media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Sonja Kirschall

Touching Sounds – ASMR-Videos als akustisch teletaktile Medien

2014

https://doi.org/10.25969/mediarep/18176

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Kirschall, Sonja: Touching Sounds – ASMR-Videos als akustisch teletaktile Medien. Marburg: Schüren 2014 (Jahrbuch immersiver Medien 6), S. 19–32. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/18176.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:
https://link.iue.fh-kiel.de/index.php/2014/01/01/jahrbuch-immersiver-medien-2014-online-klaenge-musik-soundscapes/

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

TOUCHING SOUNDS

ASMR-VIDEOS ALS AKUSTISCH TELETAKTILE MEDIEN

Sonja Kirschall

Zusammenfassung/Abstract

In sozialen Netzwerken und Media Sharing-Plattformen ist seit kurzem eine schnell wachsende Online-Community beobachtbar, deren Mitglieder sich über die Fähigkeit zur Empfindung einer bestimmten, vor allem taktilen, Sensation definieren. Diese Sensation, die in Online-Diskussionen mit dem Begriff *Autonomous Sensory Meridian Response* oder kurz *ASMR* bezeichnet worden ist und die als angenehmes Kribbeln der Haut beschrieben wird, das nicht selten zu einer Tiefenentspannung führt, kann bei hierfür empfänglichen Menschen durch diverse sensorische Reize, insbesondere akustische und visuelle, ausgelöst werden. Entsprechend proliferiert eine Kultur der amateurhaften Produktion von *ASMR-Videos*, in (und mit) denen die Videomacher durch den Einsatz bestimmter technisch-ästhetischer und narrativer Mittel versuchen, bei ihren Zuschauern ein Erleben von ASMR herbeizuführen. Insbesondere Geräusche und Töne sind dabei für den Großteil der Rezipienten zentral und so unterliegt die Tonebene der Videos meist sorgfältigen Auswahl-, Produktions- und Gestaltungsprozessen, die bereits jetzt bestimmte, sich verstetigende Strategien offenbaren. Dieser Aufsatz stellt ASMR-Videos als möglichen Gegenstand medienwissenschaftlicher Forschung vor und untersucht, welche Strategien des Toneinsatzes und welche Funktionen des Tons in ASMR-Videos bislang beobachtbar sind. Dabei werden die Videos speziell als mediale Artefakte teletaktilen Handelns berücksichtigt, die einen privilegierten Ort der Untersuchung akustischer Raumgestaltung und verschiedenartiger immersiver Erlebnismöglichkeiten darstellen.

Social networks and media sharing platforms have only recently seen the emergence of a rapidly growing online community whose members feel united by their ability to experience a certain type of – primarily tactile – sensation. Termed Autonomous Sensory Meridian Response, or ASMR for short, it is described as a pleasant tingling of the skin, frequently accompanied by a feeling of deep relaxation. Those susceptible to the sensation find that it may be triggered by certain sensory stimuli, especially acoustic and visual ones. Accordingly, ASMR videos have been proliferating, in which (and by which) amateur video makers are trying to induce ASMR in their viewers by deploying certain technical-aesthetic and narrative means. For most ASMR experiencers, sound plays a pivotal role and is thus subject to careful selection, production and design processes on the part of the video makers that have already started to display certain standardizations. In this essay, I suggest ASMR

videos as a potential object of media studies and examine the ways in which sound is functionalized in ASMR videos, taking into account their role as teletactile media artefacts which constitute a privileged site for exploring acoustic creation of space as well as different possibilities of immersive experience.

Eine blonde junge Frau, gefilmt in Nahaufnahme, blickt direkt in die Kamera. Vor sich hält sie in einer Hand eine Haarbürste aus Holz, die sie nah ans Objektiv bringt, während sie mit den Fingerspitzen der anderen Hand über die dicken, ebenfalls hölzernen Borsten fährt und dem Gebrauchsgegenstand damit leise Knackgeräusche entlockt, die sich zu einem gedämpften Prasseln verdichten. Auffällig sanft und langsam sprechend, erklärt sie dazu: «I truly enjoy the sound of it when you run your fingers over it, over the bristles. Actually feels nice as well as sounds nice». Sie legt den Kopf schief und scheint für einen Moment selbst konzentriert den Geräuschen zu lauschen, die sie mit fast bedächtiger Sorgfalt produziert, und deren Produktionsprozess sie hier gezielt vor der Kamera und für die Kamera präsentiert. Sie beginnt, mit den Fingernägeln gegen den Rand der Bürste zu klopfen und kommentiert: «And if you can tap, right on the edge, just lightly, it sounds quite relaxing». Dann bewegt sie die Hand mit der Bürste zur Seite und weiter nach vorn, sodass diese nach rechts aus dem Bildausschnitt verschwindet und sich nun im Off neben der Kamera befindet, während sie weiterspricht: «So I could do that from here» – sie hält kurz inne, wie um den Zuschauer die nahe an seinem ‹Ohr› ausgeführten Kratz- und Klopfgeräusche ungestört genießen zu lassen; dann fährt sie fort «on one side, for you, and then do the same on the other side», während sie die Bürste nun auf die andere Seite der Kamera bringt und wiederum im Off sehr nah an das andere Mikrofon ihres binauralen Aufnahmegerätes hält, begleitet von den Worten «run my fingers through the bristles...and that gentle tapping...that might feel really good».

Was hier beschrieben wird, ist der kurze Ausschnitt eines YouTube-Videos mit dem Titel *Oh such a good 3D-sound ASMR Video* der YouTube-Userin GentleWhispering. Die vier Buchstaben *ASMR* als Akronym für *Autonomous Sensory Meridian Response* codieren dabei für Millionen von Internet-Nutzern eine bestimmte körperliche Empfindung, die bei hierfür empfänglichen Menschen durch verschiedene sensorische Reize ausgelöst werden kann. Dabei handelt es sich um eine taktile Sensation, die sich vor allem als Kribbeln der Haut äußert, manchmal verbunden mit einem angenehmen Druck- und Wärmegefühl, welches meist am Hinterkopf beginnt und sich dann über den gesamten Rücken und bei manchen auch bis über die Arme ausbreiten kann. ‹Betroffene›, die zu dieser Empfindung fähig sind, berichten von damit einhergehenden Glücksgefühlen sowie einer extrem tiefen Entspannung bis hin zu einem tranceähnlichen Zustand, der nicht selten zum Einschlafen führt, weshalb ASMR-Videos oft als ‹natürliche› Einschlafhilfe gehandelt werden.

ASMR-Videos als junges Internet-Phänomen

Während im Internet spätestens seit Ende der 1990er Jahre immer wieder Diskussionen auf verschiedenen Social Media-Websites, vor allem Question-and-Answer-Websites und Foren beobachtbar waren, in denen User über «pleasant head tingles»[1] berichteten und fragten, ob anderen Usern dieses Gefühl ebenfalls vertraut sei, nahm einer dieser Threads, gestartet Ende Oktober 2007 im Forum der amerikanischen Website *Steady Health*, eine bemerkenswerte Eigendynamik an, die später zur Entstehung einer speziell diesem Phänomen gewidmeten Online-Community führen sollte. Unter der Überschrift *Weird Sensation Feels Good* gab der User okaywhatever dort eine eher vage Beschreibung eines angenehmen Gefühls, das er auf dem Kopf und auch am ganzen Körper verspüre, wenn etwas speziell für ihn gemacht oder aufgeführt würde; in seiner Kindheit habe er es etwa beim Besuch des Puppentheaters verspürt oder wenn ihm jemand etwas vorgelesen habe. Auf diesen Eintrag folgten mehrere Hundert Antworten von Usern, die Ähnliches erlebten und der Meinung waren, es handele sich dabei um dasselbe Gefühl, das bis zu diesem Zeitpunkt in medizinischer und sonstiger Literatur nach Ein-

1 Überschriften solcher Threads lauteten zum Beispiel: «Tingles :)» (Straight Dope-Forum: 05.07.1999), «Strange (pleasant) tingling sensation» (Straight Dope-Forum: 08.05.2002) , «What is this Tingling Sensation?» (Ask MetaFilter: 15.06.2005) oder «Tingly Sensation on Back of Head when Happy» (MedHelp-Forum: 06.10.2008).

