

werkseitigen Gestaltungs- und Narrativierungsweisen und dadurch nahegelegten *rezeptionsseitigen Ausrichtungs- und Bezugsweisen*. Entlang dieses Schemas können die verschiedenen ästhetisch-aisthetischen Komplexe, die jeweils eigene Modi filmischer Tastsinnlichkeit bedeuten, tabellarisch geordnet werden. Kapitel 4.4.2 stellt die so erarbeitete Tabelle der *Modi filmischer Tastsinnlichkeit* (s. Anhang) vor und veranschaulicht sie, insbesondere hinsichtlich der jeweils körperproduktiven filmästhetischen Mittel. Im Anschluss an diese Übersicht über mögliche Modi filmischer Tastsinnlichkeit und ihre Beschreibung nehme ich in Kapitel 4.4.3 ihren Erzeugungsprozess noch einmal näher als immer auch gestisches Geschehen in den Blick; mit Thomas Fuchs und Daniel Stern wird filmische Tastsinnlichkeit entlang der Konzepte der affektiven Valenz, der Stimmung und des Vitalitätsaffekts so auch als ein Spektrum emotional bedeutungsgenerierender Berührungsstile fassbar. Eine *hapto-taktile Filmanalyse* der Filmbiografie *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* in Kapitel 4.5 schließt den Hauptteil der Arbeit ab, um die durch die vorliegende Untersuchung entwickelten Sensibilitäten am Gegenstand nutzbar zu machen und die vorgeschlagenen Begriffe zur Beschreibung der möglichen Modi filmischer Tastsinnlichkeit in Anwendung vorzuführen.

## 4.1 Das Haptische und das Taktile

In den vorangegangenen Kapiteln habe ich gezeigt, dass ein Nachdenken über die Weisen, wie audiovisuelle Medienphänomene tastsinnlich erlebbar werden, einerseits über die Begriffe des *haptic image* und der *haptic visibility* nach Marks eine extreme Popularisierung in der Filmwissenschaft erfahren hat, andererseits eine diskursive Vorgeschichte hat, die Denkbaren des (audio-)visuell Tastsinnlichen enthielt, welche durch die spezifische Art der Marks'schen Konzeptualisierung des filmisch Haptischen als dezidiert non-narratives, materielles Flächenphänomen wieder verschüttet wurden. Abseits filmtheoretischer Diskurse entwickeln sich seit den 2010er Jahren außerdem mit der ASMR-Community online neue sinnliche Mediennutzungs- und Medienproduktionspraktiken mit dem Ziel einer medial gestützten taktilen Selbstaffektion der Handelnden. Die ASMR-Community, ihre Videos und ihre Kommunikation können dabei als Labor und Archiv tastsinnlicher Affektionsmöglichkeiten durch Video und Film verstanden werden, welche es auf Hinweise zu filmtheoretischen Denkbaren des Tastsinnlichen zu befragen gilt. Wir haben außerdem gesehen, dass das haptische Bild bei Marks tatsächlich ein Konglomerat ganz unterschiedlicher ästhetischer Formen bezeichnet, welches sich – zumindest mit Marks' Vokabular – jenseits seines Unterschieds zu optischen Bildern nicht weiter ausdifferenzieren lässt. Dabei habe ich gezeigt, dass Marks' Konzeptualisierung des haptischen Bildes in Opposition zum optischen Bild aufgrund einer eigentlich bereits überholten, einseitig inkriminierenden Art der Bewertung optischer Bilder nachträglich einen Bruch in dem ihre Arbeit eigentlich fundierenden filmphänomenologischen Konsens erzeugt, dass Filmbilder generell immer verkörpert wahrgenommen werden. Des Weiteren habe ich durch einen Blick auf die Diskursgeschichte der Sinne dargelegt, dass der diskursive Akt der Gruppierung, Subjektivierung und Hierarchisierung von Menschen nicht an der erzeugten Binarität zwischen Sehsinn und Tastsinn aufhört, sondern auch auf die Ebene der Einzelsinne zugreift. Bezüglich des

Tastsinns werden intramodale Differenzen ausgenutzt, und unter einem Denkmodell von Passivität versus Aktivität werden Körpern – als vermeintlichen Beobachtungsorten von *sensory signs* – erstens bestimmte tastsinnlich erfahrbare Materialitäten wie Kälte, Viskosität, Trägheit, Flüssigkeit oder Formbarkeit zugeschrieben. Zweitens wird der primäre Weltbezug von Körpersubjekten als entweder vor allem haptisch tastend oder vor allem taktil spürend narrativiert und diese dadurch vergeschlechtlicht, klassifiziert und/oder rassifiziert bzw. im weitesten Sinne geothert. Für Marks' Konzeption haptischer Visualität als dezidiert minoritäre, interkulturelle Filmsprache bedeutet dies, dass ein Zusammendenken von Minorität, (filmsprachlicher) Subversion und Tastsinn nicht unter Auslassung einer Reflexion der Geschichtlichkeit subjektivierender und hierarchisierender Sinnlichkeitszuschreibungen stattfinden kann, wenn es solche nicht einfach nur re-essenzialisieren soll. Ich habe außerdem dargestellt, dass narrative Information an der tastsinnlichen Erfahrbarkeit von Film eher mitwirkt und den Anmutungsqualitäten von filmischen Elementen spezifische Beugungen gibt, als dass sie außerhalb oder oberhalb des ganzkörperlich-sinnlichen Filmerlebens stünde.

Auf Basis all dieser Beobachtungen möchte ich an dieser Stelle dafür plädieren, die Idee des optischen Bildes zu verwerfen und Marks' Schema, das auf der Frage »optisch oder haptisch?« basiert, durch ein Schema des Hapto-Taktilen zu ersetzen, das erlauben wird, ältere Denkweisen des Tastsinnlichen in das Denken audiovisueller Tastsinnlichkeit zu reintegrieren. Statt einer Theorie haptischer Visualität geht es also um eine Theorie *hapto-taktiler Audiovisualität*. In gewisser Weise rückt dabei das Haptische zumindest teilweise an die Stelle desjenigen, was Marks als das Optische begreift, insofern als ich hier der Annahme einer Provokation unseres Tastsinns durch illusionierte Räume und voluminöse Körper folge, mithin die Schule der Raumhaptik aufrufe, wie sie bei Riegl und anderen schon latent vorhanden war sowie insbesondere von Noël Burch auch filmtheoretisch formuliert wurde. Keiner der bisher referierten Ansätze, die eine Denkbarekeit des Raums und von Körpern als haptisch provozierend bzw. affizierend denken, liefert aber ein Schema, in dem sowohl Raumhaptik als auch Flächenhaptik einerseits, sowohl diegetische als auch filmtechnisch-materielle Haptik andererseits eingezeichnet würden<sup>3</sup> oder das tastsinnlich-intramodal inspirierten Differenzierungen in eher

- 3 So gibt es etwa bei Noël Burch keine Begriffe für eine technisch-ästhetische Flächigkeit des Filmbildes; Flächigkeit ist bei ihm an die Mise-en-scène gebunden. Bei Michael Pigott, der in *diegetic hapticity* und *surface texture* teilt, fehlt ebenfalls die Differenzierung zwischen diegetischen Flächen und technisch-ästhetischer Flächigkeit: Die *surface texture*, deren stilistische Bedeutung er vor allem für Joseph Cornells Kurzfilm *BY NIGHT WITH TORCH AND SPEAR* (USA 1942) hervorhebt, definiert er »both in terms of the textures of objects and surfaces captured by the camera, and the textures of film itself (grain, scratches, and decay)« (Ders. 2015[2013], 45). Obwohl er mit dem Begriff der *diegetic hapticity* die haptische Provokation auch durch die Räume der Diegese anerkennt, folgt er anschließend wieder Marks in der Abwertung optischer Bilder und der Postulierung einer Unkörperlichkeit der Wahrnehmung narrativ eingesetzter Bilder, während haptische Bilder im Sinne von *surface textures* ein wichtiges Gegengewicht seien zu einer Kunst, »that holds the viewer at a distance, that pretends to a purely optical and intellectualized relationship between viewer and work« (ebd., 48). Wie das »purely optical« anzeigt, verfängt sich die Argumentation hier einmal mehr im Diskurseffekt einer Denk- und Verhandlungsgeschichte des Haptischen als anti-okularzentrischen und anti-semiotischen »Allheilmittels« und lässt weder eine intramodale, mikroprozessuale Betrachtung von über den Tastsinn hergestellten Eindrücken der Kontrolle oder

forschend-abtastende oder eher hingebend-fühlende Rezeptionshaltungen den nötigen Stellenwert in der Theoriebildung zugestehen würde.

