

die durch die hochaufgelösten, farblich gesättigten Detailaufnahmen von Blütenblättern, Ölen und Destillaten erzeugt werden, den Protagonisten Grenouille als vor allem nahsinnlich hypersensibel wahrnehmendes Subjekt.

4.2 Strategien der Vertastsinnlichung von ASMR-Videos

Im Folgenden stelle ich einige der zur Vertastsinnlichung von ASMR-Videos genutzten Strategien vor und zeige auf, welche Anregungen für die Analyse auch von Spielfilmen sich aus einer solchen Betrachtung ergeben können. Da, wie in Kapitel 1 beschrieben, die ASMR-Community bestehende Trigger beständig diskursiv reflektiert und die Erfindung, Testung und Popularisierung neuer Trigger vorantreibt, hat diese Inventarisierung keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern ist als Dokumentation eines vorläufigen ästhetischen Zustands aktueller ASMR-Videos zu verstehen. Auch gibt es Überschneidungen in den Wirkungsweisen und den eingesetzten ästhetischen Mitteln der einzelnen Strategien, sodass die hier vorgenommene Aufzählung mit heuristischen Trennungen arbeitet, die als idealtypische verstanden werden müssen.

4.2.1 Ummanteln, Eintauchen: Umhüllungen und Submersionen

Americans are discovering new passions for skin-diving and the wraparound space of small cars, thanks to the indomitable tactile promptings of the TV image [...]

– McLuhan (UM 316)

Wraparound Spaces

Viele ASMR-Videos sind von einer Lust an der Erzeugung von Umschließungen und Umhüllungen gekennzeichnet, wie sie McLuhan schon in den 1960er Jahren als Hintergrund einer neuen amerikanischen Vorliebe für Kleinwagen und das Tauchen in engstehenden Tauchanzügen vermutet und auf die taktile Wirkung des Fernsehens zurückführt. Die Erschaffung audiovisueller »wraparound spaces« ist eine zentrale Strategie der Taktilisierung in und von ASMR-Videos. Dies betrifft zunächst die Organisation des filmischen Raums und die Mise-en-scène: Aufgrund der Tatsache, dass die meisten der Videos in dem auf YouTube verbreiteten First-Person-Vlog-Stil²⁶ aufgenommen werden, bei dem wir die ASMRtists meist allein²⁷ in ihren Privaträumen sehen und sie in Nahaufnahme mit direkter Kameraadressierung agieren, ist das Umfeld, in dem unsere Kopräsenz mit ihnen narrativiert wird, in den meisten Fällen ein persönliches, häusliches und Geborgenheit vermittelndes. In vielen der Role-Play-Videos werden auch Backdrops benutzt,

26 Nach Hanna Surma beerben YouTube-Vlogs damit ästhetisch die aus dem Reality- und Makeover-Fernsehen bekannte, Privatheit und Authentizität erzeugende Form des *Confessionals* (vgl. Dies. 2007, 231ff.).

27 Gelegentlich kommt auch eine zweite Person vor, an der manuelle Behandlungen, etwa Schönheitsbehandlungen oder Massagen, durchgeführt werden.

die zum Rollenspiel passende Szenerien zeigen; dies können über Greenscreen eingefügte digitale Bilder, etwa Innenansichten eines Spas, sein;²⁸ oft werden aber auch einfach Tücher oder Decken aufgehängt, was den zusätzlichen Vorteil einer Dämpfung des Raumhalls bietet.²⁹ Zusätzlich bemühen sich viele ASMRtists um eine insgesamt angenehme, beruhigende Raumatmosphäre; die gesehenen Einrichtungselemente haben oft gedämpfte, warme Farben und die Beleuchtung ist Low Key. Das Geräusch des Anzündens von Streichhölzern ist ein eigener akustischer Trigger, weswegen sehr oft Kerzen zur Beleuchtung genutzt und narrativ eingebunden werden, etwa Duftkerzen in »Aromatherapy Role Plays«. Aber nicht nur der gesehene Raum wirkt wie eine Schutzhülle, in der der*die Rezipient*in mit dem*der ASMRtist*in »allein ist«; auch die Kamera, die in den Rollenspielen sowie in vielen der non-fiktionalen Triggervideos (Trigger Compilations, Sounds-Videos und Visual ASMR-Videos)³⁰ für den Rezipient*innenkörper steht, an dem stellvertretend gehandelt wird, um dessen körperliche Präsenz im Raum des Videos zu suggerieren, wird oft mit den zum Objektiv geführten Händen sichtbar eingerahmt, mit Federn, Tüchern, Watte- oder Wärmepads teilweise oder vorübergehend sogar ganz abgedeckt.³¹ In vielen ASMR-Videos werden das Objektiv oder davor angebrachte Glasscheiben sukzessive mit deckenden Substanzen bestrichen, oder es werden Gläser von unten gefilmt, in die langsam viskose Flüssigkeiten wie etwa Öl eingefüllt werden.³² In Rollenspiel-Videos, die den Besuch der Rezipient*innen in Schlaflaboren erzählen, sowie in »Caring Friend Role Plays«, bei denen es zentral um den Trigger der »close personal attention«³³ geht, wird oft erzählt und gezeigt, wie unser »Körper« – vertreten entweder nur durch die Kamera oder durch zusätzliche Attrappen wie künstliche

-
- 28 S. z. B. Video [7] »ASMR FULL BODY SPA EXPERIENCE | 1 Hour Of Relaxation« (25.01.2023) von Creative Calm ASMR sowie viele andere Videos dieses Kanals.
- 29 S. z. B. Video [8] »ASMR ·(^.^)· Exfoliation Relaxation« von Gentle Whispering ASMR (25.01.2023) sowie viele andere Videos dieses Kanals.
- 30 Eine vorläufige Übersicht über ASMR-Videoarten gebe ich in Kirschall 2013.
- 31 S. z. B. die Videos [9] »ASMR Camera Covering, Pressing, and Touch for Tingles« von Karuna Satori ASMR, [10] »ASMR Painting the Camera Lens (Whispered Personal Attention)« von ASMRplanet oder [11] »ASMR Covering up the Camera + Uncovering & Poking« von ASMR Alysaa (alle 25.01.2023).
- 32 S. z. B. die Videos [12] »ASMR Makeup on the Camera Lens (Whispered, Personal Attention)« von ASMRplanet und [13] »Oil Cleansing ASMR Soft Spoken Delicate and Gentle« von Gentle Whispering ASMR (beide 25.01.2023; Effekt bspw. bei [13] ab TC 18:42).
- 33 Das Erleben oder Beobachten von aufmerksamer persönlicher Zuwendung scheint eine Art grundlegender Trigger zu sein, der in Umfragen zu effektiven Triggern zusammen mit Flüstern und »Soft Speaking« am häufigsten genannt wird. Nicht nur das Erleben von auf »mich« gerichteter Zuwendung sowie das unbeteiligte Beobachten einer anderen Person, die z. B. frisiert oder geschminkt wird, kann dabei als Trigger wirken. Auch kann sich die Zuwendung auf Gegenstände beziehen, etwa wenn jemand beobachtet wird, der*die sich konzentriert einer kleinteiligen und aufwendigen Tätigkeit zuwendet, die nur langsam, aber kontinuierlich voranschreitet sowie oft eher banal, hobbymäßig oder zumindest nicht dringlich erscheint, wie etwa das Sortieren von Briefmarken oder das Bemalen von Miniaturen. Die »loving, tender attention« (so ein *experiencer* im *Steady-Health-Forum*), die auf die Gegenstände gerichtet wird, und vor allem die Geräusche, die durch die umsichtige Behandlung des jeweiligen Gegenstandes erzeugt werden, sind dabei von zentraler Bedeutung. Der »menschliche Faktor« der Zuwendung kann dabei offenbar auch bei ASMR-induzierenden Bewegtbildern und Animationen imaginiert werden, in denen gar keine Menschen vor-

Gliedmaßen, die in den Kader hineinreichend platziert werden – gebettet und zugedeckt wird; eine oft zu findende Videobenennung ist »Tucking you in«.

Die Räume, die in und durch ASMR-Videos erzeugt werden, sind auch deshalb dezidiert »wraparound spaces«, weil sie den*die Zuschauer*in als innerhalb dieser Räume kopräsent mit dem*der Videomacher*in verorten, indem sie den Raum hinter der Kamera bzw. hinter »uns« mit einbeziehen. Neben den wiederholten Griffen hinter die Kamera, um bspw. die Haarsträhnen einer an der Kamera angebrachten Perücke teilweise in den Kader zu ziehen und zu kämmen, sowie den mündlich detailliert beschriebenen »Berührungen« und »Behandlungen«, die der*die ASMRtist*in vorgeblich an unserem Körper vollzieht, ist auch die akustische Erschaffung eines überzeugend dreidimensionalen Klangraums für die meisten der Videos, insbesondere die Role-Play-Videos, zentral. Um dies zu erreichen, bemühen sich die meisten ASMRtists um die Anschaffung eines binauralen Mikrofons oder erreichen eine ähnlich dreidimensionale Aufnahme durch einen Aufbau von zwei Mikrofonen mit Kugelcharakteristik im Abstand von etwa 17 bis 20 cm voneinander (entsprechend dem durchschnittlichen menschlichen Ohrabstand), zwischen denen oft noch ein Trennobjekt platziert wird, um Abschattungen des Schalls hervorzurufen, wie sie beim Hören durch den menschlichen Kopf entstehen. Noch aufwendigere Setups benutzen einen Kunstkopf mit in den Ohren eingebauten Mikrofonen, der durch nachgebildete Ohrmuscheln aus Silikon auch deren Abschattungen simuliert. Ziel ist es, dem*der Zuhörer*in eine möglichst genaue Lokalisation der Schallquelle im Raum zu ermöglichen, was den Eindruck der Anwesenheit des*der ASMRtist*in befördert: »When they are using a binaural microphone and whisper from one ear to the other, I really feel like they're in the room with me as opposed to videos which just use one audio channel«³⁴.

Die in der Community als »Panning« oder »Ear-to-Ear« bezeichnete abwechselnde Reizung von rechtem und linkem Ohr ist dabei besonders wichtig für die Raumerzeugung, da interaurale Laufzeit- und Pegeldifferenzen die Schallereignisse besonders gut rechts-/links-lokalisierbar machen, während eine Lokalisation in der Medianebene, also eine Bestimmung des Tons als von unten, oben, vorn oder hinten kommend, ungleich schwieriger ist (vgl. Kleinemeier 2017, 4). Neben der Präsenzbeglaubigung des*der ASMRtist*in kann eine genaue akustische Lokalisierbarkeit der Schallquellen in ASMR-Videos auch zu den oben bereits erwähnten Bemühungen um Absicherung der Rezipient*innen beitragen. Ebenso wie die Rezeptoren der Körperhaut können die Ohren, anders als die Augen, vor einem plötzlichen, bedrohlichen oder schmerzhaften Reiz nicht reflexartig verschlossen werden – Martin Seel nennt das Ohr »das passivste der Sinnesorgane« (Ders. 2003[2000], 149);³⁵ gut hörbare Verortungen und langsame und nachvoll-

kommen; vgl. die Studie von Marcus Nystrand über »Synthetic Triggers« von 2018: <https://asmruniversity.com/2018/05/23/marcus-nystrand-asmr-synthetic-trigger-research-results/> (25.01.2023).

34 Zitat von Redditor princealice, https://www.reddit.com/r/asmr/comments/1l7y9j/meta_what_exactly_do_you_enjoy_about/ (25.01.2023).

35 Hören ist somit noch eindrücklicher als Sehen immer schon nachträglich; wir müssen vom Schall immer schon getroffen sein, damit überhaupt ein Hörerlebnis stattfindet. Das Sehen hat diesbezüglich zumindest phänomenologisch einen etwas anderen Stellenwert, da wir die Augen schließen, uns ausrichten und uns auf visuelle Elemente im Horizont unserer Wahrnehmung (vgl. hierzu Kap. 4.3) oft einstellen können, bevor wir uns ihnen gänzlich zuwenden. Dies wirft die Frage auf,

ziehbare Annäherungsbewegungen tönender Objekte können hier eine Kontrolliertheit und Sicherheit der Erfahrung suggerieren.

Laut-Hüllen

Hier deutet sich bereits an, dass Umschließungen und Umhüllungen gerade in ASMR-Videos auch sehr stark über die akustische Ebene hergestellt werden. Viele Videos beinhalten z. B. »layered sounds«, also das Übereinanderlagern mehrerer Tonspuren, für die oft Kratz-, Raschel- und Knackgeräusche, aber auch das sogenannte »Inaudible Whispering« (inhaltlich unverständliches, sehr schwaches Flüstern) gerne verwendet werden. Manche *experiencer* berichten auch davon, mehrere Tabs ihres Browsers mit verschiedenen ASMR-Videos gleichzeitig zu öffnen, um diese akustische Wirkung selbst zu generieren, die als ein Ummantelt-Sein von Soundflächen beschrieben werden kann.³⁶ Insgesamt fällt auf, dass ASMRtists für die Rezipient*innen über Sprache und Geräusche oft Gegebenheiten produzieren, die denjenigen gleichen, die der Psychoanalytiker Didier Anzieu als verantwortlich für die Bildung einer »Laut-Hülle« (Ders. 1996[1985], 207–226) beschrieben hat. Die Laut-Hülle bildet sich in Anzieus Verständnis parallel zum »Haut-Ich«, nur eben auf Basis von akustischen statt taktilen Eindrücken. Das Konzept des Haut-Ichs entwickelt Anzieu in seiner gleichnamigen Monografie von 1985 vor dem Hintergrund des Gedankens Freuds, dass

[d]as Ich [...] in letzter Instanz von den körperlichen Empfindungen abgeleitet [ist], vor allem von denen, die von der Oberfläche des Körpers herrühren. Es kann also als eine seelische Projektion der Oberfläche des Körpers betrachtet werden (Freud, zit. n. Benthien 2001[1999], 22).

Anzieu, für den »die Haut gleichzeitig eine organische und eine imaginäre originäre Gegebenheit« ist, eine »Schutzvorrichtung unserer Individualität sowie erstes Instrument und Ort des Austauschs mit dem Anderen« (Ders. 1996[1985], 13), bezeichnet das Haut-Ich als »phantasmatische Wirklichkeit« (ebd., 14) und definiert es als

ein Bild, mit dessen Hilfe das Ich des Kindes während früher Entwicklungsphasen – ausgehend von seiner Erfahrung der Körperoberfläche – eine Vorstellung von sich selbst entwickelt als Ich, das die psychischen Inhalte enthält [...] Das Haut-Ich beruht auf den verschiedenen Funktionen der Haut (ebd., 60).

ob man dennoch auch fürs Hören allein so etwas wie haptisches, sich aktiv auf ein Schallereignis ausrichtendes Hören und taktilen, sich passiv hingebendes Hören unterscheiden kann oder sollte. M. E. ist dies durchaus für Anstrengungen des selektiven Hörens möglich, sodass etwa die Konzentration auf eine einzelne Stimme im Stimmengewirr des berühmten Partyeffekt-Beispiels bzw. das akustische Abtasten einer sonischen Fläche auf einzelne Gestalten hin als haptische Hörhaltung bezeichnet werden kann. Diese hängt immer auch stark davon ab, wie lange mir akustische Objekte so gegeben sind, dass ich mich aktiv hinhörend auf sie ausrichten kann. Ich komme auf die Frage spezifisch akustischer Haptik und Taktilität in Kap. 4.3 und 4.4 zurück.

36 »It feels like I'm in a giant bubble of noise and there's like, a busy city outside but I can't hear it xD« (Kommentar von User Clive HQ unter dem Video [14] »Trippy ASMR – 8d, insane visuals, delay, whispering, ambience shifts« der ASMRtistin SkepticalPickle ASMR (25.01.2023).

Hier unterscheidet Anzieu basal die drei Funktionen enthalten, abgrenzen und kommunizieren, spezifischer die neun Funktionen des Haltens, des Enthaltens, des Reizschutzes, der Individuation, der Intersensorialität, der Grundlage der sexuellen Erregung, der libidinösen Wiederaufladung, der Eintragung von Spuren und der Selbstzerstörung. In Anzieus Verständnis sind viele psychopathologische Befunde im Erwachsenenalter, vor allem bestimmte Ängste, auf Defizite in der Art und Weise zurückzuführen, wie genau eine frühkindliche Erfahrbarkeit der eigenen Haut gegeben, ausgestaltet und infolgedessen psychisch besetzbar gewesen ist. Während ihn hier also vor allem interessiert, wie der Säugling von der Pflegeperson berührt, getragen, gehalten, gestreichelt oder gewaschen wird, ist es in Bezug auf das analog entworfene Konzept der Laut-Hülle bestimmend, in welcher akustischen Umgebung sich das Kind befindet. Hier benennt er vor allem zwei Funktionen der akustischen Reize als zentral: Einerseits bilde sich auf der akustischen Erfahrung aufbauend eine Vorstellung vom Selbst als »vor-individueller, psychischer Höhle«. Dies geschehe nicht zuletzt dadurch, dass mit der Eigenproduktion von Lauten und Geräuschen oft respiratorische Empfindungen verknüpft seien, »die dem Selbst das Gefühl eines sich leerenden und füllenden Hohlraums vermittel[n]« (ebd., 207). Andererseits seien die den eigenen Körper von außen anerkennenden und bestätigenden reaktiven Töne und Geräusche³⁷ der Mutter oder anderer Bezugspersonen immens wichtig, die Anzieu als »Bad von Worten« (ebd., 217) oder »Bad von Lauten« (ebd., 219; 221) bezeichnet. Diese übten die Funktion eines »akustischen Spiegel[s]« (ebd., 208) aus und gäben dem Kind eine »auditiv-phonische Haut« (ebd.). Aus beiden Richtungen, von innen wie von außen, entsteht so eine Lauthülle, die als »Vorbild für das Haut-Ich und für seine zwei Seiten« fungiert (ebd., 219).

Während für mich das Konzept des Haut-Ichs als psychogenetisches Erklärungsmodell psychischer Erkrankungen weniger interessant ist, erscheinen Anzieus Beschreibungen des Zusammenspiels von akustischen Reizen, der Erfahrung des Umhüllt-Seins und der taktilen Fühlbarkeit der eigenen Körpergrenze dennoch treffend für die Funktionsweise und Rezeptionseffekte vieler der hier betrachteten Videos. Diejenigen ASMR-Videos, in denen die Kamera stellvertretend für den*die vermeintlich anwesende*n Rezipient*in steht und von dem*der ASMRtist*in per direkter Kameraadressierung »umsorgt wird«, stellen in ähnlicher Weise akustisch-tastsinnliche Hüllen für die Rezipient*innen her: Einerseits enthalten die Videos sehr häufig Handlungsanweisungen, in denen die Rezipient*innen zur Konzentration auf die Geräusche und die Empfindung des eigenen Atems bei der Ausführung bestimmter Atemtechniken animiert werden, die die ASMRtists meist vormachen, sodass man als Rezipient*in diese oft schon unwillkürlich mit ausführt; es geht also um die Empfindung der eigenen sensitiven Hülle »von innen«. Andererseits reifiziert der*die ASMRtist*in die suggerierte körperliche Präsenz des*der Rezipient*in »von außen« – mit anderen Worten, *haptilisiert* den Körper

37 Im Gegensatz zu Tönen weisen Geräusche unregelmäßige, nicht-periodisch verlaufende Schwingungen auf und haben keine bestimmbare Tonhöhe. Der Unterschied lässt sich auch durch die Kategorien der Stimmhaftigkeit und Stimmlosigkeit nachvollziehen, die die Phonetik u. a. zur Unterscheidung von Sprechern und Flüstern nutzt. Ersteres lässt u. a. die Stimmklappen und den Kehlkopf vibrieren und produziert Töne; Letzteres formt den Luftstrom erst durch Mund- und Lippenbewegungen zu Phonemen und erzeugt Geräusche.

des*der Rezipient*in – indem sie ihn*sie in einem Bad aus Worten, Geräuschen und Tönen positioniert.

Die Suggestion von Kopräsenz geschieht dabei auf der semantischen Ebene vor allem über meist eher generische Beschreibungen des vermeintlich anwesenden Rezipient*innenkörpers (»your hair is so beautiful«; »your skin is so soft« etc.) sowie über deiktische Verweise: An der Ausdrucksweise der ASMRtists fällt auf, dass neben den Personalpronomen »I« und »you« besonders oft zeitliche Angaben wie »(right) now«, »just« (im Sinne von »gerade eben«) oder »in a bit« sowie Ortsangaben wie »(right) here«, »there«, »to your left/right«, »here behind you« usw. vorkommen. Nach Karl Bühler (1978[1934]) sind all diese Begriffe als Zeigwörter oder deiktische Sprachzeichen zu verstehen, genauer als »Sendermarken«, »Augenblicksmarken« und »Ortsmarken«, mithilfe derer sich ein*e Sprecher*in innerhalb des »Koordinatensystems der subjektiven Orientierung« positioniert, ausgehend von der *Hier-Jetzt-Ich-Origo*, also dem Nullpunkt dieses Bezugssystems (ebd., 102ff.). Bühler verweist darauf, dass man zwar in der eigenen Position befangen ist und bleibt, die gedankliche Hineinversetzung in die Position eines Anderen und die entsprechende Übersetzung der Zeigwörter aber den meisten Menschen leichtfällt. Als Beispiel nennt er einen Kommandanten, der, mit dem Gesicht zu einer Gruppe von Turnern gekehrt, die Richtungskommandos ohne Probleme aus deren Perspektive heraus formulieren kann. Ähnliches ist bei binaural aufgenommenen ASMR-Videos zu beobachten: Die ASMRtists achten meist genau darauf, welches Mikrofon in der späteren Rezeption welchem Ohr des*der Zuschauer*in entsprechen wird und kommentieren bei Annäherung an eins der beiden Mikrofone, welcher Seite des*der Zuschauer*in sie sich gerade näherten. Bei dem Verweis auf Gegenstände im Raum und bei den zeitlichen Positionierungen werden die deiktischen Zeichen in der Art einer »demonstratio ad oculos« in einem gemeinsamen Wahrnehmungsraum (ebd., 125) eingesetzt, als teile der*die Zuschauer*in die Hier-Jetzt-Position des*der ASMRtist*in. Dieses Sprachhandeln erzeugt also einen Raum der empfundenen Kopräsenz.³⁸ Die wiederholten Verweise der ASMRtists auf unseren vermeintlich vor ihnen sitzenden Körper wirken so als ein unsere Präsenz herstellender und anerkennender Laut-Spiegel; unser Körper wird als für sie und durch sie berührbar, als haptisches Objekt produziert.

Ear Cupping

Noch eindrücklicher um die akustische Erzeugung von Hüllen und Umhüllungen geht es bei vielen der eher faktual angelegten »Sounds Videos« oder »Trigger Compilations«. Ein sehr populärer akustischer Trigger ist das »Ear Cupping«, bei dem ASMRtists die Silikon-Ohren ihrer binauralen Mikrofone³⁹ mit den Händen oder mit diversen einhül-

38 In der Terminologie Bühlers wird hier eine »Deixis am Phantasma« durchgeführt. Für die Anwendbarkeit seiner Beschreibungen auch auf Medienprodukte spricht, dass Bühler selbst Reiseberichte und Romane als Beispiele anführt sowie Parallelen zwischen der Erzähl- und Montagetechnik des »modernen Kinos« und der »sprunghaften« Art und Weise sieht, wie man sich gedanklich durch imaginierte Räume bewegen könne (ebd., 135) – auch wenn der als geteilt empfundene Raum bei ASMR-Videos für viele *experiencer* eine präsentische körperliche Erlebnisqualität hat, für die die Rede von Phantasmen und Imaginationen als zu schwach erscheint.

39 Zwei oft verwendete Modelle sind das 3Dio Binaural Mic und der Binaural Enthusiasts B1-E Dummy Head. Bei Ersterem liegen die beiden Mikrofone unter Silikonohren, die durch einen Steg in

lenden Materialien wie Plastikbechern, Folien oder Schwämmen umschließen und etwas Druck ausüben, was ein sehr tieffrequentes Dröhnen erzeugt, das oft das Gefühl vermittelt, man befände sich unter Wasser; nicht umsonst betiteln ASMRtists Ear-Cupping-Videos oft zusätzlich mit »Underwater Sounds«. ⁴⁰ Der »Slime Trend«, der sich etwa 2018 in sozialen Medien entwickelte, bei dem der von der Firma Mattel in den 1980er Jahren auf den Markt gebrachte Spielschleim von Instagram- und YouTube-Nutzer*innen wiederentdeckt wurde, führte in der ASMR-Community außerdem zu einer besonderen Art akustisch einhüllender Videos, bei denen *Slime* direkt über den Korb des Mikrofons – meist eines hochempfindlichen Kondensatormikrofons – gestülpt und dann darüber gezogen wird. Die entstehenden Geräusche beschreibt die ASMRtistin Maria (Gentle Whispering) geradezu lyrisch als »ripples of water travelling under the ice«. ⁴¹ Durch die akustische Verortung des*der Rezipient*in »unter Wasser«, oder entsprechend Marias Assoziation sogar zusätzlich unter einer Eisdecke, erzeugen diese Videos eine akustische Immersion, die ganz buchstäblich als ein Eintauchen konzipiert ist.

Neben dem Ear Cupping und dem Verwenden von Slime hat auch der Trigger des »Mic Squishing« oder »Mic Squeezing« starke Verbreitung gefunden, bei dem durch manuelle Umschließung und Druckausübung auf den Schaumstoff-Popschutz von Mikrofonen ebenfalls tieffrequente Töne erzeugt werden, die oft wie Drone Sounds über mehrere Sekunden gehalten und dabei nur leicht variiert werden. Das Material des Popschutzes, der mit tausenden kleinen Luftbläschen durchzogene Schaumstoff, erzeugt beim Zusammengedrückt-Werden zusätzlich ein feines, helles, wellenartiges Rieselgeräusch, ähnlich wie von einem Regenstab, was an die Geräusche erinnert, die im Meer durch die Bewegung des Sandes auf dem Meeresboden durch den Wellengang erzeugt werden und unter Wasser hörbar sind.

Akustische Umhüllungen in MARTYRS

Um zu zeigen, inwiefern die Beschäftigung mit solchen an ASMR-Videos beobachtbaren Strategien der Erzeugung taktil wirksamer akustischer Umhüllungen und Submersionen eine Sensibilität in der Analyse generieren kann, die auch für bestimmte Spielfilme ⁴² fruchtbar erscheint, eignet sich an dieser Stelle ein Sprung zu dem Film MARTYRS

der Mitte in einem Abstand angeordnet sind, der dem durchschnittlichen Abstand menschlicher Ohren entsprechen soll. Zweites ist ein Kunstkopfsatz. Während das 3Dio nur die Laufzeitdifferenz und die Schallabschattung der Ohrmuscheln nachahmen kann, zeichnen Kunstkopfmikrofone auch die Schallabschattung des Kopfes mit auf und versprechen dadurch ein noch überzeugenderes dreidimensionales Tonergebnis. Binaurales Soundrecording wird auch als KopfhörersterEOFonie bezeichnet, weil es eine Art der SterEOFonie darstellt, die dezidiert zur Rezeption qua Kopfhörer entwickelt wurde, um das Problem der Im-Kopf-Lokalisation zu lösen, das bei der Rezeption gewöhnlicher (Lautsprecher-)SterEOFonie über Kopfhörer auftritt, da die genannten Abschattungssignale fehlen. Die LautsprechersterEOFonie hat gegenüber der KopfhörersterEOFonie den Nachteil, dass sich der*die Zuhörer*in zur überzeugenden Raumklangwahrnehmung exakt im Sweet Spot an der Spitze des Stereodreiecks befinden muss.

40 S. z. B. Video [15] »ASMR | Intense Ear Cupping and Underwater Sounds« von Maimy ASMR (25.01.2023).

41 S. Video [16] »Top Triggers ASMR« (25.01.2023; Zitat bei TC 2:58).

42 Seit etwa Mitte der 1990er Jahre entstehen in diversen Genres verstärkt nicht nur Filme, in denen die Haut der Protagonist*innen ein zentrales Thema darstellt und als sichtbare Hülle der Person

(FR/CA 2008, Pascal Laugier [unzensurierte Version]). Der Film, der zum Missfallen seines Regisseurs (vgl. Foster 2012) aufgrund der Brutalität der Darstellung oft in das von James Quandt so benannte Kino des *New French Extremity*⁴³ eingeordnet wird, erzählt die Geschichte von Lucie und Anna, die, wie wir im Vorspann erfahren, als Kinder in einem Waisenhaus aufeinandertreffen und eine enge Freundschaft schließen; in der filmischen Gegenwart, in der die beiden bereits junge Frauen sind, wird auch eine erotische Liebesbeziehung zwischen ihnen angedeutet. Lucie (als Kind gespielt von Jessie Pham) ist zum Zeitpunkt ihrer Aufnahme ins Waisenhaus stark traumatisiert; über Sequenzen in Found-Footage-Ästhetik, die durch einen Super-8-Look Archivmaterial des Heims suggerieren, wird erzählt, dass sie Opfer von Entführung, längerer Freiheitsberaubung und Folter durch unbekannte Täter*innen geworden ist, durch einen glücklichen Zufall aber fliehen konnte. Seitdem leidet sie an Wahnvorstellungen, in denen sie von einer offensichtlich ebenfalls gefolterten, verstümmelten Frau mit einem Rasiermesser angegriffen wird. Während dieser Halluzinationen verletzt sich Lucie regelmäßig selbst, was Anna (als Kind gespielt von Erika Scott) immer wieder zu verhindern versucht.

Die Handlung in der filmischen Gegenwart, im Sommer 1983, beginnt damit, dass Lucie (Mylène Jampanoi) über ein Bild in der Zeitung ihre damaligen Entführer*innen wiedererkennt; es handelt sich um ein Ehepaar mit mittlerweile zwei Kindern, das in einer bürgerlichen Vorstadtidylle lebt. Lucie spürt den Wohnsitz auf und erschießt die ge-

zum Austragungsort von Selbstbefragungen und Subjektivierungsdramen der Figuren wird – wie z. B. in *THE ENGLISH PATIENT* (USA/GB 1998, Anthony Minghella), *MEMENTO* (USA 2000, Christopher Nolan), *VANILLA SKY* (USA 2001, Cameron Crowe) bzw. *ABRE LOS OJOS* (ES/FR/IT 1997, Alejandro Amenábar), *LA PIEL QUE HABITO* (ES 2011, Pedro Almodóvar), *ALEXANDRE AJAS MANIAC* (USA/FR 2012, Franck Khalfoun), *UNDER THE SKIN* (GB 2013, Jonathan Glazer) oder *EX MACHINA* (GB 2015, Alex Garland) – sondern es tauchen darüber hinaus vermehrt Filme auf, die die Haut als größtes Organ des sensorischen Weltbezugs perspektivieren, als von innen fühlbares und nach außen sensibles, für die Subjektivierungsprozesse der Figuren zentrales Wahrnehmungsmedium. Filme wie *THE PIANO* (AU/NZ/FR 1993, Jane Campion), *SAFE* (GB/USA 1995, Todd Haynes), *FIGHT CLUB* (USA 1999, David Fincher), *PI*, *REQUIEM FOR A DREAM*, *THE FOUNTAIN* und *BLACK SWAN* (USA 1998, 2000, 2006 und 2010, alle Darren Aronofsky), *BLINDNESS* (BR/CA/JP 2008, Fernando Meirelles), *AMER* (FR/BE 2009, Hélène Cattet und Bruno Forzani) oder *PERFECT SENSE* (DE/GB/DK/SE/IE 2011, David Mackenzie) arbeiten verstärkt daran, Figuren nicht nur an ihrer Oberfläche zu markieren und zu typisieren, sondern auf eindruckliche Weise als verkörpert zu charakterisieren und Wandlungen ihrer Subjektivität qua ihrer sensorischen Eingebundenheit sowohl in sich ändernde Umstände als auch in sich ändernde körperliche Verfassungen und Empfindungen zu narrativieren. Ich beschreibe dies in Kirschall 2016 unter dem Begriff der »Sensomorphose«.

- 43 Quandt (2004, o. S.): »[T]he New French Extremity, this recent tendency to the willfully transgressive by directors like François Ozon, Gaspar Noé, Catherine Breillat, Philippe Grandrieux [...] a cinema suddenly determined to break every taboo, to wade in rivers of viscera and spumes of sperm, to fill each frame with flesh, nubile or gnarled, and subject it to all manner of penetration, mutilation, and defilement. Images and subjects once the provenance of splatter films, exploitation flicks, and porn – gang rapes, bashings and slashings and blindings, hard-ons and vulvas, cannibalism, sadomasochism and incest, fucking and fisting, sluices of cum and gore – proliferate in the high-art environs of a national cinema whose provocations have historically been formal, political, or philosophical (Godard, Clouzot, Debord) or, at their most immoderate (Franju, Buñuel, Walerian Borowczyk, Andrzej Żuławski), at least assimilable as emanations of an artistic movement (Surrealism mostly)«.

samte Familie. Danach ruft sie verzweifelt Anna (Morjana Alaoui) an, die daraufhin ebenfalls zu dem Haus fährt und beginnt, mit Lucie die Leichen zu beseitigen. Lucie hat allerdings erneut Halluzinationen und tötet sich schließlich selbst. Anna entdeckt eine geheime Bunkeranlage unterhalb des Wohnhauses, in der sie auf eine gefangene, offensichtlich ebenfalls gefolterte Frau trifft, die sie notdürftig zu verarzten versucht. Plötzlich tauchen mehrere schwarz gekleidete, bewaffnete Personen auf, die die Verletzte erschießen und Anna gefangen nehmen. Sie entpuppen sich als Mitglieder einer fanatischen Geheimorganisation, bestehend aus offenbar finanziell sehr gut situierten und einflussreichen Personen, die seit mehr als 15 Jahren eine Reihe menschenverachtender Experimente durchführen, bei denen sie Menschen dauerhaft einsperren und systematisch foltern. Ziel ist, wie die namenlos bleibende Anführerin des Bundes (Catherine Bégin), die nur mit »Mademoiselle« angesprochen wird, Anna zu Beginn ihrer Gefangenschaft erklärt, Märtyrerinnen zu erschaffen, die sich von gewöhnlichen Opfern dadurch unterscheiden, dass sie sich, nachdem sie eine Reihe von Bewusstseinszuständen durchlaufen hätten, der Folter nicht mehr verweigerten, den Schmerz akzeptierten, alles erdenkliche Leiden überstünden und schließlich »transzendierten«, sich also »völlig verwandelten« – die Formulierung »se transfigure« im französischen Originalton (TC 01:03:30) evoziert die Verklärung Christi, bei der Jesus nach dem Zeugnis der Evangelien dreien seiner Jünger durch strahlend weißes Licht verklärt erschien. Mademoiselle zeigt Anna mehrere historische Fotografien von Frauen im Todeskampf mit nach oben verdrehten Augen; ihrer Meinung nach befanden sich diese zum Zeitpunkt des Fotos im Zustand der »transfiguration«. Sie beendet das Gespräch mit der Bemerkung, ihre bisherigen Versuche deuteten darauf hin, dass sich besonders junge Frauen zur Verwandlung im Märtyrertod eigneten. Die Gefahr, die über der Situation hängt und die auf der Tonebene durch einen dumpf dröhnenden und merkwürdig unregelmäßigen Herzschlag markiert ist, der sich während Mademoiselles Rede steigert, sowie durch gespenstischen Sakralgesang, der während der Präsentation der Fotografien in eine Soundcollage menschlicher Schreie übergeht (TC 01:04:33), wird damit auf der Dialogebene bestätigt; es wird klar, dass Anna ihr nächstes Versuchsobjekt sein wird. Sie wird betäubt und erwacht angekettet in einem Verlies der Bunkeranlage.

Die folgende halbe Stunde (ab TC 01:05:30), die gleichzeitig das letzte Drittel des Films darstellt, ist für den*die Zuschauer*in schwer erträglich. Gerahmt von Auf- und Abblenden aus bzw. zu Schwarz, die das Gefühl von Zeitverlust vermitteln sowie Annas wiederholtes Abgleiten in Phasen der Bewusstlosigkeit nachahmen, beobachten wir episodenhaft Annas Gefangenschaft und ihren offenbar mehrwöchigen Leidensweg. Anfangs ist ein periodisches maschinelles Wummern zu hören, das von einem Belüftungssystem oder Stromgenerator stammen könnte und das parallel zu Annas wachsender Panik anzuschwellen scheint und wieder abebbt, sobald Annas verzweifelte Versuche, ihre Ketten aus der Wand zu reißen, von ihrer körperlichen Erschöpfung beendet werden. Es gibt keinerlei Musik, sodass wir die hallige Stille des Bunkers mitempfinden, die darin überlaut erscheinenden Geräusche der Ketten hören sowie das kreischende Herabfallen, Aufschlagen und Einrasten der stählernen Leiter, die anzeigt, dass jemand auf dem Weg zu ihr nach unten ist. »[M]ethodisch, systematisch und eiskalt«, wie Mademoiselle Anna das Vorgehen zur Erschaffung einer Märtyrerin erklärt hatte, wird Anna täglich zwangs-ernährt und immer wieder brutal zusammengeschlagen. Wie in der perversen Aufrecht-

erhaltung einer weiblich-mütterlichen Rollenerwartung werden das Füttern sowie die basalen Hygienepraktiken durch die Frau des folternden Paares erledigt, während der Mann für die systematischen Schläge »zuständig« ist, die Annas Gesicht zunehmend entstellen. Ihre Nase wird mehrfach gebrochen und offenbar wird immer wieder auf die bereits blauschwarzen Schwellungen und Hämatome geschlagen; ihre Augen sind bald fast völlig zugeschwollen und ihre Lippen aufgeplatzt. Auch das Ernähren und Waschen werden hektisch und brutal ausgeführt. Schnell, rücksichtslos und geradezu maschinell abfertigend stopft die Frau Anna einen widerlich anmutenden grünen Brei in den Mund; sie schneidet ihr die Haare ab, indem sie sie fast ausreißt und man jede Sekunde eine Verletzung von Annas Gesicht durch die Schere erwartet, und sie wäscht sie mit kaltem Wasser, indem sie sie mit dem Schwamm praktisch schlägt und sie fast erfrieren lässt. Die einzige zärtliche Art von Berührung kommt perfiderweise vor, als der Folterer der bewusstlosen Anna in einer Einstellung über den mittlerweile kurz geschorenen Kopf streichelt (TC 01:17:17), nur um ihr dann einen brutalen Kniestoß ins Gesicht zu versetzen.

Weder die Frau noch der Mann sprechen ein Wort mit Anna; zudem werden ihre Gesichter vom Kader oft abgeschnitten, befinden sich in schlecht ausgeleuchteten Ecken des Raumes oder sie werden von hinten gefilmt – narrativ und technisch-ästhetisch erscheinen sie jeglicher zwischenmenschlichen Kommunikation entzogen. Die einzigen Laute des menschlichen Stimmapparats, die noch zu hören sind, sind Annas Schluchzen und Wimmern, ihr schwerer Atem, ihr ersticktes Keuchen, Röcheln, Husten und Würgen, wenn sie geschlagen oder gefüttert wird. Beide Peiniger*innen zeigen keinerlei Emotion und reagieren auf keine der kommunikativen, akustischen oder gestischen Zeichen Annas. Wenn, wie Didier Anzieu zur Psychogenese des Haut-Ichs schreibt, »[e]in Ich zu sein bedeutet, die Fähigkeit in sich zu spüren, Signale auszusenden, die von anderen wahrgenommen werden« (Ders. 1996[1985], 87), wird deutlich, dass diese Kommunikationsverweigerung bedeutend mit zu den Foltermethoden gehört, durch die Anna zur Selbstaufgabe gebracht werden soll. Überhaupt scheint sich hier eine Entwicklung abzuspielen, die in Anlehnung an Anzieu als eine kontinuierliche Zerstörung des Haut-Ichs beschrieben werden kann, indem diejenigen taktilen Erfahrungen, die das Haut-Ich frühkindlich ausgebildet haben, Anna in invertierter und perversierter Form aufgezungen werden. So wird ihr durch die ständige Unterkühlung und die kalten Wäuschen die »Wärmehülle«⁴⁴ (ebd., 227f.) genommen; das Festhalten von Annas Körper durch den Mann, das immer nur dazu dient, sie aufzurichten, um ihr direkt den nächsten Schlag zu versetzen, wirkt wie eine Annullierung der durch das frühkindlich erfahrene *holding* gebildeten Stützfunktion des Haut-Ichs (vgl. ebd., 131). Das Abrasieren der Haare und die zunehmende Entstellung Annas bedeuten eine Auflösung der Individuationsfunktion (vgl. ebd., 137); die Verweigerung jeglicher Rezeptivität gegenüber ihren kommunikativen Zeichen sowie das Unterlassen jeglichen akustischen Feedbacks zerstören die

44 Die Wärmehülle kann als eine auf Basis von »richtig temperierten Kontakterlebnissen« gebildete, imaginäre Schutzhülle verstanden werden, die die Grenzen des Körper-Ichs den Grenzen des realen Körpers annähert und ausreichende narzisstische Sicherheit für einen Austausch mit Anderen ohne drohenden Selbstverlust gibt (vgl. ebd., 228).

Lauthülle, zumindest ihre von außen her gebildete Schicht. Die akustische Konzentration auf die Atmo und auf Annas Atem, ihr Stöhnen, Röcheln und Husten haptilisiert ihren Körper für uns gleichzeitig auf eine absolut präsente, verlebendige Art und Weise, die sie noch sensibler erscheinen lässt und ihr Leiden noch eindrücklicher transportiert.