schätzung der User noch nicht dokumentiert war. Der Diskussionsthread wurde im Folgenden dazu genutzt, die auftretenden Symptome ebenso wie die auslösenden Reize, für die sich schnell der Begriff ‹Trigger› verstetigte, zu vergleichen und über mögliche physiologische, psychologische, pharmakologische oder spirituelle Hintergründe der Empfindung zu spekulieren. Außerdem wurden verschiedene Bezeichnungen für das bislang offenbar unbenannte Phänomen vorgeschlagen[2] und mehrere User signalisierten bereits früh ein Interesse, sich zum Zwecke einer näheren Untersuchung zusammenzuschließen und auch außerhalb dieses Forums zu organisieren. Während als auslösender Reiz oft das Beobachten einer anderen Person genannt wurde, die sich konzentriert einer handwerklichen Tätigkeit zuwende und dementsprechend schnell entdeckt wurde, dass auch das Anschauen bestimmter Tutorial-Videos auf YouTube die Sensation auslösen konnte, wurde relativ bald ebenfalls deutlich, dass vor allem akustische Reize eine sehr große Rolle spielten. So nannten viele User bestimmte Stimmen und Sprechweisen, besonders leises Sprechen und Flüstern, aber auch andere Geräusche wie etwa Rascheln, Knistern, Klopfen oder Kratzen als Trigger; überdurchschnittlich oft waren dies Geräusche, die auf eine handwerkliche Bearbeitung des jeweiligen, geräuschproduzierenden Materials hinweisen. Am 25. Februar 2010 gründete die Amerikanerin Jennifer Allen unter dem Pseudonym Envelope Nomia eine geschlossene Facebook-Gruppe für *experiencer*[3] des Phänomens, das sie mit der selbsterfundenen Bezeichnung *Autonomous Sensory Meridian Response* benannte. Dazu erklärte sie, «Autonomous» beziehe sich darauf, dass das Erleben der Empfindung individuell sehr verschieden sein könne.[4] Während «Sensory» und «Response» im üblichen Sinne zu verstehen seien, habe sie «Meridian» als alternativen Ausdruck für «orgastisch» oder «höhepunktartig» gewählt – beides Ausdrücke, die sie aufgrund der sexuellen Konnotationen habe vermeiden wollen[5]. Die große Popularität von Facebook und das schnelle Anwachsen der Gruppe auf mehrere Tausend Mitglieder hat zweifellos entscheidend dazu beigetragen, dass sich der Begriff ASMR als gängigster Begriff für das Phänomen verfestigte.

Ein Jahr nach der Facebook-Gruppe folgte auf der Social News Aggregator-Website Reddit außerdem ein eigener ASMR-Subreddit, der hauptsächlich dazu genutzt wurde und wird, Videos zu verlinken, die ASMR auslösen sollen. Anfangs wurden hier vor allem bereits existierende YouTube-Videos verlinkt, die gewissermaßen zweckentfremdet und innerhalb der Community als *Unintentional ASMR-Videos* gehandelt wurden. Dies waren unter anderem Makeup-Tutorials, Massage-Videos, Bastelanleitungen und Ausschnitte bestimmter Fernsehsendungen – etwa Teleshopping-Sendungen, in denen auf detaillierte, redundante und geradezu liebevolle Weise Luxusartikel vorgeführt wurden oder anleitende Sendungen wie The Joy of Painting (PBS), in der der amerikanische Maler Bob Ross je ein Bild pro Episode malte und seine Arbeitsschritte mit ruhiger Stimme kommentierte[6].

2 So spielte zum Beispiel der Begriff *Brain Orgasm* darauf an, dass es sich um eine intensive und höchst angenehme Empfindung handelte, wobei jegliche sexuelle Konnotation allerdings meist negiert wurde. Daneben wurde der Begriff *Attention Induced Euphoria* vorgeschlagen, da viele User das Kopfkribbeln mit sog. *close personal attention* in Verbindung brachten, die selbst erfahren oder bei einer anderen Person beobachtet würde, und oft zu euphorischen Glücksgefühlen führen könne. Es wurde allerdings kritisiert, dass der Begriff Euphorie den stark sedierenden Effekten der Sensation nicht Rechnung tragen könne.

3 Diese Bezeichnung hat sich ebenfalls im Diskurs um das Phänomen verfestigt und wird, aufgrund seiner schlechten Übersetzbarkeit ins Deutsche, hier im Original übernommen.

4 Der Begriff erscheint unglücklich gewählt, da er von anderen Community-Mitgliedern verständlicherweise meist mit «unwillkürlich» oder «unkontrolliert» erklärt wird, wie z. B. in dem Video *What is ASMR?* des YouTube-Users JustAWhisperingGuy (siehe http://www.youtube.com/watch?v=2BOHnRda7BQ [26.06.2014]).

5 Der Nachvollzug der diskursiven Verhandlungen, Definitionsbemühungen und Ausschließungsmechanismen, die in den Online-Diskussionen um ASMR virulent wurden und sind und die nicht zuletzt eng mit den Diskurspolitiken der genutzten Websites wie etwa Reddit oder Wikipedia zusammenhängen, stellt ein eigenes, spannendes Forschungsfeld dar, in dem beobachtbar ist, wie eine diffuse, körperliche Sensation im Foucaultschen Sinne problematisiert wird, also weder als «präexistentes Objekt» einfach repräsentiert, noch als «nichtexistierendes Objekt» vollständig diskursiv erschaffen wird, sondern durch «das Ensemble diskursiver und nichtdiskursiver Praktiken» im «Spiel des Wahren und Falschen [...] als Gegenstand des Denkens konstituiert» wird (Foucault 1985: 158).

6 Bob Ross wurde in der Folge zum besonders oft genannten Trigger und gilt mittlerweile als eine Art ‹Maskottchen› der ASMR-Community.

Dabei trafen die Mitglieder der ASMR-Community auf eine auf YouTube bereits präsente ‹Whisper-Community›, deren Mitglieder Videos suchten und später auch selbst produzierten, in denen geflüstert wurde[7]. Offenbar ging es beiden Communities um dasselbe angenehme Kopfkribbeln. Dem umgebenden Diskurs ist zu entnehmen, dass die Begriffe Whisper-Community und ASMR-Community mittlerweile größtenteils synonym verwendet werden, auch weil Flüstern zu den beliebtesten Triggern zählt[8]. Wird hingegen explizit die chronologische Entwicklung der ASMR-Community diskutiert, wird die Whisper-Community zumeist als ihr Vorläufer verstanden.

Seit Anfang 2011 begannen auch Mitglieder der ASMR-Community, selbst ASMR-Videos zu produzieren, wobei drei verschiedene Vorgehensweisen erkennbar sind. Erstens stellen die Videomacher/innen, die mittlerweile üblicherweise als ‹ASMRtists› bezeichnet werden[9], Szenarien aus *Unintentional ASMR-Videos* nach und statten diese mit mehr Triggern aus; so entstehen etwa Tutorials, in denen leise gesprochen, mit Papier geraschelt oder Gegenstände mit den Fingernägeln beklopft werden.[10] Zweitens werden Videos produziert, in denen ohne narrative Rahmung eine Reihe verschiedener Gegenstände vorgeführt wird, an und mit denen Geräusche produziert werden; diese werden üblicherweise *Sounds-Videos* genannt[11]. Drittens werden Situationen aus dem Alltag, in denen ASMR auftauchen kann, etwa Arzt- oder Friseurbesuche, als Rollenspiele nachgestellt. In den resultierenden *ASMR Role Play-Videos* behandelt der ASMRtist[12] in der Rolle als Arzt, Masseur oder Friseur den Zuschauer als vermeintlich vor Ort anwesenden Patienten oder Kunden; dieser wird durch die Kamera vertreten, an der Untersuchungs-, Behandlungs- oder Verschönerungsmaßnahmen durchgeführt werden. Werden ASMR-Videos in Medien-berichten thematisiert, was bislang noch hauptsächlich im englischsprachigen Raum geschieht[13], sind es besonders diese Rollenspiele und ihre Ausstellung eines vermeintlich hohen Grades an Intimität zwischen Videomacher und Zuschauer, die als ‹generische› ASMR-Videos bevorzugt in den Blick genommen und kommentiert werden, da hier ein «blurring [of] traditional notions of intimacy»[14] vermutet wird (Blaine 2004: k.S.), das nicht selten als sexuell aufdringlich oder sozial verstörend interpretiert wird. Das Bemühen um eine Suggestion großer Nähe, Intimität, Koprä-

7 Ab spätestens 2008 sind Flüster-Videos, zunächst vor allem Ausschnitte aus *Big Brother*-Sendungen, in denen Kandidaten nachts miteinander flüsterten, von ‹Flüster-Liebhabern› in Playlists gesammelt und entsprechend kommentiert worden. 2009 produzierte die britische YouTube-Userin WhisperingLife das Video *Whisper 1 – hello!* als nach eigenen Angaben erstes dezidiert dem Flüstern gewidmetes Video (siehe http://www.youtube.com/watch?v=IHtgPbfTgKc&feature=kp [26.06.2014]) .

8 In einer Umfrage, die der Redditor khetawolf Ende 2013 über den ASMR-Subreddit durchführte und die von 486 Personen beantwortet wurde, stellte Flüstern mit 50,72% den meistgenannten Trigger dar (vgl. http://www.reddit.com/r/asmr/comments/1oy4po/the_asmr_survey_results_meta/ [26.06.2014]).

