

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 Lageira⁸⁹ 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*.

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 stimulierten »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.

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 zurück (vgl. ebd., 170).⁹⁵ Andererseits übernimmt Benjamin von Riegel 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 *taktile* 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 Riegel.

Noch am deutlichsten von Riegel 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-Augen‹, 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 Riegel 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 Konzeptionen des Haptischen und Optischen vergleichbar sind. Namentlich nennt Benjamin selbst im Kunstwerk-Aufsatz Riegel 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-

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 tastlich 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.

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 daïdistischen 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 Filmrezension 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).

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 Taktiles (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 Schnitts¹⁰² 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 Immanenz¹⁰⁴ 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 könnte, 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 ἄπτειν) 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 tactics 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

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).

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 taktilen 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 Telefon 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 Krapfinger 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).

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

Taktilität ist für McLuhan daher nicht (nur) das haptische Erfühlen und Erstasten 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 Dingen¹⁰⁸ 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 Taktiles, 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 multifacetiert 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 handhabbar 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).

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 Bombardements¹¹¹ 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 selbstdurchsetzenden 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 Taktilem 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 Iglos 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).

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 Riegls erklärt Deleuze über das ägyptische Basrelief als Beispiel für ein haptisch wahrnehmendes 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 Riegls, »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 Riegls 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-

schlossene Einheit[en]«, erscheinen, die »dem Zufall, der Veränderung, der Deformation und dem Zerfall entzogen« (ebd.; Herv. i. Orig.) seien. Damit werde das ägyptische Bas-relief 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 Werte¹¹⁵, 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 Raum erfahrung 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.

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-taktilem 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 nicht-repräsentativen 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 nachhaltet:

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-Ak-
tivität, horizontal-schwarz-Trägheit ... (LS 64).

Lässt sich dem optisch-taktilem 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 gewaltsa-
men, 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 verbreiter kultureller Rassismus wider. Riegl's 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«, zu gunsten einer Anerkennung von früher, ungegenständlicher und/oder nicht-weißer Kunst als dezipierter ästhetischer Entscheidung abzuschaffen. Dennoch ist eine solche sicherlich zu großen

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's Auffassung der Affekte und Perzepte als das Subjekt übersteigende und von ihm unabhängige Kräfte¹¹⁸ 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's 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).

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 Binariäten 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 Riegl's 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 Raum¹²⁰ 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 Nebeneinander setzen 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.

Cézanne etwa plastische Wirkungen erzeugt, indem er kleine Striche verschiedener Farben mit verschiedenen Helligkeitswerten nebeneinander setzt – 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 multifacetiert 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.

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 »Taktile-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.

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 ›begehbar‹ 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 bourgeois 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 *Cinéthique* geäußert hatten; vgl. hierzu näher Kap. 3.3.

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 Handlungssachsen 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

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 Mode¹²⁸ nicht herstellen können und waren auf Außendrehs angewiesen sowie darauf, den profilmischen Raum durch Techniken wie etwa Raucheffekte im Hintergrund (die dazu beitragen, 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, hältlos 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.

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 Filme¹²⁹, 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, beührbar 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 Fluchten 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).

schließen¹³⁰ 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.

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 ›taktik‹ 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 Rieglsche 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 ›taktile‹ 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 profilmische¹³³ 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 Rieglschen 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.

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-

mittelbarkeit zwischen Filmemacher*in¹³⁴, Filmkörper und Zuschauer*in ins Zentrum stellt: Film als Medium ist einzigartig darin, direkte existenzielle Erfahrung, die normalerweise an *ein* verkörperte 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 ausdrückt¹³⁵ (vgl. AE 8f.).

Hier tauchen nun das erste Mal die Begriffe »haptic« und »tactile« in ihrer Argumentation auf. Sobchack charakterisiert unser verkörperte 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 Wahrnehmungskontextes präsentiere. Wenn nun auch der Filmkörper aus mehr als der konkret situierten und intentionalem 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 direktonalen 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.).

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 tatsinnlicher 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 tatsinnliche 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 *synesthesia*. 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 Blinden¹³⁷ 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).

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 eingehägt, 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 Filmmaterials 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.

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 zählen; 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 ertöpfertes 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.

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-

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. Gera-de 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*ihr eigene Körpererfahrung reflexiv zurückwendet, da das Objekt *onscreen*, auf das sich das Erfahrungsbegehr (sensual desire) eigentlich richtet, eben nicht vollständig erfährlbar 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 Erfahrungsbegehrrens und die Frage ihrer Oszillation wird in Kap. 4.4 noch ausführlicher zurückzukommen sein.

145 Diesen Terminus entwickelt Sobchack aus den Begriffen »cinema«, »synesthesia« und »coesthesia« (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 Missemfindungen, 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

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 erschwerete 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 anschau), 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 Entstehungssituation¹⁴⁷ 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 wendenden ›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.

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

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 verdammten könne, kommentiert und kritisiert schon Vivian Sobchack in *The Address of the Eye* (vgl. ebd., 30f.). Vgl. hierzu ebenfalls die Ausführungen zu Thomas Morsch's Ansatz in Kap. 3.2.

gefílmter 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 Riegls¹⁵² um seine Beschreibungs-kategorien 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://texture-matters.univie.ac.at/about-texture-matters/> (30.01.2023), geleitet von Antonia Lant und Clemens Gruber. Vgl. auch Kap. 3.1 dieser Arbeit.

¹⁵² Kap. 3.1 dieser Arbeit enthält eine detaillierte Erklärung zu den Begriffen bei Riegls, 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 Dauermeninos, 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 konfigierende 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-

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 Physischität 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.).

›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 ist¹⁵⁷ – 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«).

Fühlt man jedoch nach, welche tastsinnlichen Wirkungen nun konkret von den verschiedenen Räumen und Raumelementen in Lants ›haptischen 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. Taktilem, 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.

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 Riegls Darstellung, 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 Riegls bereits angelegtes Potenzial weiterführen, allerdings mit jeweils leicht anderen Fokuspunkten. Dieses Potenzial bei Riegls 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.