

Objekten und Körpern, gehört in ein Inventar tatsinnlicher 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 tatsinnlich 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 tatsinnlichen Werdens<sup>182</sup> 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 Taktiles unterschieden. Diese Differenzierung entspricht wie dargelegt der existuellen Bedeutung, die die Dimensionen der Handhabung der Welt und des Betroffenseins durch die Welt für Lebewesen haben, die in unsere Wahrnehmungsprozesse eingeschrieben sind und die sinnesgeschichtlich deshalb immer wieder auch für diskriminierende Weisen der sensorischen Subjektivierung in Dienst genommen worden sind. Weiterhin können die diametralen Schulen des Haptischen rein als Flächen- versus rein als Raum- oder Volumenphänomen (vgl. Kap. 2.3 und 3.1) miteinander verbunden werden, indem Wahrnehmung, der Leibphänomenologie sowie der *Embodied-Simulation*-informierten Neuroästhetik entsprechend, als immer systemisch mit der Welt verbunden und körperlich be-

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

ständig mögliche Ausrichtungen zum und simulativ Handhabungen vom Wahrgenommenen vornehmend verstanden wird, sodass eine künstliche Ausklammerung vermeintlich unkörperlich wahrgenommener räumlicher Bilder mehr als diskursgeschichtlicher Effekt verstehbar und obsolet wird. Am Beispiel der Videopraxis der ASMR-Community habe ich gezeigt, dass eine Unterscheidung in taktil und haptisch hilfreich ist, um beschreibbar zu machen, wie Prozesse des Haptilisierens von Körpern und Elementen mit Prozessen des Taktilesierens produktiv verbunden werden und Muster ausbilden, die insgesamt taktile Rezeptionseffekte für die Community-Mitglieder zeitigen. Dabei wurde auch deutlich, dass innerhalb solcher taktilesierenden Muster »the ›anticipation‹ type of relaxation« (Kap. 4.2.5, Fußnote 165), also so etwas wie eine sinnliche Erwartungshaltung, eine Rolle spielt. Alle drei Punkte, die Unterscheidung der Dimensionen des Taktiles und des Haptischen, der dezidierte Einbezug einer Annahme der Raumhaptik und die Betrachtung der Rolle der Antizipation, können und sollen nun noch einmal auf Marks' Ausführungen zum haptischen Bild zurückbezogen werden. Denn in ihrer Beschreibung der Funktionsweise haptischer Bilder liegen, ohne dass sie dies näher verfolgt, zwei unterschiedliche Weisen der Affizierung durch das Bild und des nahegelegten körperlichen Bezuges des\*der Rezipient\*in auf das Bild vor:

The works I propose to call haptic invite a look that moves on the surface plane of the screen for some time before the viewer realizes what she or he is beholding. Such images resolve into figuration only gradually, if at all.

Conversely, a haptic work may create an image of such detail, sometimes through miniaturism, that it evades a distanced view, instead pulling the viewer in close. Such images offer such a proliferation of figures that the viewer perceives the texture as much as the objects imaged (SF 162f.).

Wie das »conversely« bereits anzeigt, können also zwei gegensätzliche Operationen das haptische Bild und seine Rezeption bestimmen. Entweder – wie der zweite Teil des Zitats vermittelt – zeigt das Bild aus nächster Nähe eine solche Fülle kleinteiliger Strukturen, dass kein räumlicher Überblick möglich ist. Dabei kommt es offenbar zu einer Art spürbarem Sog, der die Zuschauer\*innen nah heranzieht, welche dazu provoziert werden, sich mit einzelnen Details zu beschäftigen, während sie aber gleichzeitig nicht umhinkönnen, die gesamte Fläche als Textur wahrzunehmen. Umgekehrt kann das haptische Bild gerade von starker Unschärfe oder sehr geringer Auflösung gekennzeichnet sein,<sup>183</sup> durch die die Zuschauer\*innen erst sehr spät oder überhaupt nicht erkennen, was sie eigentlich sehen.

183 Damit erweitert Marks wie bereits ausgeführt ihren Begriff des haptischen Bildes um etwas, das Riegl noch als optisches Mittel gilt, denn wie in Kap. 3.1 beschrieben sind entmaterialisierende Unschärfe bzw. verschwimmende Umrisslinien, unklar begrenzte Schattenwürfe und Lichtreflexe nach Riegl dem Optischen zuzurechnen.