Nach etwa zwei Dritteln⁴⁵ der Erzählzeit ihrer Folter ändert sich plötzlich die Atmosphäre. Ist vorher auf jegliche Musik verzichtet worden, erklingt jetzt eine melancholische Klaviermusik⁴⁶ in Moll, während wir die an der Wand lehrende, weinende Anna in der Nahaufnahme betrachten (TC 01:18:28). Nach einer Abblende sehen wir sie mit der nächsten Aufblende auf dem Stuhl in der Mitte des Raumes sitzen; die Musik wechselt in einen weichen Dur-Akkord und hat nun eher nostalgischen Charakter. Gleichzeitig sehen wir, wie Anna leise und unverständlich flüsternd mit sich selbst spricht, ihren geschundenen Körper vor und zurück wiegt und beginnt, sich selbst an Kopf und Schultern zu berühren. Die Kamera ist ebenfalls in Bewegung geraten; sie ist nun deutlicher als *handheld camera* zu erkennen und bewegt sich um Anna herum, schwankt dabei leicht, nähert sich an, zieht sich wieder leicht zurück, nähert sich wieder an, filmt Annas Nacken, als wolle sie den Impuls evozieren, ihr die Hand auf die ausgemergelten Schultern zu legen. Anna streichelt sich über Kopf, Gesicht und Hals; sie dreht dabei die Handflächen nach außen und berührt sich mit ihren Handrücken, wie um die haptische Dimension zu minimieren und weniger Feedback darüber zu erhalten, dass eine Selbstberührung vorliegt. Man kann an dieser Stelle vermuten, dass sie eine Berührung durch Lucie imaginiert.

In der nächsten Einstellung (TC 01:19:42) sehen wir Annas Gesicht in Großaufnahme mit verklärtem, abwesendem Blick, während im Voice-Over ein geflüstertes Gespräch zwischen ihr und Lucie zu hören ist. Ob dies eine imaginierte Kommunikation oder die Erinnerung an ein reales Gespräch ist, bleibt unklar. Sie sprechen darüber, wie man mit Angst umgeht, und kommen zu dem Schluss, dass es am besten sei, sich einfach gehen zu lassen. Paradoxerweise wird hier Annas beginnende Transformation zur Märtyrerin, die eigentlich in einer Ablösung der Psyche vom geschundenen Körper bestehen soll, also an eine Re-Taktisierung Annas gekoppelt: Sie verschafft sich selbst tröstende, tak-

45 Hier ist zu beachten, dass ich mich auf die unzensierte Version mit einer Laufzeit von 99 min. beziehe. Bei zensierten Versionen des Films wurden nicht nur Szenen gekürzt oder ganz entfernt, sondern zudem Teile der Tonebene geändert und einige der hier beschriebenen Effekte entfernt. Bei der unzensierten Version wiederholt die zeitästhetische Struktur von Annas Leidensweg hin zu ihrer ›Verwandlung‹ zum gehäuteten ›Muskelkörper‹ im Kleinen diejenige des Films im Ganzen, der ebenfalls nach zwei Dritteln der Spielzeit, mit Annas Verschleppung in den Bunker, eine einschneidende stilistische Verwandlung vollzieht. Kappesser (2012) schreibt: »Es gibt jedoch einen besonders bezeichnenden Bruch der Dramaturgie [...], zusätzlich getragen durch die visuelle Gestaltung des Films. Das ist der Zeitpunkt, an dem Anna den Keller des Hauses von Lucies getöteten Peinigern betritt« (ebd., 84); damit »verändert sich [...] die visuelle Ebene in *Martyrs*; die Raum- und Lichtgestaltung sowie die Kameraführung. Die Räume in kühler Edelstahloptik werden durch langsame, sehr ruhige und geradlinige Fahrten erkundet. Die Perspektiven sind dabei vorwiegend statisch und der Symmetrie des Raumes angepasst« (ebd., 88). Es werden Assoziationen an die Drittel-Regel in der Fotografie aufgerufen, die, genau wie die im Bunker Galerie-ähnlich angebrachten Fotos der Gefolterten, eine Ästhetisierung von Gewalt, Verstümmelung und Schmerz nahelegen.

46 Es handelt sich um das Stück *My Neighborhood* von Goldmund.

til angenehme Berührungen, die, ebenso wie das vorangegangene Hin- und Herwiegen ihres Körpers⁴⁷ und die Selbstumarmung als Versuch erscheinen, die Verletzungen des Haut-Ichs durch eine Re-Sensibilisierung für taktile, propriozeptive und kinästhetische Empfindungen auszugleichen. Das Flüstern mit sich selbst, oder das Wiederherstellen der Lauthülle, übt auf den* die Zuschauer*in einen Sog des angestrengten Hinhörens aus und stellt den Eindruck einer mit Anna geteilten Intimität her. Ihre Haut und ihr mittlerweile durch ihr eigenes Blut rot gefärbtes Oberteil sind die einzigen warmen Farben im Raum und scheinen durch die zunächst schlaglichtartig von oben kommende, dann von unten ihr in der Großaufnahme gefilmtes Gesicht anstrahlende Beleuchtung selbst Wärme abstrahlen; die Lichtreflexe auf der Haut machen jede Pore erkennbar.

Die folgende Fütterszene wirkt weniger brutal als die vorangegangenen; die getragene Pianomusik ist weiter zu hören und dämpft das metallische Klappern des Bestecks ab. Auch scheint Annas Aufgabe jeglicher Gegenwehr ihre Folterin nun zu weicheren Bewegungen und einem etwas milderem Umgang mit ihr zu bringen. Nach einer weiteren, diesmal mit der Klaviermusik untermalten Prügelszene wird Annas fortschreitende psychische Transzendenz im Sinne ihrer Peiniger*innen durch eine Einstellung vermittelt, in der sie, sichtbar schwer misshandelt auf dem Boden liegend, plötzlich Lucie hört, die ihr wiederholt »T'a plus peur, Anna!« [Du hast keine Angst mehr, Anna!] zuflüstert (TC 01:21:57). Zugleich endet mit dieser Einstellung die musikalische Untermalung, was Lucies Flüstern zusätzliche Präsenz und Eindringlichkeit verleiht. In der nächsten Einstellung sehen wir die Frau den Keller betreten; Anna sitzt mit vollkommen zugeschwollenem Gesicht und schwer atmend mit dem Rücken am Stuhl angelehnt auf dem Boden. Die Frau kniet sich neben sie und fasst sie am Kinn, um Annas Gesicht zu ihr zu drehen und die Wunden zu begutachten. Plötzlich greift Anna nach ihrer Hand, hält sie fest und drückt sie sichtbar, wie um, durch die zugeschwellenen Augen praktisch blind, über die Berührung einen Kontakt zur Außenwelt herzustellen. Zum ersten Mal hören wir die Frau nun sprechen; während sie Annas Hand hält und mit der anderen Hand ihre Wange streichelt, sagt sie mit sanfter Stimme:

Ça va aller, Anna. Ça va aller. C'est presque finit la souffrance. Il y a encore une étape. Une dernière. Ça va aller. Tu n'auras plus à te défendre de rien. C'est bon. [In der deutschen Synchronfassung: Das wird schon, Anna, das wird schon. Du hast es bald geschafft. Es fehlt nur noch *ein* Schritt. Ein letzter. Und alles wird gut. Du brauchst dich dann gegen nichts mehr zu wehren. Ist ja gut, Anna.] (TC 01:22:46).

Während sie spricht, nähert sich die Kamera Annas Gesicht und ein maschinell klingendes Pfeifen setzt ein, das graduell bedrohlich anschwillt, während die Kamera langsam an Annas Gesicht vorbeischnellt und den Blick auf eine Doppelschwingtür mit Oberlichtern freigibt, die bislang in keiner Einstellung zu sehen war. Es mischen sich weitere bedrohlich kreischende, anschwellende Töne hinzu, dann geht in dem Raum plötzlich das Licht an und die Tür zu dem, wie jetzt deutlich wird, OP-Saal, wird aufgerissen. Der

47 Die Jaktationen legen nahe, dass sich bei Anna Symptome eines beginnenden Hospitalismus bzw. Deprivationssyndroms einstellen.

Mann, gekleidet in OP-Kittel und Maske und gefilmt aus der Untersicht sowie mit starken Chiaroscuro-Effekten beleuchtet, tritt ein, packt Anna und schleppt sie in den OP, wo er sie in eine frei schwingbare Stahlkonstruktion einspannt. Wir hören das Zuschnappen der Haltevorrichtungen an ihrem Kopf, ihren Armen und Beinen; zusätzlich ist nun ein periodisch an- und abschwellendes Wummern wie von einem Aggregat zu hören, ein unnachgiebiger, maschineller Herzschlag. Auf Knopfdruck dreht sich die Stahlkonstruktion, die fast an ein Laufrad erinnert, Anna aber komplett immobilisiert, mit lautem, mechanischem Knarren um die eigene Achse, sodass Annas Gesicht zu Boden zeigt. Der Mann nimmt eine Schere vom Bestecktablett und beginnt, Anna das blutdurchtränkte Hemd vom Körper zu schneiden. Dann zieht er Handschuhe an, greift nach einer chirurgischen Schere, und das Unvorstellbare, was zuvor visuell präfiguriert wurde, findet statt.

Die Kamera ist in einer untersichtigen, seitlichen Nahaufnahme, als kauerten wir an der Kopfseite neben dem Stahlgestell, auf Annas Gesicht gerichtet, während das zuvor unterschwellig vorhandene Dröhnen nun immer lauter wird und die Geräusche des Schneidens⁴⁸ immer mehr einzuhüllen scheint. Es entsteht ein akustischer Eindruck, als befände man sich unter Wasser und höre von dort aus ein startendes Flugzeug (TC 01:24:48-01:25:02). Wir sehen, wie Anna sich unter dem unvorstellbaren Schmerz aufbäumt; sie schnappt nach Luft, wobei ihre wundverkrusteten Mundwinkel aufreißen. Plötzlich springt die Einstellung in eine Großaufnahme ihres Gesichts; gleichzeitig wird abrupt das bislang stetig gesteigerte Dröhnen abgedämpft und wir hören überlaut, aber dennoch dumpf, als befände sich eine Wasserschicht zwischen unserem Ohr und der Schallquelle, Annas zitternden Atem. Das Sounddesign hat hier den Effekt, uns auf einer logischen Ebene nahezulegen, das verfremdete, wie von weit entfernt kommende Stöhnen als Dissoziation Annas von ihrem Körper zu lesen, während wir es gleichzeitig mit einer akustischen Umhüllung zu tun haben, die uns völlig *in* ihren Körper verlagert, uns radikal *im Inneren ihres Körpers* verortet. Man kommt nicht umhin, an die Soundkulissee eines Fötus im Mutterleib zu denken; eine Assoziation, die am Ende des Films durch die Einbettung Annas in einen mit einer Art Nährmedium gefüllten Geltank, um sie noch etwas am Leben zu erhalten, erneut aufgerufen werden wird und sich mit dem an mehreren Stellen des Films aufgeworfenen Thema der dys-/funktionalen Mutterschaft verbindet.⁴⁹ Auf die akustische Umhüllung in der Enthütungsszene folgt in der nächsten

48 Scherengeräusche sind übrigens für viele in der ASMR-Community ein eigener Trigger und werden gerne in den »ASMR Hair Salon Role Plays« eingesetzt; in den Kommentaren werden die leicht surrenden Geräusche des Schneidens oft mit dem beruhigenden Schnurren einer Katze verglichen. In der hier beschriebenen Szene trägt diese Qualität der Geräusche durch den Kontrast zur unfassbaren Brutalität der Handlung mit zur Schockwirkung bei.

49 Das »Archivmaterial« vom Anfang enthält die Bemerkung eines Betreuers, dass sich Anna Lucie gegenüber wie eine Mutter verhalte. Zu ihrer eigenen Mutter hat Anna offenbar eine schwierige Beziehung, was an ihrer Kindheit im Heim, aber auch an einem durch Vorwürfe und Missverständnisse (sowie die Homophobie der Mutter) geprägten Telefonat deutlich wird. Außerdem wird Mutterschaft dadurch aufgerufen, dass die Frau, von der Lucie als Kind gefoltert wurde, mittlerweile selbst Mutter ist und verwundet Anna darum bittet, einen Krankenwagen für ihre Kinder zu rufen, während Lucie sich, nachdem sie auf sie geschossen hat, über sie beugt, ihr das Gesicht streichelt und schluchzend fragt, warum sie ihr das angetan habe, so als frage sie nach dem Unterschied zwischen sich und den Kindern ihrer Peinigerin. Auch der narrativierte Glaube der Geheimorganisati-

Einstellung die kurze Ansicht einer visuellen, indem die von einem großen weißen Laken umhüllte, in einem Rollstuhl zusammengesackte Gestalt Annas ins Bild gefahren wird. Der Mann kettet sie mit den Handgelenken in einem weiteren Gestell fest, entfernt den Rollstuhl und nimmt ihr das Laken ab, sodass Annas gehäuteter, derart doppelt entblößter Körper in eine Haltung der knienden Kreuzigung gezwungen wird. Er richtet eine große weiße Lichtquelle auf sie. Die Tonebene ist ebenfalls nackt und kalt; jegliche nicht-diegetische Soundgestaltung ist verstummt, was in Kontrast zur vorangegangenen Szene den Eindruck erzeugt, jeglicher ästhetisierende Mantel sei nun abgeworfen und der Ton sei, wie Robert Fischer es ausdrückt, »die Charakteristik von Wirklichkeit« (Ders. 1991, 104). Es sind nur noch die Geräusche der geradezu pflichtbewusst wirkenden Geschäftigkeit des Mannes an Gestell und Lampe zu hören, was Hannah Arendts Ausdruck der »Banalität des Bösen« heraufbeschwört.⁵⁰

Susanne Kappesser (2012) liest die Häutungssequenz in *MARTYRS* vor dem Hintergrund des Haraway'schen Cyborg-Begriffs sowie des darauf zurückgreifenden Postsexualitätsdiskurses und spricht dem Bild der gehäuteten Anna zu, die Erzeugung eines postsexuellen Körpers zu ermöglichen, der konventionell binäre Denkfiguren des Geschlechtlichen transzendiere. Gründe für diese Lesart sieht sie dabei in der Tatsache, dass der Film die weiblichen Folteropfer nicht visuell sexualisiere oder erotisiere sowie von keiner sexuellen Gewalt erzähle; stattdessen verunmögliche gerade die Selbstverletzung Lucies jegliche erotische Aufladbarkeit ihres Körpers. Unter Rückgriff auf Jean Clam sieht sie im Verlauf des Films ein *Fading* und letztlches Auslöschen von Sexualität, wodurch »die Utopie einer völlig entsexualisierten Welt« (ebd., 84) entstehe:

Der Körper Annas steht hier schließlich endgültig für die Erfüllung aller postsexuellen Körpervisionen und erinnert damit an die Körperutopie eines Cyborg, den von Donna J. Haraway entworfenen, ultimativen postsexuellen Körper (ebd.).

Postsexuelle Körper seien weder männlich noch weiblich lesbar; sie seien posthumane Körper, für deren Subjektivität Yvonne Volkart den »Verlust androzentrischer Subjektivität und phallischer Vertikalität« festhalte sowie die »Hinwendung zu einer horizontalen, fließenden, schlafähnlichen Passivität« (Volkart, zit. n. ebd., 90), welche Kappesser gerade hier als besonders machtvoll erscheint, da Anna, am Ende des Films hautlos als entgrenztes Informationsmedium in dem Geltank liegend, durch ihre Häutung jegliche Marker von *race*, *class* und *gender* abgelegt habe (vgl. ebd., 91); der derart geschichtslose, zeitlose, entmarkierte Körper Annas ermöglicht in Kappessers Verständnis ein »postsexuelles Universum«, das »[a]bgetrennt von Zeit und Raum« (ebd., 89) ist.

Eine Analyse, die, wie oben vorgenommen, auf die Rolle der Evokation des Taktilen fokussiert, stellt eine solche Ausdeutung des Films als Heldinnenerzählung der trans-

on an die größere Eignung von Frauen, zu Märtyrerinnen zu werden und sich selbst zu übersteigen, kann durchaus in einem Sinnzusammenhang mit dem Ertragen größter Schmerzen für die Geburt eines Kindes gesehen werden.

50 In einer der letzten Szenen des Films, in der die gehäutete Anna Mademoiselle ihre Visionen ins Ohr flüstert, evoziert die Farbkombination, die durch deren schwarzen Turban, ihre weiße Gesichtshaut und Annas blutrotes Fleisch entsteht, in dem gegebenen narrativen Kontext zudem Assoziationen zur Flagggestaltung des Nationalsozialismus.

zendentale Ermächtigung allerdings infrage. Die Entsexualisierung, in der Kappesser das Substrat der postsexuellen »Überschreitung normativer Geschlechterstereotypen« (ebd., 86) sieht, bedeutet in meinem Erleben keineswegs auch eine Entvergeschlechtlichung (und genauso wenig eine Entrassifizierung und Entklassifizierung), so sehr das spätere Bild von Anna im Geltank auch als Visualisierung von Beschreibungen posthumaner Subjekte erscheinen mag. Vielmehr wird vor und in der Häutungssequenz über die technisch-ästhetischen Mittel, und hier vor allem die akustischen, eine Re-Vergeschlechtlichung hergestellt, die die vordergründige Transzendenzerzählung als Unterton begleitet, wodurch unter deren Epidermis ein vernichtender gesellschaftskritischer Zynismus pochen kann.

Denn die Re-Somatisierung und Re-Taktilisierung Annas direkt vor der Häutung evoziert die lange Diskursgeschichte der Verweiblichung über die Zuschreibung vor allem passiv-taktiler Weltbezüge, die, wie in Kapitel 2.2 ausgeführt, ebenso zur Rassifizierung und Klassifizierung instrumentalisiert worden ist. Damit werden, kurz bevor ihre Körperhülle zerstört wird, um Anna für ihre Peiniger*innen endgültig zu nutzbarem »Menschenmaterial« zu machen, erneut die Hierarchien reifiziert, die sich bereits durch den gesamten Plot gezogen haben: Die Geheimorganisation besteht aus einer homogen *weißen*, reichen Elite, die in heteronormativen Paarungen per Mercedes und Chauffeur anreisen, während das lesbische Pärchen Anna und Lucie mit Morjana Alaoui und Mylène Jampanoï von Schauspielerinnen gespielt wird, die marokkanische bzw. chinesische Wurzeln haben. Weder Anna noch Lucie können auf stabile familiäre oder ökonomische Ressourcen zurückgreifen.⁵¹ Eine Erzählung der beginnenden Transzendenz Annas gerade über eine Re-Taktilisierung und damit über die Wiederholung einer Geschichte sensorischer Fremdzuschreibungen zur Herstellung eines unterlegenen Status ist gleichzeitig in all seinem Zynismus eine kluge Kritik an ebenjener Geschichte, wie es das Drama des Entreisens gerade dieser als rettend narrativierten taktilen Hülle auch für die Zuschauer*innen somatisch ins Unerträgliche steigert.

Die Geschichte taktiler Vergeschlechtlichung wird durch die Häutung, die Anna schließlich auch nicht selbst im Sinne einer sich verwandelnden Metamorphose vornimmt, sondern die ihr angetan wird,⁵² nun keinesfalls ausgelöscht; vielmehr ist

51 Eventuell ist es auch kein Zufall, dass die Geschichte im Jahr 1983 spielt und damit in genau dem Jahr, in dem sich in Frankreich die wirtschaftsliberale Wende Bahn bricht, die großflächige Privatisierungen staatlicher Unternehmen und zunehmende Ausrichtung auf Gewinnmaximierung, die neoliberale Radikalisierung der Mont Pèlerin Society und ihres Elitendiskurses, eine Erleichterung von Kündigungen und Schwächung der Gewerkschaften sowie die Entstehung eines neuen Typus von Manager hervorbringt (vgl. Chasoglou 2019, 150ff.).

52 Claudia Benthien hat literarisch nachvollzogen, dass die Erzählbarkeit der Häutung als selbstbestimmte, selbstverfügte, optimierende Metamorphose nur für männliche Subjektivierungsprozesse gegeben zu sein scheint, während das Bild einer durch Häutung hervorgebrachten Verwandlung bei weiblichen Figuren und Autorinnen nie unproblematisch und nie rein positiv konnotiert ist, sondern immer krisenhaft, quälend und uneindeutig bleibt (vgl. Dies. 2001[1999], 94ff.). Der Film ist hier doppelt zynisch: Erstens erzählt er vordergründig eine transzendente Transformation Annas, die ihr allerdings von einer Elite aufgezwungen wird, zweitens benennt er dies als Märtyrertod, womit das eigentlich mit dem Begriff konnotierte Verständnis, jemand sterbe für seinen*ihren Glauben, derart verschoben wird, dass die Mitglieder der reichen, *weißen* Elite nun den Status von Göttern annehmen, für deren Erleuchtung Anna »sich opfert«.

ihr hautloser Körper aus mehreren Gründen gerade *kein* unmarkierter, geschichtsloser: Er referiert auf eine imagologische Geschichte, die von Beginn der anatomischen Zeichnung hautloser Subjekte an geschlechterdifferent und geschlechterdifferierend verlaufen ist. Während die Darstellung weiblicher Häutung, wie Claudia Benthien gezeigt hat, seit spätestens dem 16. Jahrhundert bis in die Gegenwart hinein tabuisiert ist,⁵³ können männliche Körper genau deshalb problemlos gehäutet dargestellt werden, weil das Offenlegen des panzerartigen Muskelleibes unter der Haut konstruierte Konnotationen von Männlichkeit und Stärke sowie von mutigem, wissenschaftlich-aufklärerischem Anspruch wiederbestätigt; der hautlose Muskelkörper hat niemals so etwas wie Menschlichkeit jenseits von Geschlechtlichkeit transportiert, sondern immer Männlichkeit.⁵⁴ Wenn Anna durch die filmischen Mittel re-taktilisiert und dann gehäutet wird, transportiert dies einen dezidierten Angriff auf den weiblichen Körper, der sich nur über die Vermännlichung zum Muskelkörper zur Heldenfigur wandeln kann. Damit steht die Narration in der Tradition literarischer christlicher Märtyrerinnenerzählungen, die voll der Aggression gegen als weiblich verstandene Körpermerkmale sind. Das Weibliche muss abgewehrt, verworfen, zerstört werden, um die Reinheit des letztlich männlichen Märtyrers zu erlangen:

To ›become male‹ was an acknowledged route to holiness in hagiographic literature of the early Christian period. [...] Recurrent themes in this literature are: a woman who

53 Benthien (2001[1999]) schreibt: »Der Frauenleib [...] bedarf einer verdeckenden, verhüllenden, glättenden Körperhaut, die das diffuse Innere nicht preisgibt. Die Kodierung von Weiblichkeit findet auf der Haut statt, der von Männlichkeit darunter, so ließe sich der Gegensatz pointieren, der [...] über viele Jahrhunderte gültig bleibt« (ebd., 100). »Die Frau ist dabei nicht Oberfläche *oder* Container, sondern beides erweist sich, zumindest imagologisch, als die zwei Seiten einer Vorstellung: die Frau als Hohlraum mit einer abschließenden, glatten Außenhaut. Wäre diese Haut entfernt, so wäre ihr Körper auch kein ›Behälter‹ mehr.« (ebd., 101; Herv. i. Orig.). Wird das Tabu der weiblichen Häutung gebrochen, müssen die Darstellungen »äußerst stilisiert, artifiziell und hochtheatral« sein, um »das Phantasma der gehäuteten Frau [zu umgehen], obwohl sie es zeigen« (ebd., 110), und/oder das Bild der Frau als Behälter dennoch beibehalten und besonders betonen. Die seit 1996 stattfindenden »Körperwelten«-Ausstellungen, in der anatomisch sezierte und plastinierte Leichen ausgestellt wurden und werden, darunter auch enthäutete Frauen, finden bei Benthien leider noch keine Erwähnung. Dennoch kann ihr Argument m. E. auch für viele dieser Plastinate, zumindest in der Anfangszeit der Ausstellungen, gelten. Die Ausstellung 2000, die ich selbst in Oberhausen besuchte, enthielt generell auffallend mehr männliche als weibliche Präparate; im Katalog zur Ausstellung (vgl. von Hagens/Whalley 2000) gibt es neben einem weiblichen, sagittal geschnittenen Scheibenserienpräparat (vgl. ebd., 208f.) einen geöffneten, weiblichen Torso, der in der Art einer antiken Marmorbüste stilisiert ist (vgl. ebd., 200), sowie hautlose Ganzkörperplastinate von Frauen, die zum Zeitpunkt des Todes schwanger waren. Sie werden jeweils mit geöffneter Gebärmutter präsentiert (vgl. ebd., 132; 188). Die drei weiblichen Plastinate, die damit noch erkennbar menschliche Form haben, sind damit vor allem als Behältnisse stilisiert. Zur genderkonstruktiven theatralen Inszenierung späterer weiblicher Plastinate vgl. auch Johnson 2020, 149.

54 Selbst eine Projektion von generalisierter Menschlichkeit geschieht immer nur mittelbar über den Zwischenschritt der Setzung des Männlichen als Norm, des Weiblichen als Abweichung (vgl. Benthien 2001[1999], 97).

chooses to die rather than yield her virginity, enforced bodily nakedness as humiliation, and punishment by removal of the breasts (McFarlane 2001, 257; 259).

Der Körper der Märtyrerin wird zum Herstellungsort des »becoming male« als mindestens zweitausend Jahre alter Metapher:

[T]he sex-change metaphor was in wide-spread use and indications are that this metaphor can be regarded as part of the cultural koinē of late Antiquity. On the basis of a common scale of values, the categories »male« and »female« are polarized, and the »becoming male« metaphor indicates in all contexts a development from a lower to a higher stage of moral and spiritual perfection (Vogt 1993, 218).

Nachdem Anna ihrer Haut und damit gemäß der Geschichte weiblicher Vergeschlechtlichung (vgl. Fußnote 53 dieses Kapitels) ihrer Weiblichkeit beraubt ist, deutet eine Kamerafahrt in ihre Pupille und eine halluzinatorische Sequenz mit der Vision eines weißen Lichttunnels an, dass sie eine außersinnliche Wahrnehmung hat; ihr Auge scheint nun das männliche, »zeugende Auge« ähnlich dem der antiken Sehstrahltheorien geworden zu sein (vgl. Classen 2003, 83). Die von Mademoiselle erwähnte Notwendigkeit der Weiblichkeit für das Erreichen des Märtyrerstatus, der Annas Existenz in den Augen der Elite erstmals eine »Wertigkeit« (durch Verwertbarkeit) verleihen wird,⁵⁵ scheint jetzt ad absurdum geführt. Aber ebenso wenig wird Anna eine vollständige Männlichkeit verliehen. So evoziert Annas hautloser Körper, kontrastiert von ihrer Gesichtshaut, die ihr gelassen wurde, um uns die Empathie, Mademoiselle das Auslesen der begehrten Informationen zu erleichtern,⁵⁶ Erinnerungen an die zahllosen Schnitte in die Haut Lucies sowie der anderen gefolterten Frau, die das Tabu der weiblichen Häutung bereits präfigurierten und Annas hautlosen Körper vor diesem Hintergrund als Zuspitzung, als Ausbuchstabierung dieser vorab implizierten Katastrophe mehr als weibliche Wunde denn als männlichen »Muskelleib« nahelegen (Benthien 2001[1999], 98). Interessanter noch ist aber eine erneute Taktilisierung durch eine akustische Umhüllung: Die Kamerafahrt in Annas Pupille hinein (TC 01:28:38) ist von einem immer lauter werdenden, dumpfen Dröhnen begleitet, welches erneut, wie schon in der Häutungsszene, den Effekt hat, uns akustisch unter Wasser sowie zunächst innerhalb ihres Körpers verortet zu fühlen. Zu der Vision des Lichttunnels, der langsam auf uns zuwächst, dessen Lichtstrahlen auf uns ausgreifen und sich auf uns zubewegen, mischen sich in das Dröhnen ein tiefes, blechern verzerrtes Murmeln, dissonante, teilweise sphärische Töne und eine Art Sakralgesang, dann zunehmend hohe, kreischende, schneidende Töne. Die Bewegungsrichtung in den Tunnel hinein scheint sich umzukehren; die Kamera fährt rückwärts aus Annas Pupille heraus, gekoppelt mit dem Geräusch eines Auftauchens aus dem Wasser und eines

55 Bei der Zusammenkunft der Geheimorganisation am Ende des Films wird zum ersten Mal seit Annas Gefangenschaft ihr Name wieder laut ausgesprochen und ihr wird von den Mitgliedern Respekt für ihr »erfolgreiches« Martyrium gezollt.

56 Ein Otherring Annas wird auch dadurch erneut visualisiert, dass sie nach der Häutung als Mademoiselles »Negativ« erscheint, deren Körper aufgrund ihres schwarzen Turbans, ihrer stets hochgeschlossenen Kleidung und ihrer Handschuhe komplett von Stoff bedeckt ist, was ihr weißes Gesicht hervortreten lässt.

gleich darauf einsetzenden Fallens aus großer Höhe. Annas Augen sind nun schreckgeweitert und ihr Atem zittert; es ringt sich ein Schrei (aus ihrer Kehle?) hervor (TC 01:29:57), der sofort von der nächsten Einstellung abgeschnitten wird, in der man die Mitglieder der Organisation vor dem Haus eintreffen sieht. Anna ist hier akustisch wiederum als taktil hochempfindlich sowie als umhüllt und Umhüllung markiert – auch ohne Haut ist sie sensorisch noch immer ganz und gar Oberfläche und Behältnis, wie es Benthien als zentral für die hautbezogene Imagologie des Weiblichen festhält. Dabei ist sie ganz offensichtlich nicht in der von ihrer Folterin triumphierend verkündeten »völlig entspannten« Ekstase (»complètement relâchée«; TC 01:28:02), sondern von den einschneidenden Wahrnehmungen gequält, auch wenn ihr der Film, die Kälte der Elite spiegelnd, ihren Schmerzscrei als Ausdruck vorenthält.

Eine für die Produktion von Taktilität sensible Analyse entfaltet so, dass Anna tatsächlich geschlechtertransgressiv dargestellt wird – aber gerade nicht, weil sich hier eine posthumane, postsexuelle, *außerzeitliche und geschichtslose* Vision eines »rein menschlichen Körpers« in einer ermächtigenden Transformation selbst herstellen würde, sondern weil Anna, als nicht-weiße, nicht-reiche, nicht-heterosexuelle Frau über die filmischen Mittel vor und nach der Häutung eindrücklich taktil subjektiviert, zu einer einzigen, klaffenden Wunde mit metadiskursiver Bedeutung und Anklagemacht wird. Sie bezeugt so gerade nicht die von der Elite ersehnte jenseitige Heilserkündung, sondern vielmehr diejenigen historischen Diskurse und Strategien, vor deren Hintergrund ihre Tortur als (hetero-)sexistischer, rassistischer und klassistischer Kulminationspunkt einer Geschichte der insbesondere auch sensorischen Hierarchisierung und Diskriminierung, des Unrechts und der Gewalt verstehbar wird, und legt diese in ihrer Brutalität offen.⁵⁷

4.2.2 Übergreifen, Annähern: Emersive und allative Taktilisierung

Eine andere Strategie der Vertast sinnlich von ASMR-Videos ist teilweise auf die Bedeutungsdimension des Taktilen als »Angeschossen-Werden« zurückführbar, wie wir sie vor allem bei Benjamin, McLuhan und Shaviro gefunden haben, und kann in Anlehnung an Michael Fürsts Emersionsbegriff zunächst als »emersive Taktilisierung« benannt werden. Fürst beginnt seine Monografie *Emersive Bilder. Angriff der Bilder auf ihr Publikum* (2017) tatsächlich mit der Beschreibung von Bildern wie der letzten Einstellung von Edwin S. Porters *THE GREAT TRAIN ROBBERY* (DER GROßE EISENBAHNRAUB, USA 1903), in denen der Bandit buchstäblich auf die Kamera und damit gefühlt auch auf die Zuschauer*innen schießt. Der Schuss, aber auch schon der – vielleicht plötzlich – in die Kamera gerichtete Blick einer Figur, sowie generell Verfahren, die die Anmutung einer »Transgression der Bildgrenze in den Zuschauer*innenbereich hinein« (ebd., 12)

57 Entsprechend ist auch Annas »Sieg« über Mademoiselle am Ende des Films, als Annas Berichterstattung über ihre Visionen Mademoiselle dazu bringt, Selbstmord zu begehen, eine uneindeutige, problematische Lösung – denn Mademoiselle hat den anderen Mitgliedern der Geheimorganisation Annas Worte nicht übermittelt, weswegen davon auszugehen ist, dass deren Menschenversuche weitergehen werden.

erzeugen, kennzeichnen nach Fürst emersive Bilder, also Bilder, die »die Bildgrenze überschreiten und in Kontakt zu den Betrachtenden treten« (ebd.):

Emersive Bilder sind gekennzeichnet durch ihre Bewegungsrichtung aus dem Bildbereich heraus, eine Bewegung, die die Grenze zwischen »Bildobjekt« und Zuschauern prekär werden lässt. Insbesondere im Horrorfilm ist dieses Phänomen daher als Bildattacke auszumachen. Die direkte Zuschauer*innenadressierung wird inszeniert als Angriff der Bilder auf ihr Publikum. [...] Emersion im Sinne einer Wirkungsweise von Bildern bezeichnet dann eine Bewegungsrichtung, die derjenigen der Immersion im Sinne des Eintauchens in das Bild in gewisser Weise entgegensteht. Gleichwohl soll es hier nicht als radikales Gegenkonzept entworfen werden, das mit immersiven Tendenzen unvereinbar wäre, sondern von diesen zunächst unabhängig betrachtet werden (ebd., 12f.).

Dass Fürst die Überlegung anstellt, inwieweit Emersion als anti-immersiv gedacht werden muss, ist vor allem seinem Gegenstand des Horrorgenres und der gefühlten Gewaltförmigkeit des »Angriffs« gerade dieser Bilder auf ihr Publikum geschuldet, da Schockmomenten selbstreflexives, narrations- und immersionsbrechendes Potenzial eignen kann.⁵⁸ Das spektakuläre »Angeschossen-Werden«, der Angriff durch die Bilder, entspricht bereits, wie schon durch die tastgestische Bedeutungsdimension des Verbs »angreifen« mittransportiert wird, einer taktilen Anmutung. Die angenehmen, beruhigenden, versichernden Berührungen durch Elemente des Audiovisuellen, wie sie ASMR-Videos⁵⁹ anstreben, erweitern nun die Denkbarekeit des Kontinuums emersiver Taktilität von dem Pol der Gewaltförmigkeit, an dem eventuell immersionsbrechende Schockmomente überwiegen, hin zu dem Pol des »taktilen Carings«, wie es in ASMR-Videos ins Zentrum gerückt wird und dort gerade an der Ermöglichung eines Gefühls des Eintauchens mitarbeiten soll. Die Herstellung einer Verbindung zwischen diegetischem und Rezeptionsraum bzw. vor allem zwischen diegetischem Raum und Rezipient*innenkörper, die für den Begriff der Emersion zentral erscheint, wird zwar

58 Wie viele andere Begriffe, die ich zur Vermittlung meiner Argumentation nutzen muss, ist auch der Immersionsbegriff hochkomplex und Gegenstand eines aktiven Diskursfeldes, das sich wiederum zwischen verschiedenen Konzepten wie Medienspezifität und Intermedialität, *Immediacy* und *Hypermediacy*, Selbstreflexivität, Illusionierung und Virtualität, Interaktivität, Telepräsenz und vielen anderen aufspannt – einer Komplexität, der Rechnung zu tragen hier unmöglich ist. Heuristisch reicht es an dieser Stelle aus, Immersion der Etymologie und dem kleinsten gemeinsamen Nenner des Diskursfeldes entsprechend wie Fürst als das Erleben eines Eintauchens in das mediale Vermittelte zu verstehen. Insbesondere filmtheoretisch besteht kein Konsens über die hierfür notwendigen dispositiven, technisch-ästhetischen oder auch narrativen Versatzstücke und ihre jeweiligen Rollen, weswegen meine Nutzung der Begriffe der Umhüllungen und Submersionen im vorangegangenen Teilkapitel auch strategisch zu verstehen ist und mir eine genaue Bezeichnung der beschriebenen Phänomene abseits dieser Diskussion erlaubt. Für die vorliegende Arbeit gilt, dass ich als immersiv eher übergreifend all jene Elemente und Strategien bezeichne, die den*die Zuschauer*in in die mediale Erfahrung hineinziehen und ein ganzkörperlich-sinnliches, intensives Eingenommen-Sein von der Erfahrung bedingen, eine Versunkenheit, die durch narrative Elemente befördert werden kann, dieser aber nicht zwingend bedarf.

59 Auch Fürst geht davon aus, dass »das Phänomen des emersiven Bildes nicht an das Mediendispositiv Kino gebunden ist, sondern in allen Bewegtbilddispositiven vorkommen kann« (ebd., 16).

oft auch für Immersionsprozesse angenommen, wenn Immersion stark ästhetisch konzeptualisiert wird. Dennoch ist gerade hinsichtlich der Analyse von ASMR-Videos, insbesondere ASMR-Role-Play-Videos, der Begriff der Emersion oft treffender, weil die Kluft zwischen beiden Räumen von ASMRtists über eine bestimmte Indienstnahme des Offs und Arbeit mit der Begrenzung des Kaders gerade für die Simulation von übergreifender Berührung produktiv gemacht wird.

Unter Rückgriff auf die narratologischen Arbeiten Markus Kuhns fasst Fürst emersive Bilder als metaleptische Formen und unterscheidet in innerfilmische, also dargestellte, und extradiegetische, also die Zuschauer*innen treffende Emersionen. Ein Beispiel für Ersteres, also für eine diegetische Form der emersiven Bewegung, wäre etwa das Herauswölben des Fernsehbildes aus dem Fernsehgerät in *VIDEODROME* (CA/USA 1983, David Cronenberg; TC 37:18). Für die Analyse von ASMR-Videos sind zweitens, also die extradiegetischen Emersionen, interessant. Über diese schreibt Fürst:

Mit Hilfe von Einstellungsgrößen wie dem Close Up oder dem Detail, Schnittfolgen, Kamerafahrten und Zooms, zumeist entlang der zentralperspektivischen Achse, ›Blicken in die Kamera‹, einer Kadrierung, die versucht, das Off auszuschließen, narrativer Strategien wie auch der direkten Zuschauer*innenadressierung mittels Sprache können emersive Effekte auf außerfilmischer Ebene erzeugt werden (ebd., 19).

Während Fürst emersives Potenzial auch bei Fotografien und Standbildern⁶⁰ beschreibt (vgl. ebd., 11f.; Ders. 2009, 127f.) sowie unter den genannten emersiven Operationen hier auch Close-ups und Details allein, ohne Spezifizierung ihres Kontexts und eventueller Objekt- oder Kamerabewegung vorkommen, halte ich Bewegung für einen zentralen Bestandteil emersiver Taktilisierungsprozesse. Den Eindruck des ›Angeschossen-Werdens‹ durch die aufgrund der Montage wechselnden Ansichten – also die Schnittfolgen, die Fürst mit aufzählt – begreife ich als eine Form von Taktilität, die auf der Betonung einer generellen filmischen Wahrnehmungsanforderung und Unverfügbarkeit der Bilder beruht und die ich angelehnt an Benjamin als Basistaktilität des Films benannt habe. Mit der Rede von emersiven Taktilisierungen meine ich hingegen, ganz der Wortbedeutung des Empортаuchens entsprechend, spezifisch solche Strategien und Mittel, die die Anmutung einer Berührung des*der Zuschauer*in durch das Bildobjekt oder diegetische Teilelemente spezifisch dadurch suggerieren, dass eine Bewegung von etwas aus der Tiefe des Raums heraus in Richtung des*der Zuschauer*in wahrnehmbar wird, wodurch der Eindruck einer Verbindung zwischen diegetischem Raum und dem Ort der Rezeption, speziell dem Körper des*der Rezipient*in hergestellt wird.

