

Intimidade, erotismo, participação e experimentações em vídeos ASMR

Intimacy, eroticism, participation and experimentation in ASMR videos

Glauco Batista Ferreira¹

Universidade Federal de Goiás

Goiânia, GO, Brasil

glaucoferreira@ufg.br

<https://orcid.org/0000-0001-9691-2968>

Recebido em: 30 de junho de 2024

Aceito em: 30 de julho de 2024

¹ Glauco B. Ferreira é Professor Adjunto na Área de Antropologia da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás (UFG) e docente do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da mesma universidade. É doutor e mestre em antropologia social pela UFSC e Licenciado em Artes Plásticas pela UDESC. Foi pesquisador visitante na Universidade da Califórnia em Berkeley (EUA) e do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual na Faculdade de Artes Visuais da UFG. É pesquisador e fundador do LEX – Laboratório de Experimentações Etnográficas e Marcadores Sociais das Diferenças (UFG/CNPq). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2193871294419921> Contato: glaucoferreira@ufg.br

Resumo

A sigla ASMR representa aquilo que se chama de *Autonomous Sensory Meridian Response*, uma expressão na língua inglesa que se traduzida livremente significaria “resposta sensorial meridiana autônoma”. O fenômeno é descrito por muitas/os como um sentimento de prazer, euforia e positividade marcado por uma sensação combinada entre arrepios, formigamentos e estática de natureza tátil que começaria no topo da cabeça, desdobrando-se em direção à nuca e ao restante da coluna vertebral e espalhando-se por todo o corpo. Nesse ensaio busco analisar a constituição da chamada “Comunidade ASMR” e o material audiovisual de algumas/alguns produtoras/es desse tipo de conteúdo digital, as/os ASMRtistas, criadoras/es intencionais de estímulos audiovisuais para deleite de sua audiência. Esboço ainda reflexões sobre gênero, intimidade e erotismo em torno da vídeos e coletividades ASMR, procurando entendê-las aqui como narrativas digitais participativas.

Palavras-chaves: Vídeos ASMR. Participação. Experimentações. Intimidade. Erotismo.

Abstract

The acronym ASMR stands for what is called Autonomous Sensory Meridian Response, an expression in English that if translated freely would mean “autonomous sensory meridian response”. The phenomenon is described by many as a feeling of pleasure, euphoria and positivity marked by a combined sensation of goosebumps, tingling and static of a tactile nature that would begin at the top of the head, unfolding towards the back of the neck and the rest of the spine and spreading throughout the body. In this essay, I seek to analyze the constitution of the so-called “ASMR Community” and the audiovisual material of some producers of this type of digital content, the ASMRtists, intentional creators of audiovisual stimuli for the delight of their audience. I also outline reflections on gender, intimacy and eroticism around ASMR videos and collectivities, seeking to understand them here as participatory digital narratives.

Keywords: ASMR Videos. Participation. Experiments. Intimacy. Eroticism.

Introdução

São vídeos com milhares de visualizações, em um tipo de produção narrativa audiovisual lançada para o diálogo com uma crescente audiência que busca por essas imagens e sons com uma voracidade impressionante. Pensados como dispositivos detonadores de sensações, essa é uma “comunidade virtual” que foi aos poucos se constituindo através justamente do compartilhamento de vídeos. É através da partilha de links, informações e audiovisuais que se promove a construção de um “senso de comunidade”, mesmo que as/os consumidoras/es dessas produções audiovisuais nunca tenha se conhecido pessoalmente, ao “vivo e a cores”, e que dificilmente venham também a conhecer em outros contextos *off-line* (fora das redes digitais) as/os produtoras/es desses vídeos. Com um volume enorme de material audiovisual produzido, algumas/alguns produtoras/es de vídeos mais populares contam com mais de 300 mil seguidores e com milhares de visualizações (conferir figuras 1, 2, 3, 4 e 5 e respectivos vídeos)².

Em seu estudo no campo da bastante compassada, os princípios básicos do ASMR, citando uma nomenclatura bastante específica e construindo, de uma maneira bastante metalinguística, um guia pedagógico explicativo no quadro negro atrás de si sobre o fenômeno sensorial, ao mesmo tempo em que produz um vídeo (figura 3) tipicamente voltado para a fabricação de uma resposta sensitiva bastante específica em sua audiência (o som do giz em contato com o quadro é um dos “gatilhos” da ASMR). Vários desses vídeos cumprem com essa dupla função, por assim dizer: o de informar e proporcionar maior conhecimento acerca da ASMR entre um público leigo - que possa considerar o fenômeno algo estranho em um primeiro olhar - mas que também se dediquem a servir como “gatilho” para aqueles que já conhecem e vivenciam o fenômeno, buscando nessas narrativas audiovisuais digitais uma fonte de conforto, tranquilidade, excitação e bem-estar.

² Todas as imagens presentes neste texto são *screenshots* registrados a partir de reproduções dos referidos vídeos na plataforma *Youtube*, que licencia por padrão seu conteúdo a partir do princípio de direitos autorais desenvolvidas pela noção de *Creative Commons*. O uso das imagens aqui se presta a intenções puramente educativas, sem fins lucrativos de nenhuma natureza, de acordo com a lei estadunidense de uso aceitável/lícito (“*Fair use*”: *Section 107 of the Copyright Act - United States Gov.*) que rege também a corporação *Google*, proprietária do *Youtube*. Conferir mais sobre as licenças *Creative Commons* aqui: <https://br.creativecommons.org/>. Acessado em junho de 2024.



Figura 1: Screenshot do vídeo “*ASMR 10 Hours of Tapping, Crinkle & Trigger Sounds - No Talking Just Sounds*” com mais de 12 mil visualizações no Youtube, produzido pelo canal *MassageASMR*. Acessado em junho de 2024 e disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jbAy9MwBR-I>



Figura 2: Screenshot do vídeo “*♪ * ASMR relaxing nurse roleplay * ♪*” com mais de 800 mil visualizações no Youtube, produzido pelo canal *TheUKASMR*. Acessado em junho de 2024 e disponível em: https://youtu.be/GQoH03iPUYQ?si=hM--z0wRv1eZs_P2



Figura 3: Screenshot do vídeo “ASMR Day! What IS ASMR? part 1” *C” com mais de 200 mil visualizações no Youtube, produzido pela youtuber responsável pelo canal *GentleWhispering*. Acessado em junho de 2024 e disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xXEzxaBJVD0>

psicologia os autores Emma L. Barratt e Nick J. Davis (2015) apresentam uma tabela contando com os produtores de vídeos mais famosos e com maior número de visualizações e seguidores, entre os quais se encontram os canais *WhisperTalkStudios* (218,900 visualizações), *GentleWhispering* (88,311,107 visualizações), *MassageASMR* (46,575,761 visualizações), *Fairy Char ASMR* (9,008,828 visualizações), *Ephemeral Rift* (27,053,163 visualizações), *ASMRRequests* (648,590 visualizações), *TheUKASMR* (7,734,238 visualizações). Uma dessas produtoras e das primeiras a definir em um vídeo do que se tratava tal fenômeno, é justamente *GentleWhispering*, nome do canal e codinome de sua criadora, “pioneira” no desenvolvimento desse tipo de conteúdo digital e que conta com um número significativo de seguidores.

