

УДК 316.16

**ОГОНЬ В КОНТЕКСТЕ МЕДИАЭСТЕТИКИ:
ASMR-ОБРАЗНОСТЬ КАК НОВЫЙ
КОММУНИКАЦИОННЫЙ ТРЕНД**

М. В. Загидуллина

Челябинский государственный университет, Челябинск

Исследование выполнено за счет гранта РФФИ № 18-18-00007

В настоящей статье анализируется феномен широкого распространения в онлайн-коммуникации артефактов (видео-, аудио-), маркированных «ASMR» (Autonomous Sensory Meridian Response), на примере создания, распространения, комментирования видео- и аудиороликов, содержащих видео костра и звук потрескивающих в огне поленьев. Многотысячные просмотры и отклики пользователей подтверждают масштабность этого явления и открывают возможность культурологической интерпретации интереса большого числа пользователей к подобным медиафактам. В статье автор предлагает рассматривать «огненную» часть ASMR-обмена в контексте медиаэстетики и культивирования эстетических ощущений в рамках «медиа-телесности» (организации видео- и аудиопродукции как органической части физического опыта зрителей и слушателей).

Ключевые слова: медиаэстетика, гаптика, сонорика, эстетика огня, ASMR, #oddlysatisfying.

«Завороженность» огнем известна в культуре издавна (закреплено, например, в анонимном афоризме: «Бесконечно можно смотреть на три вещи: как горит огонь, как бежит вода и как работает другой человек»). Среди шуток пользователей, обсуждающих эту фразу, есть предположение, что идеальное зрелище, в таком случае, – это пожар (поскольку там сразу

все три действия соединены). Однако если в русскоязычных интернет-коммуникациях мы находим форумы, где пользователи пытаются продолжить эту фразу (заменяя ее третью часть, но оставляя неизменными первые две – см. ЯПлакаль, Pikabu.ru), то в англоязычном коммуникационном пространстве все большее распространение получает движение, претендующее на научное объяснение «завороженности» и культивирующее такие состояния как желанные и приносящие большую пользу урбанизированному человеку, находящемуся под непрерывным давлением окружающей стрессогенной среды [6], [9]. Это движение разворачивается в нескольких направлениях, из которых мы рассмотрим собственно ASMR-практики, связанные с созерцанием и слушанием костра.

Что такое ASMR

В русскоязычной статье в Википедии, посвященной ASMR (и представляющей собой краткий пересказ более обширного англоязычного текста на том же ресурсе, см. https://en.wikipedia.org/wiki/Autonomous_sensory_meridian_response; https://ru.wikipedia.org/wiki/Автономная_сенсорная_меридиональная_реакция), говорится о физической стороне «автономной сенсорной меридиальной реакции»: практикующий это состояние человек стремится получить приятное ощущение покалывания в затылке, которое распространяется затем в виде «мурашек» по коже спины, рук, ног (см. также любопытный обзор мнений на сайте Pikabu.ru [5]). Добиться такого состояния можно с помощью различных так называемых триггеров – звуковых или визуальных. Цели у достижения такого состояния нет (оно может испытываться постоянно на протяжении просмотра или прослушивания, и значит, целью становится процесс получения ощущений). Однако во множестве ресурсов, содержащих информацию об ASMR, встречается устойчивое объяснение социальной и индивидуально-психологической значимости таких практик: это преодоление бессонницы, ночных кошмаров, расслабление, преодоление депрессивных состояний. История ASMR, основные положения, главные источники информации и исследования собраны на сайте ASMR-University (автором ресурса является

профессор Ричард Крэг, см. <https://asmruniversity.com/>, Dr. Craig Richard).