Solche emersiven Taktilisierungen lassen sich, wie die Untersuchung von ASMR-Videos nahelegt, zunächst auf der Bildebene finden, die ich im Folgenden als Erstes beschreiben werde. Die gesonderte Beschreibung visueller Taktilisierungen ergibt sich dabei aus der Tatsache, dass in der ASMR-Community weitgehend Konsens darüber

60 Die Auffassung einer taktilen Qualität des fotografisch eingefangenen, den*die Betrachter*in treffenden Blicks lässt sich dabei auch in der Tradition Roland Barthes' als *punctum* lesen, als dasjenige Element, das »wie ein Pfeil aus dem Zusammenhang des Fotos hervorschießt, »um mich zu durchbohren« (Ders. 1989[1980], 35).

herrscht, dass es ebenso wie akustische Trigger auch reine »visual ASMR«-Trigger gibt. Dennoch werden auch die »visual ASMR«-Videos meist mit Sounds angereichert und die analytische Trennung von akustischer und visueller Ebene ist hier als heuristische und idealtypische zu verstehen, da ich grundsätzlich dem Konzept der *Audio-Vision* folge, das Michel Chion in seinem gleichnamigen Grundlagenwerk zum Filmton von 1990 umfassend dargelegt hat und das auch die Basis der Überlegungen zur zweiten Kategorie emersiver Taktilisierungen bildet: Diese umfassen solche Strategien, bei denen auf spezifische Weise die akustische Ebene in Dienst genommen wird, um in Verbindung mit dem Bild zu einer Simulation der Überschreitung des Bildausschnitts und Berührung des*der Rezipient*in zu gelangen, und die ich in Chions Sinne als *audio-visuelle* emersive Taktilisierungen benenne. Chions Konzept der *Audio-Vision* stellt heraus, dass das Gehörte das Gesehene, ebenso wie das Gesehene das Gehörte immer (teilweise sogar stark) beeinflusst und verändert, was er als »audio-visuelle Illusion« (Ders. 2012[1990], 16) bezeichnet, wobei durch die ungewöhnliche Schreibweise mit Bindestrich⁶¹ in der Analyse eine größere Sensibilität für die Effekte genau dieser Aufeinander-Bezogenheit sowie speziell den »Valeur ajoutée« generiert werden soll, den Mehrwert,

der das gegebene Bild mit einem Klang soweit bereichert, dass es in einem ersten, einprägsamen Eindruck glauben macht, diese Information oder dieser Eindruck des Gesehenen wäre natürlich und plausibel in den einzelnen Bildern vorhanden (ebd., 17).

Zuletzt werde ich mich mit der Frage beschäftigen, ob der Begriff der Emersion auch für die akustische Ebene allein fruchtbar ist. Diese Frage erscheint einerseits deshalb angebracht, weil Emersion ein Konzept ist, das von illusioniertem Raum, Bewegung und Richtung abhängt, und die Erschaffung überzeugend dreidimensionaler akustischer Räume bei ASMR-Videos mittlerweile zum Standard geworden ist. Andererseits muss die akustische Ebene der Videos schon deshalb noch einmal gesondert betrachtet werden, weil die Videos aufgrund ihrer Funktion als Einschlafhilfe oft rein auditiv konsumiert werden.⁶² Die Befragung dieser Rezeptionseindrücke mit dem Begriff der Emersion – und umgekehrt – wird am Ende dieses Teilkapitels zum Nachdenken über Differenzen zwischen Visuellem und Akustischem sowie über den Status von Raumklang für den diegetischen Raum und letztlich zum alternativen Begriff der *allativen* Taktilisierung speziell für akustische, raum-, richtungs- und bewegungsbezogene Berührungswirkungen führen.

Visuelle emersive Taktilisierungen

Visuelle emersive Taktilisierungen finden sich vor allem in ASMR-Rollenspielen und »Trigger Compilations« sowie in denjenigen ASMR-Videos, die dezidiert als »visual

61 Wo ich auf das spezifische Zusammenspiel von Ton- und Bildebene nicht dezidiert hinweisen möchte, behalte ich bei »Audiovision«, »Audiovisualität« und »audiovisuell« im Verlauf dieser Arbeit dennoch die gängigere Schreibweise ohne Bindestrich bei.

62 Daneben ist auch die Wiedergabe der Videos in einem Browser-Tab, während in einem anderen Tab oder einem anderen Fenster gearbeitet wird, eine häufig vorkommende Rezeptionsweise, bei der das Visuelle ausgeschlossen wird. Die Geräuschkulisse dient dabei zur Beruhigung und/oder Steigerung der Konzentrationsfähigkeit.

ASMR« gekennzeichnet sind. Das Annähern des*der ASMRtist*in ans Objektiv sowie der oft bewusst langsam ausgeführte Griff zur Kamera werden mit Formulierungen wie »ASMR touching the camera/lens« oder »ASMR touching your face« meist bereits als eigene Trigger im Videotitel oder in den in der Videobeschreibung oft hinzugefügten Time Stamps (zeitliche Markierungen der Stellen, an denen jeweils neue Trigger anfangen) genannt. Dabei tritt ein optischer Effekt auf, den ich als *proximale Hypertrophierung* bezeichnen würde und den ich als visuellen emersiven Taktilisierungen zuarbeitend und diese verstärkend begreife: Wie in Kapitel 3.3 bereits kurz angerissen, verweisen Bewegungen in der Tiefendimension des Bildes, also entlang der Bildachse, auf Differenzen zwischen der filmischen Wiedergabe von Raum und Bewegung und unserer realweltlichen Wahrnehmung: Auf unserer Netzhaut vergrößert sich das Abbild von sich auf uns zu bewegenden Objekten ebenso schnell und ebenso stark wie das Abbild auf einem Kamerasensor; dies wird in unserem Erleben realweltlicher Annäherungsgeschehen allerdings nach den gestaltpsychologischen Wahrnehmungsprinzipien der Größen- und Formkonstanz korrigiert. Während eine auf uns zugestreckte Hand, wie schon Rudolf Arnheim (2016[1932]) schreibt, in der unmediatisierten Wahrnehmung nicht »unverhältnismäßig riesenhaft« (ebd., 28) wirkt, ebenso wenig wie die näher zu uns positionierte Seite eines Tisches viel breiter als die entferntere Seite wirkt, fallen diese Korrekturen im filmischen Abbild weg: Annäherung, sowohl als wahrgenommene Bewegung (vgl. Kap. 3.3) als auch als Vergrößerung, unterliegt praktisch immer⁶³ einer filmischen Überzeichnung.

Neben Berührungen mit der Hand oder mit Gegenständen wie Pinseln, Federn oder Ähnlichem werden diese Bewegungen zum Objektiv auch mit Leuchtmitteln sowie Brillen, Lupen und anderen optischen Geräten ausgeführt, um weitere interessante optische Effekte zu erzielen, die den Eindruck der taktilen Fühlbarkeit verstärken. Das Video »ASMR| Visual Triggers for the BEST SLEEP of your Life« (s. Video [17]) der YouTuberin Peace and Saraity ASMR beginnt mit einer Großaufnahme ihres in die Kamera schauenden Gesichts und ihrer vermeintlich auf dem Glas des Objektivs tippenden Fingernägel. Kurze Zeit später wird klar, dass sie ein Vergrößerungsglas direkt vor das Objektiv gehalten hat, das sie jetzt immer wieder vom Objektiv weg nach hinten und wieder nach vorn bewegt, während sie zusätzlich ihren eigenen Abstand zur Kamera variiert. Das Annähern des Glases geht dadurch einher mit dem ›Aufziehen‹ eines weiteren und viel näheren optischen Raums im Bild direkt vor dem*der Rezipient*in, was den Eindruck der Annäherung effektiv verdoppelt, der zusätzlich dadurch verstärkt wird, dass sie mit dem Vergrößerungsglas zwischendurch nur Details ihres Gesichts wie die Lippen vergrößert, wodurch die Ansicht fast an das auch von Fürst beschriebene Beispiel aus VIDEODROME erinnert, wo Nikis (Deoborah Harry) Mund das gesamte Fernsehbild einnimmt (TC

63 Außer wenn technisch dezidiert dagegen gearbeitet wird. Andererseits kann dies natürlich noch weiter verstärkt werden, indem starke Weitwinkelobjektive bis hin zum Fisheye-Objektiv benutzt werden, bei denen auch starke perspektivische Verzerrungen sichtbar werden; generell gilt, dass Teleobjektive den filmischen Raum verflachen und Entfernungen zwischen Objekten entlang der Bildachse verkleinern, Weitwinkelobjektive diesen vertiefen und die Entfernung zwischen Objekten entlang der Bildachse hervorheben.

36:12). Auch verschwimmt die metallene Fassung des Vergrößerungsglases bei jeder Annäherung an die Kamera, was von vielen *experiencern* als der taktilen Erfahrung zuträglich beschrieben wird. Der ASMRtist JustaWhisperingGuy/Duff The Psych schreibt:

»[F]or me the focus of the camera is a trigger that interacts with personal attention. For instance, when someone is doing a brushing or face touching type of attention video, I enjoy it when the objects very close to the camera go out of focus when they ›touch‹ your face. To me this more accurately represents reality, as I wouldn't be crossing my eyes to try to focus on the object right up in my face, but I would be looking at the person doing it.«⁶⁴

Das Verschwimmen der optischen Grenze des sich dem*der Rezipient*in nähernden Bildobjekts kann vor dem Hintergrund der in Kapitel 3.1 dargelegten Zentralität der Begrenzung für die Kategorie des Haptischen nach Alois Riegl als eine De-Haptilisierung verstanden werden, also als eine Immaterialisierung des Bildobjekts, das dadurch einen emersiven Übertritt durch den Screen zu vollbringen scheint. Hierzu setzen viele ASMRtists diaphane und ephemere Materialien ein, etwa hauchdünne, halbtransparente Seidentücher, aber auch Räucherwerk, Zerstäuber und Dampfgeräte, deren Rauch- und Dampfschwaden der Kamera zugefächelt werden.

In Andrei Tarkowskis *ЗЕРКАЛО* (DER SPIEGEL, SU 1975) gibt es, um auch hier kurz die Beobachtungen an ASMR-Videos mit den ästhetischen Strategien eines Spielfilms parallel zu führen, eine eindruckliche Szene, die in ähnlicher Weise emersiv taktil wirkt: Die Kamera bewegt sich in einer langsamen Kamerafahrt vorwärts durch den Raum einer Scheune, wo zahlreiche halbtransparente Spitzendecken und Tücher aufgehängt sind, die in Zeitlupe im Wind wehen und in Wellenbewegungen die sich wie schwebend bewegende Kamera berühren. Dabei ist überhört das Rauschen des Windes zu hören, dessen hörbares Anheben zu Beginn der Szene wie magisch ein Aufglühen des Sonnenlichtes im Türrahmen des Gebäudes hervorgerufen zu haben scheint. Im Hintergrund des Raumes befindet sich ein Spiegel, der dieses Sonnenlicht zur Kamera hin reflektiert und dessen Freigeben und wieder Verdecken durch die Tücher zusätzlich Hell-Dunkel-Schwankungen der Szene hervorruft (TC 01:31:23-01:33:10).⁶⁵

64 [http://www.reddit.com/r/asmr/comments/1ghza8/asmrtists_is_the_camera_a_trigger_meta/\(25.01.2023\)](http://www.reddit.com/r/asmr/comments/1ghza8/asmrtists_is_the_camera_a_trigger_meta/(25.01.2023)).

65 Wie es den Film als Ganzes kennzeichnet, wird auch an dieser Stelle eine eigentümliche Unklarheit darüber erzeugt, wer das erlebende Subjekt dieser Szene ist, die zunächst als verklarte Kindheits-erinnerung des Protagonisten Alexei erscheint. Seinem kindlichen Körper (Filipp Jankowski) folgt die Kamera bei seinem Betreten der Scheune wie in einem subjektiven *overshoulder shot*, dreht sich dann aber zur Tür zurück, wie um den einsetzenden Wind zu registrieren. Bei ihrem Zurückwenden in den Raum befindet sich Alexei plötzlich an einer ganz anderen Stelle und ist nur noch schemenhaft zu sehen, während er in die Schatten der linken hinteren Ecke des Raumes verschwindet. Die Kamera fährt nun wie ein autonomer Filmleib mit eigenem Wahrnehmungsinteresse durch die Tücher hindurch auf den Spiegel im Hintergrund zu, in dem sich am Ende der Szene dann aber doch wieder Alexei qua *mirror shot* zeigt, also in einer Einstellung, die durch eine Orientierung »From Point by Metaphor« als figuresubjektiv erscheint (Branigan 1984, 98f.). Zuvor (ab TC 01:30:23) war im Voice-Over Arseni Tarkowskis Gedicht *Eurydike* zu hören, in dem es um den Wunsch der Seele geht, den einengenden Körper zurückzulassen, während sie ohne Körper jedoch nackt sei und we-

Das ›Berühren‹ des*der Rezipient*in durch Licht wiederum ist in der ASMR-Community so beliebt, dass »Light Triggers« oder »Light Tracking Videos« eine eigene ASMR-Videoart darstellen. Diese sind meist in dunklen oder gedämpften Lichtverhältnissen aufgenommen und beinhalten bewegliche Lichtquellen (meist kleine Taschenlampen oder LEDs), deren Lichtstrahlen durch das umgebende Dunkel oder Halbdunkel oft eine räumliche Körperlichkeit verliehen wird.⁶⁶ Beim »Light Tracking«, das gelegentlich als Teil einer ärztlichen Untersuchung narrativiert wird, aber auch ohne fiktionalisierende Rahmung vorkommt, besteht der zentrale Trigger daraus, dass die Lichtquellen vor der Kamera hin- und hergeführt und ihre Lichtstrahlen aus unterschiedlichen Positionen heraus immer wieder direkt in das Objektiv gerichtet werden. Der*die Zuschauer*in wird dabei, wie bereits am Titel ablesbar, dazu aufgefordert, der Lichtquelle mit den Augen zu folgen, was Light Tracking-Videos ebenfalls als solche Videos kennzeichnet, die mit hypnotischen Strategien arbeiten. Wie hier aber herausgestellt werden soll, entsteht durch diese Choreografien auch ein spezifisch emersiv-taktiler Eindruck. Wechsel in der Helligkeit des Bildes unterhalten bereits deshalb eine Verbindung zu emersiven Wirkungen, da dunkle und helle Flächen als unterschiedlich ausgedehnt wahrgenommen werden; Deleuze merkt hierzu an: »Schwarz und Weiß, Dunkel und Hell präsentieren eine kontrahierende oder expansive Bewegung, die analog zur Bewegung von Kalt und Warm ist« (LS 82). Durch das Richten der Lichtquelle ins Objektiv wird meist der gesamte Vordergrund für einen kurzen Augenblick hell erleuchtet, während die Helligkeit und oft auch die Farben des Hintergrundes, in dem in den meisten Fällen das Gesicht des*der ASMRtist*in sowie Teile des Settings zu erkennen sind, aufgrund automatischer Nachstellversuche der meist auf Autofokus gestellten Kamera stark schwanken.⁶⁷

der Gedanken noch Worte erschaffen könne. Das lyrische Ich träumt »von einer anderen Seele in anderem Gewand«. Zuletzt rät es aber einem*r mit »Kind« angesprochenen Adressat*in lebensbejahend dazu, das auf die eigenen Schritte antwortende ›Rauschen der Erde‹ zu genießen. Die eindrückliche Taktilität der emersiv wehenden Spitzendecken und des Spiels des Lichts, die Art, wie der Kameramann Georgi Rerberg den Wind immer wieder so einfängt, als sei das Naturphänomen beseelt und wolle uns ergreifen und forttragen, die Lyrik der Worte, die Unklarheit über die Einkörperung des wahrnehmenden Subjekts und die Fluidität der Perspektiven – all das scheint hier im Verbund die Macht des Films spürbar machen zu wollen, tatsächlich, wenn auch nur vorübergehend, eine wandernde Seele in neuem Gewand verleihen zu können, ohne auf das ›Rauschen der Erde‹, die Belebung durch sinnliche Erfahrung, verzichten zu müssen.

- 66 Ein Effekt der, in extremer Form, auch bei der in filmwissenschaftlichen Texten zum Filmkörper oft erwähnten Installation »Line Describing a Cone« von Anthony McCall (1973) zu beobachten ist und der dem während der Projektion langsam im dunklen Raum entstehenden Lichtkegel eine fast greifbare, skulpturale Qualität verleiht; s. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/mccall-line-describing-a-cone-t12031> (25.01.2023). Man denke hier auch an Barthes' Beschreibung des »tanzende[n] Kegel[s], der das Schwarz durchlöchert, nach Art eines Laserstrahls. Dieser Strahl, der sich, gemäß der Rotation seiner Partikel, in wechselnde Figuren ummünzt; unser Gesicht ist der Münze einer leuchtenden Vibration zugewandt, deren herrischer Strahl über unseren Schädel hinwegrast, vom Rücken her, schräg, ein Haar, ein Gesicht streift« (Ders. 1976[1975], 291).
- 67 Vgl. z. B. Video [18] »ASMR [HD] Slow Light Tracking For Sleep (As Highly Requested)« von Asmr-NovaStar (25.01.2023).

Gleichzeitig entstehen im Vordergrund durch die Interaktion von Licht und Linsensystem der Kamera sichtbare Blendenflecke, die die Materialität des Glases offenbar werden lassen. In manchen Videos lässt das Licht das Glas des Objektivs noch zusätzlich hervortreten, wenn dieses nicht völlig sauber ist und etwa Staubpartikel oder Flecken das Licht fangen und eine Streuung auf dem Glas sichtbar wird – eine Haptilisierung des Screens, die in diesen Videos aber immer in den Dienst einer immersiven Berührung des*der Rezipient*in tritt. So beschreibt etwa AsmrNovaStar das langsame und konzentrierte Hin- und Herbewegen der Lichtquelle, das den Bildausschnitt regelrecht abzutasten scheint, als »scanning your face« (Video [18], TC 01:55). Dabei zeigt sich oft ebenfalls ein hypnotischer Effekt, indem die Blendenflecke sich spiegelbildlich zur langsam hin- und hergeführten Lichtquelle bewegen und so ein schwingendes, symmetrisches Muster erzeugt wird, bei dem sich beide Lichtpunkte zwischendurch immer wieder berühren und kurz verschmelzen, wenn die Lichtquelle genau die Mitte des Bildausschnittes erreicht.⁶⁸ Die beiden Phänomene des »*lux*, d[es] Licht[s] als ›Substanz‹ und Strahl, der von einer Quelle ausgeht«, und des »*lumen*, de[s] ›spirituellen Körper[s]‹ und der Fülle des Lichts, das von einem Gegenstand zurückgeworfen und im Raum verteilt wird« (Meurer 2020, 218; Herv. i. Orig.), in die die mittelalterliche Philosophie trennte, scheinen hier Fangen zu spielen.

Thermozeptive Wirkungen des Lichts steigern dabei die Taktilität noch: Abhängig von der benutzten Lichtfarbe und -intensität der bewegten Lichtquelle erinnert die Art des direkten Angestrahlt-Werdens in vielen Light-Tracking-Videos an den Blick in die Sonne, vor allem durch das beschriebene ›Aufglühen‹ des Vordergrundes, das den Hintergrund kurzfristig undeutlich oder unkenntlich werden lässt, etwa so, als würde man von der Sonne geblendet, was eine auf sensorischen Erinnerungen beruhende Wärmesensation evoziert. Zusätzlich entsteht beim direkten Anstrahlen der Kameralinse mit weißem oder bläulichem Licht nicht selten eine diffuse rote Aura, die die Farben des Videos vorübergehend wärmer werden lässt.⁶⁹ Barbara Flückiger verweist für Blendenflecke ebenfalls auf eine kulturalisierte Assoziation warmen Sonnenlichts: »Da es sich bei der auslösenden Lichtquelle meist um Sonnenlicht handelt, werden Lens Flares mit angenehm warmen Temperaturen und südlich angehauchten Idyllen assoziiert« (Dies. 2004, 419).

68 Zu hypnotischer Taktilisierung vgl. näher Kap. 4.2.3. und 4.2.4.

69 S. z. B. Video [19] »[archive] ASMR Binaural Eye Exam Role Play« von Duff The Psych (25.01.2023; Effekt ab TC 6:20). Steven Connor spricht Farben sowohl eine taktile Dimension als auch eine eigene materielle sowie quasi-sensible Körperlichkeit zu, die historisch vor allem mit der Idee der Aura verbunden worden sei: »They [colours, S.K.] are themselves quasi-sensate bodies, or corporeal outlines (the word *chroma* means skin or coating). The idea of a sensitive second body of colour finds its most definite expression in the idea of the aura [...] The aura is more than just an emanation or effusion [...]; it is a tremulous sensory apparatus, which both ghosts the condition of the bodily organism and autonomously responds to its environment« (Connor 2004b, 6), was diese Art der Auratisierung des Kameraobjektivs teilweise auch als sinnliche Subjektivierung der Technik selbst lesbar macht.

Neben dem Scanning mit gerichtetem Licht aus beweglichen Lichtquellen⁷⁰ erscheint Licht in vielen Videos auch auf indirektem Wege, durch Abschattung, als Mittel der Berührung. In dem Video »Visual -asmr- Hand Relaxation with Tapping« entzündet die ASMRtistin Frizz im Dunkeln eine Kerze, um sie mit den Händen dann zu verdecken und immer wieder einzelne Lichtstrahlen zwischen ihren Fingern hindurch ins Objektiv fallen zu lassen.⁷¹ Dazu kommentiert sie: »Can you see the shafts of light peeking through?«, ⁷² während die angestrahlte Haut der leicht geöffneten Finger an die auch von Sobchack als taktil empfundene Einstellung zu Beginn von *THE PIANO* erinnert.⁷³ Auch Jennifer Barker nennt Licht als taktilen Element, was sie, etwas fragwürdig, auf seine Doppelexistenz als Welle und Teilchen zurückführt – »terms that aptly describe light's touch upon the skin« (TE 30) – aber auch aus der eigenen verkörperten Filmerfahrung heraus beschreibt. Die Emulsion des Filmstreifens mit der Haut des*der Zuschauer*in parallelisierend, schreibt sie in dem lyrischen Stil, der ihre Ausführungen beständig sinnlich anreichert:

The substance of cinema touches us in the same way [as »the welcome warmth of a bright winter sun or the coolness under a shady tree«, S.K.], coming at us like particles or washing over us like a wave, and it leaves a trace on our skins, warming them, scratching them or drawing forth a shiver. [...] The light of a film must also leave an imprint, which the spectator feels as warmth, chill, smoothness or roughness, or simply pressure, for example (ebd.).

Audio-visuelle emersive Taktilisierungen

Die bereits allein auf der visuellen Ebene beschreibbaren Strategien der den Bildraum überschreitenden Taktilisierung werden häufig an einen spezifischen Einsatz von Geräuschen gekoppelt, der sich den kontaktbeglaubigenden Effekt von Klang zunutze macht und darüber die Simulation einer Berührung des Rezipient*innenkörpers durch den*die ASMRtist*in erzeugt. Die Produktion von Geräuschen und Tönen ist immer auf Kontakt angewiesen, sei es zwischen bewegten Luftmolekülen und Stimmlippen, Bogen und Saite oder Antriebseinheit und Lautsprecher-Membran. Steven Connor schreibt: »We cannot hear the sound of one thing alone; the only sounds we ever hear are the results of one thing striking another« (2004b, o. S.). An anderer Stelle führt er aus:

When one hears a sound, one never hears just one thing. One hears the sound of contact, of echo, reverberation of one thing against each other; any sound is always at least two. One never even hears a particular commingled sound – a footstep, a punch, a shot, a shout – alone and uncommingled: one hears the sounding of the

70 In den Fällen, in denen elektrische Lichtquellen benutzt werden, könnte man in einer McLuhanschen Lesart auch von einer Sichtbarmachung von Elektrizität sprechen – in McLuhans Verständnis ein taktilen Medium. Zum Licht als Sichtbarmachung von sonst nur taktil (und oft schmerzhaft) erfahrbare Elektrizität vgl. auch Brandes (1996).

71 S. Video [20] (25.01.2023; Effekt und Zitat ab ca. TC 20:50).

72 Ähnliche Bewegungsmuster kommen z. B. hier vor: [21]»[VISUAL ASMR] Candle in Darkened Room, Hand Movements« von thatASMRchick (25.01.2023; Effekt ab ca. TC 2:40).

73 Neben der Evokation einer thermozeptiv basierten Taktilität tragen die das Objektiv bedeckenden Finger dort außerdem zu einer visuellen Umhüllung bei.

sound in a particular environment, the sound as it has been touched and retouched in the acoustic context through which it has spread, and which has imparted its own particular qualities to the sound, bleaching out certain frequencies, dampening or sharpening the attack or decay of the sound, desiccating or liquefying its timbre, emaciating it or doubling it in reverberation. [...] This is why sound is so much closer to touch and even to smell than to sight (Ders. 2000, o. S.).

Besonders die ASMR-Rollenspiele machen sich den Raum hinter der Kamera zunutze, den Jaques Aumont den »avant-champ« (Ders. 1989, 30f.) genannt, Noël Burch als fünftes Segment des »off-screen space« beschrieben hat:

A fifth segment cannot be defined with the same seeming geometric precision, yet no one will deny that there is an off-screen space »behind the camera« that is quite distinct from the four segments of space bordering the frame lines, although the characters in the film generally reach this space by passing just to the right or left of the camera (Ders. 1981, 17).

ASMRtists nutzen den prädiktiven und imaginären Status dieses Ortes, der nur retrospektiv, durch entsprechende Ansichten – wie etwa einen *reverse shot* oder eine weiter entfernte Sicht aufs Geschehen, die das vorherige Off enthüllt – konkretisiert werden kann (vgl. ebd., 21). Der Raum hinter der Kamera wird in ASMR-Role-Play-Videos nie visuell, sondern immer nur akustisch konkretisiert, wodurch er zum körperlich aktualisierten Ort der Verschmelzung von diegetischem Raum und realem Rezeptionsraum sowie der Berührung von Bildobjekt und Rezipient*in werden kann. Zentral ist hierfür das Zusammenspiel aus visueller Implikation von Berührungen durch den Griff am Kameraobjektiv vorbei ins Off – wobei die vermeintlichen Berührungen meist zusätzlich durch einen begleitenden Monolog des*der ASMRtist*in umfassend beschrieben werden – und den Tönen und Geräuschen, die die fiktiven Berührungen akustisch bezeugen. Diese werden meist an Gegenständen und Materialien produziert, die direkt neben, über oder unter der Kamera angebracht sind, gelegentlich werden sie auch später hinzugefügt. So produzieren ASMRtists etwa mit einem neben der Kamera angebrachten trockenen Schwamm Kratzgeräusche, um eine an den Zuschauer*innen durchgeführte Kopfmassage zu simulieren. In Michel Chions Vokabular ausgedrückt kommt es hier zu einer Synchronie, also zu einer »unwiderstehliche[n] Verbindung, welche durch ein gleichzeitig erscheinendes, teilweise auditives Phänomen und ein zum anderen Teil visuelles Phänomen gebildet wird« (Ders. 2012[1990], 58). Es entsteht eine unmittelbar körperlich Sinn ergebende Kombination aus gesehenem Beginn der Berührungsgeste im Bild und ihrer als nah an »meinem« Kopf oder Körper gehörten Komplettierung und damit eine Form der Simulation von Verbindung, die auf die Begrenzung des Kaders und die so ermöglichte Öffnung des imaginären fünften Raums als Ort des Übergreifens angewiesen ist und deshalb emersiv genannt werden muss. Dieser Effekt wird durch die Tatsache, dass die meisten ASMR-Videos Kopfhörerstereofonie einsetzen und die jeweiligen Berührungs-, Tast-, Streich- oder Kratzgeräusche von Rezipient*innen als sehr genau am eigenen Kopf lokalisierbar wahrgenommen werden können, noch verstärkt.

Zusätzlich zu der so erzeugten Taktilisierung von Bildobjekten entsteht eine Haptilisierung »meines« Körpers, dem durch die gehörten Geräusche eine spezifische Körperlichkeit verliehen wird; ein Rascheln an Seidentüchern etwa suggeriert mir vielleicht, besonders weiche Haare zu haben. Besonders interessant ist der Haptilisierungseffekt aber bei einer bestimmten ASMR-Videoart, die seit etwa 2020 existiert. Bei dieser werden »Invisible Triggers« präsentiert, indem Berührungen des Objektivs oder pantomimische Bewegungen nah davor, bei denen die gesamte Berührungsgeste sichtbar bleibt, mit separat aufgenommenen Geräuschen kombiniert werden, deren ursprüngliche Schallquellen jeweils sehr unterschiedliche Materialitäten aufweisen. Die synchretische Kombination mit den performierten Berührungsgesten transponiert diese Wechsel auf den Körper des*der Rezipient*in, was oft zusätzlich sprachlich narrativiert wird.⁷⁴ So kommentiert etwa Gibi ASMR ihr Video »ASMR | Invisible Triggers You Can Really Hear«:

»But it is ... it's, you know, it's real. So it's like right now I can SEE that you have, like, these sort of silicone-looking scales kind of, on, near your face, just ... [Sie vollführt mit den Fingern Kratzbewegungen in der Luft nah am Objektiv der Kamera und ein entsprechendes Geräusch von gekratztem texturiertem Gummi oder Silikon ist hörbar.] I mean you can HEAR that, right? Obviously it's real, it's not editing ... Just ... Something that I can reach out and, and touch« (Video [22], TC 4:24).

Nacheinander simuliert das Video unseren Körper als mit Silikonschuppen bedeckt, aus Holz bestehend und als eine Art Cyborg mit drückbaren »buttons and knobs and dials on your face« (TC 10:01). Zusätzlich zur materiellen Beschaffenheit wird auch eine andere Ausdehnung unseres Körpers suggeriert, wenn sie die Hand etwas zurückzieht und die »an uns« erzeugten Geräusche leiser werden, als erstreckte sich unser Bauch unsichtbar in die Tiefe des Bildraums hinein und sei dort hinten fühlbar; immersive Taktilität, wollte man diesen Begriff hier benutzen, wäre sehr wörtlich zu verstehen. Alternativ könnte von »illativer Taktilität« gesprochen werden, vom lateinischen Richtungspräfix *il-* für »in, hinein« und dem Adverbialkasus des Lativs (von lat. *latus* »getragen, gebracht«), der in finnougriischen und nordostkaukasischen Sprachen eine Hinbewegung ausdrückt (und vielleicht bekannter ist als Morphem des lateinischen Kasus des gegenteilig bedeutenden Ablativs), um eine gefühlte Teilausweitung des Körpers, ein Hineinfühlen in den diegetischen Raum auszudrücken, ohne den Bedeutungshorizont von Immersion als umfassendem Umgeben-Sein aufzurufen.⁷⁵

Eine Besonderheit bei binauralen, zur Rezeption qua Kopfhörer bestimmten ASMR-Videos, die entscheidend zur Vermittlung einer Berührung des Rezipient*innenkörpers über die Grenze des Kaders hinweg beiträgt, ist die Tatsache, dass die eingesetzten Töne und Geräusche oft solche sind, die »direkt taktil« genannt werden können, da sie eine

74 Dies gilt für diejenigen »Invisible Triggers«-Videos, die dezidiert eine Berührung des Zuschauer*innenkörpers suggerieren; daneben existieren auch »Invisible Triggers«-Videos, die andere »unsichtbare Objekte« vor der Kamera durch Klang materialisieren.

75 Beil/Kühnel/Neuhaus (2012, 99) nutzen die Begriffe »illativ« und »elativ«, die ich im Folgenden ebenfalls verwenden werde, um *Kamerabewegungen* in filmische Räume hinein oder aus ihnen heraus zu bezeichnen.

wirkliche mechanische Fühlbarkeit aufweisen. ASMR-Videos, die Sprache beinhalten, setzen oft absichtlich Worte und Silben mit ganz bestimmten phonetischen Eigenschaften ein. In einem Video mit dem Titel »Binaural 3D ASMR Compilation Of My Most Requested Ear to Ear Sounds, Redone For Your Relaxation« der ASMRtistin Heather Feather (s. Video [23]) fällt bei den Worten, Silben und Geräuschen, die sie auf Wunsch ihrer Zuschauer*innen erzeugt, auf, dass vor allem Plosive und Plosiv-Frikativ-Kombinationen sowie kurze Wörter mit Plosiven an Anfang und Ende vorkommen. So spricht sie minutenlang etwa »gdgdgdgd«, »ksksksks« oder »ticktockticktock« sehr nah ins Mikrofon. Die kleinen Explosionen, die durch die Blockierung und Wiederfreisetzung des Atemluftstroms dabei erzeugt werden und die den Plosivlauten ihren Namen geben, sind dabei deutlich hörbar und treten aus dem Sprachstrom als kurze Pop-Geräusche hervor. Besonders deutlich wird dies bei dem sogenannten *Inaudible Whispering*, bei dem oft nur noch die Plosive und Verschlusslaute erkennbar sind. Folgen Frikative direkt im Anschluss an Plosivlaute, machen sie den folgenden Luftstrom besonders gut hörbar. Was hier also akustisch in den Vordergrund gerückt wird, sind die Veränderungen des Luftstroms und -drucks, die in einer realen Nähesituation bei einer so extremen Nähe, wie die Videos sie suggerieren, als Atem des Gegenübers direkt auf unserer Haut spürbar wären. Während eine Berührung durch Atemluft hier also bereits qua sensorischer Erinnerung aufgerufen wird, sind die Schalldruckschwankungen gerade bei den Plosivlauten durch die Kopfhörer oft tatsächlich spürbar und führen zum Eindruck eines intermittierenden, leichten Druckgefühls am oder im Ohr.⁷⁶

Eine vergleichbare Wirkung wie die Frikativlaute hat auch eine Art der Interaktion mit dem Mikrofon, mit der die ASMRtistin Gentle Whispering in der Community Anfang 2013 gewissermaßen einen Trend setzte, nämlich das leichte Pusten ins Mikrofon.⁷⁷ Mittlerweile findet man online mehrere hunderttausend Videos zu »ASMR Mic Blowing« und »ASMR Ear Blowing«. Die ASMRtistin Heather Feather fragt ihre Zuschauer*innen in einem ihrer Videos, in dem sie wiederholt ins Mikrofon pustet, ob sie ihren Atem tatsächlich spüren könnten. In den mehr als zweitausend Kommentaren, die das Video bislang erhalten hat, häufen sich Antworten wie »I actually can feel it! The vibrations from the headphones almost completely feels like the air blowing across my ear. Amazing!«,

76 Je nachdem, ob Over-Ear-, Earbud- oder In-Ear-Kopfhörer benutzt werden. Dieses leichte Druckgefühl entgeht bei »normaler« Rezeption ähnlicher Sounds über Kopfhörer leicht bzw. wird von der auditiven Wahrnehmung überdeckt; bei ASMR-Videos, die die Zuschauer*innen oft dezidiert darauf hinweisen, sich auf die Fühlbarkeit der Sounds zu konzentrieren, sowie oft keinen von der Sensation ablenkenden semantischen Inhalt haben, dem man folgen müsste, kann diese Taktilität eher in den Vordergrund treten. Ich persönlich erlebe diese Schwankungen leichter auf der Seite als fühlbar, auf der ich taub bin. Einige der hier erwähnten Beobachtungen zu taktilisierendem Soundeinsatz in ASMR-Videos habe ich bereits in Kirschall 2014 veröffentlicht.

77 In einem Interview für die Website *The Hairpin* sagte sie dazu: »I tried something new for example and people liked it, like blowing into ears. I don't think anybody had ever done it before. I just sort of tried it and then it just got crazy, and now I'm using it in all of the videos«; s. <https://www.thehairpin.com/2013/05/something-quiet-something-just-for-you/> (25.01.2023).

»I feel your breath, its kinda warm« oder »yeah its true for me i can ACTUALLY feel your breath in the headphones! its weird«. ⁷⁸

Auch werden in einigen ASMR-Videos pulsierende Bässe zur Erzeugung einer audiovisuell immersiven Taktilisierung eingesetzt. Einige ASMR-Rollenspiele verarbeiten narrative und technisch-ästhetische Merkmale verschiedenster Genres, etwa Fantasy und Science Fiction. So werden die Zuschauer*innen bspw. an Bord eines Raumschiffs mit futuristischen Instrumenten vermessen und untersucht, was auch künstliche, computergenerierte Geräusche narrativ plausibilisiert. In den Videos ihrer Science-Fiction-inspirierten ASMR-Serie »Departure« (s. Videos [25] und [26]) scannt etwa die ASMRistin ASMRrequests die Netzhaut des*der »Kund*in« mit einer dem *Neuralizer* der MEN IN BLACK (USA 1997, Barry Sonnenfeld) nicht unähnlichen Apparatur und unterlegt dies einmal mit einem tieffrequenten Summen, ein anderes Mal mit einem regelmäßig pulsierenden Bass. Bei letzterem tritt die Besonderheit auf, dass das Geräusch einerseits klar erkennbar künstlich erzeugt ist, andererseits durch das pulsierende Pumpen starke Assoziationen zum Abhören eines schlagenden Herzens aufruft und dadurch dennoch eine fast organische Qualität erhält, die die Nähe eines lebenden Körpers suggeriert. Wie bei den erkennbar menschlich produzierten Plosivlauten und Plosiv-Frikativ-Kombinationen kommt hier die taktile Wirkung vor allem dadurch zustande, dass das Wummern durch den Kopfhörer als leichte Druckwirkung spürbar wird. Es entsteht also eine besonders eindrückliche Simulation von Berührung meines Körpers durch diegetische Elemente genau dadurch, dass das sichtbare, narrativierte Geschehen sich selbst durch die Indienstnahme der realen Fühlbarkeit von Schallwechseldruck beglaubigt. Dieser letzte Punkt des Status akustischer Reize als tatsächlich fühlbare, mechanische Schwingungen im elastischen Medium der Luft bedeutet aber gleichzeitig eine Verkomplizierung des Konzepts der Emersion als den diegetischen Raum überschreitendes Konzept, was noch deutlicher wird, wenn wir die Tonebene nicht nur als visuelle Taktilisierungen unterstützend, sondern als eigenständig untersuchen sowie solche Raumklang-Dispositive betrachten, die nicht auf Kopfhörer zurückgreifen.

Akustische allative Taktilisierungen

Emersive Taktilisierung als Operation der Verbindungsherstellung zwischen diegetischem und Rezeptionsraum zu fassen und in dieser Art parallel sowohl für die visuelle als auch für die akustische Ebene zu postulieren, trifft bei dem Vergleich beider Modalitäten auf Probleme: Wie oben bereits angerissen, haben Ton und Bild in Bezug auf taktile Wirkungen bedeutende Differenzen.

Erstens basiert Hören, anders als Sehen, grundlegend auf einem tatsächlichen Kontakt mit etwas taktil Erfahrbarem, nämlich den Druckschwankungen der gestauchten

78 Kommentare der YouTube-User*innen snoman1973, Alex Manriquez und alyssa bower unter dem Video [24] »Blowing In Your Ears: ASMR Binaural (3D) Sound Slice Without Ear Muffs« (25.01.2023).

Luft als Übertragungsmedium⁷⁹, die mechanisch auf das Trommelfell als schwingungs-sensible Membran einwirken. Während also die visuellen Merkmale der Videos auf cross-modale, synästhetische Weise taktil erlebt werden, ist Hören genau genommen immer schon ein genuines Berührungsphänomen, auch wenn Bewegungen des Trommelfells normalerweise nicht bewusst wahrgenommen werden – taktil getroffen fühlen wir uns allerdings spätestens dann, wenn eine Überschreitung der akustischen Schmerzschwelle dem*der Zuhörer*in Ohrenschmerzen verursacht.⁸⁰ Lisa Coulthard schreibt unter Verweis auf Jean-Luc Nancys Konzeptualisierung von Hören als Resonanz von der

inherently and emphatically tactile nature of hearing: sound literally touches our bodies, moves and vibrates the inner workings of our ears and echoes through our bodies in order for us to hear. [...] Sound is above all else, tactile and corporeal (as any instance of hearing damage due to loud noises proves); it not only communicates physical presence, sensuousness or feeling, but actually moves outward to quite literally move the body of the spectator, sometimes in aggressive and assaultive ways (Dies. 2012, 18).

Steven Connor unterscheidet über die Tatsache der Berührung nicht nur das Hören vom Sehen, sondern letzteres auch von allen anderen Sinnen: »The ear, nose, tongue and fingertips all depend upon the meeting or mingling or admixture of things; something must come up against another thing, or impart something of its substance to us« (Ders. 2004b, 2). Dabei berühren uns Schallwellen großflächig; abhängig von Frequenz und Schalldruckpegel, merklich z. B. auf lauten Konzerten in Nähe der Lautsprecherboxen, wird Sound oft über die gesamte Körperoberfläche und sogar viszeral als Druckempfindung oder Vibration gefühlt.

Zweitens – und sich daraus ergebend – ist Ton rein technisch betrachtet nie wie das Bild durch den zweidimensionalen Kader begrenzt (obgleich wir ihn diesem oft

79 Die für Schallphänomene konstitutiven Bewegungen der Luftmoleküle können entsprechend auch zur Erschaffung virtueller Objekte genutzt werden: *Disney Researchs* Technologie »Aireal« etwa nutzt Subwoofer, die durch gezielte Luftwirbel tastbare Formen in der Luft erzeugen (vgl. Sodhi et al. 2013); andere Technologien nutzen dazu Überlagerungen des bei hohen Frequenzen auftretenden Schallstrahlungsdrucks mehrerer Ultraschallquellen (vgl. Long et al. 2014).

