine Sequenz eingebettet, in der Bauby, Céline und ihre drei Kinder am Strand vor dem Krankenhaus den Vatertag feiern (TC 00:56:03-01:00:00). Die gesamte Sequenz ist mit Tom Waits' Song *All the World is Green* unterlegt, der eine schwer greifbare Stimmung von einem gewissen Galgenhumor verbreitet. Padgett (2022) schreibt treffend:

> Though ostensibly a waltz – a dance song – it lurches queasily, the marimba and low horn give it a kind of nightmare cabaret feel. It sounds like what the Titanic band might as the ship goes down (ebd., o. S.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Während die Kamera langsam auf die Holzplattform einzoomt, als wolle sie die Illusion erzeugen, die schäumenden Wellen transportierten Bauby auf uns zu, sind über der Musik auch noch die Atmo des Strandes, die spielenden Kinder und Célines Stimme, die das ESARIN-Alphabet spricht, zu hören. Baubys Körper ist reglos, aber Bild- und Tonraum sind lebendig erfüllt (TC 00:58:26). Die schäumenden Wellen sind homöokinetisch und homöovital ansteckend, machen mit ihrer emersiven Bewegungsrichtung eine Verbindung von Bauby zu uns auf, binden uns in den Raum ein und wirken fast wie von ihm, der fest über ihnen thront, verfügt; er ist eher augenzwinkernder Poseidon als einsam Gestrandeter. Für diese hapto–taktil informierte Deutung scheint auch die nächste Einstellung zu sprechen, in der Céline lachend einen Witz vorliest, den Bauby über die ›radikale Diätwirkung‹ seines Schlaganfalls gemacht hat. Die Einstellung von ihm auf der Holzplattform charakterisiert Bauby somit in meinem Erleben gerade nicht als isoliert, hilflos sehnsuchtsvoll und bemitleidenswert, sondern transportiert vielmehr in nuce eine der eindrücklichsten ästhetischen Strategien des Films: Baubys Lebendigkeit ist nicht davon abhängig, sich in einer sichtbaren Motorik seines Körpers zu beweisen; sie wird über die Vitalisierung, Fluidisierung und Taktilisierung des Raums fühlbar gemacht. Diese geben Baubys POVs ihre involvierende, mitreißende Wirkung, die zwar je nach Situation auch die existenzielle Bedrohlichkeit von Berührung transportieren kann, ihn aber ebenso in die Welt einbindet und im Leben hält. Als der Vatertag vorbei ist und die Kinder sich verabschiedet haben, hält Bauby im Voice-Over fest: »[J]e suis rempli de joie à les voir vivre, bouger, rire …« [Es erfüllt mich mit Freude, sie leben, sich bewegen, lachen zu sehen …] (TC 01:01:18).

Le Scaphandre et le Papillon kontert damit ästhetisch ein Modell von Lebendigkeit und Subjektivität, das an äußerlich sichtbare aktive Eigenbewegung geknüpft ist und das, wie Maxine Sheets-Johnstone ausführt, unserem intuitiven Verständnis der Lebendigkeit anderer entspricht:

> Indeed, we intuitively grasp the coincidence of aliveness and animation from the very beginning. With no prior tutoring whatsoever, we take what is living to be that which moves itself and to apprehend what is not moving and has never moved to be precisely inanimate. Experimental studies and observations of infants readily document this intuitive knowledge. They document as well our fascination with movement. What moves straightaway captures our attention […] We are all of us attuned to the animate over the inanimate (Dies. 2011, 116).

Baubys POVs packen uns bei unserer Vorliebe für Bewegtheit und Lebendigkeit und zeichnen durch ihre Gestaltung sein Erleben als den Ort aus, wo Lebendigkeit zu finden ist, wo wir bewegt und in die filmische Welt eingebunden werden. Baubys Lebendigkeit hängt damit weniger an Motilität als aktiver Eigenbewegung, als vielmehr an Mobilität als Beweglichkeit im Sinne der Möglichkeit, bewegt zu werden. Abhängig von Baubys zunehmender Eingewöhnung in diese neue Art der Subjektivität, seine Hinnahme von diesem und Hingabe an diesen Stil des Zur-Welt-Seins – seiner Sensomorphose (vgl. Kap. 4.2.1, Fußnote 42) – entsteht zudem eine von ihm ausgehende zentrifugale Ansteckungswirkung: Im Verlauf des Films scheint sich Baubys Lebendigkeit zunehmend auf die Räume des Krankenhauses zu übertragen, durch die seine Fantasie Éugenie und ihre

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Hofdamen wandern lässt und wo zunehmend die Bücher, die er liebt und sich vorlesen lässt, die Blumen, Geschenke, Bilder, Briefe und Zeichnungen seiner Freund*innen und Bekannten sein Zimmer bevölkern. Selbst die einsame Unterwasser-Einstellung auf den Skaphander ist zuletzt belebt durch Claude, die gerne mit ihm abtaucht, wie sie erklärt, weil er ›auch ihr Schmetterling‹ sei (TC 01:23:15). Handlungsmacht und Subjektivität müssen in Le Scaphandre et le Papillon nicht mehr auf einem ›Ich kann *mich* bewegen‹ begründet werden, sondern verschieben sich auf die Erfahrungen des ›Ich kann bewegt werden‹ und ›Ich kann bewegen‹. Lebendigkeit wird so verhandelt als spezifisch *affektive Lebendigkeit* – als Macht, spürbar verändert zu werden und zu verändern.

Dass Bauby dabei selbst, auch jenseits seiner POVs, den Filmkörper und seine Wahrnehmung affiziert und ihm spezifische Beugungen gibt, drückt sich u. a. in den Verkantungen aus, die auch die *third-person*-Ansichten des Films durchziehen und die seine schräge Kopfhaltung nach dem Schlaganfall sowohl in seine Erinnerungen von früher als auch in die filmleibliche Wahrnehmung der ›objektiven‹ filmischen Welt einschreiben. In seiner Todesszene wird diese Dynamik einer affektiven und transformativen Resonanz zwischen Figurenkörper und Filmkörper, Figurenleib und Filmleib noch einmal sehr deutlich: Während Claude an Baubys Sterbebett das fertige Buch vorliest, in dem er sich verewigt hat, beginnt auch der Film, der uns jetzt wieder in Baubys POV versetzt hat, das Gefühl von Vergänglichkeit verkörpert durchzuarbeiten: Die Szene ist mit mal langsamer, mal schnell gekurbelter *hand-cranked camera* gedreht (TC 01:40:25-01:42:21). Die plötzlich beschleunigten Bilder, die der zeitlichen Struktur unserer Erwartungshaltung und unserem haptischen Anhaltvermögen entgleiten, scheinen die oft überraschende Flüchtigkeit des Lebens selbst zu transportieren; die verlangsamten Momente halten sich wie als Reaktion an den Elementen emotionalen Ausdrucks auf den Gesichtern derer fest, die Bauby in seinen letzten Stunden beistehen – an ihren feucht werdenden Augen, ihrem schweren Schlucken, ihren gerunzelten Brauen. Die Kamera ist zwischendurch immer wieder zurückgedreht und die bereits belichteten Bilder mit geänderter Beleuchtung noch einmal belichtet worden; dadurch überlagern sich die Bilder und bilden ein geisterhaft leuchtendes, schleierartiges Gewebe aus halbtransparenten, sich selbst transzendierenden, sich selbst überholenden und wieder zu sich zurückfindenden Körpern, als wolle der Film zeigen, dass er als Bewegtbildmedium zwar nur, wie Bauby, innerhalb (viel zu schnell) verrinnender Zeit lebendig sein kann, sich zugleich aber ebenso selbst festhält und als Kunst beständig macht wie dieser sich in seinen Memoiren.

Der Film schließt mit den Bildern der ins Meer stürzenden Gletscherkanten, die bereits die erste affektive Transformation Baubys eingeleitet hatten, nur diesmal laufen sie rückwärts ab und evozieren homöovital das Körpergefühl eines machtvollen Sich-Aufrichtens, Sich-Erhebens und einer Ganzwerdung. Die Schwerkraft ist ausgesetzt; die von unten nach oben laufenden End Credits verstärken die Aufwärts-Bewegung. Damit entlässt uns der Film mit einem letzten Verweis auf seine Resonanz mit seiner Hauptfigur, die sich im Tod zu erheben und in etwas Größeres einzugehen scheint, aber auch auf seine und unsere Differenz. Wenn wir jetzt, wie hochgezogen von der Aufwärts-Bewegung und dennoch durch eigene Muskelkraft, von unserem Platz aufstehen, ist die Möglichkeit dieses Aufstehens im Erleben aus der Latenz einer Selbstverständlichkeit, aus einem körperlich Unbewussten herausgetreten.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Entgegen den eingangs referierten Positionen, die annehmen, der Film überspiele eine filmimmanente fehlende Überzeugungskraft als humane figurenleibliche Wahrnehmung mit der körperlichen Einschränkung seines Protagonisten und dehumanisiere ihn dadurch gar, zeigt eine hapto–taktile Art der Analyse also, dass der Film vielmehr die bestehenden Differenzen zwischen technischem Filmkörper und humanem Figurenkörper sowie zwischen filmleiblicher und figurenleiblicher Wahrnehmung für diverse haptische und taktile Wirkungen einsetzt, um mehrere verschiedene Funktionen zu erfüllen: Baubys Erfahrung einer *selbstbezogenen Otherness* zu transportieren und durchzuarbeiten, uns dabei für weite Strecken auf eine Art in Baubys Erleben zu halten, die die Differenzen zwischen Filmleib und Figurenleib glättet, aber auch nicht verleugnet, Baubys Wahrnehmung, Erinnerung und Fantasie umfassend als multisensorisch verkörpert zu vermitteln, seine Erarbeitung eines neuen Stils des Zur-Welt-Seins mitfühlbar zu erzählen sowie insbesondere, die Konzepte von Lebendigkeit, Agency und Subjektivität als solche neu zu verhandeln.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

5. Schlussbetrachtungen: Loslassen

> Sieh mich an. Nimm meine Hand, sei so lieb. Leg sie ganz leicht an deine Wange. Spürst du meine Hand? Aber spürst du, dass ich es bin? Dass *ich* es bin?
> – *Tim in* Aus dem Leben der Marionetten

Kehren wir am Ende noch einmal zurück zu dem Film, mit dem diese Arbeit begonnen hatte, Aus dem Leben der Marionetten. Es ist ein Film über »Kräfte«, die man ›nicht meistert‹, derer man ›nicht Herr wird‹, wie es Katarinas Kollege Tim (Walter Schmidinger) in der Mitte des Films in einem programmatischen, selbstreflexiven Monolog vor dem Spiegel ausdrückt. Es ist ein Film, dessen Figuren, insbesondere Peter und Katarina, von den Fäden ihrer sozialen Rahmen – den wohlbekannten Forderungen ihrer eingeübten Rollen, der unnachgiebigen Mechanik ihrer ritualisierten Handlungsabläufe, den gleichbleibenden Skripts ihrer Begegnungen und Abstoßungen, Streits und Versöhnungen – sowohl gehalten als auch gefesselt werden. Immer wieder reizen sie performativ ihre Freiheitsgrade aus, die in ihrer absoluten gegenseitigen Vorhersagbarkeit nichts als die eigene Restriktion ausstellen; ein Spiel ohne Spiel. Sie hängen in der Luft, zappelnd, ineinander verknotet; ihre auf der Oberfläche impulsiven Handlungen können nicht verdecken, dass sie keinen Impuls, keine Schwungkraft mehr entfalten können. Peter beklagt sich bei Mogens:

> Wie oft sagt man, dass man hasst. Oder dass man wünscht, der andere wäre tot. Oder schlägt. Oder demütigt, herausfordert, droht. Man spuckt einander an, hält einander die Arme fest, ringt, schreit; es fließt ein bisschen Blut. Der eine triumphiert, der andere ist vernichtet. Steht an der Badezimmertür und bittet um Verzeihung […] Alles ist wie ein Spiel. Mit wiederholten Repliken, Pausen, Ausbrüchen; die Abgänge sind vorbereitet. Der Mangel an Publikum ist natürlich fatal. Aber der Ungelegenheit kann man normalerweise abhelfen (TC 00:10:26).

Peters und Katarinas Zusammenleben ist ein dauerndes Machtspiel in der Schwebe, vor allem aber eine beständige Wiederaufführung scheiternder Kontaktversuche, die sich auf so eingeschliffenen wie dysfunktionalen Bahnen bewegen. Peter fährt fort:

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

> Gibt es nicht so eine idiotische Vorstellung davon, dass manche arme Irre ihre Prügeleien, ihre gegenseitigen Demütigungen lieben? Dass es irgendeine besonders ausgesuchte Form von Kontakt sei? Ich kriege einen Schlag auf die Nase, hurra, also berühren wir uns! (TC 00:11:34)

Die psychische und physische Gewalt, die sie gegeneinander richten, adressiert eigentlich die Endlosschleife, in der ihre Beziehung gefangen ist; sie soll dem asymptotisch toten Theater, das beide in seinem Bann hält, wieder Leben einhauchen:

> Loop ist Stillstand in Bewegung. Das macht seine Faszination wie seinen Schrecken aus. Ein grundlegender Dualismus bestimmt die Rezeption der Endlosschleife: Der einlullenden Geborgenheit einer rituellen Wiederholung steht das uferlose Kreisen im geschlossenen System entgegen, das nicht mehr regressiver Schutzraum, sondern auch aggressives Gefängnis ist (Beil 2017, 34).

Verkrallung und Erblindung

Nicht zufällig haben beide den Eindruck, weder sich selbst noch den*die Partner*in wirklich zu erfahren. Peter und Katarina sind ineinander verkrallt – die Reizadaptation hat das Fühlen schon lange ausgelöscht. Ihre Art der »Nähe garantiert« nicht nur »kein Herrschaftswissen mehr (weder über sich selbst, noch über den anderen)«, wie Mirjam Schaub es ausdrückt (Dies. 2012, 79), sondern überhaupt kein Wissen jenseits der Erkenntnis, in einem gegenseitigen Festhalten ohne Halt, einer Kontrollgeste ohne Kontrolle gefangen zu sein. Der fühlbare Mangel an fühlbarer Differenz, der »gemeinsame[] Blutkreislauf«, den die beiden laut Katarina teilen, und die »unheimliche Art«, auf die ihre »Nervenstränge zusammengewachsen« sind (TC 00:23:09), verunmöglichen immer wieder eine andere Form der Berührung, ein *erkennendes Berühren*, das sich als beständiges Begehren durch den Film zieht. Katarina sagt:

> Wenn es Peter nicht gut geht, sofort passiert mir das Gleiche. Ich will zu Peter nach Hause rennen und ihn festhalten und sagen: »Jetzt! Von jetzt an versteh ich alles, was du sagst, alles, was du denkst, alles, was du fühlst.« Ich will ihn festhalten, bis er mich entdeckt. Woran zum Teufel liegt es eigentlich, dass wir einander nicht sehen, obwohl wir so eng zusammenleben und alles voneinander wissen? (TC 00:23:23)

Auch Tims programmatische Selbstreflexion vor dem Spiegel spricht von dem Begehren, in der Berührung erkannt und anerkannt zu werden. Er bittet Katarina:

> Katarina? Sieh mich an. Nimm meine Hand, sei so lieb. Leg sie ganz leicht an deine Wange. Spürst du meine Hand? [Katarina nickt] Aber spürst du, dass ich es bin? Dass *ich* es bin? [Katarina schüttelt den Kopf] (TC 00:52:16)

Die Figuren in Aus dem Leben der Marionetten sind von dem doppelten Wunsch getrieben, Zugang zum*zur Anderen in dessen*deren Individualität zu erhalten sowie auch selbst in ihrer Individualität gesehen und begriffen zu werden. Ihr Sexleben hat nichts von diesem begehrend umkreisten, fast biblisch doppeldeutigen *Erkennen*, sondern ist

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

»ohne Gefühl« (Peter, TC 00:08:00). Ersehnt wird eine Art des Kontakts, der sich nicht in Form einer bemächtigenden Verschlingung, eines formverändernden »Raptus« verkrallt und den*die Andere*n nur in der Form erfahrbar macht, die man selbst ihm*ihr aufgezwungen hat, sondern subjektivierend als ein »Getast der Verliebten […] jene impermeable Grenze« nachzeichnet, die das moderne Subjekt bestimmt (Vogel 2008, 95). Eine Art der Berührung, die den*die Andere*n weder monströs verändert noch dessen*deren Lebendigkeit stillstellt, ihn*sie nicht mit sich selbst vermischt und ihn*sie sich nicht einverleibt; eine Gratwanderung über die und mit der Haut, die das Gegenüber als wirkliches *Gegenüber*, als Nicht-Ich, als eigenständig, widerständig und gerade deshalb als Gefährt*in, als Möglichkeit zur Polsterung der existenziellen Einsamkeit versteht.

Am deutlichsten drückt sich die Utopie dieser Form des fragenden, ergebnisoffenen Tastens in Peters Traumbericht aus, den ich zu Beginn der vorliegenden Arbeit wiedergegeben habe. Die ›winzigen Augen auf Peters Fingerspitzen‹ registrieren »mit blinzelndem Entzücken« eine »glitzernde Weiße und das eigentliche Schweben«. In diesem Bild ist eine Art von Annäherung entworfen, das den*die Andere*n als unbekannte sinnlich-affektive Landschaft, als »glitzernde, weitläufige Fläche« (TC 01:00:43) erfährt, deren Formen noch nicht durch Zugriff bekannt, noch nicht umfasst und festgehalten sind. Es ist eine Form des Tastens, die die Rückberührung, den Anteil der taktilen Rezeptivität der Hand, aus der Latenz der Informationssammlung über den intentionalen Terminus heraustreten lässt; ein haptisches Verhalten, das daran arbeitet, taktil zu werden, und das letztlich einen Modus des *dehold* (vgl. Kap. 4.2.4) begehrt, um aus einem ambienten Erleben des*der Andere*n und seines*ihres affektiven Ausdrucks organisch und zwanglos neue, vage erfühlbare und fühlend verstehbare Gestalten hervorgehen zu lassen. Diese Art der Hingabe unter gleichmütiger Hinnahme der eigenen Verletzbarkeit erscheint in Peters Traum zunächst als Lösung:

> Ich dachte … oder richtiger, ich dachte überhaupt nicht; es floss mir wie ein vielfarbiges Band durch die Lippen: Wenn du mein Tod bist, dann sei willkommen, mein Tod. Bist du das Leben, dann sei willkommen, mein Leben (TC 01:01:39).

Doch diese akzeptierende Gelassenheit Peters trifft im weiteren Verlauf des Traums auf eine ambivalente Gleichgültigkeit Katarinas, die, von Peter als Kippbild zwischen Gefügigkeit und Ignoranz gelesen, dem Weg eines gegenseitig respektvollen, berührenden Erkennens eine Absage zu erteilen scheint: Peter fährt fort, er habe geträumt, er erwache neben ihr liegend und versuche, sie anzusprechen. Aber er erreiche sie nicht, da sie tue, als bemerke sie seine Gegenwart nicht. Plötzlich sagt Peter in bedrohlichem Tonfall und zu einem *staccato* in die Tasten geschlagenen, dunklen Akkord:

> Sie war weich. Und auf eine erregende Weise gleichgültig. Und ich wollte, dass wir uns liebten, aber sie entging mir; es gelang mir nie, in sie einzudringen. Sie sah mich unter halb geschlossenen Augenlidern an und lächelte. Mich packte ein besinnungsloser Zorn und ich zog mich zurück, um sie nicht zu töten. Ich erstickte bald vor Raserei und Entsetzen. Ich musste ja ruhig sein, nicht ängstlich. Beherrscht, nicht unberechenbar. Alles war misslungen (TC 01:03:42-01:04:20).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Die Audioebene spiegelt dabei Peters Ringen um Selbstbeherrschung mit bedrohlichen, rituell anmutenden Konzertpaukenschlägen, während auf der Bildebene zu sehen ist, wie Katarina Peter verhöhnt und provoziert. Als Markierung seiner affektiven Überforderung setzen schmerzhaft schneidende, hohe Töne ein, die durch deutlich hörbare Übersteuerungsartefakte verzerrt werden, als Peter schließlich die Kontrolle verliert und nach Katarina schlägt, die Situation völlig eskaliert und in einer Prügelei endet.

Die Kränkung Peters, die er hier im Traum durchzuarbeiten scheint und die hapto–taktil verstehbar wird, ist eine doppelte: Nachdem er zunächst von einer bemächtigenden Art des Zugriffs abgesehen und sich taktil verletzbar gemacht hat, um Katarina neu zu begegnen, antwortet sie nicht mit derselben Art von interessierter, fragender Rezeptivität, sondern mit betonter Ignoranz seiner Gegenwart. Dass sie ihn überhaupt bemerkt, lässt sie ihn nur in Verbindung mit seinem Scheitern an der männlichen Geste des Eindringens wissen, so wie sie ihn auch im Alltag vor gemeinsamen Freund*innen schon als impotent beleidigt hat (vgl. TC 01:10:00-01:11:38). Der Traum macht klar, dass es keinen Weg für Peter gibt, Nähe auf eine Weise zu leben, die nicht immer zugleich frustrierende Verhandlung eines Männlichkeitskonzeptes ist, von dem er sich nicht lösen, das er aber auch nicht erfüllen kann. »Alle Wege sind verschlossen«, äußert Peter im Verlauf des Films mehrfach, auch kurz bevor er die Prostituierte Ka erdrosselt. Der »Traum von der Nähe, von Zärtlichkeit, Gemeinsamkeit, Selbstvergessenheit; von allem, was lebendig ist« schlägt um in »die Gewalt, die Schweinerei, das Entsetzen, die Todesdrohung«, wie Bergman Tim die beiden Achsen des Grundkonflikts in den Mund legt, den der Film bearbeitet (TC 00:51:11). Da das Loslassen, das für eine zaghaft fragende Neubegegnung nötig wäre, nicht möglich ist, scheint nur eine ›Flucht nach vorn‹ zu bleiben, in die »sprunghafte, überschießende« Gebärde, mit der Benjamin die »Bemeisterung« beschrieben hatte, die »die Zone der feinsten epidermalen Berührung« überspringt (Ders. 1991[1928], 90f.). Berührung wird zur zerstörenden Übertreibung, zur Zerquetschung der Kehle, zum endgültigen Stillstellen des anderen Körpers, zur verzweifelten, als remaskulinisierend erhofften Kontrollgeste.

Peters Traum präfiguriert diese Dynamik; dort führt die Prügelei mit Katarina einen »Augenblick […] vollständiger Stille« herbei, auf den Peter sein Begehren nach einer beiderseits verletzlichen, aber nicht verletzenden, taktilen »Zärtlichkeit« projiziert, einer Begegnung in einer ›verwandelten, mild gewordenen Luft‹ und einer »weiche[n], gedämpfte[n] Morgendämmerung«, die »wie freundliche Hände« ihre »wunden Leiber berührt[]«; ein Kontakt, der »in einer plötzlichen Innerlichkeit, ohne Vorbehalte« stattfindet (TC 01:05:10-01:05:52). Das ernüchternde Ende des Traums aber legt den Finger in die Wunde dieses Wahns: Peter hat Katarina ermordet – seine Handlung hat das Verhältnis, innerhalb dessen sie als männlich Sinn ergeben soll und als solche gelesen werden will, selbst zerstört.

Aus dem Leben der Marionetten dreht sich um Berührung als Grenzverhandlung, um den Wunsch nach Lebendigkeit als Spiel von Körpern, die sich frei hin und her bewegen, sich lösen und wiedertreffen und sich dabei selbst und gegenseitig als autonome Wesen herstellen, bezeugen und erfahren können; vor allem aber um das Scheitern dieses Begehrens, das Scheitern am Loslassen, das Erblinden der Augenhände in der Starre der Verkrallung.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Rückschau

Auch die vorliegende theoriekritische Untersuchung zu filmischer Tastsinnlichkeit hat die Notwendigkeit eines Loslassens und einer neuen, fragend-rezeptiven, insbesondere auch taktilen und zuhörenden, informationssammelnden Annäherung ergeben. Sie ist von der Beobachtung ausgegangen, dass die postkolonialistisch und anti-okularzentrisch ausgerichtete Theorie des haptischen Bildes und der haptischen Visualität nach Marks, in die die am Tastsinn interessierten Arbeiten der somatischen Filmtheorie seit zwei Jahrzehnten regelrecht verkrallt erscheinen, an die Grenzen ihrer Beschreibungsfähigkeit stößt, wenn damit die zunehmend in Populärkultur, Werbung und Filmproduktion vordringenden, audiovisuell teletaktilen Ästhetiken der wachsenden ASMR-Community untersucht werden sollen.

Ich habe mich von der gängigen Praxis der – gegebenenfalls aufstockenden, aber größtenteils kritiklosen – Anwendung des Konzepts der haptischen Visualität gelöst, um einen Schritt zurückzutreten und eine neuerliche Untersuchung seiner Entstehung durch Marks' spezifische Art der Riegl-Rezeption vorzunehmen. Diese habe ich eingebettet in eine größere Diskursgeschichte der sinnesphysiologischen und -psychologischen Definitionsversuche des Tastsinnessystems, der sinnesgeschichtlichen Verhandlungen des Tastens und Fühlens als subjektivierender Prozesse sowie der Konzeptgeschichte des Konnexes von Sehsinn, Tastsinn, ästhetischer Wahrnehmung und visueller und audiovisueller Medienerfahrung.

Ziel war es, zu verstehen, welche Konsequenzen die Art der Konzeptualisierung des haptischen Bildes bei Marks für seine eigenen Wurzeln und seine Vorgeschichte sowie für die Denk- und Fühlbarkeiten des audiovisuell Tastsinnlichen hat; welche Ausschlüsse, Brüche, Umdeutungen und Verwaschungen in diesem Diskursfeld sie produziert. Es ging um eine tastende Sammelbewegung, um das Ausgraben früherer Denkbarkeiten des audiovisuell Tastsinnlichen, um die Beschreibung seiner im Praxisfeld oder in der ›sensorischen Maschine ASMR‹ entstehenden neuen Fühlbarkeiten sowie um eine ordnende Inventarisierung möglicher Modi filmischer Tastsinnlichkeit in einer Art und Weise, die nicht von der Folie des Optischen als vermeintlich unkörperlich Wahrgenommenem abhängig ist und die Ausschlüsse und logischen Brüche dieses Schemas weiterträgt.

