

# 1. Annäherung: Augenhände

---

Auf jedem Finger hatte ich ein kleines  
Auge, das mit blinzeln dem Entzücken all  
diese glitzernde Weiße und das eigentliche  
Schweben registrierte.

– Peter Egermann in *AUS DEM LEBEN DER  
MARIONETTEN*

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 
- 3 Teilweise werden hierbei intermodale Analogien genutzt, etwa bei der akustischen Markierung der »glitzernde[n] Weiße« mit einem hellen Ton. Intermodale Analogien sind gefühlte Entsprechungen zwischen über unterschiedliche Sinnesmodalitäten wahrgenommenen Qualitäten auf Basis eines *tertium comparationis* wie Helligkeit, Intensität, Rauheit, Volumen oder Dichte (vgl. Behne 1991; 2002; 2003). Helligkeit als Licht- oder Tonqualität kann dabei über die Assoziation von Leichtigkeit mit Taktilität in Verbindung gebracht werden. So beschreibt etwa bereits der Experimentalpsychologe Edward B. Titchener (1910) eine ganz leichte Berührung des Handrucks als eine »Empfindung von heller Qualität« hervorbringend (ebd., 146).
  - 4 Synästhesie (von altgr. συναίσθημα *synaisthánomai* »mitempfinden« oder »zugleich wahrnehmen«) wird abhängig von der jeweiligen Forschungsdisziplin unterschiedlich definiert. Wahrnehmungspsychologische, neurologische oder medizinische Texte verstehen darunter oft eine Normvariante der Wahrnehmung, die bei einem kleinen Anteil der Bevölkerung (sogenannten Synästhet\*innen oder Synästhetiker\*innen) nachweisbar ist und bei der ein Stimulus in einer bestimmten Sinnesmodalität (*Inducer*) eine von der Norm abweichende zusätzliche Sinneswahrnehmung in einer anderen Sinnesmodalität (*Concurrent*) hervorruft – etwa wenn der Buchstabe A die Farbwahrnehmung Rot mitauslöst; vgl. Adler/Zeuch (2002); Simner/Hubbard (2013); Curtis/Glode/Koch (2010). Wahrnehmungsphilosophische, insbesondere phänomenologische Ansätze oder Embodiment-Ansätze aus der kognitionswissenschaftlichen *Philosophy of Mind* gehen dagegen von einer grundsätzlichen Zusammenarbeit der Sinne aus. Disziplinabhängig ist insofern umstritten, ob Synästhesie die Ausnahme oder die – bei manchen eben sichtbarer ausgeprägte – Regel ist. Für Letzteres sprechen die sogenannten crossmodalen Korrespondenzen, intermodalen Analogien/Assoziationen oder schwachen Synästhesien, die bei fast allen Menschen nachweisbar sind – etwa die Tendenz, hohe Töne eher mit hellen als mit dunklen Farben zu verbinden oder die Neigung zur Assoziation von bestimmten grafischen mit bestimmten phonetischen Formen, wie sie etwa der Bouba/Kiki-Effekt beschreibt. Oft wird darauf verwiesen, dass Wahrnehmung ohnehin immer ein sinnliches Gesamterleben, eine »Synaesthesia« ist und echte oder starke Synästhesien auch als idiosynkratisch erscheinende Ausnahmephänomene dennoch auf eine grundlegende Verbindung der Sinne verweisen, die in der »panästhetisch[en]« Weltwahrnehmung von Embryo und Säugling noch vorhanden ist, im Heranwachsen aber unterschiedlich stark differenziert wird (Emrich 2010, 12f.). In der Leibphänomenologie gilt Wahrnehmung als immer synästhetisch; Synästhesie wird dort verstanden als grundlegende Imbrikation von Sinnesfeldern und deren gegenseitige Übersetzbarkeit, da diese (in ihrer jeweiligen, zur Kommunikation mit den anderen Sinnen fähigen Art) von demselben synoptisch wahrgenommenen Gegebenen sprechen (vgl. PhW 260ff.).

wichtigste – Grundstruktur des filmtheoretischen Diskurses um filmische Tastsinnlichkeit anspricht.