80 Je nachdem, ob man die Nozizeption dem Tastsinnessystem zuordnet (wie diese Arbeit es tut) oder nicht, kann man zwar bei jeder Sinnesmodalität eine Überreizung, die Schmerz auslöst – etwa helles Licht bei photophobischen oder besonders photosensitiven Menschen – als einen Übergang des jeweiligen Sinns zum Tastsinn verstehen. Da allerdings auch nicht-überlastende, nicht-schmerzhaft Schallwechseldrücke wie oben beschrieben konkret und unmetaphorisch fühlbar sind, Photonen des sichtbaren Lichts als Teilbereich des elektromagnetischen Spektrums jedoch nicht, besteht dennoch eine bedeutende Differenz zwischen Hören und Sehen. Die Ausnahme des thermisch fühlbaren infraroten Anteils elektromagnetischer Strahlung, der sichtbarem Licht beigemischt sein kann, der vor allem dann fühlbar wird, wenn wir uns Sonnenlicht aussetzen, und für den – bei einer weiten Definition von Licht – eine intrinsische Taktilität von Licht postuliert werden kann, ist für Film- und Videorezeption rein physikalisch gesehen nicht relevant. Sehr wohl kann aber eine mittelbare thermische Taktilität von Bildern aufgrund der abgebildeten Lichtverhältnisse und ihrer Evokation sensorischer Erinnerung formuliert werden, wie oben unter der Beschreibung visueller emersiver Taktilisierung bereits angerissen.

zuschreiben⁸¹), sondern die Schallwellen befinden sich immer schon im realen Raum unserer direkten Rezeptionsumgebung, deren Gegenstände und Baumaterialien sie zur Vibration bringen und deren Luftraum zwischen den Lautsprechern in Kino- oder Privatraum, an Fernseher oder Computerbildschirm und unserem Körper sie füllen und taktilisieren.⁸² Edward Branigan (1989) schreibt zur phänomenologischen Differenz von Klang und Licht: »Lightness and color appear to reside *in* an object – to be a quality of the object – rather than to emanate *from* an object« (ebd., 311; Herv. i. Orig.) – auch wenn, wie oben gezeigt, visuelle Taktilisierungsstrategien in ASMR-Videos daran arbeiten, auch visuelle Objekte zu entgrenzen und auf uns ausstrahlen zu lassen.

Während visuelle Überschreitungen des Bildraums durch Bildobjekte auf mich zu also unproblematisch »emersiv« genannt werden können, weil es zu einem zumindest angedeuteten Verlassen des diegetischen Raums⁸³ kommt, macht es der Status von Klang als immer schon den Rezeptionsraum füllendes und mechanisch affizierendes Phänomen schwierig, die Grenze zu bestimmen, wo genau dieser diegetische Raum für den Ton enden, wo genau ein Überschreiten dieses diegetischen Raums stattfinden sollte. Dennoch ist es fruchtbar, über mögliche Bezeichnungen für Arten der akustischen Taktilisierung nachzudenken, bei denen sich der Eindruck der Berührung aus einer hörbaren Bewegung von Klangobjekten aus einer bestimmten, hörbaren Verortung im diegetischen Raum heraus auf mich zu ergibt – gerade weil ASMR-Videos auch unabhängig vom Bild stark daran arbeiten, durch binaurales Soundrecording und die Wiedergabeempfehlung qua Kopfhörer überzeugende akustisch-dreidimensionale Räume zu erschaffen, in denen ich mich verortet fühle und durch die die ASMRtists Schallquellen bewegen. ASMR-Videos arbeiten fast immer mit dem Spiel zwischen Entfernen und Näherkommen, auch weil Berührung etwas ist, das immer wieder neu hergestellt werden muss.⁸⁴ Bei Videos, die mit der Bezeichnung »anticipatory ASMR«⁸⁵ referenziert und verschlagwortet wer-

81 Chion formuliert hier sehr entschieden: »Trotz der Wirkung dieses üppigen Tons [er spricht hier über Surround Sound im Multiplex-Kino, S.K.] ist es immer die Leinwand, die Fülle und Schauspiel ausstrahlt, und immer ist das Bild der Ort, an dem sich die Töne bündeln, Konvergenzspiegel der akustischen Eindrücke« (Ders. 2012[1990], 117); er nennt dies auch die »räumliche Magnetisierung des Tons durch das Bild« (ebd., 64). Für ASMR-Videos und ihre vor allem auch die akustische Ebene in Dienst nehmenden Strategien der Überschreitung des diegetischen Raums auf den Rezipient*innenkörper zu gilt gerade diese Ausschließlichkeit nicht mehr.

82 Sowie auch den viel geringeren Raum zwischen der Membran in Kopfhörern und unserem Trommelfell, wodurch die Rezeption über Kopfhörer eine andere Erlebnisqualität hat, bei der eine direkte ganzkörperliche Taktilität, wie sie etwa Subwoofer im Kino oder Heimkino erzeugen, natürlich nicht mehr gegeben ist; ASMR-Videos zeigen aber, wie durch das Erleben der »tingles« eine vergleichbar ganzkörperliche Erfahrung ausgelöst werden kann.

83 Zumindest solange es um solche Bewegtbilddispositive geht, bei denen die Projektionsfläche oder der Screen tatsächlich noch begrenzt ist; bei panoramatischen Anordnungen wie den*die Betrachter*in vollständig einschließenden Kuppelprojektionen, Caves oder per VR-Brillen rezipierten 360°-Videos oder -Filmen wird der Begriff der Emersion auch als Beschreibungskategorie des Visuellen problematisch; nicht umsonst werden letztere Technologien gängigerweise unter dem Begriff der Immersion verhandelt, vgl. z. B. Grau (2001; 2004).

84 Vgl. zur Verbindung zwischen der phänomenologischen Struktur des Tastsinns und dem generellen Phänomen der Reizadaptation näher Kap. 4.2.3.

85 Vgl. z. B. den Kommentar von User*in Bri zu o. g. Video von Heather Feather (Video [24]): »When she pauses for a while to build up anticipation, then makes a sound ... Holy bat shit. Tingle central.«

den, spielen die ASMRtists oft mit der Differenz zwischen einem hörbaren Entfernen vom Mikrofon und einer Bewegung im Raum, um dann relativ unvermittelt wieder nah am Ohr der Rezipient*innen akustisch aufzutauchen. Bei Videos, die als Trigger »Panning« oder »Ear to Ear« einsetzen, bewegen sich ASMRtists flüsternd, leise sprechend oder mit Gegenständen Geräusche erzeugend immer wieder zwischen den beiden Mikrofonen ihres binauralen Setups hin und her; Annäherung wird hier also als wechselseitige Stimulation erfahren.

Auch für die Kino- und Heimkinoerfahrung wird das Nachdenken über einen akustischen diegetischen Raum immer wichtiger. Während Chion 1990 noch darauf hinwies, dass es keinen dem Bildrahmen vergleichbaren, als Behälter der Töne wahrnehmbaren Raum des Filmtons gebe (vgl. ebd., 62), hat sich dieser Status des Klangraums von Filmen als nur schwach materialisiert im Verlauf besonders der jüngeren Geschichte des Filmtons stark geändert. Chion selbst sah in der Einführung von Dolby Surround 1975 und der nachfolgenden stetigen Verbesserung mehrkanaliger Raumklang-Systeme bereits einen ersten Schritt hin zur Ausbildung eines stärker als eigenständig wahrgenommenen Klangraums des Films, den er als »Superfeld« (*superchamp*) (ebd., 121) bezeichnet. Eine Betrachtung von ASMR-Videos und ihrer spezifischen Indienstnahme von 3D-Sound zur Erzeugung taktiler Wirkung legt nahe, auch bei in Kino und Heimkino rezipierten Spielfilmen die Frage nach der Berührung meines Körpers durch Sound nicht nur unter dem Gesichtspunkt von akustischen Überwältigungsästhetiken, schmerzhaften Lautstärken, vibrotaktil spürbaren Subwoofer-Sounds und angstausslösendem Infraschall – wie etwa bei Gaspar Noés *IRRÉVERSIBLE* (*IRREVERSIBLE*, FRA 2002) – zu stellen, sondern ebenfalls gezielter nach akustisch suggerierten Annäherungen von Schallquellen durch den akustisch erzeugten Raum hindurch auf mich zu zu fragen.

Eindrücke eines graduell auf mich zuschreitenden, akustischen »Angegangen-Werdens« können im Kino bereits auf einer technisch wenig voraussetzungsreichen Ebene durch den Einsatz eines hör- bzw. fühlbar ansteigenden Lautstärke- bzw. Schalldruckpegels entstehen, werden aber besonders eindrucklich durch all jene Verfahren vermittelt, die *objektorientiertes/-basiertes Audio* erzeugen. Diese können nicht nur einen überzeugenden dreidimensionalen Hörraum, sondern in diesem auch virtuelle und bewegliche Klangobjekte entstehen lassen. Hierzu gibt es verschiedene Techniken; zunächst die Wellenfeldsynthese oder Klangfeldsynthese, deren theoretische Grundlagen bereits in den 1980er Jahren an der TU Delft durch Berkhout et al. erforscht und erstmals 1988 vorgestellt wurden (vgl. Ahrens et al. 2008).⁸⁶ Die TU Berlin, die aktuell über das weltweit größte WFS-System verfügt, schreibt:

In der Wellenfeldsynthese werden nicht, wie bei konventionellen, mehrkanaligen Wiedergabesystemen üblich, einfach Klänge über einen oder mehrere Lautsprecher abgestrahlt, sondern es wird das Feld der Schallwellen berechnet und generiert,

86 Die Technologie wurde zwischen 2001 und 2003 in dem europäischen Forschungsprojekt CARROUSO (»Creating, Assessing and Rendering in Real-time Of high-quality aUdio-viSual enviroNments«) unter der Leitung des Fraunhofer-Instituts für Digitale Medientechnologie zur Marktreife entwickelt und unter dem Namen IOSONO von der Firma Barco vertrieben, s. <https://www.idmt.fraunhofer.de/en/institute/projects-products/projects/carrouso.html> (25.01.2023).

das Klangquellen an bestimmten (oder sich bewegenden) Positionen im Raum ausprägen.⁸⁷

Der erzeugte Klangraum ist nicht von einem Sweet Spot abhängig; die Lokalisation der virtuellen Klangobjekte unterliegt damit keiner ungewollten Verschiebung, wenn sich Hörer*innen im Raum bewegen, sodass sie sich entsprechend sogar um die virtuellen Klangobjekte herumbewegen können. Seit etwa Anfang des Jahrtausends wurden verschiedene WFS-Systeme, vor allem in öffentlichen Bereichen wie Vorführsälen von Kulturfestspielen, aber auch vereinzelt in Diskotheken sowie in einem Konzeptfahrzeug von Audi installiert (vgl. Curdt o. J., 9ff.). Objektorientierte Klangsysteme setzen sich auch im Kino- und Heimkinobereich durch – hier allerdings weniger Hardware-intensive Systeme, die nicht wie die WFS von einer engmaschigen horizontalen Kette von Lautsprechern an den Wänden des Wiedergaberaums abhängen, sondern sich dynamisch an Anlagen mit weniger Lautsprechern anpassen können. Dolby Atmos, das hier den Markt beherrscht,⁸⁸ funktioniert ebenso auf einer um zwei Overhead-Lautsprecher erweiterten 5.1-Anlage (also einer 5.1.2-Anlage) wie auf einer 24.1.10-Konfiguration. Der erste Einsatz von Dolby Atmos im Kino erfolgte im Juni 2012 im Dolby Theatre in Hollywood mit der Premiere von Pixars *BRAVE* (*MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS*, USA 2012, Brenda Chapman und Mark Andrews); für den Heimkinobereich ist es seit 2014 erhältlich. Auch gibt es Kopfhörer-Implementierungen von Dolby Atmos für PC, Spielekonsolen und Smartphones, sodass Videos, Computerspiele, Filme und Serien auch bei Kopfhörernutzung mit objektbasiertem Audio rezipiert werden können.

Der über Dolby Atmos und DTS:X erzeugte Klangraum, der auch Bewegungen von Klangobjekten auf der Medianebene, also in der Vertikalen, darstellen kann, besteht aus einem Klangfundament oder Klangteppich, welcher Atmo und gegebenenfalls Musik enthält, sowie den diskreten Schallereignissen und Klangobjekten wie Dialogen und Geräuschen, die direkt im Raum zwischen den Zuschauer*innen platziert und bewegt werden können. Die Möglichkeit einer spezifischen Art taktiler Rezeptionswirkung, die sich aus einer akustisch nachvollziehbaren Annäherung hörbarer Objekte auf meinen Körper zu ergibt, auf die uns ASMR-Videos und ihre Diskursivierung durch Konsument*innen online hinweisen, ist somit zunehmend auch für die Analyse von Spielfilmen und Serien relevant. Wie oben problematisiert, erscheint der Begriff der Emersion als »Heraustreten« hier schwierig – sind wir doch, was die akustische Ebene betrifft, beim Kinobesuch mit Dolby Atmos oder DTS:X ebenso wie bei der Rezeption von 3D-Sound-Filmen oder -Videos qua Kopfhörer vollständig im diegetischen Raum verortet. Um eine Art der akustischen Gestaltung, bei der mir die Bewegung eines durch Geräusche materialisierten Objektes oder Körpers auf mich zu vermittelt wird,

87 S. <https://www.ak.tu-berlin.de/menue/research/projects/wellenfeldsynthese/> (30.03.2021).

88 Ende 2020 wurden über 6.000 Kinos mit Dolby Atmos weltweit und etwa 200 in Deutschland gezählt (vgl. Westphal 2020); das Angebot von Filmen und Serien mit Dolby Atmos auf Netflix und anderen VoD-Anbietern wie Disney+, Amazon Prime Video, Maxdome, HBO Max, Vudu und Apple iTunes wächst beständig. Als größten Konkurrenten gibt es das objektorientierte Audiosystem DTS:X, das hinsichtlich der Kombination von Soundbed und Tonobjekten sowie der Abwärtskompatibilität technisch ähnlich ist; daneben ist noch Auro-3D zu nennen, das kanalbasiert ist, aber eine Quasi-Objektorientierung über den »Auro-Panner« als objektorientiertes Mixing Tool erreicht.

welches/r dadurch eine taktile Wirkung zeitigt, treffender zu bezeichnen, ist m. E. der alternative Begriff der *allativen* Taktilisierung brauchbar, abgeleitet vom Kasus des Allativs (von lat. *allatum*, dem zweiten Partizip von *affere* ›hintragen, hinbringen‹), der die Konnotation eines Übertretens oder Verlassens des diegetischen Raums umgeht.⁸⁹ Diese Bezeichnung kann als *akustische allative Taktilisierung* sowohl für die Beschreibung von taktilen Wirkungen objektbasierten Audios im Kino als auch zur Beschreibung kopfhörerstereophon vermittelter, taktiler Raumeffekte genutzt werden sowie als *visuelle allative Taktilisierung* auch in der Analyse visueller Näherungseffekte innerhalb solcher Bewegtbilddispositive Verwendung finden, in denen wir vollständig innerhalb des illusionierten Raums verortet sind.⁹⁰

Ein Nachdenken über akustische allative Taktilisierung kann darüber hinaus als Anlass genommen werden, um verstärkt Fragen nach solchen taktilen Rezeptionswirkungen zu stellen, die sich spezifisch durch die Rezeption von Filmen oder Videos über Kopfhörer durch die verstärkte Verbreitung von portablen Screens und »on-the-go« screening practices, ranging from the viewing of in-car and in-flight movies to the use of laptop computers and handheld video devices« (Everett 2012, 132) ergeben. Hier ist denkbar, dass es eine Taktilisierungswirkung allein durch den Kopfhörergebrauch gibt, die sich mit visuellen und akustischen Eindrücken des Films verbinden kann, da Kopfhörer auch akustische Artefakte produzieren, z. B. wenn man gegen Ohrstöpsel oder Kabel stößt oder in völlig stillen Momenten des Films durch den Abschluss des Ohrs plötzlich der eigene Herzschlag hörbar wird.⁹¹ Auch kann der Stress der Antizipation gewaltvoller taktiler Effekte, etwa der Schockeffekte von Horrorfilmen, verstärkt erscheinen, wenn die Nutzung von Kopfhörern eine Unsicherheit darüber entstehen lässt, ob Töne wirklich aus dem filmischen Universum oder aus meiner realen Umgebung herrühren.⁹²

89 Ebenfalls wird die Konnotation von Gefahr des in der englischsprachigen Literatur für sich nähernde Reizquellen gelegentlich verwendeten Adjektivs »looming« vermieden. Neurowissenschaftliche Studien an Primaten zeigen übrigens, dass visuelle oder akustische Informationen über ein sich näherndes, den Körper wahrscheinlich berührendes Objekt eine Erhöhung der taktilen Sensitivität und Verarbeitungsgeschwindigkeit sowie der intermodalen (visuo-taktilen) Integration bezogen auf diejenige Körperstelle, wo der Kontakt erwartet wird, zur Folge hat (vgl. Cléry et al. 2017). Eine filmanalytische Verwendung des Adjektivs »allativ« habe ich bislang ausschließlich bei Beil/Kühnel/Neuhaus (2012) gefunden; diese verwenden den Begriff zur Beschreibung einer Annäherungsbewegung der Kamera in Richtung diegetischer Objekte oder Figuren. Als Gegenbegriff für eine Entfernungsbewegung der Kamera nutzen sie »ablativ« (ebd., 99).

90 Während die Analyse von ASMR-Videos Hinweise für die Filmanalyse generieren kann, denken umgekehrt auch ASMR-Konsument*innen über mögliche Wirkungen von ASMR-Taktilisierungsstrategien auf der großen Leinwand nach; vgl. exemplarisch den Kommentar: »Watching this wondering what the effects of this on an Imax in 3d.... I would likely sleep for a week« von Shane Glassco unter dem Video [27] »Guided Meditation for Stress & Anxiety//ASMR Mindfulness Meditation« von Ozley ASMR (25.01.2023).

91 Was augenzwinkernd auch als ungewollter Rückverweis auf die Technikgeschichte der Kopfhörer gelesen werden könnte, die Jonathan Sterne (2001) bis zur Erfindung des medizinischen Stethoskops zurückzeichnet.

92 Dieser Effekt wird auch in Kommentaren zu ASMR-Videos genannt: »I'm watching this at 1:10 am and I can hear stuff moving in the vid's background, and I keep thinking it's in real life« (Kommentar von User Ddawg zu Video [24]). Everett (2012) verweist ebenfalls auf die möglichen Wechselwirkungen zwischen mobil über Kopfhörer rezipiertem Film und den Umgebungsqualitäten:

4.2.3 Wogen, Schwingen, Pulsieren: Rhythmische Taktilisierung

Während ich die Begriffe der emersiven und allativen Taktilisierung eher für die Beschreibung einzelner, auf mich übergreifender oder sich mir nähernder Elemente benutze, weisen ASMR-Videos häufig Wiederholungen auf, die diese zu ganzen Sequenzen rhythmisierter Emersionen oder Allationen verbinden, deren phänomenale Qualität sich damit von der Anmutung einzelner Berührungsgesten zur Anmutung eines ausgedehnten, hypnotisch bannenden Geschehens verschiebt.

Faszinieren und fixieren

Das Medium adressiert uns dabei nicht nur als berührbaren, taktil-sensiblen Körper, sondern als ergreifbar und fixierbar: »[T]o hold your attention and transfix you; this is what this video does«. ⁹³ Mit einer ähnlichen Rhetorik schreibt Maurice Blanchot in dem philosophischen Fragment »Die wesentliche Einsamkeit« (1959), in dem er über Kunst, Autorschaft, Zeitwahrnehmung, Handlungsmacht und Hingabe nachdenkt, über die Faszination des Blicks durch »[d]as Bild« ⁹⁴:

Was passiert aber, wenn das, was man sieht, wenngleich auf Distanz, zu berühren scheint, nach einem greift, Kontakt fordert, wenn die Weise des Sehens eine Art Berührung ist, wenn Sehen ein *Kontakt* auf Distanz ist? Wenn das, was gesehen wird, den Blick beherrscht, als ob der Blick ergriffen, berührt wäre, mit dem Schein in Kontakt gebracht? [...]

Die Teilung, die zunächst Möglichkeit des Sehens war, kommt im Innern des Blicks selbst als Unmöglichkeit zum Erstarren (Ders. 2010[1959], 106; Herv. i. Orig.).

Der Blick wird dabei zwar gebannt, aber nicht auf Bestimmtes fokussiert:

Wer fasziniert ist, egal wer, von dem kann man sagen, dass er kein wirkliches Objekt wahrnimmt, keine wirkliche Gestalt, da das, was er sieht, nicht der Welt der Wirklich-

»Consider for a moment watching a horror flick on a laptop computer while camping deep in the woods on a dark summer's night. Because the viewing location would intensify the experience in distinct sensory ways (e.g., the surrounding darkness, the smell of the outdoors, a soft wind against the skin), the experience might end up feeling a little too ›real‹ for comfort. Furthermore, by using headphones, the spectator would effectively be limiting their ability to be aurally ›present‹ in the world immediately around them, making the experience more intense – and even dangerous« (ebd., 134f.).

93 Kommentar von EmpyreanLightASMR unter dem Video [28] »ASMR Let me Hypnotise you~ Close Up Personal Attention« von SophieMichelle ASMR. Zu Parallelen zwischen ASMR und Hypnose sowie zu Spekulationen in der Community über die Rolle des laut Zelinka et al. (2014) auch für die Induktion hypnotischer Trancen wichtigen Bindungshormons Oxytocin vgl. Richard (2014a).

94 Wobei nicht klar wird, ob es Blanchot hier eher um ein ›Sehen‹ innerer Bilder wie Vorstellungsbilder oder Erinnerungsbilder geht – die vorangegangenen Abschnitte legen dies teilweise nahe – oder um realweltliche Anschauungen und ob seine Beschreibungen auch für medial fixierte Bilder gelten können. Blanchot sieht das Fasziniert-Sein letztlich mit dem Erleben einer absoluten Unpersönlichkeit und Einsamkeit gepaart, die für ihn auch den Zustand des Schreibens kennzeichnen. Ich zitiere ihn hier vor allem deshalb, weil seine Formulierungen einen Teil der spezifischen Erlebnisqualität des audiovisuellen Gebannt-Seins durch ASMR-Videos m. E. sprachlich treffen.

keit angehört, sondern dem unbestimmten Milieu der Faszination. Absolutes Milieu sozusagen. Die Distanz ist davon nicht ausgeschlossen, allerdings ist sie exorbitant, die unbegrenzte Tiefe hinter dem Bild, nicht lebbare Tiefe, nicht beherrschbar, absolut gegenwärtig, wenngleich nicht gegeben, wo sich die Gegenstände verlieren, wenn sie sich von ihrem Sinn entfernen, wenn sie in ihrem Bild zusammenstürzen. Dieses Milieu der Faszination, wo das, was gesehen wird, die Sicht ergreift, sie unendlich macht, wo der Blick in Licht erstarrt (ebd., 107).

Was Blanchot effektiv als Passivierung vor allem des Blicks (und der Deutung) beschreibt, aktualisiert sich in hypnotisch-faszinierenden ASMR-Videos als audiovisuell hervorgebrachte, taktil und ganzkörperlich erlebte Passivierung: Online geteilte Beschreibungen der Rezeptionswirkung berichten neben den »tingles« der ASMR-Erfahrung von tiefer Muskelentspannung und einem Schweregefühl des Körpers.⁹⁵ Lassen sich Rezipient*innen wirklich auf die Videos ein, kann auch eine signifikante Verlangsamung des Herzschlags gemessen werden (vgl. Poerio et al. 2018; Engelbregt et al. 2022). Nouvion spricht von einem »hypnotic physical stupor«, »a hypnotic state that both relaxes the body while also encouraging concentration« (Dies. 2015, 32), und sieht das lustvolle Genießen der audiovisuellen Reize als »becoming a stupid body« im Sinne Shaviros: »Shaviro suggests the cinematic body's stupidity is extremely pleasurable, creating a passive bliss, ›indistinguishable from boredom‹ that revels in the stillness of an inert body« (ebd., 36).

Technisch-ästhetische Trancetechniken

Zu den Eindrücken des Wogens, Schwingens und Pulsierens, durch die die Videos ihre sedierende Monotonie generieren, tragen technisch-ästhetische Faktoren wie die im vorangegangenen Kapitel schon erwähnten Fokusschwankungen der Videos bei: Für die meisten ASMR-Videos werden die genutzten Kameras in einer Autofokus-Einstellung belassen, während die oft dunklen Beleuchtungsverhältnisse sowie vor allem die extremen Annäherungen ans Objektiv immer wieder zu Nachstellversuchen der Kamera und so zu teilweise starken Schärfeschwankungen führen, die die Bildobjekte periodisch zu immaterialisieren scheinen. Zusätzlich entstehen durch die automatischen Anpassungen anderer Parameter wie Weißabgleich und Blendenöffnung oft Helligkeits- und Farbschwankungen. Die Rhythmisierung dieses Effekts ergibt sich aus den von den ASMRtists vorgeführten, für sich genommen bereits schwingenden und monotonen Bewegungsmustern, die in vielen Videos ganz dezidiert solche Techniken der Augenfixation und Augenmuskelermüdung nutzen, die auch bei der therapeutischen Einleitung einer hypnotischen Trance angewandt werden (vgl. Yapco 2003, 258f.): Vor allem in denjenigen ASMR-Rollenspielen, die Situationen in Schlaflaboren oder medizinische Untersuchungen erzählen, lassen viele ASMRtists den*die Rezipient*in mit den Augen ihren Fingern, Lichtquellen oder Gegenständen wie Kristallen, Uhren oder Pendeln folgen, die sie vor dem Objektiv schwingen lassen.

95 Solche Beschreibungen lauten bspw.: »Body relaxes to the point of immobility« – Kommentar von Nicolas Schultz zum Video [29] »ASMR Hypnosis for Total Body Muscle Relaxation« von Massage-ASMR.

Auch wird die Anmutung eines rhythmischen Schwingens oft durch das ebenfalls bereits erwähnte akustische »Panning« bzw. »Ear to Ear« erzeugt, bei dem einerseits durch die sichtbare Hin- und Herbewegung des*der ASMRtist*in zwischen dem linken und rechten Mikrofon ein visuelles Schwingen entsteht, andererseits die hörbaren, wechselseitigen Annäherungen eine Art der rhythmischen bilateralen Stimulation erzeugen. Bilaterale Stimulation wiederum ist eine Technik, die in der Psychotherapie, vor allem als Teil der Behandlungsmethode EMDR (*Eye Movement Desensitization and Reprocessing*) in der Traumatherapie, bei der Behandlung von Angsterkrankungen und Schlafstörungen sowie in der Schmerztherapie eingesetzt wird (vgl. Grant/Threlfo 2002). Durch visuelle, akustische oder taktile Reize, die Patient*innen während der Therapie abwechselnd links und rechts auf die Augen, die Ohren oder die Hände gespielt werden, soll eine abwechselnde Stimulation der beiden Hirnhälften hervorgerufen werden, was in Bezug auf traumatische Ereignisse etwa bei der nachträglichen neuronalen Integration von Erinnerungsfragmenten und Verarbeitung von Emotionen helfen soll (vgl. Shapiro 2012[1999]). Das Ablenken der Aufmerksamkeit auf die letztlich inhaltsleeren Reize bei der gleichzeitigen, erneuten Durcharbeitung des traumatisierenden Erlebnisses soll entlastend wirken und eine Verbesserung der mit der Erinnerung einhergehenden emotionalen und körperlichen Missempfindungen bewirken.

In ASMR-Videos, die Rhythmisierung zur Taktilisierung einsetzen und dadurch hypnotische Strukturen erzeugen, finden sich neben lateralen Schwingungsbewegungen zwischen linkem und rechtem Bildrand oftmals auch Bewegungen des Ausdehnens und Zusammenziehens, vor allem in den »ASMR Hands Videos«. Diese sind meist nicht narrativ angelegt, sondern zeigen nur die Hände des*der ASMRtist*in, die direkt vor dem Objektiv eine Choreografie vorführen, bei der zur Erhöhung der hypnotischen Wirkung auch eine gewisse Symmetrie der fließenden Bewegungen wichtig zu sein scheint.⁹⁶ So werden zum Beispiel die mit den Handflächen aneinander gelegten Hände auf die Kamera zubewegt, um dann nah am Objektiv nach außen hin geöffnet und wieder geschlossen zu werden; es werden symmetrische Muster in die Luft gezeichnet oder die Seiten des Bildrahmens mit den Fingern nachgefahren. In einigen Videos werden zusätzlich Spiegel eingesetzt, die den Eindruck der Symmetrie weiter erhöhen. Vor allem bei solchen Bewegungen, die auf dem Grundmuster des Öffnens und Schließens beruhen, werden die Finger oft einzeln, sukzessive und möglichst grazil bewegt und ähneln einem sich öffnenden und schließenden Fächer. Eine Betonung der Fingerspitzen durch die Nagelgestaltung⁹⁷ oder durch kleine LEDs, die an den Fingerspitzen

96 Symmetrie wird oft in Kommentaren zu Videos als begünstigender Faktor des ASMR-Erlebens genannt; vgl. etwa den Kommentar von Amy's Scents and Songs zu dem Video [30] »ASMR back tracing with natural nails/oil massage (soft spoken)« der ASMRtistin emvy ASMR: »Thank you for switching her hair to the other side – for me, symmetry is so satisfying. Very gentle and soothing. Thanks for the tingles«. Symmetrie ist neben methodischer Monotonie beim Ausführen von Bewegungen und »Pretend Play«-Szenarien (s. hierzu Kap. 4.2.5) eins der Elemente, in denen sich ASMR-Content mit »Oddly Satisfying«-Content, aber auch mit »Trippy«-Content überschneidet.

97 So z. B. die in der Low-Key-Beleuchtung auffallenden, hellen French Manicure-Nagelspitzen in Video [31] »Hands« von QueenOfSerene ASMR.

angebracht sind,⁹⁸ verstärken die Fächer- und Welleneffekte der zwanzig hervorgehobenen Elemente. Im Video »Hands Visual Relaxation« bewegt die ASMRtistin Maria ihre Hände über eine dunkle, spiegelnde Glastischplatte, die fast genau die Hälfte des Bildausschnitts einnimmt und das Geschehen verdoppelt.⁹⁹ Sie kommentiert: »You might feel like you're getting tricked at times of what is the real part of the video« (Video [33], TC 2:32).

Eindrücke eines Wogens oder einer Auf- und Abbewegung entstehen in vielen Videos auch über die Prosodie: Besonders die Rollenspiel-Videos basieren stark auf dem Trigger der *close personal attention*, die vermeintlich von dem*der ASMRtist*in auf den*die Rezipient*in gerichtet wird; hierzu gehört oft eine »Befragung« nach unserem Befinden, unseren Vorlieben, nach etwaigen Krankheitssymptomen und Ähnlichem. Viele ASMRtists fragen in den Videos auch wiederholt nach, ob die folgende Handlung »okay« sei, oder begleiten ihre Ausführungen mit Sätzen wie »if you let me« oder »if you don't mind« oder Fragen wie »do you mind if I come a little bit closer?«, auf die meist eine kleine Pause folgt, in der vermeintlich die Zustimmung des Gegenübers eingeholt wird, was mit zu den Versicherungsstrategien der Videos gehört – etwas, das auch bei der Induktion von hypnotischen Trancen beachtet wird. Anschließend »reagieren« die ASMRtists auf »unserre Antwort«; sie erwecken den Anschein, als spiegelten sie eine von uns erfolgte Reaktion und beantworten ihre Frage praktisch selbst. Dieses Spiel aus Frage und Antwort, steigender und fallender Stimme kreiert auch auf Ebene der Sprachmelodie ein »einullendes« Wogen und eine Rhythmisizität qua Intermittierung.¹⁰⁰

Zu der pulsierenden Qualität vieler ASMR-Videos trägt auf akustischer Ebene auch die Tatsache bei, dass es zu Überschneidungen zwischen ASMR- und *brainwave entrainment*-Content kommt. Dabei handelt es sich um Videos und Audiodateien aus dem Esoterik- und Alternativmedizinbereich, die bestimmte Frequenzen nutzen, um auf die Gehirnwellen einzuwirken, diese in die mit bestimmten Bewusstseinszuständen assoziierten Frequenzbereiche Delta, Theta, Alpha, Beta oder Gamma zu bringen und dadurch etwa Entspannung oder Konzentrationsfähigkeit herbeizuführen. Einige ASMR-Videos sind zu diesem Zweck mit isochronen Tönen, monauralen oder binauralen Beats unterlegt. Da ASMR-Videos häufig als Einschlafhilfe genutzt werden, wird vor allem auf ein Pulsieren in solchen Frequenzen abgezielt, die das Gehirn auf die dem Tiefschlaf zugeordneten Deltawellen einstimmen sollen. Während mit dem Begriff der isochronen Töne einfach Töne gemeint sind, die aufgrund einer regelmäßigen Schalldruckschwankung pulsieren, ist das Pulsieren bei monauralen und binauralen Beats eine Schwebung, ent-

98 S. z. B. Video [32] »ASMR There's a Light: Playing With Things That Illuminate The Night For Your Relaxation« von Heather Feather ASMR (Effekt ab etwa TC 01:00:10). Verbreitet ist auch die Benutzung von »Light Gloves«, die sonst auf Raves und Psy-Trance-Festivals die Tanzbewegungen optisch betonen.

99 Die Wichtigkeit der Symmetrie ist hier zusätzlich durch eine einrahmende Zeichenverwendung im Videotitel hervorgehoben, den Maria »(-(-Hands Visual Relaxation-))-« schreibt.

100 Astrid Deuber-Mankowsky (2017) verweist auf die Etymologie des Wortes Spiel, das ursprünglich »nicht eine feste und abgegrenzte Kulturform [bezeichnet], sondern eine sich wiederholende, rhythmische Bewegung, die zugleich Bewegen ist und Bewegt-Werden«, »[e]ine leicht schwankende, ziellos schwebende Bewegung« (ebd., 99f.).

steht also durch die Überlagerung zweier leicht verschiedener Frequenzen. Chaieb et al. (2015) erklären den Unterschied zwischen monauralen und binauralen Beats so:

Monaural beats are physical beats, which are objectively heard when the combination of two sine waves at neighboring frequencies (e.g., 400 and 440 Hz) are summated and presented to each ear at the same time resulting in an amplitude modulated (AM) signal. The beat corresponds to the difference between the two frequencies (in this case 40 Hz). Binaural beats are generated when the sine waves within a close range are presented to each ear separately. For example, when the 400 Hz tone is presented to the left ear and the 440 Hz tone to the right, a beat of 40 Hz is perceived, which appears subjectively to be located »inside« the head¹⁰¹ (ebd., 2).

Isochrone Töne, monaurale und binaurale Beats¹⁰² gehören damit zu der Liste der Eigenschaften, die ASMR-Videos eine wogende, schwankende, pulsierende Qualität verleihen, welche ich als taktilisierend verstehe.

Auch jenseits der hypnotisch wirkenden Rhythmisierung und des tastsinnlich-ganzkörperlich fühlbaren Entspannungseffekts unterhalten Bewegungen des Ausdehnens und Zusammenziehens, Annäherns und Entferns, Öffnens und Schließens, Hin- und Her-Schwingens oder Pendelns, Aufleuchtens und Verdunkeln, Scharfziehens und Verschwimmens, Tönens und Verstummens, Anschwellens und Abschwelens – also sowohl visuell als auch akustisch wahrnehmbare periodische Bewegungs- und Veränderungsphänomene – phänomenal eine intrinsische Verbindung zur Taktilität. Denn sie verweisen auf die Notwendigkeit periodischer Wiederherstellung von Reizung, die zwar rein biologisch betrachtet *alle* Sinnesmodalitäten aufgrund der sensorischen Adaptation von Sinnesrezeptoren betrifft, bei der tastsinnlichen Wahrnehmung aber sehr viel eher bewusst und eindrucklicher erlebt wird als bei den anderen Sinnen und speziell der visuellen Wahrnehmung. Während es meist nicht lange dauert, bis wir etwa nach dem Anziehen die Kleidung nicht mehr bewusst auf der Haut spüren, weil die Dauerreizung schnell ausgeblendet wird, dauert es länger, sich an Gerüche oder anhaltende Hintergrundgeräusche zu gewöhnen. Beim Schmecken stellen wir den Reiz meist

101 In den meisten der wissenschaftlichen Publikationen zum Thema und im englischen Wikipedia-Artikel zu »Binaural Beats« findet sich die Angabe, dass eine Differenz von 40 Hz nicht überschritten werden sollte, da sonst keine binauralen Beats entstünden, sondern links und rechts zwei unterschiedliche Töne gehört würden; der deutsche Wikipedia-Eintrag gibt hier abweichend 30 Hz an.

102 Es fällt auf, dass viele der ASMR-Videos, die bei YouTube mit binauralen Beats werben, tatsächlich keine binauralen Beats wahrnehmbar machen, sondern stattdessen ein monaurales Pulsieren enthalten, das entsprechend auch bei Mono- und Lautsprecherabgabe wahrnehmbar ist. Warum kein echtes, erst in unserer Wahrnehmung über Kopfhörer entstehendes und im Kopf lokalisierendes *binaural-beat*-Pulsieren vermittelt wird, kann verschiedene Gründe haben. So werden die beiden Frequenzen, die zusammen die Schwebung erzeugen, oft mit weiteren Tonspuren kombiniert, die sphärische Töne und Musik enthalten, um die Gesamterfahrung angenehmer zu machen. Hier wäre es möglich, dass versehentlich solche Frequenzen hinzugefügt wurden, die bei einer der beiden für den binauralen Beat nötigen Frequenzen zu einer Phasenauslöschung führen. Auch wäre möglich, dass beim Mischen in der Audiosoftware vergessen wurde, ein »hard panning« einzustellen, was im jeweiligen Kanal zu »Restfrequenzen« (*bleed* oder *spill*) der anderen Seite führt, wodurch der binaurale Beat praktisch unbeabsichtigt zu einem monauralen Beat wird.

unwillkürlich neu her, indem wir das schmeckende Objekt instinktiv im Mund bewegen und damit neue Geschmacks- und Geruchspartikel freisetzen. Noch unbewusster geschieht die Erneuerung des Reizes beim Sehen: Wir führen im Normalfall unentwegt und unwillkürlich Blickabtabstbewegungen durch, die der Bildstabilisation und der Auffrischung der Reizung dienen; permanente Mikrosakkaden verhindern das Auftreten einer Lokaladaptation. Bewusst wird dies erst bei willkürlicher Unterdrückung, wie bei den Versuchen zum Troxler-Effekt, bei denen man einen Punkt fixiert und feststellt, dass zuvor noch gesehene Objekte in der Peripherie nach kurzer Zeit vollständig aus der Wahrnehmung verschwinden (vgl. Martinez-Conde 2005). Eindrücke des Tastsinnesystems, bei denen man zur Wiederherstellung der Sensibilität nach Adaptation meist selbst merklich aktiv werden muss – etwa, wenn man lange unbewegt mit überschlagenen Beinen gegessen hat und die Kontaktfläche und die genaue Lokalisation des einen Beins auf dem anderen nicht mehr spürt, ohne sich erneut zu bewegen, oder wenn man eine Heizquelle nicht mehr spürt und an eine kältere Stelle des Körpers verlagert – sind phänomenal enger mit dem Körperwissen um Reizwiederherstellung verknüpft als andere; mit anderen Worten, in der alltäglichen sinnlichen Erfahrung unserer Lebenswelt merken wir öfter, dass taktile Eindrücke etwas sind, das immer wieder neu hergestellt werden muss, als uns dies bei den anderen Sinnen bewusst ist. Dies könnte einer der Gründe dafür sein, warum sich unter denjenigen visuellen und akustischen Strategien, die die Mitglieder der ASMR-Community an den Videos als taktil wirksam beschreiben, solche wie die hier beschriebenen, uns intermittierend angehenden Reizmuster befinden, die die leiblich bewusste Notwendigkeit kinetischer Wiederherstellung von Berührungswahrnehmung innerhalb ihrer Modalitäten nachahmen.

Periodizität und rhythmische Einschwingung

Damit emersive Reizmuster nicht nur einzelne taktile Eindrücke hervorrufen, sondern Rezipient*innen hypnotisch bannen, ist die Ausbildung einer Periodizität, eines Rhythmus zentral. Michael Lommel (2008), der Rhythmus als intermodale Kategorie beschreibt, insofern als er gleichermaßen über Visuelles, Akustisches und Taktiles aufgenommen werden kann,¹⁰³ verweist darauf, dass, wenn »Rhythmus die geordnete Wiederkehr eines gleichen Zustandes genannt werden kann«, sich »[d]ie schwer zu beantwortende Frage« ergibt, »bis zu welchem Grad die wiederkehrenden Zustände gleich sein müssen und bis zu welchem Grad sie ungleich sein können«, was »die Eingrenzung des Begriffsumfangs von »Rhythmus« erschwere (ebd., 80). Rhythmen durchziehen, wie oben schon angeschnitten, mal mehr, mal weniger bewusst, alle Modalitäten der sinnlichen Wahrnehmung, sowohl der Welt wie auch des Eigenleibes. Eine gewisse Unregelmäßigkeit erzeugt dabei das Leben selbst. Die Rhythmen der Wahrnehmung –

103 Michel Chion beschreibt Rhythmus in ähnlicher Weise als »transsensoriell« oder »metasensoriell« (Ders. 2012[1990], 113). Daniel Stern benutzt sowohl die Begriffe »amodal« als auch »intermodal«, um die schon bei Säuglingen vorhandene Fähigkeit der sinnesübergreifenden Integration von Intensitäts- und Zeitmustern sowie Gestalteigenschaften zu bezeichnen, und schreibt: »So kann ein Rhythmus [...] durch den Gesichts-, Hör-, Geruchs-, Tast- oder Geschmackssinn zum Ausdruck gebracht oder aus diesen Sinnen abstrahiert werden« (Ders. 2003[1985], 218). »Amodal« versteht er dabei mit Bezug auf Aristoteles' *sensus communis* als »primär« und »allen Sinnen gemeinsam« (ebd., 220).

die Sakkaden der Augen; die »kurzen Scheibchen« von »zwei oder drei Sekunden«, nach denen unser Hören strukturiert ist (Chion 2012[1990], 22) – sind im Plessner'schen Sinne »regelmäßige Unregelmäßigkeiten« (zit. n. Lommel 2008, 81), durch die sich »die Rhythmik des Lebendigen« selbst auszeichnet (ebd.). Dazu kommen die Rhythmen des Blinzeln sowie die Lebensbewegungen des Leibes wie das Heben und Senken des Brustkorbs beim Atmen und der Rhythmus des Herzschlags.