GentleWhispering, que prefere não revelar seu nome completo, se apresenta em um de seus mais famosos vídeos³ como uma jovem mulher de cabelos loiros, entre os vinte e

³ Seu canal continua ativo e o vídeo em questão, que se intitula “ASMR Day! What IS ASMR? part 1”, tem mais 200 mil visualizações em junho de 2024. O canal está disponível em: https://www.youtube.com/channel/UC6gLIAnzg7eJ8VuXDCZ_vg. Acessado em junho de 2024.

trinta anos, que fala ali com uma voz sussurrada, explicando pouco a pouco e de maneira como a sigla ASMR significa *Autonomous Sensory Meridian Response*, expressão em inglês que poderia ser traduzida livremente como “resposta sensorial meridiana autônoma”. A origem do termo é algo nebulosa, tanto pelo fato de que se trate de um fenômeno virtual relativamente novo, pouco estudado por especialistas da área biomédica, de saúde mental (tais como psicólogos, neurocientistas e psiquiatras) e de outras área de conhecimento e também pela grande frequência pela qual a existência mesma da ASMR é ridicularizada ou mesmo diminuída em suas expressões, tal como se fosse mais uma das frivolidades aleatoriamente surgidas na internet e permanecendo assim quase sempre relacionada com a aparente “excentricidade” associada aos vídeos e aos suas/seus criadoras/es e consumidoras/es.

Segundo variadas fontes, ASMR teria sido uma expressão cunhada a partir de 2010 através de fóruns criados na plataforma virtual *Reddit*⁴, contando com Jennifer Allen como proponente inicial do termo e depois do acrônimo que seria mais popularizado entre internautas. Segundo um recente *podcast* realizado e disponível pelo site *ASMR University*⁵, Jennifer se identifica como uma pessoa que trabalha na área de tecnologia e que buscava definir, no começo da década de 2010, uma sensação de prazer mental e físico que ela mesma sentia desde criança. Em seu relato, parte de uma entrevista com Craig Richard, um dos fundadores de um dos primeiros projetos de investigação em torno do fenômeno, o *ASMR Research Project*, Jennifer Allen narra que seu intuito era o de elaborar um termo que pudesse expressar de uma forma abrangente as componentes-chaves das sensações envolvidas e que não fossem por si só muito ridicularizante ou mesmo embaraçoso (Richard e Allen, 2016). Na sua tentativa de definição ela tinha como objetivo listar as características-chaves das sensações e sentimentos que ela mesma vivenciava e acabou assim chegando à ideia de *Autonomous Sensory Meridian Response* (ASMR), que talvez fosse mais adequada, em sua concepção ao tipo de sensações descritas por outras pessoas com as quais entrea em contato nesses fóruns virtuais. Eram sujeitos que buscavam os

⁴ A plataforma reúne debates e vários links para vídeos ASMR, sendo constantemente atualizada pelos próprios usuários e contando com mais de 86 mil assinantes atualmente (BARRATT e DAVIS, 2015, p. 02): <https://www.reddit.com/r/asmr/> . Acessado em junho de 2024.

⁵ O endereço virtual da *ASMR University* e o *podcast* estão disponíveis no seguinte link: <https://asmruniversity.com/2016/10/24/podcast-history-asmr-jennifer-allen-interview-part-1/#more-6225> . Acessado em junho de 2024.

efeitos desencadeadas pela manipulação de variadas fontes de estímulo visuais e sonoros, em uma relação principalmente háptica entre sons e visão que se tornava extremamente prazerosa.

Outros pesquisadores e comentadores notam que as comunidades ASMR parecem ter originalmente se reunido em fóruns virtuais e de grupos de e-mails no portal *yahoo* (Cheadle, 2012; Andersen, 2015) contexto no qual muitos compartilhavam impressões em torno de suas experiências e descreviam os elementos desencadeadores de sensações bem como partilhavam entre si links de vídeos instrucionais relacionados à cuidados corporais, tutoriais de maquiagem, técnicas de relaxamento e meditação que acabavam servindo secundariamente e de forma não intencional como “gatilhos” para as sensações prazerosas buscadas por essas pessoas. Como a experiências multissensoriais as ASMR são descritas pelos sujeitos que as vivenciam como efeitos de prazer desencadeada por “gatilhos” (*trigger*) bastante específicos.

Tal como observa como Nitin Ahuja (2013: 442-444), essas percepções multissensoriais subjetivas que poderiam se definir como sentimentos de prazer, euforia e positividade marcados por uma sensação combinada entre arrepios, formigamentos e estática de natureza tátil que começaria no topo da cabeça, nas porções de pele do couro cabeludo e que se desdobrariam em direção à nuca e ao restante da coluna vertebral, se espalhando por todo o corpo. Os estímulos, também chamados “*triggers*” entre os adeptos da ASMR, são os mais variados e geralmente desencadeiam as sensações prazerosas (chamada geralmente de *tingles*⁶) através de uma conjunção de incentivos perceptivos de origem principalmente sonora, mas que estão associadas quase sempre à outros elementos visuais geralmente mediados por suportes de mídia digital. O compartilhamento e criação de vídeos em plataformas de *streaming* como o *Youtube* se tornaram os meios mais populares pelos quais essas experiências são geralmente desencadeadas e o modo como essa “cultura” foi se popularizando.

“Comunidades ASMR”, os/as ASMRtistas e audiovisualidades

⁶ Do inglês o significado da palavra *tingles* é o de “formigamento”.