## Distanzbilder und Beobachtungsbilder

Die Rede von puren, optischen Bildern ist m. E. auch deshalb verfehlt, da Filmbilder, die uns Eindrücke von Distanz zum Gesehenen oder vom Bestehen einer voyeuristischen Situation vermitteln, dies *gerade durch* die Art und Weise tun, wie wir zum Geschehen positioniert und tastsinnlich adressiert und affiziert werden, weshalb ich statt von optischen Bildern von »Distanzbildern« und von »Beobachtungsbildern« sprechen würde. Gesehener Raum und gesehene Gegenstände in ihm, der Abstand unseres Leibes zu den Elementen des Raums und deren angenommene Größe sind laut Merleau-Ponty schon in der primordialen Erfahrung einander implizierend aufeinander bezogen und werden uns erfahrbar durch die Logik unserer Interagierbarkeit mit ihnen und unserer Handhabbarkeit von ihnen. Die räumliche Wahrnehmung beschreibt Merleau-Ponty entsprechend mit dem Ausdruck des »Anhaltvermögens«. Unsere Ausrichtung bzw. unsere Bezogenheit auf einen bestimmten Gegenstand unseres Gesichtsfeldes – in seinem Beispiel geht es um einen sich entfernenden Gegenstand – erleben wir laut Merleau-Ponty als einen »Zugriff unseres Blickes«, innerhalb dessen wir den Gegenstand »haben«,

indem wir ihn unentwegt »festhalten« und ihn zum Anhalt nehmen; der wachsende Abstand ist nicht [...] ein zunehmendes Auseinandersein, sondern allein der Ausdruck dessen, daß das Ding unter dem Zugriff unseres Blicks ins Gleiten gerät und sich ihm weniger genau einfügt. Der Abstand ist der Unterschied zwischen diesem losen Anhalt und dem vollständigen Zugriff oder der Nähe. Wir definieren ihn also [...] durch die Situation des Gegenstandes bezüglich unseres Anhaltvermögens (PhW 304f.).

Distanzbilder und Beobachtungsbilder bauen auf diesem Zusammenhang auf;<sup>4</sup> sie richten sich gerade nicht nur an das Auge und schließen den Körper aus, sondern speisen sich vielmehr aus einer Instrumentalisierung des tastsinnlich strukturierten Anhaltvermögens. So basiert das Gefühl der Distanz und Verlassenheit, das etwa die Supertotalen in *THE REVENANT* (*THE REVENANT – DER RÜCKKEHRER*, USA 2015, Alejandro González Iñárritu) auslösen, notwendigerweise auf einem körperlichen Raumwissen, das uns ohne unser Tastsinnessystem und die Erfahrung des Durchschreitens, Benutzens, Betastens von Räumen und ihren Elementen nicht gegeben wäre. Die taktile Imagination des eisigen Windes auf der durch den Bärenangriff zerrissenen Haut des Trappers Hugh Glass (Leonardo DiCaprio) und die sensorische Vorstellung der Müdigkeit, die er angesichts der immensen Weite der durchquerten und noch zu durchquerenden Landschaft in seinen schmerzenden Muskeln fühlen muss, trägt hier zusätzlich empathisch mit zu

---

der Hingabe noch eine Befragung solcher Prozesse auf ihr Zusammenwirken mit narrativer Information zu.

- 4 Dies schließt allerdings nicht aus, dass die technische Vermitteltheit des Bildes diesem Grundzusammenhang spezifische Brechungen oder Beugungen verleihen kann, vgl. die Ausführungen in Kap. 3.3 zur Differenz von menschlicher Wahrnehmung und Kamera; ich komme auf den Punkt der Größenkonstanz auch später noch einmal zurück.

dem Eindruck des verzweifelten Kampfes eines Menschen gegen die übermächtigen Naturgewalten bei, der außer seinem Leben und seinem Wunsch nach Rache alles verloren hat. Dabei gleitet unser Blick über den Schnee mühelos in die Tiefe des Filmraums: Distanzbilder machen die schiere Ausdehnung des Raums auch darüber eindrucklich, dass sie uns bewusstmachen, wie sehr sich ein tatsächliches Durchschreiten des Raums von einem Durchqueren des Raums mit dem Blick unterscheiden würde; einen Unterschied, den wir aber eben vor allem körperlich erfüllen.

Bei dem, was ich als ›Beobachtungsbilder‹ verstehe, spielen oft Hinweise auf eine körperliche Festsetzung von uns als Schauenden eine Rolle, die wiederum über filmische Mittel erzeugt werden, die von uns gerade über die tastsinnliche Adressierung auf körperliche Weise verstehbar sind. Prominente Beispiele wären etwa die narrative Information über die körperliche Immobilisierung des Protagonisten L. B. Jefferies (James Stewart) in Alfred Hitchcocks *REAR WINDOW* (*DAS FENSTER ZUM HOF*, USA 1954) sowie die Verdunkelung der Bildränder durch die Irisblende (TC 00:40:31), die hier als die diegetische Haptik des Gehäuses seines Teleobjektivs erzählt wird, was eine weitere Mediaalisierungsebene einzieht und die Ansicht als subjektiven Figurenblick markiert, wodurch wir fühlbar in der observierenden Situation verortet werden. Andere Arten des Verweises auf die Kamera als derart von uns besetzbaren Körper funktionieren z. B. über Kamerabewegungen sowie vor allem auch über taktile ›Barrieren‹ im Bildvordergrund, die uns an einer Weiterbewegung hindern, gegen unseren Körper stoßen würden: In *The TREE OF LIFE* (USA 2011, Terrence Malick) beobachtet der Protagonist Jack als Kind (Hunter McCracken) einen Familienstreit der Nachbarn von außerhalb des Hauses durchs Fenster (TC 01:26.33). Die Fensterscheibe schirmt den Ton ab, während die Umgebungsgeräusche des Gartens mit seinen zirpenden Grillen überlaut erscheinen. Hinter den beleuchteten Fenstern, eingerahmt von den in der Abenddämmerung blau erscheinenden Hauswänden, die mehr als die Hälfte des Kaders einnehmen, erscheinen die agitiert gestikulierenden Körper wie in Schaukästen ausgestellt. Solche Abschirmungen durch bestimmte materielle Präsenzen im Vordergrund, die unsere Erwartung einer haptischen Exploration des Tiefraums durch die Kamera schmälern, sind es, die zuallererst den Eindruck des wandernden, voyeuristischen Auges kreieren.

Taktile Barrieren können dabei je nach Beschaffenheit Beobachtungsbilder mit je anderen Stimmungen einfärben. In dem queeren Arthouse-Drama *SOUNDLESS WIND-CHIME* (*STUMMES WINDSPIEL*, HK/CH/CN 2009, Kit Hung) etwa, das zu großen Teilen mit *handheld camera* gedreht ist, beobachtet diese die Protagonisten Ricky (Yulai Lu) und Pascal (Bernhard Bulling) oft leicht unsicher schwankend und halb hinter Türrahmen, Säulen, Pflanzen, Raumtrennern oder Duschvorhängen positioniert. Durch die unscharf-weichen, nahen Teilanschnitte dieser taktilen Barrieren im Vordergrund werden wir in die zusätzlich ohnehin oft engen und mit weiteren inneren Rahmen versehenen Räume auf eine Weise eingeeht, die die körperliche Nähe zwischen den Figuren, die in ausgedehnten Sequenzen etwa miteinander tanzen, kuscheln oder liebevoll raufen, weniger voyeuristisch darzubieten als vielmehr filmleiblich zu wiederholen scheint (zu meinem Gebrauch des Begriffs des ›Filmleibs‹ s. Kap. 4.4.1, Fußnote 202).

Gegen die starre Trennung in optische, unkörperlich-distanzierte und kontrollierende Filmbilder und haptische, ganzkörperlich wahrgenommene und nicht-kontrollierende Bilder lässt sich außerdem mit Patricia Pisters (2014) darauf hinweisen, dass be-

sonders die Bilder von *Überwachungskameras* durch ihre geringe Auflösung tatsächlich mit Marks als »haptic« bezeichnet werden könnten. Durch die multiplen Screens, die in Pisters Analysegegenstand *RED ROAD* (GB 2006, Andrea Arnold) von der Operatorin Jackie (Kate Dickie) beaufsichtigt werden und die, nebeneinander wandfüllend aufgereiht, ebenfalls die Anmutung einer haptischen Textur bekommen, wird der Eindruck der panoptischen Kontrolle noch verstärkt. Pisters spricht hier von einem paradox anmutenden »haptic voyeurism«, wobei sie wie Marks die Begriffe »haptic« und »tactile« austauschbar verwendet:

[T]hey [the images, S.K.] have, as paradoxical as this may seem for panoptic surveillance technology, mostly haptic or tactile qualities, in which the eye is less engaged with mastering the image and more often searching, questioning, ›touching‹ the surface of it (ebd., 3).