9 Erfunden wurde der Terminus offenbar in einem Ende Januar 2012 im ASMR-Subreddit gestarteten Diskussionsthread (vgl. http://www.reddit.com/r/asmr/comments/p1qha/what_should_we_call_people_who_intentionally/?sort=old [26.06.2014]).

10 Das *Tapping* stellt einen weiteren Trigger dar, der offenbar für besonders viele *experiencer* wirksam ist; etwa ein Drittel gaben in o.g. Umfrage an, dadurch «usually» bis «often» ein ASMR-Erlebnis zu haben.

11 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. Hier soll sich allerdings auf die akustischen Trigger-Videos konzentriert werden, die rein quantitativ überwiegen, früher als visuelle Trigger-Videos entstanden sind und verschiedenen, auch eigenen, Umfrageergebnissen zufolge für den überwiegenden Teil der *experiencer* ungleich wirksamer sind als visuelle Trigger-Videos (einer vorsichtigen Schätzung nach dürfte das Verhältnis von *experiencern* mit *visual ASMR* und solchen mit *auditory ASMR* etwa 10–20% zu 60–70% ausmachen); der Rest entfällt auf taktile, kognitiv-emotionale und – in Einzelfällen – olfaktorische und gustatorische Reize.

12 Der Kürze halber, und ohne jegliche geschlechterpolitische Implikation, werden im Folgenden bei Begriffen wie ASMRtist, Videomacher, Zuschauer oder Rezipient nur die männlichen Formen benutzt.

13 So wurde ASMR bislang etwa von den britischen Zeitungen bzw. Magazinen *Huffington Post*, *The Independent*, *Daily Mail* und *Metro*, internationalen und Online-Magazinen wie *Vice* und *Slate* sowie in einigen Radiosendungen und Fernsehmagazinen vor allem in Amerika, Australien und England erwähnt.

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

senz von Zuschauer und ASMRtist und Berührung des Zuschauers durch diesen, welches den Eindruck einer solchen Grenzverwischung befördert, findet dabei seinen technisch-ästhetischen Ausdruck im Einsatz bestimmter audiovisueller Mittel, die in ASMR-Videos in besonderer Weise in den Dienst teletaktilen Handelns gestellt werden.

ASMR-Videos als akustisch teletaktile Medien

ASMR-Videos können insofern als ein Sonderfall teletaktiler Medien verstanden werden, als sie eine Hautsensation hervorrufen sollen, ohne dass überhaupt eine mechanische Berührung stattfindet. Bei anderen medialen Anordnungen, die teletaktile Erfahrungen zum Ziel haben[15], wird der mechanische Berührungsreiz, den der Empfänger spürt, zwar räumlich und oft auch zeitlich von derjenigen Person getrennt, die ihn ausgelöst hat; dennoch kommt eine Berührung vor – wenn nicht zwischen Haut und Haut dann doch zwischen Haut und technischer Komponente. Diese, etwa ein Druckaktuator, übt einen Reiz auf die Haut des Empfängers aus, welcher der über die Distanz gesendeten Berührungsinformation entsprechen soll[16]. Aber auch mit berührungslosen Berührungssimulationen, wie sie etwa beim textbasierten Cybersex generiert werden sollen, ist die Art der Teletaktilität, wie sie ASMR-Videos zum Ziel haben, wenig vergleichbar. Wenn etwa beim Chatten erotische Szenarien entworfen, beschrieben, gelesen und vorgestellt werden, geht es vor allem um inhaltliche ‹Reize›. Bei ASMR-Videos kommt neben einer solchen eher kognitiv-emotionalen Funktionsweise allerdings dazu, dass auch Geräusche, Klänge und Töne (sowie bestimmte visuelle Reize) allein und ohne narrativen Inhalt als Auslöser der gewünschten Empfindung dienen können. So erleben manche User das ASMR-Gefühl etwa dann, wenn sie eine fremde, für sie unverständliche Sprache hören oder wenn in einem Video so leise geflüstert wird, dass der Inhalt unverständlich bleibt. Vor allem die akustische Beschaffenheit, in diesem Fall der Stimme, aber auch anderer Geräusche, erscheint in solchen Fällen zentral für die teletaktile Wirksamkeit.

Generell muss zunächst konstatiert werden, dass eine taktile Wirkung der Videos durch akustische Reize weniger erstaunlich ist als eine ebensolche Wirkung durch visuelle Reize, da Hören – anders als Sehen – auf einem tatsächlichen Kontakt mit etwas grundsätzlich taktil Erfahrbarem beruht, nämlich den Druckschwankungen der Luft als Übertragungsmedium, die auf das Trommelfell als schwingungssensible Membran einwirken. Bewusst wird dies spätestens dann, wenn eine Überschreitung der akustischen Schmerzschwelle dem Zuhörer Ohrenschmerzen verursacht. Steven Connor präzisierte in einem Vortrag zum Thema Intersensorialität den Unterschied zwischen dem Sehen und dem Hören (sowie zwischen dem Sehen und den anderen Sinnen) so: «The ear, nose, tongue and fingertips all depend upon the meeting or mingling or admixture of things; something must come up against another thing, or impart something of its substance to us» (2004: 2). Darüber hinaus werden Töne nicht nur über das Trommelfell wahrgenommen, sondern können abhängig von Frequenz und Schalldruckpegel auch über die gesamte Körperoberfläche und sogar viszeral als Druckempfindung oder Vibration gefühlt werden, wie es etwa in lauten Diskos oder auf Konzerten, vor allem in Nähe der Lautsprecherboxen, vorkommen kann. Geht es in der medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung um fühlbare Töne, werden oft vorrangig solche dröhnenden Bässe, hohen Pegel und tiefen Frequenzen in den Blick genommen. Diese nennt etwa auch Laura Marks in ihrer Untersuchung taktiler Merkmale interkultureller Filme *The Skin of the Film*, in der die Audioebene ansonsten größtenteils unerwähnt bleibt[17]. Kommen diese Art von akusti-

15 Diesen kommt vor allem in den Neuen Medien eine wachsende Bedeutung zu (vgl. Benthien 1999: 265–279).

16 Beispiele wären das Projekt *CyberSM*, bei dem Kirk Woolford und Stahl Stenslie 1994 über sogenannte *Senso-Suits* und eine Software, mit der bestimmte Körperstellen zur Berührung ausgewählt werden konnten, Berührungsinformationen wie Wärme und Vibration zwischen Teilnehmern in Köln und Paris übertragen ließen oder das seit Ende 2007 im Handel erhältliche *Hug-Shirt* der Londoner Firma Cute-Circuit, das mittels Drucksensoren, Bluetooth-Datenübertragung via Handy und Druckaktuatoren funktioniert (Koesch/Magdanz/Stadler 2007).

17 Sie versteht solche viszeral spürbaren Frequenzen dabei vor allem deshalb als taktil, da sie meist diffus erscheinen und nicht differenziert wahrgenommen werden könnten. Ihr Verständnis von *haptic sound* als notwendigerweise diffus und verwirrend bezieht sie aus einer Parallelisierung zu *haptic images*, die sich in ihrem Verständnis besonders dadurch auszeichnen, dass sie dem Rezipienten durch große Nähe, Flächigkeit oder geringe Auflösung die Orientierung erschweren und eine Objektivierung des Angesehenen verunmöglichen (vgl. Marks 2000: 183).

schen Schwingungen zum Beispiel auch in Musik-Massagestühlen wie dem *So Sound® Lounger* als taktile Agenten zum Einsatz[18], bei dem der ganze Körper mit Vibration und Musik erfüllt und durchdrungen werden soll, strebt der überwiegende Teil der ASMR-Videos – betrachtet man die Entwicklung, die sie innerhalb der letzten drei Jahre durchlaufen haben – eine Tonausgabe direkt am Ohr des Rezipienten an. So benutzen seit Mitte 2012 immer mehr ASMRtists binaurale Aufnahmegeräte oder erreichen eine ähnlich dreidimensionale Aufnahme durch den Aufbau von zwei Mikrofonen mit Kugelcharakteristik im Abstand von etwa 17 bis 20 cm voneinander (entsprechend dem durchschnittlichen menschlichen Ohrabstand). Zwischen diesen wird oft noch ein Trennobjekt platziert, um Abschattungen des Schalls hervorzurufen, wie sie beim Hören durch den menschlichen Kopf entstehen. Noch aufwändigere Setups benutzen einen Kunstkopf mit in den Ohren eingebauten Mikrofonen, der durch nachgebildete Ohrmuscheln auch deren Abschattungen simuliert. *Binaural ASMR Videos* werden von den Abonnenten der Videos auch zunehmend erwartet und angefragt[19]. Während schon die gedämpfte Stimme, mit der der Zuschauer üblicherweise adressiert wird, Assoziationen zu realen Gesprächssituationen aufruft, in denen ein Sprecher näher rückt, um sich unter Ausschließung anderer Zuhörer exklusiv einem einzelnen Gesprächspartner zuzuwenden, rückt auch die Technik dem Rezipienten auf den Leib, und zwar ganz buchstäblich, denn die auch als Kopfhörerstereofonie bezeichnete binaurale Aufnahmetechnik verlangt zur korrekten Wiedergabe der Schallereignisse die Rezeption über Kopfhörer, mithin einen direkten Kontakt zwischen Schallwandler und Ohr. Die Kopfhörerstereofonie, die dem Zuhörer nicht etwa abverlangt, das Ohr zur Wahrnehmung der leisen Töne an den Lautsprecher zu pressen, wie es der Blogger Andrew MacMuiris als eine ‹ASMR-Anekdote› aus seiner Kindheit erinnert (vgl. MacMuiris 2010: k.S.), sondern die umgekehrt die Schallwandler zum Ohr (im Fall von In-Ear-Kopfhörern sogar *ins* Ohr) bringt, unterstützt dabei außerdem eine besonders passive Art der Rezeption, die für das Erleben einer ASMR-Empfindung von *experiencern* oft als notwendig beschrieben wird.[20] Daneben markiert der Einsatz der Kopfhörer die Konsumtion der Videos als intimes, privates und nicht mit anderen geteiltes Vergnügen.