Теория «дефицита материальности» и ASMR

Растущую популярность ASMR-практик можно объяснять исходя из теории «дефицита материального» в современной быстро виртуализирующейся культуре. «Новая материальность», связанная с представлениями Бруно Латура о «равенстве» акторов, образующих сетевые взаимодействия, которые по сути и есть «социальность» (нет отдельных от технических объектов, культурных артефактов, окружающей среды действий человека или общества – любые взаимодействия образуются сложными human и non-human ансамблями акторов), предполагает в своей основе именно «дефицит материальности» в осмыслении современной действительности (то есть критике подвергаются те системы анализа реальности, в основе которых лежит «только» язык, дискурс, символический обмен и прочие «виртуальные» (или абстрактно-логические) понятия) [3]. Не вступая в пояснения этой части философского поля, стоит отметить, что ASMR-практики во многом могут быть объяснены именно таким «материальным поворотом», но в его «физическом» преломлении (внимание к собственной телесности и ощущениям). Так, например, в массовой культуре получает широкое распространение так называемый бодипозитив – выстраивание отношений со своим телом как с равноправным партнером и актором, а не объектом «стыда» и сокрытия. ASMR примыкает к этому тренду, ставя в центр внимания ощущения человека, культивируя их, делая само тело пользователя центром забото-ориентированной системы культурных знаков.

Ханс-Ульрих Гумбрехт, теоретизируя «материальность коммуникации», остановился на принципе «личностного», «персонального» производства сообщения, которое одно только и может быть по-настоящему действенным (то есть материальность коммуникации не в технических средствах, поставляющих сообщение, но в живом, органическом присутствии того, кто сообщает, в «ауре», которой обладает именно этот участник коммуникации, см. [1]). Однако одновременно с

теорией значимости «физического присутствия» в изучении «материальности коммуникации» в рамках «философии техники» формулируются важные принципы «дефицита материальности» в понимании интернет-коммуникаций, алгоритмов, протоколов и других «внутренних» элементов современной коммуникационной среды (см. [2], [7]). Здесь постепенно в центр внимания попадает проблема эргономики коммуникации (это и вопросы организации интерфейса как «переводчика» «мыслительной» системы компьютера на язык сознания человека, и вопрос о значимости программного обеспечения, которое начинает формировать базовые паттерны представлений о мире и его устройстве в сознании пользователя [10], [11]).

Возвращаясь к ASMR, стоит отметить, что сам этот феномен обладает значительной сложностью, связанной с взаимопресечением нескольких полей:

1) психология пользователя, удовлетворяющего свои потребности (палитра которых может быть весьма пестрой: от борьбы со стрессом или бессонницей до сознательного поиска необычных физических ощущений);

2) техническая оснащенность коммуникации такого рода (со стороны пользователя требуется наличие наушников, со стороны производителя контента – разнообразная техника записи звука, например, 3D микрофон);

3) переход от вербальных техник коммуникационного обмена к невербальным (как, например, в ASMR-триггерах, основанных на невнятном шепоте, когда остается исключительно «успокаивающая» интонация в «чистом виде», без успокаивающих слов), в том числе к гаптическим (тактильным и мускульным) ощущениям;

4) требование «выключиться» из повседневности, соответствующее условиям потребления искусства (как это теоретизирует Борис Гройс, например [8]).

Эти (хотя перечислены только основные) поля можно рассматривать как способы преодоления дефицита материальности (и телесности как ее варианта) в современной культуре. Парадоксальным образом такое восполнение осуществляется исключительно виртуальными способами, заменяя возможности

обратиться к реальным прототипам. Этот парадокс рассмотрим на примере ASMR-видео (и аудио), триггером в которых выступает слушание и созерцание поленьев, горящих в огне (и некоторым другим способам работы с огнем в подобных коммуникациях).

Гаптика и сонорика

Собственно гаптические ощущения рассматриваются в психологии как тактильные (или, иначе, как работа осязания). Однако современное состояние коммуникации позволяет видеть преодоление узкого представления о гаптике как «тактильности» (или коммуникации касаний – см. [12]). Тактильные способы коммуникации, перемещаясь в пространство медиа-обмена, обретают дополнительные «объемные» характеристики. «Касание» оказывается возможно через «автономную сенсорную меридиональную реакцию» (видео или аудио «касается» тела человека в прямом смысле слова, вызывая реакцию, свойственную «ответу» организма на реальное физическое касание). Если традиционно «гаптическое» рассматривалось как ряд оппозиций (например, «холодное – горячее», «гладкое – шершавое» и т. п.), то теперь к этому ряду добавляются «самоощущения» (гаптика выступает не «анализатором» внешнего предмета, а способом познания собственной телесности и «отзывчивости» на вызовы такого рода). Кроме того, «показ» касания в видео оказывается соотносим с «воображаемым касанием» в сознании реципиента, а значит, имеет отношение к новой образности, формируемой под воздействием таких практик, как ASMR.

