

# Taktilität und Visualität

## Nähe und Distanz in postkinematografischen Kontroll- und Immunisierungsdispositiven

Olga Moskatova

Seit Apples Einführung des Touchscreen-basierten iPhones im Jahre 2007 hat das Interesse am Verhältnis von Taktilität und Visualität in Bewegungsbildern erneut Auftrieb bekommen. Als neue Orte der Bildrezeption werfen die durch Berührung steuerbaren Smartphones, iPads und Tablets die Frage auf, ob und wie sich das Bildverständnis und die Wahrnehmung der Bewegungsbilder durch den Einzug des taktilen Nahsinns in primär audiovisuell ausgerichtete Medien verändern. Diese Frage wird dabei nicht nur von Filmwissenschaftler\*innen rege diskutiert (vgl. u. a. Beugnet 2013; Casetti/Sampietro 2012; Schneider 2012; Strauven 2012; Verhoeff 2012, 82–89), vielmehr verhandeln auch zahlreiche Filme, Serien sowie andere Formate der Populärkultur diese Verschiebungen. Videos wie *MODERN LOVE* (2015)<sup>1</sup> oder *A MAGAZINE IS AN iPad THAT DOES NOT WORK* (2011),<sup>2</sup> Anthologie-Serien wie *ELECTRIC DREAMS* (USA/GB, seit 2017) und *BLACK MIRROR* (GB, seit 2011) und Filme wie *MINORITY REPORT* (Steven Spielberg, USA 2002), *HER* (Spike Jonze, USA 2013) und *BLADE RUNNER 2049* (Dennis Villeneuve, USA 2017) thematisieren die medialen und gesellschaftlichen Entwicklungen hin zu vernetzten digitalen Bildschirmen und nicht zuletzt auch die Beziehungen zwischen Sehen und Berühren in postkinematografischen Anordnungen. Die Spannweite reicht dabei vom spielerischen

1 Einsehbar unter: <https://vine.co/v/e9je7DD63DW> (letzter Zugriff am 04.07.2019)

2 Einsehbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=aXV-yaFmQNk> (letzter Zugriff am 04.07.2019)

Ausloten bis hin zu dystopischen Entwürfen einer massiv kontrollierten und ökonomisierten Mediengesellschaft.

Dass Bewegtbilder theoretische Fragen aufwerfen und auf aktuelle Entwicklungen reagieren können, dürfte mittlerweile ein Allgemeinplatz der Filmwissenschaft sein (vgl. Kirchmann in Vorbereitung). Interessanter ist im vorliegenden Zusammenhang, dass die ästhetischen Reflexionen der neuen taktil-visuellen Sichtanordnungen merklich pessimistischer ausfallen als die korrespondierenden filmwissenschaftlichen Auseinandersetzungen. In filmphänomenologischen (vgl. Marks 2002, 4–8; Sobchack 2004), aber auch medientheoretischen (vgl. McLuhan 1968, 362f.) Diskursen, die vorrangig visuell vermittelte Taktilität der Bildmedien bzw. einen nahsichtigen Adressierungsmodus im Visuellen umkreisen, wird Taktilität immer wieder als ein widerständiges Korrektiv des entkörperlichten Okularzentrismus der visuellen Medien und der Moderne in Stellung gebracht. Vor dem Hintergrund dieser Diskurse der «haptischen Visualität» (Marks 2002, 2) wird der Einzug der Touchscreens und damit buchstäblicher Berührungen und Manipulationen in aktuelle visuelle Bildkultur bewertet und auf die mögliche Überwindung der okularzentrischen Trennung der Sinne historisch und zeitdiagnostisch befragt (vgl. Beugnet 2013, 203–206, Schneider 2012, 55–69; Strauven 2012, 73–76). Demgegenüber verorten zeitgenössische Filme und Serien den auf Bilder und ihre neueren Präsentationsoberflächen gerichteten Tastsinn vielfach in stark segregierten, immunisierten und ökonomisierten Kontrollgesellschaften (Deleuze 1993) und betonen neben seiner Nähe herstellenden Dimension auch seine Verstrickung in instrumentelle Zusammenhänge. Dabei entfalten nicht zuletzt auf Philip K. Dicks Romanen und Kurzgeschichten basierende Post-9/11-Verfilmungen und -Serienadaptionen die problematischen Aspekte der postkinematografischen Bildtechnologien. So präsentieren die diegetischen Welten in Filmen wie *BLADE RUNNER 2049* und *MINORITY REPORT* sowie in der Serie *ELECTRIC DREAMS* zahlreiche Bild-, Screen- und Displaytechnologien, die vielfach zugleich Zukunftstechnologien darstellen. Das Postkinematografische wird dabei nicht nur permanent in einen Konflikt zwischen Sehen und Tasten, Distanz und Nähe involviert, vielmehr reichert sich in diesen Bewegtbildern – so die These – der Tastsinn zunehmend mit den klassischerweise dem überblickenden Sehsinn zugeschriebenen Attributen der Überwachung und Kontrolle an. Den dystopischen Darstellungen in diesen drei Arbeiten wird sich der Aufsatz im Folgenden widmen.

In ihren Verhandlungen des Taktilen und seiner Beziehung zum Visuellen greifen diese Filme wie auch die Serie dabei bevorzugt auf die Hand und erst in zweiter Linie auf die Haut als traditionelle Organe des Tastsinns zurück. Es handelt sich um zwei Organe, mit denen historisch unterschiedliche Anthropologien und Epistemologien des Tastsinns assoziiert wurden (vgl. Benthien 2001, 222–241). Die Hand rückte dabei bisweilen die Haut in den Hintergrund, wobei letztere viel stärker als pluraler Sinn der Erotik, Nähe und Intimität codiert war (vgl. *ibid.*, 226, 265). Der nach dem Modell der Haut gedachte Tastsinn betont nicht nur eine physische, sondern zugleich auch eine affektive Nähe und eine Kollektiverlebnisse ausschließende Intimität. Als wenig differenzierter Sinn gilt er zugleich als Sinn der Vermischung. Der Tastsinn der Hand ist dagegen untrennbar mit Fragen des Werkzeuggebrauchs, der Hominisation oder des Erzeugens – der *technai* im weitesten Sinne – verknüpft und dient in der Philosophie nicht selten als eine zweifelhafte Stütze des «*Humanismus*» (Derrida 2007, 203, Herv.i.O.), demzufolge nur Menschen Hände haben (vgl. *ibid.*, 55–57, 199). Obwohl es zu einer der zahlreichen Aporien des Taktilen gehört, Zweifel über seine Sinnesorgane zu schüren (vgl. *ibid.*, 11 f.), wird im Folgenden diese grundlegende Unterscheidung zwischen Haut und Hand in den Filmanalysen leitend sein, ohne dass sich diese allerdings zu einer Opposition verschärfen.<sup>3</sup> Denn zum einen lassen sich Rekonfigurationen des Sehens und Berührens auf touch-screenbasierten Oberflächen ohne Rekurs auf die Hand, ihre Gesten und letztlich auch Steuerungsfunktionen nicht gänzlich beschreiben bzw. filmisch analysieren. Zum anderen wird ein Tastsinn, für den die Hand stärker modellbildend ist, viel eher Fragen nach Kontrolle und seiner spezifischen Ausgestaltung der Näheverhältnisse aufwerfen.<sup>4</sup>