Die Frage nach der Regelmäßigkeit oder Unregelmäßigkeit von Rhythmen kann die Art des Nachdenkens darüber, welche Arten von Tastsinnlichkeit ASMR-Videos generieren, strukturieren. Die leicht unregelmäßigen, Lebendigkeit bezeugenden Rhythmen scheinen dabei eine haptilisierende Funktion zu erfüllen; sie machen den Körper des*der ASMRtist*in scheinbar greifbar, bezeugen seine Nähe und Präsenz. Nicht nur das Atmen direkt ins Mikrofon ist ein beliebter Trigger; in vielen ASMR-Videos nehmen die ASMRtists auch über längere Strecken ihren Herzschlag auf. Rhythmus tritt hier also in einer materialisierenden Funktion auf, die sich in weitere Verfahren einreihet, welche sowohl die Körperlichkeit des*der ASMRtist*in betonen als auch die Authentizität des Videos als abseits der Strukturen kommerzieller Massenmedien privat produziertes Video beglaubigen.¹⁰⁴ Im *Steady-Health*-Forum erklärt bspw. ein*e User*in, der*die ASMR bei Vorlesungen erlebt:

It seems to happen more when the person lecturing is somehow involving their body in the lecture, or their body becomes apparent, like when they sneeze, blow their nose, breathe loudly into a microphone, salivate, move around a lot etc. (Guest 8/28/09 6:14 AM).¹⁰⁵

Entsprechend enthalten viele ASMR-Videos hörbare Atemgeräusche, aber auch die in der Community als »mouth sounds« und »thinking noises« getaggtten Geräusche wie Schmatzen, Schlucken, Schnalzen, leises Pusten oder kaum hörbares Murmeln sowie Brüche in der Stimme, die beim *Soft Speaking* unweigerlich immer wieder vorkommen und die den Körper des*der ASMRtist*in nicht nur als präsenten, nah abgelauteten, sondern auch als echten, ungekünstelten, eigensinnigen Körper haptilisieren, der oft Geräusche produziert, die nicht vollständig zu kontrollieren sind und die etwa in Radiobeiträgen und anderen Produkten etablierter akustischer und AV-Medien gängigerweise dem Schnitt zum Opfer fallen würden. Das »Korn« oder die »Rauheit der Stimme«, die Roman Marek in *Understanding YouTube* (2013) metaphorisch von Roland Barthes übernimmt, um damit die Ästhetik von YouTube-Videos als eine »Ästhetik des Nicht-Perfekten« (ebd., 124) zu beschreiben, kann hier also ganz wörtlich genommen werden: In der Stimme des*der ASMRtist*in ist, wie in der des russischen Sängers bei Barthes,

104 Eine Einschätzung, wie stark das ASMR-Erleben davon abhängt, das jeweilige Video als nicht kommerzielles Produkt verstehen zu können, ist schwierig; viele *experiencer* berichten aber online, dass eine glaubwürdig altruistische Motivation der ASMRtists wichtig sei. Zu Beginn der Monetarisierung größerer ASMR-Kanäle waren häufiger auch Kommentare zu lesen, dass sich *experiencer* durch Produktwerbung oder Sponsorenennungen gestört fühlten, was mittlerweile größtenteils einem Verständnis für die Notwendigkeit der Entlohnung der Arbeitszeit und des Ausgleichs von Investitionsaufwand von Content-Creators gewichen ist.

105 S. www.steadyhealth.com/topics/weird-sensation-feels-good-part-2?page=4 (14.04.2023).

»etwas [...] da, unüberhörbar und eigensinnig«, »was direkt der Körper [...] ist«¹⁰⁶ und was sich mit den anderen Rhythmen des Lebendigen, den Atmern, Versprechern, Denkpausen, Herzschlägen, Verdauungs- und Bewegungsgeräuschen des Körpers¹⁰⁷ zu einer Evidenz des Ungeschnittenen und Authentischen verbindet. Die Videos performieren so eine selbstbestimmte Aufnahmepraxis und Ästhetik und haben zudem stärkere Ähnlichkeit zu realen Situationen zwischenmenschlicher Kopräsenz und Kommunikation, in denen parasprachliche »Zwischenräume des Semantischen« auch nicht einfach übersprungen werden können.

Kann also einerseits eine Haptilisierungswirkung durch nicht-perfekte Rhythmen des lebenden Körpers beschrieben werden, die Authentizität und Präsenz vermitteln, geht es bei den Strategien der rhythmisierenden, hypnotischen Taktilisierung um etwas anderes – sie arbeiten daran, intermittierende Reize von gleicher Art anzuhäufen und zu Texturen aus regelmäßigen »Taktschlägen«¹⁰⁸ zu reihen, d. h. näher zur ursprünglichen Bedeutung von Rhythmus als »Fließen im Duktus der Regelmäßigkeit«, von griechisch »rhein« (fließen)« (Lommel 2008, 80) zu bringen. Es geht um eine Berausung durch verstetigende Ordnung, um ein apollinisch¹⁰⁹ gefärbtes »mellow high« (vgl. Kap. 1), das sich aus der Beruhigung durch Monotonisierung herschreibt, in der das Audiovisuelle mich verlässlich wieder und wieder angeht, an mir anbrandet, als ginge es darum, ein

106 Vollständig: »[E]twas, was direkt der Körper des Sängers ist, der in ein und derselben Bewegung aus der Tiefe der Hohlräume, Muskeln, Schleimhäute und Knorpel und aus der Tiefe der slawischen Sprache an das Ohr dringt, als spannte sich über das innere Fleisch des Vortragenden und über die von ihm gesungene Musik ein und dieselbe Haut.« Aus: *Die Rauheit der Stimme* (1972), zit. n. Marek (2013, 124).

107 Ein beliebter Trigger ist auch, Bewegungen des*der ASMRtist*in dadurch zu betonen, dass Kleidung aus hörbar knitternden und knisternden Stoffen getragen wird; die Videos sind meist unter dem Stichwort »crinkly shirts« zu finden.

108 Der musikalische Begriff des Takts kommt ebenso wie der Begriff der Taktilität von lat. *tactus* »berührt, Berührung, Stoß«.

109 Nietzsche, der die beiden aus der griechischen Antike entwickelten gegensätzlichen ästhetischen Prinzipien des Apollinischen und des Dionysischen dafür nutzt, [d]ie *Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* (1872) zu beschreiben, verweist darauf, dass es »genau genommen nur der Rhythmus« ist, der Musik apollinischen Charakter verleihen kann, da er ordnend auf die berausende, mitreißende, Leidenschaft entfachende, »erschütternde Macht des Tons« einwirkt (vgl. Ders. 1980, 557). Die Tatsache, dass Umberto Eco in seiner *Geschichte der Schönheit* (2004, 57) den Rhythmus über die (potenziell bedrohliche, unharmonische) Unbegrenztheit des Fließens als eher dionysisch einordnet, obwohl er ebenfalls Nietzsche liest, zeigt m. E., dass durchaus beide Gestaltungsprinzipien, sowohl das apollinische Ordnen, Harmonisieren, klar Begrenzen und Gestalten als auch das dionysische Mitreißen, Vermischen und Verwirren eine Beziehung zum Rauschhaften entfalten können, ebenso wie beide dies mit einem Eindruck der Nähe (und der Taktilität) verbinden können. Entsprechend erreichen viele ASMR-Videos ihre berausende und sedierende Wirkung darüber, dass sie – sichtbar vor allem in den sogenannten »ASMR-Tutorials« – sich um das methodische Ausführen kleinschrittiger, ordnender Prozessfolgen drehen, etwa das gewissenhafte Reinigen einer nach und nach auseinandergebauten Computertastatur. Vor allem solche Strukturen, die ASMR-Videos mit »Oddly Satisfying«-Content gemein haben, drehen sich oft um einen dieserart apollinischen Rausch.

Muster sinnlicher Eindrücke zu symbolisieren, wie es vielleicht einem frühkindlichen Schaukeln in der Wiege entspricht.¹¹⁰ Lommel weist darauf hin,

dass sich in jedem Film mehrere Rhythmen überlagern und verschränken. Filme sind polyrhythmisch. Es gibt einmal den Projektionsrhythmus (24 Bilder pro Sekunde), im Film selbst die Objektbewegungen im Bild, dann die Kamerabewegung und schließlich die Montage – um nur die wichtigsten Elemente der visuellen Ebene zu nennen (Ders. 2008, 84).¹¹¹

Hier muss man zwar anmerken, dass uns der Projektionsrhythmus von Filmen in den meisten Fällen nicht gewahr wird, da in der Filmgeschichte schon früh Maßnahmen ergriffen wurden, um den auf ihn verweisenden Flicker zu eliminieren, vor allem durch zwei- oder mehrfach geteilte Umlaufblenden, die jedes gezeigte Einzelbild einmal oder mehrfach unterbrechen, um die zeitliche Auflösungsfähigkeit des menschlichen Auges zu übertreffen (vgl. Flückiger 2003, 30); die Dreiflügelblende etwa wurde bereit 1903 eingeführt (vgl. Musser 2018). Für die zudem auf Bildschirmen mit anderen Image-Refreshing-Systemen konsumierten ASMR-Videos ist dieser Rhythmus höchstens in Form der digitalen *Fingierung* eines sichtbaren Verweises auf ihn, bei Hinzufügung eines Flicker-Effekts, relevant.¹¹² Dennoch ist die generelle Überlegung fruchtbar, inwieweit die Videos auf eine taktile Erfahrung abzielen, die sich auch aus einer rhythmisch-synoptischen Komplexitätsreduktion ergibt: Wenn uns ASMRtists auffordern, unseren Atem an ihren anzugleichen, mit den Augen dem Hin- und Hergleiten ihrer Hände zu folgen, auf ihren Herzschlag zu hören oder auf ihre Stimme zu achten, die Mantra-ähnlich Entspannungsempfehlungen murmelt, und wenn dies in Videos geschieht, die meist bewusst auf jeden Schnitt und die meisten Kamerabewegungen verzichten, dann geht es auch um eine Synchronisation, um ein ordnendes Zusammenziehen einer Polyrythmik, die sich aus den Rhythmen der Bewegtbilder, den Rhythmen meiner eigenen Wahrnehmung und Körpererfahrung und den Rhythmen des medial materialisierten und in nächste Nähe gebrachten, lebendigen Körpers des*der Anderen zusammensetzt – einer sinnlichen und intermodalen Polyrythmik, die ansonsten durchaus irritierende Überlage-

110 Auch wenn sich hier Deleuze' und Guattaris Ausführungen zum Ritornell aufzudrängen scheinen, mit dem sich das Kind beruhigt, wenn es Angst verspürt, das aus rhythmisierten Konsonanten und Vokalen bestehen und eine Klangmauer bilden kann, »in der bestimmte Steine mitschwingen«, das (die Milieus) gegen das Chaos absichern kann, das den Raum ordnet und ein Zuhause schaffen kann (Deleuze/Guattari 1997[1980], 424; 427), nutze ich diesen Begriff hier nicht, da seine Bedeutung durch Deleuze' und Guattaris assoziativ-suggestiven Schreibstil, bei dem es weniger darum geht, »auf ein Thema ein[zu]gehen« als »zwischen möglichst vielen Gegenstände [sic] überraschende Zusammenhänge [zu] finden« (Jakobidze-Gitman 2014, 33), m. E. zu unkonkret bleibt.

111 Zusätzlich wären hier noch das Pacing von Szenen zu nennen – als Tempo, das sich aus dem Zusammenwirken von Objekt- oder Figurenbewegungen, aber auch akustischen Pulsen, der Länge der Einstellung und dem Timing, wann was passiert, ergibt (vgl. Pearlman 2009, 47) – sowie afilmisch-strukturelle Rhythmen, wenn etwa bei sehr langen Filmen Pausen eingeplant sind oder YouTube-Videos durch Werbeanzeigen unterbrochen werden, und narrativ-strukturelle Rhythmen, die sich z. B. aus Zwischenentiteln beim Stummfilm ergeben oder aus zyklischen Erzählweisen.

112 Zur Taktilisierung durch eine Reihe von digitalen Nachbearbeitungen, die gesammelt oft als »Old Time Movie Effects« bezeichnet werden, vgl. Kap. 4.4.2.1.

rungen und Dissonanzen erzeugen kann.¹¹³ Dass die körperlich fühlbare Entspannung, die ASMR-Videos mit solchen Prozessen der taktil affizierenden, rhythmisierenden Einschwingung erzeugen, oft auch emotional wirksam ist und ASMR-Videos entsprechend oft als angstlösende und stimmungsaufhellende Selbsthilfemedien genutzt werden, entspricht den Beobachtungen zur Wirkung musikalischer Rhythmen, die Patrik Juslin mit dem Begriff des »Rhythmic Entrainment« als Teil seines achtheiligen BRECVEMA-Modells der Emotionsevokation qua Musik beschreibt:

Rhythmic entrainment refers to a process whereby an emotion is evoked by a piece of music because a powerful, external rhythm in the music influences some internal bodily rhythm of the listener (e.g., heart rate), such that the latter rhythm adjusts toward and eventually ›locks in‹ to a common periodicity [...]. The adjusted heart rate can then spread to other components of emotions, such as feelings, through ›proprioceptive feedback‹ (Ders. 2013, 241; Herv. i. Orig.).

Filmanalytische Überlegungen können von der Betrachtung der gleichzeitig taktil erfahrbaren wie auf hypnotische Weise sedierenden Rhythmizität von ASMR-Videos profitieren, insofern als hier ein bestimmtes Zusammenspiel von Rhythmus, hypnotischer Wirkung, verkörperter Filmwahrnehmung und Taktilität wirksam wird, das filmtheoretisch noch unterforscht ist. So wird Hypnose gängigerweise vor allem als okulares Phänomen verstanden, das von einem Blick – etwa dem Dr. Mabuses (Rudolf Klein-Rogge) in DR. MABUSE, DER SPIELER (D 1922, Fritz Lang) – ausgehend die Zuschauer*innen ganz zum gefesselten, aber körperlosen Auge transformiert (vgl. Andriopoulos 2000, 110ff.). Filmische Hypnose als einen Effekt tastsinnlicher Reizmuster zu denken, erscheint wenig intuitiv vor dem Hintergrund einer Diskursgeschichte, deren seit etwa dem Ende des 19. Jahrhunderts vor allem im Überschneidungsbereich von Filmtheorie und Psychoanalyse entstehende Texte die hypnotische Kraft von Film mit Illudierung, Traum und der Betonung von Immaterialität und Schein zusammendenken.¹¹⁴ Wohl gibt es schon früh

113 Astrid Deuber-Mankowsky, die dem Begriff des Spiels als Rhythmus des Hin- und Herbewegens über seine Bedeutung für die Bewegung der Experimentalisierung des Lebens in der Mitte des 19. Jahrhunderts den Status eines Mediums »zwischen Lebendigem und Technischem« (Dies. 2017, 101) zuspricht, schreibt: »Der Rhythmus verbindet das Moment des Mechanischen mit jenem des Lebendigen und wirkt als Scharnier zwischen Technischem und Lebendigem« (ebd.). Es verwundert also nicht, dass die Synchronisation verschiedener filmischer und menschlicher Perzeptions- und Expressionsrhythmen wiederum über eine Rhythmisierung hergestellt werden kann. Insofern als es in ASMR-Videos um die Erzeugung einer monotonisierenden Ordnung geht, könnte man auch in Anlehnung an Eisensteins Beschreibung der synchronisierenden Funktion der metrischen Montage sagen, dass es darum geht, die Reizmuster zu größerer Metrik zurückzuführen (Ders. 1988, 187: »Its [the metric montage's, S.K.] clarity joins the ›pulse-beat‹ of the film and the ›pulse-beat‹ of the audience ›in unison‹«).

114 Außerdem ist, wie Schweinitz (2010) zeigt, die Hypnose diskursgeschichtlich maßgeblich über Jean Epstein in der Filmwissenschaft vor allem mit Narration und Immersion zusammengedacht worden, und weniger mit dem ostentativen Stil, der das spektakelhafte und eher als körperlich affizierend verstandene Kino der Attraktion ausmachte: »Die Entwicklung vom ostentativen zum immersiven Kino wurde von zahlreichen Zeitgenossen (vom Moment der Herausbildung des immersiven Kinos an) mit der Hypnose-Metapher erfasst« (ebd., 459).

Verweise auf das Potenzial von Film, Sinneserfahrungen außerhalb des Audiovisuellen auszulösen, welche auch gelegentlich auf eine hypnotische Wirkung von Film zurückgeführt werden. So vergleicht etwa Hugo Münsterberg das Kino mit einem Hypnotiseur, der im Bewusstsein der Hypnotisand*innen unwiderstehliche, aber irrealen Vorstellungen entstehen lässt und erwähnt, dass unter der »seltsamen Faszination« des Films sogar Halluzinationen in verschiedenen Sinnesmodalitäten wie Geruchs- und Tastsinnshalluzinationen auftreten können:

Die *Intensität*, mit der die Lichtspiele von ihren Zuschauern *Besitz ergreifen* [*take hold of the audience*], kann nicht ohne starke soziale Wirkungen bleiben. Es ist sogar berichtet worden, daß sich Sinneshalluzinationen und Illusionen einschleichen. Insbesondere Neurastheniker neigen dazu, von den Bildern auf der Leinwand Tast-, Temperatur-, Geschmacks- oder Gehörempfindungen abzuleiten (zit. n. Andriopoulos 2000, 119f.; Herv. i. Orig.).

Während ein Zusammenhang von Hypnose, Bewegtbildern und Taktilität also nicht völlig unerwähnt bleibt, begründet sich die hypnotische Wirkung von Film bei Münsterberg und in anderen Texten, die Film als hypnotisches Medium benennen,¹¹⁵ allerdings weniger durch bestimmte Orchestrierungen bestimmter filmischer Mittel, als vielmehr durch das Wesen von Film als montiertem Spiel aus Licht und Schatten *per se*, das seine eigene Echtheit suggerieren kann (und dies mit Figuren wie Dr. Mabuse und Caligari selbstreferenziell kommentiert; vgl. Andriopoulos 2000, 101ff.). Roland Barthes (1976[1975]) verweist immerhin darauf, dass neben der Rezeption in Form einer »imaginären und/oder ideologischen Hypnose« (ebd., 293) noch eine zweite, ambiente Art des Filmerlebens existiere, in der der Körper

darauf lauert, zu fetischisieren – nicht das Bild, sondern genau, was darüber hinausgeht: das Korn des Tons, den Saal, das Schwarz, die obskure Masse der anderen Körper, die Lichtstrahlen, den Eingang, den Ausgang (ebd.).

Was ich anhand von ASMR-Videos als hypnotisch rhythmisierte Sequenzen aus monoton gereihten, emersiven und allativen Taktilisierungen beschrieben habe, verschiebt den Fokus von filmontologischen Überlegungen und Betrachtungen von Rezeptionsumgebung und Ambiente konkreter auf spezifische filmästhetische Muster sowie ihre Wirkung auf den fühlenden Körper, der durch die passivierende Wirkung gerade nicht zum reinen Auge wird, sondern dessen taktile Sensitivität als resonierende Membran vielmehr die Voraussetzung dafür ist, dass ein audiovisueller Rhythmus seine hypnotische Wirkung auf mich überhaupt entfalten und aufrechterhalten kann. Zudem kann der Blick auf ASMR-Videos als apollinisch berauschte, lichtreiz- und geräuschbasierte Phänomene des *Rhythmic Entrainment* im Sinne einer sedierenden Einschwingung der

115 Vgl. Gaupp (2002[1912]); Hellwig (2002[1914]); Prels (1926[1919]). Andriopoulos (2000) schreibt: »Die Wirkung des Films auf seine Zuschauer wird in zahlreichen Texten des frühen 20. Jahrhunderts mit den Begriffen der ›Suggestion‹ und ›Hypnose‹ dargestellt« (ebd., 121). Vgl. auch Barthes (1976[1975]) und Bellour/Bergstrom (1979).

verschiedenen existenziellen Rhythmen von Film-, Figuren- und Zuschauer*innenkörper bestehende filmtheoretische Verhandlungen von Rhythmus ergänzen, die filmische Rhythmen zwar gängigerweise auf ihre somatische Wirkung hin befragen, aber oft als vor allem ergotropes, muskulär empfundenes Phänomen fokussieren, das aktiviert und kinästhetisch mitreißt,¹¹⁶ und/oder sich vor allem auf eine Untersuchung der durch Montage erzeugten Rhythmen konzentrieren.¹¹⁷ Eine Betrachtung der Bedeutung von Oberflächensensibilität bzw. von taktilen Rezeptionseindrücken für filmrhythmische Phänomene muss trotz der Popularisierung tastsinnlich verfahrenender Filmanalysen als Desiderat gelten. Saige Walton schreibt treffend: »Amidst burgeoning of the haptic in contemporary film theory, the tactile sensitivity of bodies in space or the connection between film, touch and rhythm has yet to receive comparable attention« (Dies. 2018, 10).¹¹⁸

Jenseits muskulär-ergotroper Ansteckungsgeschehen gibt es, so zeigen ASMR-Videos, rhythmische Einschwingungen, die auf Eindrücken des größtenteils als kontrolliert erlebten, weil so narrativierten, Berührt-Werdens aufbauen und sich als sedieren-des Spiel innerhalb bestimmter Versicherungsstrategien und somit innerhalb der Grenzen des audiovisuell Erwarteten, eben als »mellow high«, entfalten. Im Ansatz Jennifer Barkers gibt es zwar eine Sensibilität für rhythmische Resonanzprozesse zwischen Film und Zuschauer*innenkörper, da Barker den Filmkörper in drei Ebenen aufteilt – nämlich erstens die Oberfläche des Screens, zweitens die raumerschaffenden Kadrierungen, Kamera- und Figurenbewegungen und drittens die unsichtbaren »Lebensrhythmen« des Films, worunter sie im Rückgriff auf Sobchack »the film's rush through a projector's gate and the ›breathing‹ of lenses« versteht (TE 3). Diese Ebenen des Filmkörpers sind ihrer

116 Dieser Fokus wird insbesondere bei den Arbeiten zu Musik- und Tanzfilmen deutlich, die prominente Gegenstände der filmtheoretischen Arbeiten zu Rhythmus darstellen, vgl. exemplarisch Landay (2012); Wood (2016); White (2017).

117 Eine Ausnahme stellt hier Davina Quinlivan dar, die in *The Place of Breath in Cinema* (2012) eine Motivesgeschichte des Atmens diegetischer Körper mit der formalästhetischen Frage verschaltet, »how breathing is foregrounded in film« (ebd., 13), und dabei neben dem Schnitt auch weitere Mittel wie »composition, colour and camera movement« (ebd., 19) betrachtet. Wie Barker orientiert sie sich dabei letztlich an der Grundidee Sobchacks, den Körper des Films als ähnlich dem menschlichen Körper mit existenziellen Rhythmen ausgestattet zu verstehen (vgl. AE 207f.) Die filmische Erzeugung intersubjektiv ansteckender Körper, die Quinlivan also in dem eingegrenzten Bereich von »breath as a filmic, embodied gesture« (Dies. 2012, 20) untersucht, wird bei ihr dann eher indirekt mit Taktilität verbunden, indem sie Atem über einen Zwischenschritt mit Irigarays *Le temps du souffle* (1999) als taktile Liebkosung beschreibt (vgl. Quinlivan 2012, 27ff.).

118 Auch bei Marks bleibt Rhythmus unterthematisiert; sie erwähnt zwar kurz die »complex effects of rhythm on the body« (SF xvi) als eine Art des kinästhetischen Erlebens von Sound, insgesamt spielt aber Rhythmus weder für ihre Theorie haptischer Visualität noch für ihre Analysen eine Rolle. Emre Çağlayan verweist darauf, dass auch aus einer Sound-Studies-Perspektive insbesondere das Phänomen filmischer Langsamkeit sowie die Erzeugung filmischer Rhythmen durch Geräusche und Stille noch als unterforscht gelten müssen: »[c]ritical studies tend to favour vision in the analysis of films and frequently forget how a complete theory of cinema requires an in-depth consideration of sound. As Song Hwee Lim has recently noted, ›... even less discussed then, if at all, is the relationship between sound (or the lack thereof) and slowness/speed in cinema and how sound and silence contribute to our perception of the rhythm and pacing of a film‹« (Ders. 2018, 32).

Meinung nach erstens der menschlichen Haut, zweitens den Muskeln und drittens den Eingeweiden und deren jeweiligen Sensationen parallel zu setzen und kommunizieren mit diesen. Allerdings (und aufgrund dieser Einteilung) konzentriert sie ihre rhythmische Analyse auf viszerale Rezeptionseffekte, die durch »dys-appearances« (nach Drew Leder) der »Lebensrhythmen« des Films entstehen, also etwa durch sichtbare Fehler im Filmtransport des Projektors. Obwohl sie dabei schreibt, die Eingeweide seien »awakened and summoned through the surface body's engagement with the shapes and textures of cinema« (TE 123f.), fehlt bei ihr letztlich eine Betrachtung der Entstehung bedeutsamer Rhythmen über Eindrücke des taktilen Berührt-Werdens durch das Audiovisuelle; lediglich so etwas wie haptische Provokationen durch Texturen in den Filmen der Quay Brothers kommen vor, die in ihrer Argumentation allerdings auch nur indirekt mit einer rhythmischen Rezeptionswirkung verbunden werden.¹¹⁹

Darüber hinaus legt das Phänomen rhythmischer Taktilisierung in ASMR-Videos nahe, auch umgekehrt die Möglichkeit taktiler Affizierung als *Effekt* audiovisueller Rhythmisierungsprozesse in Betracht zu ziehen: Wenn sich in ASMR-Videos rhythmische Emersionen und Allationen, direkte Adressierung und das Ausstellen von *close personal attention* sowie das Körpererleben des*der Rezipient*in betreffende Anleitungen, etwa zur progressiven Muskelentspannung oder zur Synchronisation der Atmung zwischen ASMRtist*in und Rezipient*in, zu einem beruhigenden Gesamtkonzept verbinden, das von Rezipient*innen insgesamt als hypnotisch-einschwingende, taktile Affizierung erlebbar wird, lassen sich an ASMR-Videos als Gegenstand analytische Sensibilitäten ausbilden, die auch für die tastsinnliche Analyse solcher Filme fruchtbar

119 Affizierungen der Hautoberfläche und das Spüren von Rhythmen, welches in Barkers Empfinden teilweise muskulär, aber vor allem viszeral geschieht, scheinen in ihrem Denkschema tatsächlich durch die Pole der Aktivität und Passivität unterschieden zu werden: So grenzt sie viszerale Empfindungen von oberflächensensiblen Empfindungen ab, indem sie erstere als »less volitional« bezeichnet (TE 123). Viszerale Sensationen stünden denjenigen »dimensions of the body that we do notice and control (like skin and muscles)« gegenüber (TE 130; m. Herv.) – was nahelegt, dass das, was sie in ihrem Buch austauschbar mit »tactile« und »haptic« benennt, tatsächlich insgesamt eher das haptische, aktive Tasten meint. Dass sie weder zwischen Flächenhaptik und Raumhaptik noch zwischen taktil und haptisch differenziert und auch die Ambivalenz in ihrem von Marks übernommenen Haptikbegriff nicht reflektiert, führt in ihrem Schreiben dann auch immer wieder zu Passagen, in denen sie phänomenale Differenzen verschiedener Filmästhetiken bemerkt, diese aber quantitativ statt qualitativ erklärt. So schreibt sie über die Raumerzeugung durch simulierte Kamerafahrten in den betrachteten Stop-Motion-Animationsfilmen gegenüber der Ästhetik körnigen, frühen Films: »Although it could easily be argued that early cinema has a haptic quality to it because of the flatness and graininess of the images, stop-motion animation *even more so* is a haptic art form, one that addresses itself first and foremost to the fingertips, provoking our desire to touch, caress, squeeze and scrape the images before us« (TE 137; m. Herv.). Dabei soll uns die als relativ abgehakt wahrgenommene Bewegtheit der Stop-Motion-Animationen »through the fingertips« (ebd.) auf unsere eigenen, innerkörperlichen Lebensrhythmen hinweisen. M. E. beobachtet sie zwei verschiedene Phänomene – eine Art der simulierten Kamerabewegung durch den Raum in Form eines sichtbar nicht-menschlichen Wahrnehmungsbewegungsverhaltens und eine starke volumenhaptische Präsenz seiner diegetischen Elemente (die bei Puppenfilmen mit starker Nähe der Kamera zu Miniaturen ohnehin häufig ist) – und nimmt für diese einen Kausalzusammenhang an, der dann eine viszeral-rhythmische Rezeptionswirkung (im Modus einer körperlichen Abgleichung) begründen soll.

gemacht werden können, die ähnliche ästhetische Qualitäten aufweisen. Einer dieser in der Community als »ASMRish movies«¹²⁰ gehandelten Filme ist ein Film über körperliche Behinderung und Immobilisierung: Die Filmbiografie *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* (SCHMETTERLING UND TAUCHERGLOCKE, FR/USA 2007, Julian Schnabel), die auf dem gleichnamigen autobiografischen Roman des französischen *ELLE*-Chefredakteurs Jean-Dominique Bauby basiert, erzählt die 15 Monate zwischen einem Schlaganfall, den Bauby im Dezember 1995 erleidet, und seinem Tod im März 1997. Der Film wurde vor allem für die von der Kritik gefeierte, expressive Kameraarbeit Janusz Kamiński und die originellen technisch-ästhetischen Mittel bekannt, mithilfe derer die Zuschauer*innen in das Erleben Baubys (Mathieu Amalric) hineinversetzt werden, der durch den Schlaganfall das seltene Locked-in-Syndrom erleidet und nahezu vollständig gelähmt ist. *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* weist tatsächlich viele ähnliche ästhetische Elemente und Strategien wie die hier besprochenen ASMR-Videos auf, bei denen die relative Immobilität der für den*die Rezipient*in entstehenden Kamera mit zu einem taktil-beruhigenden Gesamtkonzept des virtuellen Umsorgt-Werdens¹²¹ beiträgt. Der Film stellt deshalb einen Gegenstand dar, an dem sehr gut deutlich gemacht werden kann, was eine durch die Beschäftigung mit dem Phänomen ASMR-Video eröffnete Sensibilität für den Zusammenhang von tastsinnlicher Wahrnehmung, Passivierung, Rhythmus und De-/Synchronisierungsprozessen, aber auch für andere, im Weiteren noch zu beschreibende »ASMR-Ästhetiken« der bisherigen filmanalytischen Betrachtung des Films produktiv hinzufügen kann. Im Folgenden werde ich zunächst weitere ästhetische Merkmale und Muster von ASMR-Videos beschreiben und in den Kapiteln 4.3 und 4.4 dann darlegen, welche Begriffe ich für die Bezeichnung verschiedener Ausprägungen filmischer Tastsinnlichkeit als ästhetisch-aisthetische Phänomene verwenden möchte. Ist mein Sprechen über Film dieserart begrifflich vereindeutigt, werde ich meine Art des Erlebens des Films, die ich als Hervorbringung des in Kapitel 1 dargestellten transformativen, produktiven Zusammenspiels meiner persönlichen Wahrnehmungsdispositionen mit meiner Beschäftigung mit ASMR-Ästhetiken sowie mit den bestehenden filmtheoretischen Beschreibungen tastsinnlichen Filmlebens verstehe, entlang einer Analyse des Films in Kapitel 4.5 veranschaulichen.

4.2.4 Prasseln, Flimmern, Rauschen: Filmophane Flächen

Während ASMR-Videos ihre Rezipient*innen also u. a. dadurch taktil angehen, ergreifen und hypnotisch in Bann halten können, dass sie mit den oben beschriebenen Mustern des Wogens, Schwingens und Pulsierens Techniken zur Induktion hypnotischer Trancen kopieren, die mit Versicherung, Wahrnehmungslenkung, Wiederholung, Rhythmisierung, Symmetrisierung, Monotonisierung und *Rhythmic Entrainment* arbeiten, kann

120 So wird der im Folgenden beschriebene Film etwa im Thread »[Meta]ASMRish movies« unter http://www.reddit.com/r/asmr/comments/1lvspm/meta_asmr_movies/ (25.01.2023) genannt und steht in einer mit »ASMR« überschriebenen Filmliste auf der Plattform Letterboxd an zweiter Stelle, s. <https://app5.letterboxd.com/newagethriller/list/asmr/> (26.07.2021).

121 Da die Performanz von *close personal attention* so oft Teil von ASMR-Videos ist, vermuten evolutionspsychologische Erklärungsansätze in ASMR eine parasoziale, kulturell sublimierte Form des Groomings; vgl. Poerio et al. (2018); Lochte et al. (2018); Richard (2014b).

man auch einige der im Folgenden zu beschreibenden, technisch-ästhetischen Strategien der Vertast sinnlich zunächst mit Techniken der Hypnoseinduktion einführen, allerdings anderen: Die sogenannten Überlastungstechniken, von Yapco (2003) zu den Konfusionstechniken gezählt (vgl. ebd., 282), erreichen die Ermüdung des*der Hypnotisand*in durch Überforderung. Kognitive Konfusion wird etwa durch komplizierte Kettensätze erreicht, denen der*die Hypnotisand*in inhaltlich nicht folgen kann und infolgedessen abdriftet, sensorische Überlastung durch eine Multiplikation der dargebotenen Reize, oft kombiniert mit der Aufforderung, sich auf überfordernd viele davon zu konzentrieren.

ASMR-Videos haben selten semantisch komplexe Inhalte, arbeiten aber gelegentlich mit sensorischer Überforderung. So hat sich bspw. seit etwa 2012 das Genre »Fast ASMR« entwickelt, in dem zunächst bekannte Trigger wie Tapping, Mouth Clicking oder Lichtimpulse einfach sehr viel schneller vorgeführt wurden, aber zunehmend Reize auch vervielfältigt und auf mehreren Ebenen gleichzeitig präsentiert werden. Hierzu setzen Fast-ASMR-Videos häufig die schon in früheren ASMR-Videoarten oft benutzten *layered sounds* ein. Dabei werden mehrere Tonspuren mit Geräuschen, stimmlosen und stimmhaften Sprachaufnahmen, Tönen und teilweise auch sphärischer Musik zu verwirrenden, polyphonen Klangteppichen kombiniert, die als überladenes, texturiertes, aber nicht mehr kontrolliert analytisch wahrnehmbares Klanggemisch auf den*die Rezipient*in einprasseln.¹²² Seit etwa 2020 finden sich in vielen ASMR-Videoarten außerdem zunehmend akustisch raumgestaltende Bearbeitungen wie Reverb- und Delay-Effekte, die auf Sprache und Geräusche angewendet werden, um diese texturiert-sphärisch auszubreiten. Auch auf der Bildebene lassen sich technisch-ästhetische Mittel beobachten, die eine Verdichtung des Bildraums bis hin zur Anmutung eines visuellen Prasselns oder Flimmerns erzeugen, insbesondere in denjenigen Videos, die sogenannte »Trippy ASMR«-Erfahrungen anbieten. Ebenso wie auf der akustischen Ebene lassen sich auch hier grob zwei Strategien unterscheiden, einerseits die simple *Beschleunigung visueller Rhythmen*¹²³, andererseits *illative Auffächerungen* – d. h. Bildschich-

122 Semantische Überforderungen durch Kettensätze finden sich ebenfalls, diese allerdings vor allem in Fast-ASMR-Rollenspielen, in denen etwa in rasender Geschwindigkeit ein »medical exam« an dem*der Rezipient*in durchgeführt wird, bei dem Fragen, Handlungsanweisungen, diagnostische Einschätzungen und Informationen zu Symptomatiken extrem schnell gesprochen werden und etwaige Lücken im Sprachfluss zusätzlich durch mehrere Wiederholungen einzelner Worte gefüllt werden (bspw.: »Look at my finger, look at it, look at it, now is my other hand wiggling? Is it? Is it? Do you see it, do you see it, it? Keep looking at my finger, don't lose focus, focus«). Insofern als hier die Rhythmicität und Materialität der Sprache immer mehr vor ihren semantischen Gehalt tritt, nutzt diese Art des Sprechens in Fast-ASMR-Videos die von Theodor Meyer beschriebene Eigenschaft von Sprache, dass ihre besondere Sinnlichkeit gerade in ihrem »rasch vorüber rauschende[n] Klang« (Ders. 1990, 60) liege, »gerade in der rauschenden oder rauschhaften Raschheit ihres Vollzugs« (Plass 2006, 145). S. auch Barthes (2006[1984], 89f.) zur Lust am Rauschen gesprochener Sprache, zur Utopie eines »immense[n] lautliche[n] Geflecht[s]«, das den »semantische[n] Apparat irrealisiert«, und zur »halluzinierten Wahrnehmung« von multipel überlagerten (in seinem Beispiel zusätzlich fremdsprachlichen) Äußerungen. Zu verschiedenen Arten des Rauschens der Sprache vgl. auch Seel (2003[2000], 241).

123 Nutzen die in Kap. 4.2.3 beschriebenen ASMR-Videos also eher langsam schwingende Rhythmen, geht es bei den hier beschriebenen Videos um das, was – zumindest für die Bildebene und zumin-

tungen durch Compositing, Überblendungen, Filter und Partikeleffekte – und *laterale*¹²⁴ *Vervielfältigungen* durch postproduzierte »Visual-Echo«-Effekte und Split Screens.

Die fünfteilige Videoserie »WARNING! This ASMR Will Get You HIGH« der ASMRtistin Olivia Kissper etwa besteht aus Rollenspielen, in denen medizinische Versuchs- oder Untersuchungsszenarien erzählt werden und in deren Verlauf dem*der Rezipient*in jeweils »eine Droge verabreicht« wird, nach deren »Einnahme« sich die Ton- und die Bildebene progressiv aufzufächern, auszufern, ins Schwanken zu geraten, zu morphen, einen Eigensinn zu entwickeln und für andere »Wirklichkeitsebenen« durchlässig zu werden scheinen. So wird die Verabreichung der Droge etwa mit einem klickenden Mouth-Sound unterlegt, der kurz darauf leicht verzerrt und mit einem Delay-Effekt vervielfältigt wird, welcher auch auf Olivias Stimme übergreift, auf die ein Telephone-Filter¹²⁵ angewendet wird, während sich die Animation eines Fluges durch einen Tunnel aus Polygonen halbrtransparent wie blaues Glas über das Bild legt und passende Prisma-Effekte die Umrisse der Gegenstände des Hintergrundes und von Olivias Körper verzerren und changierende Unschärfen erzeugen.¹²⁶ Zusätzlich ist die Effekt-Kette so eingestellt, dass das Ursprungssignal (technisch das »dry signal«) nahezu vollständig erhalten bleibt und erst im Delay alle Filter-Effekte auftauchen. D. h. ihre einzelnen Worte klingen zwar durch einen Reverb hallig, aber noch relativ nah an »normaler« Sprache, während die verzerrten Echos dem Filmkörper akustisch einen geisterhaften Eigenleib zu verleihen scheinen, der sich vervielfältigend, technisch-flüsternd ins Geschehen hineinzustehlen beginnt. Weitere Verwirrung wird dadurch gestiftet, dass das kopfhörerstereofon zu rezipierende Video beim Einsetzen der psychedelischen Phase die Stereoabmischung auf eine Weise nutzt, bei der nach keiner erkennbaren Logik Geräusche und Stimme mal nah am rechten, mal nah am linken Ohr erscheinen und kaum noch zur visuellen Verortung ihrer Quellen passen (technisch gesprochen durch randomisiertes FX-Panning). Nach weiteren Verabreichungen der Droge kommen noch Hologramme und Welleneffekte hinzu, bis das Video schließlich in einem »Trip« kulminiert, in dem verschiedene, größtenteils computergenerierte Sequenzen wie Wurmloch- und Sternennebel-Flüge sowie Gitternetzmodelle, aber auch durch Split Screen erzeugte serielle Oberflächen aus Realfilmaufnahmen ineinander überblendet werden, während auf der Audioebene Olivias Stimme mit Delay-Effekt sowie tiefe Drone Sounds, Collagen aus Knister- und Klickgeräuschen und sphärische Klänge eine dichte Textur bilden.

dest teilweise – mit Michel Chions Begriff der »visuellen Mikrorhythmen« beschreibbar ist. Chion schreibt: »Als visuelle Mikrorhythmen bezeichne ich rapide Bewegungen auf der Bildebene, verursacht durch Dinge wie Rauchwolken, Regen, Schneeflocken, Wellenbewegungen einer geriffelten Seeoberfläche, Dünen usw. – sogar der schwarmgleiche Moment von fotografischer Körnung selbst, wenn sie sichtbar wird. Diese Phänomene erzeugen schnelle und fließende rhythmische Werte, die in sich eine vibrierende, zitternd-inhärente Beziehung zur Zeit im Bild selbst enthalten« (Ders. 2012[1990], 24). Zur Möglichkeit einer »Verdichtung des Rhythmus zum Pulsieren auf der Leinwand« auch durch (in den meisten ASMR-Videos allerdings vermiedene) schnelle *Montage* s. auch Paech 1994, 58.

124 Ich nutze dies als kürzere Bezeichnung für »parallel zur Bildfläche«.

125 Bei diesem werden durch einen Low-cut-Filter die tiefen Frequenzen herausgenommen und hauptsächlich die Mitten und einige Höhen durchgelassen.