Entsprechend habe ich für ein Loslassen der dem Konzept des haptischen Bildes zugrundeliegenden Denkfigur des Sehens und Tastens als Antagonisten argumentiert. Bleibt das Verständnis filmischer Tastsinnlichkeit in ein Bild verstrickt, in dem Sehen und Tasten sich in Form von optischen versus haptischen, distanziert versus verkörpert wahrgenommenen Bildern im Kampf befinden, sich abwechselnd gegenseitig niederringen und dabei jeweils eine Ordnung des Weltzugangs und des Filmerlebens durch eine grundlegend andere ersetzen, fällt sie – meist ungewollt – hinter die phänomenologische Einsicht zurück, dass das Tasten kein utopisches *Außerhalb* von optischer Macht und Kontrolle darstellt. Vielmehr bedienen sich Momente von Macht und Kontrolle bereits selbst der Arten und Weisen, wie der Tastsinn jeglichem Sehen eingeschrieben ist und instrumentalisieren diese, um sich hervorzubringen und ihre Wirkmächtigkeit und Verstehbarkeit zu sichern.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

In Konsequenz bedeutet dies ebenfalls die Notwendigkeit des Loslassens einer Funktionalität des Tastsinns als homogene, anti-okularzentrische Projektionsfläche, ein Loslassen der Imagination des Tastens als per se und ahistorisch Hierarchie-nivellierendes, zurückberührtes Berühren und das Loslassen einer Analysehaltung, die ich als am »Ambivalenzkonzept« orientiert bezeichnet habe. Eine solche Haltung antwortet auf die Multidimensionalität des Tastsinns und die Mehrdeutigkeit von Berührung mit einer Konzentration auf deren vermeintlich fehlende Ausdifferenzierbarkeit, beschreibt Berührung bevorzugt als vermischende Verstrickung, die Subjekt/Objekt-Differenzen überkommt, und unterstellt ihr damit letztlich doch wieder eine gleichbleibende Bedeutung. Berührung und ihre Bedeutungsproduktionen sind aber so heterogen wie das Tastsinnessystem selbst; tastsinnliches Erleben ist ein komplexes, onto-formatives und grenzverhandelndes, gestisches, affektives, verkörpertes und situiertes Geschehen, in dem Eindrücke von Kontrolle und Hingabe, Informationssammlung und -überforderung, Schutz und Entblößung, Präsenz und Entzug, Erwartung und Überraschung, Ausweitung und Einhegung, Verbindung und Abgrenzung, Stabilität und Fragilität oszillieren und sich immer nur kontextabhängig und momenthaft ergeben.

Sowohl die diskursgeschichtliche Recherche als auch die Erfahrungsanalysen haben dabei immer wieder die Relevanz intramodaler Differenzierungen des Tastsinns, insbesondere entlang der Frage der Eigenaktivität des*der Wahrnehmenden, sichtbar gemacht. Da in konsequent phänomenologischer Perspektive das Sehen vom Tasten ohnehin und in Bezug auf alle Arten von Bildern immer schon durchwoben ist und da die existenziell bedeutsame Grundstruktur des Handelns oder Erleidens, des Angehens oder Angegangen-Werdens für das Erleben affektiver Valenz zentral ist, habe ich für ein Loslassen des intermodal orientierten Schemas ›Optik-versus-Haptik‹ zugunsten eines intramodal orientierten Schemas des Hapto–Taktilen argumentiert, in dem durchaus auch Distanz- und Beobachtungsbilder beschrieben werden können, diese aber eben nicht als unkörperlich, sondern ganz im Gegenteil maßgeblich als Effekt bestimmter Indienstnahmen des Tastsinns vor dem Hintergrund der *immer* als verkörpert und tastsinnlich informiert zu verstehenden Raum- und Filmwahrnehmung gefasst werden.

Damit lässt sich bruchlos in einer leibphänomenologischen Haltung bleiben, in die auch neuere Erkenntnisse der neuroästhetischen Forschung zu neurologischen Aktivierungsmustern eingeflochten werden können, die verschiedene, quasi-handelnde, gestische Bezugnahmen auf greifbare, betastbare, nachfahrbare, umfassbare etc. Formen von Körpern nahelegen. Dies bedeutet auch eine Wiederberücksichtigung der Durchwirktheit des Haptischen von Impulsen der Kontrollnahme, wie sie in Form des haptischen Zugriffs, der haptischen Exploration und Bestimmung von Grenzlinien und -flächen, der Beglaubigung objektiver Realität und Stillstellung des ›Chaos des Organischen‹ in Riegls, aber auch Worringers und Wölfflins Schriften noch präsent war. Über die Binnendifferenzierung des Haptischen in lineare, flächige, voluminöse und räumliche Affizierungsmöglichkeiten lassen sich in der Inventarisierung der Modi filmischer Tastsinnlichkeit zudem die bislang gespaltenen Schulen der Raumhaptik und der Flächenhaptik integrieren.

Inspiriert durch die Untersuchung der ASMR-Community und ihrer ästhetischen Strategien der Vertastsinnlichung habe ich für eine Differenzierung auch verschiedener Modi einer eindrücklich passiv erlebten audiovisuellen Taktilität sowie für eine stärkere

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

analytische Beachtung der Tonebene argumentiert. Um zu vermeiden, die von mir kritisierte Vorstellung einer Kippbildbeziehung zwischen Optik und Haptik lediglich als eine zwischen Haptik und Taktilität zu wiederholen, habe ich Sobchacks Ausführungen zu Figur/Grund-Verschiebungen in der Filmrezeption genutzt, um Bild-Ton-Komplexe als Schichtungen verschiedener Aufmerksamkeits- und Ausrichtungsangebote zu verstehen. Haptik erscheint dabei als materialisierendes Fokusphänomen, Taktilität als fluidisierendes Latenzphänomen, als ambiente Art der Mit-Wahrnehmung von Unfokussiertem. Da ich phänomenologische Unterschiede darin sehe, ob Haptik und Taktilität erstens von diegetischen Gestalten ausgehen, zweitens mit einem Hervortreten der technischen Vermitteltheit des Sicht- und/oder Hörbaren einhergehen oder sich drittens innerhalb einer Faszinationswirkung aktualisieren, die vor allem von dem physikalischen Reizgemisch selbst ausgeht, dem wir in der Filmerfahrung ausgesetzt sind, habe ich eine diegetische, eine dispositive und eine filmophane Ebene der Emergenz hapto–taktiler Körper unterschieden. Die Bedeutung taktiler Stellvertretung als ASMR-Strategie und das Phänomen der körperlichen Spiegelung erlebter Materialeigenschaften haben außerdem die Differenzierung von ›direkten‹, mimetischen, interobjektiv empathischen und intersubjektiv empathischen Prozessen des Fühlens-von, Fühlens-wie, Fühlens-als und Fühlens-durch nahegelegt.

Dass das Forschungsfeld des audiovisuell Tastsinnlichen zeigt, dass Filmtheorie, Filmanalyse und Filmästhetik in einem produktiven Komplex des Affektiv-Diskursiven miteinander verbunden sind, in dem nicht nur neue Ästhetiken neue Vokabulare der Beschreibung nahelegen, sondern auch umgekehrt neue Weisen der Benennung und Beschreibung audiovisueller Gestaltungen neue Arten des Erlebens dieser generieren, habe ich zuletzt anhand der situierten Analyse des Films Le Scaphandre et le Papillon gezeigt. Diese ist einerseits durch meine eigene Beschäftigung mit sensorischen Praktiken und Ästhetiken der ASMR-Community, andererseits durch die untersuchten Theoretisierungen audiovisueller Tastsinnlichkeit hindurchgegangen und durch diese gebeugt worden, wodurch den bestehenden Analysen des Films gegenüber neue Fühlbarkeiten und neue Arten des Fühlverstehens freigelegt werden.

Ausblick

Das in der vorliegenden Arbeit entwickelte Denkmodell von Film als Prozess hapto–taktiler Emergenzen filmischer Körper in Form eines affektiv valenten, gestischen Geschehens, der Versuch der ordnenden Inventarisierung von Möglichkeiten filmischer Tastsinnlichkeit und die vorgeschlagenen Begriffe können nun zunächst ebenfalls als eine Art ›Augenhand‹ verstanden werden, mit der weitere Filme und Videos hapto–taktil auf bislang unbeschriebene Fühlbarkeiten und Bedeutungen hin abgetastet werden können. Als vielversprechende Gegenstände für solche Untersuchungen erscheinen hier etwa die Filme des Slow Cinema (vgl. Seeßlen 2022), die durch ihre langen Einstellungen, ihren Verzicht auf Filmmusik und ihre oft nur sehr sparsam eingesetzten Dialoge eine starke Konzentration auf Materialisierende Klang-Hinweise und die sinnliche Präsenz von Umgebungsqualitäten und räumlichen Atmosphären erzeugen. Eine interessante Forschungsrichtung liegt hier vor allem in der Frage, welchen Stellenwert der Verzicht auf Dialog für die Erfahrung filmischer Tastsinnlichkeit hat. So kann eine Verbalisierung

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

taktilen Erlebens, wie es in ASMR-Videos oft der Fall ist, zwar den*die Sprechende*n oder andere subjektivierend taktilisieren, ebenso wie die umfassende Beschreibung von haptischen Qualitäten an der Materialisierung von Dingen mitarbeiten kann. Der Verzicht auf Sprache aber kann wiederum die Aufmerksamkeit stark auf die Handlungen der Figuren lenken, dabei Annäherungs- und Berührungsgeschehen durch eine Konzentration auf ihre gestische Verfasstheit hervorheben und sie, wie etwa in Binjip (Bin-Jip – Leere Häuser, KOR 2004, Kim Ki-duk), quasi-rituell bedeutsam werden lassen. Stille kann mit anderen Worten zur sinnlich intensitätssteigernden Zeigegeste auf die Gesten der Berührung werden. Eine weitere anschlussfähige Forschungsfrage wäre, ob Filme gleicher Genres sich auch in ihren hapto–taktilen Emergenzgeschehen ähneln oder ob sich Filme entlang der Modi filmischer Tastsinnlichkeit, die sie nutzen, und den erzählerischen Zwecken, die sie damit vielleicht verfolgen, in so etwas wie ›Touch Genres‹ differenzieren lassen.

Auch wäre die Frage weiter zu beforschen, wie sich die technische Verfasstheit eines Films zu bestimmten Aktualisierungen filmischer Haptik und Taktilität verhält, die ich in meiner Konzentration auf die phänomenalen Aspekte von Film sekundär behandelt habe. Hier wäre die Untersuchung der Spezifitäten von Analog- und Digitalfilm hinsichtlich der Möglichkeiten hapto–taktiler Emergenzen und Bezugnahmen weiterzuführen, die ich mit der Betrachtung der Filmkörper-Haptilisierung bei fingierten Indexikalitäten bzw. metonymischen Filmkörper-Verweisen wie dem »digitally simulated lens flare« (Denson 2016, 197) oder der raumfluidisierenden und verlebendigenden Wirkung analogfilmischer Qualia als protaktil angerissen habe. Insbesondere 360°-Videos und interaktive Filme, bei denen ich selbst eine Auswahl hinsichtlich des Raumausschnittes oder der Szenerien treffen kann, die ich erleben möchte, bieten sich zudem als Prüfstände meiner Begriffe an; so bestätigt etwa das aktive Verschieben der Perspektive in 360°-Videos einerseits die haptische Explorierbarkeit des Raums und meinen Zugriff auf ihn, ändert aber andererseits das Erleben von Bewegung als durchkreuzter Haptik, wenn ich die Bewegung selbst verfüge.

Auch stellt sich die Frage nach der Brauchbarkeit meines Modells und meiner Begriffe für die Analyse von 3D-Filmen sowie VR und panoramatisch-immersiven Bewegtbilddispositiven, bei denen wir uns selbst als vollständig im Bildraum verortet erleben. Der Begriff der Allation, den ich für die Bezeichnung von auf Annäherung beruhenden, taktil bedeutsamen Raumklangeffekten speziell bei objektorientiertem Audio vorgeschlagen habe, kann hier auch für die Bezeichnung sich nähernder visueller Objekte genutzt werden. Hingegen erscheinen etwa meine Begriffe der diegetischen Raumhaptik und der diegetischen Volumenhaptik in der Beschreibung von 3D-Film nicht bruchlos fortführbar, da der sogenannte »cardboard effect« als »spatial distortion[] characteristic of 3-D pictures« (Yamanoue/Okui/Yuyama 2000, 411)[1] ein derart oft auftretender Darstellungsfehler zu sein scheint,[2] dass auf diesem etwa Miriam Ross' gesamte Übertragung

1 »The cardboard effect refers to a phenomenon in which 3-D objects set at different depths appear flat to viewers, as if they were made of paper, although their relative depth distances from one another are somewhat maintained« (ebd.).

2 Zum Eindruck der gestaffelten Flächigkeit von stereoskopischen Bildern äußert sich etwa auch Crary: »But in such images the depth is essentially different from anything in painting or photo-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

von Marks' Begriff des haptischen Bildes auf 3D-Film aufbaut: Die Tiefräumlichkeit etwa von AVATAR (USA 2009, James Cameron) sieht Ross vor allem als eine Staffelung vertikaler Ebenen, weswegen sie zu einer Bezeichnung des Films als »hyperhaptic« gelangen kann (Dies. 2012).[3] Es wäre also zu überlegen, ob eine Raumhaptik, die sich durch eine Verflachung und Staffelung ihrer eigentlich voluminösen Elemente auszeichnet, als »Flächenraumhaptik«, also als eine haptische Erfahrung von Tiefräumlichkeit über eine illativflächige Auffächerung, zu beschreiben wäre, ob dies andere Arten und Funktionalitäten der Taktilität von Teilflächen (taktile Barrieren) hervorbringt und ob sich neue Rückanschlussmöglichkeiten an Lants *haptical-cinema*-Begriff als metaästhetisches ›Raumspiel‹ zwischen Fläche und Tiefe ergeben.

Ausgeklammert habe ich das große Feld der *haptic technologies* und der »Haptic Media Studies«, in dem vor allem Medientechnologien mit haptischem Feedback, etwa Force-Feedback-Game-Controller oder *virtual haptic objects* erforscht werden (Parisi et al. 2017). Wenn Aktuatoren uns über mechanische Reizungen die Präsenz und die Grenzen virtueller Dinge in ihrer Widerständigkeit erfahrbar machen, erscheint es einerseits sinnvoller denn je, Berührung wie in der vorliegenden Arbeit geschehen nicht als homogenisierende Vermischung zu fassen. Andererseits scheint sich die Unterscheidung von haptisch und taktil tatsächlich zunächst zu verkomplizieren, wenn *virtual haptic objects* die Aisthetisierung ihrer passiv verfügbaren Objekthaftigkeit über Aktuatoren – also über etwas, das aktiv an mir handelt – herstellen. Eine erste Einschätzung wäre also, dass sich für die Dimension der Rückberührung des*der Berührenden durch den*die*das Berührte*n bei *haptic-technologies*-unterstützter diegetischer Haptik durch die Kombination mit einer mechanischen dispositiven Taktilität andere Möglichkeiten des Heraustretens letzterer aus der Latenz und damit zunächst auch andere Formen der Erzählbarkeit von machtverhandelnden Szenarien ergeben, aber auch einerseits dazu gegenläufige Inkorporierungen der Technik und Adaptationseffekte auftreten werden sowie andererseits genuin teletaktile Phänomene wie ASMR-Erleben und synästhetische Taktilitätswirkungen des Audiovisuellen gestört oder überlagert werden können. Sebastian Sprenger verweist in seiner Dissertation zur *Haptik am User Interface* (2020) auf das hartnäckige Problem, dass sich »Taktilität« immer wieder »in theoretischen Abhandlungen in der interaktiven Medienkunst als Begriff [findet]«, dabei »allerdings oft mit der Haptik verwechselt oder ungenau definiert [wird]« (ebd., 31). Von den in der vorliegenden Arbeit vertretenen Differenzierungen und phänomenologischen Sensibilitäten für Unterschiede im konkreten Erleben könnten insofern möglicherweise auch stark technologiefokussierte Ansätze der *Haptic Media Studies* und der teletaktilen Medienkunstfor-

graphy. We are given an insistent sense of ›in front of‹ and ›in back of‹ that seems to organize the image as a sequence of receding planes. And in fact the fundamental organization of the stereoscopic image is planar. We perceive individual elements as flat, cutout forms arrayed either nearer or further from us« (Ders. 1992[1990], 125).

3 In diesem Begriff spiegelt sich ebenfalls ihre Überlegung, dass der Vorwurf der informationellen Geschlossenheit, der dem perspektivisch konstruierten, räumlichen Bild so oft gemacht wurde, auf das 3D-Bild nicht zutreffe; dieses sieht sie vielmehr als noch offener und unterbestimmter als Marks' lückenhaftes haptisches Bild, da es die Zuschauer*innen mit einer »abundance of depth planes« (ebd., 397) anstelle eines »coherent statements« (ebd., 384) konfrontiere.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

schung profitieren, um genauere Beschreibungen, auch im Vergleich zu berührungsloser Teletaktilität, zu leisten.

Eine m. E. besonders vielversprechende Forschungsrichtung liegt in der Kombination hapto–taktiler Analyse mit kulturwissenschaftlicher Raumforschung und Raumphilosophie. Jenseits Deleuze' Überlegungen zum Tastsinnlichen, die ich vor allem seiner Bacon-Studie *Logik der Sensation* sowie seinen Kino-Büchern entnommen habe, könnte etwa geprüft werden, wie haptische oder taktile Wirkungen des Raums mit Deleuze' und Guattaris Konzepten des glatten und des gekerbten Raums zusammenhängen,[4] welche zudem, ebenso wie die untersuchten ASMR-Videos, eine starke Verbundenheit von Tastsinnlichkeit und Ton nahelegen. Im Zusammenhang mit ihren Ausführungen zur Nomadologie und zu nomadischer Kunst in *A Thousand Plateaus* (1987[1980]) unterscheiden Deleuze und Guattari den »smooth space« als Lebensraum des*der Nomad*in – etwa die Steppe, die Sandwüste oder die Eiswüste – vom »striated space« der Städte und der landwirtschaftlich genutzten Böden (ebd., 353; 380ff.). Der *smooth space* stellt einen offenen, fluiden, nicht-parzellierten und nicht geordneten Raum dar. Aus der Distanz betrachtet wirkt der glatte Raum homogen; erst aus der Nahsicht heraus, die er auch einfordert (vgl. ebd., 493), wird deutlich, dass er aus unzähligen, heterogenen, chaotischen Elementen besteht:

> [T]here is an extraordinarily fine topology that relies not on points or objects but rather on haecceities, on sets of relations (winds, undulations of snow or sand, the song of the sand or the creaking of ice, the tactile qualities of both). It is a tactile space, or rather »haptic«, a sonorous much more than a visual space (ebd., 382).

Besonders in Sounds-Videos bewegen sich die ASMRtists wie Nomad*innen in haptoakustischen Explorationen durch die Dingräume ihrer Videos, nicht anhand von feststehenden oder festgelegten Punkten und Einteilungen, sondern »step by step«, wobei die passierten Punkte immer nur vorläufige Relais ihres Weges darstellen; eine Bewegung, die zwar oft bedächtig und methodisch wirkt, bei der aber der Weg selbst, als affektives Substrat, das Ziel ist: »the in-between has taken on all the consistency and enjoys both an autonomy and a direction of its own« (ebd., 380; vgl. auch 479).

Es könnte also überlegt werden, inwieweit filmische Sequenzen, etwa des Slow Cinema, die sich über die Konzentration auf Atmo, Materialisierende Klang-Hinweise und lange Einstellungen ausgedehnten Explorationen von Materialitäten und taktilen Erfahrungen von Umgebungsqualitäten hingeben, ebenso wie die Mikrokosmen von ASMR-Sounds-Videos als *smooth spaces* beschrieben werden können. In Bin-Jip etwa erscheint das Verhalten des Protagonisten Tae-suk (Lee Hyun Kyoon) in seiner Zeit der Internierung eindrücklich als haptische Exploration seiner Zelle (TC 00:58:10-00:59:02). Er zieht die Schuhe aus, bewegt sich langsam an der Wand entlang, erfühlt die Grenzen des Raums; man hört das Streifen seiner Fußsohlen auf dem Holzboden, seines Hemdes an der steinernen Wand. Später (TC 01:02:12) hat er das Hemd ausgezogen und

4 Marks selbst nennt diese sowohl zu Beginn von *The Skin of the Film* (vgl. SF xiv) als auch von *Touch* (vgl. To xii) als eine Inspirationsquelle für ihren Begriff des haptischen Bildes, expliziert dies aber nicht weiter.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

bewegt sich mit sichtbarer Körperspannung und in vollster Konzentration schleichend mit ausgebreiteten Armen durch den Raum, als praktiziere er Tai Chi, wobei er immer wieder mit einem Flattern der Hände den Luftwiderstand zu prüfen scheint. Wiederholt kann er seinen Wärter täuschen und durch seine Stealth-Bewegungen in dem kleinen Raum praktisch unsichtbar werden; als der Wärter die Zelle betritt, um ihn zu suchen, bewegt sich Tae-suk im Einklang mit dessen Bewegungen so dicht hinter ihm, dass ihn zuletzt nur der doppelte Schatten auf dem Boden verrät. Der Wärter verprügelt ihn und fragt ihn dann, was er mit dieser Art des Versteckspiels überhaupt anfangen wolle. Die folgende ›Trainingssequenz‹ antwortet mit einer Großaufnahme von Tae-suks Faust, die er mit ausgestrecktem linken Arm in die Kamera hält, dann langsam öffnet. Dabei verwandelt sie sich in eine apotropäische Augenhand: Auf die nun abwehrend zur Kamera gedrehte Handfläche hat Tae-suk sich für sein einübendes Ausfühlen des Raums diesmal ein Auge gemalt (TC 01:06:16-01:09:06). Dieses symbolisiert zugleich den Blick des Wärters, dem er zu entgehen trainiert, und die Kontrolle, die Tae-suk über die haptische Wissbarmachung des Raums, der akustischen Eigenschaften seiner Dielen, der Luftbewegungen in ihm erlangt hat. Die Szene endet in einer demonstratio ad oculos: Tae-suk drückt sich an die Wand, grinst schelmisch direkt in die Kamera und flieht dann nach links aus dem Kader. Die Kamera folgt augenblicklich und sucht, sich um die eigene Achse drehend, den Raum ab; Tae-suk aber bleibt verschwunden bzw. außerhalb unseres Blickfelds. Er hat sich Freiheit erspielt, indem er den gekerbten Raum des Gefängnisses haptisch exploriert hat wie einen glatten Raum.

Neben solchen, von den Konzepten des glatten und des gekerbten Raums inspirierten, hapto–taktilen Analysen böte sich als weitere raumorientierte Forschungsrichtung auch eine noch genauere Untersuchung des Zusammenhangs von haptischer und taktiler Raumerfahrung, Raumästhetisierung und -vermittlung und Gender an. Diese habe ich in der Analyse von Le Scaphandre et le Papillon über eine Berücksichtigung der Sinnesgeschichte eröffnet, indem ich die vor dem sinnesgeschichtlichen Hintergrund der Diskursivierungen des Tastsinns unterschiedlich konnotierten haptischen Explorationsbewegungen der subjektiven Kamera im Raum auf ihre geschlechterkonstruktiven Wirkungen hin befragt habe. Die Beseitigung eines Verständnisses räumlich verstehbarer Bilder als nicht-körperlich, um das sich diese Arbeit bemüht hat, ist hier als Schritt hin zur Verbindung einer spezifisch tastsinnlich sensiblen Art der Filmanalyse mit feministischen und queeren Weiterführungen der Leibphänomenologie zu verstehen. Bereits Iris Marion Young hatte, in einem kritischen Verständnis des »Ich kann« Merleau-Pontys, auf die Genderabhängigkeit der Erfahrung des Zusammenhangs von Eigenbewegung und Raumerfahrung verwiesen: Young sieht die »modalities of feminine bodily comportment, motility, and spatiality« (Dies. 2005[1977], 32) als Ausdruck einer Spannung zwischen Transzendenz und Immanenz, Subjektivität und Objektivität, die von einer grundlegenden, gesellschaftlichen Objektifizierungserfahrung von als weiblich gelesenen Subjekten herrührt: »[F]eminine movement exhibits an *ambiguous transcendence*, an *inhibited intentionality*, and a *discontinuous unity* with its surroundings« (ebd., 35; Herv. i. Orig.). Nach Sobchack, die an Young anschließt, betrifft diese Art des Erlebens nicht nur den als weiblich gelesenen Körper, sondern auch »the ›colored‹ body, the ›diseased‹ body, the ›impaired‹ body, the ›fat‹ body, the ›old‹ body, and even the ›deprived‹ body‹« (AE 159).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

An die Frage, wie genau Filme, die eine solche Art der ›immanentisierenden‹ Raumerfahrung als Zuschauer*innenposition adressieren und erschaffen, auf Prozesse der Taktilisierung und Haptilisierung zurückgreifen, ließe sich zudem die Frage anschließen, ob – wenn die Raumerfahrung gegründet ist auf die als möglich oder unmöglich, eingehegt oder unbeschränkt eingeschätzte Eigenbewegung – auch der Raum selbst über hapto–taktile Emergenzprozesse insgesamt als geschlechtlich gelesen werden kann und/oder sollte. Wie verhält sich hapto–taktile Analyse etwa zu Linda Hentschels Beschreibung der zentralperspektivischen Raumflucht als eindringbar und damit weiblich (vgl. Dies. 2002); gibt es eine hapto–taktil produzierte ›Geschlechtlichkeit von Raumentwürfen‹ und, wenn ja, was bedeutet das im konkreten Analysefall etwa für das Verhältnis von haptischem, diahaptischem und mimetischem Raumerleben?

Darüber hinaus kann die Frage, wie die filmische Involvierung und Vermittlung tastsinnlichen Verhaltens und Erlebens insbesondere über die Konstruktion und Vermittlung filmischer Räume Subjektpositionen erschafft, welche als heteronormativen Geschlechtervorstellungen entsprechend oder von ihnen abweichend lesbar erscheinen, auch als hapto–taktile Konkretisierung von Sara Ahmeds queerphänomenologischem Vorgehen verstanden werden, danach zu fragen, wie räumliche Anordnungen Subjekte ausrichten, *orientieren* und darüber als Körper und Begehrenssubjekte formen (vgl. Dies. 2006). Das Vokabular einer hapto–taktilen Filmanalyse kann hier helfen, nicht nur (wie das haptische Bild) Prozesse der Desorientierung, sondern auch Prozesse der Re- und Neu-Orientierung und der Vermittlung von subjektorientierendem Berührungsbegehren zwischen haptischer Provokation und Hingabeneigung detaillierter zu beschreiben.

Weiter auszuweiten wäre auch die Beforschung der Bedeutung hypnotischer und Trance-befördernder Gestalten, Muster und Rhythmen für die Taktilität audiovisueller Medien. Insbesondere besteht hier noch ein Forschungsdesiderat im Überschneidungsbereich von Filmtheorie, Sound Studies und Hypnoseforschung. Auch sollten sensorische Kulturen, die sich online um Normvarianten der Wahrnehmung wie bestimmte Synästhesien oder um in weitestem Sinne ungewöhnliche und unterforschte Wahrnehmungsphänomene herum bilden und dabei etwa »frisson[5]-inducing content«, »trippy content«, »oddly satisfying content« oder »mildly infuriating content« produzieren und teilen, sowie ihre Diskurse und ästhetischen Praktiken der medialen Selbstaffektion insgesamt stärkere Beachtung hinsichtlich ihrer möglichen Bedeutung für filmtheoretisches und filmanalytisches Arbeiten finden.