Unsere visuelle Kompetenz im Erkennen des typischen Aussehens solcher Bilder, die der Film in Dienst nimmt, scheint sich diegetisch in Jackies kompetentem Umgang mit den Bildern zu spiegeln, in ihrer über den Joystick ausgeübten manuellen Kontrolle darüber, worauf die Kameras zugreifen, während die haptischen Texturen der Monitore und Kamerabilder, Ergebnisse einer jederzeit manipulierbaren Datensammlung, sich sowohl an eine aktiv tastende Hand zu richten scheinen als auch eine quantitativ umfassende aber qualitativ oft spärliche optische Kontrolle gewährleisten. In Marks' Sinne haptische Bilder sind also kein Garant dafür, Betrachter\*innen etwaige Eindrücke von visueller Kontrolle zu entziehen, sondern können, je nach Kontext und Instrumentalisierung bekannter Ästhetiken, filmischen Überwachungssituationen sogar zuallererst Evidenz verleihen.<sup>5</sup>

Jackies Versuche, durch Umschalten zwischen verschiedenen Kameras, durch Kamerabewegungen und Zoomen die Identität des Mannes zu bestätigen, der Jahre zuvor ihre Familie ausgelöscht hat, kann genauer als ein raum- und volumenhaptisches Begehren nach Lokalisation und Figuration bezeichnet werden, das durch die *Mise-en-scène* und die CCTV-Footage-Ästhetik in einem Bilduniversum der Imagination von Kontrolle stattfindet, welches durch Jackies tatsächliche Verfolgung des Mannes im Verlauf des Filmes immer mehr aufgebrochen und einer Realitätsprüfung unterzogen wird. Die Auseinandersetzung mit und beginnende Verarbeitung von ihrem Trauma wird als ein hapto-taktil lesbares Geschehen deutlich, indem sie (und ebenso wir, durch *tracking shots* mit ihr) am Ende des Films beginnt, sich körperlich tatsächlich durch diejenige Welt und unter denjenigen Personen zu bewegen, die sie zuvor nur über die Beobachtung der Bildschirme verfolgt hat. Der Wendepunkt ist dadurch markiert worden, dass Jackie die Kleidung ihrer toten Tochter aus einer Kiste hervorholt, sie ausstopft und diese Attrappe im Arm hält, während sie sensorisch strukturierte Erinnerungs- und Trauerarbeit leistet. Das Begehren nach Figuration und Greifbarkeit der Körper, das ihren Umgang mit dem

5 Laut Kammerer (2019) wurde *RED ROAD* in einem echten Kontrollzentrum in Glasgow aufgenommen, dessen Monitore allerdings eine so hochauflösende Bildqualität boten, »dass die Aufnahmen nachträglich ›aufgerauht‹ werden mussten, um auf der Kinoleinwand authentisch zu wirken und vom gewöhnlichen Kinobild unterscheidbar zu werden« (ebd., 81).

CCTV-Footage gekennzeichnet hatte und das ich als raum- und volumenhaptisches Begehren angesichts einer diesbezüglichen haptischen Potenzialität der Bilder bezeichnen möchte (vgl. hierzu Kap. 4.3), ist gegen Ende des Films also durch eine haptische Präsenz des Raumes ersetzt worden, die von der Narration als eine wirklich erlebte, emotional bedeutsame, lebensbejahende Präsenz ausgestellt wird. Diese wiederum ist letztlich durch ein dezidiert psychophysisches, nämlich körperlich aktualisiertes, emotionales Takttil-Werden, ein Verletzbar-Werden der Protagonistin und ein Zulassen von Emotionalität, Erinnerung und Trauer möglich geworden.

Hier wird einmal mehr deutlich, dass ein Nachdenken über filmästhetisch erzeugte Eindrücke von Kontrolle und Hingabe unterkomplex bleibt, wenn es sich weiter auf den Bahnen des diskursiv erzeugten Gegensatzes zwischen Sehen und Tasten und speziell auf den Bahnen der Marks'schen Binarität einer informationsdichten, distanzierten Optik und einer lückenhaften oder verschwommenen, sich verstrickenden Haptik bewegt. Dass diese sich verstrickende Haptik bei Marks zudem eine Art der Hingabe erzeugt, die insgesamt wiederum als aktives, ganzkörperliches »Hinfühlen« konzipiert wird, ist zwar einerseits eine innovative Umarbeitung der spätestens seit der Aufklärung sichtbaren philosophischen Abwertung der passiven Haut gegenüber der aktiven Hand (vgl. Kap. 2.2); andererseits macht es eine Beschreibung in beide Richtungen, d. h. eine Untersuchung sowohl solcher filmbildlichen Elemente, die sich dezidiert an ein aktiv explorierendes Tastsujet richten, als auch solcher, die sich dezidiert an ein als passiv erlebtes Fühlsubjekt richten, schwierig. Dass eine analytische Trennung in »Tastsehen« und »Fühlsehen« allerdings durchaus seine Berechtigung hat, will ich im Folgenden einerseits entlang Olga Moskatovas Ausführungen zu Holografien in *MINORITY REPORT* und *BLADE RUNNER 2049* zeigen (Dies. 2019), andererseits auf Basis der dezidiert passiven Takttilität, wie sie innerhalb der Videopraktiken der ASMR-Community produziert wird.

### »Optohaptische« Kontrolle

Olga Moskatova (2019) beginnt ihre Untersuchung mit der Beobachtung, dass der Einzug des Tastsinns in primär audiovisuelle Medien, der besonders seit der Verbreitung des Smartphones und anderer tastgestisch steuerbarer Geräte der Bewegtbildrezeption verstärkt Interesse auf sich zieht, filmwissenschaftlich und filmpraktisch ganz unterschiedlich verhandelt wird. Während filmwissenschaftlich vor dem Hintergrund des Marks'schen Schemas haptischer Visualität das Tastsinnliche »immer wieder als ein widerständiges Korrektiv des entkörperlichten Okularzentrismus der visuellen Medien und der Moderne in Stellung gebracht« (ebd., 80) werde und davon ausgehend auch Texte zu Touchscreens und deren neuen Verbindungen von Sehen und Tasten eher positiv gewertet würden, entwürfen viele zeitgenössische Filme und Serien – Moskatovas Beispiele sind *MINORITY REPORT* (USA 2002, Steven Spielberg), *BLADE RUNNER 2049* (USA 2017, Denis Villeneuve) und *PHILIP K. DICK'S ELECTRIC DREAMS* (USA/GB 2017–18, Channel 4; Amazon/Prime Video, Ronald D. Moore und Michael Dinner) – ein pessimistisch-dystopisches Bild und reicherten den Tastsinn »zunehmend mit den klassischerweise dem überblickenden Sehsinn zugeschriebenen Attributen der Über-



wachung und Kontrolle« an (ebd.).<sup>6</sup> Von den beiden »historisch unterschiedliche[n] Anthropologien und Epistemologien des Tastsinns« (ebd., 81), die sich entlang einer Gegenüberstellung der Organe Hand und Haut entwickelt haben, greifen diese Filme und Serien laut Moskatova vor allem auf die Hand zurück; damit steht eine Konzentration auf Werkzeuggebrauch, Kulturschaffung und Manipulation einer Metaphorik der Erotik, der Vermischung und der affektiven Nähe gegenüber. Der Unterschied zwischen Hand und Haut soll nun für Moskatovas Analysen »leitend sein«, ohne sich zu einer »Opposition [zu] verschärfen« (ebd.). Sie erklärt:

An den Unterschied zwischen Hand und Haut lassen sich auch die Unterschiede zwischen Haptik und Taktilität binden, die traditionell über die Aktiv-Passiv-Hierarchie differenziert werden [...]. Allerdings werden in Film- und Medienwissenschaften beide Begriffe in der Regel synonym verwendet, weil die dominanten Fragestellungen sich entlang der Achse taktil/haptisch vs. optisch orientieren und damit an die Alois Riegl'sche Begriffsbildung anschließen. [...] Da die Reflexivität des Tastsinns auch dazu dienen kann, die Aktiv-Passiv-Hierarchie zu dekonstruieren [...] und diese Hierarchie in sich problematisch ist, wird im Folgenden diese Differenzierung nicht übernommen und die Begriffe Taktilität und Haptik gemäß ihrer Etymologie synonym verwendet (ebd.).