Segundo os criadores e adeptos de ASMR (definidos também como *ASMRer* em alguns desses fóruns virtuais), são justamente as plataformas de compartilhamento e interação *on-line* que acabam constituindo o que se convencionou chamar de “comunidade ASMR” ou de “comunidade sussurrante” (*Whisper Community*), pelo modo como seus criadores surram para sua audiência ao longo dos vídeos. Nos tipos de vídeos produzidos e compartilhados suas/seus produtoras/es geralmente falam em voz muito baixa ou mesmo sussurrando, algo que foi se tornando uma das mais marcantes características desses agrupamentos enquanto coletivos de interação virtual. Ali a própria noção de “comunidade” é algo a ser pensado como um dado bastante relativo pelo fato de que geralmente esses vídeos são experimentados de uma forma individual, em que os consumidores permanecem na comodidade de suas casas, em situações de intimidade ou de relaxamento. Muitos dos vídeos são realizados com o intuito de acalmar, relaxar e induzir ao sono naqueles que os assistem. O caráter coletivo dessa “comunidade” ou coletividades se constitui frouxamente no tipo de interação entre as/os produtoras/es e o público consumidor de seus vídeos, nos fóruns variados existentes na plataforma *Reddit* e nos espaços de comentários nos audiovisuais postados no *Youtube* e em outras plataformas de vídeos *on-line*.

Entendidos como um tipo de produção audiovisual que se entende até certo ponto enquanto produtoras de experiências terapêuticas, esses vídeos são realizados geralmente com o objetivo de auxiliar pessoas com dificuldades no que se refere ao sono, que se encontrem em situações estressantes ou mesmo deprimidas. Ao mesmo tempo em que se prestam a esses objetivos mais terapêuticos também ocupam um interessante e ambíguo lugar em que uma interação bastante íntima e um tanto voyeurística se desencadeia entre produtoras/es e consumidores dos vídeos. Por se tratarem de um tipo de narrativa visual e sonora compartilhada publicamente em plataformas de vídeos acessíveis em qualquer canto do globo, os aspectos relativos à partilha de situações de intimidade acabam ali se tornando no mínimo noção e situação colocada em cheque. Ao se borrarem os limites entre o que poderia ser considerado de uma ordem mais íntima, do privado, da esfera individual e doméstica, a existência desses vídeos vai pouco a pouco se espalhando para os territórios daquilo que poderia ser estendido como expressões de intimidade e proximidade interpessoal em contextos públicos/coletivos e exercidas à distância.

O tipo de interação e participação suscitada através dessas narrativas audiovisuais digitais pressupõem que seus produtores se voltem de forma direta e bastante individualizada, usando quase sempre pronomes pessoais em segunda pessoa e buscando focalizar a atenção da audiência nos sons e gestos que são desempenhados junto ao microfone e em frente à câmera. São vários tipos de *triggers* que desencadeariam diferentes tipos de *tingles* e que dependem de pessoas para pessoa, podendo variar também na intensidade de reações desencadeadas: iriam de uma sensação mais abrangente e intensa de arrepios e formigamentos ou somente a um tipo relaxamento e sonolência intencionalmente induzidos e buscados. Nos vídeos geralmente a atmosfera é de encenação de intensa intimidade e atenção em que tarefas e gestos são realizados de maneiras bastante meticulosas. Envolve atividades simples tais como escovar os cabelos, abrir embalagens, tamborilar os dedos sobre superfícies rígidas, amassar e desamassar materiais plásticos e papéis, emitir de sons guturais e de boca e também a manutenção constante da cadência sussurrante e monótona da voz das/dos produtoras/es dos vídeos ao falarem e direcionarem a atenção de sua audiência ao longo dos vídeos. Os direcionamentos são entremeados algumas vezes por um tipo performance bastante sedutora, em um misto de afirmação, de expressões de cuidado/carinho e de interesse das/dos criadoras/es dos vídeos para com sua audiência.

Essas produtoras/es são geralmente conhecidas/os e se auto intitulam como *ASMRtists*, definição e neologismo em língua inglesa que agrega o acrônimo definidor do fenômeno (ASMR) com a palavra “*artist*”, que significa “artista” em inglês. Se auto intitulando como “artistas do ASMR”, essas pessoas conseguem desenvolver frutíferas carreiras como produtores de conteúdo *on-line* de um modo em que muitos deles começam mesmo a se dedicarem integralmente, de forma profissional, à realização desses vídeos, monetizando a atividades através da grande quantidade de visualizações que seus audiovisuais atraem.

Estes e estas se entendem enquanto ASMRtistas também pelo tipo de performance que desempenham em frente à câmera e junto ao microfone tridimensional que manipulam, desenvolvendo desde vídeos mais simples, que exploram somente alguns dos *triggers* mais comuns, mas também desenvolvendo vídeos mais elaborados que são conhecidos como “ASMR *roleplay*”. A palavra “*roleplay*” em inglês poderia ser traduzida como “jogo de

papéis”, ou mesmo como encenação de papéis e é entendida ali em um sentido mais cênico mesmo, com *performers* ou atores encenando algum tipo de situação que remeta à momentos do dia-a-dia em que as “sonoridades gatilhos” da ASMR ocorreriam com maior facilidade. Assim é possível encontrar uma infinidade de vídeos ASMR de *roleplay* que simulam encontros entre as/os produtoras/es e sua audiência, em que as/os primeiras/os se vestem com fantasias, usam maquiagem ou encenam papéis relativos à essas situações, sendo as mais comuns as personificações de atendentes em consultórios médicos ou em centros de cuidados de beleza (encenando ali tal como se fossem cabelereiros, esteticistas, médicos ou mesmo amigos próximos da audiência).

Segundo a definição corrente entre a comunidade e também de estudiosos de variadas áreas de conhecimento (GALLAGHER, 2016; GARRO, 2017) os ASMRtistas seriam aquelas/es *youtubers* que dominam de uma maneira criativa e com grande maestria a “arte” ou artcidade ASMR (“*ASMRtistry*”) na manipulação de objetos variados, com os modos inventivos de atender as demandas de seus seguidores na busca por estímulos e que tem, em geral, uma performance convidativa e calorosa, enfim, que saibam gentilmente manipular seus “microfones trimensais”, objetos também conhecidos como microfones binaurais. No caso desses microfones a captação e o registro do som simula o tipo de recepção sonora percebida em uma interação real entre duas pessoas e o tipo de áudio gravado como produto final se assemelharia muito aos sons ouvidos tipicamente por uma pessoa que tivesse escutando um sussurro bem próxima à seu ouvido e rosto, bem perto da lateral da face, alternando entre os dois canais auditivos.

Esses microfones são produzidos industrialmente de diversas maneiras, mas os mais comuns e mais populares entre as/os ASMRtistas são aqueles de tipo especial, munidos de pequenas “orelhas protuberantes” feitas de silicone maleáveis e representando a forma perfeita de uma orelha humana. Nos primórdios do tipo de gravações voltados aos estímulos buscados eram comuns gravações mais caseiras, que não apresentavam uma nitidez de som tal como a proporcionada por esses novos microfones. Com o passar do tempo e a popularização dos vídeos uma grande quantidade ASMRtistas começam a produzir seu conteúdo em locais que proporcionam isolamento acústico adequado às captações de sons em alta definição, buscando melhores as condições de gravação como modo de atender as demandas da audiência e refinar suas criações.