Die Ganzkörpererfahrung akustischer Reize, wie sie der Diskobesuch oder der *So Sound® Lounger* bietet, und die akustisch-taktile Erfahrbarkeit von binauralen ASMR-Videos stellen so zwei unterschiedliche akustisch-taktile Funktionsweisen dar, deren visuelle Pendants Oliver Grau beschreibt, wenn er vom «Wechselspiel zwischen Großbild-Immersionsräumen, die den Körper vollständig integrieren (360˚-Freskenraum, Panorama, Stereopticon, Cinéorama und IMAX-Kino bis zu [...] CAVE)» und «unmittelbar vor den Augen getragene[n] Apparaturen, wie Perspektivkästen, Stereoskope, Stereoscopic Television, Sensorama und jüngst das HMD [=*head mounted display*]» spricht (2004: k.S.). So wie diesen beiden unterschiedlichen visuellen Verfahrenskategorien nach Grau dennoch gemein ist, dass sie letztlich den Aufbau eines 360˚-Bildraums zum Ziel haben, also eine dreidimensionale und rahmenlose visuelle Umgebung für den Rezipienten schaffen, in die dieser eintauchen kann, erzeugen auch binaural aufgenommene und über Kopfhörer rezipierte ASMR-Videos einen dreidimensionalen akustischen Raum. Die Nutzung dreidimensionalen Tons hat in ASMR-Videos besondere Implikationen für die taktile Wirkung der Videos und wird speziell in solchen Strategien der Taktilisierung[21] virulent, die auf einem narrativierten Szenario der Kopräsenz von ASMRtist und Zuschauer beruhen und bei denen akustische Reize nicht nur auf rein sensorische Weise taktil erfahren, sondern auch auf kognitiv-emotionale Weise wirksam werden sollen.

18 Vgl. http://www.sosoundsolutions.com/music-chair/ [26.06.2014].

19 Nicht selten schenken Abonnenten ihren favorisierten ASMRtists das vergleichsweise teure, binaurale Equipment, wenn diese es sich nicht selbst leisten können, oder unterstützen die Videomacher zu diesem Zwecke finanziell über Spenden an deren PayPal-Konten.

20 Siehe diese Aussagen unterschiedlicher *experiencer* aus dem Steady Health-Forum: «staying calm keeps it going [...] and if i do anything physical [...] it mostly goes away»; «Usually if im [!] really calm and dont [!] move it will last a long time»; «I try not to really move or think or anything too much as to not have it go away» (vgl. http://www.steadyhealth.com/WEIRD_SENSATION_FEELS_GOOD_t146445.html).

21 Darunter verstehe ich Strategien des Einsatzes bestimmter filmischer Mittel, die ein Video taktil, also im weitesten Sinne über eine Aktivierung des Tastsinns, erfahrbar machen sollen.

Strategien akustischer Taktilisierung

Im Folgenden werden zunächst diejenigen Strategien des Toneinsatzes beschrieben, die dem Zuhörer gewissermaßen direkt und unabhängig von einer narrativen Überformung taktile Erlebnisweisen eröffnen sollen, und anschließend auch narrations- und raumgebundene Taktilisierungs-Funktionen des Tons einbezogen, wobei auch die Bild-Ton-Beziehung wieder in den Blick rücken wird.

Direkt taktiler Ton und ‹Nähemarker›

Viele *experiencer* bevorzugen bei Videos, die Sprache beinhalten, Worte und Silben mit ganz bestimmten phonetischen Eigenschaften[22]. In einem Video mit dem Titel *Binaural 3D ASMR Compilation Of My Most Requested Ear to Ear Sounds, Redone For Your Relaxation*[23] der ASMRtistin Heather Feather fällt bei den Worten, Silben und Geräuschen, die sie auf Wunsch ihrer Zuschauer erzeugt, auf, dass vor allem Plosive und Plosiv-Frikativ-Kombinationen sowie kurze Wörter mit Plosiven an Anfang und Ende vorkommen. So spricht sie minutenlang etwa «gdgdgdgd», «ksksksks» oder «ticktockticktock» ins Mikrofon. Die kleinen Explosionen, die durch die Blockierung und Wiederfreisetzung des Atemluftstroms dabei erzeugt werden und die den Plosivlauten ihren Namen geben, sind dabei deutlich hörbar und treten aus dem Sprachstrom als kurze Pop-Geräusche hervor. Besonders deutlich wird dies bei dem sogenannten *Inaudible Whispering*, bei dem oft nur noch die Plosive und Verschlusslaute erkennbar sind. Folgen Frikative direkt im Anschluss an Plosivlaute, machen sie den folgenden Luftstrom besonders gut hörbar. Was hier also akustisch in den Vordergrund gerückt wird, sind die Veränderungen des Luftstroms und -drucks, die in einer realen Nähesituation nicht nur als Stimme des Gegenübers hörbar, sondern auch als fremder Atem direkt auf der Haut spürbar wären. In der teletaktilen Anordnung, in der der materielle Körper des ursprünglichen Klangerzeugers sowohl räumlich als auch zeitlich[24] abwesend ist, fällt die Berührung durch die Atemluft zwar weg; die Schalldruckschwankungen sind aber gerade bei den Plosivlauten oft durch die Kopfhörer spürbar und führen zum Eindruck eines intermittierenden, leichten Druckgefühls am oder im Ohr[25]. In ähnlicher Weise werden in einigen ASMR-Videos auch pulsierende, tiefe Bässe eingesetzt. Besonders ASMR-Rollenspiele neueren Datums verarbeiten oft narrative und technisch-ästhetische Merkmale verschiedenster Genres, etwa Fantasy und Science Fiction, in denen der Zuschauer beispielsweise an Bord eines Raumschiffs mit futuristischen Instrumenten vermessen und untersucht wird, die auch künstliche, computergenerierte Geräusche narrativ plausibilisieren. So ‹scannt› etwa die ASMRtistin ASMRrequests in den Videos ihrer Science Fiction-inspirierten ASMR-Serie *Departure* die Netzhaut des Kunden mit einer dem *Neuralizer* der Men in Black (Barry Sonnenfeld, USA 1997) nicht unähnlichen Apparatur und unterlegt dies einmal mit einem tieffrequenten Summen, ein anderes Mal mit einem regelmäßig pulsierenden Bass. Bei letzterem tritt die Besonderheit auf, dass das Geräusch einerseits klar erkennbar künstlich erzeugt ist, andererseits durch das pulsierende Pumpen starke Assoziationen zum Abhören eines schlagenden Herzens aufruft und dadurch dennoch eine fast organische Qualität erhält, die die Nähe eines lebenden Körpers suggeriert. Wie bei den erkennbar menschlich produzierten Plosivlauten und Plosiv-Frikativ-Kombinationen kommt hier die taktile Wirkung also nicht *nur* dadurch zustande, dass Geräusche abhängig von Frequenz und Pegel tatsächlich durch den Kopfhörer als leichte Druckwirkung spürbar werden, sondern offenbar *auch* assoziativ funktionieren.

Besonders deutlich wird dies auch bei der Betrachtung einer weiteren Art der Interaktion mit dem Mikrofon, mit der die ASMRtistin GentleWhispering in der Community Anfang 2013 gewissermaßen einen Trend setzte, nämlich das leichte Pusten ins Mikrofon.[26] Mittlerweile kommt

22 Vgl. hierzu auch, beispielhaft für die zahlreichen Online-Diskussionen zu diesem Thema: http://www.reddit.com/r/asmr/comments/1mzgik/meta_what_whispered_phrases_or_words_really/ (15.02.2014).

23 Siehe http://www.youtube.com/watch?v=l_h4mi0GEAc (15.02.2014).

24 Bei den Videos ist dies immer der Fall; es gibt mittlerweile allerdings auch ASMR-Livesendungen in dem Online-Radio ASMR Island oder ASMR-Skype-Sessions, bei denen zwischen ASMRtist und Rezipient zumindest temporal eine annähernde Ko-Präsenz besteht.