Warum die Aktiv-Passiv-Hierarchie in sich problematisch sei, führt sie leider nicht aus.<sup>7</sup> Da es ihr bei der Fruchtbarmachung der Differenz von Hand und Haut um den Unterschied des händischen Zugriffs und des Manipulierens gegenüber dem hautsinnlichen Erleiden geht und sie damit eine intramodale Differenzierung nutzt, die das in der Filmwissenschaft vorherrschende Optik/Haptik-Schema nicht abbilden kann, und da auch die Reflexivität des Tastsinns, wie oben ausgeführt, nicht zwangsweise eine Nivellierung von Hierarchie herbeiführt, könnte Moskatova hier gut begründet auch begrifflich konsequenter verfahren. Stattdessen hält sie, aufgrund der beschriebenen film- und medienwissenschaftlichen Diskursgewohnheit, an der Weiterführung einer Synonymität von Haptik und Taktilität fest.

Nichtsdestotrotz ermöglichen ihre nachfolgenden Analysen eine für die Filmwissenschaft m. E. sehr wichtige Sensibilisierung für die filmische Evozierbarkeit und

6 Neben Touchscreens als manuell beeinflussbaren Präsentationsoberflächen von Bildern sind auch VR und Augmented-Reality-Technologien Angriffsflächen zeitgenössischer, dystopischer medien- und gesellschaftskritischer Arbeiten; hier ist insbesondere der Kurzfilm *HYPER-REALITY* des Künstlers Keiichi Matsuda (CO 2016) interessant, in dem der Besuch eines Supermarktes, dargestellt in First-Person-Perspektive, von zahlreichen interaktiven Schaltflächen, Werbeanzeigen und Systemmeldungen überblendet wird, die von der Protagonistin so lange kompetent bedient werden, bis zuerst ihr Account »under attack« und zu einem taktil-flackernden Mischmasch aus fehlerhaften Anzeigen gerät, dann sie selbst: Auf der Straße wird sie von einem Passanten angegriffen, der sie ausgerechnet an der Hand verletzt, was innerhalb der interaktiven AR-Umgebung einer Freud'schen »Kastration des Augapfels« gleichkommt (vgl. Freud 1919).

7 Ich vermute, dass sie ein dichotomes Verständnis von Aktivität und Passivität als absolute Terme meint, was aber weder mit Riegl noch mit Merleau-Ponty angenommen werden muss, die ausgeführt haben, dass es weder in der künstlerischen Gestaltung noch in der Welterfahrung absolute Subjektivität oder absolute Objektivität geben kann (vgl. Kap. 3.1 und 4.2.5).

Erzählbarkeit medialer Kontrollfantasien (sowie deren Durchkreuzung) *qua Tastsinn*. In den postkinematografischen Medienlandschaften, die die filmischen Universen der von ihr untersuchten Beispiele bestimmen, kommt es zu Gulliverisierungseffekten (vgl. Huhtamo 1990; 2011), bei denen Screens und Hologramme von monumentaler Größe, die den Konsumobjekten ihrer überwältigenden audiovisuellen Werbebotschaften praktisch religiösen Charakter verleihen, mit kleinen, mobilen Displays von leicht tragbarer Handlichkeit kombiniert werden, die den Konsument\*innen die Illusion von Kontrolle vermitteln – Moskatova spricht von »konsumatorisch-kompensatorischer Taktilität« (Dies. 2019, 86). Die Verhandlung dieser visuellen Differenzen des Gigantischen und des Liliputanischen koppeln die Filme an Relationierungen von Distanz und Nähe, Öffentlichkeit und Privatheit, Gesellschaft und Individuum, Außen- und Innenräumen, Überwältigung und Kontrollierbarkeit und nicht zuletzt Männlichkeit und Weiblichkeit. In *BLADE RUNNER 2049* erhält das komplexe Machtverhältnis zwischen dem Replikanten K (Ryan Gosling) und Joi (Ana de Armas), einer von ihm gekauften KI, der er auf Knopfdruck einen holografisch projizierten weiblichen »Körper« verleihen kann, um seine Einsamkeit zu kompensieren, vor allem als ein Spiel zwischen Berührungsbegehren und Berührungsscheitern eine visuelle Erzählbarkeit. Obwohl »seine« Joi in ihrer auf die Dimensionen des Häuslichen skalierten Erscheinung bereits die Habhaftwerdung der den städtischen Raum bevölkernden monumentalen Werbe-Jois darstellt und K ihre Existenz in Art eines Fort-Da-Spiels per Knopfdruck bestimmen kann, stößt diese haptische Kontrolle an eine schmerzliche Grenze – genau dort, wo er auf die Grenze ihres »optohaptischen« (ebd.) Körpers stoßen möchte: Die Versuche, sie zu berühren, werfen ihn auf seine Isolation zurück; die Berührung verbleibt am Knopf als der materiellen »Peripherie des Bildes« (ebd.) und ironischen Metapher der Wählbarkeit.

Zu Moskatovas Analyse wäre hier noch zu ergänzen, dass Ks haptisches Scheitern zusätzlich über die Kontrastierung mit einer stark taktilen Subjektivierung Jois betont wird. So werden seine Berührungsversuche vor allem in einer atmosphärischen Szene auf dem Dach seines Apartments ausgestellt, in der Joi durch ein Gerät namens *Emanator* zum ersten Mal die Wohnung verlassen und nach draußen in den Regen treten kann – den sie durchaus auf ihrer Haut fühlt: Die Arme ausbreitend dreht sie mit geschlossenen Augen hingebungsvoll ihr Gesicht gen Himmel. Durch den Regen und die Dunkelheit der Szene strahlen vereinzelte Neonröhren und der gesamte Bildraum erscheint mit einem grünlichen Nebel angefüllt, während beständig das Prasseln des Regens zu hören ist und die durch aufleuchtende Glitches ihres Hologramm-Körpers markierten Berührungen zwischen Regentropfen und ihrer Haut von einem leisen elektrischen Zirpen begleitet werden; die Kulisse der Großstadt als Ansammlung geometrischer Formen aus Beton und Glas ist zu einem organisch flüsternden Bildraum geworden, der die Bildgrenze zu sprengen und uns mit einzuhüllen scheint. Taktilen Begehren und die Lust an ganzkörperlicher Sinnlichkeit, sinnesgeschichtlich oft als Mittel zur diskursiven Verschaltung von Weiblichkeit und Machtlosigkeit instrumentalisiert, wird hier in einer Art performiert, die über die Filmästhetik für Joi und die Zuschauer\*innen eine audiovisuelle Befriedigung taktilen Begehrens leistet – eine Befriedigung, von der K umso merklicher ausgeschlossen wird: Während die Regentropfen Jois Haut hervorheben und ihr eine greifbare Haptik zu verleihen scheinen, schafft Ks Hand dies nicht; er kann ihr Ge-



sicht mit den Händen einrahmen, doch jeder Versuch des Zugriffs lässt ihren Körper in die sichtbare Immaterialität zurückflackern.

Während hier also mit Moskatova gesprochen der optische Anteil des ›Optohaptischen‹ über die männliche Kontrollgeste triumphiert und mit von der versuchten Berührung verursachten Glitches auf die Immaterialität von Jois Körper und die unausweichliche Enttäuschung des haptischen Begehrens verweist, greift die Hand des männlichen Protagonisten in *MINORITY REPORT* nicht nach den Bildern, um zu berühren, sondern um besser zu sehen: John Anderton (Tom Cruise), Leiter der Precrime-Abteilung der Washingtoner Polizei, greift gestisch auf die diffusen, als Bewegtbilder aufgezeichneten Visionen der hellseherisch begabten ›Precogs‹ zu, die in ihrem ausgebleichten, körnigen Look und Flicker an frühen Film erinnern, in ihrem durch Unter- und Überbelichtung entstehenden Chiaroscuro aber auch die Ästhetik des Film Noir aufrufen.<sup>8</sup> Zu Schuberts Sinfonie in h-Moll als Marker der Hochkultur dirigiert Anderton als Prothesengott mit seinen durch Datenhandschuhe aufgerüsteten ›humanistischen‹ Händen (vgl. Moskatova 2019, 81) die Bilder, hält sie fest, zoomt in sie ein, dreht die Ansichten, lässt seine selbst zur Kamera werdende Hand tief in die Bilder abtauchen und fächert sie auf, dringt wie Benjamins mit dem Chirurgen parallelisierter Kameramann ›tief ins Gewebe der Gegebenheit‹ ein (Ku 496), um kleinste Details an die Oberfläche zu befördern. Die zunächst verwirrenden Bilder werden hier unter tatsächlicher manueller Operationalisierung zum Substrat einer Art der Überwachung, die nicht auf Überblick, sondern auf einem pinzettenartigen Zugriff auf nur wenige bildliche Informationen basiert. Sie folgt einer ›Logik des ›Oligoptikons‹, des Wenigsehens‹, wie Moskatova mit Latour und Hermant ausführt, bei der es darum geht, ›das Wenige und das Richtige aus der Nähe zu sehen; um das Identifizieren, Registrieren und Auswerten der richtigen Details und um mediales Kleindimensionieren inmitten einer fragilen und limitierten Sichtbarkeit‹ (Dies. 2019, 89).