---

5 *Frisson*, zurückgehend auf altfranzösisch *friçon* ›Schauder, Zittern‹ sowie auf lateinisch *frigere* ›kalt sein, frieren‹, bezeichnet eine bestimmte Art von Schauer, der mit – oft wie die ASMR-*tingles* ebenfalls besonders am Kopf gespürter – Gänsehaut einhergeht und der vor allem als Reaktion auf eine heftige Gemütsbewegung auftritt. Ein derartiges Erschauern scheint insbesondere als Reaktion auf mitreißende, emotional bewegende, beeindruckende oder berauschende Stellen von Musikstücken aufzutreten, weswegen in der Forschung zu diesem Phänomen auch oft von »musical chills« gesprochen wird (s. z. B. Harrison/Loui 2014). Während der Definitionsversuche von ASMR insbesondere in der Anfangszeit der ASMR-Community gab es schon früh starke Bemühungen um eine Abgrenzung von ASMR zu *frisson* und um eine Zensur von *frisson*-Inhalten in ASMR-Subreddits (vgl. Kirschall 2013, 27ff.).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Die Frage nach dem Status von Normvarianten der Wahrnehmung und atypischen sinnlichen Erlebensweisen medialer Inhalte und Ästhetiken und ihrer Diskursivierung bringt mich zuletzt auch zum Thema des situierten Forschens zurück. Wenn ich mich in der vorliegenden Arbeit bemüht habe, für das, was Marks als haptische Gewebe auffasst, die in sich nicht mehr differenziert werden können oder müssen, Möglichkeiten der Binnendifferenzierung zu finden, dann war dies auch meinem ganz persönlichen Erleben solcher filmischen Bild-Ton-Komplexe geschuldet, das auf meine Situiertheit als halbseitig taube Autistin mit meiner Art der neurodivergenten Wahrnehmung zurückgeht. Letztere weicht vielleicht von einer anderen, mehrheitlichen Art der Wahrnehmung ab, die eventuell weniger detailfixiert, weniger farborientiert, stärker zentral kohärent, weniger angewiesen auf monaurale, Nähe-anzeigende Pegeldifferenzen oder stärker narrativ-deutend ausgerichtet ist. Autistische Wahrnehmung umfasst zudem oft sowohl eine gesteigerte Aufmerksamkeit für Texturen, materielle Beschaffenheiten und taktile Qualitäten[6] als auch eine Neigung zu »visual stimming«, was zu dem im DSM-5 genannten Diagnosekriterium des »unusual interest in sensory aspects of environment« gezählt werden kann und sich in Verhaltensweisen wie dem Auswählen ungewöhnlicher Betrachtungswinkel und -distanzen von Dingen, »closely inspecting things«, »squinting or relaxing your eyes«, »heightened interest in watching light, or movement, or colour« und »unusual exploration of objects and environment« (Video [54]; TC 14:12) ausdrückt. Autistische Wahrnehmung kann damit gewissermaßen als kreative phänomenologische Praxis, als perzeptives Experimentieren verstanden werden, das Erlebensweisen audiovisueller Medien auf ihre Peripherien, Latenzen und Horizonte hin untersucht. Die hier zugrundeliegende Betrachtungsweise kann damit auch einen Beitrag zur Abbildung einer spezifischen Art minoritärer Wahrnehmung und zur Diversifizierung des wachsenden Archivs der Diskursivierung möglicher Filmwirkungen leisten, das durch filmtheoretische und filmanalytische Arbeiten gebildet und beständig erweitert wird. Dabei kann sie zum Entstehen neuer intersubjektiver Vergleichbarkeiten, Wahrnehmbarkeiten und Denkbarkeiten beitragen und damit für das Phänomen und Forschungsfeld audiovisueller Tastsinnlichkeit hoffentlich Ähnliches leisten wie die ästhetischen Praktiken und Diskurse der ASMR-Community.

Loslassen

Ich habe mit der vorliegenden Arbeit versucht, dem Phänomen der filmischen Tastsinnlichkeit auf die Spur zu kommen, mögliche Arten und Weisen seines Auftretens dingfest zu machen, sie zu reifizieren, ihnen möglichst feste Gestalten zu geben, die man

6 Die Autistin und Videobloggerin Ponderful spricht von einer »preoccupation with texture, touch, tactile stuff« (Video [54], TC 13:38), die für viele Autist*innen dazu führt, von bestimmten Materialien extrem angezogen oder extrem abgestoßen zu sein, was u. a. die hohe Bedeutung von taktil angenehmer Kleidung für Autist*innen erklärt. In einer Aktion, bei der sie mit ihren Abonnent*innen zusammen versuchte, treffende Bezeichnungen für spezifische autistische Erlebensweisen zu finden, kreierte sie das von ihren Abonnent*innen als sehr treffend empfundene Wort »frabbish« als Kofferwort aus »fabric« und »rubbish« zur Beschreibung von Tagen besonders merklicher taktiler Hypersensibilität, an denen die Hautreizung durch Kleidung besonders schwer erträglich ist (s. Video [55], TC 48:30 und 53:21).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

erfassen, benennen, beschreiben, gegeneinander abgrenzen und ordnen kann. Ich habe mich bemüht, die Modi filmischer Tastsinnlichkeit festzuhalten, abzutasten, ihre Umfänge zu ermessen, ihre Ausdehnungen nachzufahren, ihre Bedeutungen abzuwägen, mir ihre Strukturen, ihre Intensitätsverläufe, ihre Rhythmen und ihr Zusammenwirken zu erschließen. Filmische Tastsinnlichkeit mit Sprache einzufangen war nicht zuletzt der Versuch, etwas zu begreifen, das mich fasziniert und festhält – die Berührungshierarchie umzukehren. Damit das Festhalten eines Faszinosums nicht zum gegenseitigen Stillstellen wird, die Verkrallung nicht zur Reizadaptation führt, ›die Augenhand nicht erblindet‹, sondern sich immer wieder neu im rezeptiv-fragenden Kontakt annähern kann, muss es auch zuletzt ums Loslassen gehen; darum, Begriffe und Modelle des Begreifens auch immer wieder einzuklammern und sich von der sinnlichen Wirkung von Film »mit blinzelndem Entzücken« überraschen zu lassen. Vor allem aber muss es darum gehen, meinen Blick aus der Hand zu geben – meine Perspektive auf audiovisuelle Tastsinnlichkeit der Palpation und Kritik anderer zu überlassen, damit sich aus dem Kontakt neue Fragen und neue Antworten formen können. Diesen Text, der nun wieder der glitzernden Weiße der leeren Seite Platz machen soll, möchte ich mit Jean-Dominique Baubys blinzelnd »aus dem Nichts geholt[en]« Worten (Ders. 1997, 79; 128) beenden:

> Ich entferne mich. Langsam, aber sicher. So wie der Seemann auf einer Überfahrt die Küste verschwinden sieht, von der er aufgebrochen ist […]. Wird all das ein Buch ergeben?

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

6. Quellenverzeichnis

Literatur

Abkürzungsverzeichnis

TE Barker, Jennifer (2009a): *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley/Los Angeles/London: U of California P.

Ku Benjamin, Walter (1991[1935/36]): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Dritte Fassung). In: Ders.: *Gesammelte Schriften* Bd. I.1. 1. Aufl. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. FFM: Suhrkamp, S. 471–508.

LS Deleuze, Gilles (1995[1984]): *Francis Bacon. Logik der Sensation*. München: Fink.

SF Marks, Laura U. (2000): *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham/London: Duke UP.

To Marks, Laura U. (2002): *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis, MN: U of Minnesota P.

UM McLuhan, Marshall (1994[1964]): *Understanding Media. The Extensions of Man*. Cambridge/London: MIT Press.

PhW Merleau-Ponty, Maurice (1966[1945]): *Phänomenologie der Wahrnehmung*. 6. Aufl. Berlin: de Gruyter.

Stil Riegl, Alois (1893): *Stilfragen. Grundlegungen zu einer Geschichte der Ornamentik*. Berlin: Georg Siemens.

HG I Riegl, Alois (1966[1897/1898]): *Historische Grammatik der bildenden Künste* (Buchmanuskript). Aus dem Nachlass hg. v. Karl M. Swoboda und Otto Pächt. Graz/Köln: Böhlau.

HG II Riegl, Alois (1966[1899]): *Historische Grammatik der bildenden Künste* (Vorlesungsmanuskript). Aus dem Nachlass hg. v. Karl M. Swoboda und Otto Pächt. Graz/Köln: Böhlau.

KI Riegl, Alois (1901): *Die spätrömische Kunst-Industrie nach den Funden in Österreich-Ungarn*. Wien: Kaiserlich-Königliche Hof- und Staatsdruckerei.

SO Riegl, Alois (2012[1902]): Spätrömisch oder orientalisch? In: *Maske und Kothurn* 58,4, S. 11–26.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

GP Riegl, Alois (1931): *Das Holländische Gruppenporträt*. Wien: Österreichische Staatsdruckerei.

AE Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton UP.

Quellen

Abrantes, Eduardo (2019): Interpenetration of Vibrating Thresholds – eroticism, sound and sensorial intimacy. In: *SoundEffects* 8,1, S. 69–86, https://www.researchgate.net/publication/334416273_Interpenetration_of_Vibrating_Thresholds_eroticism_sound_and_sensorial_intimacy (20.04.2023).

Adler, Hans/Zeuch, Ulrike (2002) (Hg.): *Synästhesie. Interferenz – Transfer – Synthese der Sinne*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Agel, Romi (2012): Taktile Sinnlichkeit. Zu den Körperlandschaften bei Claire Denis. In: *Global Bodies. Mediale Repräsentationen des Körpers*. Hg. v. Ivo Ritzer und Marcus Stiglegger. Berlin: Bertz + Fischer, S. 55–63.

Ahmed, Sara (2014[2004]): *The Cultural Politics of Emotion*. 2. Aufl. Edinburgh: Edinburgh UP.

Ahmed, Sara (2006): *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*. Durham: Duke UP. https://doi.org/10.1515/9780822388074 (20.04.2023).

Ahrens, Jens/Rabenstein, Rudolf/Spors, Sascha (2008): The theory of wave field synthesis revisited. Audio Engineering Society Convention Paper, presented at the 124th Convention 2008 May 17–20 Amsterdam, The Netherlands. ResearchGate.net, https://www.researchgate.net/publication/228355734_The_theory_of_wave_field_synthesis_revisited (20.04.2023).

Alekseyeva, Julia (2015): Nuclear Skin: Hiroshima and the Critique of Embodiment in *Affairs Within Walls*. In: *The Atomic Bomb in Japanese Cinema: Critical Essays*. Hg. v. Matthew Edwards. North Carolina: McFarland & Co, S. 99–110.

Allen, Steven (2013): *Cinema, Pain and Pleasure: Consent and the Controlled Body*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137306692 (20.04.2023).

Alpers, Svetlana (1985[1983]): *Kunst als Beschreibung. Holländische Malerei des 17. Jahrhunderts*. Köln: DuMont.

Andersen, Joceline (2014): Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community. In: *Television & New Media* 16,8, S. 683–700, https://doi.org/10.1177/1527476414556184 (20.04.2023).

Andriopoulos, Stefan (2000): *Besessene Körper. Hypnose, Körperschaften und die Erfindung des Kinos*. München: Fink.

Anzieu, Didier (1996[1985]): *Das Haut-Ich*. 1. Aufl. FFM: Suhrkamp.

Aristoteles (1857): Zwei Bücher über Entstehen und Vergehen. In: *Aristoteles' Werke. Zweiter Band: Vier Bücher über das Himmelsgebäude und Zwei Bücher über Entstehen und Vergehen*. Hg. v. Carl Prantl. Leipzig: Wilhelm Engelmann, S. 339–510.

Aristoteles (1871): Ueber die Seele. In: *Philosophische Bibliothek oder Sammlung der Hauptwerke der Philosophie alter und neuer Zeit*. Hg. v. J. H. v. Kirchmann. Berlin: L. Heimann, S. 3–217.

Aristoteles (1995): *Über die Seele*. Hg. v. Horst Seidl. Hamburg: Felix Meiner.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Aristoteles (2007): On the Generation of Animals. In: *Aristotle – Organon and Other Works*. Hg. v. W. D. Ross. Archive.org, https://archive.org/details/AristotleOrganon (20.04.2023).

Aristoteles (2011): *Über die Seele*. Griechisch/Deutsch. Übers. u. hg. v. Gernot Krapinger. Stuttgart: Reclam.

Arnheim, Rudolf (2016[1932]): *Film als Kunst.* 4. Aufl. Berlin: Suhrkamp.

Arnheim, Rudolf (1983): Victor Lowenfeld and Tactility. In: *Journal of Aesthetic Education* 17,2, S. 19–29, https://doi.org/10.2307/3332327 (20.04.2023).

Aumont, Jacques (1989): *L'œil interminable – Cinéma et peinture*. Paris: Nouvelles Éditions Séguier.

Aumont, Jacques (1992): Projektor und Pinsel. Zum Verhältnis von Malerei und Film. In: *montage AV* 1,1, S. 77–89.

Bachelard, Gaston (1983[1942]): *Water and Dreams*. Dallas: The Dallas Institute of Humanities and Culture.

Bachmann-Medick, Doris (2006): *Cultural Turns. Neuorientierung in den Kulturwissenschaften*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Baer, Richard A. (1970): *Philo's Use of the Categories Male and Female*. [Arbeiten zur Literatur und Geschichte des hellenistischen Judentums, Bd. III. Hg. v. K. H. Rengstorf.] Leiden: E. J. Brill.

Banissy, Michael (2010): Mirror-touch synaesthesia: The role of shared representations in social cognition. Dissertation. UCL Discovery, https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/19307/ (25.03.2023).

Baraniuk, Chris (2014): Haptic holograms let you touch the void in VR. New Scientist, https://www.newscientist.com/article/dn26640-haptic-holograms-let-you-touch-the-void-in-vr/ (25.03.2023).

Barker, Jennifer (2009a): *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley/Los Angeles/London: U of California.

Barker, Jennifer (2009b): Neither here nor there: synaesthesia and the cosmic zoom. In: *New Review of Film and Television Studies* 7,3, S. 311–324, https://doi.org/10.1080/17400300903047060 (20.04.2023).

Barker, Jennifer (2010): Blurring the Lines: Synaesthesia and Fleshy Vision. In: *Dall'inizio alla fine: Teorie del cinema in prospettiva*. Hg. v. Francesco Casetti, Jane Gaines und Valentina Re. Udine: Forum, S. 185–194.

Barratt, Emma/Davis, Nick (2015): Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): A flow-like mental state. In: *PeerJ* 3, S. 1–17, https://doi.org/10.7717/peerj.851 (20.04.2023).

Barratt, Emma/Spence, Charles/Davis, Nick (2017): Sensory determinants of the autonomous sensory meridian response (ASMR): understanding the triggers. In: *PeerJ* 5, S. 1–13, https://doi.org/10.7717/peerj.3846 (20.04.2023).

Barthes, Roland (1976[1975]): Beim Verlassen des Kinos. In: *Filmkritik* 235, S. 290–293.

Barthes, Roland (1989[1980]): *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*. FFM: Suhrkamp.

Barthes, Roland (2006[1984]): *Das Rauschen der Sprache* (Kritische Essays IV). FFM: Suhrkamp.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Bartolome, Ava/Ha, Ngyuen/Niu, Shuo (2021): Investigating Multimodal Interactions and Parasocial Attractiveness in YouTube ASMR Videos. Conference Paper: CSCW '21: Computer Supported Cooperative Work and Social Computing. ResearchGate.net, https://dl.acm.org/doi/10.1145/3462204.3481763 (20.04.2023).

Bastian, Henry Charlton (1880): *The Brain as Organ of Mind*. London: C. Kegan Paul & Co.

Bauby, Jean-Dominique (1997): *Schmetterling und Taucherglocke [Le scaphandre et le papillon]*. Übers. v. Uli Aumüller. Wien: Paul Zsolnay Verlag.

Baudry, Jean-Louis (1974[1970]): Ideological Effects of the Basic Cinematic Apparatus. In: *Film Quarterly* 28,2, S. 39–47, https://doi.org/10.2307/1211632 (20.04.2023).

Baudry, Jean-Louis (2004[1975]) Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Hg. v. Claus Pias et al. Stuttgart: DVA, S. 381–404.

Behne, Klaus-Ernst (1991): Am Rande der Musik: Synästhesien, Bilder, Farben, … In: *Musikpsychologie. Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie. Band 8: Empirische Forschungen – Ästhetische Experimente*. Hg. v. Dems., Günter Kleinen und Helga de la Motte-Haber. Wilhelmshaven: Noetzel.

Behne, Klaus-Ernst (2002): Synästhesie und intermodale Analogie – Fallstudie eines Notations-Synästhetikers. In: *Synästhesie. Interferenz – Transfer – Synthese der Sinne*. Hg. v. Hans Adler und Ulrike Zeuch. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 31–41.

Behne, Klaus-Ernst (2003): Zur Differenzierung von Synästhesien und intermodalen Analogien. In: *Perspektiven und Methoden einer Systemischen Musikwissenschaft*. Bericht über das Kolloquium im Musikwissenschaftlichen Institut der Universität zu Köln 1998. Hg. v. K. W. Niemöller und B. Gätjen. FFM: Peter Lang, S. 97–101.

Beil, Benjamin/Kühnel, Jürgen/Neuhaus, Christian (2012): *Studienhandbuch Filmanalyse*. München: Fink.

Beil, Ralf (2017): *Never Ending Stories – Der Loop in Kunst, Film, Architektur, Musik, Literatur und Kulturgeschichte*. Berlin: Hatje Cantz.

Bekmambetov, Timur (2015): Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age. MovieMaker.com, https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/ (20.04.2023).

Bellour, Raymond/Bergstrom, Janet (1979): Alternation, Segmentation, Hypnosis. Interview with Raymond Bellour. In: *Camera Obscura* 3,4, S. 70–103, https://doi.org/10.1215/02705346-1-2-3-1_3-4-70 (20.04.2023).

Benjamin, Walter (1991[1927-1934]): Protokolle zu Drogenversuchen. In: Ders.: *Gesammelte Schriften* Bd. VI. 1. Aufl. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. FFM: Suhrkamp, S. 558–618.

Benjamin, Walter (1991[1927-1940]): Aufzeichnungen und Materialien. Das Passagen-Werk. In: Ders.: *Gesammelte Schriften* Bd. 5.1 und 2. Hg. v. Rolf Tiedemann. FFM: Suhrkamp, S. 79–989.

Benjamin, Walter (1991[1928]): Handschuhe [In: Einbahnstraße]. In: Ders.: *Gesammelte Schriften* Bd. IV.1. 1. Aufl. Hg. v. Tillman Rexroth. FFM: Suhrkamp, S. 90–91.

Benjamin, Walter (1991[1932]): Lehre vom Ähnlichen [In: Metaphysisch-geschichtsphilosophische Studien]. In: Ders.: *Gesammelte Schriften* Bd. II.1. 1. Aufl. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. FFM: Suhrkamp, S. 204–210.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Benjamin, Walter (1991[1933]): Über das mimetische Vermögen [In: Metaphysisch-geschichtsphilosophische Studien]. In: Ders.: *Gesammelte Schriften* Bd. II.1. 1. Aufl. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. FFM: Suhrkamp, S. 210–213.

Benjamin, Walter (1991[1935/36]): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Dritte Fassung). In: Ders.: *Gesammelte Schriften* Bd. I.1. 1. Aufl. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. FFM: Suhrkamp, S. 471–508.

Bennett, Emma (2016): Relief from a Certain Kind of Personhood in ASMR Role-Play Videos. In: *The Restless Compendium: Interdisciplinary Investigations of Rest and Its Opposites*. Hg. v. F. Callard, K. Staines und J. Wilkes. New York: Palgrave Macmillan, S. 129–136, https://doi.org/10.1007/978-3-319-45264-7_16 (20.04.2023).

Benthien, Claudia (1998): Hand und Haut. Zur historischen Anthropologie von Tasten und Berührung. In: *Zeitschrift für Germanistik* 8,2 (Themenheft ›Historische Anthropologie‹), S. 335–348.

Benthien, Claudia (2001[1999]): *Haut. Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Berenson, Bernard (1903[1896]): The *Florentine Painters of the Renaissance. With an Index to Their Works.* 2. Überarb. Aufl. New York/London: G. P. Putnam's Sons.

Berenson, Bernard (1948): *Aesthetics and History*. New York: Pantheon Books.

Bergson, Henri (1908[1896]) *Materie und Gedächtnis*. Jena: Eugen Diederichs.

Beugnet, Martine (2007): *Cinema and Sensation: French Film and the Art of Transgression*. Edinburgh: Edinburgh UP. https://doi.org/10.1515/9780748629176 (20.04.2023).

Beugnet, Martine (2008): Cinema and Sensation: Contemporary French Film and Cinematic Corporeality. In: *Paragraph* 31,2, S. 173–188, https://doi.org/10.3366/E0264833408000187 (20.04.2023).

Binczek, Natalie (2007): *Kontakt: Der Tastsinn in Texten der Aufklärung*. Tübingen: Niemeyer. https://doi.org/10.1515/9783110928594 (20.04.2023).

Blaine, Adrienne (2014): ASMR Artists: Tingle Technicians or Emotional Laborers? KQUED Arts, http://www.kqed.org/arts/popculture/article.jsp?essid=133897 (16.02.2014).

Blakemore, Sarah-Jayne/Bristow, Davina/Bird, Geoffrey/Frith, Chris D./Ward, Jamie (2005): Somatosensory activations during the observation of touch and a case of vision–touch synaesthesia. In: *Brain* 128, S. 1571–1583, https://doi.org/10.1093/brain/awh500 (20.04.2023).

Blanchot, Maurice (2010[1959]): Die wesentliche Einsamkeit. In: *Das Neutrale. Philosophische Schriften und Fragmente*. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 93–109.

Bloch, Marc (2001[1924]): *Die wundertätigen Könige*. München: C.H. Beck.

Blunck, Lars (2019): Berührungsgebote und Berührungsgebete. Marcel Duchamps *Prière de Toucher*. In: *Bild, Blick, Berührung: Optische und taktile Wahrnehmung in den Künsten*. Hg. v. Tina Zürn, Steffen Haug und Thomas Helbig. Paderborn: Fink, S. 117–136, https://doi.org/10.30965/9783846761908_008 (20.04.2023).

Bochenski, Matt (2008): The Diving Bell and the Butterfly Issue. In: Little White Lies: Truth & Movies 15, https://issuu.com/lwlies/docs/lwlies15 (27.12.2022).

Böhme, Hartmut (1996): Der Tastsinn im Gefüge der Sinne. Anthropologische und historische Ansichten vorsprachlicher Aisthesis. In: *Tasten*. Schriftenreihe Forum Band

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

7. Hg. v. Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland. Göttingen: Seidl, S. 185–210.

Böhme, Hartmut (1997a): Elemente: Feuer Wasser Erde Luft. In: *Vom Menschen. Handbuch der Historischen Anthropologie*. Hg. v. Christoph Wulf. Weinheim/Basel: Beltz, S. 17–46.

Böhme, Hartmut (1997b): Gefühl. In: *Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie*. Hg. Christoph Wulf. Weinheim/Basel: Beltz, S. 525–547.

Böhme, Hartmut/Böhme, Gernot (1996): *Feuer, Wasser, Erde, Luft. Eine Kulturgeschichte der Elemente*. München: Beck.

Bolz, Norbert (1990): *Theorie der neuen Medien*. München: Raben-Verlag von Wittern.

Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: U of Wisconsin P.

Bordwell, David (2020a): Brains, bodies, and movies: Ways of thinking about the psychology of cinema. David Bordwell's website on cinema, https://www.davidbordwell.net/blog/2020/04/29/brains-bodies-and-movies-ways-of-thinking-about-the-psychology-of-cinema/ (04.08.2022).

Bordwell, David (2020b): Can the science of mirror neurons explain the power of camera movement? A guest post by Malcolm Turvey. David Bordwell's website on cinema, https://www.davidbordwell.net/blog/2020/05/03/can-the-science-of-mirror-neurons-explain-the-power-of-camera-movement-a-guest-post-by-malcolm-turvey/ (04.08.2022).

Bordwell, David (2020c): Mirror neurons and cinema: Further discussion. David Bordwell's website on cinema, https://www.davidbordwell.net/blog/2020/08/16/mirror-neurons-and-cinema-further-discussion/ (04.08.2022).

Bowman, Paul (2010) (Hg.): *The Rey Chow Reader*. New York: Columbia UP. https://doi.org/10.7312/bowm14994 (20.04.2023).

Braito, Matthias (2018): Spezifische Aspekte der Anatomie. Propriozeption, Nozizeption, Grundlagen der Wundheilung. Vorlesungsskript. http://sport1.uibk.ac.at/lehre/lehrbeauftragte/Kuenzel_Braito/Skriptum%20spezifische%20Anatomie%20Braito%20WS%202018-19.pdf (20.02.2023).

Brandes, Uta (1996): Körperlose Berührung. In: *Tasten*. Schriftenreihe Forum Band 7. Hg. v. Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland. Göttingen: Steidl, S. 9–17.

Branigan, Edward (1984): *Point of view in the cinema*. Berlin/New York/Amsterdam: Mouton Publishers. https://doi.org/10.1515/9783110817591 (20.04.2023).

Branigan, Edward (1989): Sound and Epistemology in Film. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 47,4, S. 311–324, https://doi.org/10.2307/431131 (20.04.2023).

Brinkschröder, Michael (2006): *Sodom als Symptom: Gleichgeschlechtliche Sexualität im christlichen Imaginären – eine religionsgeschichtliche Anamnese*. Berlin: De Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110200799 (20.04.2023).

Brophy, Gregory (2021): Untouchable: ›disabling‹ cinema's contract on contact in *The Diving Bell and the Butterfly*. In: *New Review of Film and Television Studies* 19,2, S. 123–144, https://doi.org/10.1080/17400309.2021.1874205 (20.04.2023).

Brunner, Philipp/Schweinitz, Jörg/Tröhler, Margrit (2012) (Hg.): *Filmische Atmosphären*. Marburg: Schüren.

Bruno, Giuliana (2002): *Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*. New York: Verso.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Bryson, Norman (1988): The Gaze in the Expanded Field. In: *Vision and Visuality*. Hg. v. Hal Foster. Seattle: Bay Press, S. 87–108.