3 An den Unterschied zwischen Hand und Haut lassen sich auch die Unterschiede zwischen Haptik und Taktilität binden, die traditionell über die Aktiv-Passiv-Hierarchie differenziert werden (vgl. Binczek 2007, 56 f.). Allerdings werden in Film- und Medienwissenschaften beide Begriffe in der Regel synonym verwendet, weil die dominanten Fragestellungen sich entlang der Achse taktil/haptisch vs. optisch orientieren und damit an die Alois Riegl'sche Begriffsbildung anschließen. Riegl hat dabei zuerst die Begriffe «taktil» und «optisch» verwendet und später den Begriff «taktil» durch «haptisch» ersetzt (vgl. Vasold 2016, 49). Da die Reflexivität des Tastsinns auch dazu dienen kann, die Aktiv-Passiv-Hierarchie zu dekonstruieren (vgl. Derrida 2007) und diese Hierarchie in sich problematisch ist, wird im Folgenden diese Differenzierung nicht übernommen und die Begriffe Taktilität und Haptik gemäß ihrer Etymologie synonym verwendet.

4 Vor diesem Hintergrund scheint es auch kein Zufall zu sein, dass die einflussreichen okularzentrismuskritischen Konzepte der Takti-Medialität von Marks und

### Postkinematografische Dispositive

Bevor die filmischen Auseinandersetzungen mit den postkinematografischen Formen der Taktilität und Visualität genauer analysiert werden, ist es hilfreich, einige konzeptionelle Differenzierungen einzuführen. Wer Fragen nach den im Postcinema veränderten und als solchen filmisch reflektierten medialen Wahrnehmungskonstellationen stellt, fragt nicht zuletzt nach den Dispositiven und ihrer Veränderbarkeit. Das Konzept des Dispositivs wird in der Medienwissenschaft dabei nicht einheitlich verwendet und schillert vielmehr zwischen den Anleihen bei Baudry (2003a, 2003b) und/oder Foucault, wobei im zweiten Fall insbesondere das Dispositivmodell des Panoptikums (vgl. Foucault 1998) und nicht etwa die Sexualitätsdispositive (vgl. Foucault 1988; Stauff 2005, 161 f.) theorieprägend waren. Die daraus resultierende Minimaldefinition konturiert Medien als relationale Ansammlungen heterogener Entitäten und Elemente, die sowohl technische, diskursive, räumliche, ökonomische, ästhetische, institutionelle etc. Gesichtspunkte umfassen können und die mit spezifischen Subjekt- und Machteffekten einhergehen. In beiden Konzepten wird die subjekt- und machttheoretische Bedeutung der Sichtbarkeit und ihres räumlichen Arrangements herausgestellt. Medien sind aus dieser Perspektive nicht zuletzt mit Macht durchsetzte Wahrnehmungsanordnungen. Wie Markus Stauff (2005, 109 f.) gezeigt hat, unterscheiden sich dabei vor allem die zugrunde gelegten Machtkonzepte und Annahmen hinsichtlich der Stabilität und Flexibilität der Dispositive. So wird im Anschluss an Baudry ein eher repressives und untersagendes Machtmodell importiert, während Foucaults Machtkonzeption stärker die Produktivität beleuchtet und damit auch Freiheits- und Individualisierungsgrade in flexibilisierten, dynamischen Anordnungen als Effekte und nicht Abwesenheit der dispositivischen Macht versteht (vgl. *ibid.*, 141–143). Im Anschluss an Foucault lassen sich die Medien darüber hinaus nicht nur selbst als Dispositive, sondern vielmehr als Bestandteile größerer gesellschaftlicher «Gesamtdispositive» (*ibid.*, 118), wie etwa der Dispositive der Sexualität oder Überwachung, begreifen. Diese antworten auf einen Notstand bzw. haben eine strategische Dimension (vgl. Foucault 1978, 120).

McLuhan unübersehbar von den erotischen, die Ganzheitlichkeit, Vermischung und Verschmelzung betonenden Konnotationen dominiert sind und so viel eher auf die Haut als Modell des Tatsinns zurückzugreifen neigen.

Im vorliegenden Zusammenhang erweist sich ein solchermaßen skizzierter, an Foucault anschließender Dispositivbegriff als fruchtbar. Denn zum einen wurde angemerkt, dass die postkinematografischen Relokalisierungsbewegungen, die durch die Ko-Existenz zahlreicher sehr kleiner, körpernaher (Smartphone, Tablet, Computer) und sehr großer (IMAX, Medienfassaden etc.) Bildschirme gekennzeichnet sind, den statischen, am Kino als Vorführort modellierten Dispositivbegriff herausfordern und dynamischere Konzepte erfordern (vgl. Casetti 2015, 67–97; Kessler/Kirsten 2015, 158). Auch die Filme *BLADE RUNNER 2049* und *MINORITY REPORT* sowie die Serie *ELECTRIC DREAMS* entwerfen keine monolithischen Wahrnehmungsanordnungen des Postcinema. Vielmehr spielen sie alle Größenordnungen und verschiedene Konstellationen durch – von großen, zur biometrischen Gesichtserkennung fähigen Medienfassaden über mittelgroße holografische Home Movies und durch Berührungen bzw. Gesten gesteuerte Projektionen und Displays bis hin zu kleinen animierten Papierfotografien und in Echtzeit aktualisierten Zeitschriften. Bisweilen ist es schwer zu bestimmen, ob postkinematografische, postfotografische oder posttelevisuelle Bildtechnologien vorliegen oder diese gemäß einer Logik der Konvergenz schlicht zu «Post-Images» werden.