## Mangel und Fülle, Unterforderung und Überforderung

Marks beschreibt eine Adressierung des Tastsinns also einerseits aus einem Mangel oder einer Lückenhaftigkeit heraus. Haptische Bilder sind demnach Bilder, die den Sehsinn *unterfordern*; sie sind

images that are so ›thin‹ and unclichéd that the viewer must bring his or her resources of memory and imagination to complete them (SF 163).

Andererseits kann sich die Provokation des Tastsinns auch aus einer *Überforderung* des Sehsinns ergeben:

Interestingly, it can also be the high resolution of film that gives it a tactile quality. Films that [...] seem to contain more visual texture than the eye can apprehend, have the effect of overwhelming vision and spilling into other sense perceptions (SF 175).<sup>184</sup>

Ein ›Zuwenig an Figuration‹ steht also einem ›Zuviel an Figuration‹ gegenüber; zum einen kann sich die haptische Wirkung einer Sequenz offenbar aus dem Eindruck ergeben, Texturen wären tatsächlich greifbar, zum anderen daraus, dass gerade kein Eindruck der Greifbarkeit entsteht und man – konfrontiert mit einem unscharfen Bild – angestrengt versucht, Körper und Objekte auszumachen, und mehr als sonst seine Vorstellungskraft und sensorische Erinnerung bemühen muss. Ein Beispiel für diese optische *Unterforderung*, über das Marks auch selbst schreibt, wäre Mona Hatoums Kurzfilm *MEASURES OF DISTANCE* (GB 1988): Aus einer langen Aufblende aus Schwarz heraus beginnt man langsam, etwas zu sehen, das offenbar ein Teil eines nackten Körpers ist. Dies lässt sich allerdings nur aufgrund der Farbgebung vermuten, während Unschärfe, Kadrierung und Einstellungsgröße, zusammen mit der ohnehin niedrigen Auflösung des Videobandes und einer zusätzlichen Überlagerung des Bildes mit arabischen Schriftzeichen, den\*der Zuschauer\*in das Erkennen weiterer Details zunächst verweigern. Dass eine solche Vorenthaltung auch – und vielleicht sogar vor allem – in narrativen Filmen sehr stark zur Bannung der Aufmerksamkeit der Zuschauer\*innen führen kann, macht das Beispiel einer Sequenz aus dem Horrorfilm *GIN GWAI (THE EYE – MIT DEN AUGEN EINER TOTEN*, HK/SG 2002, Pang Brothers) deutlich, in dem die anfangs blinde Protagonistin Wong Kar Mun (Angelica Lee) nach einer Hornhauttransplantation wieder sehen kann – jedoch zunächst nur undeutlich. Die subjektive Kamera zwingt den\*die Zuschauer\*in ebenfalls in diese Lage, aus der heraus er\*sie, genau wie die Protagonistin, durch bedrohlich anmutende Klangflächen mit abfallender Shepard-Skala (vgl. hierzu auch Kap. 4.4.2.2) in Anspannung versetzt, angestrengt versucht, die schemenhaften Gestalten zu erkennen, die sich im Wartesaal

184 Das ›Überlaufen‹ oder den Exzess eines Sinnes versteht übrigens auch Jennifer Barker als Auslöser synästhetischer Filmerfahrung (vgl. Dies. 2010, 70); auch Tarnay (2015) bewertet diese Annahme als überzeugend. Parallelen bestehen sowohl zu Benjamins und McLuhans Konzeption audiovisueller Taktilität (vgl. Kap. 2.3) sowie zu der aus Biologie und speziell Sinnesphysiologie bekannten Beobachtung, dass alle Sinnesmodalitäten bei Überreizung einen Schmerzreiz produzieren (der zum Tastsinnesystem gerechnet werden kann).

des Krankenhauses zu materialisieren und geisterhaft wieder zu verschwinden scheinen (TC 00:13:46).