Bühler, Karl (1978[1934]): *Sprachtheorie: Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Stuttgart: G. Fischer.

Buether, Axel (2005): Die Haptik der Farbe. Institut für Farbpsychologie, https://axelbuether.de/2005/die-haptik-der-farbe/ (20.04.2023).

Bugaj, Malgorzata (2014): *Visceral Material: Cinematic Bodies on Screen*. Edinburgh Research Archive, https://www.era.lib.ed.ac.uk/handle/1842/10653 (05.04.2023)

Burch, Noël (1981): *Theory of Film Practice*. Princeton: Princeton UP. https://doi.org/10.1515/9781400853366 (20.04.2023).

Burch, Noël (1990): *Life to those shadows*. London: BFI.

Burch, Noël (1991): Primitivism and the Avant-gardes: a Dialectical Approach. In: *In and Out of Synch: The Awakening of a Cine-Dreamer*. Aldershot: Scolar Press, S. 157–186.

Busch, Alexandra (1989): Der metaphorische Schleier des ewig Weiblichen – Zu Luce Irigaray's Ethik der sexuellen Differenz. In: *Feministischer Kompaß, patriarchales Gepäck*. Hg. v. Ruth Großmaß und Christiane Schmerl. FFM: Campus, S. 117–172.

Çağlayan, Emre (2018): Sounds of Slowness: Ambience and Absurd Humour in Slow Sound Design. In: *The New Soundtrack* 8,1, S. 31–48, https://doi.org/10.3366/sound.2018.0115 (20.04.2023).

Carpenter, William Benjamin (1889[1952]): On the Influence of Suggestion in Modifying and Directing Muscular Movement, Independently of Volition. In: *Nature and Man. Essays Scientific and Philosophical*. New York: D. Appleton and Company, S. 169–172.

Cartwright, Lisa (1995): *Screening the Body. Tracing Medicine's Visual Culture*. Minneapolis: U of Minnesota P.

Carus, Carl Gustav (1861): *Natur und Idee oder das Werdende und sein Gesetz*. Wien: Wilhelm Braumüller.

Cash, Daniella K./Heisick, Laura L./Papesh, Megan H. (2018): Expectancy effects in the Autonomous Sensory Meridian Response. In: *PeerJ* 6, 1–19, https://doi.org/10.7717/peerj.5229 (20.04.2023).

Catmur, Caroline/Walsh, Vincent/Heyes, Cecilia (2007): Sensorimotor learning configures the human mirror system. In: *Current Biology* 17, S. 1527–1531, https://doi.org/10.1016/j.cub.2007.08.006 (20.04.2023).

Chaieb, Leila/Wilpert, Elke Caroline/Reber, Thomas P./Fell, Juergen (2015): Auditory Beat Stimulation and its Effects on Cognition and Mood States. In: *Front Psychiatry* 6,70, https://doi.org/10.3389/fpsyt.2015.00070 (20.04.2021).

Chasoglou, Ioannis (2019): Krisenpolitik und Kapitalfraktionen. Deutschland, Frankreich und die Unternehmerverbände in der Krise der EU. Dissertation, https://publikationen.uni-tuebingen.de/xmlui/bitstream/handle/10900/100380/Ioannis%20Chasoglou%20-%20Krisenpolitik%20und%20Kapitalfraktionen%20%28Ver%C3%B6ffentlichungsversion%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y (20.04.2023).

Cheadle, Harry (2012): ASMR, the good feeling noone can explain. Vice Magazine, www.vice.com/read/asmr-the-good-feeling-no-one-can-explain (25.01.2023).

Chesher, Chris (2007): Neither gaze nor glance, but glaze: relating to console game screens. In: *Scan Journal* 4,2, o. S. (16 S), http://scan.net.au/scan/journal/print.php?j_id=11&journal_id=19 (24.05.2022).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Chion, Michel (2012[1990]): *Audio-Vision. Ton und Bild im Kino*. Hg. v. J. U. Lensing. Berlin: Schiele & Schön.

Chow, Rey (2010[1995]): Film as Ethnography; or, Translation Between Cultures in the Postcolonial World. In: Dies.: *The Rey Chow Reader*. Hg. v. Paul Bowman. New York: Columbia UP, S. 148–170, https://doi.org/10.7312/bowm14994-012 (20.04.2023).

Chun, Charlotte A./Hupé, Jean-Michel (2013): Mirror-touch and ticker tape experiences in synesthesia. In: *Frontiers in Psychology* 4, Art.nr. 776 (13 S), https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00776 (20.04.2023).

Classen, Constance (1997): Engendering Perception: Gender Ideologies and Sensory Hierarchies in Western History. In: *Body & Society* 3,2, S. 1–19, https://doi.org/10.1177/1357034X97003002002 (20.04.2023).

Classen, Constance (2003): Der duftende Schoß und das zeugende Auge. Gendercodes, Sinne und Verkörperung. In: *Sinne und Erfahrung in der Geschichte*. Hg. v. Wolfram Aichinger et al. Innsbruck [u. a.]: StudienVerlag, S. 75–89.

Classen, Constance (2020[2005]): *The Book of Touch*. London/New York: Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003135463 (20.04.2023).

Classen, Constance (2012): *The Deepest Sense: A Cultural History of Touch*. Urbana/Chicago/Springfield: U of Illinois P. https://doi.org/10.5406/illinois/9780252034930.001.0001 (20.04.2023).

Cléry, Justine/Guipponi, Olivier/Odouard, Soline/Pinède, Serge/Wardak, Claire/Hamed, Suliann Ben (2017): The Prediction of Impact of a Looming Stimulus onto the Body Is Subserved by Multisensory Integration Mechanisms. In: *The Journal of Neuroscience* 37,44, S. 10656–10670, https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.0610-17.2017 (20.04.2023).

Clough, Patricia Ticineto/Halley, Jean (2007) (Hg.): *The Affective Turn. Theorizing the Social*. Durham: Duke UP. https://doi.org/10.1515/9780822389606 (20.04.2023).

Coëgnartz, Maarten/Kravanja, Peter (2015) (Hg.): *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven: Leuven UP.

Connor, Steven (2000): Sounding Out Film. Vortragsmanuskript, https://stevenconnor.com/soundingout.html (25.01.2023).

Connor, Steven (2004a): *The Book of Skin*. London: Reaktion Books.

Connor, Steven (2004b): Intersensoriality. Vortragsmanuskript, https://stevenconnor.com/intersensoriality.html (25.01.2023).

Corne, Jonah (2010): In The Blink of a Speaking Eye: On Vision and Language in »The Diving Bell and the Butterfly«. In: *Literature/Film Quarterly* 38,3, SPECIAL ISSUE: LFA, S. 217–229.

Coulthard, Lisa (2012): Haptic Aurality: Listening to the Films of Michael Haneke. In: *Film-Philosophy* 16,1, S. 16–29, https://doi.org/10.3366/film.2012.0002 (20.04.2023).

Craighero, Laila/Metta, Giorgio/Sandini, Giulio/Fadiga, Luciano (2007): The mirror-neuron system: data and models. In: *Progress in Brain Research* 164, S. 39–59, https://doi.org/10.1016/S0079-6123(07)64003-5 (20.04.2023).

Cranny-Francis, Anne (2008): Sonic Assault to Massive Attack: touch, sound and embodiment. ResearchGate.net, https://www.researchgate.net/publication/336602958_Sonic_Assault_to_Massive_Attack_touch_sound_and_embodiment (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Cranny-Francis, Anne (2009): Touching Film: The Embodied Practice and Politics of Film Viewing and Filmmaking. In: *Senses & Society* 4,2, S. 163–178, https://doi.org/10.2752/174589309X425111 (20.04.2023).

Crary, Jonathan (1992[1990]): *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge/London: MIT Press.

Curdt, Oliver (o. J.): Die Wellenfeldsynthese. https://curdt.home.hdm-stuttgart.de/PDF/WFS%202.pdf (20.04.2023).

Curtis, Robin (2007): Expanded Empathy: Movement, Mirror Neurons and Einfühlung. In: *Narration and Spectatorship in Moving Images: Perception, Imagination, Emotion*. Hg. v. Joseph Anderson & Barbara Anderson. Cambridge: Cambridge Scholars Press, S. 49–61.

Curtis, Robin (2009): Einführung in die Einfühlung. In: *Einfühlung. Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts*. Hg. von Ders. und Gertrud Koch. München: Fink, S. 11–29, https://doi.org/10.30965/9783846745885_003 (02.01.2023).

Curtis, Robin (2010): Synästhesie und Immersion. Räumliche Effekte der Bewegung. In: *Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. Hg. v. Ders./Glöde, Marc/Koch, Gertrud. München: Fink, S. 131–150.

Curtis, Robin/Glöde, Marc/Koch, Gertrud (2010) (Hg.): *Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. München: Fink.

Curtis, Robin/Koch, Gertrud (2009): *Einfühlung. Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts*. München: Fink. https://doi.org/10.30965/9783846745885 (20.04.2023). [*Anmerkung: Anders als in Bibliotheken und im Academia-Profil von Robin Curtis ist in der öffentlich einsehbaren PDF des Buches das Publikationsjahr mit 2008 angegeben.*]

D'Aloia, Adriano/Eugeni, Ruggero (2014) (Hg.): Neurofilmology. Audiovisual studies and the challenge of neurosciences. In: *Special issue of Cinéma & Cie* 14,22/23, S. 9–26.

Daniel, Drew (2019): The Butterfly Affect: Haptic Vision in Peter Strickland's *The Duke of Burgundy*. In: *senses of cinema* 91, https://www.sensesofcinema.com/2019/the-analogues-of-peter-strickland/the-butterfly-affect-haptic-vision-in-peter-stricklands-the-duke-of-burgundy/ (02.01.2023).

Danner, Rosa (2016): Wo geht's hier nach Pornotopia? Eine Annäherung an das Kulturphänomen der filmischen Pornografie. In: *Medienimpulse* 54,2, S. 1–24.

del Campo, Marisa A./Kehle, Thomas J. (2016): Autonomous sensory meridian response (ASMR) and frisson: Mindfully induced sensory phenomena that promote happiness. In: *International Journal of School & Educational Psychology* 4,2, S. 99–105, https://doi.org/10.1080/21683603.2016.1130582 (20.04.2023).

Deleuze, Gilles (2017[1983]): *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. 8. Aufl. Übers. v. Ulrich Christians und Ulrike Bokelmann. FFM: Suhrkamp.

Deleuze, Gilles (1995[1984]): *Francis Bacon. Logik der Sensation*. München: Fink.

Deleuze, Gilles (2015[1985]): *Das Zeit-Bild. Kino 2*. 7. Aufl. Übers. v. Klaus Englert. FFM: Suhrkamp.

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1977[1972]): *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. New York: Viking Press.

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1987[1980]): *A Thousand Plateaus*. Minneapolis: U of Minnesota P.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1997[1980]): *Kapitalismus und Schizophrenie. Tausend Plateaus*. Übers. von Gabriele Ricke und Ronald Voullie. Hg. v. Günther Rösch. Berlin: Merve.

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1996): *Was ist Philosophie?* FFM: Suhrkamp.

Del Río, Elena (2009): Film. In: *Handbook of phenomenological aesthetics*. Hg. v. Hans Rainer Sepp und Lester Embree. Dordrecht: Springer, S. 111–117, https://doi.org/10.1007/978-90-481-2471-8_21 (20.04.2023).

Dennett, Daniel C. (2003): Who's on First? Heterophenomenology Explained. In: *Journal of Consciousness Studies* 10, S. 19–30.

Denson, Shane (2016): Crazy Cameras, Discorrelated Images, and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect. In: *Post-Cinema: Theorizing 21th Century Film*. Hg. v. Dems. und Julia Leyda. Falmer: Reframe Books, S. 193–233.

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

Dessoir, Max (1892): *Ueber den Hautsinn*. Separat-Abzug aus Archiv für Anatomie und Physiologie. Physiologische Abtheilung. Archive.org, https://archive.org/details/bub_gb_IzMaAAAAYAAJ (20.02.2023).

Deuber-Mankowsky, Astrid (2017): *Queeres Post-Cinema. Yael Bartana, Su Friedrich, Todd Haynes, Sharon Hayes.* Berlin: August Verlag.

Dhawan, Nikita (2016): Die Aufklärung retten. Postkoloniale Interventionen. In: *Zeitschrift für Politische Theorie* 7,2, S. 249–255, https://doi.org/10.3224/zpth.v7i2.09 (20.04.2023).

Diaconu, Mădălina (2005): *Tasten, Riechen, Schmecken: Eine Ästhetik der anästhesierten Sinne*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Dierks, Nicolas (2010): Adornos Konzept mimetischen Verhaltens – ein Kommentar mit Wittgenstein. Conference Paper; 33. Internationales Wittgenstein-Symposium. ResearchGate.net, https://www.researchgate.net/publication/201159482_Adornos_Konzept_mimetischen_Verhaltens_-_ein_Kommentar_mit_Wittgenstein (20.04.2023).

di Pellegrino, Guiseppe/Fadiga, Luciano/Fogassi, Leonardo/Gallese, Vittorio/Rizzolatti, Giacomo (1992): Understanding motor events: a neurophysiological study. In: *Experimental Brain Research* 91,1, S. 176–80, https://doi.org/10.1007/BF00230027 (20.04.2023).

Dolbear, Amos Emerson (1897): The Cricket as a Thermometer. In: *The American Naturalist* 31,371, S. 970–971, https://doi.org/10.1086/276739 (20.04.2023).

Draper, Steve (2005): How many senses do we have? Psychology & Neuroscience University of Glasgow, http://www.psy.gla.ac.uk/~steve/best/senses.html (25.01.2023).

Duden, Barbara (2007[1991]): *Der Frauenleib als öffentlicher Ort. Vom Mißbrauch des Begriffs Leben*. FFM: Mabuse.

Dyer, Richard (1994): Action! In: *Sight and Sound* 4,10, S. 7–10.

Dyer, Richard (2006[1997]): *White*. London/New York: Routledge.

Ebisch, Sjoerd J. H./Perrucci, Mauro G./Ferretti, Antonio/Del Gratta, Cosimo/Romani, Gian Luca/Gallese, Vittorio (2008): The *Sense* of Touch: Embodied Simulation in a Visuotactile Mirroring Mechanism for Observed Animate or Inanimate Touch. In: *Jour-*

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

nal of Cognitive Neuroscience 20,9, S. 1611–1623, https://doi.org/10.1162/jocn.2008.20111 (20.04.2023).

Eco, Umberto (2004): *Die Geschichte der Schönheit*. München/Wien: Carl Hanser.

Eder, Jens (2006): Imaginative Nähe zu Figuren. In: *montage AV* 15,2, S. 135–160.

Edwards, Elizabeth (2003): Andere ordnen. Fotografie, Anthropologien und Taxonomien. In: *Diskurse der Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*. Bd. 2. Hg. v. Herta Wolf. FFM: Suhrkamp, S. 335–355.

Egger, M. (1899): De la sensibilité osseuse. In: *Journal de Physiolgie et de Pathologie Géneral* 1, S. 511–520.

Einstein, Carl (1915): *Negerplastik*. Leipzig: Verlag der weissen Bücher.

Eisenstein, Sergei (1988): *Selected Works – Volume 1, Writings 1922–1934*. London: BFI.

Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte (2007): *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius.

Emrich, Hinderk M. (2010): Wahrnehmung und Empfindung in synästhetischen Welten. In: *Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. Hg. v. Robin Curtis, Marc Glöde und Gertrud Koch. München: Fink, S. 11–25.

Engelbregt, Hessel Jan/Brinkman, K./van Geest, C. C. E./Irrmischer, M./Deijen, J. B. (2022): The effects of autonomous sensory meridian response (ASMR) on mood, attention, heart rate, skin conductance and EEG in healthy young adults. In: *Experimental Brain Research* 240,6, S. 1727–1742, https://doi.org/10.1007/s00221-022-06377-9 (20.04.2023).

Engell, Lorenz (2003): Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur. In: *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffes.* Hg. v. Stefan Münker et al. FFM: Fischer, S. 53–77.

Erbguth, Frank (2008): Schmetterling und Taucherglocke. In: *Bayrisches Ärzteblatt* 5, S. 338.

Eulenburg, Albert (1871): *Lehrbuch der functionellen Nervenkrankheiten auf physiologischer Basis*. Berlin: August Hirschwald.

Everett, Tom (2012): Big Sounds, Little Screens: Considering Sound and Headphone Use in the Mobile Cinema. In: *Public* 40, https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/view/31981 (20.04.2023).

Fabian, Johannes (1983): *Time and the Other: How Anthropology Makes Its Object*. New York: Columbia UP. https://doi.org/10.7312/fabi16926 (20.04.2023).

Fähnders, Till (2020): »Die Mutter fand sie in einer Blutlache. Vergewaltigung in Indien«. FAZ.net, https://www.faz.net/aktuell/politik/ausland/vergewaltigung-in-indien-die-mutter-fand-sie-in-einer-blutlache-16978394.html (20.04.2023).

Fahle, Oliver (2002): Zeitspaltungen. Gedächtnis und Erinnerung bei Gilles Deleuze. In: *montage AV* 11,1, S. 97–112.

Fanon, Frantz (2008[1952]): *Black Skin, White Masks*. London: Pluto Press.

Farley, Shaun (2012): Ideas in Sound Design: Deprivation and Barriers – Part 2, Designing Sound, https://designingsound.org/2012/03/09/ideas-in-sound-design-deprivation-and-barriers-part-2/ (12.01.2023).

Fend, Mechthild (2005): Körpersehen. Über das Haptische bei Alois Riegl. In: *Kunstmaschinen. Spielräume des Sehens zwischen Wissenschaft und Ästhetik*. Hg. v. Andreas Mayer und Alexandre Métraux. FFM: Fischer, S. 166–202.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Fielding, Raymond (2008[1968/69]): Die Hale's Tours: Ultrarealismus im Film vor 1910. In: *montage AV* 17,2, S. 17–40.

Fingerhut, Joerg (2018): Embodied Seeing-In, Empathy, and Expansionism. In: *Projections* 12,2, S. 28–38, https://doi.org/10.3167/proj.2018.120205 (20.04.2023).

Fingerhut, Joerg/Heimann, Katrin (2017): Movies and the Mind: On Our Filmic Bodies. In: *Embodiment, Enaction, and Culture. Investigating the Constitution of the Shared Mind*. Hg v. Christoph Durt, Thomas Fuchs und Christian Tewes. Cambridge, MA/London: MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262035552.003.0019 (20.04.2023).

Fischer, Robert (1991): Bilder hören, Töne sehen. Notizen über audiovisuelle Hochzeiten. In: *Cinema* 37, S. 99–106.

Fisher, Jennifer (1997): Relational Sense: Toward a Haptic Aesthetics. In: *PARACHUTE* 87, S. 4–11; ebenfalls veröffentl. unter David-Howes.com, https://www.david-howes.com/senses/Fisher.htm (23.02.2022).

Flückiger, Barbara (2003): Das digitale Kino: Eine Momentaufnahme. Technische und ästhetische Aspekte der gegenwärtigen digitalen Bilddatenakquisition für die Filmproduktion. In: *montage AV* 12,1, S. 28–54.

Flückiger, Barbara (2004): Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild. In: *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Hg. v. Jens Schröter und Alexander Böhnke. Bielefeld: transcript. https://doi.org/10.1515/9783839402542-021 (20.04.2023).

Flückiger, Barbara (2008): *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.

Flückiger, Barbara (2012): Materialmix als ästhetisches und expressives Konzept. In: *Filmische Atmosphären*. Hg. v. Philipp Brunner et al. Marburg: Schüren, S. 73–90.

Forbes, Dave (2017): »Do ›Aspies‹ Dream of Electric Sheep?« WordPress Blog SpeakerToAnimals, https://speakertoanimals.wordpress.com/2017/03/27/do-aspies-dream-of-electric-sheep/ (20.04.2023).

Foster, Gwendolyn Audrey (2012): »Subverting Capitalism and Blind Faith: Pascal Laugier's *Martyrs*«. In: *film int.*, https://filmint.nu/subverting-capitalism-and-blind-faith-pascal-laugiers-martyrs/ (20.04.2023).

Foster, Hal (1988) (Hg.): *Vision and Visuality*. Seattle: Bay Press.

Foucault, Michel (1985): Geschichte der Sexualität. In: *Ästhetik und Kommunikation* 57/58, S. 157–164.

Fredborg, Beverley K./Clark, James M./Smith, Stephen D. (2018): Mindfulness and autonomous sensory meridian response (ASMR). In: *PeerJ* 6, S. 1–13, https://doi.org/10.7717/peerj.5414 (20.04.2023).

Fredborg, Beverly K./Kornelsen, Jennifer (2016): An Examination of the Default Mode Network in Individuals with Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR). In: *Social Neuroscience* 12,4, S. 1–5, https://doi.org/10.1080/17470919.2016.1188851 (20.04.2023).

Freedberg, David/Gallese, Vittorio (2007): Motion, emotion and empathy in esthetic experience. In: *Trends in Cognitive Sciences* 11,5, S. 197–203, https://doi.org/10.1016/j.tics.2007.02.003 (20.04.2023).

Freud, Sigmund (1919): Das Unheimliche. In: *Gesammelte Werke*. Chronologisch geordnet. Hg. v. Anna Freud u. a. Bd. XII. FFM: Fischer Taschenbuch-Verlag, S. 229–270.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Freud, Sigmund (1926): Eine Frage der Laienanalyse. In: *Gesammelte Werke XIV*. Hg. v. Anna Freud. London: Imago, S. 209–286.

Freud, Sigmund (1933): Neue Folge der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. Wikisource, https://de.wikisource.org/wiki/Neue_Folge_der_Vorlesungen_zur_Einf%C3%BChrung_in_die_Psychoanalyse/Die_Weiblichkeit (20.04.2023).

Friedrichsmeyer, Sara/Lennox, Sara/Zantop, Susanne (2001[1998]): *The Imperialist Imagination. German Colonialism and its Legacy.* 4. Aufl. Ann Arbor: U of Michigan P.

Frith, Uta (1989): *Autism: Explaining the enigma*. Oxford: Basil Blackwell.

Fuchs, Thomas (2000): *Psychopathologie von Leib und Raum: Phänomenologisch-empirische Untersuchungen zu depressiven und paranoiden Erkrankungen*. Darmstadt: Steinkopff. https://doi.org/10.1007/978-3-642-52489-9 (20.04.2023).

Fuchs, Thomas (2013): Phänomenologie der Stimmungen. In: *Stimmung und Methode*. Hg. v. Friederike Reents u. Burkhard Meyer-Sickendiek. Tübingen: Mohr Siebeck, S. 17–31.

Fürst, Michael (2009): Emersive Bilder. Zum Zuschauer-Bild-Verhältnis in David Cronenbergs Videodrome. In: *Maßlose Bilder. Visuelle Ästhetik der Transgression*. Hg. v. Ingeborg Reichle und Steffen Siegel. München: Fink, S. 127–142.

Fürst, Michael (2017): *Emersive Bilder. Angriff der Bilder auf ihr Publikum*. Paderborn [u. a.]: Brill/Fink. https://doi.org/10.30965/9783846761069 (20.04.2023).

Gallagher, Rob (2016): Eliciting Euphoria Online: The Aesthetics of »ASMR« Video Culture. In: *Film Criticism* 40,2, S. 1–15, https://doi.org/10.3998/fc.13761232.0040.202 (20.04.2023).

Gallagher, Rob (2019): ›ASMR‹ autobiographies and the (life-)writing of digital subjectivity. In: *Convergence* 25,2, S. 260–277, https://doi.org/10.1177/1354856518818072 (20.04.2023).

Gallese, Vittorio/Guerra, Michele (2012): Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies. In: *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image* 3, S. 183–210.

Gallese, Vittorio/Guerra, Michele (2014): The Feeling of Motion: Camera Movements and Motor Cognition. In: *Cinéma & Cie* 14,22/23, S. 103–112.

Gallese, Vittorio/Guerra, Michele (2020[2015]): *The Empathic Screen. Cinema and Neuroscience*. Oxford: Oxford UP. https://doi.org/10.1093/oso/9780198793533.001.0001 (20.04.2023).

Gallese, Vittorio/Rochat, Magali/Cossu, Giuseppe/Sinigaglia, Corrado (2009): Motor cognition and its role in the phylogeny and ontogeny of action understanding. In: *Developmental Psychology* 45, S. 103–113.

Gaupp, Robert (2002[1912]): Der Kinematograph vom medizinischen und psychologischen Standpunkt. In: *Medientheorie 1888–1933*. Hg. v. Albert Kümmel und Petra Löffler. FFM: Suhrkamp, S. 100–114.

Gaut, Berys (2010): Empathy and Identification in Cinema. In: *Midwest Studies in Philosophy* XXXIV, S. 136–157, https://doi.org/10.1111/j.1475-4975.2010.00211.x (20.04.2023).

Genette, Gérard (1994[1972]): Diskurs der Erzählung. In: Ders.: *Die Erzählung*. München: Fink, S. 9–192.

Gerhard, Saskia (2018): »ASMR – Spüren Sie schon das Kribbeln am Kopf?« Zeit Online, https://www.zeit.de/digital/2018-03/asmr-videos-youtube-entspannung-tingles (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Gibson, James Jerome (1962): Observations on active touch. In: *Psychological Review* 69,6, S. 477–491, https://doi.org/10.1037/h0046962 (20.04.2023).

Gillmeister, Helge/Succi, Angelica/Romei, Vincenzo/Poerio, Giulia L. (2022): Touching you, touching me: Higher incidence of mirror-touch synaesthesia and positive (but not negative) reactions to social touch in Autonomous Sensory Meridian Response. In: *Consciousness and Cognition* 103, S. 1–11, https://doi.org/10.1016/j.concog.2022.103380 (20.04.2023).

Glaubitz, Nicola/Schröter, Jens (2009): Zur Diskursgeschichte des Flächen- und des Raumbildes. In: *Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen*. Hg. v. Jens Schröter, Gundolf Winter und Joanna Barck. München: Fink, S. 281–314, https://doi.org/10.30965/9783846747414_015 (20.04.2023).

Good, Paul (1998): *Maurice Merleau-Ponty. Eine Einführung*. Düsseldorf/Bonn: Parerga.

Gorfinkel, Elena (2010): Arousal in Ruins: The Color of Love and the Haptic Object of Film History. In: *world picture* 4, http://www.worldpicturejournal.com/WP_4/Gorfinkel.html (02.01.2020).

Grainger-Monsen, Maren/Karetsky, Kim (2006): The mind in the movies: a neuroethical analysis of the portrayal of the mind in popular media. In: *Neuroethics. Defining the Issues in Theory, Practice, and Policy*. Hg. v. Judy Illes. Oxford: Oxford UP, S. 297–312, https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198567219.003.0021 (20.04.2023).

