

# Postdigitale Klangästhetiken als kollektive Imaginationen im virtuellen Raum – zur musikpädagogischen Relevanz von ASMR und elektronischer Pop-Avantgarde

## 1. Anliegen

Die Beobachtung, die Welt sei derart „vom Digitalen durchzogen“, dass gegenwärtig „[k]aum ein Lebensbereich, kaum ein Handeln“ existiere, „das nicht von digitalen Technologien mit geprägt wird“ – das Digitale also „in der Materialität der Welt aufgegangen“ sei (Schmidt, 2016) –, hat seit etwa der Jahrtausendwende in verschiedenen Diskursen zu Musik, Kunst und Design die Rede vom „Postdigitalen“<sup>1</sup> aufkommen lassen. Angesichts digitaler Ubiquität übernimmt dieser Begriff die Funktion, jene Durchdringung der „Welt“ in ihren unterschiedlichen Formen und Facetten reflexiv und kritisierbar zu machen (ebd.). So widmen sich u. a. auch beispielsweise musik- und kulturwissenschaftliche Ansätze medienkulturellen Phänomenen und Aspekten z. B. des post-digital publishing (Mazierska, Gillon & Rigg, 2019) sowie Themen bzw. Gegenstandsbereichen wie Transmedialität, 8-bit-Kultur, glitches und aesthetics of failure (Cascone, 2000).

Auch in der Musikpädagogik ist der Begriff jüngst angekommen: So untersucht z. B. das Projekt „LINKED“ an der Universität Erfurt „Musikalische Bildung in post-digitalen Gemeinschaften“ (Weidner, 2019). Ahlers und Godau charakterisieren mit ihm die theoretische Neudimensionierung der Beziehungen zwischen Dingen, Subjekten und Aktanten in aktuellen musikpädagogischen Forschungsvorhaben (Ahlers & Godau, 2019, S. 7–8). Allerdings wird insbesondere in musikpädagogischen Verwendungszusammenhängen deutlich, dass die Selbstverständlichkeit des Digitalen – als eine wichtige Voraussetzung des Postdigitalen – eher als Ideal denn als Zustandsbeschreibung taugt:<sup>2</sup> Auf der Seite unterrichtlicher Praxis bildet das „Spannungsfeld eines professionell geformten musikalischen Habitus einerseits und neuer digital-materieller musikalischer Technologien und Dingwelten andererseits“ (Ahlers & Godau, 2019, S. 7) nur eine Facette der von Höfer empirisch ermittelten „Diskrepanz zwischen der Akzeptanz der Bedeutung digitaler Medien und des Internet [sic] und deren meist geringe Anwendung in der schulischen Praxis des Musikunterrichts“ (Höfer, 2017, S. 136). Während „Jugend, Musik und Medien“ ihm zufolge „innerhalb verschiedener populärer Subkulturen eine kulturhistorische Einheit“ bilden, scheint eine solche Einheit „im Musikunterricht oft nicht mehr vorhanden zu sein“ (ebd., S. 23). Zwar mag also im „Post-Digitalen [...] das Digitale letztlich aus der Wahrnehmung“ verschwinden und „daher nicht mehr als Differenz-Folie“ funktionie-

---

1 Zu Bedeutung, Geschichte und Funktion des Begriffs Cramer, 2015.

2 Ann Clements bemerkt hier zutreffend: „As the term *postdigital* [sic!] *era* is intending to both simultaneously describe a current age and define a current social movement, it is by nature emerging and fluid“ (Clements, 2018, S. 52, Hervorh. i. O.).

ren (Ahlers & Godau, 2019, S. 8); zwar mögen „klassische Dichotomien wie digital vs. analog, neue vs. alte Medien, virtuell vs. real, steril vs. warm, maschinenhaft vs. körperlich usw. [...] zugunsten einer Beschäftigung mit der Hybridität post-digitaler Musik/Kulturen“ (ebd.) *idealiter* hinfällig werden. Doch bedeutet dies keineswegs, dass derartige (und noch weitere) Dichotomisierungen nicht als Strategien in aktuellen konzeptionellen musikpädagogischen Digitalisierungsdiskursen wirksam sind (Sachsse, i.V, 2020b). Sie verweisen auf weiterreichende gesellschaftliche und politische Verständigungsschwierigkeiten, die sich noch vor wenigen Jahren als „Vorstellung eines digitalen Grabens, der die Welt in zwei klar unterschiedene Kulturen teilt“ (Passig & Lobo, 2012, S. 20), markiert durch „[i]rreführende Metaphern und falsche Hoffnungen auf einfache Lösungen“ (ebd., S. 23), darstellen konnten. Vielfach beruhen Konfliktlinien hinsichtlich der Beurteilung digitaler Transformationsprozesse in musikpädagogischen Diskursen auf expliziten oder impliziten Vorstellungen von ästhetischen und anthropologischen Dimensionen der digitalen Mediennutzung, die in einem Spannungsverhältnis zu wünschenswerten (analogen, traditionellen, bewährten etc.) musikunterrichtlichen Umgangsweisen gesehen werden. So befürchteten Höfer zufolge viele Musiklehrende ein „Zurückdrängen positiver Aspekte des Musikunterrichts, wie sinnliche Erfahrung und Erfahren, die sich aus dem sozialen Moment des gemeinsamen Musizierens erschließen“ (Höfer, 2017, S. 137). Auch Marc Mönig positioniert ein „Lernen, das verschiedene Eingangskanäle und Sinne anspricht“, gegen ein primär digitales Lernen, „das in seiner Sinnlichkeit beschränkt ist und sich – zugespitzt formuliert – mit einem Knopfdruck erledigen lässt“. Die Potentiale des Musikunterrichts lägen gerade „im Bereich der Nutzung und Schulung unterschiedlicher Sinne“, was „der Arbeit mit digitalen Medien stets entgegengesetzt [...] werden sollte“ (Mönig, 2019, S. 25). Dies zeige sich insbesondere „in der Selbstbezüglichkeit und Sinnlichkeit des Instrumentalspiels“ sowie „in der mit ihm verbundenen Erfahrung der eigenen Körperlichkeit“ (ebd.).

Um jedoch – schließlich ja auch bildungspolitisch eingeforderte – konzeptionelle Überlegungen hinsichtlich einer musikalischen „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK, 2016) auf zielführende Weise entfalten zu können, wäre auch musikpädagogische Forschung

„angehalten, das Entweder-oder hinter [sich] zu lassen und nach den dynamischen Vermischungen von Menschen und Dingen zu fragen, hat doch die zunehmende Digitalisierung schon jetzt zu einer erheblichen Vermehrung von technischen Vermittlern geführt, deren Verknüpfung mit unserer Alltagspraxis uns immer mehr dazu veranlasst, in einer bestimmten, gegenüber der bisherigen Praxis, deutlich veränderten Weise zu handeln“ (Hörning, 2017, S. 70).

In dem vorliegenden Text soll ein Beitrag zu diesem Unterfangen dadurch geleistet werden, dass konkrete mediale und medienbezogene Phänomene, insbesondere Letztere auch in praxeologischer Perspektive, analysiert und interpretiert werden. Die dadurch gewonnenen Differenzierungen und Reflexionsmomente bilden wichtige Voraussetzungen für eine Dekonstruktion binärer Unterscheidungen (wie sie insbesondere bei Konzeptualisierungen anthropologischer Momente wie Sinnlichkeit,

Leiblichkeit und Körperlichkeit als das zum Digitalen vermeintlich „Andere“ auftreten).

Im Zentrum steht dabei das noch relativ junge Phänomen des ASMR – ein Akronym für Autonomous Sensory Meridian Response –, welches aufgrund seiner immensen Beliebtheit einen relevanten Faktor innerhalb virtueller Erfahrungswelten bildet und vor allem exemplarisch zeigt, wie Klänge nicht nur netzöffentlich exploriert, eingesetzt, beschrieben und verhandelt werden, sondern darüber hinaus ausdrücklich auf sinnlich-leibliche Wirkungen abzielen können, die die Zwänge ihrer eigenen digitalen Mittelbarkeit zu überschreiten suchen. Ergänzt werden die hier gewonnenen Einsichten durch Betrachtungen zu exemplarischen Musiken und Musikvideos aus dem Bereich aktueller elektronischer Pop-Avantgarde, in denen ebenfalls neue – postdigitale – Sichtweisen auf Sinnlichkeit und Körperlichkeit erprobt und inszeniert werden. Ein Schwerpunkt wird dabei neben der Analyse der Inhalte auf die spezifischen Weisen der Hervorbringung von Wissen im beobachtbaren Handeln (Hörning, 2017, S. 76) sowie deren Kontexte zu legen sein. Die genannten Schlaglichter auf aktuelle künstlerische Produktionen bilden anschließend die Grundlage für eine Diskussion ihrer musikdidaktischen Erkenntnispotentiale.

## 2. ASMR – Facetten der sozialen Konstruktion von Klanglichkeit

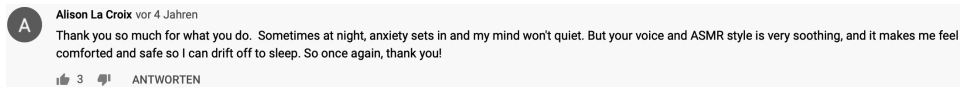
### 2.1 Klänge als „Trigger“

ASMR ist ein bisher noch recht wenig erforschtes sensorisches Phänomen, bei dem Personen ein kribbelndes bzw. prickelndes Gefühl auf der Kopfhaut oder im Nacken als Reaktion auf bestimmte akustische und visuelle Reize (genannt „Trigger“) verspüren. Vielfach wird berichtet, dass diese Empfindung von einem Gefühl der Entspannung und des Wohlbefindens begleitet sei (Barratt & Davis, 2015, S. 1). Seit etwa 2009 haben sich Videos, die auf die Hervorrufung dieser Reaktionen zielen, zu einem ungeheuer populären YouTube-Phänomen entwickelt (Keiles, 2019). Sie sind so zahl- und facettenreich, dass hier keine Systematisierung intendiert sein kann.<sup>3</sup> Prinzipiell wird dabei offenbar eine große leibhafte Nähe zu einfachen, teilweise geradezu minimalistischen Vorgängen suggeriert. Clemens Setz veranschaulicht dieses vielfach variierte Grundprinzip treffend wie folgt durch einige Beispiele: Wir sehen und hören „[e]ine Person, die mit leiser Stimme all die Dinge aufzählt, die sie in ihrer Streichholzschachtel untergebracht hat. Oder einen Mann, der neunzehn Minuten lang mit Bleistiften Schlangenlinien auf einem Stück Papier macht und dabei verschiedene Bleistiftmarken nach ihren Klangfarben bewertet. Oder eine Frau, die in einem Magazin blättert und dabei die Knistergeräusche der Seiten zelebriert. Später steckt sie die Hand in einen Behälter voller glatter Flusskiesel und bewegt sie hin und her“ (Setz, 2015, S. 1). Viele Nutzer\*innen berichten davon, dass das Hören und Beobachten von derlei Aktivitäten im Video bei ihnen entsprechende „ASMR-Erfahrung“

3 Siehe aber Kovacevich & Huron (2019, S. 43–44) sowie Liu & Zhou (2019).

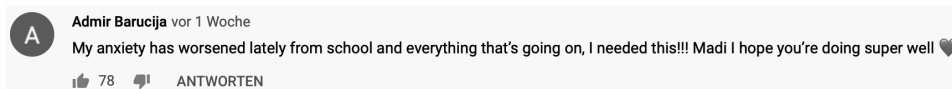
gen<sup>4</sup> auslöst, die ihnen beim Einschlafen, bei Prüfungsvorbereitungen oder bei der Bewältigung von Angstzuständen helfen. In Screenshot 1 werden gleichermaßen die Stimme wie auch der generelle „ASMR style“ des Performenden für die sich einstellenden Gefühle der Ruhe, Geborgenheit und Sicherheit verantwortlich gemacht:

Screenshot 1: MassageASMR, 29.03.2015<sup>4</sup>



Die Ursachen für jene negativen Emotionen und krisenhafte Zustände, bei deren Bewältigung ASMR zu helfen scheint, werden – verständlich angesichts des netzöffentlichen Forums – selten konkretisiert, sondern meist eher vage angedeutet (z. B. „from school and everything that’s going on“, Screenshot 2).

Screenshot 2: Madi ASMR, 2020



Das zentrale Element von ASMR – die durch primär akustische Trigger ausgelösten psychischen, psychosomatischen und physischen Wirkungen – wird offensichtlich aufgrund seiner Unerklärbarkeit in teils blühender Metaphorik zu fassen versucht. Es ist die Rede von „süchtigmachenden Gehirnentladungen“, einem „Meridiankribbeln[...]“ (Setz, 2015, S. 1), einem „Phantom-Gelaustwerden“ (zitiert ebd.), einem „‘silvery sparkle’ inside the head“, einem „euphoric ‘brain-gasm’ or a feeling like goose bumps in the scalp that faded ‘in and out in waves of heightened intensity’“ (Keiles, 2019). Diese Umschreibungen basieren einerseits auf empirisch messbaren körperlichen Reaktionen, die durch akustische und visuelle Stimuli ausgelöst werden (Kovacevich & Huron, 2019). Sie zeigen aber auch, dass die „von den Angehörigen eine [sic!] Kultur verwendeten Sinnesdaten [...] sprachlich durchstrukturiert sind. Was wahrgenommen wird, wird zugleich in seiner Bedeutung wahrgenommen“ (Wulf, 2014, S. 105).<sup>5</sup> Sinnlichkeit erscheint auf diese Weise insgesamt als „kulturelle Überformung einer anthropogenen Gegebenheit“, die im Falle der zitierten Zuschreibungen bisweilen durchaus mythischen Charakter annimmt (Schatt, 2011, S. 199). Die Rolle der Sprache variiert auf verschiedenen Ebenen dieser Sinnbildungsprozesse ohnehin stark: Zwar werden in Kommentarbereichen und Videobeschreibungen klangliche Aspekte diskursiv, doch erfüllt Sprache in einer Vielzahl von ASMR-

4 Hier und im Folgenden sind für YouTube-Videos ebenso wie für Kommentare zu diesen Videos nur der entsprechende Kanal als ‚Autor‘ sowie das dort genannte Video-Upload-Datum angegeben. Wenn mehrere Videos desselben Kanals aus demselben Jahr behandelt werden, werden zusätzlich Tag und Monat angegeben.