Com o microfone se tornando o centro do desempenho para o registro de minúcias sonoras, os tipos de gravação acabam por detonar aquilo que se espera tipicamente como reação por aqueles que vivenciam ASMR. Possibilitam que se registrem os pequenos sussurros, os sons da respiração, barulhos mínimos desempenhados entre os lábios e a garganta, pequenos sons de fricção das mãos, tecidos e outras superfícies, pequenos batidas e tamborilar de dedos, os sons de arranhões, os sons da boca ao ingerir alimentos – tudo isso realizado em sua grande maioria com *close-ups* dos rostos (ricamente maquiados) de ASMRtistas, suscitando uma simulação muito realística de intimidade entre produtoras/es e consumidoras/es dos vídeos em que a dialética entre proximidade e distância que é a chave para a realização efetiva de *tingles*.

Pelo preciosismo na formas de gravação atualmente desempenhada por estes criadores, pelo característico “palavreado nativo” desenvolvido (entre *trigger*, *tingles* e outras palavras com significados bastante próprios ente essas “comunidade”) e também pelo tipo de imagens que são produzidas, vão resultar na sugestão de alguns autores de que as concepções audiovisuais em torno do ASMR poderia se constituir como novos tipos de linguagens e de “cultura” (aqui entendida no sentido antropológico mais amplo dessa categoria) criativas interdisciplinares, tal como comenta o pesquisador Diego Garro:

Pode-se argumentar que, em apenas alguns anos, a cultura ASMR fez mais para o mundo da arte sonora e, sem dúvida, para a ecologia acústica, do que décadas de experimentalismo de vanguarda, projetos financiados pelo governo e educação ativa em escolas e universidades. Seria certamente ingênuo assumir que os milhões que assistem vídeos ASMR no *Youtube* estão prontos para se engajar em formas eruditas de arte sônica (e vídeo), mas talvez valha a pena considerar se o próprio ASMR já se consolidou como uma linguagem artística endógena focada sobre o primado da orelha, com seus rituais e idiosincrasias. Como tal, muitas gravações de vídeo ASMR podem ser interpretadas como uma manifestação audiovisual moderna de música lúdica e eletroacústica (Garro, 2017: 03-04)⁷

⁷ No trecho original em inglês se lê: “*it can be argued that, in just a few years ASMR culture has done more for the sound-art world, and arguably for acoustic ecology, than decades of avant-garde experimentalism, government funded projects and active listening education in schools and Universities. It would certainly be naïve to assume that the millions who watch ASMR videos on YouTube are ready to engage with erudite forms of sonic (and video) art, but perhaps it is worth considering whether ASMR itself has already consolidated itself as an endogenous artistic language focussed on the primacy of the ear, with its rituals and idiosyncrasies. As such, many ASMR video recordings may be construed as a modern audiovisual manifestation of anecdotal electroacoustic music*”.

É também Diego Garro (2017: 06) aquele a notar que muito mais do que somente um tipo de construção despreocupada na produção de vídeos para plataformas de *streaming* o que parece estar realmente ocorrendo recentemente entre alguns dos produtores de vídeos ASMR é a consolidação de um tipo de expressão criativa que extrapola os limites de vídeos caseiros e se espalha para produções mais elaboradas (conferir figuras 2 e 4), utilizando essas plataformas de produção audiovisual e a linguagem típicas do ASMR como meios de expressão visual, artística e cultural que variam entre esquetes dramáticas e humorísticas, pinturas corporais, manipulação do espectro cromático através de iluminação cênica, processos de criação literária e da palavra falada, sessões de caligrafia, de pintura, de produção gráfica e de experimentações no campo da arte sonora e da música.

Acabam também por produzir que o pesquisador Rob Gallagher (2016: s/pg.) define como uma estetização do som em interação com as imagens, criando uma “estética ASMR do arrepio e do formigamento” (*tingly aesthetic*) construída através da participação *on-line*. Gallagher nota que

(...) ao utilizar técnicas de mixagem e gravação que criam distorções quase alucinatória em termos de escala e ilusões de hiperproximidade, os vídeos da ASMR exploram e tiram partido da capacidade do som para "renderizar" atmosferas, associações e “amontoando” desordenados de vários afetos. (...) devemos ver os vídeos das/dos ASMRtistas como um gênero de produção visual próprio e que implementa várias técnicas estéticas projetadas não apenas para construir uma ponte entre o artista e o espectador, mas para desfocar os limites entre linguagem, som e gesto. Através dos vídeos, os ASMRtistas criam zonas de indeterminação "ruidosas", onde escalas, espaços, estados afetivos e canais sensoriais parecem correr juntos (Gallagher, 2016: s/pg.).⁸

O pesquisador observa ainda que por meio dessa estetização dos sons em conjunção com as imagens, as comunidades ASMR acabam contribuindo e promovendo uma apreensão sensível e sensorial do “papel que códigos e linguagens digitais tem na remodelação das vidas e experiências diárias de milhares de pessoas, utilizando o vídeo, as mídias e redes sociais como veículos para externalizar sentimentos e sensações até então

⁸ No trecho original em inglês se lê: “By using mixing and recording techniques that create almost hallucinatory distortions of scale and illusions of hyperproximity, ASMR videos explore and exploit sound’s capacity to “render” atmospheres, associations and messily “clumped” affects. (...) we should see ASMRtists’ videos as their own genre, one that deploys various aesthetic techniques designed not just to bridge the gap between performer and viewer, but to blur the boundaries between language, sound and gesture. Through video, ASMRtists create “noisy” zones of indeterminacy, where scales, spaces, affective states and sensory channels seem to run together.”

inefáveis” (Gallagher, 2016: s/pg.) ou mesmo erroneamente considerados inexistentes nas culturas ocidentais, de um modo mais abrangente, e francamente ignorados de conjunto pelos saberes científicos institucionalizados.

Essa seria também um tipo de produção criativa que curiosamente independe de formas de mediação, legitimação, circulação e distribuição mais institucionalizadas, típicas dos sistemas de artes (tais como galerias, museus, teatros, universidades e centros culturais), para alcançarem um grande grupo de pessoas, seus milhares de seguidores ávidos por novidades e inventividade. Transmitindo gratuitamente e de maneira bastante livre seu conteúdo essas são pessoas que sem um tipo de treinamento formal no campo das artes ou da visualidade acabam por criar imagens, sonoridades e experiências sensoriais por conta própria, como entusiastas e propagadores de uma “febre” visual e auditiva buscada por milhões de pessoas através das telas e dos dispositivos sonoros à sua disposição.