126 S. Video [34] (25.01.2023; Effekte ab TC 10:05).

Andere Trippy-ASMR-Videos verzichten auf einen langsamen und narrativ vorbereiteten Aufbau dieser Schichtungsästhetik. So kombiniert etwa das Video »High ASMR | Psychedelic Experience | Hypnotic Trance Visuals Tingles Trigger« der ASMRtistin MaCita ASMR¹²⁷ direkt von Anfang an sowohl verschiedene Tonspuren, auf denen sie hauchig-flüsternd von einer Reise nach Zentralamerika berichtet, mit einem sphärischen Soundbett und einzelnen, akustischen Geräuschdetails wie etwa dem Rascheln von Teeblättern, die sie prasselnd in eine Bambusschale fallen lässt, als auch mehrere Bildebenen: Ihr Gesicht in Talking-Head-Einstellung, wechselnde Landschaftsansichten, eine in Zeitlupe pendelnde Taschenuhr sowie animierte, kaleidoskopische Psychedelic-Art-Sequenzen und Flüge durch CGI-Wurmlöcher werden in wechselnden Transparenzen miteinander überblendet, teilweise kommen noch Flicker-Filter und Partikeleffekte hinzu.

Die ASMRtistin SkepticalPickle ASMR, deren Video »Trippy ASMR – 8d, insane visuals, delay, whispering, ambience shifts« (s. Video [14]) allein in den ersten drei Wochen nach Upload mehr als tausend begeisterte Kommentare erhielt, kombiniert eine fast außerweltlich klingende Audiocollage aus verschiedensten bearbeiteten MKH (Materialisierenden Klang-Hinweisen) und Mouth Sounds¹²⁸ mit visueller Ebenenvielfältigung, die sie mit einem Chroma Keying ihrer Fingernägel und ihres Make-ups erreicht: Die erste Hälfte des Videos über sieht man sie in der Nahaufnahme direkt zur Kamera ausgerichtet und nah am Objektiv gestikulieren. Der Hintergrund ist defokussiert und auch aufgrund der sehr dunklen Beleuchtungsverhältnisse mit viel Diffusion des wenigen Lichts kaum auszumachen; es handelt sich aber offensichtlich um einen gemusterten Rückvorhang, auf dem kleine, abwechselnd aufglühende Lichtquellen angebracht sind. Zusätzlich befinden sich dort ebenso wie auf ihrem Gesicht Flecken und Muster von als Chroma Key fungierender, ursprünglich wohl neongrüner Farbe; ihre Fingernägel sind ebenfalls damit markiert. Der Schärfentiefe-Bereich des Videos ist extrem limitiert, und während ein durchgehend wild eingesetzter *rack focus* abwechselnd ihr Gesicht und ihre Hände scharf zieht und wieder in starker Unschärfe aufgehen lässt, sind in den Chroma-Key-Bereichen CGI-Sequenzen eingefügt, in denen eine »virtual camera« (Denson 2016, 198) illativ mal durch Neontunnel, mal durch farbgesättigte, surreale Landschaften gleitet. Stellenweise tauchen zusätzlich etwas farbschwächere, visuelle Echos dieser Landschaften ähnlich einem Halo um ihren Kopf herum auf und umspülen diesen in kurzen, schnell wieder verebbenden Wellen oder blitzen als Partikeleffekte, mit TV-Static-Noise unterlegt, in ihrem Haar auf; ab etwa der zweiten Hälfte des Videos nutzt sie als laterale Auffächerungen außerdem eine Kaleidoskoplinse (TC 17:39) und einen Visual-Echo-Effekt, der ihre Finger und vor dem Objektiv bewegte Pen Lights vervielfacht (TC 28:40). Das Gemisch aus diversen Verfahren der Aufmerksamkeitslenkung

127 S. Video [35] (25.01.2023).

128 Dabei ist ebenfalls ein sehr auffälliges, nicht zum Bild passendes Stereo-Panning, und zwar der gesamten Audiocollage, eingestellt, die sich in der Rezeption zwischen linkem und rechtem Kopfhörer hin und her bewegt und zusätzlich pumpende Bässe enthält – Effekte, die sicherstellen, dass auch die in Kap. 4.2.3 erwähnten Techniken des Wogens, Schwingens und Pulsierens für eine möglichst starke hypnotische Wirkung auf den*die Rezipient*in mit in Dienst genommen werden.

– den starken Schärfeverlagerungen, den kurz auftauchenden Partikeleffekten, zusätzlichen Jump-Cuts, den Sogeffekten der CGI-»movie rides«, die immer wieder Fenster in den diegetischen Raum zu reißen und den*die Zuschauer*in in einen dahinterliegenden Bildraum zu ziehen scheinen, sowie der wandernden Soundcollage – ergibt einen technisch-organisch hyperlebendigen, dicht texturierten Bild- und Klangraum, in dem die visuelle und auditive Ausrichtung des*der Rezipient*in zum Geschehen zum Spielball des Geschehens geworden ist. Der eigentümlich faszinierte Zuschauer*innenleib wird zum schlingernden, haptisch ergriffenen, hin- und hergeschobenen, haltlos gehaltenen Objekt des Reizgemisches.¹²⁹ Der Versuch einer diegetisch haptischen – Körper, Umrisse, Verortungen und Texturen im Bildraum erfassenden und mich ihnen zuwendenden – Wahrnehmung meinerseits wird ermüdet und eine Art des Wahrnehmens nahegelegt, die das Video zunehmend nicht als Schichtungen illusionierter Räume und darin befindlicher Elemente, sondern als audiovisuelle Textur mit eigenem Spektakelwert erlebt.

Die chaotische Belebung des Bildraums durch illative und laterale Vervielfachungen als technisch-ästhetische Wucherungen produziert letztlich eine »Haut« des Videos, die als tönende, leuchtende, blitzende, Farbtemperaturen und Bewegungseindrücke vermittelnde Oberfläche meinem Körper gegenübersteht, sich in der Breite an ihn richtet und ihn ganzkörperlich hypnotisch fasziniert, weswegen ich die hier beschriebene ästhetisch-aisthetische Verbindung als eine der *filmophanen Tastsinnlichkeit* beschreiben würde. Nach Souriau (1997[1951]) ist das Filmophanische »[a]lles, was sich während der audiovisuellen Projektion des Films ereignet« (ebd., 157). Das »leinwandliche Bild« als »alle Licht- und Schattenspiele, Anordnungen, Formen und Bewegungen, welche auf der Leinwand während der Projektion beobachtet werden« (ebd.) ist dabei ein spezifischer Teil des Filmophanischen. Daran angelehnt benutze ich den Begriff des Filmophanen zur Bezeichnung der Gesamtheit all derjenigen Eindrücke, die einen definierten Abschnitt Film (also eine Sequenz, Szene oder Einstellung) primär in seiner Eigenschaft als Licht-, Farb-, Bewegungs- und Schallereignis körperlich erlebbar machen. Eine Konzentration auf das Filmophane bedeutet eine Rezeptionserfahrung, die das Filmbild zuallererst in seiner physikalischen Erscheinungsform wahrnimmt (im Gegensatz zu einer auf den narrativen Gehalt einer Szene oder auf die technisch-ästhetische Gemachtheit des Films fokussierten Wahrnehmungsweise).¹³⁰ Ich verstehe filmophan dabei – wörtlicher als Souriau das Filmophanische – als »wie ein Häutchen wirkend: In der Ausrichtung auf die Physikalität der filmischen Reize entsteht oft die Anmutung einer (leuchtenden, farbigen, tönenden) Oberfläche. Das Erleben filmophaner Tastsinnlichkeit bedeutet, sich auf diese als eigenwertiges audiovisuelles Faszinosum in seiner körperlichen Wirkmächtigkeit einzulassen.

129 Vgl. insbesondere TC 9:00 bis 10:00. Der*die User*in Vivredeseaux dazu: »9:00–10:00 is my favorite, with the zooming in on the green screen saying ›close your eyes‹ but then moving them around and saying ›or leave them open‹ and you can see your face and eyes in the background is just so trippy and relaxing!! This video as a whole is amazing tho« – die Schwierigkeit, nachzuvollziehen, welche »trippy« Effekte, Bewegungen und Raumeindrücke wann vorkommen, spiegelt sich in der Schwierigkeit der Kommentator*innen, das Video zu beschreiben.

130 Ich werde diese drei Ebenen später als diegetische/filmraumbezogene, dispositive/technisch-materielle und filmophane Ebene voneinander unterscheiden (vgl. Kap. 4.4.2).

Filmophane Taktilität als Produktion von *dehold*

Filmophane Tastsinnlichkeit lässt sich m. E. in sich noch einmal danach differenzieren, wie sehr sie als noch heterogene Textur oder als eher homogene Fläche anmutet, sowie danach, ob eine solche filmophane Textur oder Fläche im Zusammenspiel mit den bereits genannten, die Filmwahrnehmung beeinflussenden Faktoren eher eine haptische oder eine taktile Art der Wahrnehmung herausfordert. ASMR-Videos, die auf die hier beschriebene Art überfordernd-hypnotisch wirken sollen, indem sie prasselnde filmophane Texturen ausbilden, zielen dabei nicht nur darauf ab, die Wahrnehmung von einer Ausrichtung auf einen diegetischen Bildraum zu einer Ausrichtung auf eine filmophane Haptik im Sinne einer faszinierenden Textur aus audiovisuellen Reizen, die ich mit den Augen abtaste, zu verschieben, sondern diesem Gemenge letztlich eine taktile Wahrnehmbarkeit zu verleihen, indem eine spezifische Art des Schauens als körperlich sinnvolle produziert wird – in manchen ASMR-Videos durch eine längere, wie gesehen teilweise auch narrativ plausibilisierte Progression der Verdichtung, in anderen durch eine relativ schnell einsetzende Überforderung. So kombinieren einige ASMR-Videos *layered sounds* direkt mit Screensaver-ähnlichen Visuals, die abstrakte Psychedelic-Art-Muster durch chaotisch über die Bildfläche verteilte Morphing- oder Welleneffekte animieren¹³¹ und damit visuelle Gewebe mit einer Vielzahl gegenläufiger Bewegungen erzeugen, die sich, um Martin Seels passende Formulierung über das Rauschen zu benutzen, »als eine Diffusion des Unterscheidbaren ein[stellen], als ein permanenter Gestaltenschwund oder Gestaltenwandel, der einen sicheren Mitvollzug der sich ereignenden Transformationen unmöglich macht« (Ders. 2003[2000], 232). Dies lässt den Blick in ein schwankendes Gleiten geraten, indem ihm immer nur für den Bruchteil einer Sekunde Anhalt geboten wird, bevor sich die Formen wieder entziehen und/oder immaterialisieren. Das Auge wird nach und nach ermüdet und nach einer anfänglichen Phase des Abtastens der Bildoberfläche in eine Art des Schauens geleitet, das keine gezielte Zuwendung zu einzelnen Elementen mehr leisten kann, sondern das Geschehen mehr wie ein Rauschphänomen im Sinne Seels aufnimmt, in einem Modus der »Ohnmacht des Erfassens« – »eine Ohnmacht der simultanen sinnlichen Rezeption eines höchst komplexen Geschehens« (ebd., 230).¹³²

Dabei wird eine Art des hingebenden Wahrnehmens nahegelegt, bei dem ich mit entspanntem Ziliarmuskel nicht mehr auf einzelne Bildebenen zu fokussieren versuche, sondern den Blick durch die Bildoberfläche hindurchtauchen lasse, ähnlich dem Sehmodus, den Tom Bacceis in den 1990er Jahren populär gewordene *Magic-Eye*-Bilder erfordern, und damit eine taktile Beziehung zum Video als Bild- und Klangphänomen als Ganzem einnehme, in dem mich nun auf unscharfe, ambiente Weise Bewegungen, Intensitäten, Farbtemperaturen und Pulse angehen und sich teilweise Gestalten ergeben, die mir bei aktiven Fokussierungsversuchen entgehen würden. Sehr deutlich wird ein solcher

131 S. bspw. die Videos [36]»WEIGHTED BLANKET FOR YOUR BRAIN | ABSTRACT ASMR SOUNDSCAPE«, [37]»ASMR BRAIN MELTING | BINAURAL SLEEP SOUNDS« oder [38]»DRIFTING INTO SLEEP | complex layered asmr with psychedelic visuals« (alle 25.01.2023).

132 In seiner leider sehr kurzen Erwähnung eines »Rauschkino[s]« (ebd., 247), das er vor allem in den »Unübersehbarkeitszustände[n]« (ebd., 248) des amerikanischen Actionfilms gegeben sieht, beschreibt er »Rauschen und Rausch« als »hier enger als andernorts verbunden« (ebd.).

Rezeptionsstil auch von denjenigen filmophanen ASMR-Videos nahegelegt, die von Anfang an eher als Fläche denn als Textur anmuten, indem sie direkt reines Bildrauschen ausstellen. Tatsächlich wird Rauschen, sowohl akustisches als auch Bildrauschen, in der ASMR-Community als bekannter Trigger verhandelt und geteilt. White Noise sowie andere Rauscharten wie Pink Noise oder Brown Noise werden als ununterbrochene Audioflächen in YouTube-Videos mit Tags wie »TV Static«, »Airplane Cabin White Noise«, »Heater White Noise«, »Hairdryer White Noise« etc. geteilt und auf der visuellen Ebene oft mit Bildrauschen kombiniert.¹³³ Bildrauschen mit seinen helligkeitsabhängig unterschiedlichen Ausdehnungsanmutungen (vgl. Kap. 2.3) von rasend schnell flimmernden schwarzen und weißen Pixeln kann als Exzess von Pulsen beschrieben werden, der in seiner Bildfüllung und Non-(identischen-)Figuralität¹³⁴ eine flirrende filmophane Fläche erzeugt, in der die oben beschriebene, dezidiert taktile Wahrnehmungshaltung mit fernakkommodiertem Auge aber wiederum bewegte Gestalten, nämlich zusammengehörig erscheinende Pixelwolken von sich im Verlauf des Schauens transformierenden Größen und Bewegungsmustern auf ambiante Weise wahrnehmbar werden lässt.¹³⁵

Statt eines großgeschrieben, vermeintlich machtvollen Gaze, eines kleingeschriebenen und detailverliebten »small, caressing gaze« (SF 169), eines grasend blickenden »graze« (SF 162), eines flüchtigen »glance« oder eines durch Interaktion gebannten »glaze« (Chesher 2007), erscheint mir hier in Anlehnung an das englische Verb »to behold«¹³⁶

133 S. z. B. die Videos [39]»20 minutes of TV Static, Relaxing ASMR Old CRT TV Static with Sound«, [40]»TV Static Noise For Smartphone | For sleeping, studying | 8Hours« oder [41]»1 Hour of TV Static Noise 60 Minutes HD 1080p»TV Static Sounds«»Sleep Video«.

134 Dies soll bezeichnen, dass keine bestimmte Figuralität gegeben ist, sich für den*die Betrachter*in allerdings verschiedene Gestaltwahrnehmungen durch die beschriebene Art des taktilen Schauens ergeben können. Bildrauschen, Filmkorn und akustisches Rauschen sind außerdem – anders als Seels Einordnung des »Rauschens im Kanal« und des »Flirren [...] eines Bildschirms« als »bloßes Rauschen« (Ders. 2003[2000], 229) suggeriert – ohnehin nicht als völlig a-semantic anzusehen, da sie kulturelle und persönliche sinnliche Assoziationen und Erinnerungen wecken und die Rezeption emotional färben können. Unter dem Video [42]»Old Film Static Projector (Wear headphones)« der ASMRtistin VestigeWhispers etwa häufen sich Kommentare zur emotional bedeutsamen Nostalgie des »grain sounds«, der sich anhöre wie »digital rain« und viele in die Kindheit zurückversetze.

135 In ähnlicher Weise lässt eine Sequenz in ENTER THE VOID (FR/JP/CA 2009, Gaspar Noé) unsere Wahrnehmung in dieses Spiel innerhalb einer generativen ästhetischen Unbestimmtheit eintauchen: Nach Oscars Tod und einer langsamen virtuellen Kamerafahrt ins Licht der Deckenlampe der Toilettenkabine, die eine Wanderung seines Geistes signalisiert, folgt eine mehr als einminütige Einstellung, in der man mit einem sich leicht in der Farbtemperatur verändernden Beige- oder Gelbton konfrontiert ist sowie darübergelegten, zunächst kaum merklichen, dunklen Pixelwolken; das Bild flackert zusätzlich stroboskopisch (TC 00:28:14-00:29:30). Ähnliche Fahrten in das Licht einer Lampe hinein, wo der*die Zuschauer*in dann einer ausgedehnten, taktilen filmophanen Fläche ausgesetzt wird, kommen im Verlauf des Films immer wieder vor und fungieren als Übergänge zwischen den verschiedenen Schauplätzen von Oscars Beobachtungen nach dem Tod.

136 Das *Online Etymology Dictionary* gibt an: »Old English bihaldan (West Saxon behealdan) ›give regard to, hold in view‹, also ›keep hold of; belong to‹, from be- + haldan, healdan (see hold (v.)). Related: Beheld; beholding. A common West Germanic compound, compare Old Saxon bihaldan ›hold, keep‹, Old Frisian bihalda ›hold, possess, keep, protect, save‹, Old High German bihalten, German behalten, but ›[t]he application to watching, looking, is confined to English« [OED]. Related: Beholding« (<https://www.etymonline.com/search?q=behold>; 25.01.2023).

der Begriff des *dehold* passend, verstanden als ein passives, auf unendlich gestelltes Schauen im Sinne eines ›not to behold things, but to let go of beholding‹. Wenn Martin Seel davon spricht, dass es einen Grenzfall des Sehens gibt, in dem »wir etwas, das (nach unserem eigenen Verständnis) kein Bild ist, wie eine bildliche Darstellung auffassen« (Ders. 2003[2000], 286; Herv. i. Orig.), ein »projektive[s] Bildsehen« (etwa ein Gesicht in einer Wolke; vgl. ebd.), geht es bei der hier beschriebenen Strategie der Taktilisierung und dadurch angereizten Rezeptionshaltung umgekehrt gerade nicht um ein *Sehen-in* (etwa um das Sehen eines abgefilmten/repräsentierten Bildrauschens oder einer Schichtung mehrerer illusionierter Räume in einem Video), sondern darum, die Bilder einem non-instrumentellen, faszinationsaffinen *Etwas-Sehen* (vgl. ebd., 285) zu re-präsentieren, wiedervorzulegen. Mit Seels Worten drehen sich filmophan-taktile ASMR-Videos also einerseits – wie die Wahrnehmung eines »bloßen Rauschens« (ebd., 229) – um eine »radikale[] Immanenz des Erscheinens« (ebd., 227), ein »Sichverlieren in diese Welt [der Erscheinungen, S.K.]« (ebd.),¹³⁷ das sich aber andererseits nicht im Wahrnehmen eines »Geschehen[s] ohne Geschehendes« (ebd., 229) erschöpft, sondern in dem – ähnlich der Wahrnehmung eines »künstlerische[n] Rauschen[s]« (ebd., 237) – ein alternativer Prozess des ambient-taktilen Aufnehmens von Qualitäten, Bewegungen und Gestalten stattfinden kann.¹³⁸ Da die »ästhetische Handlung« hier »im Wesentlichen ein Unterlassen« und Sich-Überlassen ist, spricht Seel bei dieser Wahrnehmungshaltung auch von einer »ästhetischen Lethargie« (ebd., 234), einem »Ruhezustand, der das organismische Stillstandsbedürfnis – wenn es denn existiert – befriedigt, ohne Vorwegnahme des Todes zu sein« (ebd., 235), wie er mit Bezug auf Freud ausführt. In Auseinandersetzung mit Deleuze' *Ästhetik der Sensation*¹³⁹ beschreibt Seel diese rauschhafte Wahrnehmung alternativer Gestalten als Offenbarung der »Energien des Kunstwerks«, die »gegenüber den aus diesen Energien gebildeten Formen überhand [gewinnen, S.K.]« (ebd., 244f.).¹⁴⁰

Die in Kapitel 3.2 erwähnte widersprüchliche Rezeptionshaltung, die aus Marks' Beschreibungen haptischer Visualität spricht, bei der letztlich unklar bleibt, ob Zuschau-

137 Das Bewusstsein der Medialität der Wahrnehmung wird dabei allerdings nicht ›ausgeschaltet‹; die Möglichkeit, dieses radikale Erscheinen ›alshaft[]‹, nämlich etwa als »Bildstörung« (Seel 2003[2000], 134) zu sehen, ist weiterhin gegeben. Seel betont, dass es beim Vernehmen eines Rauschens immer »die Fähigkeit [gibt], sich zu ihm als einem Rauschen zu verhalten« (ebd.), insbesondere dort, wo es sich um künstlerisches, d. h. um gestaltetes Rauschen handelt (vgl. ebd., 237). Ich würde es so ausdrücken, dass der die momentane Figur des Filmophanen grundierenden Filmkörper als mögliches intentionales Ziel vorhanden bleibt (zu Intentionalität, Fokus- und Latenzphänomenen vgl. näher 4.4.1).

138 Kann, nicht muss; die Rezeption von ASMR-Videos als rauschend-berauschende Phänomene ist wie bereits beschrieben zu einem nicht unerheblichen Teil von der Hingabeneigung und dem geleisteten *attunement* (Klausen 2019, 98) abhängig. Seel merkt auch an, dass Rauschen auf der Objektseite nicht als die »Ursache«, sondern lediglich als »Anlaß« eines Rausches auf der Subjektseite gelten kann (Ders. 2003[2000], 227).

139 Seel kritisiert, die Kräfte, die Deleuze in Francis Bacons Kunst sichtbar gemacht sieht, seien keine vormedialen, die »irgendwo schon existieren« (ebd., 245). Deleuze' Begriffe der Kräfte, Sensationen und Energien nutzt Seel zwar, will sie aber als genuin energetische Momente des Werks selbst verstanden wissen (vgl. ebd.).

140 Die »ästhetische Macht« insbesondere der Musik und des Films sieht Seel in der Möglichkeit der Kombination bloßen und künstlerischen Rauschens (ebd., 253).

er*innen Bildobjekte erkennen wollen oder nicht, das Bild absuchen oder sich ihm hingeben, sich auf die Bildobjekte oder die materielle Oberfläche oder beides ausrichten, kann nun auf Basis der vorangegangenen Beobachtungen einer Differenzierung unterzogen werden. Bilden Videos oder Filme wie hier beschrieben Texturen oder Flächen aus, in denen durch technisch-ästhetische Wucherungen zunehmend die Filmophanie des Phänomens einen eigenständigen, Aufmerksamkeit auf sich ziehenden Wert erhält, kann dies verschiedene Rezeptionsweisen provozieren: Erstens kann ein aktives Festhalten am Versuch einer diegetisch haptischen Wahrnehmung von Objekten und räumlicher Verortung die Folge sein; die Aufmerksamkeit liegt auf dem Bildraum und die Dimension des Filmophanen wird eher zu ignorieren versucht. Zweitens kann ein Ausrichten auf die Phänomene der Vervielfältigungen und Auffächerungen in ihrer technischen Gemachtheit entstehen (ich komme auf diese Art der Ausrichtung in Kapitel 4.4 zurück). Drittens kann sich eine filmophan haptische Wahrnehmung des physikalischen Reizgemisches in seiner (eher texturierten oder eher glatten)¹⁴¹ Oberflächlichkeit ausbilden, die im Modus eines merklich sakkadischen, lateralen Abtastens geschieht und das Sichtbare nun vor allem als ein in seiner Materialität interessantes Objekt des/im Rezeptionsraum/s auffasst. Viertens ist eine passive fernakkommodierte taktil-ambientale Hingabe im Sinne des *dehold* möglich. Auf der akustischen Ebene wäre zu differenzieren zwischen der Konfrontation mit einer akustischen Fläche, die als Noise, als Störung der akustisch-semantischen Information erlebt wird und auf die mit dem angestrengten Versuch eines haptischen Hörens – im Sinne eines auf Gestalten abtastenden Lauschens mit dem Begehren eines herausgreifenden, selektiven Hörens – reagiert wird, und einem Modus der auditiv-taktilen Hingabe an das akustische Reizgemisch. Diese Modi können sicherlich (auch millisekundlich) oszillieren, nicht aber zeitgleich und untrennbar vermischt auftreten, wie das in Kapitel 2.2 beschriebene, in der haptischen Filmtheorie vorherrschende *Ambivalenzkonzept* des Tastsinnlichen nahelegt.

ENTER THE VOID (and let go)

Die in den beschriebenen ASMR-Videos beobachtbare Produktion einer Wahrnehmungshaltung des *dehold* kann m. E. auch für bestimmte, insbesondere experimentelle Spielfilme angenommen werden. Gaspar Noés im Nachtleben und Drogenmilieu Tokios angesiedeltes Drama *ENTER THE VOID* (FR/JP/CA 2009) etwa attackiert die Zuschauer*innen bereits im Vorspann sofort nach Einblendung des *opening logos* der Produktions- und Distributionsfirma *Wild Bunch* mit stroboskopisch blitzenden Credits in übergroßen, Leuchtreklame-ähnlichen und sich schnell abwechselnden Lettern, die teilweise zwischen Weiß und Grau und teilweise zwischen Rot und Orange hin- und herflackern; dazu ist eine bedrohlich anschwellende Kombination aus erstens kakophonem,

141 Die Anmutung einer filmophanen Oberfläche als eher »glatt« kann z. B. bei der Verdichtung zu einer reinen Farbfläche auftreten; stellt sich hier wiederum ein visuelles Abtasten der Fläche auf Anzeichen von beginnender *Figuration* ein, kann dies als eine Wahrnehmung von *diegetisch raumhaptischer Potenzialität* beschrieben werden (s. hierzu Kap. 4.3). Filmophane, glatte Flächen können ebenfalls *taktil* wirken, insbesondere bei großen Leinwänden, da sie als »in voller Breite« an den ganzen Körper sich wendend anmuten und dabei die (taktilen) Temperatureindrücke von Farben extensiv und intensiv transportieren.

kreischenden Tönen ähnlich den Geräuschen einer Kreissäge, zweitens einem Drone Sound und drittens einem pulsenden Bass ähnlich den Rotorblättern eines Helikopters zu hören (TC 00:00:00-ca. 00:01:02). Schon in dieser ersten Minute ist es so gut wie unmöglich, die Informationen der Schrifteinblendungen inhaltlich aufzunehmen. Die sich unregelmäßig steigernde Geschwindigkeit ihrer Wechsel, ihr stroboskopisches Flackern, eine Zunahme der pro Einstellung eingeblendeten Zeilen und ein Schwanken der Schriftgrößen sowie das Auftreten auch abweichender Schriftdesigns erzeugen schon visuell eine Wahrnehmungsüberforderung, die in Kombination mit der schwer erträglichen Audioebene eine fühlbare körperliche Nervosität entstehen lässt. Gleichzeitig verbindet sich die Rotorblätter-ähnliche Soundspur aber mit dem Flackern der Schrift auf synchretische Weise; sie scheint »das Licht zu schütteln« (Chion 2012[1990], 111), sodass das resultierende audio-visuell taktile Pulsieren dem Reizgemisch Struktur zurückzugeben scheint und damit eine Art körperlichen Lerneffekt der »Visu-Audition«, also der Ausrichtung aufs Visuelle von einer am Akustischen orientierten Position heraus (ebd. 172), generiert.

Nach gut einer Minute setzt zu einer das Ende der Titelsequenz suggerierenden Anzeige des Copyrights am unteren Bildrand die Soundcollage plötzlich abrupt aus; gleich darauf folgt ein Schwarzbild, und für den Bruchteil einer Sekunde scheint man sich im völligen Vakuum zu befinden. Die pulsende, prasselnde Taktilität der vorangegangenen Sequenz wird durch diesen abrupten Abzug aller Reize in einem kurzen Moment isolierter, auf sich selbst zurückgeworfener, körperlicher Retrospektion bzw. Retrosensation noch fühlbarer. Nun geschieht tastsinnlich betrachtet etwas sehr Interessantes: Es setzt mit einem dröhnend-bassigen ersten Schlag der Rhythmus einer treibenden Technomusik ein – zusammen, wie es zunächst scheint,¹⁴² mit der erneuten Einblendung jeweils abrupt wechselnder Credits; die Einstellungslängen der einzelnen Schriftblöcke scheinen dabei zunächst noch einigermaßen regelmäßig, wenn auch noch einmal viel kürzer als zuvor¹⁴³ zu sein. Spontan stellt sich so etwas wie ein körperlich gefühlter Wille zur erneuten Synchronie ein, also der Impuls, das Audio-Visuelle in Einklang bringend erleben zu wollen und den Beat des Stückes mit den visuellen Pulsen der Einblendungen zu assoziieren. Der Beat hat einen mitreißenden kinästhetischen Effekt, den ich als das wahrnehmen möchte, was den visuellen, mich taktil anblitzenden Pulsen Sinn verleiht und diese strukturiert, sowie umgekehrt als Bewegungsimpuls meines Körpers, der durch das taktile Element des Visuellen im wahrsten Sinne angestoßen und orchestriert wird. Dabei wird das Versprechen einer Strukturgebung durch die Musik durch einen zunächst klar auf der ersten und dritten Zählzeit betonten Rhythmus suggeriert, an den wir uns ganze sieben Takte lang gewöhnen können, während die Schriftwechsel in annähernd doppelter Geschwindigkeit zu erfolgen scheinen, bevor uns das körperliche Einrichten in diesem Reizgemisch zunehmend unbequem bis unerträglich gemacht wird: Zunächst schleichen sich auf der visuellen Ebene weitere Verzögerungen ähnlich

142 Tatsächlich setzt der erste Beat der Musik minimal früher als die erste Schrifteinblendung ein; eine Verzögerung, die ich körperlich zunächst ignoriere bzw. unbewusst ausgleiche und die erst bei wiederholter Sichtung auffällig wird.

143 Die visuellen Wechsel innerhalb der ersten Minute bewegen sich etwa zwischen 110 und 130 BPM; im Rest der Titelsequenz dann zwischen etwa 170 und etwas über 200 BPM.

einem visuellen Stolpern in die Bildwechsel ein, etwa ein kurzes Schwarzbild nach den drei Einblendungen »ENTER«, »THE« und »VOID«; die insgesamt wahrnehmbare Steigerung der Wechselfrequenz verläuft ebenfalls nicht regelmäßig. Dieses visuelle Haken und Stolpern greift ab dem achten Takt infektiös auf die Musik über, deren Rhythmus im Folgenden zunehmend synkopiert wird, bis zuletzt weder klare Taktschwerpunkte erkennbar sind noch überhaupt ein zugrundeliegender Puls erfüllt werden könnte.

Parallel gerät die visuelle Ebene immer mehr zu einem völlig unvorhersehbaren Chaos, indem die eingeblendeten Credits nun in jeweils völlig unterschiedlichen Schriftdesigns gehalten sind, die einen eklektischen Stilmix mit Konnotationen von 80er-Jahre-Actionserien, Manga, Western, Science Fiction, Horror, Thriller, Giallo, Film Noir uvm. hervorrufen. Zum Ende der Titelsequenz werden die Textblöcke zudem immer mehr ineinander überblendet sowie größer oder kleiner gezogen, was laterale Bewegungseindrücke sowie die Anmutung pulsierender Emersionen erzeugt. Die Sequenz kulminiert in Gaspar Noés Namen, der in mehreren verschiedenen Schriftarten und -designs mit diversen animierten Effekten ineinander überblendet wird und zuletzt mit einem hypnotischen, flackernden Spiralmuster umgeben den gesamten Bildraum einnimmt. Die Musik bricht schlagartig ab, und man ist auf ein stilles Schwarzbild zurückgeworfen. Völlig unerwartet taucht dann erneut die Einblendung »Enter« auf, und die Musik setzt erneut ein, diesmal mit demselben Takt wie ganz zu Anfang. Doch die Ordnung, die hierdurch plötzlich ansatzweise wiederhergestellt erscheint, wird gleich darauf erneut zerrissen, indem die Musik mitten im Takt abreißt und stattdessen ein atmosphärisches Dröhnen zu hören ist, während die Schrift abrupt durch die Realfilmsansicht einer Leuchtreklame mit der Aufschrift »Enter« an einer Hausfassade ersetzt wird.

Es ist nur konsequent, dass Noé auch diese Schwelle zwischen Titelsequenz und Einsetzen der Handlung des Films so als einen Übergang konzipiert hat, bei dem ein metaphorisches »Vorsicht Stufe« rhythmisch-kinästhetisch verschleiert wird und der für uns so erst recht zum Stolperstein wird. Denn unter tastsinnlichem Blickwinkel betrachtet handelt es sich bei der gesamten Sequenz um ein zunehmend dionysisch-eskalierendes Spiel zwischen Dimensionen des Tastsinnlichen, die auf unterschiedliche Art mit der Erfahrung körperlichen Kompetenz- oder Ohnmachtserlebens, von Kontrolle oder Hingabe zusammenhängen. Noé spielt mit der Andeutung und dem Wieder-Entziehen von intermodalen Entsprechungen zwischen passivierenden visuellen und aktivierenden akustischen Pulsen, zwischen apollinischen und dionysischen Rauschdimensionen sowie zwischen dem Film als einerseits kinästhetischem und ergotropem, andererseits taktilen und hypnotischem Objekt bzw. als einerseits mich ergreifendem und bewegendem, andererseits mich anblitzendem, mich überforderndem und mich stillstellendem Subjekt. Bereits Musik allein hat eine komplexe körperliche Wirkung, die Hartmut Winkler und Ulrike Bergermann als eine Verschränkung von Passivierung und reaktiver Aktivierung beschreiben:

Wenn wir Popmusik eher mit dem Bauchfell als mit den Ohren hören, oder der Schlag einer bassdrum uns buchstäblich in die Knochen fährt, so antwortet der Körper in seiner komplizierten Gesamtheit. Und auch Passivität und reaktive Aktivität werden auf komplexe Weise verschränkt. Einerseits genießen wir es, wie Ulrich Raulff bereits 1979

geschrieben hat, im Soundgewitter der Discothek »aufgeladen und beschleunigt zu werden – wie ein Partikel [...] ein Ding«, wir genießen eine lustvolle Passivität, eine Anverwandlung ans Tote, die für mimetische Vorgänge nicht untypisch ist. Und andererseits re-agiert [sic] der Körper gerade hier als lebendiger Körper; das verzweigte System innerkörperlicher Wahrnehmung, die vielfältigen Resonanzen auch innerhalb dieses Binnenraums, münden in körperliche Reaktionen, in den Drang, den aufgenommenen Reiz körperlich auszuagieren (Dies. 2003, 147f.).

Wenn uns Noé also bereits im Verlauf der Titelsequenz mit einer Eskalation musikalischer Synkopen zunehmend ohnmächtig macht und jede Möglichkeit nimmt, dem visuellen Blitzgewitter durch eine rhythmische, reaktiv-kinästhetische Erlebnisweise wenigstens ein letztes bisschen Ordnung abzugewinnen, wenn er uns in eine Wahrnehmungshaltung des *dehold* zwingt, bei der wir letztlich nicht anders können, als uns vollständig einer filmophanen Taktilität zu ergeben, sich aber obendrein herausnimmt, uns noch auf der Schwelle zwischen Titelsequenz und Filmhandlung kurz mit einer vermeintlichen Rückgabe von Ordnung zu täuschen, nur um uns noch einmal stolpern zu lassen, präfiguriert sich hier für uns körperlich die Erfahrung der Protagonist*innen Oscar (Nathaniel Brown) und Linda (Paz de la Huerta), deren Leben sich seit dem Trauma eines für ihre Eltern tödlich endenden Autounfalls um zeitweise völlige biografische Passivierung sowie um Kämpfe um und vorübergehende Illusionen von Kontrolle, um Horrorszenarien des Kontrollverlusts sowie um Hingabe an Drogen, Sexualität und letztlich an höhere Mächte drehen.

4.2.5 Spiegeln, Simulieren: Taktile Stellvertretung und materielle Mimesis

Die letzte hier zu besprechende Strategie, die ASMR-Videos einsetzen, um im Kontakt mit den Rezipient*innen tastsinnliche Erlebensweisen hervorzubringen, nutzt taktile Stellvertreter*innen, an denen Berührungen vollzogen und umfassend ausgestellt werden. Diese sind erkennbare, im Raum verortbare Körper und Objekte, in die sich Rezipient*innen einfühlen, weswegen diejenigen ASMR-Videos, die diese Strategie einsetzen, erneut ein im bisherigen Verlauf der Arbeit mehrfach genanntes Problem der Marks'schen Konzeptualisierung haptischer Visualität aufwerfen: Unproblematisch erkennbare Filmbilder und ihre Eignung, identifikatorische Prozesse zu erlauben, können innerhalb des Marks'schen Vokabulars nicht als verkörpert und damit auch nicht als spezifisch tastsinnlich gefasst werden. Im Folgenden werde ich die Strategie der taktilen Stellvertretung in einschlägigen ASMR-Videos kurz beschreiben und einen Eindruck ihrer möglichen Wirkungen entlang von YouTube-Nutzer*innen-Kommentaren geben. Dann werde ich den Ansatz der *Embodied Simulation* nach Gallese et al. referieren, und zwar nicht nur, weil dieser auf der Untersuchung vergleichbarer Phänomene des körperlichen Mitvollzugs beobachteter Handlungen und beobachteter Widerfahrnisse basiert, sondern ebenfalls, weil er aus einer neurowissenschaftlichen Perspektive auch Arten der ganzkörperlichen Involvierung von Zuschauer*innen und Prozesse der verkörperten Spiegelung und Simulation zwischen den Körpern und Leibern des Films beschreibt, die bereits in anderen der im Verlauf der Arbeit gesichteten somatischen Filmtheorien erwähnt wurden. *Embodied Simulation* erscheint, wie ich im Verlauf des Kapitels

argumentieren werde, als eine mögliche integrative Sichtweise, die eine ordnende Inventarisierung von bereits in verschiedenen philosophisch-ästhetisch verorteten Arbeiten unter verschiedenen Bezeichnungen beschriebenen, tastsinnlichen Filmwirkungen erlaubt, bei der die dargestellten Probleme des Schemas der *haptic visuality* und seiner dichotomen Fundierung vermieden werden können. Damit wird dieses Teilkapitel nicht nur die Darstellung der taktilisierenden Strategien von ASMR-Videos abschließen, sondern auch eine wichtige Zuarbeit zum Inventar und Vokabular filmischer Tastsinnlichkeit in Kapitel 4.4 liefern.

Touching Bodies, Mirrored Touch

Neben dem akustischen Trigger des Flüsterns gehören visuelle Trigger, die auf der Strategie der taktilen Stellvertretung aufbauen, wohl zu den ältesten in der ASMR-Community geteilten und popularisierten Triggern – gerade in der Anfangszeit, als noch aus anderen Kontexten »zweckentfremdete«, »Unintentional ASMR Videos« gesammelt und geteilt wurden, waren vor allem Massage-Tutorials und Teleshopping-Inhalte mit liebevoll vorgeführten Produkten für die Community bedeutsam.¹⁴⁴ Wie hier schon anklingt, kann die Funktion, praktisch in Stellvertretung für den*die Rezipient*in Berührung zu empfangen und so eine Art der Mitempfindung zu ermöglichen, dabei vom Körper der*des ASMRtist*in selbst (in Fällen ausgesetzter Selbstberührung) sowie von den Körpern weiterer in den Videos vorkommender Personen, die behandelt, massiert, frisiert etc. werden, ebenso aber von unbelebten Gegenständen erfüllt werden. Dem Trigger »object touching«, »object gripping« oder »personal attention to objects« werden tatsächlich ganze Videos gewidmet.¹⁴⁵ Auch in Massage- oder anderen »Behandlungs«-ASMR-Videos, in denen neben dem*der ASMRtist*in eine weitere, Modell sitzende Person vorkommt, wird ein betontes Berühren von Objekten oft zusätzlich in die Behandlung einbezogen und/oder allein in einem in Großaufnahme gefilmten Vorspann ausgebreitet, in dem etwa die Massagegeräte, Frisierscheren etc. betont sorgsam zurechtgelegt und zurechtgerückt werden.¹⁴⁶ Dass das Beobachten von Berührung nicht nur an anderen Personen, sondern auch an Objekten für viele Rezipient*innen taktil wirksam ist, geht aus den Kommentaren hervor. Unter dem Video [43]»ASMR Object Touching (Grasp, Brush, Touch)« der ASMRtistin Karuna Satori ASMR etwa finden sich Kommentare wie:

144 Zur Entstehung und Entwicklung der ASMR-Community und der gängigen ASMR-Videoarten vgl. ausführlich Kirschall 2013.

145 S. z. B. die Videos [43]»ASMR Object Touching (Grasp, Brush, Touch)« von Karuna Satori ASMR, [44]»Personal Attention To Objects Grasping, Rubbing, Touching (w/Mia ASMR)« von ASMR Aly-saa, [45]»ASMR Personal attention to objects (Tingles zzZ)« von Jarbrya ASMR, [46]»ASMR Soft Whispers & Gentle Attention to Objects« von FrivolousFox ASMR oder [47]»ASMR *New Trigger* Gripping Objects (hand movements, whispering, sticky sounds)« von edafoxx ASMR (alle 25.01.2023).

146 S. z. B. Video [48]»[ASMR] Relaxing Crystal Scalp Check with Sticks, Arm & Leg Massage (Real Person, Chakras & Reiki)« von SemideCoco (25.01.2023).