Als Beispiel für die andere Variante filmischer Tastsinnesreizung, die Haptik der vierteiligen Struktur bei optischer Überforderung durch zu viele Details, nennt Marks den Experimentalfilm *GIRL FROM MOUSH* (CA 1993, Gariné Torossian), in dem Torossian durch Handcollagieren des Filmstreifens und Optical Printing verschiedene Found-Footage-Fotografien u. a. von armenischen Dorfkirchen, vom Berg Ararat und von Sergei Paradschanow nebeneinander in den Frames vereinigt. Das Resultat ist ein kubistisches Gewebe, das sich zum treibenden Rhythmus armenischer Volksmusik und den Tonbandaufnahmen eines versuchten Anrufs der Filmemacherin in Armenien so schnell verändert, dass man es vor allem als Gemisch aus tanzenden Texturen, als bewegte, zusammengesetzte Oberfläche unterschiedlicher Strukturen wahrnimmt. Vergleicht man diese Beispiele, wird deutlich, dass man es tatsächlich mit grundsätzlich sehr unterschiedlichen Bildästhetiken und Rezeptionswirkungen zu tun hat. Hinsichtlich des Eindrucks einer tatsinnlichen Wahrnehmbarkeit ist es ein großer Unterschied, ob z. B. Unschärfe vorliegt, die ephemor wirkt, einen diegetischen Raum und mögliche Figuration aber prinzipiell vermuten lässt, oder detailreiche Textur, die einen ungleich materielleren Charakter hat, eine flächenhafte Struktur erzeugt und mir einen Eindruck von dem Gefühl vermittelt, wie es wäre, diese mit der Hand abzutasten.

## Aktualität und Potenzialität, Präsenz und Antizipation

Um hier eine begriffliche Unterscheidungsmöglichkeit zu eröffnen, möchte ich die beiden Dimensionen der *tastsinnlichen Aktualität* und der *tastsinnlichen Potenzialität* einführen. Beides lässt sich in einem weiten Sinn und in einem engen Sinn verstehen. Im weiten Sinn berücksichtigt die *tastsinnliche Aktualität* die Tatsache, dass Film *immer* ein ganzkörperlich und tatsinnlich wahrgenommenes Phänomen ist; d. h. Film *hat per se eine tatsinnliche Aktualität*. Diese generelle tatsinnliche Aktualität nimmt allerdings jeweils verschiedene Ausformungen an; welche Elemente einer Einstellung sich an welche Facetten des Tastsinns richten können, welche Ausrichtungen zu ihnen der Film uns nahelegt und wie wir letztlich darauf eingehen, variiert. Im engen Sinne kann daher von der (punktuell auf je bestimmte Weise sich konkretisierenden) tatsinnlichen Aktualität bestimmter ästhetischer Elemente des Films gesprochen werden, die sich etwa als diegetisch raumtaktile Aktualität, diegetisch volumenhaptische Aktualität, filmkörper-flächenhaptische Aktualität oder filmophan flächenhaptische Aktualität näher benennen lassen.<sup>185</sup> Der Begriff der Aktualität bezeichnet dabei, dass die tatsinnliche Adressierung, die der Film durch ein spezifisches Element oder Reizmuster an eine bestimmte Dimension meines Tastsinneserlebens richtet, als *gegenwärtig* erlebt wird, d. h. ich mich

<sup>185</sup> Stellenweise habe ich diese Begriffe im bisherigen Verlauf der Arbeit schon angerissen; im folgenden Kap. 4.4 werde ich eine erklärende Übersicht dieser und anderer Begriffe geben, die ich für eine hapto-taktile Filmanalyse nutzen möchte. An dieser Stelle sollen sie zunächst lediglich zeigen, dass die unterschiedlichen Konkretisierungen allgemeiner tatsinnlicher Aktualität begrifflich unterschieden werden können.

durch ein konkretes, im aktuellen Rezeptionsmoment wahrgenommenes filmisches Element oder Reizmuster tatsinnlich affiziert fühle.

Bezogen auf die beiden Weisen der Affizierung durch haptische Bilder nach Marks, die auf haptische Überforderung oder Unterforderung zurückgehen, ließe sich erstere dann derart beschreiben: Wenn der Tastsinn aus einer Überfülle und einem sehr großen Detailreichtum der präsentierten Oberflächen und Texturen heraus angesprochen wird, die den Tastsinn des\* der Zuschauer\*in durch den schon gegebenen Eindruck ihrer Tastbarkeit ansprechen, ließe sich von einer *haptischen Aktualität* des Filmobjekts sprechen, die auf Rezeptionsseite dem Eindruck einer *haptischen Präsenz* entspricht.