Geralmente esse tipo de vídeo simula também um tipo de interação tátil com a câmera e com o microfone tal como se os criadores dos vídeos estivessem tocando delicadamente e de forma extremamente gentis sua audiência. Nesse caso se torna claro que não somente os sons são fonte de gatilho para os consumidores dos vídeos, mas também o tipo de encenação e estímulo visual proporcionado pelas/os ASMRtistas. Numa interação sinestésica entre imagens e sons surgem os efeitos desencadeadores da ASMR na audiência, que acaba desenvolvendo uma relação empática com as/os ASMRtistas.

Nesses casos se desenvolvem espaços para a criação que que estou chamando nesse texto de audiovisualidade, na interação interdependente entre sons e imagens, desdobradas através de dispositivos digitais. São através da tela e dos microfones que se constroem as narrativas visuais digitais voltadas ao tipo de participação muito específica característica das experiências ASMR, e são através desses dispositivos que se organiza a própria noção frouxa de “comunidade ASMR” compartilhada pelas/os consumidores dessas criações audiovisuais. Essa noção partilhada em torno de necessidades, sensações e na busca por estímulos acaba favorecendo para que se criem aquilo que o antropólogo José da Silva Ribeiro chama da “culturas participativas”, que ele distingue como um processo de convergência que leva à naturalização das transformações digitais contemporâneas ou então à processos criativos que envolvem reflexões, críticas e produção de subjetividades em uma

dinâmica interativa que, no caso dos fenômenos ASMR, é criada através de interações com vários tipos diferentes de vídeos. José da Silva Ribeiro nota que a

utilização dos *media* na vida pessoal e sua integração no quodiano leva as pessoas a avaliar, ainda que implicitamente, o modo como estes melhor servem seus objetivos específicos. (...). Essa convergência generaliza-se no âmbito do que denominamos de cultura popular atual – videogames, televisão interativa, web 2.0, utilização generalizada dos telemóveis e outros aparelhos tecnológicos capazes de realizar diferentes funções. Essas práticas de convergência têm servido para traduzir as mudanças nas formas de relacionamento do público com os meios de comunicação e para a compreensão das dinâmicas sociais e movimentos culturais da era digital. (...) talvez [uma das vias] mais promissoras e reflexivas [seja aquela] da tomada de consciência das transformações iniciadas. Esta passa pelo desenvolvimento de uma consciência crítica e reflexiva (teoria digital) em relação à utilização dos *media* e a uma dinâmica criativa. [São] estratégias desenvolvidas com o fim de despertar o espectador para a sua própria existência, e constituem hoje a rotina básica de uma sociedade pós-industrial (Ribeiro, 2014: 23-24).

Esse tipo de audiovisualidade tem como característica a relação entre sons e imagens, mas nesse caso os efeitos sonoros acabam cumprindo um papel protagonista com detonador de afetos e efeitos autênticos e corpóreos entre a audiência consumidora voraz de experiências ASMR. Nesse caso poderíamos também notar que os efeitos sonoros acabam produzindo um tipo de experiência que não é somente mediada pela visão, mas sim num contíguo sinestésico entre tato, visão e som, isto é, um robusto conjunto de efeitos sensoriais, que acabam afetando e provocando impressões bastante direcionadas ou mesmo semelhantes aquilo que Gilles Deleuze e Félix Guattari (1992) chamam de um “bloco de sensações”, no contexto de sua análise e definições pós-estruturalistas sobre as obras de arte. Na visão desses autores o “objetivo da arte (...) é arrancar o percepto das percepções do objeto e dos estados de um sujeito percipiente, arrancar o afecto das afecções (...). Extrair um bloco de sensações, um puro ser de sensações” (Deleuze e Guattari, 1992: 217)⁹.

A pesquisadora Kerry Freedman (2003) vai notar também que no contemporâneo, em sociedades ocidentalizadas como Brasil e Estados Unidos (onde esses vídeos começam a ser consumidos intensamente), os fluxos sociais relacionados à utilização de novas tecnologias vão acabar por constituir contextos nos quais a produção e o consumo de

⁹ Os autores notam ainda: “O que se conserva, a coisa ou a obra de arte, é um bloco de sensações, isto é, um composto de perceptos e afectos. Os perceptos não mais são percepções, são independentes do estado daqueles que os experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, perceptos e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido” (Deleuze e Guattari, 1992: 213).

imagens acabam ganhando uma importância primordial. Na tarefa de desvendar esses novos contextos culturais, o campo de Estudos da Cultura Visual vem se ocupando em entender esses processos multidimensionais, dedicando-se especialmente a refletir sobre os modos pelos quais as pessoas se relacionam com diferentes artefatos visuais e de outras naturezas para constituir suas próprias subjetividades. Kerry Freedman (2003a) nota que esse campo de estudos

refere-se às culturas visuais; é [em sua abordagem] multicultural, multimodal, intercultural e interdisciplinar. A cultura visual é social, política e econômica, bem como pessoal, e envolve as conexões entre e diversas formas contemporâneas e históricas. (...). Do ponto de vista antropológico, a cultura é uma forma de viver. A cultura visual pode ser entendida como objetos e processos (...) que funcionam particularmente através de formas visualizadas para afetar nossas vidas (FEEDMAN, 2003a: 39)¹⁰

Nessa linha de pensamento e situando-a entre os debates em torno desse campo de estudos, podemos entender as experiências e os vídeos ASMR como parte de audiovisuais e de uma cultura visual caracterizadas por um exercício no qual as imagens e sons ganham sentido especiais em contexto bastante definidos, tendo sua compreensão e recepção influenciadas por variados pontos de vista marcados por diferentes marcadores sociais de diferenças tais como gênero, sexualidade, classe social, pertencimentos étnicos e raciais, entre outros (Hernandez, 2011: 33; Tourinho e Martins, 2011; Freedman, 2003a e 2003b), que estão invariavelmente entrecruzadas por relações de poder e dominação no e do contemporâneo. Como veremos a seguir, existência dessas “comunidades”/coletividades e das/dos produtoras/es ASMR nos servem de modo excelente para pensarmos e articularmos interessantes discussões sobre gênero, intimidade e erotismo que estão inevitavelmente atravessadas por essas relações sociais de poder e dominação ao mesmo tempo em que se revelam como possibilidades e suportes que possam se engajar na subversão dessas mesmas relações ou pelo menos para sua reinvenção em outros termos.