Grant, Catherine (2011): Touching the Film Object? Notes on the ›Haptic‹ in Videographical Film Studies. filmanalytical, https://filmanalytical.blogspot.com/2011/08/touching-film-object-notes-on-haptic-in.html (20.04.2023).

Grant, Mark/Threlfo, Catherine (2002): EMDR in the Treatment of Chronic Pain. In: *Journal of Clinical Psychology* 58,12, S. 1505–1520, https://doi.org/10.1002/jclp.10101 (20.04.2023).

Grau, Oliver (2001): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin: Dietrich Reimer.

Grau, Oliver (2004): Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In: medienkunstnetz, http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/print/ (20.04.2023).

Grodal, Torben/Kramer, Mette (2015): Empathy, Film, and the Brain. In: *Recherches sémiotiques/Semiotic Inquiry* 30, S. 19–35, https://doi.org/10.7202/1025921ar (20.04.2023).

Grunwald, Martin (2001): Begriffsbestimmungen zwischen Psychologie und Physiologie. In: *Der bewegte Sinn. Grundlagen und Anwendungen zur haptischen Wahrnehmung*. Hg. v. Dems. und Lothar Beyer. Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser, S. 1–14.

Grunwald, Martin (2008) (Hg.): *Human Haptic Perception: Basics and Applications*. Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser. https://doi.org/10.1007/978-3-7643-7612-3 (20.04.2023).

Grunwald, Martin (2012): Haptik: Der handgreiflich-körperliche Zugang des Menschen zur Welt und zu sich selbst. In: *Werkzeug – Denkzeug. Manuelle Intelligenz und Transmedialität kreativer Prozesse*. Hg. v. Thomas H. Schmitz und Hannah Groninger. Bielefeld: transcript, S. 95–126, https://doi.org/10.1515/transcript.9783839421079.95 (20.04.2023).

Grunwald, Martin/Beyer, Lothar (2001) (Hg.): *Der bewegte Sinn. Grundlagen und Anwendungen zur haptischen Wahrnehmung*. Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser. https://doi.org/10.1007/978-3-0348-8302-3 (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Günzel, Stephan (2013): Deleuze und die Phänomenologie. In: *phainomena. Journal of Phenomenology and Hermeneutics* XXII; 84–85, S. 153–176.

Guerrasio, Jason (2017): Christopher Nolan explains the biggest challenges in making his latest movie ›Dunkirk‹ into an ›Intimate Epic‹. BusinessInsider.com, https://www.businessinsider.com/christopher-nolan-dunkirk-interview-2017-7 (20.04.2023).

Gugutzer, Robert (2006) (Hg.): *body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: transcript. https://doi.org/10.1515/9783839404706 (20.04.2023).

Guillotel, Phillipe/Danieau, Fabien/Fleureau, Julien/Ines Rouxel, Ines (2016): Introducing Basic Principles of Haptic Cinematography and Editing. (Eurographics Workshop on Intelligent Cinematography and Editing). ResearchGate.net, https://www.researchgate.net/profile/Fabien-Danieau/publication/306292442_Introducing_Basic_Principles_of_Haptic_Cinematography_and_Editing/links/57b72dc108aedfe0ec9381d0/Introducing-Basic-Principles-of-Haptic-Cinematography-and-Editing.pdf (25.01.2023).

Gupta, Nisha (2015): The Cinematic Chiasm: Evoking Societal Empathy through the Phenomenological Language of Film. In: *Janus Head* 14,2, S. 35–48, https://doi.org/10.5840/jh201514219 (20.04.2023).

Hall, Edward T. (1963): A System for the Notation of Proxemic Behavior. In: *American Anthropologist* 65, S. 1003–1026, https://doi.org/10.1525/aa.1963.65.5.02a00020 (20.04.2023).

Hanich, Julian (2016): Experiencing Extended Point-of-View Shots: A Film-Phenomenological Perspective on Extreme Character Subjectivity. In: *Subjectivity Across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. Hg. v. Maike Sarah Reinerth und Jan-Noel Thon, S. 127–144.

Hanich, Julian/Ferencz-Flatz, Christian (2016): Editor's Introduction: What is Film Phenomenology? In: *Studia Phænomenologica* XVI. Hg. v. Dens. Bukarest: Zeta Books, S. 11–61, https://doi.org/10.5840/studphaen2016161 (20.04.2023).

Happé, Francesca/Frith, Uta (2006): The Weak Coherence Account: Detail-focused Cognitive Style in Autism Spectrum Disorders. In: *Journal of Autism and Developmental Disorders* 36, S. 5–25, https://doi.org/10.1007/s10803-005-0039-0 (20.04.2023).

Haraway, Donna (1995[1988]): Situiertes Wissen. Die Wissenschaftsfrage im Feminismus und das Privileg einer partialen Perspektive. In: Dies.: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Hg. v. Carmen Hammer und Immanuel Stieß. FFM/New York: Campus, S. 73–97.

Harrison, Luke/Loui, Psyche (2014): Thrills, chills, frissons, and skin orgasms: toward an integrative model of transcendent psychophysiological experiences in music. In: *Frontiers in Psychology* 5, Art.nr. 790, https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00790 (20.04.2023).

Haubl, Rolf (2000): Spiegelmetaphorik. Reflexion zwischen Narzissmus und Perspektivität. In: *Ohne Spiegel leben. Sichtbarkeiten und posthumane Menschenbilder*. Hg. v. Manfred Faßler. München: Fink, S. 159–180.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1835–1838): *Vorlesungen über die Ästhetik*. textlog.de, https://www.textlog.de/hegel_aesthetik.html (25.03.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Heidelberger, Michael (1997): Beziehungen zwischen Sinnesphysiologie und Philosophie im 19. Jahrhundert. In: *Philosophie und Wissenschaften. Formen und Prozesse ihrer Interaktion*. Hg. v. Hans Jörg Sandkühler. FFM: Peter Lang, S. 37–58.

Heilmann, Till A. (2010): Digitalität als Taktilität. McLuhan, der Computer und die Taste. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 2,03: Aufzeichnen, S. 125–134.

Heimann, Katrin/Uithol, Sebo/Calbi, Marta/Umiltà, Maria Alessandra/Guerra, Michele/Fingerhut, Joerg/Gallese, Vittorio (2019): Embodying the camera: An EEG study on the effect of camera movements on film spectators' sensorimotor cortex activation. In: *PLoS ONE* 14,3, S. 1–18, https://doi.org/10.1371/journal.pone.0211026 (20.04.2023).

Heimann, Katrin/Umiltà, Maria Alessandra/Guerra, Michele/Gallese, Vittorio (2014): Moving Mirrors: A High-density EEG Study Investigating the Effect of Camera Movements on Motor Cortex Activation during Action Observation. In: *Journal of Cognitive Neuroscience* 26,9, S. 2087–2101, https://doi.org/10.1162/jocn_a_00602 (20.04.2023).

Heller, Franziska (2012): Vom Tropfen zur Sphäre. Regen und seine filmisch-atmosphärischen Qualitäten. In: *Filmische Atmosphären*. Hg. v. Philipp Brunner, Jörg Schweinitz und Margrit Tröhler. Marburg: Schüren, S. 159–176.

Hellwig, Albert (2002[1914]): Über die schädliche Suggestivkraft kinematographischer Vorführungen. In: *Medientheorie 1888–1933*. Hg. v. Albert Kümmel u. Petra Löffler. FFM: Suhrkamp, S. 115–128.

Henley, Nancy (1973): Status and sex: some touching observations. In: *Bulletin of the Psychonomic Society* 2, S. 91–93, https://doi.org/10.3758/BF03327726 (20.04.2023).

Henley, Nancy (1977): *Body Politics: Power, Sex, and Non-verbal Communication*. Englewood Cliffs (NJ): Prentice-Hall.

Hentschel, Linda (2002): Pornotopische Techniken des Betrachtens – Gustave Courbets »L'origine du monde« (1866) und der Penetrationskonflikt der Zentralperspektive. In: *Körper und Repräsentation*. Hg. v. Insa Härtel und Sigrid Schade. Opladen: Leske + Budrich. https://doi.org/10.1007/978-3-322-95029-1_5 (20.04.2023).

Herder, Johann Gottfried (1891[1772]): Abhandlung über den Ursprung der Sprache. In: *Sämtl. Werke* Band 5, Volltext: https://www.projekt-gutenberg.org/herder/sprache/sprach01.html (20.04.2023).

Heyes, Cecilia (2010): Mesmerising mirror neurons. In: *NeuroImage* 51, S. 789–791, https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2010.02.034 (20.04.2023).

Hickok, Gregory (2014): *The Myth of Mirror Neurons: The Real Neuroscience of Communication and Cognition*. New York: W. W. Norton & Company.

Hildebrand, Adolf (1910[1893]): *Das Problem der Form in der bildenden Kunst*. 7. und 8. vermehrte Aufl. Straßburg: J. H. Ed. Heitz (Heitz & Mündel).

Hofer, Kristina Pia (2014): Vom Begehren nach Materialität: Sonischer Dreck, Exploitationkino, feministische Theorie. In: *Zeitschrift für Geschlechterforschung und visuelle Kultur* 57, S. 28–40.

Hofer, Kristina Pia (2017): Repräsentation als agentieller Schnitt? Provokationen und Potentiale im Verhältnis von New Materialism und (feministischer) Filmwissenschaft. In: *Open Gender Journal*, https://doi.org/10.25595/431 (20.04.2023).

Hoffmann, Stefan (2002): *Geschichte des Medienbegriffs*. Hamburg: Felix Meiner. https://doi.org/10.28937/978-3-7873-2892-5 (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Holmowaia, Alina S./Danzis, Maria S. (2020): Man with a movie camera: Economy of movement and ASMR videos on YouTube. In: *Galactica Media: Journal of Media Studies* 2,1, S. 104–119, https://doi.org/10.46539/gmd.v2i1.97 (20.04.2023).

hooks, bell (1996): The Oppositional Gaze. Black Female Spectators. In: *Movies and Mass Culture*. Hg. v. John Belton. New Brunswick, NJ: Rutgers UP, S. 247–264.

Huhtamo, Erkki (1990): Gulliver in Figurine Land. In: *Mediamatic* 4,3, S. 101–105.

Huhtamo, Erkki (2011): Botschaften an der Wand. Eine Archäologie von Mediendisplays im öffentlichen Raum. In: *Orte filmischen Wissens*. Hg. v. Gudrun Sommer et al. Marburg: Schüren, S. 331–348.

Husserl, Edmund (1952[1913]): *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie, Zweites Buch: Phänomenologische Untersuchungen zur Konstitution*. Hg. v. Marly Biemel, Husserliana Bd. IV. Den Haag: Martinus Nijhoff.

Husserl, Edmund (1929): *Cartesianische Meditationen. Eine Einleitung in die Phänomenologie*. textlog.de, https://www.textlog.de/husserl/abhandlungen/cartesianische-meditationen/titel (20.04.2023).

Illes, Judy (2006): *Neuroethics: Defining the Issues in Theory, Practice, and Policy*. Oxford: Oxford UP.

Iossifidis, Miranda Jeanne Marie (2016): ASMR and the ›reassuring female voice‹ in the sound art practice of Claire Tolan. In: *Feminist Media Studies* 17,1, S. 112–115, https://doi.org/10.1080/14680777.2017.1261463 (20.04.2023).

Irigaray, Luce (1979[1977]): *Das Geschlecht, das nicht eins ist.* Übers. v. Gerlinde Koch und Monika Metzger. Berlin: Merve.

Irigaray, Luce (1980[1974]): *Speculum. Spiegel des anderen Geschlechts*. FFM: Suhrkamp.

Islinger, Michael Albert (2002): Phänomene des Gegenwärtigens und Vergegenwärtigens: Die Wahrnehmung von Videobildern im Film. In: *REC: Video als mediales Phänomen*. Hg. v. Ralf Adelmann, Hilde Hoffmann und Rolf Nohr. Weimar: VDG, S. 30–43.

Iversen, Margaret (1993): *Alois Riegl – Art History and Theory*. Cambridge, MA: MIT Press.

Jakobidze-Gitman, Alexander (2014): Die Tücken des Binären, oder warum Gilles Deleuze die Betrachtung des Rhythmus in der Barockmusik aufgegeben hat. In: *Rhythmus – Balance – Metrum. Formen raumzeitlicher Organisation in den Künsten*. Hg. v. Christian Grüny und Matteo Nanni. Bielefeld: transcript, S. 31–57, https://doi.org/10.1515/transcript.9783839425466-002 (20.04.2023).

Janssen, Sara (2016): Sensate Vision: From Maximum Visibility to Haptic Erotics. In: *feminists@law* 5,2, https://doi.org/10.22024/UniKent/03/fal.222 (02.01.2020).

Jaramillo, Laura (2018): ASMR: auratic encounters and women's affective labor. In: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 58, https://www.ejumpcut.org/archive/jc58.2018/JaramilloASMR/text.html (20.04.2023).

Jarrett, Christian (2013): A calm look at the most hyped concept in neuroscience – mirror neurons. Wired, https://www.wired.com/2013/12/a-calm-look-at-the-most-hyped-concept-in-neuroscience-mirror-neurons/ (20.04.2023).

Jeng, Jonah (2017): ›The Diving Bell and the Butterfly‹: Julian Schnabel's Profoundly Cinematic Exercise in Empathy. The Film Stage, https://thefilmstage.com/the-diving-bell-and-the-butterfly-julian-schnabels-profoundly-cinematic-exercise-in-empathy/ (20.12.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Jewell, Tess (2013): Blinding the Screen: Visualizing Disability in »Le scaphandre et le papillon«. In: *Mosaic* 46,3 [Special Issue: BLINDNESS], S. 109–124, https://doi.org/10.1353/mos.2013.0027 (20.04.2023).

Jockenhövel, Jesko (2013): *Der digitale 3D-Film. Narration, Stereoskopie, Filmstil*. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-05651-3 (20.04.2023).

Johnson, Kimberly (2020): Gunther von Hagens and the Seductive Flesh of Cadavers. In: *Taboo – Transgression – Transcendence in Art & Science*. Tagungsband. Aalto University, https://acris.aalto.fi/ws/portalfiles/portal/97789999/IU_pf_01427_85659_en.pdf#page=146 (25.12.2023).

Jones, Amelia (2008): Televisual Flesh: The Body, the Screen, the Subject. In: *Precarious Visualities. New Perspectives on Identification in Contemporary Art and Visual Culture*. Hg. v. Olivier Asselin, Johanne Lamoureux und Christine Ross. Montreal/Kingston: McGill-Queen's UP, S. 302–327, https://doi.org/10.1515/9780773574397-014 (20.04.2023).

Jones, Amelia (2016): ›Individual Mythologist‹: Vulnerability, Generosity, and Relationality in Ulay's Self-Imaging. In: *Stedelijk Studies*, https://stedelijkstudies.com/wp-content/uploads/2016/03/Stedelijk-Studies_Retouching-Bruises_Long_PDF.pdf (20.04.2023).

Jordan, Shirley (1999): The Construction of the Female in the Texts of Francis Ponge. In: *The Modern Language Review* 94,1, S. 35–45, https://doi.org/10.2307/3735998 (20.04.2023).

Jütte, Robert (2000): *Geschichte der Sinne. Von der Antike bis zum Cyberspace*. München: C. H. Beck.

Juslin, Patrik N. (2013): From everyday emotions to aesthetic emotions: Towards a unified theory of musical emotions. In: *Physics of Life Reviews* 10, S. 235–266, https://doi.org/10.1016/j.plrev.2013.05.008 (20.04.2023).

Kammerer, Dietmar (2019): Überwachung als filmische Form. In: Narrating Surveillance – Überwachen erzählen. Hg. V. Betiel Wasihun. Baden-Baden: Ergon, S. 75–89.

Kant, Immanuel (1839): *Immanuel Kant's Werke sorgfältig revidirte Gesammtausgabe in zehn Bänden. Zehnter Band*. Leipzig: Modes und Baumann.

Kant, Immanuel (1977[1777]): Von den verschiedenen Rassen der Menschen. In: Ders.: *Schriften zur Anthropologie, Geschichtsphilosophie, Politik und Pädagogik* 1. Werkausgabe Band XI. Hg. v. Wilhelm Weischedel. 1. Aufl. FFM: Suhrkamp, S. 11–32.

Kaplan, E. Ann (1997): *Looking for the Other. Feminism, Film, and the Imperial Gaze*. New York: Routledge.

Kappelhoff, Hermann (2004): Unerreichbar, unberührbar, zu spät. Das Gesicht als kinematografische Form der Erfahrung. In: *montage AV* 13,2, S. 28–53.

Kappesser, Susanne (2012): Körper-Transzendenz. Postsexuelle Körper in *Martyrs*. In: *Navigationen* 12,1, S. 81–95.

Katz, David (1925): *Der Aufbau der Tastwelt*. Leipzig: Verlag von Johann Ambrosius Barth. vordenker.de, https://www.vordenker.de/dkatz/dkatz_tastwelt_vd.pdf (02.02.2023).

Katz, Helen (2010): *The Media Handbook: A Complete Guide to Advertising Media Selection, Planning, Research, and Buying*. 4. Aufl. London: Taylor & Francis. https://doi.org/10.4324/9780203864555 (20.04.2023).

Kawin, Bruce F. (1978): *Mindscreen. Bergman, Godard, and First-Person Film*. Princeton, NJ: Princeton UP.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Keeley, Brian (2002): Making Sense of the Senses: Individuating Modalities in Humans and Other Animals. In: *The Journal of Philosophy* 99,1, S. 5–28, https://doi.org/10.5840/jphil20029915 (20.04.2023).

Keeley, Brian (2013): What exactly is a sense? In: *The Oxford Handbook of Synaesthesia*. Hg. v. Julia Simner und Edward Hubbard. Oxford: Oxford UP, S. 941–958, https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199603329.013.0046 (20.04.2023).

Kelly, Joan (2004): Did Women have a Renaissance? In: *The Italian Renaissance*. Hg. v. Harold Bloom. New York: Chelsea House, S. 151–176.

Kennedy, Barbara M. (2000): *Deleuze and Cinema: The Aesthetics of Sensation*. Edinburgh: Edinburgh UP.

Khouloki, Rayd (2009): *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung*. 2. Aufl. Berlin: Bertz + Fischer.

Kirschall, Sonja (2013): Berührung auf Distanz. ASMR-Videos als teletaktile Medien. Masterarbeit Ruhr-Universität Bochum, Ms.

Kirschall, Sonja (2014): Touching Sounds – ASMR-Videos als akustisch teletaktile Medien. In: *Jahrbuch immersiver Medien 2014 – Klänge, Musik und Soundscapes*. Hg. v. Institut für immersive Medien Kiel. Marburg: Schüren, S. 19–32.

Kirschall, Sonja (2015): Vom Experimentalfilm bis zum ASMR-Video – Formen audiovisueller Berauschung. In: *Cinema #60* [Rausch]. Marburg: Schüren, S. 57–69.

Kirschall, Sonja (2016): Sensomorphosen – Wahrnehmung, Wandlung und Subjektivierung im Film. In: *Cinema #61* [Verwandlung]. Marburg: Schüren, S. 39-52.

Kirschall, Sonja (2017): The haptic image revisited: Zu den ungenutzten Potenzialen eines vielgenutzten Konzeptes. In: *ffk Journal* 2, https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/3985/FFK_2-2017_47-64_Kirschall_The_haptic_image.pdf?sequence=1&isAllowed=y (23.02.2023).

Kirsten, Guido/Lowry, Stephen/Mücke, Laura Katharina (2019) (Hg.): Editorial. In: *montage AV* 28,2 [Nähe und Distanz], S. 5–17.

Kißling, Magdalena (2022): Wortkritik als Aufgabenfeld einer diversitätssensiblen Literaturdidaktik. Das Verfahren der Dechiffrierung als ein Weg fachintegrativer Verankerung von Diversitätssensibilität. In: *Diversitätsorientierte Deutschdidaktik: Theoretisch-konzeptionelle Fundierung und Perspektiven für empirisches Arbeiten*. Band 4 SLLD (B). Hg. v. Wiebke Dannecker und Kirsten Schindler. Bochum: RUB, S. 35–50, https://doi.org/10.46586/SLLD.223 (20.11.2023).

Klatzky, Roberta L./Lederman, Susan (1987): Hand movements: A window into haptic object recognition. In: *Cognitive Psychology* 19,3, S. 342–368, https://doi.org/10.1016/0010-0285(87)90008-9 (20.04.2023).

Klausen, Helle Breth (2019): ›Safe and sound‹ – what technologically-mediated ASMR is capable of through sound. In: *SoundEffects* 8,1, S. 88–103.

Klefeker, Josephine/Striegl, Libi/Devendorf, Laura (2020): What HCI Can Learn from ASMR: Becoming Enchanted with the Mundane. In: *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI '20), S. 1–12, https://doi.org/10.1145/3313831.3376741 (20.04.2023).

Kleinemeier, Timo (2017): Einführung in die Binauraltechnik, https://curdt.home.hdm-stuttgart.de/PDF/Binauraltechnik.pdf (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Klöckner, Larena (2022): »Meine vertraute Insel«. TAZ, https://taz.de/Alte-TV-Serien/!5895033/ (28.01.2023).

Klug, Nina-Maria (2020): Wortkritik im Zeichen der Political Correctness und aktuelle Formen antidiskriminierender Wortkritik. In: *Handbuch Sprachkritik*. Hg. v. Thomas Niehr, Jörg Kilian und Jürgen Schiewe. Berlin: J. B. Metzler, S. 81–87, https://doi.org/10.1515/zrs-2022-2081 (20.11.2023).

Koch, Gertrud (1985): Ex-Changing the Gaze: Revisioning Feminist Film Theory. In: *New German Critique* 34, S. 139–153, https://doi.org/10.2307/488342 (20.04.2023).

Koch, Gertrud (2001[1997]): Netzhautsex – Sehen als Akt. In: *Schnittstelle: Medien und Kulturwissenschaften*. Hg. v. Georg Stanitzek und Wilhelm Voßkamp. Köln: DuMont, S. 101–110.

Koepnick, Lutz (2014): *On Slowness: Toward an Aesthetic of the Contemporary*. New York: Columbia UP. https://doi.org/10.7312/koep16832 (20.04.2023).

Kohler, Evelyne/Keysers, Christian/Umiltá, Maria Alessandra/Fogassi, Leonardo/Gallese, Vittorio (2002): Hearing Sounds, Understanding Actions: Action Representation in Mirror Neurons. In: *Science* 297, 5582, S. 846–848, https://doi.org/10.1126/science.1070311 (20.04.2023).

Kolesch, Doris (2010): Die Geste der Berührung. In: *Gesten. Inszenierung, Aufführung und Praxis*. Hg. v. Christoph Wulf und Erika Fischer-Lichte. München/Paderborn: Fink, S. 225–241, https://doi.org/10.30965/9783846750605_017 (20.04.2023).

Kolnai, Aurel (1929): Der Ekel. In: *Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung*, Bd. 10. Hg. von Edmund Husserl. Halle a. d. Saale: Max Niemeyer, S. 515–569.

Konigsberg, Ira (2007): Film Studies and the New Science. In: *Projections: The Journal for Movies and Mind* 1,1, S. 1–24, https://doi.org/10.3167/proj.2007.010102 (20.04.2023).

Kracauer, Siegfried (1960): *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford UP.

Krämer, Sybille (2008): *Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität*. FFM: Suhrkamp.

Krauß, Florian (2018): ›Female Gaze, Queer Gaze, Trans Gaze‹. *Transparent* als queere Intervention. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft. Queer(ing) Popular Culture*, 18,1, S. 59–75.

Krautkrämer, Florian (2016): Besprechung: Die Sinne im Kino. In: ZfM online, https://zfmedienwissenschaft.de/online/buchbesprechung/die-sinne-im-kino (20.02.2021).

Kümmel, Albert/Löffler, Petra (2002) (Hg.): *Medientheorie 1888–1933. Texte und Kommentare*. FFM: Suhrkamp.

Kullmann, Wolfgang (1982): Aristoteles' Grundgedanken zu Aufbau und Funktion der Körpergewebe. In: *Sudhoffs Archiv* Bd. 66, H. 3, S. 209–238.

Kuster, Friederike (1996): Ortschaften. Luce Irigarays Ethik der sexuellen Differenz. In: *Phänomenologische Forschungen* 1,1, S. 44–66.

Laine, Tarja (2006): Cinema as Second Skin. In: *New Review of Film and Television Studies*, 4,2, S. 93–106, https://doi.org/10.1080/17400300600768414 (20.04.2023).

Laine, Tarja (2010): *The Diving Bell and the Butterfly* as an Emotional Event. In: *Midwest Studies in Philosophy* 34,1, S. 295–305, https://doi.org/10.1111/j.1475-4975.2010.00207.x (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Lakoff, George (1987): The Death of Dead Metaphor. In: *Metaphor and Symbolic Activity* 2,2, S. 143–147, https://doi.org/10.1207/s15327868ms0202_5 (20.04.2023).

Lamprey, John H. (1869): On a Method of Measuring the Human Form, for the use of Students in Ethnology. In: *The Journal of the Ethnological Society of London* 1,1, S. 84–86.

Landay, Lori (2012): The Mirror of Performance: Kinaesthetics, Subjectivity, and the Body in Film, Television, and Virtual Worlds. In: *Cinema Journal* 51,3, S. 129–136, https://doi.org/10.1353/cj.2012.0039 (20.04.2023).

Lant, Antonia (1992): The Curse of the Pharaoh, Or How Cinema Contracted Egyptomania. In: *October* 59, S. 86–112.

Lant, Antonia (2012[1995]): Haptical Cinema. In: *Maske und Kothurn* 58,4, S. 31–67.

Łapińska, Joanna (2020): Vibrations of Worldly Matter. ASMR as Contemporary Musique Concrète. In: *The Polish Journal of Aesthetics* 57,2, S. 21–35.

Łapińska, Joanna (2021): Posthuman and Post-Cinematic Affect in ASMR »Fixing You« Videos. In: *Living and Thinking in the Postdigital World. Theories – Experiences – Explorations*. Hg. v. Szymon Wróbel und Krzysztof Skonieczny. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS & University of Warsaw – Faculty of »Artes Liberales«, S. 153–167.

Largier, Niklaus (2008): Gefährliche Nähe. Sieben Anmerkungen zum Tastsinn. In: *Das Magazin des Instituts für Theorie* 12/13: Taktilität – Sinneserfahrung als Grenzerfahrung, S. 43–48.

Largier, Niklaus (2010): Objekte der Berührung. Der Tastsinn und die Erfindung der ästhetischen Erfahrung. In: *Der Code der Leidenschaften: Fetischismus in den Künsten*. Hg. v. Harmut Böhme und Johannes Endres. München: Fink, S. 106–123, https://doi.org/10.30965/9783846749685_007 (20.04.2023).

Leder, Drew (1990): *The Absent Body*. Chicago/London: U of Chicago P.