Сонорика, в свою очередь, начинает занимать свое особое место в аудиальной культуре, перемещая музыку из центра системы аудиальных искусств в равнозначную конкурентную позицию. Хотя обычно под «сонорикой» понимают особые способы создания музыкальных композиций, в более широком смысле «сонорика» означает область звуковых эффектов, шумов, поставленных в позицию самодостаточного коммуникативного акта (популярен так же термин «эмбиентные шумы»). Практика слушания морского прибоя, пения птиц, шума листвы достаточно распространена со времен массового распространения аудиальной техники (то есть имеет длительную традицию). Но в современных

условиях сонорика становится полем экспериментов в области воздействия на слушателя: самые странные звуки могут становиться триггером, и ASMR-артисты постоянно находятся в поиске все новых таких раздражителей.

Очевидно, что сонорно-гаптические сюжеты обладают медиаэстетическим эффектом: воздействуя на органы чувств, они создают устойчивое ощущение удовольствия, у которого нет конкретной цели. «Прислушиваясь» к собственным реакциям, пользователь исследует возможности своей телесности. Значимо также, что такие формы не имеют прочной укорененности в культуре, не были каким-либо образом «институционализированы». Движение ASMR претендует на такую институционализацию, стремясь «означить» собой любой интерес к эстетизации физических ощущений.

«Огненные» триггеры в ASMR

Вид и звук костра соединяет гаптические и сонорные эффекты. Выясним, как именно устроены ASMR-видео на темы огня, какой отклик они получают у аудитории.



Запрос «ASMR fire» в Google получает 14,4 миллиона ответов; при уточнении «видео» – 4,4 миллиона. Таким же тегом (ASMR fire) помечаются видео и аудио, реализующие триггер «поедание острой пищи» (преимущественно азиатской лапши со специями), поэтому отбор материала проводился вручную. На канале YouTube мы выбрали видео с числом просмотров более 1 миллиона (общее число видео для анализа в этой статье – семь).




Каждое из семи видео, представленных в таблице 1, сочетает гаптическое ощущение тепла, воссоздаваемое с помощью иллюзии горения поленьев, и звука потрескивающих горящих дров. Продолжительность таких видео от 2 до 8 часов. Просмотр показывает, что видео горящих дров не имеет никакой динамики (это «закольцованное» видео небольших по продолжительности съемок реального костра; в конце видео – через 2 часа или через 8 часов – поленья находятся в той же стадии горения, что и в начале). Это же касается и звука, который одинаково и ровно сопровождает все видео. Главное в этом звуке – «3D-эффект», когда в наушниках пользователь слышит звук костра «объемно».

В отдельных видео звук горения сопровождается другими природными звуками.

Таблица 1

Материал исследования: видео с числом просмотров >1млн

	Название видео	Продолжительность	Число просмотров	Автор (название YouTube канала)
1.	☆ 8 HOURS ☆ Best Fireplace HD 1080p video ☆ Relaxing fireplace sound ☆ Christmas Fireplace ☆ Full HD	8:00:00	23 млн	Lullaby baby
2.	Burning Fireplace with Crackling Fire Sounds (Full HD)	2:00:00	10 млн	 Virtual Fireplace™
3.	Crackling Fireplace with Thunder, Rain and Howling Wind Sounds (HD)	2:00:00	8,2 млн	 Virtual Fireplace™
4.	4K Campfire by the River - Relaxing Fireplace & Nature Sounds - Robin Birdsong - UHD Video - 2160p	3:06:15	5,8 млн	TheSilentWatcher

5.	Virtual Campfire with Crackling Fire Sounds (HD)	1:59:14	2,7 МЛН	 Virtual Fireplace™
6.	Relaxing Fireplace and Perfect Crackling Fire ♦ Belle Cheminée Et Parfait Crépitement du Feu  HD	2:00:00	2,5 МЛН	Hawaii ASMR Nature Relaxation
7.	Crackling Mountain Campfire with Relaxing River, Wind and Fire Sounds (HD)	6:00:00	1,7 МЛН	 Virtual Fireplace™