¹⁰ No trecho original em inglês se lê: “*The term “visual culture” actually refers to visual cultures; it is multicultural, multimodal, intercultural, and interdisciplinary. Visual culture is social, political, and economic, as well as personal, and involves the connections between and among various contemporary and historical forms. (...) From an anthropological standpoint, culture is a way of living. Visual culture can be understood as the objects and processes (...) that particularly function through visualized form to affect our lives.*”

Apontamos sobre gênero, intimidade e erotismo em torno da ASMR

Uma das *youtubers* mais famosas no Brasil trabalhando atualmente no ramo de produção de vídeos para a audiência de *ASMRer* se chama Mariane Carolina Rossi e é a responsável pelo canal *Sweet Carol*¹¹, um dos mais famosos canais voltados ao ASMR no país. Seu canal se dedica ao tipo de vídeos típicos desenvolvidos para detonar as sensações da ASMR, mas que também se distinguem por um tipo de conduta “tipicamente feminina”, adotada pela *youtuber* na forma de desenvolver seus vídeos e no modo pelo qual se apresenta em público. *Sweet Carol* tem ganhado notoriedade entre seus seguidores por estar começando recentemente a ser reconhecida por variados meios de comunicação *mainstream* brasileiros como a principal ASMRtista de língua portuguesa (Figura 4).



Figura 4: *Screenshot* do vídeo “ASMR: Cócegas no cérebro - sons para você relaxar e induzir o sono (PORTUGUÊS)” com mais de 1 milhão visualizações no *Youtube*, produzido pelo canal *Sweet Carol*. Acessado em junho de 2024 e disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZT4R2t9kEWg&t=1232s>

Ela descreve em entrevistas concedidas em programas de televisão e em outras plataformas um pouco de sua trajetória de vida:

¹¹ O site reúne uma série de informações sobre a *youtuber* e links para seus vídeos: <https://portalsweetcarol.com.br/sobre>. Acessado em junho de 2024.

“Nasci e moro em Itapira, interior do estado de São Paulo, perto do Circuito das Águas. Sou Enfermeira e Comissária de Voo por formação, porém nunca atuei profissionalmente em nenhuma delas por falta de oportunidade. E foi justamente a falta de oportunidade que me fez dedicar cem por cento do meu tempo ao canal, que começou a oito anos atrás, quando ainda estava no ensino médio. Nesta época acabei sofrendo bullying na escola e muitas vezes ficava retraída e isolada, evitando ao máximo o contato com os colegas, e tendo na internet um refúgio para estas frustrações. Foi aí que tudo começou, quando criei um blog, que era para mim como um diário pessoal, onde compartilhava experiências com diversas pessoas. Depois disso surgiu o canal do youtube, que hoje é o foco do meu trabalho. O canal possui temas bastante ecléticos, mas são os vídeos de relaxamento (ASMR) que impulsionaram o canal, rendendo até mesmo a minha aparição no programa Encontro com Fátima Bernardes na Rede Globo¹², onde pude divulgar o conteúdo dos meus vídeos no nicho de relaxamento, dando espaço para me tornar reconhecida neste segmento, sendo uma referência e inspiração para várias pessoas que seguem o canal.” (Rossi, 2017: s/pág.)

Em vários dos vídeos produzidos pelo o canal *Sweet Carol*, assim, como em muitos de outros vídeos realizados por ASMRtistas mulheres, se observa um esforço em salientar as características gentis, cuidadosas e atenciosas das *performers* para com sua audiência. Certos atributos associados com um tipo de feminilidade “típica e naturalmente dócil” são geralmente supervalorizados pela audiência e são assim recorrentemente desempenhados pelas ASMRtistas mulheres a partir de prescrições estéticas exigidas em muitos dos comentários postados em seus vídeos. Nesses casos se supervalorizam os cabelos bem penteados, a pele lisa e uniforme, com *backgrounds* atraentes e os audiovisuais com efeitos que trabalham para suavizar a imagem final produzida. As ASMRtistas estão geralmente meticulosamente maquiadas, ressaltando suas características físicas e faciais, que ficam bem demarcadas no aspecto gráfico dos vídeos, algo que contrasta bastante com o modo bastante delicado pelo qual manipulam objetos para produção dos sons quase inefáveis buscados pelos seus telespectadores.

A grande maioria dessas mulheres são extremamente jovens e poderiam ser convencionalmente entendidas como pessoas atraentes segundo padrões de beleza eurocêntricos e que acabam reforçando, em muitas das performances, os aspectos relativos à uma feminilidade que é excessivamente associada e que depende de representações

¹² A *youtuber* participou do programa Encontro com Fátima Bernardes, programa televisivo da rede Globo, explicando candidamente do que se trata a ASMR e demonstrando algumas de suas técnicas desempenhadas em seus vídeos no *Youtube*. Sua participação no programa está disponível no vídeo “*Sweet Carol* no Encontro com Fátima Bernardes” presente no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=Vu6Jt7wkqyk> Acessado em junho de 2024.

heteronormativa relativas ao cuidado como uma característica essencialmente dada ao “sexo feminino”, algo que também acaba servindo como parte do apelo sexualizado que muitos desses audiovisuais exercem em parte de suas/seus consumidores. Como observa a pesquisadora Joceline Anderson (2014), muitas dessas performers e também seus vídeos

(...) dependem de cenários de intimidade rigidamente normativos para fornecer conteúdo emocional por trás da carga afetiva [que os vídeos potencializam]. Esses papéis heteronormativos de cuidados íntimos são generificados como femininos. *Whisperers* [assobiadoras/es] e telespectadores acabam por recordar uma relação [semelhante àquela da] mãe-filho ao descrever sua experiência de ASMR, ‘generificando’ o tipo de nostalgia, fantasia e memória pessoal invocada por vídeos ASMR. (...) Experiências heteronormativas de intimidade são recriadas nos vídeos, mas são transformadas para que se tornem intimidades distantes e fora do padrão devido à sua circulação pública (Anderson, 2014: 10)¹³.

Muitos dos vídeos acabam por criar sensações prazerosas através da encenação de situações de intimidade que se baseiam em concepções heteronormativas de feminilidade associadas ao cuidado e à uma postura servil, reafirmando certas representações bastante estereotipadas em torno do que é tipicamente entendido como “feminino”, marcada por modelos hétero-cis-normativos de sexualidade e de gênero. Nessa mesma direção existe uma insistência em manter um tipo de distância e reforçar, por parte das/dos criadoras/es, a dissociação desse conteúdo audiovisual de qualquer tipo de interação, efeito ou sensação que seja identificada explicitamente como sexual.