Leroi-Gourhan, André (1964): *Le geste et la parole* Bd. 1. Paris: Albin Michel.

Li, Xinghua (2011): Whispering: The murmur of power in a lo-fi world. In: *Media, Culture & Society* 33,1, S. 19–34, https://doi.org/10.1177/0163443710385498 (20.04.2023).

Liebsch, Dimitri (2013): Wahrnehmung, Motorik, Affekt – Zum Problem des Körpers in der phänomenologischen und analytischen Filmphilosophie. In: *IMAGE* 17,1, S. 123–147.

Lochte, Bryson C./Guillory, Sean A./Richard, Craig A. H./Kelley, William M. (2018): An fMRI investigation of the neural correlates underlying the autonomous sensory meridian response (ASMR). In: *BioImpacts* 8,4, S. 295–304, https://doi.org/10.15171/bi.2018.32 (20.04.2023).

Loenhoff, Jens (2000): Hand und Haut. Zur Sozialpsychologie taktilen Wahrnehmens. In: *Psychologie und Geschichte* 8, 3/4, S. 261–280.

Lommel, Michael (2008): Der Rhythmus als intermodale Kategorie. In: *Intermedialität – Analog/Digital. Theorien, Methoden, Analysen*. Hg. v. Joachim Paech und Jens Schröter. München: Fink, S. 79–89, https://doi.org/10.30965/9783846743744_007 (20.04.2023).

Long, Benjamin/Seah, Sue Ann/Carter, Tom/Subramanian, Sriram (2014): Rendering volumetric haptic shapes in mid-air using ultrasound. In: *ACM Transactions on Graphics* 33,6, Art.nr. 181 (S. 1–10), https://doi.org/10.1145/2661229.2661257 (20.04.2023).

Loomis, Jack M./Lederman, Susan J. (1984): What utility is there in distinguishing between active and passive touch? Paper presented at the Psychonomic Society mee-

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

ting, San Antonio, Texas, https://people.psych.ucsb.edu/loomis/jack/loomis%20lederman%2084.pdf (20.04.2023).

Lotze, Rudolph Hermann (1852): *Medicinische Psychologie oder Physiologie der Seele*. Leipzig: Weidmann.

Macpherson, Fiona (2011): *The Senses: Classical and Contemporary Philosophical Perspectives*. New York: Oxford UP.

Manon, Hugh S. (2018): ASMR Mania, Trigger-Chasing, and the Anxiety of Digital Repletion. In: *Lacan and the Nonhuman*. Hg. v. Gautam Basu Thakur und Jonathan Michael Dickstein. Cham: Palgrave MacMillan, S. 227–248, https://doi.org/10.1007/978-3-319-63817-1_12 (20.04.2023).

Manovich, Lev (2016): What is Digital Cinema? In: *Post-Cinema: Theorizing 21th Century Film*. Hg. v. Shane Denson und Julia Leyda. Falmer: Reframe Books, S. 20–50.

Marek, Roman (2013): *Understanding YouTube. Über die Faszination eines Mediums*. Bielefeld: transcript. https://doi.org/10.1515/transcript.9783839423325 (20.04.2023).

Marks, Laura U. (2000): *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham/London: Duke UP. https://doi.org/10.2307/j.ctv1198x4c (20.04.2023).

Marks, Laura U. (2002): *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis, MN: U of Minnesota P.

Martin, Silke (2010): Das *hors-son* oder die Entstehung des akustischen Raums im Film. In: *Rabbit Eye* 2, S. 124–134.

Martinez-Conde, Susana (2005): The Role of Eye Movements During Visual Fixation. In: *Barrow Quarterly* 21,3, S. 44–48.

Massin, Olivier/de Vignemont, Frederique (2013): Touch. In: *The Oxford Handbook of Philosophy of Perception*. Hg. v. Mohan Matthen. Oxford: Oxford UP (2015). Vorab publizierte Onlineversion des Artikels akquiriert von: https://www.academia.edu/3091130/Touch?email_work_card=view-paper (20.04.2023).

Massumi, Brian (2002): *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham/London: Duke UP. https://doi.org/10.1215/9780822383574 (20.04.2023).

Matthen, Mohan (2015): The Individuation of the Senses. In: *The Oxford Handbook of the Philosophy of Perception*. Hg. v. Dems. Oxford: Oxford UP, S. 567–586. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199600472.001.0001 (20.04.2023).

Mattle, Heinrich/Mumenthaler, Marco (2015): *Kurzlehrbuch Neurologie*. 4. Aufl. Stuttgart/New York: Thieme. https://doi.org/10.1055/b-003-120844 (20.04.2023).

Mazzio, Carla (2005): The Senses Divided: Organs, Objects, and Media in Early Modern England. In: *Empire of the Senses. The Sensual Culture Reader.* Hg. v. David Howes. London [u. a.].: Bloomsbury, S. 85–105, https://doi.org/10.4324/9781003230700-10 (20.04.2023).

McErlean, Agnieszka Janik/Banissy, Michael J. (2018): Increased misophonia in self-reported Autonomous Sensory Meridian Response. In: *PeerJ* 6, S. 1–14, https://doi.org/10.7717/peerj.5351 (20.04.2023).

McFarlane, Beverly (2001): Women's Martyrdom: Death, gender and witness in Rome and El Salvador. In: *The Way* 41, S. 257–268.

McLuhan, Marshall (1994[1964]): *Understanding Media*. Cambridge/London: MIT Press.

Merleau-Ponty, Maurice (1966[1945]): *Phänomenologie der Wahrnehmung*. 6. Aufl. Berlin: de Gruyter.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Merleau-Ponty, Maurice (2004[1948]): *The World of Perception*. Transl. by Oliver Davis. London/New York: Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203491829 (20.04.2023).

Merleau-Ponty, Maurice (1984[1960]): Das Auge und der Geist. In: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*. Hg. und übers. von Hans Werner Arndt. Hamburg: Felix Meiner, S. 13–43.

Merleau-Ponty, Maurice (1986[1964]): Das Sichtbare und das Unsichtbare. Hg. v. Claude Lefort. In: *Übergänge. Texte und Studien zu Handlung, Sprache und Lebenswelt* Bd. 13. Hg. v. Richard Grathoff und Bernhard Waldenfeld. München: Fink.

Metelmann, Jörg (2012): Skinema. Haut, Emotion, Körperphantasie und kinästhetisches Subjekt am Beispiel von Black Swan. In: *Global Bodies. Mediale Repräsentationen des Körpers*. Hg. v. Ivo Ritzer und Marcus Stiglegger. Berlin: Bertz + Fischer, S. 30–41.

Metz, Christian (2000[1977]): *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster: Nodus Publikationen.

Meurer, Ulrich (2009): Can You Take *Percepto*? Zum Reflex-Bild als einer filmischen Sensation. Script des Vortrags zur Jahrestagung der GfM »Welche Sinne machen Medien?« Universität Wien, Oktober 2009. Academia.edu, https://www.academia.edu/8368726/Can_You_Take_Percepto_Zum_Reflex_Bild_als_einer_filmischen_Sensation_On_the_Reflex_Image_as_Filmic_Sensation_Full_Paper_German_ (20.04.2023).

Meurer, Ulrich (2020): Goldgrund/Tiefenraum. In: *Europas südliche Ränder*. Hg. v. Monika Albrecht. Bielefeld: transcript, S. 199–222. https://doi.org/10.1515/9783839449677-008 (20.04.2023).

Meyer, Theodor A. (1990): *Das Stilgesetz der Poesie*. FFM: Suhrkamp.

Michaelsen, Anja Sunhyun (2019): »Aus der Nähe? Feministische Filmtheorie und postmigrantisches Kino«. In: *nach dem film* 17, https://www.nachdemfilm.de/index.php/issues/text/aus-der-naehe-feministische-filmtheorie-und-postmigrantisches-kino (30.01.2023).

Monks Kaufman, Sophie (2021): Wagner Moments: DP Manuel Alberto Claro on Melancholia at Ten Years, Lars von Trier and Depression. In: Filmmaker, https://filmmakermagazine.com/111706-wagner-moments-dp-manuel-alberto-claro-on-melancholia-at-ten-years-lars-von-trier-and-depression/#.Y2k2ZS21JOl (30.01.2023).

Montesquieu, Charles-Louis de Secondat de la Brède (1995[1758]): *De l'esprit des lois*. édition électronique, https://archives.ecole-alsacienne.org/CDI/pdf/1400/14055_MONT.pdf (30.01.2023).

Morsch, Thomas (2008): Zur Ästhetik des Schocks. Der Körperdiskurs des Films, Audition und die ästhetische Moderne. In: *Wort und Fleisch. Kino zwischen Text und Körper*. Hg. v. Sabine Nessel et al. Berlin: Bertz + Fischer, S. 10–26.

Morsch, Thomas (2011): *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. München: Fink. https://doi.org/10.30965/9783846751329 (20.04.2023).

Morsch, Thomas (2014): Before Interpretation – After Representation. Sensation, Affekt und Körper im Kino. Vortragsmanuskript, https://before-interpretation.org/files/uploads/ThomasMorsch_AfterRepresentation_MuenchenNovember2014.pdf (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Moskatova, Olga (2019): Taktilität und Visualität. Nähe und Distanz in postkinematografischen Kontroll- und Immunisierungsdispositiven. In: *montage AV* 28,2, S. 79–97.

Mücke, Laura Katharina (2020): Digitale Medien und Methoden – Laura Katharina Mücke über die »Erfahrungsanalyse« von Bewegtbildern. Open Media Studies, https://mediastudies.hypotheses.org/2493 (20.04.2023).

Müller, Christoph Michael (2009): Visuelle Wahrnehmung bei Autismus – Wenn Details bedeutsam werden. In: *Medizin für Menschen mit geistiger oder mehrfacher Behinderung* 6,2, S. 22–29.

Mukamel, Roy/Ekstrom, Arne D./Kaplan, Jonas/Iacoboni, Marco/Fried, Itzhak (2010): Single-neuron responses in humans during execution and observation of actions. In: *Current Biology* 20,8, S. 750–756, https://doi.org/10.1016/j.cub.2010.02.045 (20.04.2023).

Mulvey, Laura (2001[1975]): Visuelle Lust und narratives Kino. In: *Texte zur Theorie des Films*. Hg. v. Franz-Josef Albersmeier. 4. Aufl. Stuttgart: Reclam, S. 389–408.

Musser, Charles (2018): When Did Cinema Become Cinema? Technology, History, and the Moving Pictures. In: *Technology and Film Scholarship. Experience, Study, Theory*. Hg. v. Santiago Hidalgo. Amsterdam: Amsterdam UP, S. 33–49.

Nierhaus, Irene (1999): *Raum, Geschlecht, Architektur*. [ARCH6]. Wien: Sonderzahl.

Nietzsche, Friedrich (1980): *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden*. Hg. v. Giorgio Colli und Mazzino Montinari. Bd. 1. Berlin/New York: De Gruyter.

Noheden, Kristoffer (2013): The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer. In: *Journal of Aesthetics & Culture* 5,1, https://doi.org/10.3402/jac.v5i0.21111 (20.04.2023).

Nouvion, Denise (2015): Touching and Becoming Objects: ASMR, Photogenie, and Immersion. In: *Caméra Stylo* 15, S. 26–40.

O'Brien, Daniel Paul (2019): Hap-Tech Narration and the Postphenomenological Film. In: *Philosophies* 4,47, http://dx.doi.org/10.3390/philosophies4030047 (20.04.2023).

Oelkers, Jürgen (2007): Aufklärung, Bildung und Öffentlichkeit. Vorlesungsmanuskript, https://www.ife.uzh.ch/dam/jcr:ffffffff-ddf6-e1f2-0000-000033cc6dfd/014_GesamtHS0708.pdf (20.02.2023).

Ogette, Tupoka (2020): *exit RACISM. rassismuskritisch denken lernen*. 7. Aufl. Münster: UNRAST Verlag.

Ogle, William (1912): *The Works of Aristotle. De partibus animalium*. Bd. 5. Oxford: Clarendon.

Oken, Lorenz (1821): *Okens Naturgeschichte für Schulen*. Bd. 1. Leipzig: Brockhaus.

O'Meara, Jennifer (2019): Touchscreens, tactility, and material traces: From avant-garde artists to Instagram ASMRtists. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies* 8,2 [#Gesture], S. 235–262.

Orange, B. Alan (2018): »A Quiet Place ASMR Video Helps Home Viewers Recover from the Film«. Movieweb, https://movieweb.com/a-quiet-place-movie-asmr-video-blur ay/ (25.01.2023).

Osborn, Jody/Derbyshire, Stuart W. G. (2010): Pain sensation evoked by observing injury in others. In: *PAIN* 148,2, S. 268–274, https://doi.org/10.1016/j.pain.2009.11.007 (20.04.2023).

Oser-Grote, Carolin M. (2004): *Aristoteles und das Corpus Hippocraticum. Die Anatomie und Physiologie des Menschen*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Ott, Brian L. (2017): Affect in Critical Studies. Oxford Research Encyclopedia of Communication, https://oxfordre.com/communication/view/10.1093/acrefore/9780190228613.001.0001/acrefore-9780190228613-e-56 (29.01.2023).

Ott, Michaela (2003): Virtualität in Philosophie und Filmtheorie von Gilles Deleuze. Vortragsmanuskript, https://zkm.de/de/michaela-ott-virtualitaet-in-philosophie-und-filmtheorie-von-gilles-deleuze (29.01.2023).

Paasonen, Susanna (2011): *Carnal Resonance: Affect and Online Pornography.* Cambridge: MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262016315.001.0001 (20.04.2023).

Padgett, Ray (2022): All the World Is Green. Every Tom Waits Song, https://everytomwaits.substack.com/p/all-the-world-is-green (21.01.2023).

Paech, Joachim (1994): Bilderrhythmus. Konzepte der klassischen Avantgarde. In: *Visueller Sound. Musikvideos zwischen Avantgarde und Populärkultur*. Hg. v. Cecilia Hausheer und Anette Schönholzer. Luzern: Zyklop Verlag, S. 46–63.

Pahle, Rebecca (2019): »Killer Couture: Peter Strickland Goes ASMR with *In Fabric*«. BoxofficePro, www.boxofficepro.com/peter-strickland-in-fabric-interview-a24/ (25. 01.2023).

Papastavros, Vanessa (2021): Are you Guilty of »Inspiration Objectification«? Speak My Language, https://speakmylanguage.com.au/posts/are-you-guilty-of-inspiration-objectification (27.01.2023).

Papenburg, Bettina (2011a): Touching the Screen, Striding through the Mirror: The Haptic in Film. In: *What does a Chameleon look like? Topographies of Immersion*. Hg. v. Stefanie Menrath und Alexander Schwinghammer. Köln: Halem, S. 112–136.

Papenburg, Bettina (2011b): *Das neue Fleisch. Der groteske Körper im Kino David Cronenbergs*. Bielefeld: transcript. https://doi.org/10.1515/transcript.9783839417409 (20.04.2023).

Parisi, David P. (2009): *Touch Machines: An Archeology of Haptic Interfacing*. ProQuest, https://search.proquest.com/openview/84e4ce1807ef5579b422a560639d4221/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y (29.01.2023).

Parisi, David P./Paterson, Mark/Archer, Jason Edward (2017): Haptic media studies. In: *new media & society*, 1–10; https://www.researchgate.net/profile/David_Parisi/publication/318884750_Haptic_media_studies/links/5b814e26299bf1d5a726fc60/Haptic-media-studies.pdf (29.01.2023).

Parker, Rozsika (1984). *The Subversive Stitch: Embroidery and the Making of the Feminine*. London, New York: Bloomsbury.

Paszkiewicz, Katarzyna (2018): *Genre, Authorship and Contemporary Women Filmmakers.* Edinburgh: Edinburgh UP. https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474425261.001.0001 (20.04.2023).

Pearlman, Karen (2009): *Cutting Rhythms – Shaping the Film Edit*. Oxford: Taylor & Francis.

Perpeet, Wilhelm (1966): Historisches und Systematisches zur Einfühlungsästhetik. In: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* 11,1, S. 193–216.

Peters, Kathrin (2010): *Rätselbilder des Geschlechts. Körperwissen und Medialität um 1900*. Zürich/Berlin: diaphanes.

Peters, Uwe Henrik (1984): *Wörterbuch der Psychiatrie und medizinischen Psychologie.* 3. Aufl. München: Urban & Schwarzenberg.

Pethő, Ágnes (2015) (Hg.): *The Cinema of Sensations*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Pigott, Michael (2015[2013]): *Joseph Cornell versus Cinema*. London/New York: Bloomsbury.
Pink, Sarah (2009): Situating Sensory Ethnography: From Academia to Intervention. In: Dies.: *Doing Sensory Ethnography*. London: Sage, S. 7–23, https://doi.org/10.4135/9781446249383.n2 (20.04.2023).
Pisters, Patricia (2014): The Neurothriller. In: *New Review of Film and Television Studies*, https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17400309.2014.878153 (29.01.2023).
Plass, Ulrich (2006): Zum Verhältnis von Begriff und Anschauung in Adornos Ästhetik. In: »*Intellektuelle Anschauung*«. *Figurationen von Evidenz zwischen Kunst und Wissen*. Hg. v. Sibylle Peters und Martin Jörg Schäfer. Bielefeld: transcript, S. 134–148, https://doi.org/10.1515/9783839403549-008 (20.04.2023).
Poerio, Giulia (2016): Could Insomnia Be Relieved with a YouTube Video? The Relaxation and Calm of ASMR. In: *The Restless Compendium: Interdisciplinary Investigations of Rest and Its Opposites*. Hg. v. F. Callard, K. Staines und J. Wilkes. New York: Palgrave Macmillan, S. 119–128, https://doi.org/10.1007/978-3-319-45264-7_15 (20.04.2023).
Poerio, Giulia/Blakey, Emma/Hostler, Thomas J./Veltri, Theresa (2018): More than a feeling: Autonomous sensory meridian response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology. In: *PLOS ONE* 13,6, S. 1–18, https://doi.org/10.1371/journal.pone.0196645 (20.04.2023).
Popescu, Stefan Octavian (2008): *Material Affects: The Body-Language of Film*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
Porter, Roy (2001[2000]): *Enlightenment: Britain and the Creation of the Modern World*. London: Penguin.
Prels, Max (1926[1919]): *Kino*. Bielefeld/Leipzig: Velhagen & Klasing.
Prinz, Wolfgang (2004): Wahrnehmung und Handlung: Experimentelle Untersuchungen zum ideomotorischen Prinzip. In: *Jahrbuch 2003 der Leopoldina*. Hg. v. Deutsche Akademie der Naturforscher Leopoldina. Halle/Saale: Nova Acta Leopoldina, S. 523–536.
Quandt, James (2004): »Flesh & blood: sex and violence in recent French cinema«. Art Forum, https://web.archive.org/web/20040810004736/http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_6_42/ai_113389507 (20.04.2023).
Quinlivan, Davina (2012): *The Place of Breath in Cinema*. Edinburgh: Edinburgh UP. https://doi.org/10.1515/9780748649006 (20.04.2023).
Ramachandran, Vilayanur (2000): Mirror Neurons and Imitation Learning as the Driving Force Behind the Great Leap Forward in Human Evolution. Edge, https://www.edge.org/conversation/mirror-neurons-and-imitation-learning-as-the-driving-force-behind-the-great-leap-forward-in-human-evolution (25.01.2023).
Reichert, Ramón (2010): Die Entregelung der Sinne. Eine Theorieperspektive zur Filmphänomenologie. In: *montage AV* 19,1, S. 101–115.
Rein, Hermann/Schneider, Max (1964): *Einführung in die Physiologie des Menschen*. 15. Aufl. Berlin: Springer.
Révész, Géza (1950): *Art and Psychology of the Blind*. New York: Longmans Green.
Richard, Craig (2014a): »ASMR, hypnosis and oxytocin«. ASMR University, https://asmruniversity.com/2014/10/11/asmr-hypnosis-oxytocin/ (25.01.2023).
Richard, Craig (2014b): »Origin Theory of ASMR«. ASMR University, https://asmruniversity.com/origin-theory-of-asmr/ (25.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Riedel, Matthias (2012): Soziologie der Berührung und des Körperkontaktes. In: *Körperkontakt. Interdisziplinäre Erkundungen*. Hg. v. Renate-Berenike Schmidt und Michael Schetsche. Gießen: Psychosozial-Verlag, S. 77–105.

Riegl, Alois (1893): *Stilfragen. Grundlegungen zu einer Geschichte der Ornamentik*. Berlin: Georg Siemens.

Riegl, Alois (1966[1897/1898]): *Historische Grammatik der bildenden Künste* (Buchmanuskript). Aus dem Nachlass hg. v. Karl M. Swoboda und Otto Pächt. Graz/Köln: Böhlau.

Riegl, Alois (1966[1899]): *Historische Grammatik der bildenden Künste* (Vorlesungsmanuskript). Aus dem Nachlass hg. v. Karl M. Swoboda und Otto Pächt. Graz/Köln: Böhlau.

Riegl, Alois (1899): Die Stimmung als Inhalt der modernen Kunst. In: *Die Graphischen Künste* XXII. Wien: Gesellschaft für vervielfältigende Kunst, S. 47–65, https://doi.org/10.11588/diglit.4071.4 (20.04.2023).

Riegl, Alois (1901): *Die spätrömische Kunst-Industrie nach den Funden in Österreich-Ungarn*. Wien: Kaiserlich-Königliche Hof- und Staatsdruckerei.

Riegl, Alois (2012[1902]): Spätrömisch oder orientalisch? In: *Maske und Kothurn* 58,4, S. 11–26, https://doi.org/10.7788/muk-2012-0403 (20.04.2023).

Riegl, Alois (1931): *Das Holländische Gruppenporträt*. Wien: Österreichische Staatsdruckerei.

Rinderle, Miriam (2022): Comfort Binge: Gut für die Seele, schlecht fürs Klima. Utopia.de, https://utopia.de/ratgeber/comfort-binge-gut-fuer-die-seele-schlecht-fuers-klima/ (28.01.2023).

Ritzer, Ivo/Stiglegger, Marcus (2012) (Hg.): Film|Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie. *Navigationen* 12,1. Siegen: universi.

Rizzolatti, Giacomo/Sinigaglia, Corrado (2015): A curious book on mirror neurons and their myth. Review of Gregory Hickok's »The Myth of Mirror Neurons: The Real Neuroscience of Communication and Cognition«, https://doi.org/10.5406/amerjpsyc.128.4.0527 (20.04.2023).

Robertson, Caroline E./Baron-Cohen, Simon (2017): Sensory Perception in Autism. In: *Nature Reviews Neuroscience* 18, S. 671–684, https://doi.org/10.1038/nrn.2017.112 (20.04.2023).

Robnik, Drehli (2002): Körper-Erfahrung und Film-Phänomenologie. In: *Moderne Film Theorie*. Hg. v. Jürgen Felix. Mainz: Theo Bender Verlag, S. 246–286.

Rogers, Ariel (2013): *Cinematic Appeals: The Experience of New Movie Technologies*. New York: Columbia UP. https://doi.org/10.7312/roge15916 (20.04.2023).

Ross, Miriam (2012): The 3-D aesthetic: Avatar and hyperhaptic visuality. In: *Screen* 53,4, S. 381–397, https://doi.org/10.1093/screen/hjs035 (20.04.2023).

Rüffer, Ulrich (1986): Taktilität und Nähe. In: *Antike und Moderne. Zu Walter Benjamins »Passagen«*. Hg. v. Norbert W. Bolz und Richard Faber. Würzburg: Königshausen und Neumann, S. 181–190.

Rutherford, Anne (2006): ›What Makes A Film Tick?‹: Cinematic Affect, Materiality And Mimetic Innervation. PhD by publication, https://researchdirect.westernsydney.edu.au/islandora/object/uws%3A2526 (20.04.2023).

Rydel, Adam/Seiffer, Friedrich Wilhelm (1903): Untersuchungen über das Vibrationsgefühl oder die sog. »Knochensensibilität« (Pallästhesie). In: *Archiv für Psychiatrie und Nervenkrankheiten* 37, 2, S. 488–536.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Sarasin, Philipp (2001): *Reizbare Maschinen. Eine Geschichte des Körpers 1765–1914*. FFM: Suhrkamp.

Sartre, Jean-Paul (1943): Der Blick. In: Ders.: *Das Sein und das Nichts*, S. 338–359.

Sartre, Jean-Paul (1993[1943]): Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie. In: *Gesammelte Werke in Einzelausgaben*. In Zusammenarbeit mit dem Autor und Arlette El Kaim-Sartre. Hg. v. Traugott König. Philosophische Schriften Band 3. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Schaeffer, Pierre (2017[1966]): *Treatise on Musical Objects. An Essay Across Disciplines*. Übers. v. Christine North und John Dack. Oakland: U of California P.

Schaps, Regina (1983): *Hysterie und Weiblichkeit: Wissenschaftsmythen über die Frau*. FFM: Campus.

Schaub, Mirjam (2012): Ein schmerzloser sauberer Schnitt? Zweifel an den psychoanalytischen Erklärungen in AUS DEM LEBEN DER MARIONETTEN. In: *Wahre Lügen. Bergman inszeniert Bergman*. Hg. v. Kristina Jaspers, Nils Warnecke und Rüdiger Zill. Berlin: Bertz + Fischer, S. 75–94.

Scheerer, Eckart (1995): Lemma »Sinne«. In: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Band 9 (Se-Sp). Hg. v. Joachim Ritter, Karlfried Gründer und Gottfried Gabriel. Basel: Schwabe, S. 824–851.

Scherger, Simone (2000): Die Kunst der Selbstgestaltung. In: *Was vom Körper übrig bleibt: Körperlichkeit – Identität – Medien*. Hg. v. Barbara Becker und Irmela Schneider. FFM: Campus, S. 235–251.

Schiller, Friedrich (1962[1795]): *Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen*. Zeno.org, http://www.zeno.org/Literatur/M/Schiller,+Friedrich/Theoretische+Schriften/%C3%9Cber+die+%C3%A4sthetische+Erziehung+des+Menschen+in+einer+Reihe+von+Briefen (20.04.2023).

Schmarsow, August (1914): Raumgestaltung als Wesen der architektonischen Schöpfung. In: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft*, Band 9. Hg. v. Max Dessoir. Stuttgart: Enke, S. 66–95.

Schmid, Gabriele (1999): Camera obscura und Natureindruck (Kap. I.13). In: Dies.: *Illusionsräume. Mesdags Panorama, Monets Seerosen, Boissonnets Hologramme und Kirchen der Gebrüder Asam. Konstruktionen und Vermittlungsstrategien*. http://www.gabrieleschmid.de/diss/I.13.html#2 (20.04.2023).

Schopenhauer, Arthur (1988[1859]): Die Welt als Wille und Vorstellung. Band I. In: Ders.: *Werke in fünf Bänden*. Hg. v. Ludger Lütkehaus, Bd. 1. Zürich: Haffmans.