Zu Moskatovas Analyse wäre hier noch hinzuzufügen, dass die derart vermittelte ›optohaptische‹ Macht Andertons, die aus der Fülle der von den Precogs wahrgenommenen Bilder und Bildelemente gezielt diejenigen mit operationalisierbarem Informationsgehalt herausgreift, eine weiterverarbeitende ›Veredelung‹ suggeriert, die in einem problematischen Licht erscheint, insofern als die Figuren der Precogs in der populären Wahrnehmung sowie teilweise auch im wissenschaftlichen Diskurs oft als autistisch gelesen werden: MoviePilot, eines der größten deutschen Filmempfehlungs-Portale, spricht in seiner Zusammenfassung des Films von den ›Precogs, drei Autisten mit Visionen‹<sup>9</sup>; andere online verfügbare Beschreibungen des Films lauten bspw., ›three autistic people called ›precogs‹ soak in a giant swimming pool, and they have psychic powers‹<sup>10</sup>, oder bezeichnen die Precogs als ›semi-autistic individuals who can

8 Flückiger erklärt zu *MINORITY REPORT*, dass das Filmmaterial dem ›Bleach-Bypass-Verfahren‹ unterzogen wurde, ›in dem das Bleichbad bei der Farbentwicklung übersprungen wird, um einen körnigen, entsättigten Schmuddellook zu erzeugen‹ (Dies. 2004, 412; Herv. i. Orig.).

9 S. <https://www.moviepilot.de/news/die-top-7-der-ueberwachungsfilme-108284> (25.01.2023).

10 S. <https://www.cinema52.com/2013/04/29/time-out-dickin-with-prophecies/> (25.01.2023).

see the future«<sup>11</sup>. Die Disability-Studies-Forscher\*innen Sharon Snyder und David Mitchell bezeichnen die Precog Agatha als »autistisches Mündel« (»autistic female charge«) Andertons (Dies. 2010, 203).

Dass die Darstellung der Precogs als eine filmische Produktion von Neurodivergenz gelesen werden kann, die sich bestimmter Versatzstücke eines »Autismusdispositivs« bedient, in dem sich mediale, gesellschaftliche und individuelle Imaginationen, stereotype Vorstellungen von und (Halb-)Wissen über Autismus verschränken, wird dabei insbesondere durch zwei Dimensionen der Charakterisierung nahegelegt: Erstens wiederholt MINORITY REPORT das vor allem durch den Film RAIN MAN (USA 1988, Barry Levinson) sowie nachfolgende Filme wie MERCURY RISING (DAS MERCURY PUZZLE, USA 1998, Harold Becker) im kulturellen Imaginären verankerte Autismusstereotyp der Inselbegabung, welches das autistische Subjekt als sowohl übermenschlich als auch als »less than human«, ahuman oder roboterhaft<sup>12</sup> konstruiert. So erklärt Anderton gegenüber dem Beauftragten des Justizministeriums Danny Witwer (Colin Farrell): »It's better if you don't think of them as human« (TC 00:26:06), während dieser erwidert, die Precogs seien tatsächlich viel eher als *übermenschlich* zu betrachten, weswegen sie in der Bevölkerung bereits deifiziert würden. Zweitens fällt vor dem Hintergrund einer populären Lesart der Precogs als autistische Subjekte auf, dass die Art der Darstellung ihrer Wahrnehmung, in die Anderton und seine Kollegen qua »optical tomography« (TC 00:25:40) Einsicht nehmen können, Parallelen zu Beschreibungen autistischer Wahrnehmung aufweist. Die Aufnahme und Verarbeitung sinnlicher Informationen auf eine bestimmte Weise rückt

11 S. [https://www.fact-index.com/m/mi/minority\\_report\\_\\_movie\\_.html](https://www.fact-index.com/m/mi/minority_report__movie_.html) (25.01.2023). Diese Lesart wird zwar von der Dialogebene des Films und auch von Philip K. Dicks gleichnamiger Kurzgeschichte, von der der Film inspiriert ist, zunächst nicht ausdrücklich angeboten, erscheint aber mit Blick auf Dicks gesamtes Werk naheliegend, in dem sich eine durchgehende Faszination für Neurodivergenz, insbesondere Autismus und Schizophrenie, ausdrückt. Bereits im Roman *Martian Time-Slip* von 1964 kommt dabei eine Verbindung von Autismus und hellseherischen Fähigkeiten (sowie Mutismus) vor, in dem das autistische Kind Manfred Steiner die Zukunft vorhersehen, aber nicht verbal kommunizieren kann. Dick unterliegt dabei der in den 1960er Jahren noch verbreiteten Vorstellung, bei Autismus handle es sich um eine Form der Schizophrenie, die durch die Gruppierung von Autismus als eines der vier Charakteristika von Schizophrenie in der Arbeit Eugen Bleulers nahegelegt wurde. Diese Sicht wurde ab den 1970er Jahren zunehmend angezweifelt und Schizophrenie und Autismus wurden 1980 im DSM-III als separate Störungen gelistet. Für einen Überblick zur direkten und indirekten Thematisierung von Autismus in Philip K. Dicks Werk sowie in den auf Dicks Geschichten basierenden Filmen aus der Perspektive eines selbst autistischen Autors s. Forbes (2017). Laut Forbes brachte das Fehlverständnis von Autismus als Schizophrenie Philip K. Dick dazu, »to include themes more relevant to people with Aspergers while ostensibly talking about schizoid personalities« (ebd., o. S.).

12 Forbes (2017) sieht diese Tendenz, die insbesondere im Genre Science Fiction zu erkennen ist, hinsichtlich ihrer Bedeutung für autistische Rezeption und Fankultur als ambivalent, da autistisch charakterisierte Androide bzw. ahuman charakterisierte, autistische Figuren mit herausragenden Einzelbegabungen zwar das gesellschaftliche Entfremdungsgefühl vieler Autist\*innen widerspiegeln sowie als tendenziell positive Identifikationsfiguren fungieren können, gleichzeitig aber Druck erzeugen, indem sie eine bestimmte Erwartungshaltung gegenüber Autist\*innen hinsichtlich besonderer Begabungen und/oder bewundernswerter Objektivität füttern. Zur Hartnäckigkeit und Schädlichkeit des »Rain Man Myths« s. auch Grainger-Monsen/Karetsky (2006, 305f.).

in der neueren Autismusforschung immer stärker als eine »key domain of autistic experience« (Robertson/Baron-Cohen 2017, 671) in den Fokus. Die von der Autismusforscherin Uta Frith in den 1980er Jahren formulierte Theorie der schwachen zentralen Kohärenz (vgl. Dies. 1989) stützend, zeigen Versuchsreihen bei Autist\*innen (ohne geistige Behinderung) tendenziell einen eher »engen Aufmerksamkeitsfokus« (Müller 2009, 24) und eine perzeptuelle Bevorzugung von lokalen Details über globale Zusammenhänge. Es werden spontan eher einzelne Fragmente aus einem Gesamtbild herausgepickt, wobei die Versuchspersonen Inhalte zudem oft eher über ästhetische oder materielle Kriterien gruppieren und ordnen, als sich an semantischem Informationsgehalt zu orientieren. Die dadurch entstehende Weltwahrnehmung als Fülle von Details, die untereinander unter semantischen und sozial-bedeutenden Gesichtspunkten betrachtet nur schwach funktional hierarchisiert sind, kann zur sensorischen Überforderung von Autist\*innen in Situationen beitragen, in denen eine schnelle Orientierung und Strukturierung akut bedeutsamer Information nach diesen Gesichtspunkten vonnöten ist.