Zum anderen ermöglichen die neueren Screens nicht nur eine mobilisierte, sondern im Falle der berührbaren Small Screens auch eine individualisierte Rezeption, die mit den damit einhergehenden größeren Freiheitsgraden eine Abwesenheit von Macht- und Subjekteffekten suggerieren kann. Wie noch zu zeigen sein wird, lassen die zu analysierenden Filme diesen Trugschluss nicht zu, denn sie verorten die postkinematografischen Anordnungen in immunisierten Kontroll- und Sicherheitsgesellschaften. Schließlich legen die filmischen Reflexionen mit dieser Verortung auch nahe, die medialen Wahrnehmungs- und Subjektanordnungen als Teil diegetischer gesamtgesellschaftlicher Kontrolldispositive zu fokussieren. Damit werfen sie – so lässt sich in Anlehnung an Stauff (2005, 118f.) formulieren – weniger die Frage nach den isolierbaren Machteffekten des Postkinematografischen auf, als vielmehr danach, wie es zur Stützung und Rationalität der auch anderswo aufzufindenden Mechanismen beiträgt.

In den filmisch entworfenen Gesellschaften stützen die postkinematografischen Screen- und Bildtechnologien die Verzahnung von Regierungs- und Konsumtechnologien. In *BLADE RUNNER 2049* ist der Androiden, Medientechniken und Biofakte produzierende

Unternehmer Wallace scheinbar der einzige Machthaber. In MINORITY REPORT verschalten sich die Staatstechnologien der Echtzeit-Identifizierung mit privatisierten, biometrischen Werbefassaden. In der Folge SAFE AND SOUND (Alan Taylor, USA 2017) aus ELECTRIC DREAMS konvergiert beides im Wearable *Dex* – einem Medienhybrid aus Touchscreen, holografischen Bewegtbildern und Fitnessarmband. Diese «Post-Images» sind in Sicherheits- und Kontrollgesellschaften mit «integrierender Überwachung» (Lyon 2003, 88–108) situiert, in der polizeilich-staatliche Zielsetzungen von ökonomischen durchdrungen sind und auf eine gemeinsame Infrastruktur zurückgreifen. Wie in zeitgenössischen digitalisierten Gesellschaften wird die technische Überwachung in diesen Bewegtbildern als ein Auswuchs des Kapitalismus dargestellt. Sie folgt den Erfordernissen der Konsumsteigerung sowie der Markt- und Einflussicherung durch Werte wie Flexibilität, Personalisierung und Profilbildung. Selbst wo polizeilich-staatliche Kontrolle im Vordergrund steht, ist sie durchsetzt vom Bestreben, ökonomische Vorteile zu sichern. Die narrativierten «Notstände» der Makro-Dispositive, wie Terrorismusabwehr in SAFE AND SOUND oder der beendete, aber allzeit wieder drohende Bürgerkrieg zwischen Menschen und Replikanten in BLADE RUNNER 2049, erscheinen so letztendlich als diskursive Alibis für ökonomische Strategien. Alle drei Arbeiten verhandeln zugleich Bedrohungs- und Abwehrszenarien, die sich auf die (medien-)politischen Entwicklungen um und nach 9/11 beziehen lassen, wobei insbesondere SAFE AND SOUND und BLADE RUNNER 2049 die affektiven Logiken der Immunisierung (vgl. Esposito 2004) und die Angst vor Kontamination des Eigenen als zentrale Mechanismen der mediengestützten Kontrolle und Überwachung entwerfen.

Wenn Foucaults Dispositivkonzept filmanalytisch zugrunde gelegt wird, müssen seine historischen Thesen zur panoptisch und disziplinär funktionierenden Überwachung aktualisiert werden. Die gesellschaftlichen und medialen Anordnungen, die in diesen Filmen reflektiert werden, lassen sich in Rückgriff auf die Disziplinarmacht nicht mehr gänzlich beschreiben und werden durch Deleuzes Kontrollgesellschaft (1993) und Espositos Immunisierungsparadigma (2004; 2013) ergänzt und weiterentwickelt. Zugleich gilt es, die Rolle des Taktiles innerhalb einer ursprünglich an Sichtbarkeit und distanzierendem Überblick orientierten Analyse der gesellschaftlichen Makro-Dispositive der Überwachung und Kontrolle zu evaluieren.

### **Gulliverisierung der medialen Wahrnehmungsanordnungen**

Die beiden Filme und die Anthologiefolge zeichnen postkinematografische Medienlandschaften, deren sensorische Regimes Nähe und Distanz bzw. Nah- und Distanzsinn auf spezifische Weise anordnen. Ihr Verhältnis zueinander wird durch die Skalierungen der Screens und Displays mitbedingt. Wie zeitgenössische postkinematografische Dispositive sind sie zwischen den Tendenzen der Monumentalisierung und der Miniaturisierung aufgespannt. Die Monumentalisierung äußert sich in Form riesiger Medienfassaden und Werbetafeln, die sich vor allem dem Blick aus der Distanz darbieten und nicht zuletzt in *BLADE RUNNER 2049* die Stadtlandschaft dominieren. Der Film führt in vielerlei Hinsicht die Motive des ersten *BLADE RUNNER*-Films (Ridley Scott, USA/HK 1982) fort und beginnt nicht zufällig mit einem humanoiden Auge und seiner Veräumlichung in architektonischen, an das Panoptikum angelehnten Anlagen, die Zellen kreisförmig um einen Turm anordnen. Bei den Miniaturisierungstendenzen der Displays und Screens verkoppelt sich das Visuelle verstärkt mit dem Manuellen und Taktilem. Cornflakes-Packungen mit Bewegtbild in *MINORITY REPORT*, kleine GIF-artige Fotografien in *BLADE RUNNER 2049*, Medienhybride wie *Dex* in *SAFE AND SOUND* oder schlicht auf transparente Scheiben verschlankte Personalcomputer befinden sich in Reichweite des Körpers und der manuellen Handhabung. Der Tastsinn tritt hierbei als Sinn der Kontrolle und des persönlichen Besitzes in Erscheinung.