»I LOVEEEE the grasping trigger! Especially when you're grasping something big and have to stretch your hands out. I know it sounds weird but ASMRAllyssa does it all the time and it's soooo tingly« (Taylor Snee),

»[I] love this sort of ›personal attention‹ to items« (Zara ASMR),

»Long before I knew what ASMR was, this has always been my favorite trigger. Ever since I can remember I would become hypnotized by gentle touching of objects« (KonstantineMortis13).

In ihrem Video »ASMR grasping objects (and other visual triggers)« erklärt die ASMRtistin Autumn ASMR:

»The first time that I saw this trigger was in a Karuna Satori video where she had these little, like, wooden toys, and she was basically, like, touching them, and I, yeah, I've seen also Gibi [Gibi ASMR, eine bekannte US-amerikanische ASMRtistin, Twitcherin und Cosplayerin, S.K.] do this in one of her ›oddly specific ASMR‹ videos or whatever, but, so what it was, they're just, like, *touching* items, and I don't know why but I find that, like, so tingly, and I *love* it!« (Video [49], ab TC 00:38).

Zu Videos, in denen nicht nur Objekte, sondern auch Personen berührt werden, gibt es noch weitaus mehr einschlägige anekdotische Evidenz. Allein unter ASMR-Massage-Videos, in denen der*die ASMRtist*in eine andere Person massiert, häufen sich Kommentare der Rezipient*innen zum eigenen spürenden Mitvollzug; ebenso unter Videos, die sich um Selbstberührung des*der ASMRtist*in drehen. In ihrem Video »ASMR Face Brushing on Myself & You« erklärt die ASMRtistin Slight Sounds ASMR:

»Sometimes during live streams on YouTube or Twitch when I'm brushing the mic or maybe the camera, I always end up brushing my own face, because obviously it's really a nice feeling, and people say that it's a nice visual trigger« (Video [50], ab TC 00:28).

Seit etwa 2016 hat sich außerdem unter der Bezeichnung »ASMR Mirrored Touch« eine bestimmte Art von Visual-ASMR-Video entwickelt, in dem der*die ASMRtist*in sich mit einer Hand an einer bestimmten Stelle des Gesichts oder Körpers selbst berührt und zeitgleich mit der anderen eine entsprechende Berührung des*der Rezipient*in per Griff zur Kamera simuliert. Die ASMRtistin Gentle Whispering ASMR erklärt in ihrem über zwei Millionen Mal angeschauten Video »Mirrored Touch • Whisper Ear-to-Ear • ASMR« dazu:

»Tonight I will be gently brushing my fingertips through my hair and your hair, over my face and over your face, to recreate this mirrored sensation that could be ever so soothing in my opinion, could help us both relax and connect better [...] I keep trying to recreate it [ihre Selbstberührung, S.K.] too on you. It could really re-

ally give you a deeper sensation here, especially if you have this, um, empathetic or sympathetic reaction« (Video [51], ab TC 00:06 und ab TC 05:19).¹⁴⁷

Zunächst fällt auf, dass hier schon in der Benennung »Mirrored Touch« ein Phänomen aufgerufen wird, dass seit spätestens 2005 unter der Bezeichnung »mirrored touch synaesthesia« oder »mirror touch synaesthesia« (Blakemore et al. 2005, 1572) in der experimentellen Psychologie und Neurowissenschaft untersucht wird. Mirror-Touch-Synästhesie trägt vermutlich zumindest bei einem Teil der ASMR-Community zum taktilen Erleben von ASMR-Videos bei, denn tatsächlich berichten sowohl ASMRtists als auch Rezipient*innen gelegentlich darüber, dass sie die gezeigten Berührungen mitfühlten und bei ihnen ebenfalls bestätigt eine Mirror-Touch-Synästhesie vorliege.¹⁴⁸ Auch gibt es in der Psychologie erste empirische Untersuchungen zu einer positiven Korrelationsbeziehung zwischen Mirror-Touch- und ASMR-Erleben (vgl. Gillmeister et al. 2022).¹⁴⁹ Ob die Bezeichnung »Synästhesie« für Mirror-Touch-Erleben tatsächlich treffend ist, ist umstritten (vgl. Ward/Banissy 2015, 126ff.), da Synästhesien oft sehr idiosynkratische *inducer-concurrent*-Kombinationen zeigen, gespiegelte Berührungssensationen aber eher auf ein generelles menschliches System einer simulierenden und nachahmenden psychophysischen Verstehensbewegung auf die Welt hin zurückzugehen scheinen, das bei Betroffenen lediglich zu einer stärker bewusst fühlbaren Sensation führt,¹⁵⁰ weswegen Mirror-Touch-Forschung auch als Zugang zum Verständnis des Zusammenspiels von tastsinnlicher und visueller Wahrnehmung generell gesehen wird (vgl. Banissy 2010, 34). Diese Annahme wird u. a. durch die Beobachtungen gestützt, dass quantitativ und qualitativ schwächer ausgeprägte »vicarious touch«-Erlebnisse immer wieder auch in Kontrollgruppen gemessen werden (vgl. Gillmeister et al. 2022), dass Mirror-Touch mit einem Vorkommen von etwa 1,6 % (vgl. Ward/Banissy 2015) im Vergleich zu »anderen Synästhesien« eher häufig vorkommt und die Selbsteinschätzungsrate sogar noch signifi-

147 Berichte im Kommentarbereich bestätigen die taktile Wirkung, bspw.: »I really loved the way you touched your face and the camera in sync, gave me major tingles« (TheJustinlover1997).

148 Vgl. etwa https://www.reddit.com/r/Synesthesia/comments/m03849/mirror_touch_synesthesia_and_asmr/ oder https://www.reddit.com/r/Synesthesia/comments/ynqbc/i_think_i_have_mirror_touch_synesthesia_any/ (25.01.2023). Auch die ASMRtistin Emma/Whispers Red bezeichnet sich in Interviews immer wieder als Mirror-Touch-Synästhetikerin (vgl. Gerhard 2018, 2).

149 Zwischen »vicarious touch«, wie er bei Mirror-Touch-Synästhesie erlebt wird, und ASMR wird derzeit dadurch unterschieden, dass die taktile Sensation bei Mirror Touch an der der beobachteten Stelle der Berührung entsprechenden Stelle (»anatomical mirror touch«) oder spiegelverkehrten Stelle (»spectral mirror touch«) des eigenen Körpers gefühlt wird, bei ASMR dagegen meist am Kopf und sich über Hals, Schultern und Rücken fortsetzend (Gillmeister et al. 2022, 2); einige Teilnehmer*innen in Gillmeister et al.s Studie erlebten beides zugleich.

150 Derzeit dominieren zwei neuronale Erklärungsansätze das Feld: die »threshold theory«, nach der »the level of activity in the somatosensory system is assumed to cross a threshold for awareness in mirror-touch synesthetes (leading to conscious feelings of being touched) but tends to remain below that level in others (leading to an implicit vicarious response)« (Ward/Banissy 2015, 119), und die »self-other-theory«, nach der bei »individuals with MTS [mirror-touch synaesthesia, S.K.], atypical self-other representation abilities amplify vicarious responses when observing touch to others« (ebd., 123). Die Theorien stehen in keinem Ausschlussverhältnis, sondern sind als komplementär zu begreifen; beide werden durch neuronale Beobachtungen gestützt (vgl. Gillmeister et al. 2022, 8).

kant höher bei 10,8 % liegt (vgl. Chun/Hupé 2013) sowie dass für das verwandte Phänomen des »Pain Responding«, bei dem beobachteter Schmerz mitgeföhlt wird, sogar Prävalenzen von bis zu 33 % gemessen werden (vgl. Osborn/Derbyshire 2010).

In einer erweiterten Perspektive können ASMR-Videos, die ihre taktile Wirkung über das Ausstellen von Beröhörung erreichen, und insbesondere »ASMR Mirrored Touch«-Videos, wie Maria (Gentle Whispering ASMR) ungewollt mit den Formulierungen »connect better« und »empathetic reaction« anreißt, außerdem sowohl als populäres Experimentierfeld als auch als Visualisierung eines Diskurses gelten, der sich zwischen Konzepten wie Imitation, *self-other-distinction*, neuronalen Spiegelungs- und Simulationsprozessen, Empathie und ästhetischer Erfahrung aufspannt. Dieser wird insbesondere in einem neuroästhetisch ausgerichteten (vgl. Freedberg/Gallese 2007, 197) Überschneidungsbereich von Neuropsychologie und Neuropsychologie, Kognitionswissenschaft, Philosophie des Geistes, Phänomenologie und Filmtheorie etwa seit Ende der Nullerjahre des 21. Jahrhunderts auf eine Weise geführt, die ihn für eine Betrachtung und Explikation der taktilisierenden Prozesse von ASMR-Videos und für die Theoretisierung filmischer Tastsinnlichkeit hilfreich macht.

Intrapersonelle Spiegelung als Simulation möglicher Handlungen

Vittorio Gallese, der zusammen mit Giacomo Rizzolatti et al. Anfang der 1990er Jahre bei Makaken, denen zielmotorische Hand-Objekt-Bewegungen vorgeführt wurden, Aktivitäten in bestimmten Neuronen des prämotorischen Kortex beobachtete (vgl. di Pellegrino et al. 1992), welche in der Folge als Spiegelneurone bekannt sowie später auch in verschiedenen Arealen des menschlichen Hirns beschrieben wurden (vgl. Mukamel et al. 2010), argumentiert für eine Untersuchung von Film basierend auf der *Embodied-Simulation*-Theorie, die er als Empirie-gestützte Weiterentwicklung eines leibphänomenologischen Verständnisses von Wahrnehmungsprozessen, Intersubjektivitätssphänomenen und Empathie begreift (vgl. Ders./Guerra 2012, 186f.). *Embodied Simulation* beschreibt dabei eine Form der Verbundenheit des Subjekts mit der Welt (sowie auch mit medialisierten und fiktionalen Welten), in der das Subjekt auf seine Umgebung, auf wahrgenommene Dinge, Körper und Lebewesen beständig auf eine körperlich-motorisch basierte, quasi-handelnde und quasi-betroffene (simulative) Weise Bezug nimmt, auf die sich neurowissenschaftlich durch eine bildgebende Beobachtung neuronaler Aktivierungsmuster rückschließen lässt.

Diese Forschung schließt damit u. a. an frühere Beschreibungen des als ideomotorischer Effekt (später auch Carpenter-Effekt) bezeichneten Phänomens der unwillkürlichen Mikrobewegung bei nur imaginiertem Eigenbewegung (vgl. Carpenter 1889[1852], 169ff.) an, welches später auch durch elektrophysiologische Untersuchungsmethoden und Superzeitlupenaufnahmen als ideomotorisches Gesetz oder ideomotorisches Prinzip bestätigt wurde (vgl. Prinz 2004). In Übereinstimmung mit Beschreibungen solcher Ausrichtungsprozesse auch durch Merleau-Ponty, der Begriffe wie »intentionale[] Fäden« (PhW 158), »Bewegungsansätze« (PhW 247), »Bewegungsentwurf« oder »virtuelle Bewegung« (PhW 274) benutzt, gab es zudem schon vor der Entdeckung der Spiegelneurone neurologische Studien, die nahelegten, dass Subjekte ihre eigenen, möglichen Bewegungen durch den Raum und auf Objekte zu sowie mögliche Nutzungsweisen von

Objekten¹⁵¹ neurophysiologisch simulieren – die bei solchen Simulationen aktiven Neurone werden als kanonische Neurone (*canonical neurons*) bezeichnet (vgl. Gallese/Guerra 2012, 185).

Insbesondere im peripersonalen Raum als dem Raum meiner unmittelbaren Reichweite mit potenziell manipulierbaren Objekten wirkten solche verkörperten Simulationsprozesse als »characterizing the perceived object in terms of motor acts it may afford – even in the absence of any effective movement« (ebd., 186). Gallese und Guerra sehen dies nun bereits unter der Perspektive eines neuronalen »mirror mechanism, MM«¹⁵² (ebd., 184), insofern als die neuronale Aktivität beim Sehen prinzipiell erreichbarer, auf bestimmte Weisen handhabbarer Objekte eine Spiegelung derjenigen neuronalen Aktivität darstelle, die bei tatsächlich ausgeführten Manipulationsbewegungen messbar sei. Das Auslösen einer dergestalt simulativen Aktivität in Form einer Vorbereitung auf Annäherung, Berührung und Benutzung wahrgenommener Entitäten kann als neuronale Seite einer körperlichen Aktivierung gelesen werden, welche ich in dieser Arbeit als haptische Provokation durch filmische Elemente bezeichnet habe. Tatsächlich gibt es Kommentare zu ASMR-Videos, die auf eine solche, auch dezidiert tastsinnlich fühlbare körperliche Aktivierung oder Provokation der Rezipient*innen durch in den Videos präsentierte Objekte oder Texturen hinweisen.¹⁵³

Interpersonelle Spiegelung als körperlich-imitatives Verstehen des Gegenübers

Ungleich interessanter für die in diesem Kapitel fokussierte Art von ASMR-Video sind allerdings die *interpersonellen* Spiegelungsprozesse, die Gallese und Guerra ebenfalls be-

151 Diese stützen wiederum frühere umweltpsychologische Theorien über die systemische Verbundenheit von handelndem Lebewesen und wahrnehmbaren Umgebungs- und Objektqualitäten wie insbesondere James J. Gibsons »Theory of Affordances« (Ders. 1979[2014], 119ff.; s. insbes. auch 124ff.).

152 Geht es um das menschliche Gehirn, wird in dem Diskursfeld allgemein eher von einem neuronalen Spiegelmechanismus oder häufiger Spiegelsystem als von Spiegelneuronen gesprochen. Diese Begriffswahl ist einerseits durch Vorsicht begründet, da Studien an Menschen normalerweise non-invasiv sind (für eine Ausnahme s. Mukamel et al. 2010) und auf fMRT-Daten basieren, die nur die Aktivitäten ganzer Zellverbände nachweisen können. Andererseits bildet die Begriffswahl die Annahme von Gallese, der »Parma Group« und anderen ab, dass Spiegelneurone »only just one example of a large number of neurons endowed with the mirror mechanism« seien, welcher »a very general, widespread mechanism« neuronaler Spiegelung sei, der sich über verschiedenste Hirnareale mit jeweils verschiedenen Zwecken erstreckt (Rizzolatti/Sinigaglia 2015, 2f.). Auch die verfügbaren Studien an Affen legen nahe, dass der Begriff der Spiegelneurone »a complex mix of cell types« überspannen sollte: »Some motor cells only show mirror-like responses when a monkey sees a live performer in front of them; other cells are also responsive to movements seen on video. Some mirror neurons appear to be fussy – they only respond to a very specific type of action; others are less specific and respond to a far broader range of observed movements. There are even some mirror neurons that are activated by the sound of a particular movement« (Jarrett 2013, o. S.).

153 So schrieb etwa ein User in einem deutschen Forum über ein Video, in dem mit kleinen Steinchen geklappert wurde: »Es pocht so witzig in den Händen bei den Steinen hier«; <http://www.med1.de/Forum/Neurologie/664985/> (17.11.2013; mittlerweile ist die Seite nicht mehr auffindbar; das Zitat entstammt meiner persönlichen Archivierung des Threads). Öfter findet man außerdem Aussagen dazu, dass Texturen in hoher Auflösung eine bessere Vorstellung ihrer haptischen Qualitäten erlaubten (vgl. auch Barratt et al. 2017, 10).

schreiben – und zwar sowohl in Bezug auf beobachtete, aktive Bewegungen Anderer als auch in Bezug auf bei Anderen beobachtete, *passiv empfangene* Berührungen:

The MM for actions in humans is somatotopically organized; the parieto-premotor cortical regions normally active when we execute mouth-, hand- and foot-related acts are also activated when observing the same motor acts executed by others. Watching someone grasping a beer mug, biting an apple, or kicking a football activates the same cortical regions normally activated when actually executing the same actions.¹⁵⁴ Further brain imaging studies showed that the MM also applies to emotions and sensations. Witnessing someone else expressing a given emotion like disgust or pain, or *undergoing a given sensation like touch* activates some of the visero-motor (e.g., anterior insula) and sensory-motor (e.g., SII, ventral premotor cortex) brain areas activated when one experiences the same emotion or sensation, respectively (ebd., 184f.; m. Herv.).

Neuronale Aktivität, die die Handlungen, Emotionen und Sensationen Anderer spiegelt, wird, ebenso wie die oben beschriebenen intrapersonellen neuronalen Spiegelungen zwischen tatsächlich ausgeführten und lediglich möglichen eigenen Handlungen durch kanonische Neurone, im *Embodied-Simulation*-Ansatz als Triebfeder eines umfassenden neurophysiologischen Simulationssystems verstanden. Diesem werden meist evolutionspsychologische Begründungen (als u. a. hilfreich bei der zwischenmenschlichen Kommunikation und Kooperation, Technik- und Kulturentwicklung) zugeschrieben, insofern als es als neuronal basierte, psychophysische Strategie des *Verstehens* von Handlungen, Sensationen, affektiven Zuständen, Motivationen und Handlungszielen Anderer aufgefasst wird.¹⁵⁵ Es ist naheliegend, dass neuronale Spiegelsysteme deshalb von Anfang an als vielversprechendes Erklärungsmodell für das Phänomen der Empathie als Einfühlung in Andere¹⁵⁶ erschienen und auch in der Filmtheorie zur Erklärung

154 Auch dies schließt an frühere Beobachtungen körperlicher interpersoneller Spiegelung an; so beschrieb etwa Rudolph Hermann Lotze schon 1852 die »Nachahmungsbewegungen«: »Mit leisen Bewegungen des Armes begleitet der Zuschauende den Wurf der Kegelkugel oder die Stöße des Fechters« (Ders. 1852, 293).

155 Nach der »Motor Cognition«-Hypothese (Gallese et al. 2009) sind »cognitive abilities like the hierarchical representation of action with respect to a distal goal, the detection of motor goals in others' behavior and action anticipation« möglich aufgrund der »peculiar functional architecture of the motor system, organized in terms of goal-directed motor acts«, was ein »leading element« für die Emergenz sozialer Kognition darstelle (Gallese/Guerra 2014, 109).

156 Der Begriff der Empathie unterliegt wie fast jedes abstrakte Konzept fortlaufender Diskussion. Allein zu dem »Begriff der Einfühlung – oder dessen Derivat, de[m] der Empathie«, schreibt Robin Curtis, »sind seit 1970 in ununterbrochener Folge nicht weniger als 15–20 Texte pro Monat erschienen« (Dies. 2009, 11). Die Künstlerin Daria Martin sprach 2014 auf einem Symposium zu Mirror-Touch-Synästhesie und Kunst (»Mirror-Touch: Synaesthesia and the Social«; 7./8.2.2014, Tate Modern) davon, dass laut dem Sozialpsychologen Daniel Bateson allein im Feld der Sozialpsychologie acht verschiedene Verständnisweisen des Begriffs Empathie vorlägen, Theoriebildung zu Empathie generell proliferiere und es sich um einen komplexen *umbrella term* handle, dessen Bedeutung »hotly debated« sei. [Die Vorträge des Symposiums lagen online zunächst als Videos, dann als Audiodateien vor, bevor sie offline genommen wurden; Zitate entstammen meiner persönlichen Archivierung der Audiodateien.]

von Prozessen des Empathisierens mit Filmfiguren eingesetzt worden sind. Einen »strong claim« (Turvey, zit. n. Bordwell 2020b, o. S.) macht hier etwa Dan Shaw, der die Entdeckung der Spiegelneurone als Bestätigung dafür bezeichnet, »that we simulate other people's emotions in a variety of ways, even in cinematic contexts« (Shaw 2016, 148); Murray Smith versteht die Beteiligung neuronaler Spiegelsysteme als Differenzkriterium zwischen einem »feel[ing] for a fellow human being« und einem »feel[ing] with«, und damit als Unterschied zwischen Sympathie und Empathie (Smith 2017, 73; m. Herv.).

Insgesamt sind der *Embodied-Simulation*-Ansatz und neurowissenschaftliche Studien zu neuronalen Aktivierungs- und Spiegelungsmustern vor allem innerhalb der kognitivistischen Filmtheorie auf einiges Interesse gestoßen.¹⁵⁷ Das Spiegelneuron als Begriff und Konzept ist dabei allerdings ungleich kontroverser als der aus mehreren Disziplinen gespeiste Begriff des Embodiments, was nicht zuletzt durch die Geschichte seiner Popularisierung bedingt ist: Nach einer ungünstigen Dynamik von anfangs überpositiver Medienberichterstattung u. a. durch die NEW YORK TIMES (vgl. Jarrett 2013), einer wissenschaftlichen Überschätzung der Erklärungskraft von Spiegelneuronen (vgl. Ramachandran 2000) und dem Versuch der Instrumentalisierung des Konzepts in verschiedensten Gebieten, etwa zur (umfassenden) Erklärung von Empathie, menschlichem Spracherwerb oder Autismus, folgte eine Phase der teilweise fast populistisch anmutenden Kritik, in der seine Bedeutung für die betrachteten Phänomene wieder stark relativiert wurde (vgl. insbes. Hickok 2014; s. auch Rizzolatti/Sinigaglia 2015 als Replik). Insofern werden medien- oder kulturwissenschaftliche Rückgriffe auf Arbeiten zu Spiegelneuronen oder neuronalen Spiegelsystemen häufig von Relativierungen begleitet, die betonen, dass ihre tatsächliche Funktionsweise und Funktionalität noch immer zu großen Teilen ungeklärt sind und deshalb gelten muss, dass sie für das Verständnis von Empathie, Solidarität, Spracherwerb, Kulturentwicklung oder die Sozialität beeinflussenden Neurodivergenzen keine *hinreichenden* Informationen liefern, sondern lediglich Hinweise auf Teilelemente, die bei den genannten Phänomenen, Fähigkeiten und Dispositionen eine Rolle neben sicherlich vielen anderen Faktoren spielen.¹⁵⁸ Gegenüber einer Indienstnah-

157 Vgl. Königsberg (2007); Curtis (2007); D'Aloia/Eugeni (2014); Grodal/Kramer (2015); Coëgnartz/Kravanja (2015); Ward (2015); Shaw (2016); Fingerhut/Heimann (2017); Fingerhut (2018); Bordwell (2020a-c).

158 Kritik an der Spiegelneuronenforschung enthält oft das Argument, gleiche Handlungen (etwa ein Schlag mit dem Arm) könnten unterschiedliche Handlungsziele haben (etwa beim Sport gegenüber einer Gewalttat), und deshalb könnten Spiegelneuronen nicht für das Verständnis der Handlungen, Motivationen und Ziele Anderer verantwortlich sein (Turvey 2020, 5). Dies unterstellt der Spiegelneuronenforschung aber, neuronale Spiegelsysteme als einzige und/oder wichtigste Bedingung für das Verständnis der Handlungen Anderer zu sehen, was in den meisten Studien überhaupt nicht in dieser Ausschließlichkeit bzw. Vehemenz behauptet wird, und widerlegt nicht die Plausibilität der Annahme, dass neuronale Spiegelsysteme eben einen Baustein unter anderen zu sozialer Kognition und Empathie darstellen. Auch simplifiziert die in dem Argument enthaltene Annahme eines fixen, teleologischen Ablaufs von unbewusster neuronaler Spiegelung zu bewusstem Verständnis des*der Beobachteten den Prozess, der sich in der Forschung tatsächlich ganz im Gegenteil immer mehr als hochkomplexe Verschachtelung von *bottom-up*- und *top-down*-Vorgängen herauskristallisiert. Jarrett (2013) betont: »[A]ctivity of mirror neurons is modulated by such factors as the angle of view, the reward value of the observed movement, and the overall goal of

me von Arbeiten zu neuronalen Spiegelsystemen für filmtheoretische Fragen existieren entsprechend verschiedene Vorbehalte,¹⁵⁹ die für mein Interesse am *Embodied-Simulation*-Ansatz allerdings größtenteils zweitrangig sind, da mich dieser gerade *nicht* in einer behaupteten oder eben angezweifelte neurologischen *Beweiskraft* für ganzkörperliches Filmleben interessiert – von dem ich phänomenologisch, populär-medienanalytisch und auf Basis einer langen Diskursgeschichte philosophischer Beschreibungen ja ohnehin ausgehe – sondern als möglicherweise integrative Perspektive auf Filmästhetiken und -wirkungen, die eine breit angelegte Inventarisierung der möglichen Arten filmischer Tastsinnlichkeit erlaubt, ohne die Dichotomien des Marks'schen Schemas weiterzutragen. Denn Gallese und Guerra gehen in ihrem Versuch der auch filmtheoretischen Fruchtbarmachung von Spiegelneuronenforschung über die Heranziehung dieser zur Erklärung von Empathie mit Filmfiguren wie bei Smith und Shaw hinaus und verstehen *Embodied Simulation* auch als Basis für eine Einfühlung in die Kamerabewegungen bzw. in den Film als Perzeptionssubjekt:

Our ability to share attitudes, sensations, and emotions with the actors, *and also with the mechanical movements of a camera simulating a human presence*, stems from embodied bases that can contribute to clarifying the corporeal representation of the filmic experience (Dies. 2020, 68; m. Herv.).

Zwar fällt an Gallese und Guerra's Arbeitsweise der Versuch auf, schon früh und auf Basis eher dünner experimenteller Befunde einen starken Zusammenhang von anthropomorphen Kamerabewegungen und einem Gefühl der spatio-temporalen Involviertheit in filmische Szenen herzustellen, die sie dann ebenfalls als Basis von emotionalen und stark narrativ erzeugten Phänomenen wie Suspense und Tension verstehen, was Turvey (2020, 14f.) zurecht als ungenau und spekulativ kritisiert. Turvey kreidet hier insbesondere Gallese und Guerra's Überinterpretation ihrer EEG-Studie (Heimann et al. 2014;

a movement, such as whether it is intended to grasp an object or place it in the mouth. These findings are significant because they show how mirror neurons are not merely activated by incoming sensory information, but also by formulations developed elsewhere in the brain about the meaning of what is being observed« (ebd., o. S.). Der Kernpunkt ist m. E., dass das Phänomen neuronaler Spiegelungs- und Simulationsprozesse von uns fordert, ein Verständnis von Wahrnehmung als *leiblicher Kognition* auszuhalten, als notwendigerweise komplexes und zudem dynamisches und plastisches Gefüge aus *top-down*- und *bottom-up*-, deutenden und wahrnehmenden, mentalisierenden und (mit-)fühlenden Prozessen, das zu großen Teilen nicht temporal und kausal analysierbar, weil irreduzibel mit der Welt verwoben ist; ich komme darauf zurück.

- 159 So existieren etwa Debatten um die Fragen, ob Bewegtbilder von Körpern das neuronale Spiegelsystem überhaupt vergleichbar ansprechen wie tatsächliche räumliche Proximität zu Anderen (vgl. Curtis 2007, 51; Heimann et al. 2014), ob eine Untersuchung dieser Ebene filmanalytisch überhaupt zielführend ist (Bordwell 2020a, o. S.), ob Filmtheoretiker*innen, die sich von der Spiegelneuronenforschung inspirieren lassen, den bestehenden Korpus neurowissenschaftlicher Kritiken ausreichend mitbetrachten, sowie darum, was neuronale Aktivität überhaupt über ästhetisches Erleben und dessen Bedeutung aussagen kann bzw. ob in den neurologischen Studien Körpererleben und/oder Involviertheit der Proband*innen ausreichend und eindeutig verständlich mit abgefragt werden (vgl. Turvey 2020, 15). Für eine Übersicht über die Risiken einer filmtheoretischen Indienstnahme von auf Basis der Untersuchung neuronaler Spiegelsysteme gebildeten Annahmen s. Turvey (2020).

zusammengefasst in Gallese/Guerra 2014) an, in der sie bei Proband*innen eine spiegel-neuronale Aktivierung in Bezug auf die Handbewegung einer mit verschiedenen Kameratechniken (unbewegte Kamera, Dolly, Zoom und Steadicam) gefilmten Person zeigten; im Vergleich fiel diese Aktivierung bei den mit Steadicam gefilmten Szenen stärker aus. Gallese und Guerra interpretierten dies schon in ihrer im selben Jahr veröffentlichten Zusammenfassung der Studie als Beleg dafür, dass eine ›menschlichere‹ Kamerabewegung in Richtung einer gefilmten Person eine stärkere gefühlte Verortung im filmischen Raum bedinge und damit auch eine stärkere Präsenz dieser Person vermitteln, was letztlich die stärkere Spiegelung ihrer motorischen Aktivität hervorrufe. Dass eine neuronale Spiegelung *auch der Bewegungen des Filmleibes* vorläge, war insofern zunächst nur eine abgeleitete Annahme und nicht selbst experimentell nachgewiesen; hierum bemühten sich Gallese und Guerra dann 2019 (vgl. Heimann et al. 2019). Nun zeigten sie den Proband*innen Filmclips mit Kamerabewegungen in einem leeren Raum, und es konnten tatsächlich motorkortikale Aktivierungen gemessen werden, die auf eine neuronale Spiegelung der Kamerabewegungen hindeuteten. Dass auf Basis ihrer Studien aber ein fester Zusammenhang zwischen anthropomorphen Kamerabewegungen und so etwas wie einem empathischen Mitfühlen mit Figuren behauptet werden könnte, ist, wie auch Turvey anmerkt, sicherlich vorschnell.

Ihr Ziel, letztlich Empathie mit Filmfiguren *zentral* über die neuronale Spiegelbarkeit und die Intensität von Kamerabewegungen zu erklären,¹⁶⁰ führt ihre Forschung in eine Richtung, die in Hinblick auf mein eigenes Forschungsziel – der Benennung, Inventarisierung und Beschreibung verschiedener Arten filmischer Tastsinnlichkeit – weniger interessant ist als die theoretische Konzeption des *Embodied-Simulation-Ansatzes* per se. Als eine aktuelle, experimentell ausgerichtete, aber grundlegend phänomenologische Perspektive auf Welt- und ästhetische Wahrnehmung, die nahelegt, dass wir nicht nur gegenüber *experimentellen* Filmbildern körperlich spekulieren und simulieren (müssen), sondern *beständig*, bietet er prinzipiell Raum für mehrere der in dieser Arbeit bislang angesprochenen haptischen und taktilen Wirkungen, die von verschiedenen Elementen und Ebenen von Filmen oder Videos ausgehen können und die in somatischen Filmtheorien auch teilweise schon beschrieben wurden: Neben den haptischen Provokationen, die vor allem von Burch innerhalb seines *Haptic-Cinema*-Begriffs als von illusionierter Begeh- und Betastbarkeit filmischer Räume und Objekte ausgehend beschrieben werden und die vor dem Hintergrund kanonischer Neuronen umso plausibler erscheinen, sowie den Beschreibungen des tastsinnlichen Mitfühlens mit Figuren, die viele der anderen in dieser Arbeit referierten Ansätze zusätzlich bereichern (etwa Sobchacks Beschreibungen von *THE PIANO*; vgl. Kap. 2.2), ist die verkörpert-simulierte Einfühlung in den Filmleib nach Gallese und Guerra – etwa in die scheinbar nach dem Schlüssel auf dem Frisiertisch greifende Kamera in Hitchcocks *NOTORIOUS* (BERÜCHTIGT, USA 1946;

160 Insbesondere ist problematisch, dass sie letztlich quantitativ argumentieren – »the involvement of the average spectator [in a film] is directly proportional to the intensity of camera movements« (Gallese/Guerra 2020[2015], 91, zit. n. Turvey 2020, 14) sowie essenzialistisch, indem sie den Kulturalisierungsaspekt von dem, was wir als ›natürliche‹ Kamerabewegung empfinden, nicht mitdenken, was zudem die bisherigen Befunde zur Plastizität und Trainierbarkeit von Spiegelneuronen ignoriert (vgl. Heyes 2010; Catmur et al. 2007).

TC 00:58:25-33), die die beiden mehrfach als Beispiel heranziehen – vergleichbar mit dem Begriff der »muscular empathy«, den wir bei Jennifer Barker finden (TE 73;75¹⁶¹), sowie den Beschreibungen der (etwa den Stoff des Saris ab-)tastenden Kamera bei Marks. Auch die Annahme eines impliziten haptischen Nachvollzugs von rekonstruierten Berührungsgesten und Bearbeitungsbewegungen beim Sehen entsprechender Spuren am Kunstwerk, wie Benjamins Beschreibung der Aura und teilweise auch Deleuze' Ausführungen zur mitreißenden Vitalität der »manuellen Linie« (vgl. Kap. 2.3) nahelegen, erhält durch neuroästhetische Spiegelneuronenforschung neue Berechtigung. Freedberg und Gallese (2007) referieren die Studienlage zu neuronalen Aktivierungsmustern beim Betrachten von Artefakten, an denen die erzeugenden Handbewegungen leicht zu deuten sind, und schreiben:

Several studies show that motor simulation can be induced in the brain when what is observed is the static graphic artifact that is produced by the action, such as a letter or a stroke. Knoblich et al. [...] showed that the observation of a static graphic sign evokes a motor simulation of the gesture that is required to produce it. Recent brain imaging experiments have confirmed these results and localized their anatomical bases. Using fMRI, Longcamp et al. [...] showed that the visual presentation of letters activated a sector of the left premotor cortex that was also activated when participants wrote the letters [...] The modulation effect was stronger for the observation of handwritten than of typed letters. All this evidence shows that our brains can reconstruct actions by merely observing the static graphic outcome of an agent's past action. This reconstruction process during observation is an embodied simulation mechanism that relies on the activation of the same motor centers required to produce the graphic sign. We predict that similar results will be obtained using, as stimuli, art works that are characterized by the particular gestural traces of the artist, as in Fontana and Pollock (ebd., 202).

Es erscheint also plausibel, bspw. bei einem Materialfilm von der prinzipiellen Möglichkeit einer Erlebnisdimension der *re-enaktiven Berührungssimulation* auszugehen, im Sinne eines verkörperten Nachvollzugs der manuellen Gesten des über sichtbare Berührungsspuren am Filmmaterial nur implizit gegebenen Körpers des*der Filmemacher*in.¹⁶² Möglicherweise liegt hier auch eine Erklärung für die besondere Befriedigung einer oft als »oddly satisfying« getaggtten Art von ASMR-Video, in der »Dry Writing« oder »Tracing« vorgeführt wird, ASMRtists also mit dem Finger, einem Stift oder Pinsel Buch-

161 Barker schreibt: »In any cinematic experience, we and the film have a muscular empathy for one another, which is derived from similarities in the ways the human body and the film's body express their relation to the world through bodily comportment, and similarities in attitudes and projects that both film and viewer have in the world« (TE 73). Dabei seien, wie Barker in Übereinstimmung mit Sobchack argumentiert, die Bewegungen des Filmleibes für uns verständlich, da wir ähnliche Bewegungserfahrungen gemacht hätten und unsere Reaktionen auf Film damit durch unsere »kinaesthetic memory« vermittelt seien (TE 75).

162 Verkörperte Spiegelungen eines derart nur über den sichtbaren Handlungseffekt implizierten Körpers erscheinen auch relevant für die Rezeption von »Screen Movies« (Bekmamбетov 2015) wie bspw. SEARCHING (USA 2018, Aneesh Chaganty), die ihre Narration vollständig über die gefilmten Computerbildschirme der Protagonist*innen entfalten, auf denen der bewegte Cursor deren Benutzungsbewegungen mitvollziehen lässt.

staben, Zahlen oder andere auf Papier vorliegende Formen ›trocken‹ entlangfahren. Es wird nachgeahmt, wie jemand zuvor das Papier berührt haben muss, um die sichtbaren Spuren zu erzeugen, was insofern einen implizit neuronal ablaufenden Vorgang expliziert, indem es diesen langsam und konzentriert visualisiert und ihm eine äußere Verkörperung im handelnden Körper des*der ASMRtist*in verleiht. Während sich eine solche re-enaktive Simulation von Berührungsgesten auf die Vergangenheit bezieht, legen viele ASMR-Videos auch nahe, in die andere Richtung, die der spiegelnd-mitvollziehenden haptischen oder taktilen Antizipation, zu denken.¹⁶³ Denn viele der Object-Touching-Videos, aber auch andere ASMR-Videoarten, spielen immer wieder damit, Berührungen nicht vollständig auszuführen,¹⁶⁴ sondern kurz vor dem Kontakt zu stoppen.¹⁶⁵ Damit überhöhen sie performativ den Akt des »zeigenden Hin-Deuten[s]«, der laut Doris Kolesch in jeder Berührungsgeste mit angelegt ist (Dies. 2010, 230). Die Konzentration auf die Fast-Berührung als performatives gestisches Geschehen,

stellt [...] den Körper in seiner Mittelbarkeit aus, in seiner Verbindung zu anderen und anderem, wobei diese Verbindung paradoxerweise gar nicht den konkreten physischen Kontakt braucht (ebd.),

da schon im sichtbaren, kleinen Abstand, dem »spatium«, ein »Fluidum des Kontakts« als Ansteckungsgeschehen wirke (ebd.). Die Annahme, dass Beobachter*innen einer begonnenen Berührungsbewegung diese einschließlich ihrer nicht mehr gezeigten Vervollständigung mitvollziehen, wird aus Sicht der Spiegelneuronenforschung von Studien gestützt, die eine motorkortikale Spiegelung von Handlungen auch dann zeigen,

163 An dieser Stelle geht es um die Antizipation taktiler oder haptischer Erfahrung eines*r Anderen – des*der ASMRtist*in oder einer dritten, im Video behandelten Person oder eines Objekts. Ich spezifiziere dies hier, um die spiegelnd-mitvollziehende haptische oder taktilen Antizipation von der mich selbst betreffenden haptischen oder taktilen Antizipation zu unterscheiden, um die es in Kap. 4.3 gehen wird. Mit wahrnehmungspsychologischem Vokabular kann man hier von allozentrischer versus egozentrischer tastsinnlicher Antizipation sprechen (vgl. hierzu auch Kap. 4.4.2).

164 Ein ähnliches Spiel mit der Nicht-Berührung spielen die bereits genannten (vgl. Kap. 4.2.2) »Invisible-Trigger«-Videos, bei der vermeintlich unsichtbare Objekte ›berührt‹ und diese Berührung über Soundeffekte beglaubigt wird. Ebenso wie kindheitsnostalgisch angehauchte »Pretend Play«-ASMR-Videos, in denen der*die Rezipient*in etwa mit Holzspielzeug ›geschminkt‹ oder ihm* ihr mit Spielzeuggeschirr ein unsichtbares Essen ›gekocht‹ wird, machen diese Videos Simulation schon auf der narrativen Ebene zum zentralen Thema und bieten den Rezipient*innen an, sich als Eingeweihte in diesem humoristischen Umgang mit dem Fiktionsvertrag zu fühlen. Zugleich kommentieren die Videos damit auf narrativer Ebene ihren phänomenalen Stellenwert als berührungssimulativ angelegt und führen den Begriff der Simulation in seiner medienkritischen, negativen Bedeutungsdimension als ›nicht echt‹ oder ›nur vorgespielt‹ ad absurdum, indem sie auf viele Rezipient*innen eben *tatsächlich* teletaktil wirken.

165 Zusätzlich wird bereits durch die oft betont langsam ausgeführten Bewegungen Antizipation aufgebaut. Der*die User*in blabbering blob schreibt zu Karuna Satoris o. g. Object-Touching-Video [43]: »It gives you the ›anticipation‹ type of relaxation, knowing what's going to come next but still digging it. Gives you this sort of comfort. Also very hypnotic«. Er*sie vergleicht Object-Touching auch mit Tracing, was darauf hinweist, dass Tracing nicht *nur* vergangenheitsbezogen (re-enaktiv-spiegelnd), sondern ebenfalls antizipativ erlebt wird, indem der Weg des Fingers/Stifts/Pinsels klar sichtbar ist.

wenn »their final stage is occluded« (Freedberg/Gallese 2007) oder die sensorischen Informationen in anderer Weise nur lückenhaft vorliegen, solange die Anmutung einer bedeutungsvollen Handlung vermittelt wird (vgl. Craighero et al. 2007). Vervollständigen Rezipient*innen eine kurz vor der Berührung gestoppte Berührungsgeste zudem mit einem am eigenen Körper gefühlten taktilen ASMR-Erleben, erinnert dies auch an Christiane Voss' Beschreibung der Zuschauer*innen als »Leihkörper des Films«: »Der Zuschauerkörper in seiner geistigen und sensorisch-affektiven Resonanz vermag es, die zweite Dimension des Filmgeschehens in die dritte Dimension seines spürenden Körpers gewissermaßen zu »kippen«« (Dies. 2006, 9).¹⁶⁶

Tastsinnliche Provokationen, Antizipationen, Re-Enaktionen, Vervollständigungen, Mitvollzüge ... – Die Möglichkeiten audiovisueller Medien, uns tastsinnlich zu affizieren, sind vielgestaltig, erstrecken sich auf diverse diegetische und technisch-ästhetische Elemente, auf diverse Ebenen, Körper und Leiber des Films, mit denen wir in verschiedenen Haltungen tastsinnlich gekoppelt werden können; eine Inventarisierung der Ausprägungen audiovisueller Tastsinnlichkeit muss also aus einer Perspektive heraus geschehen, die einen möglichst weiten Blickwinkel zulässt, ohne sich dabei durch das gewählte Vokabular und dessen Konzeptionierung selbst wieder einzuschränken.