Wenn Film eine generelle *tastsinnliche Aktualität* besitzt, also immer tatsinnlich wahrgenommen wird, tatsinnliche Wahrnehmbarkeiten dabei allerdings zwischen verschiedenen Elementen und Ebenen des Films sowie zwischen verschiedenen Arten der tatsinnlichen Wahrnehmung oszillieren, bedeutet das ebenfalls, dass immer auch eine Dimension der *tastsinnlichen Potenzialität* des Films existiert, die sich bemerkbar machen kann, indem bestimmte ästhetische Strukturen oder Elemente auf der Rezeptionsseite eine *tastsinnliche Antizipation* des\* der Zuschauer\*in anregen, zu verstehen als körperlich fühlbare Vermutung, dass bestimmte Elemente des Films jeden Moment auf diese oder auf jene Weise tatsinnlich anmuten werden. Tatsinnliche Potenzialität umfasst also in einem weiten Sinne die Gesamtheit der Möglichkeiten des Films, in Bezug auf seine Elemente eine tatsinnliche Erwartungshaltung aufzubauen – eine Macht, die immer gegeben ist und sich in jedem Moment und in Bezug auf jedes Element auf neue Weise aktualisieren im Sinne von ausgestalten kann. Die Nutzung der Begriffe der tatsinnlichen Potenzialität und Antizipation zielt darauf ab, in der Analyse des filmisch Tastsinnlichen zu berücksichtigen, dass auch fühlbar sein kann, was noch nicht zur Erscheinung gekommen ist (und es vielleicht auch nicht wird), da Erleben immer auch vom zeitlichen Kontext und der Erwartungshaltung abhängt, welche wiederum durch das Vorangegangene und Erinnerte geprägt ist:

Auge und Gehör übernehmen, wie auch die anderen Sinne, nicht nur die epistemische Funktion von Orientierungen und Steuerungen im Verhältnis des Lebewesens zu seiner Umwelt. Das Begehrn, zu hören und gehört zu werden oder zu blicken und erblickt zu werden, geht von vornherein über das jeweils Hör- und Sichtbare hinaus. Wenn wir nicht von der medialen *Vergegenwärtigung* oder *Aktivierung* des Sicht-, Hör- und Tastbaren ausgehen, sondern davon, dass sich schon im *erinnernden Sinn* oder im *suchenden Sinn* eines objektlosen Spähens, Lauschens und Tastens ein sinnliches Erlebnis abzuzeichnen beginnt, dann setzt *Erfahrung* bereits im Moment der *Erwartung* ein (Reichert 2010, 106f.; Herv. i. Orig.).

Die andere Dimension, die in Marks' Beschreibungen der Funktionsweise haptischer Bilder enthalten ist, also die der haptischen *Unterforderung*, kann dann folgendermaßen beschrieben werden: Die generell gegebene tatsinnliche Potenzialität des Films aktualisiert sich in diesem speziellen Fall offenbar in einer Weise, die das Entstehen von Figuration und das Erscheinen von Körpern erwarten lässt – schließlich fordern haptische Bilder laut Marks von uns ein, quasi ›ganzkörpertastend‹ und ›sinnlich ergänzend‹ zu derselben Verort- und Verstehbarkeit des Gesehenen zu gelangen, wie sie bei einem