In seinen Arbeiten zur Medienarchäologie der Screens hat Erkki Huhtamo dieses Spannungsverhältnis zwischen Miniaturisierung und Monumentalisierung als Gulliverisierungseffekt des Visuellen bezeichnet (vgl. 2011, 336–339). Dieser ist für ihn bereits seit dem 19. Jahrhundert zu beobachten und erscheint als Konflikt zwischen z. B. großen Plakatwänden im öffentlichen Raum und kleinen fotografischen Bildobjekten, die gesammelt werden können. Gulliverisierung bezeichnet dabei die zweiseitige Tendenz, bei der das Visuelle die anthropomorphe Größenordnung, den menschlichen Körper als gemeinsamen Maßstab, über- oder unterschreitet. Häufig korreliert das Liliputanische bzw. Gigantische mit den Topografien des Öffentlichen und Privaten bzw. gestaltet sie um. Das Gigantische stellt historisch den Schauplatz des religiösen, politischen und ökonomischen Spektakels, aber auch der Demonstration der souveränen Macht dar. Huhtamo bemerkt, dass das Ausnutzen dieses Spannungsverhältnisses

zu einer zentralen Werbestrategie wurde, wobei das Gigantische den Konsumobjekten eine universelle und mithin religiöse Qualität verleiht, während die miniaturisierten Bildobjekte den persönlichen und taktilen Bereich besetzen und eine kompensatorische Funktionen der individuellen Rezeption und Bestimmbarkeit erfüllen. Sie sollen die Effekte der Zerstörung der anthropomorphen Skalierung wieder im Häuslichen abmildern und «die Illusion einer Kontrolle, über die man in den Außenräumen der Stadt nicht mehr verfügte» (ibid., 338), vermitteln. Neben der Kompensation ist auch die deauratisierende Konsumfunktion der miniaturisierten, dem Tastsinn dargebotenen Objekte augenfällig. Bereits Walter Benjamin hat betont, dass das Näherbringen der Dinge – im Bild und als Bild – auf Besitzanliegen verweist, und dabei vom Bedürfnis der visuellen Massenkultur nach Habhaftwerden gesprochen (vgl. 1963, 15).

Genau diese Gulliverisierungseffekte sind für die medialen Konstellationen in *MINORITY REPORT*, *SAFE AND SOUND* und *BLADE RUNNER 2049* charakteristisch. Im letztgenannten Film wird das Spannungsverhältnis zwischen spektakulärer Distanz und konsumatorisch-kompensatorischer Taktilität im Rahmen der Beziehung zwischen Joi und K ausgetragen. Dabei wird das Erotisch-Intime des Tastsinns mit seinen steuernden Dimensionen verknüpft und beides geschlechtsspezifisch codiert. Joi ist eine käuflich erwerbbare, holografisch projizierte künstliche Intelligenz, die für den Android K als Surrogatfreundin fungiert. Sie ist die weibliche Haut bzw. die Frau als nicht mehr rein visuelles, sondern optohaptisches, zunächst häuslich-stationäres und später mobilisiertes Bild, das der Kontrolle der männlichen Hand unterworfen ist. Als holografisches Bewegtbild in Realgröße, die als Realitätseffekt der KI fungiert, suggeriert Joi die Möglichkeit physischer und psychosexueller Nähe und Begegnung. Ihren miniaturisierten Teil stellt dabei eine kleine Fernbedienung – das klassische, Individualisierungs- und Freiheitsgrade einführende «Komplementärmedium» (Engell 2003, 75) des kleinen Fernschirms – dar, über die sie an- und ausschaltbar und so kontrollierbar ist. Gleichwohl scheitern Jois visuelle Realitätseffekte ausgerechnet an der Grenze zwischen Haut und Hand und mit ihnen auch der Kontakt. K kann Jois Haut kaum berühren, ohne zugleich Glitch zu produzieren und so ihre Medialität zu betonen. Das Erotische des Taktilen schrumpft so auf die Kontrollierbarkeit der Tasten, d. h. der traditionelleren berührbaren Peripherie des Bildes.<sup>5</sup>

5 Nach Engell (2003) zählen vor allem die Fernbedienung, Maus und Tastatur zu den Komplementärmedien, die bereits vor dem Touchscreen den Tastsinn in



Joi im Bereich des Häuslichen und Tastbaren steht im Kontrast zu Joi als monumentaler Werbeikone, zu Joi als einem «Altarbil[d] im Kult des Kapitalismus» (Huhtamo 2011, 339). Als spektakuläre Medienfassade, die von der nächtlichen Dunkelheit umgeben wird wie die Leinwand vom Dunkel des Kinos und die wie die negative Parallaxe des 3D-Kinos mit dem Verschwinden der Screens spielt, bleibt sie den Distanzsinnen des Blicks und des Gehörs dargeboten. Die übergroße Joi ist auf Verführung programmiert und soll die Individualisierungswünsche der Käufer bedienen. Als K dies durchschaut, wirft er seine Kontrollbedienung weg. Im ganzen Film ist Nähe nahezu unmöglich, außer in Form eines Kaufaktes, den Joi audiovisuell stimulieren soll und der zugleich die gesamtgesellschaftliche Ordnung in Form von Kontrollphantasien perpetuiert. Diese Ordnung baut auf isolierender Vereinzelung auf. Menschen, Androiden und weibliche holografische KIs stehen dabei in einer absteigenden Hierarchie der Dienstbarkeit, in der anthropologische Differenzen mit Klassendifferenzen zusammenfallen, und werden als solche subjektiviert. Zahlreiche der von Wallace vertriebenen, polizeilich gesicherten und individuellen Komfort versprechenden Sicherheits-, Kontroll- und Überwachungsmaßnahmen dienen dazu, die Grenzen zwischen den Spezies zu schützen und Vermischungen oder gar Kontaminierungen zu unterbinden, was sich auf der narrativen Ebene in der Frage nach der möglichen geschlechtlichen Interspezies-Reproduktion der Replikanten äußert. Sie erweisen sich als Technologien der Immunisierung. Die in taktil-visuellen medialen Anordnungen realisierten Freiheits- und Individualisierungsspielräume stützen so durch kompensatorische Konsumlogiken die grenzsichernden und kontrollierenden Funktionen des Makro-Dispositivs.