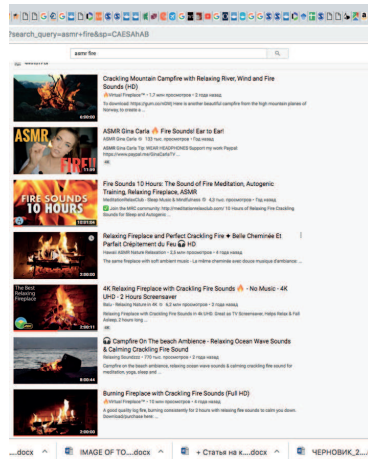


Рис. 1. Вид начала страницы YouTube с выдачей по запросу “ASMR fire” (4,4 миллиона видео)

Судя по комментариям пользователей, такие видео особенно востребованы в ситуациях бессонницы и необходимости успокоиться или расслабиться. Несомненно, производство такого видео не отличается большой трудоемкостью и не требует «артистизма» от автора (в отличие от, например, других типов ASMR-видео, основанных на ролевых играх артиста с камерой, «замещающей» зрителя во время действий артиста). Однако высокая популярность и востребованность таких видео нуждается в определенной интерпретации.

Говоря о «триггерах», используемых здесь, мы видим, что само движущееся изображение огня на экране, сопровождаемое высококачественной записью звука горения, оказывается достаточным. Исходя из комментариев, можно сказать, что эффект таких видео достигается при длительном «рассредоточенном» просмотре (или, правильнее сказать, «фоновом» восприятии такого видео). При этом важно, что здесь нет человека (героя), костер выступает в роли non-human actor, по Латуру.

Множество ASMR-fire видео с меньшим числом просмотров могут сочетаться с другими звуками, в том числе вкрадчивым голосом артиста, однако показательно, что наибольшая востребованность именно у «немых» видео. Отсутствие любого намека на сюжет в таких видео тоже заслуживает внимания: бессюжетность становится все более значимой, возможно, отражая потребность аудитории в медиапространстве, «не замутиленном» никакими смыслами, кроме тех, что рождаются в собственном сознании пользователя под воздействием того или иного стимула. Отдельно должна рассматриваться и природа образности, которая в таких – пусть и фигуративных, но статичных – образцах меняется (образ формируется посредством «накопления» эффекта, «атмосферности» просмотра).

Несколько заключительных замечаний

С нашей точки зрения, популярность ASMR в целом и ASMR fire, в частности, связана с определенным поворотом в массовых коммуникациях к исследованию собственных ощущений пользователями, вниманием к собственной телесности, а также к «усталости от текста» (или даже языка в целом, от «словесности»).

Именно поэтому часто среди множества тегов, сопровождающих такие видео, мы находим тег «без слов» (“no words”). Такие видео представляют собой новый тип коммуникационного обмена – создание определенной атмосферы, что соответствует эстетическим тенденциям последнего времени (об этом пишет, например, Гернот Бёме [4]). Как видим, популярность подобных видео идет вразрез с представлениями о современном пользователе как «клиповой машине», нуждающейся в коротких и разнообразных видеопродуктах. Огонь в таких видео предстает в качестве примера «бесконечного» существования, не имеющего начала и конца, не имеющего выраженного сюжета (а значит, мы можем отнести популярность таких видео и к симптомам «а-нарративизации» коммуникации).

Список литературы

1. Гумбрехт, Х. У. Производство присутствия: Чего не может выразить значение [Текст] / Х. У. Гумбрехт. – М.: Нов. лит. обозрение, 2004.
2. Куртов, М. Генезис графического пользовательского интерфейса. К теологии кода [Текст] / М. Куртов. – СПб.: ТрансЛит, 2014.
3. Латур, Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию [Текст] / Б. Латур. – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014.
4. Böhme, G. Ästhetischer Kapitalismus [Текст] / G. Böhme. – Berlin: Suhrkamp Verlag, 2016.
5. <DarumStarky>. ASMR: что это такое и с чем это едят [Электронный ресурс] / <DarumStarky>. – URL: https://pikabu.ru/story/asmr_что_это_такое_и_с_чем_это_едят_6179548 (дата обращения: 16.03.2019).
6. Faramarzi, S. The odd psychology behind oddly satisfying slime videos [Электронный ресурс] / S. Faramarzi // Wired. – 2018. – 25 Oct. – URL: <https://www.wired.co.uk/article/oddly-satisfying-videos-explained-psychology-youtube> (дата обращения: 16.03.2019).
7. Galloway, A. Protocol: How Control Exists after Decentralization [Текст] / A. Galloway. – Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