## Augenhände

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

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

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

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

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

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

- 
- 7 Vgl. etwa Michel Serres, der in *Die fünf Sinne* die ästhetischen Qualitäten der impressionistischen Malerei gerade nicht an der Vermittlung momenthafter Lichterscheinungen festmacht, sondern erst in der Provokation des Tastsinns durch das Zusammenwirken der Materialität der Leinwand mit gemalten Hüllen, Oberflächen und Häuten realisiert sieht. Ebenso wie damit der Sehsinn allein für Serres kein angemessenes Rezeptionserlebnis herstellen kann, sind der Tastsinn und die manuelle Bearbeitung des Trägermaterials bereits in der Produktion des Kunstwerkes immens wichtig, denn das Welterleben, das der Kunstschaftung zugrundeliegt, wird erst durch die Anmutungen des Tastsinns mitreißend: »Das Auge, das stets auf Distanz bleibt, liegt auf der faulen Haut, bleibt gänzlich passiv. Kein Impressionismus ohne imprimierende Kraft, ohne die Pressionen des Tastsinns« (Ders. 1994[1985], 37).
- 8 Vgl. hierzu ebenfalls Freud (1919), der die in E. T. A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* thematisierte Angst vor dem Verlust der Augen mit dem Konzept der Kastrationsangst in Verbindung bringt. Zur damit bereits angerissenen Verbindung von Sehen und Macht vgl. genauer Kap. 3.3.
- 9 Tasten als aktive Exploration und Greifen hängen aufs Engste zusammen; Katz (1925) schreibt: »Von dem Tag an, wo das Kind sich der Hand als eines einheitlichen Greifwerkzeugs bedient, ist sie auch ein einheitliches Tastwerkzeug mit den dafür charakteristischen Tastbewegungsformen« (ebd., 160). Je nach individueller Physis können die Rolle als Werkzeuge des aktiven Greifens und Tastens natürlich auch andere Körperteile übernehmen; bei Menschen, die ohne Arme geboren werden, etwa die Füße. In dieser Arbeit wird, der Struktur der in sie eingeflossenen Diskursgeschichte entsprechend, häufig die Hand als sinnbildlich für den aktiven haptischen Weltbezug stehen, wo sich für die allermeisten Menschen das Körperwissen um aktives Greifen und Tasten auch maßgeblich kristallisiert, auch wenn dies eben nicht der einzig mögliche Ort dieses Körperwissens ist und ein »Wissen der Finger« (vgl. Kap. 2.3) oder der Hände insofern je nach Tastendem\*r auch ein Wissen der Arme, Zehen, Füße, Beine oder der Lippen sein kann. Trotz der stellenweise sinnbildlichen Nutzung der Hand (wie auch im Titel dieser Arbeit) liegt meinem Haptikbegriff generell, wie später mit Grunwald (vgl. Kap. 2.1) deutlich werden wird, ein umfassenderes, systemisches Verständnis vom Tasten zugrunde.
- 10 Die Orientierung des Subjekts im Raum und die Lokalisierung und Identifizierung von anderen Subjekten und Objekten darin wird gemeinhin, nach einem explizit oder implizit evolutionspsychologischen Gedankengang, als die Hauptaufgabe des Sehsinns bzw. als die hauptsächliche oder standardmäßig vorliegende Motivation von visuellen Wahrnehmungshandlungen verstanden (vgl. z. B. Böhme 1996, 198). Die Frage danach, welche Hauptaufgabe das Sehen »normalerweise: zu erfüllen habe, spielt im gesamten Diskurs um das Verhältnis von Seh- und Tastsinn bei

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

## Haptische Bilder

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

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

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

---

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

- 11 Ich verstehe Bildobjekt durchgehend mit Lambert Wiesing als »die im Bild sichtbar erscheinende Darstellung«, die Wiesing vom Bildträger als der materiellen Seite des Bildes unterscheidet: »[D]as Bildobjekt ist ausschließlich das Objekt, welches beschrieben wird, wenn jemand sagt, was er auf einem Bildträger zu sehen meint; es ist das Motiv«, das »Phänomen im Bild« und »Objekt einer Wahrnehmung« und hat »artifizielle Präsenz« (Ders. 2005, 30ff.).
- 12 So findet sich das Konzept des haptischen Bildes bzw. der haptischen Visualität nach Marks bspw. bei Martine Beugnet (2007; 2008), Amelia Jones (2008; 2016), Jennifer Barker (TE/2009a; 2010), Anke Zechner (2008; 2013a; 2013b; 2016), Anne Cranny-Francis (2009), Elena Gorfinkel (2010), Patrícia Silveirinha Castello Branco (2010), Bettina Papenburg (2011a), Catherine Grant (2011), Miriam Ross (2012), Terrie Waddell (2012), Marcus Stiglegger (2012), Romi Agel (2012), Davina Quinlivan (2012), Jane Stadler (2013), Saige Walton (2013; 2016), Kristoffer Noheden (2013), Jesko Jockenhövel (2013), Ariel Rogers (2013), Steven Allen (2013), Patricia Pisters (2014), Malgorzata Bugaj (2014), Lutz Koepnick (2014), Julia Alekseyeva (2015), Michael Pigott (2015[2013]), Ágnes Pethő (2015), Aparna Sharma (2015), László Tarnay (2015), Sara Janssen (2016), Katarzyna Paszkiewicz (2018), Laura Jaramillo (2018) und Drew Daniel (2019).
- 13 S. [http://www.sfu.ca/~lmarks/styled-7/ \(02.01.2023\)](http://www.sfu.ca/~lmarks/styled-7/ (02.01.2023)).