### **Oligoptische Haptovisualitäten**

Auch MINORITY REPORT zeichnet eine postkinematografische Mediengesellschaft, in der die Hand vorrangig als ein kybernetisches Organ der individualisierten Wahrnehmung fungiert und sich auf visuelle Medien richtet. Sie agiert allerdings nicht nur im Bereich der privat genutzten Medien – in diesem Fall computerisierte, holografische Home Movies –, sondern auch in der polizeilich-juridischen,

visuellen Anordnungen impliziert haben. Anders als im Falle von Touchscreens agiert die Hand dabei an der Peripherie des Bildes.

zur Monumentalisierung neigenden Anordnung. Das Taktile – im Verbund mit dem Audiovisuellen und Drogen – stützt damit nicht nur kompensatorisch das Funktionieren einer Kontrollgesellschaft, sondern erweist sich zugleich als ihr Vollstrecker. Der Film rückt die Präventionslogik der Kontrolle, in der Zukunft ökonomisch und staatlich verwaltet wird, in den Vordergrund.

Unter «Kontrollgesellschaft» hat Gilles Deleuze (1993) die gesellschaftlichen und technologischen Verschiebungen verzeichnet, die die panoptische Überwachungslogik der Disziplinargesellschaft abzulösen beginnen. In dieser ersetzt die Vernetzung die Einschließung, das Unternehmen die Fabrik, das flexibilisierte Selbst der Modulation das disziplinierte Individuum (vgl. *ibid.*, 254–260). Die Kontrollmechanismen sind numerisch, vernetzt und datenorientiert. Sie basieren nicht mehr einzig auf Identifikation und Erfassung, sondern auch auf Authentifizierung und Verifikation. Obwohl Kontrollgesellschaften und Datenüberwachung bisweilen als Abgesang des Visuellen thematisiert werden, ist es plausibler, von einer Transformation statt vom Rückgang skopischer Machtformen auszugehen (vgl. Kammerer 2008, 137–142).

Entsprechend entfaltet *MINORITY REPORT* weniger eine Krise des Skopischen, als eine sensorische Hybridität: Visualität ist in diesem Film massiv auf Überwachung bezogen. Anders als im *CCTV* hat diese nicht die Gegenwart zum Ziel, vielmehr produzieren die Visionen der *Precogs* die Überwachungsbilder der Zukunft. Das *Precrime*-System folgt einer präventiven Logik, die aber an die disziplinäre Einkerkierung (vgl. Foucault 1998, 252f.) gebunden bleibt. Zugleich wird das Auge selbst der Erfassung unterzogen. Allgegenwärtige Iris-Scans dienen der polizeilichen Identifizierung, der authentifizierenden Zugangskontrolle, der Ortung entlang ausgewählter Kontrollpunkte und schließlich der Aktivierung der allgegenwärtigen personalisierten Werbetafeln und Medienfassaden. In der Kombination von Biometrie und Datenbanken ist das Visuelle engmaschig an das Numerische gekoppelt.

Das Visuelle verbindet sich darüber hinaus mit dem Tastsinn, der das Panoptische, d.h. die distanzierte und allsehende Visualität der Disziplin, auf eigene Weise transformiert. Anderton, der Analyst der Zukunft, unterzieht die Überwachungsbilder einer gestischen Bildwahrnehmung. Ausgebreitet werden die Bilder auf einem transparenten Bildschirm, den Alexandra Schneider (2012, 57f.) zur Premediation der Touchscreens in Beziehung gesetzt hat. Mithilfe von Datenhandschuhen steuert Anderton die Oberfläche

mit Bewegungen beider Hände. Er dreht die Bilder, wischt sie weg, faltet sie auseinander. Immer wieder zoomt er gestisch in die Bilder hinein, bringt das Visuelle näher und produziert nahsichtige Bilder. Dabei wird das Bildmaterial, das mit Timecodes versehen und sequenziell wie ein Filmstreifen auf dem Bildschirm verräumlicht ist, vorrangig analytisch-mikroskopierenden Operationen unterzogen. Die Hand übernimmt die Funktionen der Kamera, wie etwa Einstellungswechsel und Nahaufnahmen, und wird selbst zum *organon*, zum ausführenden Werkzeug des ästhetischen Näherbringens.

Diese Verschiebung vom Sehen zum handhabenden Sehen weist die Bilder als operative Bilder aus, wie sie Elsaesser (2013, 54–58) im Anschluss an Harun Farocki begreift: Das Bild erweist sich nicht mehr nur als etwas, worauf aus der Distanz geschaut wird, sondern auch als etwas, das von Nahem manipuliert und operationalisiert wird. Auf digitalen Bildschirmen fordert es zur Interaktion auf. Derart hört es auf, ein Fenster zu sein und wird zu einem operativen «Teil eines fortlaufenden Prozesses – kurzum: [zu] einem Handlungssignal» (ibid., 54). Diese Operativität haben alltägliche berührbar bzw. manipulierbar gewordene Bilder mit den technischen Bildern gemeinsam, die als «Technologien des Sondierens und der Durchdringung» dazu dienen, «Gebiete zu kontrollieren, Räume zu besetzen, Vorgänge zu überwachen und Informationen zu gewinnen, die für aktive Interventionen von Bedeutung sein könnten.» (ibid., 55). In *MINORITY REPORT* konstituieren die gestisch nahegebrachten Bilder einen zentralen Teil der polizeilich-juridischen Überwachungsoperationen. Als operative Bilder führen sie diese mit aus. Wie im Falle der heutigen Touchscreens bilden hierbei die Hand als *organon* und die manipulierbaren Interfaces ein System, in dem die Unterscheidung zwischen Bildermachen und -rezipieren temporal kollabiert (vgl. Verhoeff 2012, 84).

Wenn Andertons Hand derart als ästhetisches Erkenntnis- und kybernetisches Steuerungsorgan betont wird, das bereits ihrerseits nahsichtigen Bildern näher kommt und sie analysiert, dann hat eine panoptisch gedachte Visualität ausgedient. Vielmehr folgt diese optohaptische Überwachung der Logik des «Oligoptikons», des Wenigsehens (Latour/Hermant 2006, 28, 32, 40). Anders als bei panoramatisch-panoptischer Gesamtschau oder Übersicht handelt es sich beim Oligoptikon darum, das Wenige und das Richtige aus der Nähe zu sehen; um das Identifizieren, Registrieren und Auswerten der richtigen Details und um mediales Kleindimensionieren inmitten einer fragilen und limitierten Sichtbarkeit (ibid., sowie 4–8).