25 Je nachdem, ob Bügel-, Earbud- oder In-Ear-Kopfhörer benutzt werden. Dieses leichte Druckgefühl entgeht bei ‹normaler› Rezeption möglicherweise leicht, ist aber gut feststellbar, wenn eine einseitige Taubheit vorliegt, bei der die taktile Wahrnehmung des Tons von der Tonwahrnehmung getrennt wahrgenommen werden kann.

26 In einem Interview für die Website *The Hairpin* sagte sie dazu: «I tried something new for example and people liked it,

Mic Blowing oder *Ear Blowing* bereits in mehreren Tausend ASMR-Videos auf YouTube vor. Die ASMRtistin Heather Feather fragt ihre Zuschauer in einem ihrer Videos, in dem sie wiederholt ins Mikrofon bläst, ob sie ihren Atem tatsächlich spüren könnten. In den über vierhundert Kommentaren, die das Video bislang erhalten hat, häufen sich Antworten wie «I actually can feel it! The vibrations from the headphones almost completely feels [!] like the air blowing across my ear. Amazing!», «Sometimes i open my eyes to make sure you're not beside for real» oder «yeah its true for me i can ACTUALLY feel your breath in the headphones! its [!] weird».[27] Möglichkeiten, die Videos taktil erfahrbar zu machen, ergeben sich also offenbar einerseits aus dem Auswählen und Produzieren von Geräuschen, deren Schallwechseldruck ohnehin stärker spürbar ist als der anderer Geräusche, sowie andererseits aus der Suggestion einer Nähesituation, die eine Art ‹sensorische Erinnerung› an tatsächliche Nähesituationen aktivieren kann[28], wobei zu vermuten ist, dass beide Wirkungsweisen oft gekoppelt vorliegen und sich die Übergänge als fließend darstellen.

Neben dem verschwörerischen Senken der Stimme und dem imaginierten Atem auf der Haut bei Pusten, Atmen und Flüstern dicht am Mikrofon können auch bestimmte Frequenzen in der menschlichen Stimme Nähe suggerieren. Nicht nur das Flüstern, sondern auch das *Soft Speaking* ist ein beliebter Trigger, bei dem durch die Stimmhaftigkeit der Sprache, die mit einer Vibration der Stimmlippen und des Kehlkopfes einhergeht, per Definition Töne entstehen, während rein stimmloses Flüstern zu den Geräuschen gezählt wird. Während bei letzterem eher «the ‹windy› sound that is characteristic of whispering»[29] hervortritt, führt das *Soft Speaking* zu vibrierenden, musikalischeren Tönen und macht individuelle Merkmale der Stimme, vor allem die Klangfarbe, erkennbar. Dabei ist eventuell auch die Stimmhöhe von Bedeutung: Eine Umfrage über Reddit, deren Resultate der User Bovii Mitte September 2013 veröffentlichte, zeigte eine deutliche Bevorzugung weiblicher Stimmen in ASMR-Videos auf, die in den meisten Fällen aufgrund kürzerer Stimmbänder höher sind als Männerstimmen.[30] Die Beliebtheit weiblicher Stimmen könnte damit zusammenhängen, dass hohe Frequenzen bei der Schallausbreitung über die Distanz eher absorbiert werden; sind in den Videos also verstärkt hohe Frequenzen hörbar, wirken diese eventuell als ‹Nähemarker›. Auch wäre zu vermuten, dass bei stimmhaftem Sprechen eine emotionalere Beziehung zum ASMRtist aufgebaut werden kann, da völlig stimmloses Sprechen die Wiedererkennbarkeit eines Sprechers extrem erschwert[31]. Daneben ist davon auszugehen, dass manche Personen per se auf bestimmte Töne je nach Frequenz, Schalldruck, Klangfarbe und eventuell Dauer besonders sensibel reagieren und diese bei ihnen unterschiedliche, auch taktile, Empfindungen auslösen können. Zum Beispiel berichteten einige *experiencer* bei Reddit, dass das Hören bestimmter Töne ihre Zähne stark fühlbar mache. Dies ist offenbar ein hoch individuelles Phänomen und entsprechend schwer erforschbar. Für die teletaktile Wirkung von ASMR-Videos bleibt festzuhalten, dass ein solches Phänomen besteht und zumindest für einen Teil der teletaktilen Wirkungen verantwortlich zu sein scheint.

like blowing into ears. I don‹t think anybody had ever done it before. I just sort of tried it and then it just got crazy, and now I›m using it in all of the videos» (Moxley 2013: k.S.).

27 Kommentare der YouTube-User snoman1973, Emery K und alyssa bower (vgl. http://www.youtube.com/watch?v=Jp0g-qkvdFQ [26.06.2014].

28 Laura U. Marks führt einen großen Teil der von ihr beschriebenen taktilen Qualitäten interkultureller Filme auf solche «memories of the senses» zurück (vgl. 2000: 127–242). Um zusätzlich zu einer solchen, auf die Vergangenheit gerichteten, synästhetischen Wahrnehmungsweise das Moment einer auf die Zukunft gerichteten, synästhetischen Wahrnehmungsweise im Sinne einer Erwartungshaltung zu beachten, eignet sich auch Vivian Sobchacks Begriff der «sensorischen Vorstellungskraft», die sie neben die Anlage eines «sinnlichen Gedächtnisses» stellt (2010: 59–61).

29 Siehe dazu den Artikel *Voice Acoustics: an introduction* (Wolfe/Garnier/Smith o.J.: k.S.).

30 Siehe http://www.reddit.com/r/asmr/comments/1mozbx/the_asmr_survey_results_meta/ [26.06.2014]. Generell (und vielleicht entsprechend) gibt es bei weitem mehr weibliche als männliche ASMRtists.

31 Eventuell besteht hier eine Korrelation zwischen der Bevorzugung stimmlosen Flüsterns und der Bevorzugung von Videos, in denen der ASMRtist anonym bleibt und sein Gesicht nicht zeigt, was in weiteren Umfragen ermittelt werden könnte.

Akustische Ameisenperspektive

Nicht nur hohe Frequenzen in menschlichen Stimmen können als Nähemarker fungieren. Vor allem bei den Geräuschen, die speziell für den Zuschauer nahe am Mikrofon erzeugt werden, indem mit diversen Objekten interagiert und diese auf unterschiedlichste Weise zum Klingen gebracht werden, eröffnet sich in ‹akustischer Detailaufnahme› eine Klangwelt, die sowohl in alltäglicher Wahrnehmung wie im Filmerleben immer noch eher die Ausnahme darstellt bzw. in letzterem meist auf kurze Sequenzen begrenzt bleibt, wie etwa bei den Hip-Hop-Montagen Guy Ritchies oder Darren Aronofskys. Die Technik, normalerweise sehr leise Geräusche auf normale Dialoglautstärke oder sogar darüber hinaus anzuheben, wird in Filmen, aber auch in der Werbung, dann oft dazu eingesetzt, eine gesteigerte Sensibilität der Sinne einer Figur und damit auch ein gesteigertes sinnliches Erleben zu suggerieren[32]. Diese extreme Form der akustischen Annäherung, die ASMR-Videos vornehmen und die dem Zuhörer ein auditives ‹Abtasten› der Gegenstände noch auf Ebenen erlaubt, auf denen das Auge bereits die Orientierung verloren hat, bedeutet für die Rezeption vielleicht Ähnliches wie das visuelle filmische Close-up, über das Béla Balázs 1923 in *Theory of the Film* schrieb: «The close-up can show us a quality in a gesture of the hand we never noticed before when we saw that hand stroke or strike something, a quality which is often more expressive than any play of the features» (ebd.: 55).[33] Das «sprachlose Gesicht und Schicksal der stummen Objekte» (ebd.; Übers.d.V.), die mit den ASMRtists in ihren Zimmern leben[34], wird vor allem in Sounds-Videos umfassend zum Klingen gebracht. Balázs spricht außerdem vom «lyrical charm of the close-up»:

> The close-up may sometimes give the impression of a mere naturalist preoccupation with detail. But good close-ups radiate a tender human attitude in the contemplation of hidden things, a delicate solicitude, a gentle bending over the intimacies of life-in-the-miniature, a warm sensibility. *(ebd.: 56)*

Hier scheint genau die Art von aufmerksamer Zuwendung beschrieben, die auch das Verhalten von ASMRtists in ihren Videos auszeichnet und die sich nicht nur auf visueller Ebene zeigt, sondern sich auch in die Geräuschwelt der Videos einschreibt. So sind die erzeugten Geräusche zum einen nie abrupt oder erschreckend laut, sondern zeugen von einer äußerst umsichtigen Handhabung des Gegenstandes; zum anderen begrüßen es viele Rezipienten, wenn die produzierten Geräusche und Klänge gewisse Unregelmäßigkeiten aufweisen, die als menschlicher *Touch* in ihnen hörbar sind. Eine deutschsprachige *experiencerin* drückt dies in einem Beitrag für DRadio Kultur so aus: «Das hat definitiv mehr als nur eine technische Komponente, die man einfach so mit einem bestimmten Geräuschmuster reproduzieren könnte, eine sehr menschliche Komponente».[35]