optischen Bild sofort möglich gewesen wären. Der Tastsinn wird also aus einer Lückenhaftigkeit oder Spärlichkeit heraus provoziert, die eine gespannte Erwartungshaltung produziert, welche sich vor allem darauf bezieht, ob und wann sich Umrisse und Körper abzeichnen und *begreifbar* werden im Sinne von als greifbar anmutend und erkennbar – hier würde ich, die ›Schule der Raumhaptik‹ bzw. der diegetischen Haptik einbeziehend, von einem volumenhaptischen Begehrten sprechen. Dabei kann durchaus gleichzeitig (aber auf einer anderen Aufmerksamkeitsebene) eine ganzkörperliche Ansprache durch die Materialität des Filmbildes im Sinne Marks' stattfinden,<sup>186</sup> die nun als tatsinnliche Aktualität bzw. tatsinnliche Präsenzerfahrung differenziert werden kann. Der Vorteil einer solchen Beschreibung liegt darin, dass sie die Annahme eines harten Bruchs zwischen einem Erkennen-Wollen von Körpern, das mit Marks immer nur als ›schlechtes‹ optisches Begehrten gedacht werden kann, und einem körperlichen Bezug auf die Materialität des Filmbildes als ›gute‹ haptische Bezugnahme vermeidet – ein Bruch, der bei Marks dazu führt, dass sich die spezifische Lust, die lückenhafte Bilder produzieren, in ihrem Schema immer nur aus der Durchkreuzung eines *eigentlichen* optischen Begehrten und einer Transponierung dieses Begehrten auf eine Beschäftigung mit der Materialität des Films ergeben kann, während weder plausibel wird, warum sich die Zuschauer\*innen damit zufrieden geben sollten, noch, warum sich gerade im Filmkorn oder in Bildartefakten die Präsenz des gefilmten Subjekts voll entfalten sollte. Ich plädiere stattdessen dafür, bei allen Formen von Präsenz und Erwartung oder Begehrten davon auszugehen, dass sie immer schon tatsinnlich durchwirkt sind.

Ich gehe also von einer generell bestehenden (noch nicht auf konkrete Elemente des Films und noch nicht auf eine bestimmte Dimension des Tastsinns bezogenen) *tatsinnlichen Aktualität des Films im weiten Sinne* aus (d. h. ein definierter Abschnitt Film adressiert mich immer auch tatsinnlich; es ist auf dieser Analyseebene bloß noch nicht expliziert, was daran auf welche Art) sowie von einer generell bestehenden *tatsinnlichen Potenzialität des Films im weiten Sinne* (d. h. ein definierter Abschnitt Film affiziert immer auch meine tatsinnliche Erwartungshaltung; es ist auf dieser Analyseebene bloß noch nicht expliziert, was daran mich was erwarten lässt), die sich dann in bestimmten Elementen auf bestimmte tatsinnliche Arten (im engeren Sinne) ausgestalten und sich dabei ineinander transformieren können: Der Nebel in *GIN GWAI* kann uns zunächst mit einer taktilen Aktualität angehen, indem er uns ganzkörperlich einzuhüllen und zu berühren scheint; es zeichnen sich aber schemenhaft bereits Gestalten ab, die eine haptische Antizipation wecken können. Während diese langsam klarer werden und uns mehr und mehr eine Fokussierung auf eine volumenhaptische Aktualität ihrer sich materialisierenden Körper als sinnvolle körperlich-verstehende Ausrichtung nahegelegt wird, driftet die taktilen Anmutungen des Nebels immer mehr in eine latente, diffuse Verbindung zwischen uns und dem Bildraum ab. Wenn das Bild dann in eine Ansicht der Protagonistin umschlägt und uns ihr Gesicht in scharfen Umrissen und monumentalaler Größe mit volumenhaptischer Aktualität verfügbar macht (die uns durch unser zuvor gesteigertes und bereits an-

186 So kann etwa bei *MEASURES OF DISTANCE* das volumenhaptische Begehrten, das Figuration antizipiert, von einem latenten Präsenzeindruck der flächig-pixeligen Phänomenalität des Videos oder der Schicht der Schriftzeichen als taktiler Barriere begleitet sein, ebenso wie von einem latenten Präsenzeindruck taktiler Wärme, der sich aus dem farbbasierten Rahmen nackter Haut ergibt.

satzweise sich erfüllendes volumenhaptisches Begehrn jetzt umso präsenter als tastbar erscheint), kann wiederum die taktile Erwartung auftreten, wieder in den ganzkörperlich einhüllenden Nebeldunst ihrer subjektiven Sicht zurückversetzt zu werden, nicht zuletzt, um uns dort abermals in volumenhaptischem Begehrn auf die schemenhaften Gestalten ausrichten zu können.