Nicht zuletzt deshalb wird eine Expertenhand in Szene gesetzt. Auch die scannenden Spider, die wie die technische Materialisierung des allsehenden göttlichen Auges erscheinen, müssen aus der Nähe agieren, um ihre Kontrollfunktionen ausführen zu können. Das Taktile verbündet sich hier mit Aspekten des Visuellen bzw. seiner Distanzattribute: Erkennen und Kontrollieren. Das ist deswegen möglich, weil das Taktile in der westlichen philosophischen Tradition bereits als bevorzugter epistemologischer Sinn verstanden wird: Als Sinn der Unmittelbarkeit, Gegenwärtigkeit und des «Kontinuistischen» hat der Tastsinn, insbesondere in seiner metonymischen Erscheinung als Hand und Finger, eine eigene Haptometaphysik produziert und dabei die visuellen Modelle des Erkennens supplementiert (Derrida 2007, 155–164). Die taktilen Oberflächen korrigieren deswegen nicht einfach eine entkörperlichte Visualität der modernen Bildmedien, vielmehr erinnert MINORITY REPORT daran, dass die Metaphysiken des Haptischen und des Visuellen nicht voneinander zu trennen sind.

### **Dispositive der Immunisierung**

Während MINORITY REPORT die Einbettung postkinematografischer Bewegtbilder in integrierte Überwachungsformen der Kontrollgesellschaften reflektiert, bleiben die mit der Präventionslogik verbundenen Diskurse der Sicherheit und Politiken der Angst erstaunlicherweise ausgespart. Im Vordergrund steht vielmehr eine privatisierte Politik der Melancholie und damit die Vergangenheit: Die Entführung von Andertons Kind und seine Unfähigkeit, dieses Ereignis loszulassen, liefern die psychologische Motivation, um die Ambivalenzen des Precrime aufzuzeigen, und ersetzen so die narrative Entfaltung eines gesamtdispositivischen Notstands. Nicht zufällig organisiert sich diese Melancholie am Ende des Films – auf eine nahezu Roland Barthes'sche Art – um die analogen Fotografien des Kindes.

Kontrollgesellschaften nach 9/11 und ihre postkinematografischen Medienregime lassen sich nicht mehr im Ganzen beschreiben. Nähe und Distanz, deren Medienästhetik sowie zahlreiche postpanoptische Kontrollmaßnahmen müssen um die Analyse der Mechanismen der Immunisierung ergänzt werden. Im Mittelpunkt heutiger Überwachungs- und Kontrolldiskurse stehen Bedrohungs- und Sicherheitsszenarien, die die Grenze zwischen Eigenem und Fremdem rigoros ziehen. Neben der Integration polizeilich-geheimdienstlicher

und ökonomischer Überwachungs- und Kontrollsysteme rücken affektive Mechanismen in den Vordergrund, die das Eigene und Nahe als permanent Bedrohtes produzieren und Grenzen zwischen Nahem und Fernem, Eigenem und Fremdem, Reinem und Schmutzigem sichern sollen. Gesichert werden die Grenzen nicht nur durch Gesetze, Verordnungen und allgegenwärtige Zugangskontrollen, sondern durch permanentes Aufrechterhalten des Affekts «Angst» (vgl. Massumi 2010) und die ihn regulierenden Medien-Diskurse der (Un-)Sicherheit. Kontrolldispositive erweisen sich immer mehr als Dispositive der Immunisierung.

Der italienische Philosoph Roberto Esposito hat im Anschluss an Foucault die Herausbildung immunitärer Macht- und Herrschaftsformen untersucht. Er diagnostiziert, dass die heutige Existenzweise durch die Bildung von Immunisierungsdispositiven gekennzeichnet ist, sodass regelrecht von einem Immunitätsparadigma gesprochen werden kann (2013, 58–59). Zwar weise jede Gesellschaft ein Schutzbedürfnis auf, doch dieses habe heute – vor dem Hintergrund von Globalisierung, Migrationsbewegungen und Terrorismus – solche Ausmaße erreicht, dass das ursprünglich juridische und medizinische Modell auf vielfältige gesellschaftliche, politische, ökonomische und technologische Praktiken ausgedehnt wurde (vgl. *ibid.*, 58). Immunitäre Strategien äußern sich u. a. in Form biotechnologischer Entwicklungen, Überwachungs- und Sicherheitstechnologien, Bildung von Gated Communities, Terrorismusabwehr oder des Aufbaus unzähliger kleiner, nicht zuletzt medialer Schutzmauern wie z. B. Antivirusprogrammen. Bereits Donna Haraway (1991, 204) hat argumentiert, dass das Immunsystem das bevorzugte Sinnbild für die Aushandlung symbolischer und materieller Differenzen des Spätkapitalismus darstellt. Es liefert historisch spezifische Diskursivierungsmöglichkeiten für die Konstruktion der Grenzen zwischen Eigenem und Fremdem auf individueller wie kollektiver Ebene (vgl. *ibid.*).

Esposito zeigt, dass Immunisierung Schutz und Bedrohung, Eigenes und Fremdes, Innen und Außen, Gesundheit und Krankheit auf aporetische Weise aneinanderbindet. Zum einen installiert die Immunisierung diese Grenzen, wobei hier insbesondere das moderne Verständnis der Krankheit für die Konstruktion des politischen (Gemeinschafts-)Körpers ausschlaggebend ist. Diese wird als eine exogene, abzuwehrende Bedrohung, z. B. durch Ansteckung, statt wie ehemals als eine endogene Störung des Gleichgewichts verstanden (vgl. Esposito 2004, 170–173). Zum anderen dementiert die

immunitäre Impfung, die Esposito im Anschluss an Derrida als Logik des *phármakon* beschreibt, genau diese Grenzziehung. Der Schutz vor äußerer Bedrohung wird gerade dadurch erreicht, dass eine kleine Dosis des Bedrohlichen inkorporiert wird, was simple Oppositionen verkompliziert (vgl. *ibid.*, 175–178). Immunisierung als politische Technologie produziert die Differenzen zwischen fremd/eigen, Bedrohung/Schutz, normal/anormal, innen/außen und negiert sie damit zugleich. Dabei wird vor allem der – biologische wie soziale, technologische und politische – Körper zum Schauplatz immunitärer Strategien (Esposito 2013, 60), wie sich das bereits im Reproduktionsnarrativ in *BLADE RUNNER 2049* abzeichnete.