5 Dass diese Zuschreibungen nicht gänzlich kontingent sind, sondern bestimmte Typen von Stimuli besagte prickelnde bzw. kribbelnde Wirkungen mit höherer Wahrscheinlichkeit auslösen als andere, zeigen Barratt und Davis in einer Interviewstudie (2015, insbesondere S. 6).

Videos selbst die Funktion eines Triggers (mehr noch als die eines Übermittlers von Informationen) und rekurriert damit auf weitreichende anthropologische Dimensionen des Hörens:

„Über das Timbre der Stimme, ihren Tonus, ihre Intensität, ihre Artikulation vermittelt sich der Sprechende dem Hörenden. Diese Vermittlung hat eine expressive und eine soziale Seite. Der Selbstaussdruck des Sprechenden ist auf ein Gegenüber gerichtet, das diesen aufnimmt und verarbeitet. Insofern er stimmgebunden ist, ist er kaum verstellbar. Stimme und Ausdruck sind mit den vegetativen Prozessen des Körpers verbunden und entziehen sich weitgehend der Beeinflussung durch das Bewusstsein“ (Wulf, 2014, S. 108).

Das komplexe Spiel mit verschiedenen Funktionen von Sprache, visuell gestifteten Kontexten und Performances bei der Inszenierung von Klängen als Trigger erscheint als konstitutives Moment von ASMR.

## 2.2 Semantische und narrative Rahmungen von Klängen

Die in ASMR-Performances in der Regel absichtsvoll zum Zwecke der Generierung von Triggern erzeugten Klänge werden also einerseits in Kommentarbereichen kontextualisiert, in ihrer Wirkung beschrieben und dadurch mit Bedeutung aufgeladen, werden andererseits aber bereits in den Videos vielfältig semantisch gerahmt, z. B. durch Rollenspiele: Der Kanalbetreibende von *MassageASMR* tritt z. B. auch als Alter Ego „Dr. Dmitri“ in Erscheinung, der bei einer Person eine „Craniale Nervenuntersuchung“ durchführt (MassageASMR, 2017). In anderen Settings fungiert der Betrachtende virtuell als Objekt einer Porträtzeichnung (annawhisperers ASMR, 2017), als Kunde in einem Friseursalon (Gentle Whispering ASMR, 2018) oder in einer Schneiderei (Gentle Whispering ASMR, 2015). Die Klänge bewegen sich folglich in dem durch den Ort gestifteten semantischen Kontext: kratzende Pinsel und Stifte auf Papier und Leinwand, schnippende Scheren und ratschende Rasiermesser, raschelnde Stoffe und rauschende Bügeleisen. Nicht nur wird dabei die räumliche Anwesenheit des Zuschauenden suggeriert, sondern darüber hinaus seine leibliche Involviertheit. Dies geht so weit, dass die Klänge sprachlich mit physischen Berührungen assoziiert und gewissermaßen ‚gekoppelt‘ werden: So werden sie im Zuge von „Dr. Dmitris“ „Ear Examination“, „Ear Cleaning“ und „Ear Massage“ (MassageASMR, 06.03.2015) – vermittelt durch Zeigehandlungen sowie genaue Ankündigung und Begründung des jeweils nächsten Handlungsschritts – als unmittelbare Begleiterscheinung taktiler Reize am eigenen Ohr ausgewiesen, obwohl sie tatsächlich natürlich lediglich Resultate der Einwirkungen an den beiden Mikrofonen sind. Andere Videos rekurrieren auf die eingangs beschriebenen metaphorischen Wirkungsbeschreibungen z. B. durch Titel wie „Brain Massage“ (ASMR Glow, 2018), was wiederum von Künstlern wie *Ephemeral Rift* wörtlich genommen und ironisierend zugespitzt wird, wenn dieser beispielweise als „Professor Clemmons“ das Modell eines menschlichen Gehirns massiert (Ephemeral Rift, 2019).

Während ein Großteil der Videos funktional auf eher klangtherapeutische Wirkungen zielt – wenn auch bisweilen versinnbildlicht als die „Erschaffung einer ‚Märchenwelt‘, in der alles heiter und angenehm ist“ (Gentle Whispering ASMR, zitiert bei Setz, 2015, S. 2) –, transformieren bzw. überformen andere die Erzeugung von Triggern künstlerisch: So ‚kuriert‘ ein als Mutant verkleideter *Ephemeral Rift* in einem knapp 50-minütigen Video eine mit Fliege und Alufolien-Brille ausgestaffierte Ananas (laut Videobeschreibung) von Depressionen, die ausgelöst wurden durch das Verschwinden ihrer Frau Margaret; skurrilerweise jedoch ausgerechnet dadurch, dass er nicht allein beruhigend auf sie einflüstert, sondern sie auch mit Hammer und Messer ‚skalpiert‘, ihr Inneres mit einer Gabel durchwühlt, auslöffelt, mit einem Strohalm ausschlüfft und anschließend wieder provisorisch zusammensetzt (Ephemeral Rift, 2015). In Verbindung mit anderen Videos schafft er mittels eines fantastisch-futuristischen Cosplays (= costume plays; Stalder, 2019, S. 120–122) und referentiellen Meta-Erzählungen<sup>6</sup> ein imaginatives Paralleluniversum.<sup>7</sup> Ein anderes Video dokumentiert seine Bemühungen, den Code eines Zahlenschlosses zu knacken, was klanglich mit grüblerischem Flüstern, gekritzelten Aufzeichnungen über die Fehlversuche sowie sanftem Klicken des Drehrades einhergeht – bis schließlich die passende Kombination gefunden ist, die mit 34:36 genau der Länge des Videos entspricht. Durch seinen angepinnten Kommentar unter dem Video stiftet er selbst einen referenziellen Verweis, den seine Fan-Community in den entsprechenden Antworten wiederum – metastufig zum Videoinhalt – ‚entschlüsselt‘: Denn es handelt sich um ein Zitat aus dem Song *Run Like Hell* von Pink Floyd.

Screenshot 3: Ephemeral Rift, 2017



6 So behauptet er in Anspielung auf die Batman-Comics, „ASMR stands for Arkham Sanitarium Method Relaxation“ (Ephemeral Rift, 2015, Videobeschreibung, 2. Absatz). Das „Arkham Asylum“ ist eine fiktive psychiatrische Einrichtung, in der Superschurken, vor allem Batmans Gegenspieler, behandelt werden.

7 „Auf Ephemeral Rifts Kanal gibt es alles. Vorlesungen über Existenzialismus im ASMR-Stil, Improvisationen mit verschiedenen Arten von Masken, inspirierten Nonsens. In einem Video setzt er sich einen Lampenschirm auf den Kopf. Anschließend betastet er sich, wie eine jener Beckett’schen Figuren, die herauszufinden versuchen, wo ihre Grenzen verlaufen. Minutenlang kratzt er sich den grauen Lampenschirmkopf, dann kommt der Pinsel zum Einsatz“ (Setz, 2015, S. 2).

### 2.3 Virtuelle Konstruktion sozialer (Klang-)Räume

Die sinnlich-auditive Erfahrung ist im Falle der meisten ASMR-Videos mit der sozialen eng verbunden, auch wenn sie sich primär in imaginären Räumen<sup>8</sup> abspielt. Eine frühe Bezeichnung des Phänomens lautete entsprechend „Attention Induced Euphoria“ (Beck, 2013), denn die persönliche Zuwendung ungeteilter Aufmerksamkeit spielt hier oft eine sehr große Rolle. Die Akteur\*innen bewegen sich nur selten aus dem Mittelpunkt des Kamerafokus heraus (z.B. um den Eindruck zu erzeugen, sie bewegten sich um die\*den Betrachtende\*n herum), sind in der Regel sehr nah zur Kamera positioniert und halten nahezu ununterbrochenen Augenkontakt. Die Sprech- und Klangaktionen sind sehr leise ausgeführt, aber durch die hohe Qualität und Auflösung der verwendeten Stereomikrofone extrem präsent, was das Gefühl physischer Nähe verstärkt. In einigen der Videos, in denen gesprochen wird, wird explizit betont, dass sie direkt an die\*den Betrachtende\*n adressiert und eigens für sie\*ihn erzeugt sind. So wird die häufig gebrauchte Wendung „for you“ in dem Video *ASMR Binaural Brushing 3 – Massage your Brain – Strong Sounds* sogar im Kommentarbereich thematisiert (MassageASMR, 29.03.2015). In diesem Video werden wir gleichsam als ‚Patient\*innen‘ in eine ‚Massagepraxis‘ – zumindest aber einen durch den Akteur Dmitri vorbereiteten und beherrschten Raum – virtuell versetzt, ohne dass wir des Betretens oder des Verlassens des Raums gewahr werden: Dmitri ist schlicht da, wenn wir ‚die Augen öffnen‘ (= das Video starten) und verschwindet genauso ‚augenblicksartig‘ wieder aus unserem Gesichtsfeld. Dieser Erfahrungsmodus wird zusätzlich bedient durch die algorithmisch generierten Verlinkungen zu anderen ASMR-Videos, mittels der sich Rezipierende sukzessive durch eine Kette (oder vielmehr eine Möbius-Schleife) von ähnlichen Räumlichkeiten klicken können.<sup>9</sup> Die Steigerung der klanglichen Erlebnisintensität von Triggern wird möglich durch die technisch bewirkte Aufhebung der Trennung von imaginären und realen Räumen:

„Die Kulturalisierung der digitalen Technologie gewinnt ihre Intensität schließlich durch ihre sozialen Grenzüberschreitungen. Dies betrifft die Grenzen zwischen dem Öffentlichen und dem Privaten sowie jene zwischen dem Medialen und dem Realen“ (Reckwitz, 2018, S. 238).

Und doch wird bei diesem Spiel mit leiblicher und räumlicher An- und Abwesenheit deutlich, dass sein eigentliches Ziel oft nicht der Raum vor dem Bildschirm, derjenige vor der Kamera oder derjenige eines virtuellen ‚Zwischenraums‘ zwischen Produzent\*in und Rezipient\*in – und damit auch kein „dritter Raum“ im Sinne Homi K. Bhabhas (Bonz & Struve, 2011, S. 137–138) – ist, da es eher akzidentell um die Hervorbringung von Bedeutungen und überhaupt nicht um die Aushandlung von Diffe-

8 „Der imaginäre Raum ist ein unsichtbarer Ort, der als komplexes Gefüge von Räumlichkeit zu verstehen ist. Reales, Virtuelles und die dazu gehörigen Symboliken gehen in die Konstruktion eines Raumes ein, der auf das vegetative System des Körpers und zugleich auf die jeweilige ihn umgebende Kultur angewiesen ist“ (Schuhmacher-Chilla, 2014, S. 433).

9 „Der Monitor bildet eine Art Fenster, das den Einblick in einen unbegrenzten Raum ermöglicht“ (Franke, 1991, S. 283).

renzen geht. Dies zeigt sich beispielsweise dort, wo gerade die Aufhebung von Differenzen im Sinne einer „Immersion“<sup>10</sup> zur Absicht erklärt wird:

„And as these sounds move around you, you get a little bit of a sense and just to be immersed in this environment here as I record it for you. So think of it like a little bit of a virtual reality, home away from home, a whole day away from the every day for you“ (MassageASMR, 29.03.2015, 0:48–1:19).

Hier deutet sich an, dass die Durchschreitung all dieser Räume zu deren letzlicher Überschreitung, nämlich zu einem Raum und Zeit enthobenen Moment erfüllter Leere führen soll: „Leerer könnte kein Augenblick sein. Er bedeutet nichts. Aber als er eintrat, wölbte sich das Universum in mir, und ich war gerettet“ (Setz, 2015, S. 2). Die ASMR-Erfahrung ist damit zwar vielfach sozial fundiert und gerahmt, wirft das Subjekt aber letztlich auf sich selbst im Zustand ästhetischer Kontemplation zurück. Sie weist damit auffällige Nähe einerseits zur an Momenthaftigkeit und Indeterminiertheit (im Gegensatz zu formaler Entwicklung) orientierten Ästhetik John Cages auf, andererseits zum literarischen Programm Jean Baudrillards:

„Der Zweck meines Schreibens besteht vielleicht darin, einen leeren Raum zu erzeugen. Die Physiker sagen heute, daß es keinen leeren Raum an sich, sondern nur einen leeren Raum mit allerlei Virtualitäten gibt. Das ginge in dieselbe Richtung. So einen leeren Raum entstehen zu lassen, der aber schwer von Virtualität wie ein schwarzes Loch wäre, das ist mein Versuch“ (Baudrillard, 1991, S. 91).