Diese sich einschreibende menschliche Note verweist auf eine weitere Funktion des Tons in ASMR-Videos. Was an den als angenehm empfundenen Geräuschen nämlich auffällt, ist, dass es sich oft um Geräusche handelt, die in anderen akustischen und AV-Medien häufig als Störgeräusche behandelt und entfernt werden. Beim Schnitt eines Radiobeitrags etwa werden auffällige oder lange Atmer normalerweise herausgeschnitten; lange Frikative, Zischlaute, Schmatz- und Popgeräusche werden gekürzt oder heruntergepegelt bzw. schon während der Aufnahme durch einen Popschutz am Mikrofon zu vermeiden gesucht[36]. Auch lange Pausen, «Ähs» und Lückenfüller wie «also» im Deutschen oder «okay» und «so» im Englischen fallen dort oft der Bearbeitung zum Opfer, während sie die Zuschauer von ASMR-Videos nicht zu stören scheinen, sondern im Gegenteil von vielen sogar

32 Hier eignet sich auch der Ausdruck «hyperbolisierte Sinnlichkeit», der eine Formulierung Vivian Sobchacks aufgreift, die die extrem nahen, hyperrealen Bilder in Tom Tykwers Süskind-Verfilmung Das Parfum – Die Geschichte eines Mörders (D/F/S/USA 2006), treffend als Vermittler eines «sinnlich ‹hyperbolisierten› Seheindruck[s]» beschreibt (2010: 62).

33 Interessant ist auch, dass Balázs hier für die visuelle Ignoranz, die vor der Existenz des Close-ups geherrscht habe, einen Vergleich aus dem Bereich der auditiven Wahrnehmung heranzieht, indem er das Sehen ohne Close-up mit dem Konzertbesuch eines unmusikalischen Zuhörers vergleicht, der nur die Leitmelodie erkennt, während alle sonstigen Details und Nuancen ein unverständliches Gemurmel bleiben.

34 Im Original: «the speechless face and fate of the dumb objects that live with you in your room» (ebd.).

35 Aus dem Beitrag *Wundersames Kribbeln. Das unerforschte Phänomen ASMR* für DRadio Kultur am 26.09.2013 (vgl. http://www.deutschlandradiokultur.de/wundersames-kribbeln.1088.de.html?dram:article_id=263182 [15.02.2014]).

36 Dagegen gibt es in der ASMR-Community regelrechte Fans von *mouth sounds*, also Schmatz-, Schnalz- und ähnlichen Geräuschen, ebenso wie von Essgeräuschen.

als Trigger genannt werden.[37] Das Atmen oder Pusten ins Mikrofon produziert ebenfalls Geräusche, die bei professionellen Aufnahmen gemeinhin unerwünscht sind und durch einen Windschutz am Mikrofon gedämpft werden. Die oft akustisch schwere Verständlichkeit des leise Gesprochenen oder Geflüsterten sowie die Unverständlichkeit des extra darauf ausgerichteten *Inaudible Whispering* schließlich scheinen der Konzentration auf die Stimme und ihrer Vermittlung narrativer Informationen, die laut Michel Chion die meisten Kinofilme charakterisiert und die er als «Voco-Zentrismus» beschrieben hat, der «fast immer ein Verbo(Sprach)-Zentrismus» sei (2012: 17), diametral entgegenzustehen.

Beglaubigende Funktionen des Tons

Was sich hier andeutet, ist nicht nur die überwiegend phatische Bedeutung des Erzählten, bei der das «Wie» um ein Vielfaches wichtiger zu sein scheint als das «Was», sondern auch, dass der Ton neben der berührenden auch verschiedene beglaubigende Funktionen annimmt, die eine teletaktile Erfahrung der Videos unterstützen. Erstens werden hier offenbar Geräusche präferiert, die die Körperlichkeit des ASMRtist hervortreten lassen. Im Steady Health-Forum erklärt ein *experiencer* und Student, der ASMR bei manchen seiner Vorlesungen erlebt: «It seems to happen more when the person lecturing is somehow involving their body in the lecture, or their body becomes apparent, like when they sneeze, blow their nose, breathe loudly into a microphone, salivate, move around a lot, etc.».[38] Das hörbare Atmen, aber auch Schmatzgeräusche und andere *mouth sounds* konstituieren den Körper des ASMRtist so als präsenten, greifbaren Körper, aber auch als ungekünstelten, eigensinnigen Körper, der oft Geräusche produziert, die nicht vollständig zu kontrollieren sind.[39] Zweitens verleihen die Atmer, Versprecher, Schmatzer und Denkpausen den Videos allein durch ihr Vorhandensein eine Aura des Originalen, wenig Bearbeiteten und Authentischen, zeugen sie doch einerseits von einer amateurhaften Aufnahmepraxis, die sich keinen etablierten Regeln einer kommerziellen Film- oder Radioindustrie zu beugen hätte, und haben andererseits stärkere Ähnlichkeit zu realen Gesprächssituationen. Während auch in der Literatur zum Reality-Fernsehen oft auf die Signifikanz qualitativ ‹minderwertiger› Aufnahmen für den Eindruck des Amateurhaften und Authentischen hingewiesen worden ist (Surma 2009), scheint bei ASMR-Videos bemerkenswert zu sein, dass die konventionell als störend verstandenen Geräusche hier nicht nur vermeintlich Authentizität hinzufügen, sondern selbst zu den zentralen, ASMR-induzierenden Elementen gehören, die auch bei einer schrittweisen Professionalisierung der Videos hinsichtlich Aufnahmetechnik und Nachbearbeitung, wie sie bei einigen der bekanntesten ASMRtists zu beobachten ist, als generische Elemente der Videos fortbestehen.

Eine weitere Funktion des beglaubigenden Tons steht mehr als die anderen mit der visuellen Ebene der Videos in Verbindung. Das Sichtbare wird in einem Großteil der ASMR-Videos von einer ostentativen Ausstellung von Berührung (von Gegenständen, sich selbst oder seltener auch dritten, als Modelle fungierenden Personen) beherrscht. Berührung, die Steven Connor als Differenzierungskriterium zwischen Hören und Sehen ins Feld führt (s.o.), bestimmt aber nicht nur die Rezeption von Schall, sondern auch die Produktion, sei es als Kontakt zwischen Luft und Stimmbändern, Bogen und Saite oder Antriebseinheit und Lautsprecher-Membran. In seinem Vortrag, aus dem oben bereits zitiert wurde, fährt Connor fort: «We cannot hear the sound of one thing alone; the only sounds we ever hear are the results of one thing striking

37 Auch gibt es offenbar eine große Anhängerschaft für Geräusche, die in Reddit-Diskussionen als *thinking noises* bezeichnet wurden. Dabei handelt es sich um leise Pust-, Pop-, Schnalz- oder unverständliche Flüstergeräusche, die Menschen oft unbewusst bei angestrengtem Lesen und Nachdenken produzieren.

38 Gast am 28. August 2009 (vgl. http://www.steadyhealth.com/WEIRD_SENSATION_FEELS_GOOD___PART_2_t205582.html?page=4 [26.06.2014]).

39 Um diese vermeintliche Greifbarmachung des Körpers zu kennzeichnen, könnte man statt von einer Strategie der Taktilisierung hier von einer Strategie der Haptilisierung sprechen. Die Differenzierung zwischen dem passiven, somatosensorischen Fühlen als ‹taktil› (oft auch als ‹Hautsinn› bezeichnet) und dem aktiv-explorierenden, sensomotorischen Tasten als ‹haptisch› (nach griech. *haptesthai* = ergreifen, anfassen, berühren) hat sich seit der Einführung durch Géza Révész in *Psychology and Art of the Blind* (1950) und ihrer Aufgreifung durch James J. Gibson und andere Autoren in vielen Zweigen der Psychologie und Physiologie durchgesetzt (vgl. Grunwald 2001: 9–11). Die Begriffe Taktilisierung und Haptilisierung erweisen sich besonders bei der Analyse der Bildebene von ASMR-Videos als hilfreich, die hier leider nicht diskutiert werden kann.

another» (2000: k.S.). Die Ausstellung von Berührung als das auffälligste visuelle Merkmal der meisten ASMR-Videos findet ihre Entsprechung auf der Tonebene in der beständigen Darbietung solcher kontaktbedingter Klänge. Ist dem Tastsinn in der Literatur immer wieder die Kraft zugesprochen worden, die reale Präsenz des Berührten beglaubigen zu können und als Korrektiv des täuschbaren Sehsinns zu fungieren[40], so werden die sichtbar synchronen Geräusche in ASMR-Videos als ‹nächstbeste› Beglaubigung der Berührung zweier (Klang-) Körper plausibel. Dabei hat der Ton in den Videos zwei grundsätzlich verschiedene Arten von Berührung zu beglaubigen: Einerseits tritt er als den präsentierten Gegenständen zugehörig in Erscheinung, die besonders in Sounds-Videos auf ihre Berührungsqualitäten, aber eben immer auch auf ihre Klangqualitäten hin exploriert werden. Andererseits wird er in den Rollenspielen mit der visuellen Präsentation von Berührungen an der Kamera gekoppelt, die als Berührungen des Zuschauerkörpers durch den ASMRtist narrativiert werden; dort sollen die Töne und Geräusche also visuell und narrativ implizierte, fiktive Berührungen akustisch bezeugen, was als ‹teletaktile Simulationsfunktion des Tons› bezeichnet werden könnte.