Die doppelte Logik des Immunitären impliziert ebenfalls einen ambivalenten Status der Nähe und ihrer taktilen Erscheinungsweisen. Die Logik der Grenzziehung, des Aufbaus von Barrieren und Schutzmauern stellt eine Abwehr des Kontakts, der Ansteckung bzw. Kontamination und Vermischung dar, die alle etymologisch wie konzeptionell auf den Tastsinn bezogen sind (Derrida 2007, 89; Esposito 2013, 59). Die Immunisierung basiert demnach auch auf dem angstbesetzten Ausschluss und der Minimierung des Taktilen – in seinen physischen wie psychosozialen Dimensionen. Als Form der Distanzierung erweist sie sich als die «anti-erotische» Kehrseite des Taktilen. Die Logik der Impfung, die das Äußere in das Innere hereinnimmt, macht die Haut als metaphorische Grenze dagegen durchlässig und unterwandert die Distanzierungsstrategie. Die Logik des *phármakon* lässt das Unberührbare und das Kontaminierte bis zur Ununterscheidbarkeit oszillieren.

Die Rolle der postkinematografischen Medientechnologien für Immunisierungsstrategien und ihre Aporien werden nicht nur in *BLADE RUNNER 2049* verhandelt, sondern stehen auch im Vordergrund von *SAFE AND SOUND*. Die Folge zeichnet eine immunisierte Kontrollgesellschaft, die stark segregierte Topografien produziert. Das Zentrum des Staates ist markant den nicht-regierungskonformen Peripherien entgegengestellt und sichert seine Grenzen sowohl symbolisch als auch materiell. Zu materiellen Grenzen gehören die zahlreichen bewachten Tore, Türen und Absperrungen sowie kryptografische Barrieren, die die Zirkulation in realen und virtuellen Räumen regeln. Symbolisch steht die permanente Fiktion der Terroranschläge seitens der abtrünnigen Peripherien im Mittelpunkt, die ein gewisses Level an Angst herstellt und legitimierend wirkt. Die Angst wird durch massiven audiovisuellen Medieneinsatz aufrecht-erhalten. Medien folgen damit nicht nur der Logik der schützenden



1-2 Foster mit  
«Dex» in SAFE AND  
SOUND

Grenzbildung, sondern auch der des *phármakon*: Immunisierte Kontroll- und Sicherheitsgesellschaften benötigen und produzieren für ihre eigene Existenz medial genau das, was sie zu bekämpfen versprechen: Bedrohung und Angst. Symbolischer Schutz basiert hierbei auf ihrer Impfung in kleinen Dosen.

Im multifunktionalen Wearable *Dex* sind beide immunitäre Logiken vereint, wobei nicht zufällig sein gestisch-taktiler Interface betont wird. *Dex* versammelt in sich die Funktionen u. a. des Smartphones, der kinematografischen Projektionsmedien und den Live-Charakter des Fernsehens. Zugleich zeichnet es permanent die Vitaldaten, den Aufenthalt und die Erlebnisse des Trägers auf und dient als Authentifizierungsmittel, wobei alle Funktionen als Schutztechnologie vermarktet werden. Obwohl das Gerät körpernah, intim

und individuell ist, sind seine projektionsbasierten Touchscreens transparent und für alle einsehbar. Die visuellen, auditiven und taktilen Elemente des *Dex* stehen im Dienste der Kontrolle und schaffen Anreize für eine bereitwillige Anpassung an regierungskonformes Verhalten, wobei das Taktile insbesondere Formen der psychosozialen Nähe und des Kontakts verhandelt. Ausgetragen wird dies an der Figur der jugendlichen Protagonistin Foster, die mit ihrer regierungskritischen Mutter in das Zentrum der Gesellschaft umzieht. Ihr Körper wird zum Eindringling, an dem Eigenes und Fremdes gewaltsam umgearbeitet werden.

Noch bevor Fosters Hand als kybernetisches Kontrollorgan der berührbaren Interfaces in Erscheinung tritt, wird das Taktile zum symbolischen wie materiellen Kontakt extrapoliert und entscheidet über Fosters Eintritt in die Gemeinschaft. Zunächst wird dieser über ein ökonomisches Verhältnis etabliert: Haben oder Nicht-Haben von *Dex* entscheidet über Fosters Akzeptanz in der Gruppe. *Dex* fungiert als Marker sozialer Zugehörigkeit – nicht zuletzt aufgrund seiner grenzschützenden Sicherheitsfunktionen der (Zugangs-)Kontrolle und Überwachung. Die soziale Zugehörigkeit bleibt allerdings gänzlich funktional und impliziert nicht die erhoffte affektiv-emotionale Nähe oder Freundschaft. *Immunitas* isoliert und steht, wie Esposito (2004, 12f.) wiederholt betont, in einem aporetisch-negierenden Verhältnis zur *communitas*.

Der ökonomischen Zugehörigkeit soll eine ideologische Zugehörigkeit folgen, die die Werte der immunisierten Sicherheitsdoktrin verinnerlicht. Diesbezüglich wird der Wunsch der Protagonisten nach psychosozialer Nähe instrumentalisiert. Foster wird durch kleine *phármakon*-Dosierungen der Doktrin an den Rand von Panikattacken gebracht und infolge dessen dazu, ihre Mitschüler auszuspionieren, ein Attentat zu fingieren und ihre Mutter zu verraten. Bereitwillig tauscht sie familiäre Nähe und Überwachungsfreiheit gegen ein Gefühl scheinbarer sozialer Zugehörigkeit ein. Der Tausch beinhaltet, dass die Mutter als Terroristin dargestellt und aus dem sozialen Körper entfernt wird, während die Tochter zu einer guten Bürgerin subjektiviert wird.