## Hapto-taktile Horizonte

Einerseits bemüht die Rede von einer tastsinnlichen Potenzialität und Aktualität von Film ein Denkmodell, dass sich mindestens bis zur antiken griechischen Philosophie zurückverfolgen lässt.<sup>187</sup> Schon Aristoteles' Modell der Transmutation von Stoffen (vgl. Ders. 1857) nutzt die Begriffe der Aktualität und Potenzialität und kombiniert sie mit den Begriffen der Form und des Formmangels. So geht Aristoteles davon aus, dass ein Stoff A im Ausgangszustand die Form A besitzt, d. h. aktuell A ist, und den Formmangel B, d. h. nur potenziell B ist. Nach der Reaktion besitzt er umgekehrt die Form B, ist also aktuell B, und den Formmangel A, ist also nur noch dem Potenzial nach A. Ein Übergang von einer Potenzialität in eine Aktualität ist für Aristoteles Werden, ein Übergang von einer Aktualität in eine Potenzialität ist Vergehen. Bei jeder Transmutation eines Stoffes in einen anderen gibt es also sowohl Werden des vormals Potenziellen wie auch Vergehen des vormals Aktuellen.<sup>188</sup> Andererseits ist das filmische Phänomen- und Affizierungsgeschehen mehrschichtiger und komplexer, und filmische tastsinnliche Potenzialitäten und Aktualitäten gestalten sich multifaktoriell aus – sie verteilen sich auf verschiedene Elemente des Films, die sich unterschiedlich an den Tastsinn richten können und die mit unserer Aufmerksamkeit und Ausrichtung, unseren Wahrnehmungsgewohnheiten und akuten Wahrnehmungsbegehrn, aber auch der Abspieltechnik<sup>189</sup> in Wechselwirkung treten.

Das haptische Begehrn nach Figuration vermeintlich tastbarer Körper oder Texturen ebenso wie das taktile Begehrn nach Wahrnehmung umhüllender oder emersiver Elemente, die Bildraum und Rezeptionsraum zu verbinden scheinen, wird durch bestimmte Zusammenspiele von Bildästhetik, Bildinhalt und Schnitt, von Zeigen und Vorenthalten angereizt – also von ›Stoffen‹, die nur impliziert, aber noch nicht auf die begehrte oder erwartete Art und Weise wahrnehmbar sind; ihre haptische oder taktile Potenzialität ist ein ästhetisch-aisthetisches Schwellengeschehen, das sich aus Andeutun-

187 Ebenfalls ruft dies mittelbar Deleuze' Kategorien des Virtuellen und Aktuellen auf, zu denen ich hier aber nicht forschreiten möchte, da es Deleuze bei dem Begriff des Virtuellen sehr stark um ein dezidiert nicht-anthropomorphes und prä-individuelles Vorgängiges geht, während meine Konzentration auf die phänomenologische Struktur haptisch und taktil informierten Filmerlebens vom (menschlich) verkörperten Individuum ausgeht. S. hierzu auch Ott (2003, o. S.): »Virtualität und Aktualität sind in Deleuzes Philosophierien mithin keine Modalitäten des menschlichen Bewusstseins, sondern Gegebenheitsweisen des Seienden schlechthin, das nur in Weisen der Wiederholung seiner virtuellen Präexistenz, in einer Art Vorlauf gegenüber sich selbst, zum Sein gelangt.«

188 S. übersichtlich die Zusammenfassung bei Weyer (2018, 59ff.).

189 Bspw. kann mir eine flächige Bildästhetik, die sich auf dem Smartphone mit der tastbaren Materialität des Screens verbindet, eher manuell verfügbar erscheinen und mich eher haptisch affizieren als dieselbe Ansicht auf einer monumentalen Leinwand, die mich als flächiges Projektionsgeschehen und riesiges Lichtphänomen stärker taktil ansprechen kann.

gen im Sichtbaren, Hörbaren oder Narrativen speist.<sup>190</sup> Schatten, Schemen, Geräusche, der erwartungsvolle Blick einer Figur – etwas ist bereits gegeben und motiviert mich, eine haptische oder taktile »Leibeseinstellung«, einen haptischen oder taktilen körperlichen »Stil, als affektiven Wert, als existenzielle Gebärde« (PhW 216) einzunehmen, die mich weiter in den wechselseitigen Annäherungsprozess zwischen mir und den Phänomenen verstrickt, der ihre im Werden befindliche Realisierung für mich ist.