Figura 5: Screenshot do vídeo “Pickle ASMR Eating Sounds/BIG Crunch/Intense” com mais de 2 milhões visualizações no Youtube, produzido pelo canal *ASMRTheChew*. Acessado em junho de 2024 e disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GUUAu_aiaVw&t=400s

Em contraposição ao modo normativamente associado às representações de gênero femininas, se encontram aqueles exemplos de vídeos que exercem um tipo de imagem de feminilidade mais aguerrida (no estilo das *femme-fatales* cinematográficas) e que acabam subvertendo, intencionalmente ou não, as representações mais comuns entre ASMRtistas mulheres, associadas aos modelos de feminilidade “dóceis” e dadas ao carinho e ao cuidado. São vídeos nos quais um outro marcador de diferença conta como componente ao atravessarem a subjetividade de produtoras/es e consumidoras/es desses audiovisuais: a racialização da feminilidade e da sexualidade acaba sendo mais evidente nos vídeos em que as criadoras são não-brancas. Os processos de sexualização ou fetichização em torno das expressões de gênero e de sexualidade dessas mulheres negras é evidente, por exemplo, no vídeo produzido pela *youtuber* Spirit Payton, responsável pelo canal *ASMRTheChew* (Figura 5).

Recentemente um de seus vídeos ganhou grande notoriedade ao ser compartilhado na rede social X, antigo *Twitter*¹⁴, resultando nas reações mais diversas: aversão direta ou mesmo sugestões de que tal audiovisual seria fonte de excitação sexual para alguns/algumas de consumidores/as. O audiovisual em questão se trata de um vídeo desenvolvido no canal *ASMRTheChew*¹⁵ (Figura 5) nos primeiros meses de 2017 e no qual sua criadora voluptuosamente mastiga em frente a câmera e junto ao microfone, grandes pickles, produzindo sons de mastigação, de lábios e de língua que remetem à crocância. Mas que processos sociais estão envolvidos ali para que esse vídeo se torne tão transgressivo aos olhos de alguns/algumas, que seja considerado incômodo ou atraente ou mesmo por outros/as e que tenha se tornado mais um dos artefatos culturais a adquirirem *status viral* na internet?

¹⁴ O portal de notícias NPR noticiou essa notoriedade em um de seus artigos intitulado “*Shh! These Quiet Food Videos Will Get Your Senses Tingling*” e disponível em: <http://www.npr.org/sections/thesalt/2017/08/16/542903392/shh-these-quiet-food-videos-will-get-your-senses-tingling>. Acessado em junho de 2024.

¹⁵ O referido vídeo se intitula “*Pickle ASMR Eating Sounds/BIG Crunch/Intense*” disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GUUAu_aiaVw&t=400s. Acessado em junho de 2024.

Alguns autores narram que o processo de recepção de algumas imagens e também as leituras que são possíveis dos signos nelas contidos devem remeter à reflexões sobre padrões hétero-cis-normativos em termos de performances de gênero, isto é, de como processos “fetichizantes” da sexualidade se desenvolvem e nos remetem, tal como no caso dos vídeos ASMR, aos modos mais adequados de expressão e materialização de intimidades, ou seja, às maneiras pelas quais algumas trocas íntimas são mais ou menos aceitas em contextos que valorizam algumas dessas matrizes normativas (sejam estas de gênero ou étnico-raciais). Autores tais como Lauren Berlant, Michael Warner (1998) e Joceline Andersen (2014) notam que a intimidade poderia ser vista entre culturas ocidentalizadas como algo que muito especificamente deveria se realizar e se manter entre casais heterossexuais e em condições de privacidade bastante definidas. O tipo de interação pressuposta nos vídeos ASMR acabam por ocupar um lugar de fronteira no qual os limites entre o que é ou não considerado erótico e íntimo se espalham para o terreno e para o espectro das atividades da vida cotidiana – como no caso das situações corriqueiras muitas vezes representadas nos e pelos vídeos ASMR – e que quando colocadas ou desempenhadas em público acabam por provocar certa aversão ou mesmo repulsa naqueles que se sentem constrangidos por este tipo de transgressão indireta.

Algo semelhante ocorreu com esse vídeo citado e produzido pelo canal *ASMRTheChew* (sob o título “*Pickle ASMR Eating Sounds/BIG Crunch/Intense*”) no qual sua autora vorazmente se delicia ao mastigar e ingerir um grande picles. O que se notava em muitas das reações expressas na plataforma *Twitter* e registradas em grandes meios de comunicação, é o fato de que o vídeo provocava grande estranheza tanto pelo vocabulário visual e sonoro bastante peculiar dos vídeos ASMR – critérios a partir do qual foi inicialmente produzido – mas também pelo fato de sua *performer* estar desempenhando, na comodidade de seu quarto uma atividade bastante cotidiana e geralmente restrita aos contextos de intimidade, ao ingerir um alimento de fácil acesso tal como picles em conserva, mas desempenhando tal feito diante de uma câmera e com a transmissão desse conteúdo de forma tão livre para uma audiência de milhões de pessoas, o que acabava por produzir um evento extremamente transgressivo em termos visuais e sonoros. E também pelo fato de Spirit Payton se tratar, como dito, de uma mulher negra que realizava de maneira tão despreocupada tais ações diante da câmera.

O compartilhamento de atividade corriqueira e o modo tal com a *performer* ingere esse alimento, com os barulhos guturais e de lábios, expressões faciais de prazer, finda por reforçar um tanto das características fetichizantes e eróticas muitas vezes associadas ao fenômeno ASMR entre grandes plataformas e meios de comunicação, ao mesmo tempo em que poderia ser visto também como uma performance transgressiva de expressão de feminilidade, de prazer sexual e de empoderamento desta mulher frente e em contraposição à matrizes opressivas/normativas moduladoras de comportamento para que estes sejam “mais adequados” e menos sexuais.

Segundo outros comentadores (Marsden, 2012) essa associação com a sexualidade e as práticas sexuais em específico são constantemente refutadas por muitos das/os produtoras/es de vídeos ASMR ao reafirmarem que seu conteúdo seria algo essencialmente “dessexualizado”, numa relação “quase desencarnada” entre sons, imagens e sistema nervoso. Afirmções como estas geralmente buscam reforçar e reafirmar os vídeos ao associá-los à uma aura de respeitabilidade que mantém essas práticas no domínio e no nicho dos vídeos de autoajuda e de relaxamento (também bastante populares na internet), afastando-os sempre que possível do terreno considerado “perigoso”, deslegitimado socialmente, identificado com o erotismo e a pornografia. Mas, ao mesmo tempo, muitos dos produtores desses vídeos se referem aos efeitos provocados pelos estímulos da ASMR tal como se fossem “orgasmos cerebrais”, em que se desenvolve um paralelo entre sensações alcançadas por meio de alguns estímulos físicos que venham a desencadear orgasmos ou outras reações mais explicitamente de natureza sexual.