Wenn Anderton die Precogs statt als Menschen als »pattern recognition filters, that's all« (TC 00:26:28) referenziert, insofern als sie von allen prinzipiell möglichen hellseherischen Visionen gerade diejenigen empfangen, die mit Mord zu tun haben, stellt die vom Film trotzdem noch als notwendig erzählte Aufbereitung dieser Bilder durch eine neurotypische Figur eine weitere Abwertung dar: In der eingangs beschriebenen Szene des »dirigierenden« Andertons verschalten die eingesetzten filmästhetischen Operationen Marker von Hochkultur, manueller Kontrolle und Überwachung zu einer Machtinstanz (Precrime), die die »rohen« und »falsch-systematischen« Detailwahrnehmungen der Precogs gesellschaftlich nutzbar macht. Andertons dunkel gekleideter, durchtrainiert wirkender, kompetent auf die Bilder zugreifender Körper stellt die Umkehrung der Körper der Precogs dar, die ästhetisch taktilisiert werden: In dünne, helle, hautähnliche Anzüge gekleidet liegen sie entrückt in weißer »photon milk«; sie werden von Visionen getroffen, scheinen diese mit der gesamten Hautoberfläche aufzunehmen und reagieren mit Zittern und Zucken.<sup>13</sup> Dem Glasgower Künstler, Autor und Programmierer Si-

13 Die Hierarchie, die durch die Gegenüberstellung dieser Einführung Andertons mit der taktilisierenden, passivierenden und insofern sinnesgeschichtlich als Verweiblichung lesbaren Konstruktion der Precogs erschaffen wird, wird kurze Zeit später in einer Szene bei Anderton zuhause, ebenfalls auf hapto-taktile Weise, übrigens wieder gebrochen: Anderton schaut sich holografisch projizierte Home-Videos seines vor Jahren verschwundenen Kindes und seiner von ihm getrennt lebenden Frau an (TC 00:18:28-00:21:10). Nur die Körper dieser von ihm schmerzlich vermissten Menschen werden dabei aus dem Hintergrund der gefilmten Szene herausgelöst und in Armeslänge vor Anderton als konvexe Hohlformen im Raum projiziert, sodass an ihren Umrissen beständig Laserstrahlen nach hinten »fliehen« und die Körper zurück in die Ebene zu zerren scheinen. Andertons unerfüllbares Begehren, diese Körper aus einer längst vergangenen Zeit noch einmal berühren zu können, wird hier insbesondere beim zweiten Clip kontrastiert mit einer Kameraführung, die die Zuschauer\*innen um die Ansicht seiner Frau herum hinter das Hologramm zu führen scheint, sodass für uns der taktile Eindruck eines auf den Screen einprasselnden, bunten Lichtregens entsteht. Anderton dagegen verbleibt in der rechten Bildhälfte im kalten Dunkel seines Apartments; nur sein sehnsuchtsvolles Gesicht spiegelt das taktile Flimmern des Schauspiels wider. Abrupt endet der Clip und die im Raum schwebenden, warnroten Graphics »End of File« sind spiegelverkehrt zu sehen, was eine spontane Interpretation als »End of Life« heraufbeschwört, die metaphorisch auf Andertons traurige Existenz als gebrochener und drogensüchtiger Antiheld anspielt.

mon Yuill zufolge, der die Darstellung der Figuren der Precogs ebenfalls als autistisch gemeint liest, ist die Geschichte der Erforschung und Imagination von Autismus durchsetzt mit Instanzen

who believe they can distil what is ›good‹ in autism from what is ›bad‹. The notion of the mute autistic body as a substance to be moulded by others runs through much scientific and popular discourse, from the re-civilizing of autistic feral children, to the genetic engineering of autistic savants, and the »precogs« of *Minority Report* (Ders. 2021, 2).

Eine Konzeption haptischer Bilder, die auf einem vermeintlich hierarchieauflösenden, Subjekt/Objekt-Differenzen verwischenden Charakter von Berührung basiert, kann das Machtgefälle und die majoritär nutzbar machende Zurichtung von minoritärer, neurodivergenter Wahrnehmung, die in der beschriebenen Szene von *MINORITY REPORT* audiovisuell fühlbar gemacht wird, analytisch genauso wenig in den Griff bekommen wie die über hapto–taktile Subjektivierungen erzählten, kritischen Vergeschlechtlichungen in *BLADE RUNNER 2049*.

### Taktile Hingabe und haptische Versicherung

Wie in Kapitel 1 im Abschnitt zu ASMR bereits angerissen, ist das Erleben einer passiven Hingabe an mediale, taktil spürbar werdende Reize für ASMR-Videos zentral – nicht nur, weil die Videos durch die mit den »ASMR tingles« einhergehende körperliche Tiefenentspannung ein solches Erleben herstellen, sondern auch, weil sie es bereits einfordern, um überhaupt taktil zu ›funktionieren‹. Im Forum Netdoktor.at, in dem ASMR schon vor Etablierung dieser Bezeichnung seit 2007 diskutiert wurde,<sup>14</sup> berichteten *experiencer* wiederholt davon, bei der Rezeption ASMR-induzierender Reize möglichst passiv bleiben zu müssen. Zum Konsum von Teleshopping-Sendungen zwecks Erzeugung der besprochenen Sensation schrieb ein User etwa:

»Es ist wichtig, nichts dabei zu tun, also kein Kaffee trinken und schon gar nichts kaufen. Auch nicht darüber nachdenken, was das für ein Quatsch ist, den sie da verkaufen wollen. Einfach nur berisseln lassen« (ebd.).

Andere User\*innen schrieben, dass sie »dabei nicht sprechen« und sich auch nicht bewegen dürften, sonst verschwinde das Gefühl: »[W]enn es kommt muss ich inne halten sobald ich etwas anderes mache ist es weg«. Im amerikanischen Gesundheitsforum

14 Eine Userin startete dort im November 2007 den Thread »gänsehaut uebern hirn«, der mittlerweile nicht mehr aufrufbar ist. Mein letzter Aufruf stammt vom November 2013. Frühe Diskussionen des Phänomens ASMR habe ich archiviert und teilweise in Kirschall 2013 dargestellt; Zitate entstammen, wann immer Quellen online nicht mehr verfügbar sind, diesem Archiv. Wenn ich im Folgenden solche Kommentare wiedergebe, nutze ich auch bei eingerückten Zitaten Anführungsstriche und verzichte auf Fehlerhinweise per »[sic]«, um zu berücksichtigen, dass Internetkommentare oft eher den Charakter gesprochener als geschriebener Sprache haben.

*Steady Health*<sup>15</sup> finden sich ähnliche Aussagen: »[S]taying calm keeps it going [...] and if i do anything physical or begin talking with someone it mostly goes away« (Guest 3/30/10 3:05 PM); »Usually if im really calm and dont move it will last a long time« (Guest 4/12/10 4:44 PM); »I try not to really move or think or anything too much as to not have it go away« (Guest 6/27/08 3:40 PM). Diese erforderliche Passivität in der Rezeptionshaltung spiegelt sich in den (Nicht-)Handlungsempfehlungen, die ASMRtists in ihren Videos mantraförmig wiederholen: »Just relax«; »Relax your body completely«; »Let go of any thoughts«; »There's no need to do anything right now«; »Let your body become heavy«.

Da das Einlassen auf ein ASMR-Video aber immer auch das Vertrauen braucht, nicht durch einen plötzlichen, ergotropen Reiz aus dieser Entspannung aufgeschreckt zu werden, beinhalten die Videos häufig diverse Strategien der Versicherung. So bleibt, insbesondere bei ASMR-Role-Play-Videos, die Verortung und Ausrichtung der Kamera meist gleich, sodass der Raum gleichbleibend fest verfügbar, mit dem Blick abtastbar erscheint. Orts- oder Perspektivwechsel werden, kommen sie überhaupt vor, angekündigt und oft als eine Berührung und Bewegung des entspannten Rezipient\*innenkörpers durch den\*die ASMRtist\*in narrativiert; so plausibilisiert etwa Maria (Gentle Whispering ASMR) in einem ihrer Rollenspiele den Wechsel zur Froschperspektive mit »I'm going to recline you right now«<sup>16</sup>. Maria hat dabei über die Jahre so viel Vertrauen bei ihren Abonnent\*innen aufgebaut, dass sie die Vermittlung passiver Kinästhesen seit einigen Jahren auch gelegentlich als eigenen Trigger einsetzt; in einem Video von 2017<sup>17</sup> etwa narrativiert sie langsame Kameraschwenks und -tilts als ein Bewegen des Kopfes des\*der Zuschauer\*in und ein dadurch erreichtes Stretching der Nackenmuskulatur, was in der Community unter Bezeichnungen wie »stretching/camera tilting«, »camera adjustment« oder »camera movement« als Trend aufgegriffen wurde.