Embodied Simulation als integrative Tactile Epistemology

Embodied Simulation erscheint als eine umfassende und integrative Perspektive auf (auch ästhetische) Wahrnehmung, die verschiedene Weisen des tastsinnlichen Affiziert-Werdens durch Film – und darunter auch des Ähnlich-Fühlens wie oder Einfühlens in diegetische Körper – plausibel denkbar macht, ohne dabei in die Falle zu tappen, diese Prozesse als konkurrierendes Umverteilungsverhältnis zwischen so etwas wie einer vor allem mentalisierend und projektiv gedachten Identifikation und einer ganzkörperlich-sinnlichen Rezeption zu verstehen. In Kapitel 3.2 unter dem Abschnitt »Haptische Bilder versus Kognition und Narration?« habe ich bereits das Spannungsverhältnis dargestellt, das bei Marks (sowie bei Ansätzen, die das Marks'sche Schema haptischer Visualität nutzen) zwischen einerseits einer behaupteten Orientierung an einem phänomenologischen Leibverständnis, andererseits der Formulierung einer letztlich auf Gegensätzen¹⁶⁷ beruhenden Ordnung filmischer Ästhetiken entsteht, bei der sich klassisch repräsentierende und experimentelle, das Erkennen von Figuration und Figuren erschwe-

166 Auch wenn die Charakterisierung als zweidimensional maximal für eine durch den Kader begrenzte Bildebene gelten kann, da Ton noch spürbarer als Licht immer schon ein räumliches Phänomen ist (vgl. Kap. 4.2.2), und ich die ausdrückliche Trennung in geistige und sensorisch-affektive Resonanz nicht mitgehen würde, die bei Voss auf die Indienstnahme des Einfühlungsbegriffs von Michael Polanyi anstelle des »schwer zu faßenden Leibbegriffs« Merleau-Pontys (ebd., 11) zurückgeht.

167 Wie ausgeführt, bleibt Marks' Schema letztlich einer Reihe von Polaritäten verhaftet – Sehen und Tasten, Geist und Körper, Denken und Fühlen, Distanz und Kontakt, unkörperliche und ganzkörperliche Wahrnehmung, Kontrolle und Hingabe, Subjektstabilisierung und Subjektauflösung, die bei ihr untereinander feste Kopplungen eingehen: Optisches Sehen als Erkennen-Können ist mit Distanz, Denken, Unkörperlichkeit, Kontrolle und Trennung verkoppelt, haptisches Sehen als Spekulieren-Müssen mit Nähe/Kontakt, Fühlen, Körperlichkeit, Hingabe und Verbindung/Selbstauflösung.

rende oder verunmöglichende Filmbilder gegenüberstehen. Erstere bedingen für Marks und andere eher eine mentalisierende, sich eindenkende, distanzierte, unkörperliche und schlimmstenfalls eben auch identifikatorisch-projizierende¹⁶⁸ Rezeptionsweise und dienen methodisch als Kontrastfolie zu letzteren, die vermeintlich eher eine mimetisch-verkörperte Rezeptionsweise ermöglichen. Marks arbeitet mit dem Denkmodell eines Kontinuums, das letztlich einer Art Skala des Grades verkörperter Wahrnehmung entspricht, um daran anschließend den in ihrem Sinne haptischen Bildern die Ermöglichung einer »taktilen Epistemologie« (*tactile epistemology*) zuzusprechen, die »knowledge as something gained not on the model of vision, but through physical contact« erlaube (SF 138). Dieses Denken weist sie selbst als Fortsetzung einer Tradition aus, die u. a. auf Benjamins Gedanken zum »Ähnlichen« und dem »mimetische[n] Verhalten« (Ders. 1991[1932/1933], 204ff.) sowie auf Adornos und Horkheimers Ausführungen zu mimetischen Verhaltensweisen und sinnlichem Wissen in der *Dialektik der Aufklärung* zurückgehe. Taktile Epistemologie, so Marks, sei durch eine »relationship to the world of mimesis, as compared to symbolic representation« charakterisiert; dabei repräsentiere man »a thing by acting like it« (SF 138). Benjamin hatte sich bei seinen Überlegungen zur menschlichen Imitationsfähigkeit von Beobachtungen an kindlichem Spielen inspirieren lassen:

Zunächst einmal sind Kinderspiele überall durchzogen von mimetischen Verhaltensweisen, und ihr Bereich ist keineswegs auf das beschränkt, was wohl ein Mensch vom andern nachmacht. Das Kind spielt nicht nur Kaufmann oder Lehrer sondern auch Windmühle und Eisenbahn (Ders. 1991[1932], 205).

Marks sieht sich mit ihrem Rückgriff auf Benjamins und Adornos Mimesis-Begriffe in einer Denktradition, die mimetische Anlehnung – wohlgermerkt in ihrer bei Adorno und Horkheimer positiv konnotierten, noch nicht instrumentalisierten und die Natur objektivierenden Form¹⁶⁹ – als »a form of yielding to one's environment, rather than dominating it« (SF 140) fasst und, insofern als hieraus eine Form des Repräsentierens entstehen

168 Marks trennt nicht zwischen beidem; optische Bilder erlaubten »identification« und damit »[i]n other words«, dass Betrachter*innen sich imaginär auf die gesehenen Objekte projizierten (SF 166). Eder (2006) beschreibt Projektion und Identifikation im Einklang mit der psychoanalytischen Sichtweise als »einer Figur eigene Eigenschaften, Wünsche und Ängste unterstellen (>Projektion<)" und »Fähigkeiten und Rollen einer Figur imaginativ auf sich selbst übertragen (>Identifikation<)" (ebd., 148). Berys Gaut übrigens zählt, wie auch Murray Smith, sowohl Identifikation als auch Empathie zu den Prozessen des »imagining from the inside« (Gaut 2010, 138) und teilt Identifikation aspektbezogen in verschiedene Formen auf, u. a. affektive Identifikation. Affektive Identifikation und Empathie unterscheiden sich laut Gaut dadurch, dass erstere bedinge, sich vorzustellen, wie jemand anderes zu fühlen, letztere bedinge, das Gefühl, um das es geht, tatsächlich selbst zu fühlen. Identifiziere ich mich nun affektiv mit einem sichtbaren Körper, muss das m. E. nicht zwingend auch projektiv sein. So kann ich mir etwa sehr eindrücklich die Freude einer Figur vorstellen über etwas, das mir selbst vielleicht nie Freude bereiten würde.

169 Zu Adornos eigentlich hochkomplexem Konzept der Mimesis, die in einem dialektischen Verhältnis zur Rationalität steht und deshalb in Bezug auf Naturbeherrschung immer schon ambivalent erscheint, s. Zechner (2013b, 277f.); vgl. auch Morsch (2011, 50ff.).

kann – das Kind, das die Windmühle imitiert, produziert eine körperliche Repräsentation von ihr –, als ein Alternativmodell zur Abstraktions- und Symbolisierungswirkung von Sprache entwirft. Sie umschreibt diese Position so:

Mimetic representation, then, exists on a continuum with more symbolic forms of representation. It lies at the other pole from the symbolic representation characteristic of contemporary urban and postindustrial society. The highly symbolic world in which we find ourselves nowadays is in part a function of the capitalist tendency to render meanings as easily consumable and translatable signs [...] (SF 139);

[T]hrough mimesis, we can not only understand our world, but create a transformed relationship to it – or restore a forgotten relationship (SF 141).

Dieses Modell eines Kontinuums zwischen einerseits mimetischen, verkörperten und andererseits abstrakten, symbolischen Bezugsweisen auf die Welt überträgt Marks im Folgenden auf ihr Modell eines Kontinuums zwischen mimetisch-verkörperter wahrgenommenen, haptischen Bildern und distanziert-denkend wahrgenommenen, optischen Bildern. Durch Marks' stille Übernahme von vor allem Adornos kritischer Haltung gegenüber objektnachahmender Kunst, die dieser in seiner Vorlesung zur Ästhetik vom Wintersemester 1958/59 (vgl. Dierks 2010, 64f.) insbesondere gegenüber der illusionistischen Renaissance-Malerei geäußert hatte, verhindert das ikonische Element erkennbarer Filmbilder, dass diese in Marks' Wahrnehmung eine subjekttransgressive oder -transformierende Kraft entfalten könnten, wie sie sie später haptischen Bildern zuspricht:¹⁷⁰

Mimesis shifts the hierarchical relationship between subject and object, indeed dissolves the dichotomy between the two, such that erstwhile subjects take on the physical, material qualities of objects, while objects take on the perceptive and knowledgeable qualities of subjects (SF 141).

Obwohl sich Marks nach ihrer Referierung der philosophischen Arbeiten zur mimetischen Anlehnung zunächst darum bemüht, für ein *fundamental* mimetisches Weltverhältnis nach Merleau-Ponty sowie für ein phänomenologisches Embodiment-Verständnis nach Sobchack zu argumentieren (SF 148ff.) und sogar Linda Williams' Ausführungen zur Rezeption pornografischer Bilder als Beispiele einer *embodied spectatorship* aufführt (SF 151), klammert sie mit der dichotom fundierten Konzeptualisierung der haptischen Visualität die subjekttransformative Leistung mimetischer Angleichungsprozesse aus einem Universum bildhafter Ähnlichkeit, bei der man sich einem erkennbaren Körper gegenüber sieht, effektiv wieder aus. Die letztlich quantitative Annahme eines zunehmenden Verlustes verkörperter Wahrnehmung auf dem Weg zu erkennbareren

170 Marks stellt Mimesis als eine »indexical, rather than iconic, relation of similarity« dar, »based on a particular, material contact at a particular moment« (SF 138). Dass klar erkennbare Bilder eher ikonisch genannt werden müssen als experimentell-flächige, nicht-erkennbare Bilder, ist einsichtig; warum letztere allerdings indexikalischer sein sollten als erstere und ob dies schon für die Produktion oder nur für die Rezeption gelten soll, wird an ihren Ausführungen m. E. nicht deutlich.

Filmbildern¹⁷¹ kann einem Verständnis von Wahrnehmung als immer leiblichem, systemisch mit der Welt verflochtenem – und, wie mit der Spiegelneuronenforschung m. E. noch deutlicher wird, eben auch als dauernd psychophysisch simulierendem, spiegelndem und mitvollziehendem – Gesamtgeschehen aber nicht gerecht werden, weswegen Marks' Ansatz zwar einen unbestreitbaren theoriehistorischen Wert hat, aber eines anderen Denkmodells filmischer Tastsinnlichkeit bedarf. Dieses müsste darin bestehen, Prozesse wie Vorstellen, Hineinversetzen, Verstehen, Erkennen, Verorten, Mitspüren, mimetisch Anlehnen oder Spekulieren nicht auf einer Skala oder einem Kontinuum *psycho-physischen* Erlebens¹⁷² angeordnet zu verstehen, sondern als komplementäre – wenn auch nicht zwangsweise immer harmonisierende – Fäden im Gesamtgewebe eines *immer* umfassend leiblich-affektiv mit der Welt verflochtenen Erlebens zu fassen. Letztlich geht es um die Lösung der bei Marks untereinander fest gekoppelten Pole (vgl. Fußnote 167 dieses Kapitels) voneinander und die Etablierung der Vorstellung eines Möglichkeitsraums, der sich zwischen diesen – also zwischen Sehen und Tasten, Denken und Fühlen, Distanz und Nähe, Kontrolle und Hingabe, Ausrichtung auf das Bildobjekt und Ausrichtung auf den Bildträger – aufspannt und in dem sich im konkreten Erleben des*der Rezipient*in ganz verschiedene Kopplungen und damit völlig diverse Anmutungen und körperliche Verstehensweisen aktualisieren können. ASMR-Videos, die mit taktiler Stellvertretung arbeiten, sind dabei nicht nur Belege für die körperliche Wirkung erkennbarer Bilder, die zu einer Identifikation mit dem Gesehenen einladen, sondern lassen auch beobachten, wie solche Bilder durch die Narration und die Sound-Ebene auf weitere Weisen taktilisiert werden können. *Embodied Simulation* als Modell einer Verwobenheit des Subjekts mit der Welt, die sich selbst beständig übersteigt, indem ein fortlaufender Prozess des Simulierens möglicher Handlungen, des körperlichen Vorstellens von Berührungsqualitäten, des Sich-ähnlich-Machens mit Anderem und Anderen vorliegt, kann als Fortführung dessen verstanden werden, was Merleau-Pontys Konzeptionen der Wahrnehmung als generativen Feedbackprozess (vgl. hierzu näher Kap. 4.4), des »Subjekts als Ek-stase« in einem untrennbaren »Transzendenzverhältnis« mit der Welt (PhW 488f.) sowie der Intersubjektivität¹⁷³ theoretisch entworfen hatten.

171 Dass Marks Film *durch seine Bildhaftigkeit* als imitativer, als »more convincingly mimetic« (SF 138) als etwa Text bezeichnet, lässt dabei erneut fraglich erscheinen, warum dann gerade klassisch repräsentierende, Körper erkennbar zeigende Filmbilder eher auf der Seite der unkörperlichen, symbolischen Ausdrucksformen stehen sollten als in Marks' Sinne haptische Experimentalfilmbilder. Letztlich wirkt die Argumentation zumindest teilweise tautologisch: Haptische Bilder würden verkörperter wahrgenommen, weil sie Ausdrucksmittel und Ermöglichung einer taktilen Epistemologie seien, die Wissen über das Wahrgenommene auf verkörperte Weise generiere.

172 Der lange Gedankenstrich soll hier eine Lesart des »von-bis« ausdrücken.

173 Nach Merleau-Ponty sind »die Strukturen des Für-Andere-seins bereits Dimensionen des Für-sich-seins«, sodass »schon in der Weise, in der ich mich selbst sehe, meine Eigenschaft als möglicher ›Anderer‹ sich vorzeichnet, so wie in meiner Sicht des Anderen schon seine Eigenschaft als Ich impliziert ist« (PhW 508). »Alles Für-sich-sein – ich für mich selbst wie der Andere für sich selbst – muß sich abheben von einem Untergrunde des Seins-für-Andere – meiner für den Anderen und des Anderen für mich selbst«, sodass es weder eine vollständige Wahrnehmung des »Andere[n]-als-Gegenstand«, noch jemals eine »absolute Subjektivität« geben kann. In der Objekt- wie in der Subjektposition liegt notwendigerweise ein nicht-verfügbarer (»anonymer«) Rest, dessen Träger unser Sein-zur-Welt selbst ist (PhW 509).

Feeling Objects

Insbesondere ASMR-Object-Touching-Videos lassen deutlich werden, dass hier auch bei erkennbaren Bildern eine Rezeptionsweise ermöglicht wird, die ziemlich genau dem bei Marks als Ideal formulierten mimetischen Vorgang des Angleichens von Subjekten und Objekten, Belebtem und Unbelebtem entspricht. Denise Nouvion zieht in einem filmwissenschaftlichen Essay, in dem sie ASMR ähnlich wie die vorliegende Arbeit als »a kind of sensitive nerve to the experiences of the average viewer« (Dies. 2015, 31) vorschlägt, die neurowissenschaftliche Studie von Ebisch et al. (2008) zur neuronalen Spiegelung beobachteter Berührung heran und schreibt:

The relationship between the ASMR fascination with objects and the superficial involvement of the viewer can in part be explained by a study of perception and touch done by Sjoerd J. H. Ebisch and others, conducted using video stimuli. They suggest that a visually-observed touch stimulates neural circuitry, even when something inanimate is being touched. Thus, touch, »... even of an object known to be devoid of any inner life, could be mediated by embodied simulation.« This data was gathered when participants were asked to view several videos involving animate and inanimate touch, and a neural circuitry associated with touch was activated in participants when a palm leaf touched the arm of a chair. Since neural touch-response is activated even when objects touch objects, it follows that the viewer therefore must identify with one of the objects, as either touching or being touched. Thus, the indistinction between »animate and inanimate« suggests that we are not only able to identify with human touch and being touched, but touching objects and in a sense, becoming objects (ebd., 33).¹⁷⁴

Taktile Stellvertretung in ASMR-Object-Touching-Videos verlangt, sich durch das Hineinversetzen in unbelebte Objekte selbst im Sinne Nouvions als zumindest teilweise objekthaft zu erleben (was durch die geforderte Passivität der Rezeptionshaltung noch unterstützt wird), aber ebenso umgekehrt die Zuschreibung einer quasi-subjektiven Rezeptivität an diese. Während Marks bei erkennbaren Körpern und Gegenständen davon ausgeht, dass Rezipient*innen diese als entmachtete Objekte ihres eigenen machtvollen Blickes wahrnehmen, funktioniert taktile Stellvertretung in ASMR-Videos *gerade* darüber, sich auf die Subjektivität der gesehenen Körper zu konzentrieren bzw. den gesehenen Objekten eine Quasi-Subjektivität zuzuschreiben. Dass die gefilmten Personen, ebenso wie die Gegenstände, dezidiert als sensibel, empfindend und genießend imaginiert und erlebt werden, ist notwendiger Teil des taktilen Mitvollzugs. Gerade ASMR-Object-Touching-Videos spielen dabei mit der laut Merleau-Ponty immer schon gegebenen Reversibilität des mit der Welt und den Anderen verflochtenen Leibes und dessen »doppelte[r] Zugehörigkeit zur Ordnung des ›Objekts‹ und des ›Subjekts‹« (Ders. 1986[1964], 180), indem sie eine Rezeptionshaltung plausibel machen, die mit Sobchack

174 Ebisch et al. bestätigen dabei Freedbergs und Galleles ein Jahr zuvor veröffentlichte Zusammenfassung der damaligen Studienlage: »When we see the body part of someone else being touched or caressed [...], or when we see two objects touching each other [...], our somatosensory cortices are activated as if our body were subject to tactile stimulation« (Freedberg/Gallese 2007, 201; m. Herv.).

(2004b) als eine der *Interobjektivität* benannt werden kann. Damit bezeichnet sie eine Verbindung der Empathie und Sympathie zwischen uns selbst als »subjective embodiment« (ebd., 311)¹⁷⁵ und anderen Körperobjekten, mit denen wir die Tatsache der materiellen Existenz teilen. Dies kann in Form einer ›Passion-als-Leiden‹ stattfinden, wenn wir etwa durch Krankheit radikal an die Objekthaftigkeit unseres eigenen Körpers erinnert werden und uns dadurch mehr als Teil einer generellen, rohen Materialität der Welt fühlen, oder in Form einer ›Passion-als-Zuwendung‹, die sich den Objekten leidenschaftlich annähert und sie inkorporiert, in einer Begehrensbewegung, die Sobchack als »unselfish, radically decentered, and expansive self-interest« (ebd., 290) beschreibt. Es ist eine Form der Einfühlung, die danach fragt, wie es ist, dieses andere und von Anderen fühlbare Objekt zu sein, und die so eine andere Art des Objekt-Seins fühlbar (*sense-able*) werden lässt, in der die Alterität des Objekts als eigene Alterität gefühlt wird. Passion-als-Zuwendung ist daran interessiert, »to actively grasp both a concrete sense of one's own self as immanently material and a concrete sense of how some of the world's objects may also be subjects« (ebd.; m. Herv.).

Insofern als die Objekte in ASMR-Object-Touching-Videos zum Zwecke ihrer Funktion als taktile Stellvertreter auf Weisen präsentiert und gehandhabt werden, die ihnen Rezeptivität und Sensitivität gegenüber den Berührungen zuschreibt, lässt sich formulieren, dass hier eine *sense-ability* hergestellt wird, die maßgeblich darauf beruht, dass die präsentierten Gegenstände *subjektivierend taktilisiert* werden (vgl. Kap. 4.1). Die Performanz von Taktilität erzeugt also gefühlt fühlende und mitfühlbare Subjekte, unabhängig davon, ob sich das Berührungshandeln auf Menschen oder Dinge bezieht; die Unterschiede zwischen menschlichen Subjekten und ›Ding-Subjekten‹ werden im affektiven Erleben zunehmend ausgeblendet, sowohl auf der diegetischen Ebene zwischen ASMRtist*in und gehandhabten Objekten als auch bezogen auf die Beziehung zwischen Rezipient*in und diegetischen Körpern. Damit veranschaulichen ASMR-Videos, die mit dem Trigger der taktilen Stellvertretung arbeiten, wie taktilisierende Praktiken im Sinne Wetherells (und Ahmeds) onto-formativ (vgl. Kap. 4.1) wirken, also affektiv Körper produzieren, in diesem Fall auf eine Weise, die die Anmutung einer Leibdimension der Objekte *sense-able* macht.¹⁷⁶

Materielle Mimesis Revisited

Die extensive Handhabung der berührten Objekte, bei der ASMRtists in der Art eines non-instrumentellen Aus- und Durchprobierens der möglichen leiblichen Stile ihres Zum-Gegenstand-Seins agieren, produziert neben der subjektivierenden Taktilisierung der Gegenstände als quasi-sensitive, mitfühlbare Entitäten auch umfassende visuelle

175 Sich selbst als »subjective embodiment« wahrzunehmen, bedeutet bei Sobchack, den eigenen Status als materiell verkörpert in der Erfahrung präsent zu halten; demgegenüber ist die Intersubjektivität durch eine Ausgangshaltung der »embodied subjectivity« gekennzeichnet, d. h. ich nehme mich primär als intentionales Subjekt wahr, das sekundär ein materiell verkörpertes ist, und beziehe mich als Subjekt auf andere Körpersubjekte, deren Subjektivität ich von deren intentionalem Handeln ableiten kann (ebd.).

176 Zur möglichen Kritik an der Nutzung der Begriffe Körper und Leib und meine Haltung dazu vgl. Kap. 4.4.1, Fußnote 202.

und akustische Informationen über deren den Tastsinn adressierende, materielle Beschaffenheit, über deren Textur, Ausdehnung, Schwere, Biegsamkeit, Bewegungsverhalten, Konsistenz, Trockenheit, Brüchigkeit, Viskosität etc., die eine weitere Möglichkeit der tastsinnlichen Rezeption generieren, welche ich von dem oben beschriebenen, empathischen Mitvollzug unterscheiden und als materielle Mimesis benennen möchte. Hierbei geht es um eine direkte körperliche Ausrichtung auf den Gegenstand in seiner Objekthaftigkeit und eine mimetische Übernahme seiner audiovisuell vermittelten Materialität, die eine Änderung des eigenen Körpergefühls bewirkt. Wenn ASMR-Videos Rezipient*innen etwa nahelegen, sich ebenso leicht und schwebend wie die in einem Video präsentierten Federn oder Seifenblasen, ebenso weich und glatt wie Seidentücher oder ebenso schwer und fließend wie Öl oder Kinetic Sand zu fühlen, dann ist eine körperliche Spiegelung intendiert, die sich an äußerlich sicht- und oft auch hörbaren Materialcharakteristika ausrichtet, ohne notwendigerweise zu einer Subjektivierung des Gegenstands und Simulation dessen ›Erlebens‹ als einer besetzbaren Position fortzuschreiten.

Beide Arten der Bezugnahme sind bereits in den Beschreibungen ästhetischer Erfahrungen angelegt, die innerhalb des Einfühlungsdiskurses des 19. Jahrhunderts auftauchen, wie er im Überschneidungsbereich von Psychologie, philosophischer Ästhetik und Kunsttheorie geführt wurde. Bei den maßgeblichen Autoren Theodor Lipps, Rudolph Hermann Lotze, Friedrich Theodor Vischer und seinem Sohn Robert Vischer finden wir entsprechend einerseits die Rede davon, dass es um ein »[B]eseelen« der Gegenstände ginge (Perpeet 1966, 201), dass man sich »mitlebend« in diese »zu versetzen wüsste« (Lotze 1858, zit. n. Curtis 2009, 22), »ihnen unwillkürlich Seelenstimmungen unterlege[]« (Vischer 1873, IV) und sich mit seinem eigenen menschlichen Vitalgefühl¹⁷⁷ in diese projiziere. Andererseits finden sich Beschreibungen davon, wie sich auf Basis bestimmter Anschauungen das eigene Körperempfinden auf Weisen ändert, die nicht zwingend auf einer ›beseelenden‹ Hineinversetzung basieren. So heißt es bei Robert Vischer etwa:

Die Anschauung der äußeren Grenzen einer Form kann sich in dunkler Weise mit der Empfindung der eigenen Körpergrenzen combiniren, welche ich an oder vielmehr mit einer allgemeinen Hauthülle spüre (Ders. 1873, 10f.);

[d]ie Art nun, wie sich die Erscheinung aufbaut, wird zu einer Analogie meines eigenen Aufbaus; ich hülle mich in die Grenzen derselben wie in ein Kleid (ebd., 15);

das Senkrechte erhebt, das Wagrechte erweitert, das Geschwungene bewegt lebhafter als das Gerade (ebd., IV).

Später bringt er auch die Begriffe der »Zuempfindung« und der »Nachempfindung« in Anschlag, um Arten des erlebenden Mitvollzugs von materiellen und Bewegungsqualitäten zu benennen, die, anders als die sich »vorstellend in das *Innere* der Erscheinung«

177 Zum Begriff des Vitalgefühls vgl. näher Kap. 4.4.2; an dieser Stelle genügt es, den Begriff als ›Art und Weise, sich lebendig zu fühlen‹ zu lesen.

(ebd., 27; Herv. i. Orig.) versetzende Einfühlung, »zu einer formalen Aeusserlichkeit verdammt« (ebd., 23) bleiben.

Trotz der Ansätze zur Beschreibung materiell-mimetischer Bezüge im Sinne eines »Rapport[s]« zwischen »Objektsform« und »unserer Körperform« (ebd., 6) bleibt das Erleben laut Voss in der Einfühlungsästhetik letztlich immer in der aktiven Projektion des menschlichen Subjekts begründet, das die äußeren Gestalten als symbolhaft für seine Seelenbewegungen nimmt, also seine Gefühle und seine Vitalität in den ästhetischen Gegenständen objektiviert, und »im Rückschlageffekt seiner Einfühlungsaktivität nur die Summe seiner eigenen Projektionskraft als Eindruck von Lebendigkeit des Gegenübers zurück[erhält]« (Voss 2009, 40). Das subjekttransgressive, subversive Potenzial, das viele Stränge der somatischen Filmtheorie besonders interessiert, erscheint daher mit der Einfühlungstheorie nicht einholbar.¹⁷⁸ Der dieserart humanistischen Färbung des Einfühlungsdiskurses zum Trotz verweisen Vischers Erlebensbeschreibungen der körperlichen Übernahme wahrgenommener materieller Qualitäten dennoch auf das vor, was Marks als *mimetic yielding*, als Vermischung des*der Zuschauer*in mit dem Bildobjekt aufgrund einer Konzentration auf dessen materielle Präsenz interessiert hatte – die bei ihr aber wie ausgeführt immer erst durch die Materialität des Films, die bei haptischen Bildern eben in den Vordergrund tritt, vermittelt werden muss.

Während Marks mit dem Begriff der mimetischen Anlehnung in Kombination mit ihrem flächig und non-figural konzipierten haptischen Bildbegriff körperliche Spiegelungen von klar erkennbaren Objekten oder Raumqualitäten nicht in den Blick bekommen kann, nehmen andere somatische Filmtheoretiker*innen zur Beschreibung solcher materiell-mimetischen Rezeptionsprozesse die Schriften Kracaurs in Dienst, der ja gerade in der abbildenden, registrierenden, »die äußere Realität errettenden« Funktion der Kamera die besondere Leistung des Films sah.¹⁷⁹ Anne Rutherford und Anke Zechner beschreiben mit ihren Begriffen der *mimetic innervation* nach Benjamin und Kracauer (Rutherford 2006, 60ff.) bzw. der *mimetischen Filmwahrnehmung* oder *mimetischen Anschmie-*

178 Wie dargestellt, geht es der somatischen Filmtheorie oft um eine Subversion von (werkseitiger) Narrativität und/oder (rezeptionsseitigem) Kompetenzerleben der Zuschauer*innen. In der Einfühlungstheorie herrscht, eben weil Äußeres als symbolhaft für Vitalgefühle wie Stärke, Spannung, Ausdehnung etc. verstanden wird, zudem eine Konzentration auf Formen, weniger auf Texturen oder Konsistenzen, worin ein zusätzlicher Grund dafür liegt, dass der Einfühlungsdiskurs als nicht fruchtbar für die Untersuchung narrationssubversiver, non-figuraler Bilder erscheint. Für eine Reihe weiterer Gründe für die diesbezüglichen Nachteile insbesondere des Einfühlungsbegriffs nach Lipps vgl. Voss (2009, 40ff.).

179 In der enthüllenden (und teilweise auch verfremdenden) Funktion des Close-ups, die das materielle Objekt oder auch das Gesicht einer Schauspielerin als sinnlichen Selbstzweck vermittelt (vgl. Kracauer 1960, 46ff.), kann zwar eine (schwache) Anschlussfähigkeit an Marks' haptisches Bild gesehen werden; bei Kracauer ist aber keine vorherige Vereitelung oder ein Aufschub eines verstehenden Sehens notwendig, um diese Beziehung zum Bild zu erreichen. Eine solche Position wäre für Kracauer schon deshalb nicht gangbar, da er sich hauptsächlich für kommerzielle Filme interessierte (vgl. Zechner 2013b, 285). Da natürliche Objekte ohnehin eine inhärente Unbestimmtheit und Vieldeutigkeit besitzen, sind sie dem*der Betrachter*in mit Kracauer gesprochen auch schon ohne sie zu verfremden oder zu verschleiern nie ganz verfügbar; schon allein die Konfrontation mit der Realität der Objekte, die insbesondere der Film erreichen kann, erlaubt dem*der Betrachter*in so ohnehin nie ein Allmachtsgefühl im Marks'schen Sinne (vgl. Kracauer 1960, 68f.).

gung nach Adorno und Kracauer (Zechner 2013b, 275ff.) eine körperlich gefühlte Verbindung zwischen Zuschauer*in und Materialität des filmisch Vermittelten, die nicht wie in Marks' Ansatz auf eine das identifizierende Sehen vereitelnde, erschwerende oder auf-schiebende Konfiguration des Films als technisch-ästhetische Oberfläche angewiesen ist.¹⁸⁰ Die besonderen Affinitäten, die der Film nach Kracauer aufgrund seiner spezifischen Medialität zur Wirklichkeit unterhält – »zur ungestellten Realität, zum Zufälligen, zum Unbestimmbaren und zur Endlosigkeit« (Zechner 2013b, 260) sowie zum »Fluß des Lebens« (Kracauer, zit. n. ebd., 261) – transformieren die Dinge der Welt auf eine Weise, die sichtbar macht, was entweder der menschlichen Wahrnehmung per se oder dem alltäglichen, instrumentell-agierenden, unaufmerksamen Blick nicht zugänglich ist, und setzen uns so in ein vor allem körperlich affizierendes Verhältnis zu den Beschaffenheiten, Oberflächen, Strukturen, Mustern und Substanzen der filmischen Objekte oder der Mise-en-scène generell, denen wir uns »assimilieren« (Kracauer, zit. n. ebd., 269). Anders als bei Marks' haptischen Bildern wird »[d]ie Einordnung einer mimetischen, dezentrierten Zuschauerin [...] bei Kracauer aber auf eine konkrete, zu erfahrende Objektwelt bezogen« (ebd., 285), denn wird ein Objekte erkennendes, identifizierendes Sehen vereitelt und das Bild zu abstrakt und nicht mehr hinreichend rückgebunden an die Wirklichkeit, büßt das Filmbild auch seine wesenhaft cinematische Funktion ein, uns etwas Neues über diese Wirklichkeit zu enthüllen (vgl. Kracauer 1960, 50; 53).¹⁸¹

Bleibt so etwas wie das Phänomen einer Übernahme von materiellen Qualitäten filmisch erlebter Objekte in einer Art und Weise, die das Körpererleben des*der Rezipient*in ändert, bei Zechner (und Kracauer) in der Rede von einer physiologisch affizie-

180 Auch wenn Zechner Marks in anderer Hinsicht nahesteht, etwa indem sie an anderer Stelle befürwortend das Konzept der haptischen Visualität referiert (vgl. Zechner 2013b, 130ff.) oder indem sie mithilfe von Miriam Hansens Analysen zu Kracaues Werk darum bemüht ist, einen früheren, subjektkritischeren Standpunkt Kracaues, der in *Theorie des Films* nicht mehr so sehr zur Geltung kommt, wiedererstarken zu lassen (vgl. ebd., 292ff.): Im früheren *Marseiller Entwurf* sei es Kracauer stärker darum gegangen, Film und seine Möglichkeiten der neuen, auch schockhaften Konfrontation der Rezipient*innen mit materieller Wirklichkeit als Kontern eines als identisch begriffenen, idealistischen Subjekts zu fassen (vgl. ebd., 298). Wenn Zechner dies nun wieder stärker in den Vordergrund rücken möchte, geht es ihr also um eine Lesart Kracaues, mit der bei Filmzuschauer*innen immer noch von einem »standardmäßig« ähnlich selbstidentischen Subjekterleben ausgegangen werden kann, wie Marks es annimmt, was ihre Argumentation dieser wieder näherbringt (vgl. Zechner 2013b, 255; 281; 283).

181 Entsprechend kann ein (Wieder-)Erkennen mimetische Anschmiegung auch fördern (vgl. Zechner 2013b, 423; Kracauer 1960, 56). In Bezug auf die Ermöglichung einer körperlichen Verbindung zur Materialität der filmischen Objekte ist nach Kracauer nicht die *Figuration* das Problem, sondern das *Pacing*: Da die Konfrontation mit der Materialität der Objekte durch eine zu dicht gewebte, zu schnell fortschreitende, zu sehr von allem Zufälligen befreite Narration auch verdeckt werden kann, sind etwa längere, nahe Einstellungen auf Objekte und/oder eine Stillstellung ihrer Bewegtheit geeignet, eine Wahrnehmung ihrer materiellen Qualitäten zu ermöglichen; kurz, die Narration muss Raum lassen für die Materialitäten, die teilweise die »emotional and intellectual events which comprise the plot« sogar besonders eindrücklich vermitteln können (Kracauer 1960, 48). Kracaues Perspektive, zumindest in *Theory of Film*, ist also nicht anti-figurativ und nicht einmal anti-narrativ zu nennen, sondern vielleicht mit dem Neologismus des *Alternarrativen* zu bezeichnen, insofern als es darum geht, das Narrative mit der filmischen Macht des Anders-wahrnehmbar-Machens synergetisch zu verbinden.

renden Assimilierung noch eher angedeutet, beschreibt Rutherford etwas anschaulicher etwa das Spiel des Windes im Weizen, die Bewegungen der Heuschreckenschwärme und des Feuers in Terrence Malicks *DAYS OF HEAVEN* (*IN DER GLUT DES SÜDENS*, USA 1978) als über die *Mise-en-scène* vermittelten, »energetischen Puls«, der sich sowohl auf die Rezipient*innen affektiv übertrage, als auch eine »orchestration of operatic intensities« darstelle, welche als die eigentlichen Triebkräfte des Films verstanden werden müssten, an denen sich Plot-Elemente und Figurenhandlungen zeitweise verfangen wie Treibholz in Strudeln (Dies. 2006, 11). Die *Mise-en-scène* als Erlebnisort der filmischen Räume, Objekte und Substanzen, welche maßgeblich über ihre Eigenbewegungen in Verbindung mit der Montage vom Film intensiv und mimetisch wahrnehmbar gemacht würden, gilt ihr dabei als »the material substratum of embodied cinematic experience« (ebd., 68). Rutherford schließt dabei auch an die von Gertrud Koch formulierte alternative Sichtweise auf den Begriff der Identifikation an. Bei Koch (1985) heißt es:

[S]pectators may get riveted to any detail within the frame, they may identify – in a sort of mimetic process – with a landscape, with individual objects or clusters of objects. This type of identification does not simply turn things into objects of the look, but implies a more emotional, one could even say, animistic relationship to the object (ebd., 144f.).

Aufbauend auf Glen Mazis' etymologischer Herleitung des Begriffs »feeling« vom isländischen »falma« als »to grope« (Rutherford 2006, 137) charakterisiert Rutherford die mimetische Innervation durch Film als körperlich-affektives Phänomen, das tastsinnlich basiert ist:

[I]n watching an aquarium you may not have an anthropomorphic identification with a fish, but a recognition of floatingness or bubbleiness. It may contact some place in your self that knows weightless suspension and set up a sympathetic vibration with it. Similarly you may find rollingness in the image of giant wave [sic], spinningness with a windmill, or bristliness with the spiny protuberances on a prickly pear. Shape, colour, texture, protrusions and flourishes all reach out and draw us to them in an affective resonance (ebd., 139).

Das, was uns mimetisch innerviert, ist körperlich verstehbar durch Erfahrungen des Tastsinnessystems – der Kinästhesie, der Propriozeption, des Muskel- oder Kraftsinns, der Taktilität, der Haptik, der Viszerozeption, der Temperatur- und der Schmerzwahrnehmung des Leibes. Mit Zechner und Rutherford ist also ein alternativer Weg sichtbar, wie tastsinnliche Bezugnahme und materielle Spiegelung zur Frage der Figuration und Narration in Bezug gesetzt werden können, ohne die körperliche Affizierung wie in Marks' haptischem Bildbegriff von einer Vereitelung oder Behinderung der Verortung und Identifikation von Körpern und Objekten abhängig zu machen – auch wenn in beiden Ansätzen die materielle Mimesis immer noch als eine Art Gegengewalt zur Narration charakterisiert bleibt. Beides, die beschriebene Form der Übernahme oder Spiegelung materieller Qualitäten gesehener Objekte, Strukturen, Oberflächen, Körper und Räume ebenso wie ein empathisches Mitfühlen von Berührung an erkennbaren

Objekten und Körpern, gehört in ein Inventar tastsinnlicher Filmwirkungen. Entsprechend wird beides in die in Kapitel 4.4 zu entwerfende Übersicht Eingang finden, die ich aber *gerade nicht* nach den die somatische Filmtheorie beständig umtreibenden Fragen strukturieren werde, wie narrativ instrumentalisierbar tastsinnlich affizierende Bilder (und Töne) vermeintlich sind, wie vermeintlich stark oder schwach verkörpert ihre Rezeption ausfällt und wie sehr sie vermeintlich ein als vorgängig gedachtes, souveränes Subjekterleben subvertieren, sondern danach, ob die Körper, die Film als taktile oder haptische emergieren lässt, als solche eher objektiviert (Wird mir etwas oder jemand spürbar/fühlbar oder tastbar/greifbar?) oder subjektiviert (Wird etwas oder jemand als spürend/fühlend oder als tastend/greifend produziert?) werden und uns eher eine Haltung des Fühlens-von, des Fühlens-wie, des Fühlens-als oder des Fühlens-durch nahelegen – die aber *alle* irreduzibel verkörpert sind, weil Wahrnehmung immer schon als transformatives Ausrichtungs-, Spiegelungs- und Simulationsgeschehen und Film als onto-formatives Kontaktgeschehen zwischen Körpern und Leibern zu begreifen ist, die sich in einem beständigen Prozess des tastsinnlichen Werdens¹⁸² befinden.

4.3 Potenzialität und Aktualität

In den vorangegangenen Kapiteln habe ich für eine Betrachtung des filmisch Tastsinnlichen plädiert, die nach Prozessen der relativen Aktivierung und Passivierung durch und in filmisch generierte(n) Anmutungsgeschehen des Tastbaren und Fühlbaren fragt, und entsprechend in die Dimensionen des Haptischen und des Taktilen unterschieden. Diese Differenzierung entspricht wie dargelegt der existenziellen Bedeutung, die die Dimensionen der Handhabung der Welt und des Betroffenseins durch die Welt für Lebewesen haben, die in unsere Wahrnehmungsprozesse eingeschrieben sind und die sinnesgeschichtlich deshalb immer wieder auch für diskriminierende Weisen der sensorischen Subjektivierung in Dienst genommen worden sind. Weiterhin können die diametralen Schulen des Haptischen rein als Flächen- versus rein als Raum- oder Volumenphänomen (vgl. Kap. 2.3 und 3.1) miteinander verbunden werden, indem Wahrnehmung, der Leibphänomenologie sowie der *Embodied-Simulation*-informierten Neuroästhetik entsprechend, als immer systemisch mit der Welt verbunden und körperlich be-

182 Dies ist ein Werden nicht im starken Sinne Deleuze', wo mich Affekte und Perzepte, die niemandem außer dem Kunstwerk selbst gehören, treffen, mich prinzipiell zur Tabula Rasa machen und mich von Grund auf neu strukturieren können, sondern im Sinne eines Transformationsgeschehens, das mich in meiner konkreten körperlich-sensorisch individuellen aber auch habitualisierten, von u. a. persönlicher Geschichte, sozialer Verortung und Mediengebrauch gebeugten Situierung involviert und sich dabei durch die schon bestehenden »affektiven Furchen« (vgl. Wetherell 2012, 13f.) bewegen muss, dieser Landschaft aber in begrenztem Maße neue Texturierungen hinzufügen kann. Was mir auf welche Weise wahrnehmbar wird, ob ich ein bestimmtes audiovisuelles Muster, ein Reizgemisch, eine bewegte Gestalt als mich berührend oder etwa als mich irritierend und ausschließend wahrnehme, welche Berührungsgeste (Anschließen? Streicheln?) ich assoziiere, ob ich einen berührt-werdenden Körper als lustvoll mitfühlbar erlebe oder nicht, ist nicht völlig offen und Film nicht fähig, mir im Sinne Deleuze' einen völlig neuen Körper zu verleihen, sondern lyrisch gesprochen immer auch von den Strömungsmustern und Verwirbelungen abhängig, denen der Fluss der Affizierungen im Strömen durch konkrete affektive Furchen unterliegt.