All dies verstärkt den Eindruck, dass das inszenierte Verhältnis zwischen ASMR-Akteur\*in und -Betrachter\*in alles andere als symmetrisch ist: Es funktioniert primär in eine Richtung,<sup>11</sup> Betrachtende geben Kontrolle an Agierende ab.<sup>12</sup> Sie treten in ein imaginatives hierarchisches Zweierverhältnis, welches jedoch offensichtlich eine gewisse Hingabe ermöglicht, die fundiert ist durch Vertrauen: beispielsweise darin, dass nicht etwa plötzlich extrem laute Klänge auftreten, während man den Lautstärkeregler zwecks Wahrnehmung klanglicher Nuancen und Intensivierung der Erlebnisqualität maximal eingestellt hat. Dieses Vertrauen ähnelt durchaus demjenigen, welches man in Ärzte, Physiotherapeuten, Hypnotiseure oder Friseure setzt, einem bei der Behandlung keine Schäden zuzufügen. Entsprechend erscheint die Wahl der inszenierten Räume und Rollen alles andere als zufällig. Zentral für ASMR und dessen Erfolg ist jedoch, dass dieses Vertrauen primär durch das Zuhören gestiftet wird und sich dabei auf dessen anthropologische Funktionen stützt:

10 „Immersion“ (= Vertiefung, Eintauchen, Versenkung) ist auch eine Hauptaufgabe von Videospielmusik, die die Spielenden mental mit dem Spiel verbinden und eine veränderte Selbst- und Zeitwahrnehmung ermöglichen soll (Epting, 2017, S. 403–406).

11 Freilich sind unhörbare und unsichtbare, fiktive Redeanteile, Verhaltensweisen oder Handlungen der virtuellen Personae der/des Rezipierenden bisweilen Teil von Rollenspielen, siehe z. B. MassageASMR, 05.03.2015, 15:36–15:41.

12 Die einzige Möglichkeit ihrer ‚Partizipation‘ ist durch die YouTube-Kommentarfunktion gegeben, über die z. B. besondere Wünsche oder Verbesserungsvorschläge für zukünftige Videos kommuniziert werden können. Derartiges als ‚Partizipation‘ zu bezeichnen ist in Netzdiskursen üblich, aber heikel (Sachsse, 2019).



„Über das Angesprochenensein bilden sich Gefühle der Geborgenheit und Zugehörigkeit. Keine soziale Gemeinschaft entsteht, ohne dass ihre Mitglieder lernen, einander zuzuhören. Über die Wahrnehmung von Geräuschen, Lauten, Tönen und Worten wachsen wir in eine Kultur hinein. Das Zuhören ermöglicht erst das Sprechen des Anderen. Es ist von einer häufig unterschätzten Bedeutung für die Entstehung von Gemeinschaften. Hören ist der soziale Sinn“ (Wulf, 2014, S. 108).

Die Art und Weise, wie ASMR-Videos diese Momente fokussieren und intensivieren, besitzt für einige Autor\*innen durchaus sexuelle Konnotationen:

„A lot of the visuals you might see’ in A.S.M.R. videos ‘relate to how you might visualize what happens during healthy foreplay,’ Craig Richard says. ‘People talking gently to each other, people touching each other lightly, gazing into each other’s eyes, expressing physical or vocal care for each other — making the other person feel safe“ (Keiles, 2019).

Keiles (wie auch Setz, 2015, S. 1) bezeichnet diese Art des Konsums gar als Form der Selbstbefriedigung: „A.S.M.R. combines the one-way sociality of podcasts with the outcome-driven imperative of porn“ (Keiles, 2019).<sup>13</sup> Und tatsächlich erweitern Kanäle wie *ASMR World* (o.J.) das akustische und visuelle Repertoire um Stöhnen, Lecken, Ohrläppchenknabbern sowie laszives Bananenessen und konstituieren so erotische ASMR-Subgenres. Dies zeigt, dass die hier gestifteten Spielarten von Sinnlichkeit und Sozialität nicht nur für viele attraktiv, sondern in dieser Attraktivität auch ambivalent bzw. heikel sind. Das Phänomen erscheint durchaus kontrovers in dem Maße, wie seine „Affektivität“ (Reckwitz, 2018, S. 234; dort kursiv) erkaufte wird durch die nichts mehr hinterfragende Hingabe an einen audiovisuellen Reizstrom sowie die Abgabe von Kontrolle an dessen Moderator\*innen.

## 2.4 Kollektive Sinnbildungen

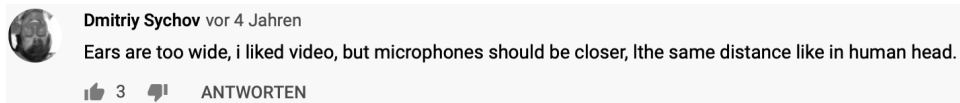
Durch die vorangegangenen Ausführungen sollte deutlich geworden sein, dass die digitalen Medien hier „weniger eine Sphäre, in der eine externe Realität abgebildet wird“, sondern „vielmehr selbst ein konstitutives Element der Realität“ (Stalder, 2019, S. 72) bilden. Sie sind – mit McLuhan – „nicht Transportkanäle für Inhalte, sondern umfassende Umgebungen, Galaxien“ (ebd., S. 72–73) und als solche Teil jener „alle Lebensbereiche bestimmende[n] kulturelle[n] Konstellation“, die Felix Stalder als „Kultur der Digitalität“ bezeichnet (ebd., 94–95). Jenseits des Verhältnisses zwischen Performenden und Rezipierenden sowie der inszenierten Illusion ihrer Zweier-Beziehung wird das ASMR-Erlebnis kollektiv als virtuelle community of practice (ebd., S. 135–138) konstituiert:

„Das Internet ist, wie jeder weiß, eine große Wiedererkennungswiese. Es eliminiert jede Art von Isolation. Egal, was für ungewöhnliche Eigenschaften man zu besitzen glaubt, es gibt immer einen anderen Menschen auf der Erde, der sie teilt“ (Setz, 2015, S. 1).

13 Siehe zu diesem Aspekt auch Starr, Wang und Go, 2020.

Eine zunächst einmal eher abwegig klingende Idee kann im Zuge virtueller Vergemeinschaftung – in diesem Falle entstehender ASMR-communities<sup>14</sup> – viral<sup>15</sup> und dadurch zusätzlich attraktiv werden, selbst wenn ihre primäre Rezeptionsform gerade ausgesprochen solipsistische Züge trägt. Denn Bedeutung entfaltet sich dabei „nur intersubjektiv: Sie kann zwar von einer einzelnen Person behauptet werden, aber andere müssen sie bestätigen, damit sie Kultur werden kann. Deshalb ist das eigentliche Subjekt der Kulturproduktion unter den Bedingungen der Digitalität nicht der Einzelne, sondern die nächstgrößere Einheit“ (Stalder, 2019, S. 128). In der Folge werden Praktiken des Umgangs mit diesen neuen Phänomenen etabliert und kommuniziert: Diese reichen von Routinen des abendlichen Einschlafens zum Klang von ASMR-Videos via Kopfhörer über das Liken und Kommentieren bis zu ihrer mimetischen Nachahmung (die in Zeiten leicht erschwinglichen Homerecording-Equipments eine recht niedrigschwellige Angelegenheit darstellt). Die in einzelnen Kommentarbereichen ausschnitthaft sich artikulierenden communities of practice vergewissern sich ihrer selbst über geteilte Erlebnisse, korrespondierende Wirkungen, Erkenntnisse, gemeinsames Wissen (z. B. bezüglich anderer ASMR-Kanäle) oder selten auch Expertise (wie z. B. in Screenshot 4, in dem technische Aspekte der Mikrofonierung bzw. des Stereopanoramas adressiert werden) und konstituieren sich so überhaupt erst (vgl. hierzu auch Anastasiadis, 2019):

Screenshot 4: MassageASMR, 29.03.2015



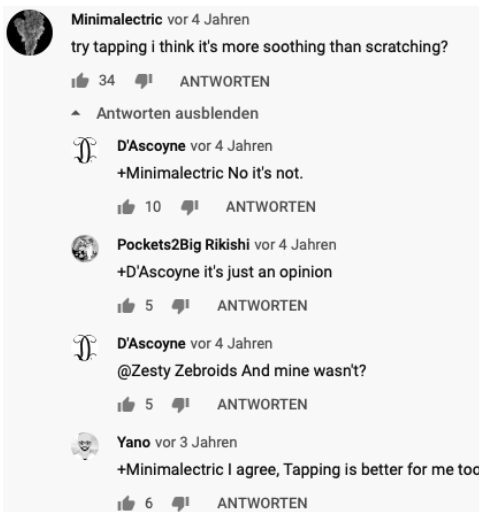
Aufnahmesettings werden entsprechend in der Videobeschreibung ausgewiesen (ebd.), es gibt eigene Mikrofon-Vergleichs-Videos, bei denen die community über die Mikrofonqualität abstimmen soll (Gentle Whispering ASMR, 2017) oder Blicke hinter die Kulissen der Aufnahmen werfen kann (MassageASMR, 23.04.2015). Kanalbetreibende geben an, dass die Wahl der Gegenstände für ein bestimmtes Video in Reaktion auf Anfragen von Nutzer\*innen erfolgte (MassageASMR, 20.09.2013, 0:12–0:26). In den Kommentarbereichen entspinnen sich teils intensive Diskussionen zu den Videos bezüglich favorisierter Gegenstände und Formen der Einwirkung auf diese. Interessanterweise werden Geschmacksurteile über einzelne Klänge oder Klangorganisationen auffallend häufig mit Blick auf Funktionen begründet, die

14 Es handelt sich in diesem Fall um heterogene, nicht koordinierte, sondern gleichsam frei ‚wuchernde‘, lose und flüchtige Gemeinschaften. Sie unterscheiden sich stark von organisierten digitalen Blogger-Communities, erst recht akademisch geprägten und vernetzten mit eigener musikjournalistischer bzw. -wissenschaftlicher Agenda wie z. B. das den Sound-Studies nahestehende Kollektiv *Sounding Out!* (Trammell, Stoeber & Silva, 2018).

15 Das epidemiologische Sprachbild deutet bereits auf die Ambivalenz dieser Vorgänge und die Brüchigkeit und Heteronomie dessen hin, was wir in diesen Kontexten als ‚sozial‘ bezeichnen: „Die Viralität wird von der beschleunigten Zirkulation der Systeme produziert. Auch das soziale Phänomen der Masse, die nicht aus Menschen als solchen besteht [...], entsteht aus der beschleunigten Zirkulation der Zeichen“ (Baudrillard, 1991, S. 83).

sie einzelnen Rezipient\*innen zufolge zu bedienen haben. So argumentiert Nutzer „Minimallectric“ deshalb für ein Klopfen bzw. Pochen, weil es beruhigender („more soothing“, Screenshot 5) sei als Kratzen. Beruhigung wird in diesem Fall als primärer Zweck der Klangaktionen im Video absolut gesetzt, als Norm in den Diskurs „eingeschleust“ und selbst durch Gegenmeinungen in den Reaktionen noch weiter gefestigt, da diese lediglich die optimale Art und Weise der Klangerzeugung, nicht aber ihren Zweck problematisieren:

Screenshot 5: MassageASMR, 08.06.2013



Im Zuge dieser komplexen Prozesse der Generierung und Verflechtung von Bedeutungen und Bedeutsamkeiten (zu diesen Begriffen Orgass, 2007, S. 30–39<sup>16</sup>) scheint auch so etwas wie eine – zumindest in dieser Gestalt – neuartige Ästhetik zu entstehen, in deren Zentrum klangliche Reizwirkungen von Alltagsgegenständen, deren zeitliche Prozessierung sowie die visuelle, narrative und performative Rahmung ihres Auftretens zu finden sind.

16 Siehe auch Krause, 2008, die jedoch den Bedeutsamkeitsbegriff anders fasst: „Bedeutsamkeit hat etwas mit persönlicher Wertschätzung zu tun; Bedeutsamkeit ist Bedeutung für ein Individuum und damit subjektgebunden“ (S. 135). Zwar wird auch in YouTube-Kommentaren subjektive Wertschätzung artikuliert, doch handelt es sich dabei aus praxeologischer Sicht um „kulturelle“ und „maschinelle“ Subjektivierungs- und Singularisierungsprozeduren mittels digitaler Technologien (Reckwitz, 2018, S. 244), in deren Rahmen *sich* das Subjekt gleichermaßen „fabriziert“ wie *es* „fabriziert“ *wird* (ebd., S. 245 und 250). Erkenntnistheoretisch haben wir lediglich Zugang zur „Performanz“ der hiermit verbundenen Praktiken des „digitalen Subjekts“ (ebd., S. 250–251), nicht jedoch zur Ebene der „individuellen Bedeutsamkeit [...] für das Individuum“ (Krause, 2008, S. 136).