Auch auf der akustischen Ebene trägt die meist genaue Verortbarkeit der Geräuschquellen im Raum, die sich daraus ergibt, dass 3D-Sound bzw. binaurale Aufnahmetechnik in der ASMR-Community seit etwa 2013 praktisch zum Standard geworden ist, zur gefühlten Gewissheit über die räumlichen Verhältnisse bei; der Raum erscheint präsent, beständig und greifbar. Zusätzlich zeitigt die Art der Handhabung der Gegenstände in ASMR-Videos, die dezidiert und oft ausschließlich um ihrer akustischen Eigenschaften willen vorgeführt werden, sehr starke Materialisierungseffekte<sup>18</sup>: Insbesondere in den sogenannten »ASMR Sounds Videos« werden Gegenstände über ausgedehnte Zeiträume und oft extrem nah an hochsensiblen Kondensatormikrofonen ohne Popschutz auf möglichst viele unterschiedliche Arten berührt und zum Klingen und Tönen gebracht, um ihnen möglichst viele »Materialisierende Klang-Hinweise (MKH)« im Sinne Michel Chions zu entlocken:

15 S. <https://www.steadyhealth.com/topics/weird-sensation-feels-good> (25.01.2023).

16 S. Video [5]»={}(~\_~){}=Steamy Dreamy SPAtenious ASMR (binaural)« (25.01.2023; Zitat bei 10:30).

17 S. Video [6]»ASMR Trigger Therapy Ear-To-Ear/Stretching/Massaging/Counting« (25.01.2023; Kamerabewegung ab 12:26).

18 Vgl. auch Sobchack, die treffend formuliert: »Sound can also *render the world substantial* and realize touch in an alternative modality« (AE 184f.; m. Herv.).

In einem Klang sind die materialisierenden Hinweise diejenigen, die uns ein Gefühl der Materialität der Ursache geben und uns auf den konkreten Prozess der Verbreitung des Klangs stoßen. Sie sind u. a. fähig, uns Informationen über die Materie zu geben (Metall, Papier, Stoff), der [sic] den Ton verursacht, sowie zur Art, wie der Klang entstanden ist (durch Reibung, Stöße, chaotische oder regelmäßige Schwingungen usw.) (Ders. 2012[1990], 96).

In solchen Videos werden Dinge des alltäglichen Lebens auf eine Weise als ›Ausgrabungsstätten‹ von Materialeigenschaften, Haptiken und Geräuschqualitäten produziert, die sie aus funktionalen, instrumentellen Zusammenhängen befreit:

As we observe in ASMR videos, everyday objects are able to enter into affective relationships based on sound vibrations that move our bodies, which, as a result, provokes a change in the way of thinking about these artifacts. They are no longer treated in a utilitarian, metaphorical or linguistic manner, consistent with their commonsense purpose and telos of the technology used, but, at the moment of interaction, they reveal their surprising vibrational properties and the ability to set bodies in motion (Łapińska 2020, 23).

Gelegentlich (etwa durch Klausen 2019) werden ›non-funktionale‹ oder non-semantische akustische Praktiken in ASMR-Videos als eine zwischen ASMRtist\*in und Zuschauer\*in geteilte Erfahrung des *reduzierten Hörens* (vgl. Schaeffer 2017[1966], 212ff.) aufgefasst. Schaeffer greift auf Husserls Beschreibung der phänomenologischen *epoché* zurück, um reduziertes Hören als eine Art des Hörens zu beschreiben, bei der bewusst von einem »referential listening« (ebd.) Abstand genommen wird, d. h. davon, Klangphänomene als Indikatoren ihrer Verursacher oder, speziell bei Sprache, als Signifikanten von Konzepten wahrzunehmen, sondern sich dem »sound object« (ebd., 210) selbst anstelle eines dahinterstehenden Objekts in der Welt zuzuwenden: Die aufgenommene

information now only concerns the sound event itself: I no longer try, through it, to get information about something else (the speaker or his thought). It is the sound itself I target and identify (ebd., 211).

Reduziertes Hören kommt in ASMR-Videos sicherlich *auch* vor – insbesondere scheint bei »Soft Speaking«-, »Whispering«- und »Inaudible Whispering«-Videos sowie bei Videos, die absichtlich in den Rezipient\*innen unbekannten Sprachen konsumiert werden, Schaeffers Beschreibung der Hinwendung zur Sprache als Klang- und Geräuschphänomen statt als bedeutungstransportierend die Rezeptionshaltung zu treffen.<sup>19</sup> Die mich an dieser Stelle interessierende Dimension des Materialisierungseffekts lässt sich

19 Für den Film beschreibt übrigens Kracauer die Emphasenverschiebung auf die materielle Qualität von Sprache als eine seiner [des Films] wesenhaften medialen Möglichkeiten, da dies – ebenso wie hinsichtlich der Bildebene die Kamera zuvor Unsichtbares oder Unbemerktetes offenlegen kann – den\*die Rezipient\*in in einen neuen, aufmerksamen, körperlichen Bezug zur Sprache als Klangphänomen setzt, mithin der Film auch auf der Audioebene eine ›Errettung der äußeren Wirklichkeit‹ leistet (vgl. Ders. 1960, 109).



allerdings davon unterscheiden, da hier die Faszination an den vorgeführten Geräuschen irreduzibel mit der Art des sie erzeugenden Materials, seiner Strukturen und Texturen und seiner Handhabung verbunden ist; die Intentionalität auf das sich hinter dem Klang ›verbergende‹ Objekt also nicht in dem oben referierten Sinne eingeklammert ist.<sup>20</sup> Die diversen Klänge und Geräusche, die an den Objekten exploriert werden, fächern dabei ebenso eine zuvor unbewusste Vielfalt ihrer Materialeigenschaften auf, wie sie diese noch einmal neu als für das jeweilige Objekt wesentlich konstituieren, was sich u. a. an der Art und Weise zeigt, wie ASMRtists über Dinge sprechen: »They have sounds« ist ein oft geäußelter Ausdruck.<sup>21</sup> Entgegen Branigans Beschreibung,

[c]olor is (seemingly) possessed, but sound is made. Thus we tend to hear sound as transitory and contingent – an on/off phenomenon – while vision is more absolute (a reference point, if you like). We do not think of objects as fundamentally colorless (which of course they are); instead, we believe the book has a red cover even when the lights are off. We do however think [...] of objects as being fundamentally quiet unless touched, or otherwise put into motion (Ders. 1989, 311),

verweisen ASMR-Videos wieder und wieder haptoakustisch auf die dingliche Konkretheit, die materielle Beschaffenheit und präsentische Berührbarkeit ihrer Objekte als nicht nur visuelle, sondern vor allem Klangkörper, was visuell zusätzlich oft durch extreme Detailaufnahmen bzw. eine Handhabung der Dinge nah am Objektiv und sehr hohe Auflösungen unterstrichen wird.<sup>22</sup> Damit wird deutlich, dass sich, auch wenn ASMR-

20 In sogenannten »Guess the Triggers«- oder »Guess the Sounds«-Videos, in denen zunächst nur die Geräusche präsentiert werden, ohne die auslösenden Schallquellen zu zeigen (was im Sinne Schaeffers eine akusmatische Reduktion darstellt), gehören die Spekulationen über letztere sogar mit zur Gratifikation. Dort gilt also, dass Sound-Objekte zwar zunächst von den verursachenden Objekten getrennt werden wie im reduzierten Hören, die haptische Imagination, die deren Materialität umkreist, aber mit zur Erfahrung gehört. Chion (2012[1990], 36f.) merkt an, dass Schaeffer dieser spekulative Effekt der akusmatischen Reduktion entgehe. Eine Rückverbindung zur Welt gibt es, der phänomenologischen Fundierung seines Denkens entsprechend, aber auch bei Schaeffers reduziertem Hören, insofern als es ein selbstreflexives, das Hören und *auch die Prozesse der Deutung des Gehörten* zu Bewusstsein bringendes, epistemologisch interessiertes Hören ist: »Compared with these referential listening modes, therefore, listening to the sound object necessitates a new awareness: »What are the perceptions from which I derived these indicators? How did I recognize that voice? [...]« (Schaeffer 2017[1966], 212; m. Herv.).

21 So sagt etwa die ASMRtistin QueenOfSerene ASMR in ihrem Video »ASMR-Scratch and Tap« (Video [3]): »This is a box that I keep art supplies in. It's got delicious sounds« (25.01.203; TC 3:25). In diesem Video spricht sie auch über die veränderte Alltagswahrnehmung, die die Produktion und Rezeption von ASMR-Videos hervorruft: »Everything kind of has its own texture. Sometimes I'm like silly, walking through stores just touching things« (ebd., TC 11:50). Dieser Modus eines neuen Erlebens alltäglicher Gegenstände hat dabei zugleich eine zutiefst subjektbezogene Komponente (es werden explorierte haptische und Geräuschqualitäten auf Basis ihrer ASMR-auslösenden Kraft bewertet und gesucht) und eine non-anthropozentrische, ebenfalls als antikapitalistisch lesbare (Gegenstände erlangen Bedeutung vollkommen unabhängig von einer ursprünglich auf den\*die Konsument\*in hin entworfenen Benutzbarkeit).