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

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

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

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

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



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

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

## Zur Geschichtlichkeit haptischer Filmtheorien

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

- 
- 22 In der Anfangszeit des Kinos wurden etwa taktile, vestibuläre und kinästhetische Reize inkludiert, indem die Fahrsimulationen der *Hale's Tours* mit Rüttelbewegungen und Windeffekten arbeiteten. Später gab es Versuche des Geruchskinos unter Namen wie *Smell-O-Vision*, *AromaRama* oder *Odorama* sowie erneute Versuche der Einbeziehung des Tastsinns durch Techniken wie *Percepto!*, bei der Vibrationsaktuatoren in den Kinosesseln bei ausgewählten Szenen des Horrorfilms *THE TINGLER* (USA 1959, William Castle) die Zuschauer\*innen erschreckten, oder *Sensurround*, bei der Subwoofer durch extrem tieffrequente Töne etwa Mark Robsons *EARTHQUAKE* (USA 1974) fühlbar machten; vgl. näher z. B. Meurer (2009).
- 23 Sobchack etwa schreibt: »Experience [in the cinema, S.K.] is reduced in many ways. The spectator cannot smell the flowers at which s/he gazes, and so crude an attempt as *Smell-O-Vision* dramatically demonstrates this reduction« (AE 185).
- 24 Hier entsprechend als störend und damit im Sinne einer »dys-appearance« des Körpers nach Drew Leder verstehbar (Ders. 1990, 83ff.).
- 25 Ausführlicher zur Analogie von Traum und Film s. Metz (2000[1977], 79ff.) sowie Baudry (2004[1975], 393ff.).
- 26 Die somatischen Filmtheorien werden damit auch zu einem diskursiven Ort, an dem in besonderem Maße die Denkfigur einer Cartesischen Geist/Körper-Dichotomie bezogen auf die Filmerfahrung problematisiert und kritisiert wird; vgl. hierzu näher Kap. 3.

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

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

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

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

## Zur (Un-)Geschichtlichkeit des Tastsinns

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

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

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

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

## Zur Geschichtlichkeit des Tastsinnlichen als ästhetisches Denkmodell

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

## Zur Methode

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

### Audiovisuelle Taktilität online: ASMR

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

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

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

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



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

## ASMR-Videos

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

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

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

## ASMR und Film

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

49 So wurde ASMR in der Anfangszeit der Community etwa von britischen Zeitungen wie THE INDEPENDENT, DAILY MAIL und METRO, US-amerikanischen Online-Magazinen wie THE HUFFINGTON POST, VICE und SLATE sowie in Radiosendungen und Fernsehmagazinen vor allem in Amerika, Australien und England erwähnt. Für eine detaillierte Nachzeichnung der Entwicklung der Community und der Medienberichterstattung zu ASMR sowie einen Überblick über die bis 2013 entstandenen ASMR-Videogeneris s. Kirschall 2013.

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

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

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

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

Dass sich diese nicht nur auf Videos beschränken, sondern auch für Filme postuliert werden können, zeigt sich daran, dass bereits von einem frühen Stadium der Thematisierung von ASMR an immer wieder auch bestimmte Spielfilme, sowohl aus dem Independent- und Arthousebereich als auch aus dem Mainstream-Kino, als »ASMR movies« bezeichnet und taktil wirkende Filmszenen als »unintentional ASMR scenes« referenziert wurden, etwa eine Szene aus *SEVEN YEARS IN TIBET* (SIEBEN JAHRE IN TIBET, USA 1997, Jean-Jacques Annaud), in der der Protagonist Heinrich Harrer (Brad Pitt) für die Maßanfertigung eines Anzugs vermessen wird (ab TC 01:01:40). *LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN* (DIE FABELHAFTE WELT DER AMÉLIE, FR/D 2001, Jean-Pierre Jeunet) wird insgesamt als »ASMR showcase« (Wilson 2013, o. S.) beschrieben, da der Film für die (vor allem taktil-akustischen) »petits plaisirs« (ebd.) seiner Figuren Raum lässt, die etwa genießerisch die Hand tief in einen Getreidesack stecken oder verzückt mit Luftpolsterfolie knistern, ebenso wie *HISO HISO BOSHİ* (*THE WHISPERING STAR*, JP 2015, Si-on Sono) aufgrund seiner »ASMR-inducing delights that a lone android (but probably us too, more than we'd like to admit) would logically love – the subtle sounds of drips, clicks, steps, sweeps, brewing tea, and shuffling packages«. <sup>56</sup> *DISCREET* (USA 2017, Travis Mathews) referenziert ASMR nicht nur inhaltlich in Form seines Protagonisten, der eine Vorliebe für ASMR-Videos hat, sondern ist durch lange Einstellungen ohne Musik, die