Zunächst aber zum ersten Fall der im Bild sichtbaren, klangproduzierenden Berührungen: Hierbei ist eine direkte Verbindung zwischen Gegenstand, Berührung und Ton wesentlich; es konnten bisher keine ASMR-Videos gefunden werden, die das Berühren von im Bild präsenten Gegenständen mit fiktiven Geräuschen kombiniert hätten. Allein schon eine ‹Geräusch-Bild-Schere› bei leichter Zeitversetzung von Ton- und Bildebene wird von *experiencern* oft negativ kommentiert. Zusätzlich zur reinen Beweisfunktion, dass überhaupt Berührung stattfindet, erleichtert das entstehende Geräusch bei Bild-Ton-synchronen Videos die genaue zeitliche Lokalisierbarkeit der Berührung; der Ton macht auf diese Weise also möglich, den Moment der Berührung genau wahrzunehmen. Von noch größerer Bedeutung allerdings scheint zu sein, dass die Berührungsgeräusche Informationen über die Art der Beschaffenheit des jeweiligen Gegenstandes liefern und damit Rückschlüsse auf die taktilen Erfahrungen erlauben, die dieser erlebbar macht. Nach Michel Chion können sie als «Materialisierende Klang-Hinweise» verstanden werden:

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

Diese Informationen können solche taktilen Rezeptionsweisen unterstützen, die auf identifikatorischer oder mimetischer Teilhabe basieren.[41]

Simulationsfunktion des Tons

Der Unterschied zwischen Geräuschen, die solcherart direkt den gezeigten und berührten Gegenständen im Bild zugeordnet werden können, und Geräuschen, die eine simulierte Berührung des Zuschauerkörpers akustisch ergänzen und beglaubigen, ist, dass bei letzteren ihre ursprüngliche Schallquelle nicht im Bild ist, sondern sich im Off befindet. So produzieren ASMRtists etwa mit einem neben der Kamera angebrachten oder dort in der Luft gehaltenen trockenen Schwamm[42] Kratzgeräusche, um eine am Zuschauer durchgeführte Kopfmassage zu simulieren. In Chions Vokabular ausgedrückt, kommt es hier zu einer Synchrèse, also zu einer «unwiderstehliche[n] Verbindung, welche durch ein gleichzeitig erscheinendes, teilweise auditives Phänomen und ein zum anderen Teil visuelles Phänomen gebildet wird» (ebd.: 58). Bei simulierend eingesetztem Ton kommt es so zu

40 Ein solches Verständnis herrschte vor allem im neuzeitlichen Sensualismus vor, der generell eine Aufwertung des in der Hierarchie der Sinne oft als niederer Sinn klassifizierten Tastsinns vornahm. Aus der umfassenden Literatur zur Verbindung zwischen Tastsinn und Beglaubigung (Böhme 1998; Binczek 2007).

41 Dass eine solche Art der Rezeption tatsächlich stattfindet, ist aus dem umgebenden Diskurs ersichtlich und kann u. a. mit den 1992 erstmals von Giacomo Rizzolatti an Makaken beschriebenen Spiegelneuronen erklärt werden. Dabei handelt es sich um Nervenzellen, die beim Beobachten der Tätigkeit einer anderen Person das gleiche Aktivitätsmuster zeigen, als würde die Tätigkeit vom Beobachter selbst ausgeführt. Dies gilt auch für das Beobachten passiv empfangener Reize. Auch Robin Curtis (2007) hat auf die Anwendbarkeit des Konzeptes auf somatische Formen von Filmrezeption hingewiesen.

42 Diese Requisite empfiehlt etwa JustAWhisperingGuy als geeignetes «scalp massage prop» in seinem Video *How to Make ASMR Videos (ASMR Day Special)* (vgl. http://www.youtube.com/watch?v=4mpI1mbgqEU [26.06.2014]).

einer hohen Disziplinierung des Körpers des ASMRtist, der hier nicht nur wie bei anderen, eher faktual angelegten ASMR-Videos darauf achten muss, keine lauten oder unangenehmen Töne mit einem Gegenstand zu produzieren, sondern ebenfalls den gefilmten Ausschnitt ständig per Kontrollscreen daraufhin überwachen muss, dass er mit der eingesetzten Requisite im Off bleibt.[43] Ebenso wird hier deutlich, dass es hier um eine Art der Simulation geht, die zwar auf akustischer Ebene nach Erschaffung eines 360˚-Raumes strebt, auf der Bildebene aber auf die Begrenzung durch einen Rahmen und dem damit ermöglichten, imaginativ aufladbaren Off-Screen-Raum als Ort der vermeintlichen Berührung zwischen ASMRtist und Zuschauer angewiesen ist. Der Off-Screen-Raum, der die Trennung von Schallereignis und realer Schallquelle für den Zuschauer und damit die Instrumentalisierung des Tons als Beglaubigungsmittel fiktiver Berührungen ermöglicht, wird so letztlich für eine Überschreitung ebendieser Begrenzung produktiv gemacht, die das Video qua Ton scheinbar in den Raum des Rezipienten ausweitet. Daneben überspielt ein so eingesetzter, simulierender Ton auch den eigentlichen Immersionsbruch, der durch den Griff des ASMRtist nach vorn zur Kamera und den damit einhergehenden Verweis auf die technische Vermitteltheit der Situation riskiert wird. Die binaurale Aufnahmetechnik, die den Zuschauer die vom ASMRtist erzeugten Geräusche genau im Raum lokalisieren lässt, ist ebenfalls wichtig für die Erschaffung eines akustisch überzeugenden, dreidimensionalen Erlebnisraumes, der den Zuschauer rundum umgibt und speziell die Simulation von Berührung am Hinterkopf ermöglicht, also der Stelle, wo die kribbelnde ASMR-Hautsensation in den meisten Fällen beginnt. Auch hat die Technik zu einer besonderen Art der Interaktion mit den beiden Mikrofonen geführt, die als *Ear-to-Ear* oder *Panning* bezeichnet wird, und bei der der ASMRtist abwechselnd sehr nah in das eine, dann in das andere Mikrofon spricht oder flüstert, was viele Zuschauer als besonders zuträglich für den Eindruck der Kopräsenz mit dem ASMRtist beschreiben: «I think it has to do with immersion, personally. When they are using a binaural microphone and whisper from one ear to the other, I really feel like they're in the room with me».[44] Die abwechselnde Links-Rechts-Reizung scheint besonders wichtig für die Raumerzeugung, da interaurale Laufzeit- und Pegeldifferenzen die Schallereignisse besonders gut in der Horizontalebene lokalisierbar machen, eine Lokalisation in der Sagittalebene, also eine Bestimmung des Tons als von unten, oben, vorne oder hinten kommend, aber ungleich schwieriger ist. Immersion erscheint hier nicht nur als Gefühl, vollständig umgeben zu sein, sondern vor allem als Phänomen der Kopräsenz und der von allen Seiten möglichen Berührung durch ein vermeintlich körperlich nahes Gegenüber.

Hypnotischer Ton

Eine letzte Funktion taktilen Tons, die erst mit dem Einsatz binauraler Mikrofone in ASMR-Videos auftauchte, führt zum Schluss wieder zurück zu den narrationsunabhängigen, rein sensorisch wirksamen Formen der akustischen Taktilisierung. Ein in der Community erst vor kurzem ‹entdeckter› Trigger besteht darin, durch gleichzeitige Erzeugung seitenunterschiedlicher Hörsignale einen dichotischen Höreindruck zu kreieren. Dabei knistert der ASMRtist zum Beispiel nah an einem Mikrofon mit Papier, während er zeitgleich in das andere hineinflüstert. Neben dem Eindruck, von Geräuschen vollständig umhüllt zu sein, der suggeriert, es werde dem Zuschauer gewissermaßen von allen Seiten etwas dargeboten, was dem Trigger der *close personal attention* entspricht, scheint hier vor allem die Präsentation inhaltsindifferenter, diffuser und desorientierender Reize zentral zu sein, die dem *experiencer* ein ‹mentales Abschalten›, aber eben auch das Erleben der ASMR-Hautsensation ermöglicht. Hier kann eine hypnotische Funktionsweise des Tons vermutet werden, die nicht zuletzt deshalb plausibel erscheint, weil eine solche Funktion auch auf der visuellen Ebene in Form von repetitiven Bewegungsmustern, Flicker-Effekten und Lichtreizen identifiziert werden kann. Andere in den Videos dargebotene Geräuschmuster, bei denen eine hypnotische Wirkungsweise vermutet werden kann, sind zum Beispiel weißes Rauschen sowie *layered sounds*, also mehrere, einander überlagernde Tonspuren, für die oft Kratz-, Rascheln- und Knackgeräusche benutzt werden; auch dies ist

43 Daneben ist der Blick zum Kontrollscreen auch als selbsttechnologische ‹Selbstbespiegelung› qua Medientechnologie zu verstehen, wie sie auch Surma (2009) bei Weight-Loss-Vlogs beschreibt.

