

A.S.M.R.: Hacia una nueva subjetiva sónica.

Para quien no sepa de que se trata el A.S.M.R. (Autonomous Sensory Meridian Response) es un fenómeno biológico inducido por un audio el cual genera una sensación placentera y relajante a nivel perceptivo y/o experiencial.

No profundizaré demasiado en sus orígenes, su historia ni tampoco en su funcionamiento científico y técnico pues, sin discriminación de lo interesante que pueda ser lo anterior la cuestión que personalmente me ha fascinado es su implicancia a nivel conceptual.

Desde hace ya algunos años, no muchos por cierto, se han popularizado en la red, específicamente en "Youtube" una serie de videos que intentan producir este placentero efecto, estos videos temáticos evocan distintas experiencias como: cortarse el cabello, recibir un masaje facial, una conversación acerca de un tema particular, etc. El hecho de que sean videos logra pasar a segundo plano dado que como receptores lo natural es que nos veamos totalmente sumergidos en la experiencia (la imagen no cambia, solo se puede ver a una persona hablando), de este modo lo primero que uno hace es cerrar los ojos, una vez entregados a este viaje la experiencia evocada se vuelve intensa y vívida, algunos lo comparan con una especie de orgasmo cerebral muy parecido al que tiene Joaquin Fenix con Scarlett Johanson en la película "Her", donde humano y computadora comulgan en la plenitud de una experiencia que se presenta como esencialmente mental, otros más conservadores describen el ASMR como una experiencia de relajación otorgándole, de este modo cierta inofensiva pasividad.

Si nos ponemos a analizar estos videos se pueden percibir aspectos que parecen ser fundamentales para su funcionamiento; el -medio- que evoca esta "imagen mental" parafraseando a Belting¹ es el audio, es por ello que este debe ser lo más fiel y lleno de detalles posibles de manera que lo que se "muestra" no sea una representación, algo codificado en términos semiológicos, sino más bien una experiencia real: el sonido de las tijeras al cortar el cabello ha de ser idéntico o muy parecido al de la experiencia real, los tiempos que se toman, las pausas, todos son recursos que ocupan un tiempo vivencial y un punto de vista donde lo central es el sujeto que vive esta experiencia.

De este modo el audio logra tomar un nuevo protagonismo. La música como creación y experiencia perceptiva siempre ha contado con el atributo temporal por excelencia, aquello le permite evocar y representar otras dimensiones como el

¹ Hans Belting, Antropología de la imagen.

espacio o dimensiones afectivas del ser humano, pero esto suele ser desde una generalidad donde la música es el fin último. La música incidental de películas u obras de teatro se acerca un poco más a la evocación experiencial acompañando las escenas donde esta ayuda a configurar un conjunto de tales o cuales características, sin embargo esta música sigue teniendo una forma sumamente codificada y convencional: hay música triste, música de fiesta y música de acción. Podríamos seguir adentrándonos en las fértiles tierras de la creación musical y las convergencias con distintas artes pero esta pequeña digresión es solo para señalar la novedad de esta forma de utilizar el sonido: si el cine y la fotografía nos enseñó a enmarcar, componer y mostrar ciertas realidades generando distintos modos (técnicas) de representar la experiencia: plano general, primer plano, cámara subjetiva... el audio por su cuenta no ha tenido esta especificidad instrumental, esto me hace ver la técnica del ASMR como una técnica de audio "Subjetiva" a la manera en que lo es una cámara subjetiva en el cine. Películas como "Quien quiere ser John Malcovich" de Spike Jones o la magistral "Enter the Void" de Gaspar Noe reinventan la cámara subjetiva estableciendo nuevas relaciones con aquella experiencia subjetiva que es la "representación de lo que un sujeto vive".

Sin embargo el corte de cabello del ASMR es esencialmente una evocación y no una representación, es por ello que la efectividad de la producción de sensaciones afectivamente significativas va en directa relación con experiencias vividas anteriormente: si nunca se me cortó el cabello con esas tijeras (con ese sonido) difícilmente me "transportaré" a aquel lugar de mi corte de cabello evocado, he ahí la naturaleza efectiva pero también limitada de este recurso: es efectiva en tanto logra reproducir la experiencia del corte del cabello de manera vívida pero es limitada como forma de representación, pues al no administrar signos, o bien al no codificar el audio en formas más convencionales² sino más bien brindar los elementos de la experiencia vivida se hace necesario contar con aquellos sonidos en la memoria de cada uno, esto último nos habla de la importancia de la cultura en términos simbólicos y convencionales pero también evidencia el carácter global de nuestro mundo actual, mundo para el cual signos y percepciones tienen una naturaleza común.

² Cabe mencionar a Ronald Barthes en su reflexión ante la fotografía y establecer cierto paralelo dada la naturaleza dual de las experiencias llamadas "miméticas": *"Ante una fotografía, el sentimiento de plenitud analógica es tan fuerte, que su descripción es literalmente imposible, puesto que describir es precisamente adjuntar el mensaje denotado... describir no es tan solo ser inexacto o incompleto, sino cambiar de estructura, significar algo distinto de lo que se muestra."* La fotografía muestra del mismo modo que el ASMR o un video documental "muestra" tal realidad o experiencia, más allá de que existan técnicas adicionales para sintetizar dicho material.

En conclusión si bien el ASMR nace en un contexto instrumental que busca producir ciertos efectos y con ello reproducir ciertas experiencias su importancia no acaba en ese campo. Como mencionaba anteriormente vivimos en un mundo globalizado en donde la técnica brinda cada vez más nuevas experiencias mediales, las cuales se alejan o abstraen muchas veces de sus orígenes materiales. Vivimos un tiempo en donde existe una total redefinición de las relaciones con nuestro cuerpo, sean culturales - simbólicas o bien técnicas y empíricas:

"...La descorporización no es otra cosa que una experiencia corporal de un nuevo tipo, que ya cuenta con paralelos históricos..." (Belting, 2007)

Como sugiere Belting, aquello que parece el abandono de nuestro cuerpo a cambio del "simulacro" de la experiencia real no es más que otra nueva forma de usar nuestro cuerpo. Escuchar los audios de ASMR no nos resta realidad pues ellos pueden funcionar solamente en la medida de que exista una contraparte (realmente) vivida previamente en nuestra memoria. El reconocimiento de estas partes por los usuarios y su objetivación por parte de los productores de videos ASMR articula esta técnica más allá de la reproducción *per se* y la lleva a los terrenos creativos de la representación, ya no dentro de la abstracción del código semiológico sino sobre las bases de una nueva codificación (exterior a la experiencia) del modo de "mostrar" el mundo, una nueva *subjetiva sónica*.