---

r/True\_ASMR, r/trueasmr, r/femininasmr, r/ResearchASMR, r/asmrmessage, r/asmr\_ru, r/headgasms sowie mehrere Fan-Subreddits für bestimmte ASMRtists.

- 53 Anfang 2021 hatten etwa die ASMR-Kanäle SAS-ASMR bereits mehr als 9, Gibi ASMR mehr als 3, ASMR Darling mehr als 2,5 und Gentle Whispering mehr als 2 Millionen Abonnent\*innen.
- 54 Verstanden im Foucault'schen Sinne: »Problematisierung bedeutet nicht die Repräsentation eines präexistenten Objekts und auch nicht die diskursive Erschaffung eines nichtexistierenden Objekts. Es ist das Ensemble diskursiver und nichtdiskursiver Praktiken, das etwas ins Spiel des Wahren und Falschen eintreten lässt und es als Gegenstand des Denkens konstituiert« (Foucault 1985, 158).
- 55 In der Community gibt es zwei gängige Erzählungen über die persönliche Haltung zum eigenen ASMR-Empfinden, bevor das Phänomen online thematisiert wurde: Entweder sei man davon ausgegangen, dass alle Menschen es erleben und es so normal sei, dass es gar nicht thematisierungswürdig sei, oder davon, dass es völlig idiosynkratisch sei und eine Thematisierung auf Unverständnis stoßen würde.
- 56 O. V. (2015): <http://spectrevision.com/sf2016-the-whispering-star/> (01.11.2019).

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

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

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

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

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

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

- 
- 59 So finden sich unzählige Beispiele dafür, dass sich die Wahrnehmung etwa von Konsumartikeln ändert; die YouTuberin QueenofSerene sagt bspw. in einem ihrer Videos: »Once you start paying attention to ASMR then you start to notice it in your everyday life: Everything kind of has its own texture. Sometimes I'm like silly, walking through stores just touching things«; s. Video [3] »ASMR-Scratch and Tap« (25.01.2023; Zitat ab TC 11:50). Die Erforschung von ASMR-Praktiken als Ausformungen selbsttechnologischen Handelns nach Foucault ist weiterhin ein Desiderat; zu ASMR-*content creation* als autobiografischem Handeln s. Gallagher (2019).
- 60 Klausen (2019) merkt an, dass Rezipient\*innen *immer* eine bestimmte ästhetisch-affektive Form der Einstimmung auf das jeweilige Video vornehmen müssen, die sie als »attunement« bezeichnet: »This point relating to the state of being fully tuned in, ›to go along with it‹, in order for ASMR to work, seems to be significant in experiencing ASMR«, weswegen in jüngeren Untersuchungen verstärkt die Frage nach der Rolle von Intention, Erwartungshaltung und Aufmerksamkeit beim ASMR-Erleben auftauche (ebd., 98).
- 61 Untersuchungen, Umfragen und anekdotische Berichte legen allerdings nahe, dass der Anteil ASMR-sensitiver Personen an der Gesamtbevölkerung tatsächlich signifikant höher sein könnte als der Anteil von Synästhetiker\*innen, deren auf ca. 4 % geschätzte Verteilung (vgl. Simner 2006) oft als Vergleich herangezogen wird, da in der Diskussion ist, ob ASMR vielleicht als Synästhesie klassifiziert werden kann oder sollte. 2019 befragte Lucas Simone 128 Schüler\*innen seiner High School im Silicon Valley, ob sie ASMR empfänden. Obwohl knapp 37 % noch nie ASMR-Videos geschaut hatten und ein geringer Prozentsatz noch nie von dem Phänomen gehört hatte, ergab sich eine ASMR-Sensitivität bei etwa einem Drittel aller Befragten; ein Drittel verneinte, ASMR zu empfinden; das letzte Drittel war sich nicht sicher (Ders. 2019, 14ff.). Der ASMR-Forscher Craig Richard schätzt den ASMR-sensitiven Anteil der Bevölkerung auf 20 % (vgl. Thurrott 2018).

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

### Sensorische Maschinen

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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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