44 Zitat von Redditor princealice (vgl. http://www.reddit.com/r/asmr/comments/1l7y9j/meta_what_exactly_do_you_enjoy_about/ [26.06.2014]).

eine etwas jüngere Entwicklung in ASMR-Videos. Hypnotische Wirkung könnte außerdem eine Erklärung für die Lust an *Inaudible Whispering* und unverständlichen Fremdsprachen bieten. Während für Oliver Grau (2004) Immersion mit einem Unsichtbarwerden des Mediums einhergeht, sowie umgekehrt der Verweis auf die mediale Technik als opake Oberfläche laut Robin Curtis «gewöhnlich als eine Art ‹Ein/Aus›-Schalter der immersiven Erfahrung betrachtet wird» (2010: 143), zeigen gerade solche hypnotischen Strukturen besonders deutlich, dass bei ASMR-Videos von der Möglichkeit einer «multiimmersiven» Rezeption im Sinne Voss' (2008: 79) ausgegangen werden muss, bei der völlig unterschiedliche Arten immersiven Erlebens auftreten – unter anderem eine immersive Hingabe des Zuschauers an die mediale Oberfläche selbst, die dabei zur scheinbar greifbaren und fühlbaren Kontaktfläche wird.

Fazit

Das Ziel dieses Überblicks war es, einige derjenigen akustischen Strategien zu beschreiben, mit denen Mitglieder der erst kürzlich entstandenen ASMR-Community versuchen, selbst produzierte Videos für ihre Rezipienten auf eine bestimmte Art taktil erfahrbar werden zu lassen.

Für eine medienwissenschaftliche und besonders für eine im Bereich der Sound Studies angesiedelte Untersuchung stellt die ASMR-Community einen interessanten, neuen Gegenstand dar, da sie als eine emergente, auditive Kultur erscheint, in der sich Internet-Nutzer über audiovisuelle Produktions- und Rezeptionspraktiken in vor einigen Jahren noch undenkbarer Art und Weise online austauschen und sich als Subjekte, speziell als taktile Subjekte, konstituieren, wie etwa dieses Zitat der ASMRtistin QueenofSerene verdeutlicht: «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».[45]

Als insbesondere akustisches Wahrnehmungsphänomen sowie als Kristallisationskern einer produktiven Online-Community wirft ASMR unter anderem Fragen zur Bedeutung alltäglicher, handwerklich konnotierter aber auch maschinell und computertechnisch erzeugter Geräusche in einer Welt der zunehmenden Allgegenwart von Musik auf (die in ASMR-Videos so gut wie keine Rolle spielt) (vgl. Schafer 2010: 172–179; Böhme 2001: 44), ebenso wie zu synästhetischen Verbindungen zwischen Tastsinn, Sehsinn und auditiver Wahrnehmung. Weiterhin stellen sich Fragen zu Immersion, Präsenzeffekten und technisch-ästhetischer Selbstreflexivität teletaktil eingesetzter AV-Medien, zu Beglaubigungs- und Simulationsfunktionen von Ton, zu ASMR als bislang unbekannter Zuschauergratifikation etwa bei bestimmten Fernsehformaten sowie nicht zuletzt zur Variabilität individueller Sinnesorganisationen (vgl. Marks 2000: 195) und Subjektkonstitutionen entlang medienvermittelter, auditiver Praktiken, die in Zukunft bearbeitet und möglicherweise für andere medienwissenschaftliche Bereiche produktiv gemacht werden können.

45 Zitat aus dem Video *ASMR-Scratch and Tap* (vgl. http://www.youtube.com/watch?v=RynlsW1a-f0 [26.04.2014]).

Literatur

Benthien, Claudia (1999): *Haut – Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*. Reinbek: Rowohlt.

Binczek, Natalie (2007): *Kontakt: der Tastsinn in Texten der Aufklärung*. Tübingen: Max Niemeyer.

Blaine, Adrienne (2014): ASMR Artists: Tingle Technicians or Emotional Laborers? In: *KQUED Arts*, http://www.kqed.org/arts/popculture/article.jsp?essid=133897 [26.06.2014].

Böhme, Hartmut (1998): Der Tastsinn im Gefüge der Sinne. In: *Anthropologie*. Hg. von Gunter Gebauer. Leipzig/Stuttgart: Reclam. S. 214–225.

– (2001): Akustische Atmosphären. Ein Beitrag zur ökologischen Ästhetik. In: *Klang und Wahrnehmung. Komponist – Interpret – Hörer*. Hg. vom Institut für Neue Musik und Musikerziehung Darmstadt. Mainz u. a.: Schott. S. 38–48.

Chion, Michel (2012) *Audio-Vision. Ton und Bild im Kino* [franz. 1990]. Hg. von J. U. Lensing. Berlin: Schiele & Schön.

Connor, Steven (2000): *Sounding Out Film*. A talk given at the Conference on Film, Literature and Modernity, Institute of English Studies. London, 13.-15. Januar 2000. Online: http://www.stevenconnor.com/soundingout/ [26.06.2014].

– (2004): *Intersensoriality*. A talk given at the Conference on The Senses, Thames Valley University, 6. Februar 2004. Online: http://www.stevenconnor.com/intersensoriality/ [26.06.2014].

Curtis, Robin (2007): Expanded Empathy: Movement, Mirror Neurons and Einfühlung. In: *Narration and Spectatorship in moving images: Perception, Imagi-*

nation, Emotion. Hg. von Joseph Anderson und Barbara Anderson. Cambridge: Cambridge Scholars Press. S. 49–62.

– (2010): Synästhesie und Immersion. Räumliche Effekte der Bewegung. In: *Synästhesie-Effekte. Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. Hg. von Ders./Marc Glöde/Gertrud Koch. München: Fink. S. 131–150.

Foucault, Michel (1985): Geschichte der Sexualität. In: *Ästhetik und Kommunikation* 57/58. S. 157–164.

Grau, Oliver (2004): *Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. Medien Kunst Netz* (Modul: Medienkunst im Überblick). Online: http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/ [26.06.2014].

Grunwald, Martin & Beyer, Lothar (Hg.) (2001): *Der bewegte Sinn. Grundlagen und Anwendungen zur haptischen Wahrnehmung*. Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser.

Koesch, Sascha/Magdanz, Fee/Stadler, Robert (2007): Fern-Umarmungen: T-Shirt mit Fernsteuerung. In: Spiegel Online, http://www.spiegel.de/netzwelt/mobil/fern-umarmungen-t-shirt-mit-fernsteuerung-a-507141.html [26.06.2014].

MacMuiris, Andrew a.k.a Anti-Valentine (2010): *ASMR: What is This Tingling Sensation in my Head*? Online: http://anti-valentine.hubpages.com/hub/ASMR [26.06.2014].

Marks, Laura U. (2000): *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham & London: Duke UP.

Moxley, Leanna (2013): Something Quiet, Something Just for You. In: *The Hairpin*, http://thehairpin.com/2013/05/something-quiet-something-just-for-you [26.06.2014].

Schafer, R. Murray (2010): *Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens* [engl. 1977]. Mainz u. a.: Schott.

Sobchack, Vivian (2010): The Dream (Ol)Factory. Sinn und Geruchssinn im Kino. In: *Synästhesie-Effekte. Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. Hg. von Robin Curtis/Marc Glöde/Gertrud Koch. München: Fink. S. 51–67.

Surma, Hanna (2009): Broadcast your Self! Videoblogs als mediale Symptome kultureller Transformationsprozesse. In: *Das Web 2.0 als Agent des kulturellen Wandels*. Hg. von Daniela Pscheida und Sascha Trültzsch. Frankfurt/a.M: Peter Lang. S. 231–244.

Voss, Christiane (2008): Fiktionale Immersion. In: *montage AV* 17, 2. S. 69–86.

Wolfe, Joe/Garnier, Maëva/Smith, John (o.J.): Voice Acoustics: an introduction. Online: http://www.phys.unsw.edu.au/jw/voice.html [26.06.2014].