Wie in *BLADE RUNNER 2049* und *MINORITY REPORT* zeichnet *SAFE AND SOUND* eine zutiefst ambivalente Nähe. Sie bedarf der Mediatisierung und erscheint dennoch nahezu utopisch. Die Filme spielen den Tastsinn dabei nicht als ein widerständiges Korrektiv gegen das Visuelle aus, vielmehr beleuchten sie seine Verstrickung in Kontroll- und Überwachungszusammenhänge sowie die



Ambivalenzen des Eigenen und des eigenen Nahen, die vom Taktilen kaum zu trennen sind. Raumzeitliche, taktil bzw. taktil-visuell mediatisierte Nähe und physische Ko-Präsenz fallen in allen drei Beispielen nicht einfach mit emotionaler, psychosozialer oder psychosexueller Nähe zusammen. Nähe erweist sich nicht als positiver Rückzugsort, sondern als Ort, wo man entlang dynamischer post-kinematografischer Medienkonstellationen überwacht und ökonomisiert wird. Das Eigene ist erkaufte durch eine gewaltsame Grenzziehung und durch die Bildung von territorial oder – wie in *BLADE RUNNER 2049* – anthropologisch gesicherter Identität, die ihre eigene Bedrohung erschafft. *SAFE AND SOUND* präsentiert eine auto-terroristisch gewordene Medienkonsumgesellschaft. Die Immunisierung ist hierbei immer schon der Logik der Autoimmunisierung (vgl. Esposito 2004, 227–231) unterworfen: Der allzu rigide Schutz des Eigenen mündet in die Selbstzerstörung, in eine Abwehr gegen sich selbst.

### Literatur

- Baudry, Jean-Louis (2003a): Ideologische Effekte erzeugt vom Basisapparat [fr. 1970]. In: Riesinger 2003, S. 27–39.
- (2003b): Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks [fr. 1975]. In: Riesinger 2003, S. 41–62.
- Benjamin, Walter (1963) Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit [dt. 1936]. In: Ders.: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 7–44.
- Benthien, Claudia (2001) *Haut. Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*. 2. Aufl. Reinbek: Rowohlt.
- Beugnet, Martine (2013) Miniature Pleasures: On Watching Films on an iPhone. In: *Cinemacity in Media History*. Hg. v. Jeffrey Geiger & Karin Littau. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 196–210.
- Binczek, Nathalie (2007): *Kontakt. Der Tastsinn in den Texten der Aufklärung*. Tübingen: Niemeyer.
- Casetti, Francesco (2015) *The Lumière Galaxy: Seven Keywords for the Cinema to Come*. New York: Columbia University Press.
- / Sampietro, Sara (2012) With Eyes, With Hands: The Relocation of Cinema Into the iPhone. In: Snickars/Vonderau 2012, S. 19–32.
- Deleuze, Gilles (1993) Postskriptum über die Kontrollgesellschaften. In: Ders.: *Unterhandlungen 1972–1990*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 254–262.

- Derrida, Jacques (2007) *Berühren, Jean-Luc Nancy*. Berlin: Brinkmann & Bose.
- Elsaesser, Thomas (2013) Die «Rückkehr» der 3D-Bilder. Zur Logik und Genealogie des Bildes im 21. Jahrhundert. In: *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*. Hg. v. Gundolf S. Freyermuth & Lisa Gotto. Bielefeld: Transcript, S. 25–67.
- Engell, Lorenz (2003) Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur. In: *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Hg. v. Stefan Münker, Alexander Roesler & Mike Sandbothe. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 53–77.
- Esposito, Roberto (2004) *Immunitas. Schutz und Negation des Lebens*. Berlin: Diaphanes.
- (2013) Immunization and Violence. In: Ders.: *Terms of the Political: Community, Immunity, Biopolitics*. New York: Fordham University Press, S. 57–66.
- Foucault, Michel (1978) *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin: Merve.
- (1988) *Sexualität und Wahrheit. Bd. 1: Der Wille zum Wissen*. 2. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- (1998) *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. 12. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Haraway, Donna (1991) The Biopolitics of Postmodern Bodies: Constitutions of Self in Immune System Discourse. In: Ders.: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, S. 203–230.
- Huhtamo, Erkki (2011) Botschaften an der Wand. Eine Archäologie von Mediendisplay im öffentlichen Raum. In: *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Hg. v. Gudrun Sommer, Vinzenz Hediger & Oliver Fahle. Marburg: Schüren, S. 331–348.
- Kammerer, Dietmar (2008) *Bilder der Überwachung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Kessler, Frank / Kirsten, Guido (2015) Zur Artikelreihe «Dispositive». In: *Montage AV* 24,2, S. 158–160.
- Kirchmann, Kay (in Vorbereitung) Zwischen Blendung und Berührung. Licht und Schatten als taktile Phänomene im Film. In: *Tangieren. Praktiken des Arrangements und des Berührens in den performativen Künsten*. Hg. v. Sandra Fluhrer & Alexander Waszynski. Freiburg: Rombach.
- Latour, Bruno / Hermant, Emilie (2006) *Paris: Invisible City* [fr. 1998]. ([http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/downloads/viii\\_paris-city-gb.pdf](http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/downloads/viii_paris-city-gb.pdf) [letzter Zugriff am 26.03.2019]).

- Lyon, David (2003) *Surveillance after September 11*. Cambridge: Polity Press.
- Marks, Laura (2002) *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Massumi, Brian (2010) The Future Birth of the Affective Fact: The Political Ontology of Threat. In: *The Affect Theory Reader*. Hg. v. Melissa Gregg & Gregory J. Seigworth. London/Durham, NC: Duke University Press, S. 52–70.
- McLuhan, Marshall (1968) *Die magischen Kanäle*. Düsseldorf/Wien: Econ.
- Riesinger, Robert F. (2003) (Hg.) *Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte*. Münster: Nodus.
- Schneider, Alexandra (2012) The iPhone as an Object of Knowledge. In: Snickars/Vonderau 2012, S. 49–60.
- Sobchack, Vivian (2004) What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh. In: Dies.: *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, S. 53–84.
- Snickars, Pelle / Vonderau, Patrick (2012) (Hg.) *Moving Data: The iPhone and the Future of Media*. New York: Columbia University Press.
- Stauff, Markus (2005) *Das neue Fernsehen. Machtanalyse, Gouvernementalität und digitale Medien*. Münster: LIT.
- Strauven, Wanda (2012) The Archaeology of the Touch Screen. In: *Maske und Kothurn* 58,4, S. 69–79.
- Vasold, Georg (2016) «Das Erlebnis des Sehens». Zum Begriff der Haptik im Wiener Fin de Siècle. In: *Maske und Kothurn* 62,2–3, S. 46–70.
- Verhoeff, Nanna (2012) *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam: Amsterdam University Press.