Nicht selten beginnen solche ausrichtenden Andeutungen im Akustischen. Silke Martin (2010) schlägt, angelehnt an dem für die Bildebene genutzten Begriff des *hors-champ*, die Formulierung eines »*hors-son*« vor, als Begriff, mit dem sie dem Hervortreten der Tonspur im Film spätestens seit Dolby Stereo gerecht zu werden versucht. Dieser definiere sich

als Äußerlichkeit oder Umfeld des Tons [...], auf das sich auch das Bild bezieht. Ebenso wie sich nichtsichtbare Bilder im *hors-champ*, im Umfeld des Bildes – oder besser: im Außerhalb des Bildrahmens – befinden, die durch die Kamerabewegung jederzeit in die visuelle Kadrierung des Films gerückt werden können, können sich auch nichtsichtbare Bilder im *hors-son* befinden, die, vom Ton hervorgebracht, auf der Leinwand sichtbar werden können. Das *hors-son* ist somit im Kontext eines generativen Prinzips als Äußerlichkeit des Akustischen zu sehen (ebd., 126).

Der Begriff des *hors-son* beschreibt damit, mehr noch als der des Off-Sounds oder des akusmatischen Klangs, insbesondere *erwartungsleitende* Klänge und Geräusche, die bestimmte Bilder evozieren sowie die Wahrnehmung der aktuell gegebenen Bilder verändern können (vgl. ebd., 126). Bezogen auf die Frage nach einer spezifisch haptischen Erwartungsleitung wäre hier also etwa an Einstellungen zu denken, in denen Materialisierende Klang-Hinweise nach Chion auf der akustischen Ebene bereits eine Objekt-Haptisierung präfigurieren, während auf der visuellen Ebene vielleicht noch nichts weiter als eine langsame Aufblende aus Weiß zu sehen ist und sich Figuren erst noch abzeichnen müssen; die MKH wären dann als Elemente eines *hors-sons* beschreibbar, die aus diesem heraus an der haptischen Potenzialität der Einstellung und der haptischen Antizipation des\*der Zuschauer\*in mitarbeiten. Ein Beispiel für eine solche aus dem *hors-son* heraus beginnende *Taktilisierung* hingegen wäre etwa eine Sequenz relativ zu Beginn des Films *THE TREE OF LIFE* (USA 2011, Terrence Malick; TC 00:13:33–00:16:14), in der wir den Houstoner Architekten Jack (Sean Penn) bei diversen Arbeitsmeetings in

190 Gerade die haptische Variante filmisch-tastsinnlichen Erwartens oder Begehrens kann hinsichtlich ihrer Entfaltungsstruktur als ähnlich dem verstanden werden, wie Bergson sich in *Materie und Gedächtnis* den Prozess des Erinnerns vorstellt: »ein probierendes Herumtasten ähnlich wie beim Einstellen eines photographischen Apparates. Unsere Erinnerung bleibt aber dabei noch virtuell; wir machen uns lediglich geschickt, sie zu empfangen, indem wir die geeignete Haltung einnehmen. Nach und nach erscheint sie wie ein dichter werdender Nebel; vom virtuellen geht sie in den aktuellen Zustand über; und je schärfer ihre Umrisse, je fertiger ihre Oberflächen werden, um so mehr neigt sie, die Wahrnehmung nachzuahmen« (zit. n. Fahle 2002, 102f.; m. Herv.). Diese Beschreibung erscheint umso passender, als haptisches Begehren zwar zukunftsgerichtet ist, jedoch natürlich von konkreten haptischen Erfahrungen des Subjekts abhängig ist, die dieses in der Vergangenheit gemacht hat und die ihm erlauben, eine sensorische Vorstellungskraft auszubilden und medialen Phänomenen entgegenzubringen.