Mesmo com os esforços para uma dissociação desejada pelas/pelos produtoras/es em relação ao espectro do erotismo, fica bastante evidente que a maioria dos vídeos produzidos são elaborados com o intuito de criar experiências prazerosas e viscerais junto à audiência que com eles interagem, algo que não distancia muito estes vídeos de outros tipos de audiovisuais criados com esse intuito (tal como muitos dos vídeos pornográficos). Relativizando a marginalidade que esse tipo de produção audiovisual pode ter em nossas culturas, julgo que os tipos de iniciativas criativas voltadas à ASMR não deveriam ser vítimas de um processo de discriminação ou mesmo de diminuição em sua carga sensorial e em seu potencial artístico e expressivo - sempre pressuposto em sua realização - simplesmente pelo fato de que são entendidos por alguns como eróticos ou sexuais. Na

verdade, esse potencial deveria ser valorizado nos esforços de naturalização e de discussão livre sobre diferentes tipos de expressão de gênero e de vivência das sexualidades, contextos nos quais os estigmas associados a essas práticas poderiam talvez que sabe serem desconstruídos e resignificados.

Tal como as experiências e as proposições artísticas participativas da artista brasileira Lygia Clark, especialmente com sua série de trabalhos em torno do que chamou de “Objetos Relacionais”, talvez esses vídeos sejam novos tipos de suportes audiovisuais que busquem coadunar coisas que até então não estavam juntas e que poderiam ser pensadas como materiais e plataformas híbridas terapêuticas em que visualidade, artcidade, erotismo, prazer e intimidade se misturam para criar novos arranjos perceptivos e hápticos em um público que anseia por uma participação mais efetiva e afetiva. Se por um lado algumas dessas representações audiovisuais reforçam certas linhas de força heteronormativas e cis-sexistas, por outro também podem proporcionar às/aos consumidoras/es desses vídeos um modo de interação mediada pela internet e pelas telas em que as trocas lhes servem como possibilidades realmente terapêuticas, possibilidades de minimizar sensações de ansiedade, dor crônica, depressão e isolamento que de outra forma seriam mais difíceis de serem abordados, sejam em trabalhos no terreno da visualidade, de experimentos sensoriais e/ou artísticos ou para além desses artefatos. Com modos de engajamento psicológico e sensitivo, os vídeos podem ter efeitos psicossomáticos em que uma interação entre criadoras/es e consumidoras/es acaba por ter os efeitos curativos e relaxantes pretendidos, algo bastante semelhante ao tipo de relação estabelecida entre curandeiros e outros “cuidadores” físicos e espirituais (como xamãs e benzedeiras, por exemplo), produzindo assim efeitos realmente eficazes (em termos simbólico e físicos) nos corpos e nas subjetividades de milhares de pessoas.

Referências

AHUJA, Nitin. “*It Feels Good to Be Measured*’: Clinical Role-Play, Walker Percy, and the Tingles.”. *Perspectives in Biology and Medicine*, 56.3, Baltimore-Maryland: Johns Hopkins University Press, 2013.

ANDERSEN, Joceline. “*Now You’ve Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community*.”. *Television and New Media*, 16.8: pg. 683-700, California: SAGE Publications, 2015.

BARRATT, Emma; DAVIS, Nick. “*Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state*.”. *PeerJ*, 3:e851 (On-line), March, Corte Madera (California): PeerJ, 2015. Disponível em: <https://peerj.com/articles/851/> . Acessado em 22 de setembro de 2017.

BERLANT, Lauren & WARNER, Michael. “*Sex in Public*.”. *Critical Inquiry*, 24 (2), pg. 547–66, Chicago: University of Chicago Press, 1998.

CHEADLE, Harry. “*What Is ASMR and Why Does It Make Me Feel So Good?*”. New York: VICE Media, 2012. Disponível em: <https://www.vice.com/sv/article/gqww3j/asmr-the-good-feeling-no-one-can-explain> . Acessado em junho de 2024.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia?*. São Paulo: Ed. 34, 1992.

FREEDMAN, Kerry. *Teaching Visual Culture – curriculum, aesthetics, and the social life of art*. New York: Teachers College Press, 2003a.

FREEDMAN, Kerry. “*The Importance of Student Artistic Production to Teaching Visual Culture*.”. *Art Education (Journal)*. Vol. 56 , Issue. 2. Alexandria – Virginia (United States): National Art Education Association (NAEA) -Routledge/Taylor & Francis, 2003b.

GALLAGHER, Rob. “*Eliciting Euphoria Online: The Aesthetics of “ASMR” Video Culture*”. *Film Criticism*, Volume 40, Issue 2, June. Michigan (United States): University of Michigan (Michigan Publishing), 2016.

GARRO, Diego. “*ASMR – From Internet Subculture to Audiovisual Therapy*.” The Electronic Visualization and the Arts London 2017 conference (EVA 2017), pg. 395-402, July. London (United Kingdom): The eWiC (Electronic Workshops in Computing) Series / Computer Arts Society (CAS)/ BCS, the Chartered Institute for IT, 2017.

HERNÁNDEZ, Fernando. “A cultura visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito”. In: MARTINS, Raimundo & TOURINHO, Irene (orgs.).

Educação da cultura visual: conceitos e contextos. Santa Maria: Editora UFSM, 2011.

MARSDEN, Rhodri. “*‘Maria spends 20 min folding towels’: Why millions are mesmerized by ASMR videos*”. London (United Kingdom): Independent Digital News & Media, 2012. Disponível em: <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/maria-spends-20-minute-s-folding-towels-why-millions-are-mesmerised-by-asmr-videos-7956866.html> . Acessado em junho de 2024.

MARTINS, Raimundo & TOURINHO, Irene (org.). *Educação da cultura visual: conceitos e contextos*. Santa Maria: Editora UFSM, 2011.

RIBEIRO, José da Silva. O audiovisual no ensino em ambientes virtuais: dos videogramas à cultura participativa. *Série-Estudos - Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB*, n. 38, p. 15-32, jul./dez. Campo Grande (MS): Universidade Católica Dom Bosco, 2014.

RICHARD, Craig e ALLEN, Jennifer. “*Interview with Jennifer Allen, the woman who coined the term ‘Autonomous Sensory Meridian Response’ (ASMR) (Transcript)*.”. Winchester-Virginia (United States): ASMR University (*On-line*), 2016. Disponível em: <https://asmruniversity.com/about-asmr-university/> . Acessado em 22 de setembro de 2017.

ROSSI, Mariane Carolina. Item “Perfil” no Portal *Sweet Carol* (*On-line*), São Paulo: Edição virtual da autora, 2017. Website disponível em: <http://portalsweetcarol.com.br/sobre> . Acessado em 22 de setembro de 2017.