## 2.5 ASMR-Ästhetik: Indexikalität und Erwartbarkeit

Man könnte versucht sein, ASMR-Videos aufgrund ihrer Funktionalität lediglich als Spielart traditioneller Klangtherapie zu sehen, doch würde dies der Rolle der Digitalität hier nicht gerecht werden. Diese sorgt nicht nur für unmittelbare Verfügbarkeit, sondern auch für den überraschenden Effekt, dass die ‚glatte‘ digitale Oberflächenstruktur gewissermaßen ‚durchstoßen‘ wird und zu konkreten leibsinlichen bzw. psychophysischen Reaktionen führt. Diederich Diederichsen nennt dies „Index-Effekt“ und führt ASMR als Beispiel an für neuartige „Index-basierte Formate, die mit der Idee einer reinen Indexikalität ganz anders umgehen als beispielsweise Noise mit seinen Spuren von männlicher Aggression“ (Diederichsen, 2017, S. 141). Indexikalität bildet für ihn ein Kernmerkmal „nachpopulärer Künste“ (ebd., S. 17) und besteht in einer Form der medialen Zeichenbenutzung, die Spuren ihrer eigenen physischen Verursachung enthält. So kann eine Aufnahme als verursacht „durch ein Stück Wirklichkeit“ erscheinen (ebd., S. 9). Beim Index geht es „gleichsam um die Direktübertragung einer anderen Menschenseele vermittels der technischen Aufzeichnung ihres Körpers, zumal in dessen unwillkürlichen Momenten“ (ebd., S. 11). ASMR greift sich diese Idee heraus, verabsolutiert sie und kann offenbar kontingenter Weise auch dort zu künstlerischer Gestaltung werden, wo es nicht versucht, eine solche zu sein: Denn der Begriff der Verursachung ist Diederichsen zufolge eben „deshalb in diesem aller subjektiven künstlerischen Gestaltung dezidiert entgegengesetzten Sinne zu verstehen, als ein Machen unterhalb oder neben aller Intention, bisweilen auch dagegen – als Stolpern, Kleckern, Absorbiert- oder auch Süßsein“ (ebd., S. 10).<sup>17</sup>

Während Indexikalität auf die Wirkung einzelner Trigger verweist, besitzt ASMR noch eine weitere Erfahrungsqualität in der hier entfalteten Sequenzialität, die Setz wie folgt beschreibt:

„Das Schöne an ASMR-Kunst ist: Man will nie wissen, ‚was als Nächstes kommt‘. Die Frage ‚Und dann?‘ ist völlig substanzlos. So etwas wie Suspense existiert hier nicht. Man erlebt diese Kunst in einer ewigen Sekunde von Aufmerksamkeit, zeitentwöhnt und frei. Man versenkt sich in Bewegungen höchst langweiliger Gegenstände, wird aufgehoben und erlöst durch repetitive, spannungslose Vorgänge“ (Setz, 2015, S. 2).

Insofern liegt es nahe, ASMR als eine Realisation dessen zu verstehen, was Andreas Reckwitz mit François Jullien „Ästhetik des Fadens“ (Reckwitz, 2017, S. 364) nennt. Damit ist eine im alten China gängige ästhetische Praxis gemeint, die „auf Distanz

17 Dass in vielen ASMR-Videos die Materialien, welche die jeweiligen Klänge hervorbringen, oftmals besonders in Szene gesetzt werden – ihrer Vorstellung z. B. ein eigener einleitender Videoabschnitt gewidmet wird –, kann als Ausweis einer ästhetischen Praxis gelten, in der „Sounds“ gerade dann als besonders lustvoll genossen werden, wenn sie explizit als Manifestationen ihrer eigenen – visuell noch zusätzlich bezeugten und authentifizierten – physischen Verursachung erkennbar sind. ASMR erscheint insofern als Spiel mit der materiellen Situiertheit sinnlicher Wahrnehmung und sensorischen Erlebens (Schatt, i. V. 2020) selbst noch dort, wo z. B. Klänge stark elektronisch verfremdet werden oder sogar überhaupt keine verursachenden Materialien sichtbar sind und somit die Verunklarung des verursachenden Moments als Normabweichung rezipierbar wird.

zu Vielfalt und Abwechslung“ geht, „sich in der Erfahrung von Unterschiedslosigkeit und Gleichgültigkeit“ (ebd.) übt sowie Produzierenden wie Rezipierenden die „Wiederholung der immer gleichen ästhetischen Erfahrung reiner Sinnlichkeit und gemäßigter Emotionalität“ (ebd.) ermöglicht. Entsprechend folgt eine große Mehrzahl der ASMR-Videos einer stark routinisierten, gekonnten, aber mühelosen „Ästhetik der Wiederholung“, die auf „die ästhetische Befriedigung eigendynamischer Wahrnehmungen und Emotionen“ abzielt (ebd.). Wiederholung meint hier nicht die rhythmisierte Wiederholung, die die Wahrnehmung monothetisch zu Patterns oder Ostinati synthetisieren würde, denn eine solche würde gerade den Reiz des Wartens auf ein Klangereignis abschwächen. Obwohl nun nicht exakt vorhersehbar ist, *wann* Klänge gesetzt werden, ist doch klar, *dass* sie es werden und weitgehend auch, auf welche Weise. Man könnte hier von einer Emanzipation des Erwartbaren hinsichtlich diverser Parameter sprechen: der Wahl der Klangerzeuger, der Art ihrer Benutzung, des einsetzbaren Dynamikumfangs (sehr leise bis mittellaut), teilweise auch der Logik ihrer Kombination.<sup>18</sup> Hinzu kommt, dass Zuschauer\*innen in der Regel zunächst sehen, was sie hören werden. Wie in Kapitel 2.2 beschrieben spielt das Kriterium der „Originalität“ durchaus für einige Künstler eine Rolle, doch geht es mehrheitlich um „das Umarbeiten von Kopien“ (ebd., S. 364–365):

„Die westliche Differenz zwischen Kunst und Kunsthandwerk, zwischen Innovation und Reproduktion scheint vor diesem Hintergrund obsolet, so dass die im engeren Sinne künstlerischen Tätigkeiten und ästhetische Alltagstechniken wie die Kalligrafie und die Teezeremonie in genau der gleichen Weise erfolgen“ (ebd., S. 365).

Spätestens an dieser Stelle drängt sich die Frage nach dem Verhältnis von ASMR und Musik auf und soll im Folgenden thematisiert werden.

## 2.6 ASMR als Musik – ASMR in Musik

Auch wenn ASMR fraglos ein sehr populäres medienkulturelles Phänomen darstellt, steht seine Bezeichnung als ‚Musik‘ doch zur Debatte. Wenngleich die Behauptung von Fran Apprich „What was Rock and Roll for the 50s is ASMR for todays generation; from the liberation of conventions of the 50s to the relaxed utilization of our own relaxed state of mind“ (Apprich, 2016, S. 113) einige Verkürzungen aufweist, macht sie doch auf Analogien in der Popularität, in der subjektiven, intentionalfunktionalen Rezeptionshaltung und damit assoziierten Akten der Selbstbefreiung aufmerksam. Kovacevich und Huron sprechen zwar im Zusammenhang mit ASMR von „non-musical stimuli“ (2019, S. 39), konnten für deren Rezeption jedoch ähnliche physiologische Wirkungen (Kribbeln, Gänsehaut) beschreiben, wie sie mit durch Musik induzierten Gefühlen des Schauers („frisson“) einhergehen (ebd., S. 57–59). ASMR-Künstler *Ephemeral Rift* bemerkt in der Beschreibung eines Videos, in dem

18 So gibt es Videos, die sich ausschließlich Klängen bestimmter – freilich wenig trennscharfer – Kategorien widmen wie kratzende (scratching), bürstende (brushing), klopfende bzw. pochende (tapping) oder knisternde (crinkling) Sounds. Diese Einteilungen tragen maßgeblich zur Konturierung und Ordnung des ASMR-„Klanguniversums“ als kollektiver Imagination bei.

10 Stunden Waldrauschen zu hören sind: „In my subjective view, ASMR is 2 things: a sensation and a medium (like music for example)“ (Ephemeral Rift, 2016).<sup>19</sup>

In konstruktivistischer Perspektive lässt sich ASMR allerdings durchaus mit einem weiten Musikbegriff fassen, bei dem „nur die Faktizität einer ästhetischen Sinnzuschreibung zu einem akustischen Prozess als konstitutives Merkmal von Musik fungiert“. Dies beinhalte „Töne, Klänge, Geräusche und/ oder Stille, überhaupt jedwede Form akustischer, sich in der Zeit vollziehender Vorgänge“, die in erster Linie „intentional hervorgebracht“ seien, was jedoch neben dem Komponieren, Reproduzieren und Improvisieren „sogar das Hören von akustischen Vorgängen, die nicht intentional als Musik hervorgebracht wurden bzw. entstanden sind, zu umgreifen“ vermag, „denn die ‚Anweisung‘ zur hierfür erforderlichen ästhetischen Einstellung muss zumindest an den Musik in diesem Sinne Wahrnehmenden ergangen sein (und sei es auch nur durch ihn selbst)“ (Orgass, 2007, S. 174). Entsprechende Bedeutungszuweisungen begegnen denn auch häufig in YouTube-Kommentaren, deren Verfasser\*innen einen durch die Videos induzierten kontemplativen Zustand beschreiben. Auffällig ist hingegen, dass die Bezeichnung „Musik“ nur ausnahmsweise fällt. Bezeichnenderweise verweist Nutzer „The Erns“ in seinem Kommentar mit „3:22“ (Screenshot 6) ausgerechnet auf eine Stelle, an der sich in der Performance dann doch einmal kurzzeitig rhythmische Patterns herauskristallisieren:

Screenshot 6: MassageASMR, 08.06.2013



Intentional im Hinblick auf die „Anweisung“ (Orgass, s. o.) zu einer ästhetischen Einstellung erscheint das Phänomen jedoch spätestens dort, wo es in klankünstlerische Projekte und musikästhetische Konzeptionen integriert und damit weitergeführt wird.<sup>20</sup> Beispielhaft demonstriert dies die Komponistin Holly Herndon in Zusammenarbeit mit der ASMR-Künstlerin Claire Tolan in dem Titel *Lonely At The Top*, welches als reines, für ASMR-Verhältnisse viel zu kurzes Hörspiel konzipiert ist und doch zentrale Elemente des Phänomens zu einer geschlossenen Narration verdichtet: persönliche Zuwendung und affirmative Bestärkung, leises, aber extrem präsenten Flüstern und verschiedene akustische Trigger vom Klappern der Computertastatur über das Gluckern des Mineralwassers bis hin zu verschiedenen Massagegeräuschen (Holly Herndon, 11.08.2015). Durch den Entzug der für ASMR wichtigen Bildebene wird die Herkunft der Geräusche verunklart, durchaus im Sinne des Albumkonzepts, welches die Grenzen zwischen menschlich und maschinell generierten Klängen auslo-

<sup>19</sup> Einen Sonderfall bildet die seltene Verwendung von (komponierter) Musik in ASMR-Videos, siehe hierzu Hartig, 2018.

<sup>20</sup> Für weitere Beispiele der popkulturellen Rezeption von ASMR siehe die Verweise bei wikipedia, 19.03.2020.

tet.<sup>21</sup> Dass eine Komponistin wie Herndon Aspekte des ASMR verarbeitet,<sup>22</sup> wirft ein Licht auf die Art und Weise, wie Wissen, Praktiken und klangästhetische Vorstellungen im Internetzeitalter fluktuieren und dabei die (ohnehin flüchtigen) Grenzen zwischen Funktionskontexten, Genres und Praxisgemeinschaften jederzeit überschreiten können. Auch wenn die im folgenden Kapitel untersuchten Musiken nicht explizit auf ASMR rekurrieren, weisen sie doch auffällige Parallelen hinsichtlich der Realisierung von Indexwirkungen sowie in dem Bemühen aus, die Grenze zwischen analoger und digitaler, virtueller und physischer Sphäre durch klang sinnliche Stimuli in Verbindung mit audiovisuellen Inszenierungen von Leib- und Körperlichkeit zu verwischen.

### 3. Indexikale Klangästhetiken bei Jenny Hval, Holly Herndon und Victoria Modesta

In Zeiten digitaler Kultur, da es nunmehr bereits wieder fragwürdig geworden ist, „bei heutigen digitalen Aufzeichnungsmedien von indexikalen, nämlich physisch verursachten Aufzeichnungen zu sprechen“, erlebt die Indexikalität offensichtlich eine Verwandlung und findet sich auch in avantgardistischen bzw. alternativen Popmusiken gewissermaßen als „eine indexikale Pragmatik“, als ein „indexikale[r] Sprechakt“ (Diederichsen, 2017, S. 140). Dies lässt sich auch bei Künstlerinnen nachweisen, denen Diederichsen genau dies eigentlich abspricht (ebd.). Dieser Abschnitt zeigt exemplarisch, wie ausgewählte postdigitale Musiken durch Verwendung von Indexwirkungen Sinnlichkeit und Körperlichkeit ästhetisch konzeptualisieren und teilweise auch reflektieren.

#### 3.1 Transformationen

Im Text von Jenny Hvals Song *Blood Flight* beschreibt das lyrische Ich in poetischer Brechung sein Verhältnis zu den eigenen Sinnen und dem eigenen Körper als ein spannungsreiches, welches sich angesichts verschiedener Veränderungen zwischen Kontrolle und passiver Beobachtung bewegt: So hält es die Sinne in einem Zwiegespräch dazu an, die Plätze zu tauschen, so dass in der Folge der Haut Augen, den Augenhöhlen Fingerabdrücke wachsen, Zungen aus den Ohren sprießen und diese einen Gesang anstimmen, ohne die Lippen bewegen zu müssen. Indessen lackieren sich die Rippen die Fingernägel schwarz, die Stimmbänder lauschen dem Wind und der Vagina entsproßen kleine Zähne, bis am Ende des Songs das Ich sich mit einem Blutschwall aus einem Loch im Genick in den Nachthimmel ergießt und davonfliegt (Genius.com, 2020a). Mit Diederichsen kann man den Text lesen als Ausdruck einer

21 „Voices figure heavily in *Platform*, her follow-up to a breakthrough album in 2012, but they're spliced, diced, dissected – too processed, in any case, to suggest origins in a fleshy human being with dynamic feelings and moods“ (Battaglia, 2015).