riesigen, modernen Bürokomplexen beobachten, während unterhalb der Geräuschkulisse des geschäftigen karrieristischen Treibens mehr und mehr das Rauschen einer dröhnnenden aber gedämpften, wie von unter Wasser gehörten Meeresbrandung einströmt, anschwillt, sich wieder zurückzieht, erneut anschwillt und nach und nach die Szenerie akustisch einzunehmen und einzuhüllen scheint, während Jacks Gesichtsausdruck, seine Körperhaltung und die Distanzverringerung der Kamera zu ihm merklich ein zunehmendes In-sich-gekehrt-Sein verraten und über Rückblenden Erinnerungen an seine Kindheit mit seinem früh verstorbenen Bruder aufblitzen. Die taktile Präsenz des gehörten Meeres, die eine taktile Potenzialität auch des Bildes eröffnet, wird zuletzt tatsächlich visuell vervollständigt: Der Filmleib löst zunächst Jacks merkliches Bedürfnis ein, in die Natur und zu einer Art innerer Einkehr zu gelangen,<sup>191</sup> und zwar mit einer Kamerafahrt in den Hof des Gebäudes und einem vertikalen Schwenk einen dort gepflanzten Baum hinauf in die Krone, durch dessen Blätter hindurch die Sonne blitzt – ein visuell emersiver Lichteffekt, dessen punktuelle taktile Wirkung durch die folgende Einstellung unter Wasser zu einer vollständigen Umhüllung und Submersion ausgeweitet wird. In dieser befindet sich die Kamera mehrere Meter unter der Meeresoberfläche, beobachtet die brandenden Wellen von unten und lässt sich von der Strömung auch mittragen, womit der Filmleib das »Abschweifen« zu verkörpern scheint, das sich Jack im Voice-Over selbst vorwirft, der bereut, in den vergangenen Jahren nicht öfter an seinen toten Bruder gedacht zu haben. Wie in *RED ROAD* scheint Trauerarbeit auch in *THE TREE OF LIFE* untrennbar mit dem Zulassen taktiler Sensibilität verbunden zu sein.

Um dieses Feld des Möglichen, auf dem sich tastsinnliche Andeutungen als körperlich ausrichtende Schwellengeschehen ergeben können, mit einem Begriff zu fassen, der breiter angelegt ist als der nur auf die akustische Ebene bezogene Begriff des *hors-son*, lässt sich haptische oder taktile Potenzialität auch in dem verorten, was Merleau-Ponty im Anschluss an Husserls *Cartesianische Meditationen* (vgl. Ders. 1929, § 19) als den »Horizont« der Wahrnehmung benennt, welchen er sowohl als räumliches als auch zeitliches Möglichkeitsfeld beschreibt: »[D]er Raum und die Zeit, denen ich einwohne, sind stets umgeben von unbestimmten Horizonten, die andere Gesichtspunkte offenlassen« (PhW 170). Im Horizont der Wahrnehmung befinden sich Dinge, mit denen man rechnet, deren angenommenes Dasein man auf implizite Weise mitempfindet, »wie Gegenstände hinter meinem Rücken« (PhW 214). Die Sicht beschränkt sich »nicht auf das, was mein Gesichtsfeld mir tatsächlich darbietet«, sondern »das Nebenzimmer, die Landschaft hinter jenem Hügel, das Innere oder die Hinterseite eines Gegenstandes« (PhW 380f.) gehören auf implizierte, ambiente Weise dazu. »Im Innen- und Außenhorizont des Dinges wie der Landschaft waltet die Mitgegenwart oder Koexistenz der Abschattungen« (PhW 381). Spezifisch zeitlich gewendet spricht Merleau-Ponty auch mit den von Husserl übernommenen und nicht zufällig auf das lateinische Verb *tenere* »halten« zurückgehenden Begriffen der »Retentionen« und »Protentionen« über die Bänder bzw. »intentionalen Linien«, die uns mit vergangenen und zukünftigen Augenblicken verknüpfen (PhW 473). Das Erleben filmisch tastsinnlicher Potenzialität bedeutet dann, sich von haptisch-taktil

<sup>191</sup> Dies wird auch durch seine Blicke durch die Dachfenster in den Himmel deutlich, die mit den Herztonen eines Ungeborenen unterlegt werden, was ebenfalls akustisch eine Umhüllung präfiguriert.

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

#### 4.4 Zum Vokabular einer haptisch-taktilen Filmtheorie

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

– Bergson, zit. n. Diaconu 2005, 93<sup>192</sup>

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

– Ott 2017, 10

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

– Stewart 2002, 165

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

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