Schröter, Jens (2010): Das transplane Bild. Raumwissen jenseits der Perspektive. In: *reflex* 2, https://publikationen.uni-tuebingen.de/xmlui/handle/10900/46567 (20.04.2023).

Schürmann, Eva (2008): *Sehen als Praxis. Ethisch-ästhetische Studien zum Verhältnis von Sicht und Einsicht*. FFM: Suhrkamp.

Schüttpelz, Erhard (2012): Mediumismus und moderne Medien. In: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* 86,1, S. 121–144, https://doi.org/10.1007/BF03374750 (20.04.2023).

Schweinitz, Jörg (2010): Hypnotismus, früher Film: Übertragungen. Ein psychologischer Diskurs des 19. Jahrhunderts im medialen Transfer. In: *Intermedien. Zur kulturellen und artistischen Übertragung*. Hg. v. Alexandra Kleihues, Alexandra Naumann und Edgar Pankow. Zürich: Chronos, S. 457–475.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Schwemmle, Cornelia/Arens, Christoph (2022): »Wut im Ohr«: Misophonie. Übersicht und aktueller Wissensstand. In: *HNO* 70, S. 3–13, https://doi.org/10.1007/s00106-021-01072-7 (20.04.2023).

Seel, Martin (2003[2000]): *Ästhetik des Erscheinens*. 1. Aufl. München/Wien: Carl Hanser Verlag.

Seeßlen, Georg (2022): Slow Cinema: Warum so langsam? epd film, https://www.epd-film.de/themen/slow-cinema-warum-so-langsam (16.02.2023).

Serres, Michel (1994[1985]): *Die fünf Sinne*. FFM: Suhrkamp.

Shapiro, Francine (2012[1999]): *EMDR – Grundlagen und Praxis*. Übers. v. Theo Kierdorf, Hildegard Höhr und Dagmar Mallett. Paderborn: Junfermann.

Sharma, Aparna (2015): *Documentary Films in India: Critical Aesthetics at Work*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Shaviro, Steven (2011[1993]): *The Cinematic Body*. Theory out of Bounds Vol. 2. 6. Aufl. London/Minneapolis: U of Minnesota P.

Shaw, Dan (2016): Mirror Neurons and Simulation Theory: A Neurophysiological Foundation for Cinematic Empathy. In: *Current Controversies in Philosophy of Film*. Hg. v. Katherine Thomson-Jones. New York: Routledge, S. 148–162, https://doi.org/10.4324/9781315764887-9 (20.04.2023).

Sheets-Johnstone, Maxine (2011): *The Primacy of Movement*. Erw. 2. Aufl. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Shimizu, Yu/Umeda, Masahiro/Mano, Hiroaki/Aoki, Ichio/Higuchi, Toshihiro/Tanaka, Chuzo (2007): Neuronal response to Shepard's tones. An auditory fMRI study using multifractal analysis. In: *Brain Research* 1186, S. 113–123, https://doi.org/10.1016/j.brainres.2007.09.097 (20.04.2023).

Shnayien, Mary (2016): *A Particular Kind of Aesthetics*. Seminararbeit, SoSe 2016, IfM, RUB, Ms.

Shropshall, Claire (2012): »Braingasms and Towel Folding – The ASMR Effect«. The Huffington Post, http://www.huffingtonpost.co.uk/claire-shropshall/braingasms-and-towel-folding_b_1851980.html (25.01.2023).

Sigmund-Wild, Irene (2000): *Anerkennung des Ver-rückten. Zu Luce Irigarays Entwurf einer ›Ethik der sexuellen Differenz‹*. Marburg: Tectum.

Silveirinha Castello Branco, Patrícia (2010): Haptic Visuality and Neuroscience. In: *The Aesthetic Dimension of Visual Culture*. Hg. v. Ondřej Dadejík und Jakub Stejskal. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, S. 89–111.

Simner, Julia (2006): Synaesthesia: The prevalence of atypical cross-modal experiences. In: *Perception* 35,8, S. 1024–1033, https://doi.org/10.1068/p5469 (20.04.2023).

Simner, Julia/Hubbard, Edward (2013) (Hg.): *The Oxford Handbook of Synaesthesia*. Oxford: Oxford UP. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199603329.001.0001 (20.04.2023).

Simone, Lucas (2019): *Exploring ASMR*. AP Capstone Research, https://asmruniversity.files.wordpress.com/2019/06/lucas-simone-exploring-asmr-final-report.pdf (20.04.2023).

Singer, Linda (1990): Eye/Mind/Screen: Toward a Phenomenology of Cinematic Scopophilia. In: *Quarterly Review of Film and Video* 12,3, S. 51–67, https://doi.org/10.1080/10509209009361352 (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Skelton, Matthew C. (2017): »Wicked Queer's Adventurous 33rd Year. Our guide to the best of a very diverse fest«. Boston Reel, https://medium.com/boston-reel/wicked-queers-adventurous-33rd-year-4e2ee6704122 (25.01.2023).

Smid, Tereza (2012): Entgrenzte Stimmungsräume. Atmosphärische Funktionen filmischer Unschärfe. In: *Filmische Atmosphären*. Hg. v. Philipp Brunner, Jörg Schweinitz und Margrit Tröhler. Marburg: Schüren, S. 143–158.

Smith, Murray (2017): *Film, Art and the Third Culture: A Naturalized Aesthetics of Film*. Oxford: Oxford UP. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198790648.001.0001 (20.04.2023).

Smith, N./Snider, A. (2019): ASMR, affect and digitally-mediated intimacy. In: *Emotion, Space and Society* 30, S. 41–48, https://doi.org/10.1016/j.emospa.2018.11.002 (20.04.2023).

Snyder, Sharon L./Mitchell, David T. (2010): Body Genres. An Anatomy of Disability in Film. In: *The Problem Body. Projecting Disability on Film*. Hg. v. Sally Chivers und Nicole Markotić. Columbus, OH: The Ohio State UP, S. 179–204.

Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience.* Princeton: Princeton UP. https://doi.org/10.1515/9780691213279 (20.04.2023).

Sobchack, Vivian (2000): What My Fingers Knew. The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh. In: *Senses of Cinema* 5, http://sensesofcinema.com/2000/conference-special-effects-special-affects/fingers/ (20.04.2023).

Sobchack, Vivian (2004a): *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley/L.A./London: U of California P. https://doi.org/10.1525/9780520937826 (20.04.2023).

Sobchack, Vivian (2004b): The Passion of the Material. Toward a Phenomenology of Interobjectivity. In: *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley/L.A./London: U of California P, S. 286–318.

Sodhi, Rajinder/Poupyrev, Ivan/Glisson, Matthew/Israr, Ali (2013): AIREAL: Interactive Tactile Experiences in Free Air, https://s3-us-west-1.amazonaws.com/disneyresearch/wp-content/uploads/20140805133604/Aireal_FNL1.pdf (20.04.2023).

Souriau, Etienne (1997[1951]): Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: *montage AV* 6,2, S. 140–157.

Sprenger, Sebastian (2020): *Haptik am User Interface. Interfacedesign in der zeitgenössischen Medienkunst zwischen Sinnlichkeit und Schmerz*. Bielefeld: transcript. https://doi.org/10.1515/9783839451342 (20.04.2023).

Stadler, Jane (2013): Cinema's Compassionate Gaze. Empathy, Affect, and Aesthetics in The Diving Bell and the Butterfly. In: *Cine-Ethics, Ethical Dimensions of Film Theory, Practice, and Spectatorship*. Hg. v. Jinhee Choi und Mattias Frey. London: Routledge, S. 27–42.

Stafford, Barbara (1993): *Body Criticism: Imaging the Unseen in Enlightenment Art and Medicine*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Stech, Fabian (1997): Das Verhältnis von Taktilität und Visualität in der Entwicklung zum fotografischen Sehen. Dissertation, https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/4930?show=full (29.01.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Stephens, Elizabeth (2012): Sensation machine: Film, phenomenology and the training of the senses. In: *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 26,4, S. 529–539, https://doi.org/10.1080/10304312.2012.698033 (20.04.2023).

Stern, Daniel (2003[1985]): *Die Lebenserfahrung des Säuglings*. 8. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.

Sterne, Jonathan (2001): Mediate Auscultation, the Stethoscope, and the ›Autopsy of the Living‹: Medicine's Acoustic Culture. In: *Journal of Medical Humanities* 22,2, S. 115–136, https://doi.org/10.1023/A:1009067628620 (20.04.2023).

Stewart, Susan (2002): *Poetry and the Fate of the Senses*. Chicago: U of Chicago P.

Stiglegger, Markus (2012): Haptische Bilder. In: *Global Bodies. Mediale Repräsentationen des Körpers*. Hg. v. Dems. und Ivo Ritzer. Berlin: Bertz + Fischer, S. 42–54.

Summerhayes, Diana/Suchner, Robert (1978): Power implications of touch in male-female relationships. In: *Sex Roles* 4, S. 103–110, https://doi.org/10.1007/BF00288381 (20.04.2023).

Sur, Priyali (2020): »Under India's caste system, Dalits are considered untouchable. The coronavirus is intensifying that slur«. CNN.com, https://edition.cnn.com/2020/04/15/asia/india-coronavirus-lower-castes-hnk-intl/index.html (20.04.2023).

Surma, Hanna (2007): Broadcast your Self! Videoblogs als mediale Symptome kultureller Transformationsprozesse. In: *SPIEL* 26,2, S. 231–244.

Tarnay, László (2015): Learning and Re-Learning Haptic Visuality. In: *The Cinema of Sensations*. Hg. v. Ágnes Pethő. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, Academia.edu, https://www.academia.edu/41037580/Learning_and_Re-learning_Haptic_Visuality (20.04.2023).

Taussig, Michael (1997[1993]): *Mimesis und Alterität. Eine eigenwillige Geschichte der Sinne*. Hamburg: Europäische Verlagsanstalt.

Thompson, Kristin (1977): The Concept of Cinematic Excess. In: *Cine-Tracts* 2, S. 54–63.

Thompson, Kristin (1985): The Continuity System. In: *The Classical Hollywood Cinema*. Hg. v. David Bordwell, Janet Staiger und Ders. New York: Columbia UP, S. 194–213.

Thurrott, Stephanie (2018): »Can listening to whispers help you relax and fall asleep?« NBC News.com, https://www.nbcnews.com/better/health/can-listening-whispers-help-you-relax-fall-sleep-ncna863141 (20.04.2023).

Tiedemann, Rolf/Schweppenhäuser, Hermann (1991): Anmerkungen der Herausgeber. In: *Walter Benjamin – Gesammelte Schriften* Bd. I.3. 1. Aufl. Hg. v. Dens. FFM: Surhkamp, S. 797–1272.

Titchener, Edward Bradford (1910): *Lehrbuch der Psychologie*. Übers. v. O. Klemm. Leipzig: Verlag von Johann Ambrosius Barth.

Tobing Rony, Fatimah (1996): *The Third Eye. Race, Cinema, and Ethnographic Spectacle*. Durham: Duke UP. https://doi.org/10.1515/9780822398721 (20.04.2023).

Tobón, Daniel Jerónimo (2019): Empathy and sympathy: Two contemporary models of character engagement. In: *The Palgrave handbook of the philosophy of film and motion pictures*. Hg. v. Noël Carroll, Laura T. Di Summa, Shawn Loht. New York: Palgrave Macmillan, S. 865–891, https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_37 (20.04.2023).

Trepel, Martin (2015): *Neuroanatomie. Struktur und Funktion*. 6. Aufl. München: Urban und Fischer.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Trotter, David (2008): Lynne Ramsay's *Ratcatcher*: Towards a Theory of Haptic Narrative. In: *Paragraph* 31,2, S. 138–158, https://doi.org/10.3366/E0264833408000163 (20.04.2023).

Turvey, Malcom (2020): Mirror Neurons and Film Studies: A Cautionary Tale from a Serious Pessimist. In: *Projections* 14,3, sowie Academia.edu, https://doi.org/10.3167/proj.2020.140303 (20.04.2023).

Ungelenk, Johannes (o. J.): *Nichts (Irigaray)*. Entwurf. Academia.edu, https://www.academia.edu/33855340/Nichts_Irigaray_ (20.02.2023).

van Dijck, José (2005): *The Transparent Body. A Cultural Analysis of Medical Imaging*. Seattle: U of Washington P.

Vertov, Dziga (1973[1923]): Kinoki – Umsturz. In: *Dziga Vertov. Schriften zum Film*. Hg. v. Wolfgang Beilenhoff, München: Hanser, S. 11–24.

Vila, Anne C. (1998): *Enlightenment and Pathology: Sensibility in the Literature and Medicine of Eighteenth Century France*. Baltimore/London: The Johns Hopkins UP.

Vischer, Robert (1873): *Ueber das optische Formgefühl. Ein Beitrag zur Aesthetik*. Leipzig: Hermann Credner.

Vogel, Juliane (2008): Galatea unter Druck. Skizzen zu einer Geschichte des räuberischen Griffs. In: *Magazin des Instituts für Theorie* 12/13: Taktilität – Sinneserfahrung als Grenzerfahrung, S. 95–102.

Vogt, Kari (1993): ›Becoming Male‹: a Gnostic, Early Christian and Islamic Metaphor. In: *Women's Studies of the Christian and Islamic Traditions*. Dordrecht: Springer, S. 217–242, https://doi.org/10.1007/978-94-011-1664-0_6 (20.04.2023).

von Hagens, Gunther/Whalley, Angelina (2000): *Körperwelten – Die Faszination des Echten*. Katalog zur Ausstellung. Hg. v. Institut für Plastination, Heidelberg. Edingen: Häfner & Jöst.

von Skramlik, Emil (1937): *Psychophysiologie der Tastsinne*. Leipzig: Akademische Verlagsgesellschaft.

Voss, Christiane (2006): Zur Konstitution der Phänomenalität cinematografischer Illusion. In: *Ästhetische Erfahrung: Gegenstände, Konzepte, Geschichtlichkeit*. Hg. v. Sonderforschungsbereich 626, https://refubium.fu-berlin.de/bitstream/handle/fub188/18970/voss1.pdf?sequence=1&isAllowed=y (20.04.2023).

Voss, Christiane (2009): Einfühlung als epistemische und ästhetische Kategorie bei Hume und Lipps. In: *Einfühlung. Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts*. München: Fink, S. 31–47, https://doi.org/10.30965/9783846745885_004 (20.04.2023).

Voss, Christiane (2015): Affekt. Affektverkehr des Filmischen aus medienphilosophischer Sicht. In: *Essays zur Film-Philosophie*. Leiden: Wilhelm Fink, S. 63–116, https://doi.org/10.30965/9783846755358_004 (20.04.2023).

Waddell, Terrie (2012): *Antichrist*: Lost Children, Love, and the Fear of Excess. In: *Screening the Dark Side of Love: From Euro-Horror to American Cinema*. Hg. v. Karen A. Ritzenhoff und Karen Randell. New York: Palgrave Macmillan, S. 33–46, https://doi.org/10.1057/9781137096630_3 (20.04.2023).

Waitz, Thomas (2009): Dicksein, Armut und Medien. Selbstführungsfernsehen und die Unterschichtsdebatte. In: *Überfluss und Überschreitung. Die kulturelle Praxis des Verausgabens*. Hg. v. Christine Bähr et al. Bielefeld: transcript, S. 109–123, https://doi.org/10.1515/9783839409893-007 (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Waldby, Catherine (2000): *The Visible Human Project: Informatic Bodies and Posthuman Medicine*. London/New York: Routledge.

Waldron, Emma (2017): ›This FEELS SO REAL!‹ Sense and sexuality in ASMR videos. In: *First Monday* 22,1, https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/7282/5804 (20.04.2023).

Walsh, Maria (2004): The Immersive Spectator. A Phenomenological Hybrid. In: *Angelaki* 9,3, S. 169–185, https://doi.org/10.1080/0969725042000307709 (20.04.2023).

Walsh, Shelley (2021): Top YouTube Searches. Semrush Blog, https://www.semrush.com/blog/most-searched-on-youtube/ (31.01.2021).

Walton, Saige (2013): Enfolding Surfaces, Spaces and Materials: Claire Denis' Neo-Baroque Textures of Sensation. In: *Screening the Past* 37, http://www.screeningthepast.com/2013/10/enfolding-surfaces-spaces-and-materials-claire-denis%e2%80%99-neo-baroque-textures-of-sensation/ (20.04.2023).

Walton, Saige (2016): *Cinema's Baroque Flesh*. Academia.edu, https://www.academia.edu/35433177/Cinemas_Baroque_Flesh_Film_Phenomenology_and_the_Art_of_Entanglement_Amsterdam_University_Press_2016_Green_Open_Access_Copy_ (20.02.2023).

Walton, Saige (2018): Cruising the Unknown: Film as Rhythm and Embodied Apprehension in L'Inconnu du lac/Stranger by the Lake (2013). In: *New Review of Film and Television Studies* 16,3, S. 1–26, https://doi.org/10.1080/17400309.2018.1479183 (20.04.2023).

Ward, Jamie/Banissy, Michael J. (2015): Explaining mirror-touch synesthesia. In: *Cognitive Neuroscience* 6,2-3, S. 118–147, https://doi.org/10.1080/17588928.2015.1042444 (20.04.2023).

Ward, Mark S. (2015): Art in Noise: An Embodied Simulation Account of Cinematic Sound Design. In: *Embodied Cognition and Cinema*. Hg. v. Maarten Coëgnartz und Peter Kravanja. Löwen: Leuven UP, S. 155–186.

Weber, Ernst Heinrich (1905[1850]): *Tastsinn und Gemeingefühl*. Hg. v. Ewald Hering. Leipzig: Wilhelm Engelmann.

Welsch, Wolfgang (1987): *Aisthesis: Grundzüge und Perspektiven der Aristotelischen Sinneslehre*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Welsch, Wolfgang (2018[2012]): *Der Philosoph: Die Gedankenwelt des Aristoteles*. Paderborn: Fink. https://doi.org/10.30965/9783846763841 (20.04.2023).

Westphal, André (2020): »Dolby Atmos: Mittlerweile 200 Kinosäle im Deutschland«. 4K Filme, https://www.4kfilme.de/dolby-atmos-mittlerweile-200-kinosaele-in-deutschland/ (20.04.2023).

Wetherell, Margaret (2012): *Affect and Emotion. A New Social Science Understanding*. London: Sage. https://doi.org/10.4135/9781446250945 (20.04.2023).

Weyer, Jost (2018): *Geschichte der Chemie Band 1 – Altertum, Mittelalter, 16. bis 18. Jahrhundert*. Berlin: Springer Spektrum. https://doi.org/10.1007/978-3-662-55798-3 (20.04.2023).

White, John (2017): Intimate Encounters: Screendance and Surveillance. In: *The International Journal of Screendance* 8, S. 29–46, https://doi.org/10.18061/ijsd.v8i0.5364 (20.04.2023).

Whytt, Robert (1755): *Physiological Essays*. Edinburgh: Hamilton, Balfour, and Neill.

Wiesing, Lambert (2005): *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. FFM: Suhrkamp.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Williams, Linda (1991): Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. In: *Film Quarterly* 44,4, S. 2–13.

Williams, Linda (1997[1995]): Pornographische Bilder und die »körperliche Dichte des Sehens«. In: *Privileg Blick: Kritik der visuellen Kultur*. Hg. v. Christian Kravagna. Berlin: Edition ID-Archiv, S. 65–97.

Wilson, Lance (2013): Amélie an early ASMR showcase. Lancorz Blog, vom 10.04.2013, http://lancorz.co.uk/2013/04/10/amelie-an-early-asmr-showcase/ (25.01.2023).

Winkler, Hartmut (1992): *Der filmische Raum und der Zuschauer. ›Apparatus‹ – Semantik – ›Ideology‹*. Heidelberg: Carl Winter Universitätsverlag, http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/filmr-ge.pdf (01.01.2020).

Winkler, Hartmut/Bergermann, Ulrike (2003): Singende Maschinen und resonierende Körper. Zur Wechselbeziehung von Progression und Regression in der Popmusik. In: *Alte Musik und neue Medien*. Hg. v. Jürgen Arndt und Werner Keil. Hildesheim: Georg Olms Verlag, S. 143–172.

Wölfflin, Heinrich (1915): *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe. Das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*. München: F. Bruckmann.

Wood, Karen (2016): Kinesthetic Empathy: Conditions for Viewing. In: *The Oxford Handbook of Screendance Studies*. Hg. v. Douglas Rosenberg. New York: Oxford UP, S. 245–262, https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199981601.013.12 (20.04.2023).

Worringer, Wilhelm (1921[1908]): *Abstraktion und Einfühlung*. 11. unveränderte Aufl. München: Piper.

Worringer, Wilhelm (1912): *Formprobleme der Gotik*. Archive.org, https://archive.org/stream/formproblemedergooworruoft/formproblemedergooworruoft_djvu.txt (20.04.2023).

Wulf, Christoph (1997) (Hg.): *Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie*. Weinheim/Basel: Beltz.

Wulff, Hans J. (2012): Prolegomena zu einer Theorie des Atmosphärischen im Film. In: *Filmische Atmosphären*. Hg. v. Philipp Brunner, Jörg Schweinitz und Margrit Tröhler. Marburg: Schüren, S. 109–123.

Yamanoue, Hirokazu/Okui, Makoto/Yuyama, Ichiro (2000): A Study on the Relationship Between Shooting Conditions and Cardboard Effect of Stereoscopic Images. In: *IEEE Transactions on Circuits and Systems for Video Technology* 10,3, S. 411–416.

Yancy, George (2008): *Black Bodies, White Gazes. The Continuing Significance of Race*. New York [u. a.]: Rowman and Littlefield.

Yapco, Michael D. (2003): *Trancework*. 3. Aufl. New York/Hove: Brunner-Routledge.

Young, Iris Marion (2005[1977]): Throwing Like a Girl: A Phenomenology of Feminine Body Comportment, Motility, and Spatiality. In: *On Female Body Experience. »Throwing Like A Girl« and Other Essays*. New York: Oxford UP, S. 27–45, https://doi.org/10.1093/0195161920.003.0003 (20.04.2023).

Yuill, Simon (2021): Stimwork. Poster, A2, Begleitpublikation zum Beitrag »Recovery Time is Labour Time« im Rahmen der Ausstellung *Acts of Observation*, 25.09.2021-02.01.2022, Collective, Calton Hill, Edinburgh, https://www.collective-edinburgh.art/media/documents/simon_yuill_recovery_time_stimwork_poster.pdf (20.04.2023).

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Zechner, Anke (2006): Das Affektbild als Stillstand der Narration: Überlegungen zur Schlussszene von Vive l'amour – Es lebe die Liebe. In: *Affekte. Analysen ästhetisch-medialer Prozesse*. Hg. v. Antje Krause-Wahl, Heike Oehlschlägel, Serjoscha Wiemer. Bielefeld: transcript, S. 155–167, https://doi.org/10.14361/9783839404591-011 (20.04.2023).

Zechner, Anke (2008): Filmwahrnehmung mit allen Sinnen – von der Programmierung der Nahsinne im Kino. In: *The Art of Programming. Film, Programm und Kontext*. Hg. v. Heike Klippel. Münster: Lit, S. 261–285.

Zechner, Anke (2013a): Berührung. Taktile Dimensionen im Material. Experimentalfilme von Frauen. In: *material, experiment, archiv. Experimentalfilme von Frauen*. Hg. v. Annette Brauerhoch und Florian Krautkrämer. Berlin: b_books, S. 165–179.

Zechner, Anke (2013b): *Die Sinne im Kino. Eine Theorie der Filmwahrnehmung*. FFM/Basel: Stroemfeld.

Zechner, Anke (2016): Fingerübungen – Von der Struktur des kinematographischen Körpers zur haptischen Wahrnehmung. Vivian Sobchacks phänomenologische Filmtheorie und die Debatte um Jane Campions THE PIANO. In: *montage AV* 25,2, S. 105–117.

Zelinka, Vladimir/Cojan, Yann/Desseilles, Martin (2014): Hypnosis, attachment, and oxytocin: an integrative perspective. In: *The International Journal of Clinical and Experimental Hypnosis* 62,2, S. 29–49, https://doi.org/10.1080/00207144.2013.841473 (20.04.2023).

Zengin, Asli (2016): Violent intimacies: Tactile state power, sex/gender transgression, and the politics of touch in contemporary Turkey. In: *Journal of Middle East Women's Studies* 12,2, S. 225–245, https://doi.org/10.1215/15525864-3507650 (20.04.2023).