22 Mit Kracauer und Zechner ließe sich auch sagen, ASMR-Videos zeigen in Art eines filmischen »establishment of physical existence« (Kracauer 1960, 41) »Naturreste« (Zechner 2013b, 269) der Gegenstände, die durch die ungewöhnlich extensive und non-instrumentelle oder zumindest nicht

Videos *insgesamt* eine passiv fühlende, taktile Hingabe der Zuschauer\*innen zum Ziel haben, unter Nutzung der bislang entwickelten Begriffe tatsächlich zwei komplementäre Strategien beschreiben lassen, die dieser Gesamtwirkung zuarbeiten und deren Unterscheidung und Beschreibung auch für die Analyse filmischer Tastsinnlichkeit fruchtbar ist, nämlich die der Haptilisierung und die der Taktilisierung.

Mit *Haptilisierung* meine ich eine durch die technisch-ästhetischen und gegebenenfalls auch narrativen Mittel erzeugte Art der stark dinglich materialisierenden Wahrnehmbarmachung von Entitäten als etwas, das mich zu einem leiblichen Stil des aktiven, tastenden Explorierens motiviert. Haptische Elemente, Körper oder Räume sprechen somit immer auch die kinästhetische Wahrnehmung an, sei es als bloße Anmutung, Elemente oder Körper seien berührbar, betastbar und ergreifbar oder Räume betretbar und durchmessbar; oder sei es in der tatsächlich bewegten Abtastung von Dingen oder Durchquerung von Räumen durch die Kamera, in deren Explorationsbewegungen wir uns einfühlen können.<sup>23</sup> Mit *Taktilisierung* bezeichne ich dagegen eine durch die technisch-ästhetischen und gegebenenfalls auch narrativen Mittel erzeugte Art der Wahrnehmbarmachung von Entitäten als etwas, das mich zu einem leiblichen Stil des passiven, hautsinnlichen Fühlens motiviert. Taktile Elemente, Körper oder Räume können neben der Vermittlung eines Berührtwerdens durch sie auch Wärmeempfinden, Schmerzempfinden, Viszeroseption und Gefühle passiver Kinästhesen vermitteln.<sup>24</sup> Kurz gesagt, Haptilisierung bedeutet die Evokation einer Berührbarkeit, Betastbarkeit, Greifbarkeit und/oder Handhabbarkeit des Audiovisuellen oder seiner Elemente für mich; Taktilisierung bedeutet die Evokation einer hautsinnlichen Fühlbarkeit des Audiovisuellen oder seiner Elemente durch ein Übergreifen derselben auf mich, also die Anmutung meines Berührt-Seins, Ergriffen-Seins, gegebenenfalls auch Bewegt-Seins durch das Audiovisuelle oder seine Elemente. Haptilisierung wird speziell in ASMR-Videos in den Dienst einer Taktilisierung gestellt, auf die die Videos abzielen und die ihre Wirkung bestimmt.

---

im herkömmlichen Sinne instrumentelle Handhabung und durch die nahe Präsentation zugleich hyperreal und verfremdet wirken und damit ein physiologisches Affiziert-Werden durch materielle Qualitäten anreizen. Angelehnt an Benjamin kann auch so etwas wie das *Haptoakustisch Unbewusste* als körperliches Wissen darüber, welcher Umgang mit welchem Material welche Geräusche erzeugen kann, als ein solcher Naturrest verstanden werden.

- 23 Bernard Berensons Formulierung aus *Aesthetics and History* (1948) ist hier treffend; er schreibt von einer Art der Darstellung von »solid objects [...] not as mere reproductions (no matter how veracious), but in a way that stirs the imagination to feel their bulk, heft their weight, realize their potential resistance, span their distance from us, and encourage us, [always imaginatively], to come into close touch with, to grasp, to embrace, or to walk around them« (ebd., 69f.). Das »always imaginatively« klammere ich ein, da es die von ihm eigentlich eindrücklich beschriebene leibliche Wirkung m. E. unnötig zurücknimmt. Außerdem ist anzumerken, dass er im englischen Original die Art der so vermittelten Eindrücke als »tactile values« benennt, was der hier verfolgten Differenzierung von haptisch und taktil zuwiderläuft. Die deutsche Übersetzung, die u. a. Diaconu (2005, 93) zitiert, nutzt das aus der hier verfolgten Perspektive treffendere »tastbare Werte«.
- 24 Hieran können sich auch Empfindungen von Gleichgewichtsverlagerungen und Schwindel anschließen; der Gleichgewichtssinn nutzt Strukturen des Tastsinnessystems, aber auch das vom Tastsinnessystem zu unterscheidende Vestibularorgan (vgl. Kap. 2.1). Robin Curtis weist mit Ivo Kohler darauf hin, wie leicht die Illusion einer Eigenbewegung des Körpers nur durch visuelle Reize erzeugt werden kann (vgl. Dies. 2010, 142).

ASMR-Videos machen dabei deutlich, dass Haptilisierung und Taktilisierung darüber hinaus in einer Objekt- und einer Subjektdimension gedacht werden müssen: Die Videos stellen ihre insgesamt taktile Wirkung über ganz verschiedene Strategien her, bei denen Berührung auf diverse Weisen ausgestellt, aber auch simuliert wird. Sie drehen sich um die Berührbarkeit und die haptischen und akustischen Eigenschaften von Objekten und Texturen, aber auch von berührter, sensibler Haut; sie evozieren Berührungsempfindungen durch die Behandlung von – sowohl belebten als auch unbelebten – »taktilen Stellvertreter\*innen« und sie narrativieren sowohl das Fühlen der ASMRtists als auch die vermeintlichen Empfindungen der Zuschauer\*innen oft exzessiv, produzieren also sowohl tastbare und fühlbare Objekte als auch tastende und fühlende Subjekte. Entsprechend ist es sinnvoll, davon auszugehen, dass die Videos sowohl *objektivierende Haptilisierungen und Taktilisierungen* erzeugen, bei denen Dinge, Elemente, Körper oder auch die ästhetischen Mittel oder Teile des Dispositivs selbst für uns den Eindruck der Betastbarkeit oder der Fühlbarkeit erhalten, als auch *subjektivierende Haptilisierungen und Taktilisierungen*, bei denen ASMRtists sich selbst, die Zuschauer\*innen oder dritte Personen eher als tastend explorierende, Objekte und Texturen erspürende oder eher als taktil sensible, fühlende (oft auch dezidiert taktil genießende) Subjekte präsentieren und narrativieren. ASMR-Videos als beobachtbare Kristallisationspunkte einer solchen Herstellung von Körpern sowie ASMR insgesamt als mediale, generative sinnliche Praxis, die beständig neue Genres und Trigger erfindet und Fühlbarkeiten einübt, lassen sich daher als spezifisch hapto-taktil informierte, affektive Assemblagen<sup>25</sup> im Sinne Margaret Wetherells lesen, die diese mit Sara Ahmed als *onto-formativ* wirkend versteht,

meaning that it constitutes subjects and objects. In Ahmed's terms, affective practice materialises social and psychic life, creating particular surfaces and kinds of subjects and objects, individual and collective bodies (Wetherell 2012, 159; vgl. auch Kap. 4.2.5 dieser Arbeit).

Bei Ahmed (2014[2004]) heißt es:

[I]t is not that a subject »gives« meaning and value to others. Rather, subjects as well as objects are shaped by contact. Such forms of contact do not make something out of nothing: subjects as well as objects »accrue« characteristics over time [...] The subject materialises as an effect of contact with others and has already materialised given such histories of contact (ebd., 40).

Auch im Spielfilm arbeiten objektivierende Taktilisierungen und Haptilisierungen oft an einer somatisch verstehbaren Subjektivierung von Figuren mit oder generieren diese zuallererst. In *DAS PARFÜM* (DE/ES/USA 2006, Tom Tykwer) etwa konstituieren die objektivierenden Haptilisierungen der sinnlichen Versatzstücke bei der Parfümherstellung,

25 Wetherell definiert affektive Praxis als »moment of recruitment and often synchronous assembling of multimodal resources, including, most crucially, body states. It is the participation of the emoting body that makes an assemblage an example of affect rather than an example of some other kind of social practice« (Dies. 2012, 159).

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-Stil<sup>26</sup> aufgenommen werden, bei dem wir die ASMRtists meist allein<sup>27</sup> 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.