22 Zu ihrer Motivation sowie weiteren Beispielen der musikalischen Integration von ASMR siehe Snapes, 2015.

„Kultur einer Mischung aus Sich-Selbst-Fremdwerden und einer heilenden Befreiung, einer abschüssigen Ebene, in der sich eine durch New-Age- und Esoterik-Techniken hindurchgegangene Selbstsorge mit ihrer eigenen feministischen Ironisierung trifft“ (Diederichsen, 2017, S. 141).

Dies zumal durch die Art und Weise, wie der Song musikalisch einen repetitiven, archaisch-folkloristischen Rhythmus in Bass, Bass-Drum und Gitarre in modaler Harmonik mit digitalen Verfremdungseffekten insbesondere des Gesangs, virtuell generierter Mehrstimmigkeit und sphärischen Synthesizerflächen kombiniert. Die Einbeziehung von analogen oder gesampelten Geräuschen in der Begleitung, der Wechsel zwischen Sprechgesang, gehauchten Vokalisieren bis hin zu ekstatischen Koloraturen und krächzenden Schreien verweist aber weniger auf einen „gleitenden Genuss an digitalen Oberflächen“ (ebd.) als vielmehr auf den Genuss daran, diese zu durchstoßen. Während auf der textlichen Ebene die verwirrten Sinne und der verletzte Körper<sup>23</sup> in expliziter Sprache zum Gegenstand der Betrachtung gemacht werden, wird das Digitale auf musikalischer Ebene zum Träger eines Archaischen und Urwüchsigen, das als solches geeignet erscheint, die beschriebenen primordialen körperlichen Prozesse abzubilden. Während die repetitiven Rhythmen der Drastik des Geschilderten eine Monotonie entgegensetzen, die sowohl die konstant vorbeiziehende Landschaft aus dem Musikvideo zu illustrieren als auch Flow-Erfahrungen ähnlich den in der ASMR-Ästhetik angestrebten zu ermöglichen vermag, haben die folgenden beiden Beispiele mit letzterer lediglich das Moment der Indexikalität gemein, zielen ansonsten aber im Gegenteil auf radikale Perturbation, Strapazierung und Dezentrierung der Wahrnehmung.

### 3.2 Interferenzen

Der Titel von Holly Herndons Komposition *Interference* (= Beeinflussung, Interferenz, Störung, Überlagerung) kennzeichnet ein Programm, welches auf zwei Ebenen umgesetzt wird. Zum einen ‚stechen‘ der\*dem Hörenden gleich zu Beginn die an ASMR-Trigger erinnernden, extrem präsenten geräuschhaften Punktklänge ins Ohr, die sich noch dazu gegenseitig überlagern und von Radorauschen und Störsignalen unterlegt werden. Nach und nach kommen technoartig-repetitive, aber immer wieder durchbrochene Synthesizer- sowie polyphone Vokal-Patterns und -flächen hinzu, die harmonisch modal changieren und so trotz der recht deutlichen Grundtönigkeit durch den Bass ein Gefühl der Dislozierung und Orientierungslosigkeit induzieren.<sup>24</sup> Stimmklänge werden synthetisch moduliert und mit externen und internen

23 Möglicherweise Metaphern für den Prozess der Identitätssuche, der einen zentralen Topos in Hvals Werk bildet (O’Connell, 2015).

24 Auch Andy Beta beschreibt die Musik anhand der in ihr enthaltenen Spannungen: „Ephemeral and concussive at once, Herndon uses ‘Interference’ to show what themes and sounds lie ahead on the album: Laurie Anderson-esque sighs minced fine, deep shivers of digital bass, radio static and jammed signals, electronic squelches and shattered glass. These elements are all touched upon by her whiplash sound design and then shuffled together like a deck of cards, dense and disorienting, impossible to pin after just one spin“ (Beta, 2015).



(technisch innovativ aus Verläufen kontinuierlicher Internetaktivität extrahierten) Computergeräuschen vermischt (Cook-Wilson, 2015). Der Text besteht in nahezu unverständlich vorgetragenen, obskuren, fetzenhaften Sätzen, die in trans- bzw. posthumanistischer Bildsprache<sup>25</sup> Aussagen zum Gefühl der Zeitlosigkeit bzw. -entbundenheit („In the seed, where we live | Always on“; „Always new“), Namenlosigkeit („Seed, without names“) und Ortlosigkeit („Everywhere, and nowhere“; Genius.com, 2020b) aneinanderreihen und permutieren.

Dieses Vorgehen findet Entsprechungen auf der visuellen Ebene des vom Designerkollektiv *Metahaven* produzierten Musikvideos, in der verschiedene Schichten ineinander überblenden und sich zeitweise überlagern: eine zunächst intakte, dann plötzlich zerrissene weiße Flagge<sup>26</sup>, welche abrupt durch einen Farbfilter rot eingefärbt wird; leere Werbeicons; der Text eines „Manifests“, welches offenbar Einheit gegenüber geo- und klimapolitischen Missständen einfordert (und auf diese Weise politisch „interferiert“), zugleich aber mit dem abwechselnd in Großbuchstaben eingblendeten, parallel ablaufenden Songtext um Aufmerksamkeit konkurriert; sichtbare Folgen von Zerstörung anhand von kahlgeschlagenen Wäldern und geschmolzenen Eisflächen; die Künstlerin selbst in einer Art Strahlenschutzanzug; Escher-hafte geometrische Formen von hölzernen Türmen und Fahnen auf einem militärstrategischen Spielbrett; schließlich zwei sich umschließende Hände entweder als Zeichen eines Paktes, oder aber als verzweifelter Versuch des Einander-Festhaltens inmitten katastrophaler Zustände.

Zusammen mit der musikalischen Gestaltung resultiert dies in einer Überforderungsästhetik, die von vielen Nutzer\*innen als äußerst unangenehm und verstörend wahrgenommen, wenngleich nicht ‚disliked‘ wird, sodass angenommen werden kann, dass dies als konform zu inhaltlichem Programm und künstlerischer Ausdrucksabsicht verstanden wird. Der ASMR-Bezug wird ebenfalls bemerkt, offensichtlich auf Hinweis des YouTubers „Theodd1“, auf den sich folgende Kommentare zum Video von *Interference* berufen:

25 Durch die Saat-Metapher werden menschliche und pflanzliche Fortpflanzungsprozesse parallelisiert (vgl. auch Loh, 2019, S. 59–60). Entzeitlichung ist als Folge von Lebensverlängerung und Unsterblichkeit zentrales Thema des Transhumanismus (ebd., S. 42–47), als Folge virtueller Unsterblichkeit Thema des technologischen Posthumanismus (ebd., S. 99–106). Die Wendung „always new“ verweist implizit auf „extropianische“ Vorstellungen immerwährenden Fortschritts und permanenter Selbsttransformation (ebd., S. 67–68).

26 Der rote Punkt könnte sie als japanische ausweisen, stellt wahrscheinlicher aber die stilisierte Sonne auf dem Albumcover von *Platform* dar und blendet auch zwischendurch in Herndons Gesicht über.

## Screenshot 7: Holly Herndon (10.03.2015)



Wenngleich hier zwar mit ähnlichen Mitteln wie bei ASMR gearbeitet wird, wird auf die gegenteilige Wirkung abgezielt: Zwar soll offenbar auch hier die Grenze zwischen digitaler Oberfläche und leiblich-sinnlicher Wahrnehmung überschritten werden, allerdings im Sinne einer Störung statt einer Beruhigung, einer audiovisuellen Penetration statt einer wohltuenden Streicheleinheit.<sup>27</sup> Gleichwohl bildet für die Musikproduktion selbst wohl eher ein ‚symbiotisches‘ Verhältnis zwischen Mensch und Maschine den Ausgangspunkt, ebenso wie Herndon es in Bezug auf ihr erstes Album beschreibt:

„For my first album *Movement*, I spent a lot of time arguing that my laptop is an integrated, embodied extension of myself. It feasibly knows more about me than [sic!] I know about me. It is why I push back against depictions of the digital as cold and impersonal. It’s why I love my laptop, and love making work with it“ (Herndon, 2014).

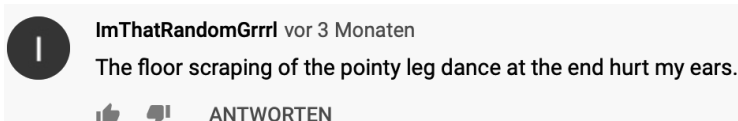
Damit charakterisiert sie den Computer nicht allein als Werkzeug der Klangsynthese, sondern als Generator und Behältnis sehr persönlichen Wissens, das wiederum in jene einfließt. Ihre Komposition erscheint als Ergebnis einer für das postdigitale Zeitalter ubiquitärer Verfügbarkeit symptomatischen Haltung, die gleichsam allesfresserisch („omnivorous“; Mazierska et al., 2019, S. 16) eine Vielzahl unterschiedlichster Musiken wie Wasser oder wie eine Droge („like water or a drug“; ebd., S. 14) aufnimmt und verarbeitet.

<sup>27</sup> Tatsächlich wird Misophonie (= Hass auf Geräusche) gelegentlich als Negativ- bzw. Schattenseite von ASMR thematisiert, z. B. bei Princing, 2017.

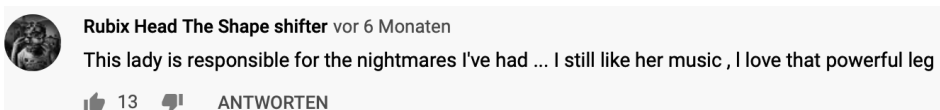
### 3.3 Narrationen

Avancierte Techniken digitaler Musikproduktion sind auch essentieller Bestandteil im Song *Prototype* (2014) der lettisch-britischen Songwriterin Viktoria Modesta, die auch als Hauptdarstellerin des entsprechenden Musikvideos unter der Regie von Saam Farahmand agiert. Anders als bei Herndon schaffen sie jedoch weniger eine funkelnde, flirrende, ‚stachelige‘ Klangfläche, sondern die audiovisuelle Narration einer transhumanistisch-feministischen Science-Fiction-Superheldinnen-Story. Diese entspinnt sich im Musikvideo rund um einen stilistisch an Lady Gaga erinnernden Popsong, der aber immer wieder von erzählenden Passagen unterbrochen wird, in denen allein Bildfolgen und Sounddesign zusammenwirken. Die Künstlerin selbst tritt als futuristische Tänzerin und Kämpferin in Erscheinung, die sich zum Schluss an den Schergen rächt, die sie gefangen halten. Ein zentrales Motiv ist dabei, dass ihre Behinderung – die der realen Behinderung der Künstlerin infolge einer Beinamputation entspricht – nicht als Benachteiligung, sondern als unverwechselbare Qualität künstlerisch stilisiert in Szene gesetzt wird: Eine ihrer Prothesen läuft in einen metallischen Stachel aus, eine andere ist mit leuchtenden Diamanten besetzt, die sogar zu Waffe werden; denn sie spiegeln am Ende einen auf Modesta gerichteten Laserstrahl auf die Stirn ihres einem KGB-Offizier nachempfundenen Widersachers zurück. Entsprechend beginnt das Musikvideo mit dem eingeblendeten programmatischen Text „Forget what you know about disability“ (Channel 4, 2014, 0:01–0:04). Der Klang der Stachel-Prothese in Verbindung mit der Eisoberfläche, auf der sich die Protagonistin zwischenzeitlich bewegt, wird durch das auffällige Sounddesign zum markanten auditiven Ereignis; zu Beginn als spitzes Klicken in Abwechslung mit einem dumpfen Pochen ihres anderen Fußes. Auch der Abspann wird dergestalt eingeleitet, führt das Motiv jedoch weiter: Wir hören eine schrille, quietschende Drehbewegung, ein durchdringendes metallisches Kratzen, während der Stachel nachgezogen wird, zunehmend lauter werdende Hiebe, mit denen er ähnlich einem Eispickel in die Eisoberfläche hackt – bis schließlich all diese Elemente in einem grell beleuchteten, spinnenhaften Eiskunstlauf der Akteurin kombiniert werden. Der Klang des Stachels wird von vielen Kommentierenden als intensive Erfahrung hervorgehoben, als singuläre akustische Reizwirkung (Screenshot 8) ebenso wie im Gesamtzusammenhang der Ermächtigungssymbolik („powerful leg“, Screenshot 9).

Screenshot 8: Channel 4, 2014



Screenshot 9: Channel 4, 2014



Diese Wirkungen scheinen denen von ASMR-Triggern zu ähneln,<sup>28</sup> nur erfüllt der Klang der Prothese darüber hinaus eine narrative und vor allem eine semantische, indexikale Funktion, die unmittelbar auf den ihn verursachenden Körper verweist. Daran wird erkennbar, dass der Song in autobiographischer Dimension als Akt der Emanzipation und der Artikulation eines Selbstbewusstseins verstanden werden kann und soll, welches sich gegen exkludierende Praktiken im Pop-Business wendet (Saner, 2014; wikipedia, 29.06.2019).<sup>29</sup> Im Video wird besagtes Körperbild auf eine weitere Ebene transportiert: dadurch, dass ein junges Mädchen die zur Zeichentrickfigur stilisierte Protagonistin auf einem Fernsehgerät bewundernd betrachtet, deren Kampf-bewegungen nachahmt und ihrer Puppe ein Bein abmontiert; durch die Einblendung eines Fotos, das einen jungen Mann mit triumphierender Geste nach einer freiwilligen Beinamputation zeigt; durch einen anderen Mann, der sich das Konterfei Modestas auf die Schulter tätowieren lässt. Auf diese Weise erscheint Modesta zusätzlich gemäß dem Titel und dem Songtext als ein ‚Prototyp‘ eines „new kind of pop artist“ (On-Screen-Text, Channel 4, 2014, 0:18–0:22). Die filmische Inszenierung eines „mimetischen Sehens“ (Schuhmacher-Chilla, 2014, S. 439–440) ist hier anhand fiktiver Rezeptionsakte in die erzählte Geschichte eingebunden. Durch die geschickte Verquickung von Autobiografie und Fiktion mittels einer vielschichtigen audiovisuellen Narration erschafft Modesta sich damit selbst als hybride Kunstfigur – mit der Einswerdung von Mensch und Maschine als zentralem Mythologem. Ihre Darstellung erweist sich damit als durchzogen von Ideen des Transhumanismus auf zwei Ebenen: Einerseits wird die Prothese zum Mittel und Symbol technologischen „Human Enhancements“ (Loh, 2019, S. 50), Modesta selbst dadurch zu einem „Cyborg“ (einem cybernetic organism als technisch modifiziertem organischem Wesen; ebd., S. 58–61). Andererseits nutzt sie für Musik und Musikvideo eine digital erzeugte „Virtualität“ für eine „verbesserte erweiterte ästhetische (Selbst-)Wahrnehmung und (Selbst-)Gestaltung“ und liefert den Rezipient\*innen auf diese Weise – wengleich stilisiert und durch die ‚Über‘inszenierung ironisch gebrochen – Einblicke in „neue Räume der Wahrnehmung und des menschlichen Daseins“ (ebd., S. 62).

#### 4. Fazit und musikpädagogische Perspektiven

In allen untersuchten musikalischen Praktiken und Phänomenen werden Konzeptualisierungen von Sinnlichkeit, Leiblichkeit und Körperlichkeit mittels Digitalität inszeniert und teilweise reflektiert. Sie sind zu verstehen im Kontext der durch neue Medien hervorgebrachten

28 Eine ähnlich prominente Rolle nimmt das – wahrscheinlich von Modestas Video inspirierte – Klackern der High Heels zu Beginn (0:00–0:55) von FKA twigs' Musikvideo *Cellophane* (FKA twigs, 2019) ein. Der Kommentar von Nutzer\*in „josue“ – „the sound her heels make when they scrape across the floor deserve [sic!] a grammy“ (ebd., „vor 9 Monaten“ [16.03.2020]) – erhielt bisher bereits 105 Antworten.

29 Regisseur Farahmand merkt dazu an: „Through this video, pop culture had to engage the physical reality of amputation as a poetic concept rather than a medical procedure“ (zitiert bei wikipedia, 29.06.2019).

„neue[n] Strategien der Repräsentation [...], die Neuverhandlungen über (normative oder andere) anthropologische Diskurse und mit ihnen einhergehende Selbstverständnisse, Praktiken und Erfahrungsräume forcieren (von pseudonymen und hybriden Identitäten über alternative Körperdiskurse bis zu Transhumanismusdiskursen und -praxen)“ (Jörissen, 2014, S. 511).

Während in ASMR-Videos Indexwirkungen als Ästhetiken der Verursachung in lange Zyklen von Wiederholungen eingebunden werden, spielen Musikerinnen wie Jenny Hval, Holly Herndon und Viktoria Modesta mit Techniken der kalkulierten Nutzung von Indexikalität, ihrer Verschleierung, Verfremdung, aber auch ihrer ins Skurrile überspitzten Demonstration. Es wird mit Hybridisierungen zwischen konventionellen Formen und innovativer Klanggestaltung (Hval), populärer und avantgardistischer elektronischer Musik (Herndon), emanzipatorischer und transhumanistischer Agenda (Modesta) gearbeitet. Der konstitutive, kategoriale Bruch zwischen analoger und digitaler Verursachung erscheint in mannigfaltiger künstlerisch-performativer Be- und Verarbeitung, an deren Ende postdigitale Gegenentwürfe zum Vorurteil einer ‚Unsinnlichkeit‘ des Digitalen per se stehen.

Damit ist einerseits ein wichtiges Reflexionsmoment für den musikpädagogischen Diskurs gewonnen, in dem Dichotomisierungen zwischen analogen und digitalen Qualitäten nach wie vor auf teils recht unproduktive Weise wirksam sind. Entscheidend ist aber für die untersuchten Beispiele nicht lediglich, dass das Digitale als Übertragungsmittel von Sinnesreizen funktioniert, die körperliche Reaktionen bei Abwesenden hervorrufen,<sup>30</sup> oder dass geschickt verunklart wird, welche Klänge denn nun digital oder analog verursacht sind, sondern auch dass das Digitale als Träger diskursiven und inkorporierten Wissens<sup>31</sup> um Sinnlichkeit – freilich auch mythischer Vorstellungen ihres Wirkens (Schatt, 2011, S. 199–200) – und Körperlichkeit fungiert. Zu Recht betonen Godau und Ahlers daher den Wert eines praxeologischen Forschungszugriffs, der „Körper und Artefakte in den Blick [nimmt] bei der Beschreibung und Erklärung von Praktiken als Konstitutiva des Sozialen“ (Ahlers & Godau, 2019, S. 7). „Der Computer“ erscheint „[e]ingelassen in spezifische diskursiv-materielle Praktiken“ und wird auf diese Weise „zum Element von Praxen, die ohne diesen andere wären“ (ebd., S. 7). Zu hinterfragen ist jedoch ihre Feststellung, Forschungsarbeiten im Zuge des *material turn* würden „Unterscheidungen wie ‚Lernen über oder mit Medien/Technologien‘ bzw. Medien/Technologien als Unterrichtsgegenstand oder -Methode obsolet werden“ (ebd., S. 7) lassen. Natürlich zielt auch der Postdigitalitäts-Begriff angesichts massiver digitaler Transformationsprozesse nicht ohne Grund darauf, den Fokus von digitalen Werkzeugen und ihrem Gebrauch hin zur menschlichen Interaktion inmitten digitaler Welten zu lenken (Clements, 2018, S. 51). Weder sind allerdings Praxen postdigitaler künstlerischer Produktion in

30 Multimodale bzw. physische Klangwirkungen erzeugen zu wollen ist keineswegs nur ein singuläres, lediglich in diesen wenigen avancierten Musikbeispielen zufällig auftretendes Anliegen, sondern teilweise Lehrmeinung im akademischen digitalen Sound-Studies-Diskurs. So entwickelt Steph Ceraso eine Reihe von Überlegungen „that are intended to help scholars account for fully embodied kinds of sensory engagement; these practices amplify the ecological relationship between sound, bodies, and environments“ (Ceraso, 2018, S. 251).

31 Zum Verhältnis von Praxen, Wissen und Können siehe Hörning, 2017, S. 76–83.

sich homogen, noch sind sie mit unterrichtlichen Praxen identisch oder diesen auch nur ähnlich, sei es hinsichtlich ihrer technischen Voraussetzungen, sei es hinsichtlich ihrer Ziele, sei es hinsichtlich der Anlage und Struktur des sozialen Raums<sup>32</sup>, den sie einnehmen und mit Bedeutung ausfüllen. Dass in all diesen Praxen in irgendeiner Weise infolge von Technikbenutzung durch „Semiotisierung von Artefakten“ sowie „konkrete Materialien und deren Affordanzen“ geprägte „Mensch-Technik-Welt-Beziehungen“ aufscheinen (Godau, 2019, S. 64), plausibilisiert genauso wenig ihre Ähnlichkeit wie es das Anliegen legitimiert, sie einander anverwandeln zu wollen. Die Selbstverständlichkeit und das Verschwinden des Digitalen – Voraussetzungen des Paradigmas von Postdigitalität – erfordern jeweils genuine künstlerische, technische und pädagogische Anstrengungen eines „Selbstverständlich-Machens“ und eines „Verschwinden-Lassens“, die bisher – dies zeigt u. a. die eingangs angeführte Studie von Höfer – vielerorts auf Ebene der Schulentwicklung und Lehrendenbildung nicht vollzogen, allerdings auch musikdidaktisch nicht klar umrissen sind. Dieser Beitrag beleuchtet Facetten postdigitaler künstlerischer Produktion, deren sinnstiftende diskursive Erschließung keine weiteren Techniken erfordert als das Abspielen von YouTube-Videos<sup>33</sup>, jedoch trotzdem aktuell virulente Fragen nach dem Verhältnis zwischen Menschen und Maschinen bzw. Algorithmen, zwischen virtuellen Personae<sup>34</sup> in digitalen communities of practice sowie zwischen uns selbst und diesen beobachteten Beziehungen auf dem Bildschirm inspirieren kann. Die untersuchten Musiken zeigen darüber hinaus beispielhaft Wege auf, diese Verhältnisse ästhetisch zu transformieren. Sie nutzen das Zusammenspiel auditiver, visueller, diskursiver und narrativer Elemente und antizipieren damit Formen ihrer multimodalen Rezeptionskontexte. Das Privileg einer Vielzahl leicht verfügbarer und bedienbarer Apps zur Musikproduktion kann – jenseits blinden technikaffirmativen Aktivismus – in Tuchfühlung mit innovativen künstlerischen Formen fruchtbar gemacht werden als

„a movement towards a digital-cultural hybridity that places human needs and social values above digital-technology production without deigning [sic!] its presence and importance“ (Clements, 2018, S. 74).

Insofern stellt „Medialität“ gerade als „zentrale Strukturbedingung von Symbolizität“ und „zentrales anthropologisches Moment“ einen veritablen Unterrichtsgegenstand dar, anhand dessen „Möglichkeitsbedingungen menschlicher Artikulation“ im Spannungsfeld „von Zeichen und Symbol (Kultur), Material und Struktur (Technik) sowie Prozess und Produkt (*techné* als Praxis)“ (Jörissen, 2014, S. 511; Hervorh. i. O.) reflexiv werden können.

32 Siehe hierzu Ecarius und Oliveras, 2014.

33 Allerdings weist Christofer Jost zu Recht auf die Notwendigkeit eines neuartigen, erweiterten Analysebegriffs und -instrumentariums angesichts der für jegliche Popmusik zentralen Bedeutung u. a. der Kategorien ‚Sound‘ sowie Audiovisualität hin (Jost, 2015). Um der hohen Komplexität aktueller elektronischer Musik beikommen zu können, wären Potentiale der diversen frei zugänglichen Apps zur Klanganalyse musikdidaktisch auszuloten.

34 Als ‚Persona‘ bzw. ‚Personae‘ werden virtuelle Repräsentationen realer Personen in Kontexten der Online-Kommunikation bezeichnet. Es handelt sich bei ihnen um symbolische, durch Maskierungen und Selbstinszenierungen gebrochene Konstrukte, die nur sehr begrenzte Rückschlüsse auf dahinterstehende Personen zulassen (Hugger, 2010, S. 286).

Die hier vorgestellten ästhetischen Konzepte bilden selbstverständlich nur einen kleinen Teil derjenigen, die täglich medial gezeigt und verhandelt werden. Anders als beispielsweise bei TikTok (Höfer, 2019) haben wir es hier zudem nicht vornehmlich bzw. sichtbar mit ausdrücklich jugendkulturellen Praxen zu tun, weshalb ihre mögliche unterrichtliche Berücksichtigung sich nur zum Teil mit Anknüpfungsmöglichkeiten zu Schüler\*innen vertrauten informellen digitalen Musikpraxen, Vorverständnissen zu Popstars und bekannten Songs, zu performativem Körperwissen etc. begründen lässt.

Insbesondere in der Beschäftigung mit ASMR zeigt sich vielmehr, dass mit der Einschätzung der Qualitäten und Problematiken informeller musikalischer und musikbezogener Praxen Einschätzungen ihrer musikunterrichtlichen Potentiale stehen und fallen: Natürlich würde niemand etwas unterrichtlich bruchlos ‚adaptieren‘ wollen, was in egal welcher Weise sexuelle bis pornografische Dimensionen aufweisen könnte (s. o., Kapitel 2.3). Hingegen ist die selbsttätige, spielerische Exploration musikalischen Materials, die Suche nach immer neuen klanglichen Facetten von Alltagsgegenständen – sei es als Vorstufe, sei es als Zweck – integraler Bestandteil vieler Konzepte des Erfindens von Musik (z. B. Reitinger, 2018; Voit, 2011), der Musiktherapie (Bunt, 2012) und der musikalischen Früherziehung (Barrett, 2012, S. 58). Ist die taktile Wirkung akustischer Reize in ASMR noch lediglich eine Illusion (s. o.), lassen jüngere Trends in den Sound Studies sogar hoffen, dass digitale Audiotechnologien in Zukunft verstärkt auf ganzheitliche physische Erfahrungen zielen und Klänge so auch Menschen mit Hörschädigungen besser zugänglich machen (Ceraso, 2018, S. 259–261).

Die Kommentarbereiche zu ASMR-Videos zeigen, dass diese durchaus einen Austausch über Wirkungen und sogar über klangliche Nuancierungen inspirieren bzw. einem Bedürfnis nach einem solchen Austausch entgegenkommen. Tatsächlich scheint der Erfolg des Phänomens nicht zuletzt mit seinen zahlreichen Widersprüchlichkeiten zusammenzuhängen, wenngleich auf eher unklare Weise: „Nirgends sonst findet man eine solch große Diskrepanz zwischen der hymnensingenden Begeisterung der Community und der offensichtlichen inhaltlichen Leere und Sinnlosigkeit des Materials“ (Setz, 2015, S. 1). Diese Kontroversität des Phänomens lässt es einerseits gesellschaftlich relevant erscheinen, ist andererseits aber vor allem etwas, was überhaupt erst in formalen unterrichtlichen Praxen zu Bewusstsein gebracht werden müsste. Die Befähigung, „durch eine auf Imagination gerichtete Einstellung eine adäquate Distanz“ einnehmen zu können, die dem durch zu starke „Nähe zu sich selbst drohenden Verlust von Lebensnähe oder aber [der] Gefahr einer Instrumentalisierung durch andere“ (Schatt, 2011, S. 210) begegnen kann, zeichnet sich erst vor dem Hintergrund der Kenntnis besagter Phänomene als konkrete pädagogische Aufgabe ab.

Reckwitz sieht eine „Alltagsästhetik der Wiederholung“ (s. o., Kapitel 2.4) gar als Chance an, dem „Zwang [...] zum ästhetisch Neuen“ (Reckwitz, 2018, S. 362) als wesentlicher Triebfeder kreativ-ästhetischer Dynamiken spätmoderner Gesellschaften entgegenzusteuern. Die „gezielten Verlangsamungen und Konzentrationen“ als Gegenmaßnahme zu „dem leerlaufenden Regime des Neuen“ und als Befreiung

von „Originalitätszumutungen“ (ebd., S. 368) beruhen bereits auf einer „Demokratisierung des Kreativen“ sowie auf einer „Entdynamisierung des Ästhetischen“ (ebd., S. 366, dort kursiv) und ermöglichen beides zugleich. Als eine mögliche Realisationsform dieser Ästhetik könnte ASMR auch dem musikdidaktischen Denken alternative Impulse bieten in dem Maße, wie die Ausrichtung am „Regime des ästhetisch Neuen“ auch aktuelle musikpädagogische Begründungsfiguren für das Erfinden von Musik stark durchdringt (Sachsse, i. V., 2020a). Fran Apprichs Überlegungen zum Einsatz von ASMR in Lernen und Erziehung als „background soundtrack, while studying or writing exams, [which] can calm down anxious students and can help optimize their academic potential and creativity“ (Apprich, 2016, S. 113) muten vor diesem Hintergrund paradoxal an. Der Entspannungseffekt von ASMR wird hier instrumentalisiert, um die Defizite einer „social media generation who are easily distracted, with low attention span, sleeping and eating disorders, anxiety and depression“ zu kompensieren und „relaxation“ als „key for their own creativity, innovation and growth“ (ebd.) erkennbar werden zu lassen. Dies dient letztlich einer Maximierung schülerischen „Outputs“, berücksichtigt jedoch weder Diversität und ästhetischen Eigenwert des Phänomens noch die vielfältigen Weisen des Umgangs damit.

Gerade darin aber, ferner in Pluralität, Komplexität, Unübersichtlichkeit und Polyvalenzen postdigitaler Musikkulturen sowie intermedialer musikalischer und musikbezogener Praktiken besteht die musikdidaktische Chance und Inspiration, die fruchtbar zu machen Aufgabe eines konzeptionellen Denkens ist, welches „auch die virtuellen Räume und die dazugehörigen Umgangsweisen und Praxen, ob im formalen, nonformalen oder informellen Kontext“ mitdenkt (Höfer, 2019, S. 220). Die unterrichtliche Auseinandersetzung mit Phänomenen, die tagesaktuell in permanenter Veränderung begriffen sind, aber bisher nicht erschöpfend erforscht geschweige denn hinsichtlich ihrer Geltung und ihres Gehalts<sup>35</sup> als kanonisch befunden wurden, setzt eine Unterrichtskultur voraus „that accepts, and even welcomes, the muddled and messy“ (Allsup, 2016, S. 69). Um „Synergien“ (Höfer, 2019, S. 223) sowie „neue Handlungsfelder und Anknüpfungspunkte für den schulischen Musikunterricht“ (ebd., S. 220) aus multiplen digitalen Erfahrungswelten zu gewinnen, reicht es jedoch nicht zu fordern, es müsse „an informellen und nonformalen Lernprozessen außerhalb des Musikunterrichts angedockt“ oder es müssten „derartige Prozesse und Räume auch in den institutionellen Musikunterricht aufgenommen werden“ (ebd., S. 221–222). Vielmehr muss im Detail darüber nachgedacht werden, welche Aspekte dieses informellen Musiklernens wann warum für wen in ästhetischer Hinsicht pädagogisch bildungswirksam sein könnten, welche Brüche sich im Zuge einer möglichen „Aufnahme“ jener „Prozesse und Räume“ in formale Kontexte ergeben könnten sowie ob und inwiefern es in diesen überhaupt möglich und sinnvoll sein kann, „dem Zufälligen, Spontanen und situativ Zustoßenden, aber auch dem Zweckhaften des informell lernenden Umgangs mit Musik gerecht zu werden“ (Orgass, 2019, S. 12). In interdisziplinärer Forschung gewonnene Erkenntnisse hinsichtlich der Formen, Praktiken und Inhalte der sozial-interaktiven Generierung und Verhandlung musikalischer wie musikbezogener Bedeutungen und Bedeutsamkeiten in virtuellen Räumen dürften

35 Siehe zu diesen Begriffen Niegot, 2016.



die theoretische Basis eines Nachdenkens darüber liefern können, wie Verhältnisse von musikalischen Praxen und musikpädagogischen Praxen (Orgass, 2019, S. 43) jetzt und zukünftig gelingend gestaltet werden können.

## Literatur

- Ahlers, M. & Godau, M. (2019). Digitalisierung – Musik – Unterricht. Rahmen, Theorien und Projekte. *Diskussion Musikpädagogik*, 82 (2), 4–9.
- Allsup, R. E. (2016). *Remixing the Classroom. Toward an Open Philosophy of Music Education* (Counterpoints: Music and Education). Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Anastasiadis, M. (2019). *Social-Pop-Media. Zur Mediatisierung von Popmusik und digitaler Musikpraxis in sozialen Medien*. Wiesbaden: Springer VS.
- Apprich, F. (2016). The Benefits of ASMR in Education. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 6 (7), 113–118. Verfügbar unter: <http://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-6%20Issue-5/Version-2/M060502113118.pdf> [22.03.2020].
- Barratt, E. L. & Davis, N. J. (2015). Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state. *PeerJ*:e851. <https://doi.org/10.7717/peerj.851>.
- Barrett, M. S. (2012). Preparing the mind for musical creativity: early music learning and engagement. In O. Odena (Hrsg.), *Musical Creativity. Insights from Music Education Research* (New ed., S. 51–71). Burlington, VT: Taylor & Francis Ltd.
- Battaglia, A. (10.05.2015). Review: Holly Herndon, „Platform“. *NPR.org*. Verfügbar unter: <https://www.npr.org/2015/05/10/404661146/first-listen-holly-herndon-platform> [15.03.2020].
- Baudrillard, J. (1991). Viralität und Virulenz. Ein Gespräch. In F. Rötzer (Hrsg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien* (S. 81–92). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Beck, J. (16.12.2013). How to Have a „Brain Orgasm“. *The Atlantic*. Verfügbar unter: <https://www.theatlantic.com/health/archive/2013/12/how-to-have-a-brain-orgasm/282356/> [22.03.2020].
- Beta, A. (18.03.2015). Holly Herndon. „Interference“. *Pitchfork*. Verfügbar unter: <https://pitchfork.com/reviews/tracks/17384-holly-herndon-interference/> [15.03.2020].
- Bonz, J. & Struve, K. (2011). Homi K. Bhabha: Auf der Innenseite kultureller Differenz: „in the middle of differences“. In S. Moebius & D. Quadflieg (Hrsg.), *Kultur. Theorien der Gegenwart* (2., erw. u. akt. Aufl., S. 132–145). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Bunt, L. (2012). Music therapy: a resource for creativity, health and well-being across the lifespan. In O. Odena (Hrsg.), *Musical Creativity. Insights from Music Education Research* (New ed., S. 165–181). Burlington, VT: Taylor & Francis Ltd.
- Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: „Post-digital“ tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal*, 24 (4), 12–18.
- Ceraso, S. (2018). Sound Practices for Digital Humanities. In M.C. Lingold, D. Mueller & W. Trettien (Hrsg.), *Digital Sound Studies* (S. 250–266). Durham & London: Duke University Press.
- Clements, A. (2018). A Postdigital Future for Music Education: Definitions, Implications, and Questions. *Action, Criticism, and Theory for Music Education*, 17 (1), 48–80. Verfügbar unter: [http://act.maydaygroup.org/articles/Clements17\\_1.pdf](http://act.maydaygroup.org/articles/Clements17_1.pdf) [28.05.2020].

- Cook-Wilson, W. (21.05.2015). Holly Herndon. Platform. *Pitchfork*. Verfügbar unter: <https://pitchfork.com/reviews/albums/20457-holly-herndon-platform/> [16.03.2020].
- Cramer, F. (2015). What Is ‚Post-digital‘? In D.M. Berry & M. Dieter (Hrsg.), *Postdigital Aesthetics. Art, Computation And Design* (S. 12–26). Houndmills u. a.: Palgrave Macmillan.
- Diederichsen, D. (2017). *Körpertreffter. Zur Ästhetik der nachpopulären Künste*. Berlin: Suhrkamp.
- Ecarius, J. & Oliveras, R. (2014). Sozialer Raum. In C. Wulf & J. Zirfas (Hrsg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie* (S. 413–422). Wiesbaden: Springer VS.
- Epting, P. (2017). Musik in Videospiele. In G. Rötter (Hrsg.), *Handbuch Funktionale Musik. Psychologie – Technik – Anwendungsgebiete* (S. 401–427). Wiesbaden: Springer.
- Franke, H. W. (1991). Der Monitor als Fenster in einen unbegrenzten Raum. Ein Gespräch. In F. Rötzer (Hrsg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien* (S. 282–293). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Genius.com (2020a). *Blood Flight Lyrics*. Verfügbar unter: <https://genius.com/Jenny-hval-blood-flight-lyrics> [28.03.2020].
- Genius.com (2020b). *Interference Lyrics*. Verfügbar unter: <https://genius.com/Holly-herndon-interference-lyrics> [28.03.2020].
- Godau, M. (2019). How Popular Musicians Learn in the Postdigital Age. Ergebnisse einer Studie zur Soziomaterialität des Songwritings von Bands in informellen Kontexten. In V. Weidner & C. Rolle (Hrsg.), *Praxen und Diskurse aus Sicht musikpädagogischer Forschung* (Musikpädagogische Forschung, 40, S. 51–67). Münster & New York: Waxmann.
- Hartig, S. (07.08.2018). ASMR – Eine flüstert. Alle schlafen. *der Freitag. Die Wochenzeitung*. Verfügbar unter: <https://www.freitag.de/autoren/shartig/eine-fluestert-alle-schlafen> [28.05.2020].
- Herndon, H. (30.05.2014). Holly Herndon Discusses the Modern Day Struggle Between Privacy and Publicity. *self-titled*. Verfügbar unter: <http://www.self-titledmag.com/holly-herndon-discusses-the-modern-day-struggle-between-privacy-and-publicity/> [16.03.2020].
- Höfer, F. (2017). *Digitale Medien im Musikunterricht der Sekundarstufe. Eine empirische Studie an österreichischen Schulen* (Forum Musikpädagogik, 138). Augsburg: Wißner.
- Höfer, F. (2019). TikTok – App-Musicking als aktuelle jugendkulturelle Musikpraxis in ihrer Relevanz für die Musikpädagogik. In G. Enser, B. Gritsch & F. Höfer (Hrsg.), *Musikalische Sozialisation und Lernwelten* (S. 207–230). Münster & New York: Waxmann.
- Hörning, K. H. (2017). Wissen in digitalen Zeiten. In H. Allert, M. Asmussen & C. Richter (Hrsg.), *Digitalität und Selbst. Interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse* (S. 69–85). Bielefeld: transcript.
- Hugger, K.-U. (2010). Bildungsräume junger Migranten im Internet. In B. Bachmair (Hrsg.), *Medienbildung in Neuen Kulturräumen. Die deutschsprachige und britische Diskussion* (S. 285–296). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Jörissen, B. (2014). Digitale Medialität. In C. Wulf & J. Zirfas (Hrsg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie* (S. 503–513). Wiesbaden: Springer VS.
- Jost, C. (2015). Popmusik – Didaktik – Analyse. Zur Reflexion populärer Musikkulturen im Rahmen unterrichtlichen Handelns (Theorie und Praxis der Musikvermittlung, 14). In M. Ahlers (Hrsg.), *Popmusik-Vermittlung. Zwischen Schule, Universität und Beruf* (S. 115–132). Berlin: LIT.

- Keiles, J. L. (04.04.2019). How A.S.M.R. Became a Sensation. *The New York Times Magazine*. Verfügbar unter: <https://www.nytimes.com/2019/04/04/magazine/how-asmr-videos-became-a-sensation-youtube.html> [28.05.2020].
- Kovacevich, A. & Huron, D. (2019). Two Studies of Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): The Relationship between ASMR and Music-Induced Frisson. *Empirical Musicology Review*, 13, 39. Verfügbar unter: <https://emusicology.org/article/view/6012/5177> [30.05.2020].
- Krause, M. (2008). *Bedeutung und Bedeutsamkeit. Interpretation von Musik in musikpädagogischer Dimensionierung* (FolkwangStudien, 7). Hildesheim u. a.: Olms.
- Kultusministerkonferenz (KMK) (Dezember 2016). *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz*. Verfügbar unter: [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2016/2016\\_12\\_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf) [28.05.2020].
- Liu, M. & Zhou, Q. (2019). A Preliminary Compilation of a Digital Video Library on Triggering Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): A Trial Among 807 Chinese College Students. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02274>
- Loh, J. (2019). *Trans- und Posthumanismus zur Einführung* (2., überarb. Aufl.). Hamburg: Junius.
- Mazierska, E., Gillon, L. & Rigg, T. (Hrsg.). (2019). *Popular Music in the Post-Digital Age. Politics, Economy, Culture and Technology*. New York, NY: Bloomsbury Academic.
- Mönig, M. (2019). Wenn das gesellschaftlich Faktische zum pädagogisch Wünschenswerten erhoben wird. Gedanken zum Lernen mit digitalen Medien im Musikunterricht. *Diskussion Musikpädagogik*, 82 (2), 22–27.
- Niegot, A. (2016). *Geltung und Gehalt. Geschichtlicher Gehalt von Musik als didaktische Kategorie, oder: Wie Musikgeschichte durch Unterricht zur Geltung kommen kann* (FolkwangStudien, 16). Hildesheim u. a.: Olms.
- O’Connell, S. (08.06.2015). Jenny Hval: expressing ‘the ordinary, everyday sexuality’ in song. *The Guardian*. Verfügbar unter: <https://www.theguardian.com/music/2015/jun/08/jenny-hval-norwegian-pop> [22.03.2020].
- Orgass, S. (2007). *Musikalische Bildung in europäischer Perspektive. Entwurf einer kommunikativen Musikdidaktik* (FolkwangStudien, 6). Hildesheim u. a.: Olms.
- Orgass, S. (2019). Reflexionslogische Überlegungen zum lebensweltlichen Hintergrund wissenschaftlicher Musikpädagogik. In G. Enser, B. Gritsch & F. Höfer (Hrsg.), *Musikalische Sozialisation und Lernwelten* (S. 37–80). Münster & New York: Waxmann.
- Passig, K. & Lobo, S. (2012). *Internet. Segen oder Fluch*. Berlin: Rowohlt Berlin.
- Princing, M. (17.11.2017). When Sounds Trigger Rage, Anxiety – or Tingly Euphoria. *Right as Rain by UW Medicine*. Verfügbar unter: <https://rightasrain.uwmedicine.org/mind/stress/when-sounds-trigger-rage-anxiety-or-tingly-euphoria> [22.03.2020].
- Reckwitz, A. (2017). *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung* (5. Aufl.). Berlin: Suhrkamp.
- Reckwitz, A. (2018). *Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne* (5. Aufl.). Berlin: Suhrkamp.
- Reitinger, R. (2018). Musik erfinden mit Kindern im Vor- und Grundschulalter. Umriss eines methodisch-didaktischen Konzeptes. *Handreichungen zur Kompositionspädagogik* (www.kompaed.de). Verfügbar unter: [https://www.kompaed.de/fileadmin/files/Artikel/KOMPAED-Reitinger\\_31.1.18.pdf](https://www.kompaed.de/fileadmin/files/Artikel/KOMPAED-Reitinger_31.1.18.pdf) [22.03.2020].

- Sachsse, M. (2019). Vom Like zum Mashup? Partizipation als Gegenstand und Kategorie einer Didaktik der Pop-Musik. In G. Enser, B. Gritsch & F. Höfer (Hrsg.), *Musikalische Sozialisation und Lernwelten* (S. 181–203). Münster & New York: Waxmann.
- Sachsse, M. (i. V., 2020a). Musik-Erfinden im Zeichen des Kreativitätsdispositivs. Grundzüge einer sozialkritischen Lesart aktueller Begründungsdiskurse. In U. Kranefeld & J. Voit (Hrsg.), *Musikunterricht im Modus des Musik Erfindens. Fallanalytische Perspektiven*. Münster & New York: Waxmann.
- Sachsse, M. (i. V., 2020b). Informelles Musikkernen mit digitalen Medien zwischen Gegenbild, Abbild und Utopie. In G. Brunner, S. Schmid, C. Rott-Fournier & J. Treß (Hrsg.), *Mastery und Mystery?! Musikunterricht zwischen offenen Konzepten und Lehrgang*. Esslingen: Helbling.
- Saner, E. (20.12.2014). Viktoria Modesta, the world's first amputee pop star: 'If you don't fit in, then don't fit in'. *The Guardian*. Verfügbar unter: <https://www.theguardian.com/music/2014/dec/20/-sp-amputee-pop-star-viktoria-modesta> [22.03.2020].
- Schatt, P. W. (2011). „Unbewusst – höchste Lust“? Entwürfe von der Sinnlichkeit des Hörens. In J. Bilstein (Hrsg.), *Anthropologie und Pädagogik der Sinne* (Schriftenreihe der Kommission Pädagogische Anthropologie in der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft, 19, S. 199–210). Opladen & Farmington Hills: Barbara Budrich.
- Schatt, P. W. (i. V., 2020). „geschichtlich durch und durch“? Überlegungen zur musikpädagogischen Relevanz einer kulturwissenschaftlichen Perspektive auf das „musikalische Material“. In J. Hasselhorn, O. Kautny & F. Platz (Hrsg.), *Musikpädagogische Forschung*, 41 (Titel stand bei Drucklegung noch nicht fest). Münster & New York: Waxmann.
- Schmidt, O. (15.01.2016). „Post-Digital Culture“ (Online-Publikation), 31.12.2016 Hamburg. *H-Soz-Kult. Kommunikation und Fachinformation für die Geschichtswissenschaften*. Verfügbar unter: <http://www.hsozkult.de/event/id/termine-29865> [28.05.2020].
- Schuhmacher-Chilla, D. (2014). Imaginärer Raum. In C. Wulf & J. Zirfas (Hrsg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie* (S. 433–441). Wiesbaden: Springer VS.
- Setz, C. (06.04.2015). Das namenlose Gefühl: High durch Räuspern. *Süddeutsche.de*. Verfügbar unter: <https://www.sueddeutsche.de/kultur/gastbeitrag-das-namenlose-gefuehl-1.2423469> [22.03.2020].
- Snapes, L. (03.11.2015). ASMR: the new sensation that's (literally) making people tingle. *The Guardian*. Verfügbar unter: <https://www.theguardian.com/music/2015/nov/03/sound-artist-claire-tolan-asmr> [23.03.2020].
- Stalder, F. (2019). *Kultur der Digitalität* (4. Aufl.). Berlin: Suhrkamp.
- Starr, R. L., Wang, T. & Go, C. (2020). Sexuality vs. sensuality: The multimodal construction of affective stance in Chinese ASMR performances. *Journal of Sociolinguistics*, 1–22. <https://doi.org/10.1111/josl.12410>
- Trammell, A., Stoeber, J. L. & Silva, L. (2018). The Pleasure (Is) Principle. Sounding Out! and the Digitizing of Community. In M.C. Lingold, D. Mueller & W. Trettien (Hrsg.), *Digital Sound Studies* (S. 83–119). Durham & London: Duke University Press.
- Voit, J. (2011). Experimentierfeld Neue Musik. Das Dresdner Education-Projekt „Neue Musik erleben und gestalten“. In P. Vandr e & B. Lang (Hrsg.), *Komponieren mit Sch ulern. Konzepte – F orderung – Ausbilder* (S. 75–82). Regensburg: ConBrio.
- Weidner, V. (30.01.2019). *LINKED – Musikalische Bildung in postdigitalen Gemeinschaften*. Verfügbar unter: <https://www.uni-erfurt.de/en/research/research-projects/linked/> [19.03.2020].

- wikipedia (29.06.2019). *Prototype (Viktoria Modesta song)*. Verfügbar unter: [https://en.wikipedia.org/wiki/Prototype\\_\(Viktoria\\_Modesta\\_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Prototype_(Viktoria_Modesta_song)) (16.03.2020).
- wikipedia (19.03.2020)<sup>36</sup>. *Autonomous sensory meridian response*. Verfügbar unter: [https://en.wikipedia.org/wiki/Autonomous\\_sensory\\_meridian\\_response](https://en.wikipedia.org/wiki/Autonomous_sensory_meridian_response) [22.02.2020].
- Wulf, C. (2014). Sinne. In C. Wulf & J. Zirfas (Hrsg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie* (S. 103–111). Wiesbaden: Springer VS.

## YouTube-Videos<sup>37</sup>

- annawhispers ASMR (28.11.2017). *ASMR Ich zeichne dich ♡ sanftes SKETCHING YOU RP in German/Deutsch*. <https://www.youtube.com/watch?v=31L5Gl6n6ZY> [13.03.2020].
- ASMR Glow (07.09.2018). *ASMR Brain Massage (Intense Mic Scratching)*. <https://www.youtube.com/watch?v=tcyPgCf0jBE> [15.03.2020].
- ASMR World (o. J.). Übersicht. [https://www.youtube.com/channel/UC38wFlEeJ-D6\\_\\_5Jw3rzqyg](https://www.youtube.com/channel/UC38wFlEeJ-D6__5Jw3rzqyg) [15.03.2020].<sup>38</sup>
- Channel 4. (12.12.2014). *Viktoria Modesta – Prototype*. <https://www.youtube.com/watch?v=jA8inmHhx8c> [16.03.2020].
- Ephemeral Rift (03.05.2015). *The Relaxation of Ethan Pineapple [ASMR]*. <https://www.youtube.com/watch?v=eeBUF09jFVw> [15.03.2020].
- Ephemeral Rift (14.06.2016). *The Wind in the Trees (10 Hours of Natural White Noise)*. <https://www.youtube.com/watch?v=4KzFe50RQkQ> [15.03.2020].
- Ephemeral Rift (09.09.2017). *Cracking the Combination (ASMR)*. [https://www.youtube.com/watch?v=yB\\_iMNjIB30&t=288s](https://www.youtube.com/watch?v=yB_iMNjIB30&t=288s) [16.03.2020].
- Ephemeral Rift (19.02.2019). *Massaging Your Brain (with Professor Clemmons) | ASMR*. <https://www.youtube.com/watch?v=Sn2PZYTBK6E> [15.03.2020].
- FKA twigs (24.04.2019). *FKA twigs – Cellophane*. <https://www.youtube.com/watch?v=YkLjqFpBh84> [16.03.2020].
- Gentle Whispering ASMR (19.12.2015). -⊕- *Super Gentle Man Suit Fitting*-⊕- *ASMR / Ear-to-Ear / Fabric Sounds / Ironing*. <https://www.youtube.com/watch?v=ORxthE8KkDE> [28.05.2020].
- Gentle Whispering ASMR (06.03.2017). *ASMR 🗣️ Which Mic Do YOU like? 🗣️ Test*. <https://www.youtube.com/watch?v=gljw5KZfas&list=PL226502A36F47DAAD&index=42> [28.05.2020].
- Gentle Whispering ASMR (09.04.2018). ✂️ *Sleep-inducing Haircut* 🗣️ *ASMR | Shampoo | Page Flipping | Scissors*. [https://www.youtube.com/watch?v=gf\\_MqDBBMPI](https://www.youtube.com/watch?v=gf_MqDBBMPI) [28.05.2020].
- Holly Herndon (10.03.2015). *Holly Herndon – Interference [Official Video]*. <https://www.youtube.com/watch?v=ybzSWlpgJOA> [15.03.2020].
- Holly Herndon (11.08.2015). *Lonely At The Top*. <https://www.youtube.com/watch?v=TD7isODYgpU> [21.03.2020].

36 Datumsangaben bei wikipedia-Artikeln beziehen sich auf das dort ausgewiesene letzte Aktualisierungsdatum.

37 Kanalnamen fungieren als ‚Autoren‘, das Datum in Klammern entspricht dem Hochladdatum, dasjenige in eckigen Klammern dem Zugriffsdatum. Schreibweisen und Typografie der Titel sind übernommen.

38 Kanal nicht mehr verfügbar (Stand: 28.05.2020).

- Jenny Hval (09.02.2011). *Jenny Hval – Blood Flight*. <https://www.youtube.com/watch?v=dF6hvxQBDS0> [28.05.2020].
- Madi ASMR (13.03.2020). *ASMR REIKI For ANXIETY RELIEF Roleplay! Positive Affirmations, Hand Movements, Comforting Whispers*. <https://www.youtube.com/watch?v=2QY6copZSrc> [20.03.2020].
- MassageASMR (08.06.2013). *Working with Wood 1 – Wooden Blocks*. <https://www.youtube.com/watch?v=H1Rvl2i5dZ8&t=443s> [14.03.2020].
- MassageASMR (20.09.2013). *ASMR Scratching Session 2*. <https://www.youtube.com/watch?v=Dj5zePBWd14&list=PL1OPyJWm858KdDnBzqjMFrd14oUMIEWx6> [13.03.2020].
- MassageASMR (05.03.2015). *ASMR Dr Dmitri Ear Examination Role Play*. <https://www.youtube.com/watch?v=fmFh9ZZLZEM> [13.06.2020].
- MassageASMR (29.03.2015). *ASMR Binaural Brushing 3 – Massage your Brain – Strong Sounds*. [https://www.youtube.com/watch?v=UZR5ZFgb\\_bg&t=1447s](https://www.youtube.com/watch?v=UZR5ZFgb_bg&t=1447s) [13.03.2020].
- MassageASMR (23.04.2015). *A Tour of my ASMR Recording Room*. <https://www.youtube.com/watch?v=AShJkaPBHvo> [14.03.2020].
- MassageASMR (20.11.2017). *ASMR Rollenspiel Craniale Nervenuntersuchung mit Dr. Dmitri*. <https://www.youtube.com/watch?v=7DMBzBxCoDk&t=5s> [22.03.2020].