8. Groys, B. Art Power [Текст] / B. Groys. – Cambridge: MIT Press, 2008.
9. Manon, H. S. ASMR Mania, Trigger-Chasing, and the Anxiety of Digital Repletion [Текст] / H. S. Manon // Lacan and the Nonhuman, edited by Basu Thakur, Gautam Dickstein, Jonathan Michael. – London: Palgrave Macmillan, 2018. – P. 227–248.
10. Manovich, L. Media After Software [Текст] / L. Manovich // Journal of Visual Culture. – 2013. – N 12 (1). – P. 30–37.
11. Manovich, L. Post-media aesthetics [Текст] / L. Manovich // Transmedia Frictions, The Digital, the Arts, and the Humanities, ed. M. Kinder, T. McPherson. – LA: Univ. of California Press, 2014.
12. Parisi, D. Archaeologies of Touch: Interfacing with Haptics from Electricity to Computing [Текст] / D. Parisi. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.

FIRE AND MEDIA AESTHETICS: ASMR-PATTERNS AS A NEW COMMUNICATION TREND

M. V. Zagidullina

*Chelyabinsk State University, Chelyabinsk,
mzagidullina@gmail.com*

Supported by RSF, No. 18-18-00007

This article analyzes the phenomenon of “ASMR” (Autonomous Sensory Meridian Response) in various examples of creation, distribution and comments of video clips featuring a fire and sounds of burning wood.

Thousands of views and user feedbacks confirm the significance of this phenomenon.

In this article, the author proposes to consider “fire” as one of the ASMR triggers in the context of media aesthetics.

Keywords: media aesthetics, haptic, sonorics, aesthetics of fire, ASMR, #oddlysatisfying.

References

1. Gumbrecht, H. U. (2004). *Proizvodstvo prisutsviya: Chego ne mozhet vyrazit' znachenije* [=Production of Presence. What Meaning cannot convey]. Moscow, Nov. lit. obozreniye. (In Russ.).
2. Kurtov, M. (2014). *Genezis graficheskogo pol'zovatel'skogo interfeysa. K teologii koda* [=The Genesis of Graphic Interface. To the theology of code], Sankt Petersburg, TransLit. (In Russ.).
3. Latour, B. (2014). *Peresborka sotsial'nogo: vvedeniye v aktorno-setevuyu teoriyu* [=Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory], Moscow, Izd. home of the Higher School of Economics. (In Russ.).
4. Böhme, G. (2016). *Ästhetischer Kapitalismus* [=The Aesthetics of Capitalism], Berlin, Suhrkamp Verlag. (In German).
5. <DarumStarky>. *ASMR: chto eto takoye i s chem eto yedyat* [=ASMR: what it is and what it is eaten with], available at: https://pikabu.ru/story/asmr_chno_yeto_takoe_i_s_chem_yeto_edyat_6179548, accessed 16.03.2019. (In Russ.).
6. Faramarzi, S. (2018). The odd psychology behind oddly satisfying slime videos, in: *Wired*, available at: <https://www.wired.co.uk/article/oddly-satisfying-videos-explained-psychology-youtube>, accessed 16.03.2019.
7. Galloway, A. (2004). *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge, MA, MIT Press.
8. Groys, B. (2008). *Art Power*. Cambridge MA, MIT Press.
9. Manon, H. S. (2018). ASMR Mania, Trigger-Chasing, and the Anxiety of Digital Repletion, in: *Lacan and the Nonhuman*, edited by Basu Thakur, Gautam Dickstein, Jonathan Michael. London, Palgrave Macmillan, pp. 227–248.
10. Manovich, L. (2013). Media After Software, in: *Journal of Visual Culture*, № 12 (1), pp. 30–37. <https://doi.org/10.1177/1470412912470237>.
11. Manovich, L. (2014). Post-media aesthetics. In M. Kinder & T. McPherson (Eds.), in: *Transmedia Frictions, The Digital, The Arts, and the Humanities*. LA, Univ. of California Press, pp. 34–44.
12. Parisi, D. (2018). *Archaeologies of Touch: Interfacing with Haptics from Electricity to Computing*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Сведения об авторе

Загидуллина Марина Викторовна – профессор, доктор филологических наук, профессор кафедры журналистики и массовых коммуникаций, Челябинский государственный университета, mzagidullina@gmail.com.