Filme

2 ou 3 choses que je sais d'elle (Zwei oder drei Dinge, die ich von ihr weiß, FR 1967, Jean-Luc Godard)

3AMASMR (GB 2018, Mike Reed)

2001: A Space Odyssey (2001: Odyssee im Weltraum, UK/USA 1968, Stanley Kubrick)

Abre los Ojos (Virtual Nightmare – Open Your Eyes/Öffne die Augen, ES/FR/IT 1997, Alejandro Amenábar)

Alexandre Ajas Maniac (USA/FR 2012, Franck Khalfoun)

Amer (FR/BE 2009, Hélène Cattet und Bruno Forzani)

Anatomy of a Spring Roll (USA 1992, Paul Kwan)

Antichrist (DK/D/FR/SE/IT/PL 2009, Lars von Trier)

A Quiet Place (USA 2018, John Krasinski)

A Scanner Darkly (A Scanner Darkly – Der Dunkle Schirm, USA 2006, Richard Linklater)

Aus dem Leben der Marionetten (D 1980, Ingmar Bergman)

Avatar (USA 2009, James Cameron)

Beau Travail (Der Fremdenlegionär, FR 1999, Claire Denis)

Bin-jip (Bin-Jip – Leere Häuser, KOR 2004, Kim Ki-duk)

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Black Swan (USA 2010, Darren Aronofsky)
Blade Runner 2049 (USA 2017, Denis Villeneuve)
Blair Witch (USA 2016, Adam Wingard)
Blindness (Stadt der Blinden, BR/CA/JP 2008, Fernando Meirelles)
Blue Steel (USA 1990, Kathryn Bigelow)
Book of Blood (Clive Barkers Book of Blood, GB 2008, John Harrison)
Brave (Merida – Legende der Highlands, USA 2012, Brenda Chapman und Mark Andrews)
By Night with Torch and Spear (USA 1942, Joseph Cornell)
Cabiria (IT 1914, Giovanni Pastrone)
Cold Meridian (HU/GB 2020, Peter Strickland)
Das Cabinet des Dr. Caligari (D 1920, Robert Wiene)
Das Parfüm – Die Geschichte eines Mörders (DE/ES/USA 2006, Tom Tykwer)
Days of Heaven (In der Glut des Südens, USA 1978, Terrence Malick)
Deadpool (USA 2016, Tim Miller)
Der Ausdruck der Hände (D 1997, Harun Farocki)
Discreet (USA 2017, Travis Mathews)
Dreaming of Stars: An Asmr Feature Film (GB 2021, Derek Bain)
Dr. Mabuse, der Spieler (D 1922, Fritz Lang)
Dunkirk (GB/USA/FR/NL 2017, Christopher Nolan)
Earthquake (Erdbeben, USA 1974, Mark Robson)
El Laberinto del Fauno (Pans Labyrinth, ES/MX 2006, Guillermo del Toro)
Enter the Void (FR/JP/CA 2009, Gaspar Noé)
Ex Machina (GB 2015, Alex Garland)
Fight Club (USA 1999, David Fincher)
Gin gwai (The Eye – Mit den Augen einer Toten, HK/SG 2002, Danny Pang Phat und Oxide Pang Chun)
Girl from Moush (CA 1993, Gariné Torossian)
Her Sweetness Lingers (CA 1994, Shani Mootoo)
Hiso Hiso Boshi (The Whispering Star, JP 2015, Sion Sono)
History and Memory: For Akiko and Takashige (USA 1991, Rea Tajiri)
Hyper-Reality (CO 2016, Keiichi Matsuda)
In Fabric (Das blutrote Kleid, GB 2018, Peter Strickland)
Instructions for Revocering Forgotten Childhood Memories (CA 1993, Steve Reinke)
Irréversible (Irreversibel, FR 2002, Gaspar Noé)
Jaws (Der Weiße Hai, USA 1975, Steven Spielberg)
Jeder für sich und Gott gegen alle (D 1974, Werner Herzog)
Lady in the Lake (Die Dame im See, USA 1947, Robert Montgomery)
La piel que habito (Die Haut, in der ich wohne, ES 2011, Pedro Almodóvar)
Le Fabuleaux Destin d'Amélie Poulain (Die Fabelhafte Welt der Amélie, FR/D 2001, Jean-Pierre Jeunet)
L'enfant de Paris (Das Kind von Paris, FR 1913, Léonce Perret)
Le Roman d'un Mousse (FR 1914, Léonce Perret)

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Le Scaphandre et le Papillon (Schmetterling und Taucherglocke, FR/USA 2007, Julian Schnabel)
L'étrange couleur des larmes de ton corps (Der Tod weint rote Tränen, FR/BE/LUX 2013, Hélène Cattet und Bruno Forzani)
L'homme à la tête en caoutchouc (Der Mann mit dem Gummikopf, FR 1901, Georges Méliès)
Macbeth (HU 1982, Béla Tarr)
Martyrs (FR/CA 2008, Pascal Laugier)
Measures of Distance (GB 1988, Mona Hatoum)
Meeting of Two Queens (ES 1991, Cecilia Barriga)
Melancholia (DK/SE/FR/D 2011, Lars von Trier)
Memento (USA 2000, Christopher Nolan)
Men in Black (USA 1997, Barry Sonnenfeld)
Mercury Rising (Das Mercury Puzzle, USA 1998, Harold Becker)
Minority Report (USA 2002, Steven Spielberg)
Murmurs (BA 2018, Graeme Cole)
Notorious (Berüchtigt/Weißes Gift, USA 1946, Alfred Hitchcock)
Perfect Sense (DE/GB/DK/SE/IE 2011, David Mackenzie)
Persona (SE 1966, Ingmar Bergman)
Pi (USA 1998, Darren Aronofsky)
Pickpocket (FR 1959, Robert Bresson)
Precious (USA 2009, Lee Daniels)
Querelle (Querelle – Ein Pakt mit dem Teufel, D/FR 1982, Rainer Werner Fassbinder)
Rain Man (USA 1988, Barry Levinson)
Rear Window (Das Fenster zum Hof, USA 1954, Alfred Hitchcock)
Red Road (GB 2006, Andrea Arnold)
Rehearsals for Extinct Anatomies (GB 1987, Stephen und Timothy Quay)
Requiem for a Dream (USA 2000, Darren Aronofsky)
RoboCop (USA 1987, Paul Verhoeven)
Rosebery 7470 (AU 2006, Stefan Octavian Popescu)
Safe (GB/USA 1995, Todd Haynes)
Saving Private Ryan (Der Soldat James Ryan, USA 1998, Steven Spielberg)
Searching (USA 2018, Aneesh Chaganty)
Seeing is Believing (CA 1991, Shauna Beharry)
Зеркало (Der Spiegel, SU 1975, Andrei Tarkowski)
Seven Years in Tibet (Sieben Jahre in Tibet, USA 1997, Jean-Jacques Annaud)
Soundless Windchime (Stummes Windspiel, HK/CH/CN 2009, Kit Hung)
Split (USA 2016, M. Night Shyamalan)
The Blair Witch Project (Blair Witch Project, USA 1999, Daniel Myrick und Eduardo Sánchez)
The English Patient (Der Englische Patient, USA/GB 1998, Anthony Minghella)
The Flicker (USA 1965, Tony Conrad)
The Fountain (USA 2006, Darren Aronofsky)
The Great Train Robbery (Der Große Eisenbahnraub, USA 1903, Edwin S. Porter)

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

The Hurt Locker (Tödliches Kommando – The Hurt Locker, USA 2008, Kathryn Bigelow)
The Piano (Das Piano, AU/NZ/FR 1993, Jane Campion)
The Prestige (Prestige – Die Meister der Magie, GB/USA 2006, Christopher Nolan)
The Revenant (The Revenant – Der Rückkehrer, USA 2015, Alejandro González Iñárritu)
The Tingler (Schrei, wenn der Tingler kommt, USA 1959, William Castle)
The Tracey Fragments (Tracey Fragments, CA 2007, Bruce McDonald)
The Tree of Life (USA 2011, Terrence Malick)
Trouble Every Day (FR 2001, Claire Denis)
Un chien andalou (Ein andalusischer Hund, FR 1929, Luis Buñuel)
Under The Skin (GB 2013, Jonathan Glazer)
Van Helsing (USA/CZ 2004, Stephen Sommers)
Vanilla Sky (USA 2001, Cameron Crowe)
Vendredi soir (Freitag Nacht, FR 2002, Claire Denis)
Vertigo (Vertigo – Aus dem Reich der Toten, USA 1958, Alfred Hitchcock)
Victoria (D 2015, Sebastian Schipper)
Videodrome (CA/USA 1983, David Cronenberg)
Week End (Weekend, FR 1967, Jean-Luc Godard)
Zigomar, roi de Voleurs (Zigomar – Die Geheimnisse der Katakomben von Paris, FR 1911, Victorin Jasset)

Serien

Black Earth Rising (GB 2018, BBC2; Netflix, Hugo Blick)
I Love Dick (USA 2016–2017, Amazon/Prime Video, Joey Soloway und Sarah Gubbins)
Philip K. Dick's Electric Dreams (USA/GB 2017–2018, Channel 4; Amazon/Prime Video, Ronald D. Moore und Michael Dinner)
Transparent (USA 2014–2019, Amazon/Prime Video, Joey Soloway)

Online-Videos

[1]»ASMR in Movies & TV (Part 1)« von FunWithGuru; hochgeladen am 06.05.2018, https://www.youtube.com/watch?v=hO_1bXs3miA (25.01.2023)
[2]»ASMR in Movie Scenes (Unintentional)« von Movie ASMRs; hochgeladen am 20.06.2018; https://www.youtube.com/watch?v=ZprsH_-U5Gg (25.01.2023)
[3]»ASMR-Scratch and Tap« von QueenOfSerene ASMR; hochgeladen am 05.05.2012; https://www.youtube.com/watch?v=RynlsW1a-f0 (25.01.2023)
[4]»Joey Soloway on The Female Gaze | MASTER CLASS | TIFF 2016« von TIFF Talks; live übertragen am 11.09.2016; https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I (25.01.2023)

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

[5]»=}}(∼_∼){{=Steamy Dreamy SPAtenious ASMR (binaural)« von Gentle Whispering ASMR; hochgeladen am 02.02.2014; https://www.youtube.com/watch?v=3h4inWX8NtA (25.01.2023)

[6]»ASMR Trigger Therapy Ear-To-Ear/Stretching/Massaging/Counting« von Gentle Whispering ASMR; hochgeladen am 20.03.2017; https://www.youtube.com/watch?v=jqNSwv-1A9M (25.01.2023)

[7]»ASMR FULL BODY SPA EXPERIENCE | 1 Hour Of Relaxation« von Creative Calm ASMR; hochgeladen am 19.01.2021; https://www.youtube.com/watch?v=jp4Ft3vnwik (25.01.2023)

[8]»ASMR •(^.^)• Exfoliation Relaxation« von Gentle Whispering ASMR; hochgeladen am 04.09.2017; https://www.youtube.com/watch?v=_cRboXYH__M (25.01.2023)

[9]»ASMR Camera Covering, Pressing, and Touch for Tingles« von Karuna Satori ASMR; hochgeladen am 10.06.2020; https://www.youtube.com/watch?v=k-GMVsVvEBg (25.01.2023)

[10]»ASMR Painting the Camera Lens (Whispered Personal Attention)« von ASMRplanet; hochgeladen am 06.08.2019; https://www.youtube.com/watch?v=GPOQKlL9j84 (25.01.2023)

[11]»ASMR Covering up the Camera + Uncovering & Poking« von ASMR Alysaa; hochgeladen am 21.01.2019; https://www.youtube.com/watch?v=pR6gg_Geruk (25.01.2023)

[12]»ASMR Makeup on the Camera Lens (Whispered, Personal Attention)« von ASMRplanet; hochgeladen am 03.03.2020; https://www.youtube.com/watch?v=1xp4Tdgij84 (25.01.2023)

[13]»Oil Cleansing ASMR Soft Spoken Delicate and Gentle« von GentleWhispering; hochgeladen am 29.03.2021; https://www.youtube.com/watch?v=_B7_6R22L44 (25.01.2023)

[14]»Trippy ASMR – 8d, insane visuals, delay, whispering, ambience shifts« von SkepticalPickle ASMR; hochgeladen am 27.04.2022; https://www.youtube.com/watch?v=jjKR6HHbQ7M (25.01.2023).

[15]»ASMR | Intense Ear Cupping and Underwater Sounds« von Maimy ASMR; hochgeladen am 22.06.2020; https://www.youtube.com/watch?v=JbNoVXWDNxw (25.01.2023)

[16]»Top Triggers ASMR« von Gentle Whispering ASMR; hochgeladen am 17.12.2018; https://www.youtube.com/watch?v=X2VXEiQHgIk (25.01.2023)

[17]»ASMR| Visual Triggers for the BEST SLEEP of your Life« von Peace and Saraity ASMR; hochgeladen am 04.06.2019; https://www.youtube.com/watch?v=KKln2wXVlwk (25.01.2023)

[18]»ASMR [HD] Slow Light Tracking For Sleep (As Highly Requested)« von AsmrNovaStar; hochgeladen am 24.07.2013; https://www.youtube.com/watch?v=5AJGfQQDX8s (25.01.2023)

[19]»[archive] ASMR Binaural Eye Exam Role Play« von Duff The Psych; hochgeladen am 04.07.2013; https://www.youtube.com/watch?v=M4hSvDdaMK4 (25.01.2023)

[20]»Visual -asmr- Hand Relaxation with Tapping« von Frizz; hochgeladen am 14.09.2012; https://www.youtube.com/watch?v=_K07CBpXR04 (25.01.2023)

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

[21]»[VISUAL ASMR] Candle in Darkened Room, Hand Movements« von thatASMRchick; hochgeladen am 30.12.2012; https://www.youtube.com/watch?v=NlsCP7X_H2Q (25.01.2023)
[22]»ASMR | Invisible Triggers You Can Really Hear« von Gibi ASMR; hochgeladen am 03.01.2021; https://www.youtube.com/watch?v=cnI6-ioXgZc (25.01.2023)
[23]»Binaural 3D ASMR Compilation Of My Most Requested Ear to Ear Sounds, Redone For Your Relaxation« von Heather Feather ASMR; hochgeladen am 15.08.2013; https://www.youtube.com/watch?v=l_h4mi0GEAc (25.01.2023)
[24]»Blowing In Your Ears: ASMR Binaural (3D) Sound Slice Without Ear Muffs« von Heather Feather ASMR; hochgeladen am 10.11.2013; https://www.youtube.com/watch?v=Jp0g-qkvdFQ (25.01.2023)
[25]»Departure Ep. 1: Departure (or ›Space Travel Agent‹) – ASMR Sci-Fi Series« von ASMRrequests; hochgeladen am 23.02.2013; https://www.youtube.com/watch?v=0apgiZc5i-g (25.01.2023)
[26]»Departure Ep. 2: Frontiers – ASMR Sci-Fi Series« von ASMRrequests; hochgeladen am 16.01.2014; https://www.youtube.com/watch?v=YYpI8847naw (25.01.2023)
[27]»Guided Meditation for Stress & Anxiety//ASMR Mindfulness Meditation« von Ozley ASMR; hochgeladen am 21.09.2020; https://www.youtube.com/watch?v=3dYNPCUmrLs (25.01.2023)
[28]»ASMR Let me Hypnotise you~ Close Up Personal Attention« von SophieMichelle ASMR; hochgeladen am 04.01.2018; https://www.youtube.com/watch?v=v4jA9w8GiDo (25.01.2023)
[29]»ASMR Hypnosis for Total Body Muscle Relaxation« von MassageASMR; hochgeladen am 10.11.2017; https://www.youtube.com/watch?v=CJpDGaiKBGg (25.01. 2023)
[30]»ASMR back tracing with natural nails/oil massage (soft spoken)« von emvy ASMR; hochgeladen am 30.06.2020; https://www.youtube.com/watch?v=YlWb8S7ERUA (25.01.2023)
[31]»Hands« von QueenOfSerene ASMR; hochgeladen am 09.07.2012; https://www.youtube.com/watch?v=BZZ_W-hBpho (25.01.2023)
[32]»ASMR There's a Light: Playing With Things That Illuminate The Night For Your Relaxation« von Heather Feather ASMR; hochgeladen am 02.05.2013; https://www.youtube.com/watch?v=SohqeXfC0qw (25.01.2023)
[33]»(-(-(-Hands Visual Relaxation-)-)-)« von Gentle Whispering ASMR; hochgeladen am 06.03.2012; https://www.youtube.com/watch?v=breLPFUKFA4 (25.01.2023)
[34]»WARNING! This ASMR Will Get You High 5: Hamster Medical Exam« von Olivia Kissper; hochgeladen am 21.11.2019; https://www.youtube.com/watch?v=R6Z9Em_pejo&list=PLN2ibLrDMmUdu6EWE1QLlzaiHIifqm-cV&index=6 (25.01.2023)
[35]»High ASMR | Psychedelic Experience | Hypnotic Trance Visuals Tingles Trigger« von MaCita ASMR; hochgeladen am 03.01.2020; https://www.youtube.com/watch?v=34Q89QP0wf0 (25.01.2023)
[36]»WEIGHTED BLANKET FOR YOUR BRAIN | ABSTRACT ASMR SOUNDSCAPE« von cloudwave ASMR sleep sounds; hochgeladen am 19.02.2022; https://www.youtube.com/watch?v=QHQnvNJhGyc (25.01.2023)

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

[37]»ASMR BRAIN MELTING | BINAURAL SLEEP SOUNDS« von cloudwave ASMR sleep sounds; hochgeladen am 01.01.2020; https://www.youtube.com/watch?v=zplCUzzHLuk (25.01.2023)
[38]»DRIFTING INTO SLEEP | complex layered asmr with psychedelic visuals« von cloudwave ASMR sleep sounds; hochgeladen am 15.01.2020; https://www.youtube.com/watch?v=My5AOgx6Z-M (25.01.2023)
[39]»20 minutes of TV Static, Relaxing ASMR Old CRT TV Static with Sound« von Video Host mou89p43; hochgeladen am 14.04.2021; https://www.youtube.com/watch?v=q1xPniKEXSQ (25.01.2023)
[40]»TV Static Noise For Smartphone | For sleeping, studying | 8Hours« von ultra relaxation; hochgeladen am 02.03.2018; https://www.youtube.com/watch?v=ubFq-wV3Eic (25.01.2023)
[41]»1 Hour of TV Static Noise 60 Minutes HD 1080p ›TV Static Sounds Sleep Video‹« von Rainbird HD; hochgeladen am 03.12.2013; https://www.youtube.com/watch?v=O6zp9NuIioY (25.01.2023)
[42]»Old Film Static Projector (Wear headphones)« von VestigeWhispers; hochgeladen am 31.08.2012; https://www.youtube.com/watch?v=Iwmu-HDb9cI (25.01.2023)
[43]»ASMR Object Touching (Grasp, Brush, Touch)« von Karuna Satori ASMR; hochgeladen am 28.05.2020; https://www.youtube.com/watch?v=099vNl5DNAY (25.01.2023)
[44]»Personal Attention To Objects Grasping, Rubbing, Touching (w/Mia ASMR)« von ASMR Alysaa; hochgeladen am 14.07.2020; https://www.youtube.com/watch?v=7XB5BFGURfQ (25.01.2023)
[45]»ASMR Personal attention to objects (Tingles zzZ)« von Jarbrya ASMR; hochgeladen am 05.05.2020; https://www.youtube.com/watch?v=_1_Ni5lAMkQ (25.01.2023)
[46]»ASMR Soft Whispers & Gentle Attention to Objects« von FrivolousFox ASMR; hochgeladen am 29.12.2020; https://www.youtube.com/watch?v=FXRAlE16Qbw (25.01.2023)
[47]»ASMR *New Trigger* Gripping Objects (hand movements, whispering, sticky sounds)« von edafoxx ASMR; hochgeladen am 19.09.2021; https://www.youtube.com/watch?v=smF8oOYdCuw (25.01.2023)
[48]»[ASMR] Relaxing Crystal Scalp Check with Sticks, Arm & Leg Massage (Real Person, Chakras & Reiki)« von SemideCoco; hochgeladen am 04.09.2020; https://www.youtube.com/watch?v=aXCAvex72UM (25.01.2023)
[49]»ASMR grasping objects (and other visual triggers)« von Autumn ASMR; hochgeladen am 03.02.2022; https://www.youtube.com/watch?v=_HkD7xNE5k4 (25.01.2023)
[50]»ASMR Face Brushing on Myself & You« von Slight Sounds ASMR; hochgeladen am 02.02.2019; https://www.youtube.com/watch?v=9aWTkKhCyAM (25.01.2023)
[51]»Mirrored Touch • Whisper Ear-to-Ear • ASMR« von Gentle Whispering ASMR; hochgeladen am 13.11.2018; https://www.youtube.com/watch?v=ZnI7P-z_Aws (25.01.2023)
[52]»Thanatos (official video)« von Soap&Skin; hochgeladen am 13.10.2009; https://www.youtube.com/watch?v=GmJqdISO9Bk (25.01.2023)
[53]»SLEEPY VIBES ASMR • Soft Spoken • Brushing • AIR hum • Lights Meditation« von Gentle Whispering ASMR; hochgeladen am 30.05.2022; https://www.youtube.com/watch?v=jy6AFPtRDfI (25.01.2023)

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

[54]»What is Autism?« von Ponderful; hochgeladen am 22.11.2022; https://www.youtube.com/watch?v=Gk9jYX3sVuA (15.04.2023)
[55]»You're Wrong About Autistic Emotions« von Ponderful; hochgeladen am 05.04.2023; https://www.youtube.com/watch?v=Nnd74yyf4nQ (15.04.2023)

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

7. Anhang

(s. nachfolgende Seite)

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

egozentrisch ⟷ allozentrisch

Modi hapto–taktiler Ausrichtungen & Bezugnahmen

Ebenen hapto–taktiler Emergenzen:			direkte Tastsinnlichkeit haptisch/taktil »Fühlen-von« (verkörpert wahrnehmen)	mimetische Tastsinnlichkeit homöohaptisch/-taktil/-tonisch/-dynamisch/-vital/-rhythmisch … »Fühlen-wie« (verkörpert spiegeln)	interobjektiv empathische Tastsinnlichkeit enhaptisch/-taktil/-tonisch/-dynamisch/-vital/-rhythmisch … »Fühlen-als« (verkörpert in anderen Körper einfühlen)	intersubjektiv empathische Tastsinnlichkeit diahaptisch/-taktil/-tonisch/-dynamisch/-vital/-rhythmisch … »Fühlen-durch« (verkörpert durch anderen Leib fühlen)
Modi filmischer Tastsinnlichkeit als Resultat aus: werkseitiger Aisthetisierung & Narrativierung sowie rezeptionsseitiger Ausrichtung & Bezugnahme	Reizgemisch / filmophan	Dispositiv / technisch-materiell / Filmraum / diegetisch	Den Film als physikalisches Reizgemisch direkt auf mich wirkend wahrnehmen in Form von: **- filmophane Haptik** (glatte oder texturierte Flächen; reduziertes Hören) **- filmophane Taktilität** (thermozeptive; intermittierende [als hypnotisch-bannende]; exzessive [als *dehold* produzierende]; nozizeptive; vibrotaktile; viszerale; vitale [Infraschall])	Filmophane Qualitäten spiegeln in Form von: **- haptisch filmophane Mimesis** *(homöoexpansiv; homöotextural u. a.)* **- ~~haptisch~~ filmophane Mimesis** *(homöokinetisch; homöometamorph u. a.)* **- taktil filmophane Mimesis** *(homöothermisch; homöopond u. a.)* **- rhythmisch filmophane Mimesis** *(homöorhythmisch; homöovital)*	Filmophane Qualitäten als subjektähnlich tasthandelnd auffassen und mitfühlen: **- filmophane Enhaptik** (Sonderfall [›Identifikation mit dem Aggressor‹; medialisierte Selbstsorge])	/
			Den Filmkörper als direkt auf mich wirkend wahrnehmen in Form von: **- Filmkörper-Haptik** (voluminöse; flächige; lineare) [Haptisierung durch direkte, metonymische und indirekte Verweise auf Filmkörper] **- Filmkörper-Taktilität** (thermozeptive; intermittierende; exzessive; nozizeptive; vibrotaktile; viszerale)	Filmkörper-Qualitäten spiegeln in Form von: **- haptische Filmkörper-Mimesis** *(homöotextural; homöodividuell u. a.)* **- ~~haptische~~ Filmkörper-Mimesis** *(homöokinetisch; homövital u. a.)* **- taktile Filmkörper-Mimesis** *(homöotaktil; homöofrakt u. a.)* **- rhythmische Filmkörper-Mimesis** *(homöorhythmisch; homöovital)*	Mich in den Filmkörper einfühlen in Form von: **- Filmkörper-Entaktilität** (Bezug: sichtbare Technik) **- re-enaktive Filmkörper-Enhaptik** (Bezug: Verursacher*innen von Berührungs- und Bearbeitungsspuren)	Durch den Filmleib fühlen (verkörpertes Wahrnehmen des diegetischen Raums und seiner Elemente im Modus des »Ich-als-Andere*r«) in Form von: **- Filmleib-Diahaptik** **- Filmleib-Diataktilität** **- Filmleib-Diatonie** **- Filmleib-Diadynamik** **- Filmleib-Diavitalität** **- Filmleib-Diarhythmizität** → gebeugt durch den Grad der (In-)Kongruenz meines Wahrnehmungsinteresses mit dem des filmleiblichen Wahrnehmungshandelns: **homohaptisch–heterohaptisch**
		Dispositiv / technisch-materiell / Filmraum / diegetisch	Den filmischen Raum u. diegetische Körper als direkt auf mich wirkend wahrnehmen in Form von: **- diegetische Raumhaptik** **- diegetische Volumenhaptik** **- diegetische Flächenhaptik** **- diegetische Linienhaptik** **- diegetische Raumtaktilität** **- diegetische Volumentaktilität** **- diegetische Flächentaktilität** **- diegetische Bewegungs-Protaktilität/Bewegungs-~~Haptik~~**	Den filmischen Raum u. diegetische Körper spiegeln in Form von: **- haptische Raum-Mimesis** *(homöomorph; homöoexpansiv u. a.)* **- ~~haptische~~ Raum-Mimesis** *(homöokinetisch; homöovital u. a.)* **- taktile Raum-Mimesis** *(homöorestriktiv; homöothermisch u. a.)* **- haptische Objekt-/Figurenkörper-Mimesis** *(homöotextural; homöopond u. a.)* **- ~~haptische~~ Objekt-/Figurenkörper-Mimesis** *(homöokinetisch; homöovital u. a.)* **- taktile Objekt-/Figurenkörper-Mimesis** *(homöothermisch)* **- Rhythmus-Mimesis** *(homöorhythmisch; homöovital)* **- haptische Flächen-Mimesis** *(homöotextural; homöoviskos/-fluid u. a.)* **- taktile Flächen-Mimesis** *(homöothermisch)* **- haptische Linien-Mimesis** *(homöodynamisch; homöovital)*	Mich in diegetische Körper einfühlen in Form von: **- Figurenkörper-Enhaptik** **- Figurenkörper-Entaktilität** **- Figurenkörper-Entonie** **- Figurenkörper-Endynamik** **- Figurenkörper-Envitalität** **- Figurenkörper-Enrhythmizität** **- Objekt-Enhaptik** **- Objekt-Entaktilität** **- Objekt-Entonie** **- Objekt-Endynamik** **- Objekt-Envitalität** **- Objekt-Enrhythmizität** **- re-enaktive Enhaptik**	Durch diegetische Leiber fühlen (verkörpertes Wahrnehmen des diegetischen Raums und seiner Elemente im Modus des »Ich-als-Andere*r«) in Form von: **- Figurenleib-Diahaptik** **- Figurenleib-Diataktilität** **- Figurenleib-Diatonie** **- Figurenleib-Diadynamik** **- Figurenleib-Diavitalität** **- Figurenleib-Diarhythmizität** → gebeugt durch den Grad der (In-)Kongruenz meines Wahrnehmungsinteresses mit dem des figurenleiblichen Wahrnehmungshandelns: **homohaptisch–heterohaptisch**

Modi hapto–taktiler Aisthetisierungen & Narrativierungen

Entitäten als tastbar/fühlbar vermitteln
Körper als expressiv
Objektivierende Haptisierungen/Taktilisierungen
⟷
Entitäten als tastend/fühlend vermitteln
Körper als perzeptiv
Subjektivierende Haptisierungen/Taktilisierungen

Tabelle »Modi filmischer Tastsinnlichkeit« (Quelle: Eigene Darstellung)

https://doi.org/10.14361/9783839472828 https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access - (cc) BY

Sonja Kirschall ist wissenschaftliche Mitarbeiterin der Sozialforschungsstelle der Technischen Universität Dortmund und forscht dort zu medialisierten Affiliationsprozessen und Gestaltungsanforderungen sozial verbindender Medien bei depressiver Symptomatik. Sie lehrte Medienwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum und studierte Medienwissenschaft und Anglistik in Bochum und Leeds.

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

https://doi.org/10.14361/9783839471289 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -