
MERSBE e as fronteiras entre música e ruído no campo da comunicação e do entretenimento na contemporaneidade

Vinícius Andrade PEREIRA¹
Cássio de Borba LUCAS²

Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGC-UERJ)

Introdução

No mercado contemporâneo de produtos tecnológicos com valor agregado, alguns arranjos midiáticos³ (PEREIRA, 2008; 2021a) chamam atenção pela proposta inusitada de oferecerem modos para a conquista, manutenção e ou melhoria do bem-estar pessoal por meio da escuta de material sônico usualmente não associado às práticas de comunicação mediadas tecnologicamente e, mais especificamente, às práticas de entretenimento. Referimo-nos a um mercado vasto, variado e ainda pouco conhecido em seus detalhes, que inclui desde *gadgets* travestidos de bonecos infantis (ovelhas, ursinhos, tigres e tartarugas de pelúcia) que prometem, através da emissão de sons “naturais” (chuva, pássaros, etc.) uma melhor noite de sono para o bebê, até produtos sonoros e audiovisuais para reprodutores digitais que se apresentam como verdadeiras prescrições auditivas – “batidas binaurais” para potencializar o aprendizado, “ruídos coloridos” para cancelar outros sons do ambiente e mesmo “drogas sônicas”, que alterariam as frequências do cérebro a fim de provocar alterações dos sentidos e do humor, tais quais drogas químicas. A circulação, a repercussão e as estratégias discursivas associadas a essas novas *commodities* e práticas aurais se associam no que foi chamado pelo nome de MERSBE: Mercado de Ruídos e Sons para o Bem-Estar (PEREIRA, 2021b). A associação da escuta ao bem-estar, porém, é distintamente semiotizada pelos meios de comunicação em cada caso. Nesse sentido, nosso objetivo geral é compreender os produtos do MERSBE da perspectiva das modulações da escuta e de suas formalizações semióticas em códigos sônicos mais ou menos enrijecidos, mais ou menos

¹ Professor do PPGC-UERJ, e-mail: viniamp@gmail.com.

² Pós-doutorando do PPGC-UERJ, email: cassioborba@gmail.com.

³ O termo foi proposto como uma alternativa à ideia de mídia na contemporaneidade e será retomado em mais detalhes no artigo o qual o presente resumo expandido representa.

institucionalizados. Em outras palavras, propomos encaminhamentos capazes de auxiliar a compreensão de processos que tornam possível a ‘positivação’ do ruído, em especial sua articulação com a ideia de bem-estar, uma vez que, tradicionalmente, ruído se refere àquilo que ainda não tem a regularidade ou o aspecto prazeroso do som e da música. Mais ainda, propomos pensar que processos viabilizam sua inscrição no vasto campo do entretenimento (sons, trilhas e músicas para audiovisuais, shows e performances musicais, música para ambientes diversos, etc), assim como integrante legítimo e aceito em muitas práticas midiáticas contemporâneas.

A presente comunicação realiza uma discussão preliminar acerca do conceito de ruído, central à noção de MERSBE, retomando alguns aspectos conceituais e históricos da noção, repensando-os à luz de alguns elementos do campo da música e do entretenimento. Tal perspectiva é importante se tivermos em vista o caráter quase paradoxal que o conceito de ruído assume ao se tornar “docilizado”, isto é, tornado em *commodity* e inscrita no campo do entretenimento, através da emergência de um mercado como o MERSBE. Dizemos quase paradoxal porque ao nos voltarmos para as acepções tradicionais do que seja o ruído é forçoso reconhecê-lo como o que há de indesejável na comunicação e, por extensão, na comercialização de produtos voltados para práticas midiáticas e/ou para a diversão.

Já em um clássico incontornável para a área, o artigo que fundamenta a teoria matemática dos engenheiros da comunicação, Claude Shannon (1948, p. 19) definia o ruído como a “perturbação” do sinal informacional. Weaver, em sua igualmente famosa introdução a Shannon, pensava o ruído como a “porção espúria” da comunicação, aquilo que deve ser “minimizado” (WEAVER, 1953, p. 4) pela engenharia comunicacional. “É infelizmente característico”, dizia ele (WEAVER, 1953, p. 4), “que certas coisas são adicionadas ao sinal que não eram pretendidas pela fonte de informação”. Essas “adições indesejadas” que “afetam a informação” (WEAVER, 1953, p. 8) são chamadas de ruído. Da perspectiva da teoria da comunicação, portanto, a ideia de um ruído positivado, isto é, de um ruído tornado em algo desejável, é teoricamente problemática. Como é possível que, no MERSBE, a intenção do emissor (e do receptor) seja justamente fruir o que há de ruidoso e não de informacional?

Em uma perspectiva que poderia ser considerada mais tradicional dentro dos estudos de som e música, o ruído também se define como o que há de perturbador na comunicação, aquilo que nela gostaríamos de reduzir ao máximo ou, idealmente, eliminar. Murray Schafer (1992, p. 56), por exemplo, embora discuta em alguma profundidade os aspectos teóricos da noção de ruído conclui, por fim, que o ruído é “a estática no telefone ou o desembrulhar balas do celofane durante Beethoven. Não há outro meio para defini-lo”. Nas modulações da escuta que o MERSBE acaba implicando, porém, é como se o que quiséssemos ouvir passasse do concerto ao ruído.

Sob o prisma de uma possível história dos ruídos, somos levados a considerar reflexões mais diretamente ligadas à história da música e/ou da estética. No caso, trata-se da proposta teórica e empírica – sob o título também quase paradoxal ou, no mínimo, oximorônico de *Arte dos ruídos* – levada a cabo, já no começo do século XX, por Luigi Russolo (2004). Advogando, sem dúvida, em prol de uma positivação dos ruídos, o futurista argumentava que eles tanto são “familiares a nós” quanto têm o “poder de nos trazer de volta à vida” (RUSSOLO, 2004, p. 9). Contudo, é preciso observar que sua proposta não era a de escapar completamente aos parâmetros tradicionais da música, rumo a um ruído incomensurável pelos critérios da estética formal, mas sim a expansão da paleta sonora (tímbrica, rítmica e tonal) tradicional, por meio da introdução de ruídos, ou, em suas palavras, a “renovação da música por meio da Arte dos Ruídos” (RUSSOLO, 2004, p. 12). Russolo queria propor com os ruídos uma “sensibilidade expandida” que, porém, nos parece sempre voltar a remeter à arte e à música em suas expressões canônicas (apresentação dos ruídos na forma de um concerto musical em teatros e espaços afins; a escrita da peça ruidosa em partituras; a execução das mesmas por músicos etc). A partir, fundamentalmente, dessa provocação trazida por Russolo, apostamos na pertinência de um debate que implique referências para se pensar, não apenas os limiares entre a música e o ruído, mas também os processos de modulação da escuta em jogo quando materiais sônicos outrora desvalorizados são, ao mesmo tempo, (re)valorizados e afirmados de modo definitivo como inscritos no campo da comunicação e do entretenimento.

Em paralelo a essas preliminares teóricas e suas possíveis problematizações, é fundamental que atentemos para os arranjos midiáticos que constituem o campo do MERSBE. Para dar conta deles, vimos identificando, provisoriamente, quatro categorias:

(1.1) máquinas de ruído decorativas ou infantis (como ursinhos de pelúcia que emitem sons com o propósito de fazer a criança dormir ou acalmá-la), (1.2) máquinas de ruído *lato sensu*, à maneira das caixas-de-som *bluetooth*, que emitem ruídos e sons ‘naturais’, (2) aplicativos para celulares e tablets com diversos sons e funcionalidades, inclusive a monitoração de parâmetros corporais com vistas à adequação sônica dos sons e ruídos ao estado do ouvinte, (3) podcasts que variam seus sons e ruídos periodicamente, explorando em particular frequências medidas em hertz que prometem resoluções de bem-estar específicas (fisiológicas, mentais, espirituais, etc.), (4) vídeos e áudios em plataformas de compartilhamento colaborativo de mídia, como o YouTube, que incluem a maioria dos propósitos arrolados nas outras categorias e outros ainda, como o alívio do zumbido (*tinnitus*).

Entre os arranjos midiáticos analisados, uma categoria é de especial interesse para os objetivos do presente estudo: trata-se dos *audio wellness apps*. No caso do *Echo Wellness*⁴, por exemplo, conforme seus anunciantes, o aplicativo para *smartphones* “personaliza a experiência musical através do uso de tecnologia baseada em Inteligência Artificial. Ele mede seus sinais vitais novamente toda vez que você o coloca em uso. Cada música que você ouve é personalizada para seu bem-estar atual e bem-estar holístico de longo prazo”. Trata-se, portanto, de uma curiosa ferramenta em que o bem-estar é central e cujos sons se apresentam como música. Contudo, o *Echo Wellness* parece representar como que o limiar oposto àquele que Russolo, de outro lado, estabelecia. Se o Futurismo apostava nos ruídos para expandir o espectro estético da música, mas inscrevendo sua proposta, ainda, dentro deste campo, na contemporaneidade a música extrapolaria suas funções estéticas, não como modo de tensionar suas próprias linguagens em diálogo com o seu próprio campo ou, ainda, com o do entretenimento, mas para extrapolá-los para um campo outro, o campo clínico ou terapêutico.

Diante do exposto, sintetizamos a proposta do presente trabalho como um esforço para enfrentar a indagação acerca da plausibilidade da emergência do MERSBE colaborar na discussão acerca dos limiares entre música e ruído na contemporaneidade, em uma

⁴ Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diginxthlt.echo>. Acesso em 09/07/2023.

perspectiva que implique os campos do entretenimento e da comunicação como campos afetados por este mesmo mercado sônico.

Obviamente, nosso trabalho não tem a pretensão de exaurir o tema complexo que o questionamento acima traz, mas apresentar alguns encaminhamentos que, apostamos, ao serem enriquecidos com diálogos com outros pesquisadores do GP Comunicação, Música e Entretenimento, poderão ampliar a compreensão do multifário ambiente sônico-midiático contemporâneo.

MERSBE, ruídos, comunicação e entretenimento

A revalorização do ruído na contemporaneidade, sendo pensada sob o espectro sonoro do MERSBE, permite repensar aquilo que hoje pode ser tomado como um certo cânone no campo da comunicação, a saber, a de que a boa comunicação, a mais eficiente, seria aquela que apresenta uma menor taxa de ruídos junto à mensagem/conteúdo que se queira transmitir. Tal ideia, emergente da fusão da Teoria da Informação com o campo da Engenharia da Comunicação, que tem sua expressão mais elevada com as proposições de Shannon (1948) e Weaver (1953), preconiza a busca contínua da redução de ruídos em um processo comunicacional entre dois ou mais interagentes (emissor/receptor), como receita universal para a boa, ou eficiente, comunicação. Nesse sentido, o ruído é tomado como entropia e, portanto, como aquilo que se opõe e resiste à informação.

O que o MERSBE permite auscultar, contudo, é uma relação, no mínimo, de tensionamento em relação os ruídos tal como foram tomados no modelo Shannon-Weaver de comunicação, assim como nos usos que o campo da música e, por extensão, do entretenimento apresentam em relação ao ruído. Esboçamos, a seguir, algumas das tensões sugeridas em relação ao papel do ruído junto a esses dois grandes campos, a Teoria Matemática da Comunicação de Shannon e Weaver e o campo da música e do entretenimento. Para tanto, recuperamos alguns dos produtos sonoros considerados quando apresentamos o MERSBE (PEREIRA, 2021b).

Até o presente, a categorização empreendida quanto aos produtos MERSBE nos apresenta seis grandes grupos de produtos sônicos comprometidos com a ideia de bem-estar: *ruídos coloridos* (ruídos branco, rosa, marron etc); *sons naturais* (riachos, ondas em uma praia, chuva etc); *sons binaurais*; *batidas binaurais e tons isocrônicos*; *ASMR – Autonomous Sensory Meridian Response*; *drogas sonoras/digitais* (PEREIRA, 2021b).

Quando um produto MERSBE como os “ruídos coloridos” (ruído branco, rosa ou marrom), por exemplo, é escutado como modo de aumentar a concentração ou o foco, ou ainda como modo de se produzir uma experiência de silenciamento de outros sons não desejados, como a fala de colegas em um ambiente de trabalho, ou barulhos vindos da vizinhança ou da rua – práticas que nomeamos como *sonlêncio* (PEREIRA, 2020) – é possível entreouvir um novo papel para os ruídos no campo da comunicação. Vamos explorar mais detidamente essa ideia.

Recuperando a ideia de figura e fundo explorada pela Gestalt e, posteriormente, por McLuhan (1964), podemos pensar a relação ruído/mensagem(conteúdo) na comunicação de modo análogo. A mensagem/conteúdo deve funcionar como figura que se sobressaia em meio a um fundo de ruído. Idealmente, a transmissão da mensagem encontraria sua máxima eficiência em um ambiente de controle absoluto de um fundo ruidoso, mas, considerando que isso é prática e tecnicamente impossível – particularmente ao implicar tecnologias midiáticas – a função da engenharia da comunicação seria minimizar ao máximo o ambiente ruidoso e/ou reforçar a mensagem, através da redundância. Na prática, qualquer um atualiza essas premissas teóricas apontadas por Shannon e Weaver quando, em um ambiente barulhento, elevamos o volume da voz e repetimos algumas vezes o que queremos expressar a uma outra pessoa. O ideal, neste mesmo exemplo, seria estar em um ambiente menos barulhento para que a comunicação pudesse ser mais efetiva, o que evitaria o esforço de falar mais alto ou gritar e de repetir a mensagem.

Considerando os pontos acima, como se daria a relação entre figura (mensagem/conteúdo) *versus* fundo (ruído) quando alguém recorre a uma prática de *sonlêncio*, ou seja, de silenciamento de outros ruídos com o uso de qualquer material

sonoro, como os ruídos coloridos, por exemplo, em busca de um certo bem-estar auditivo que favoreça mais concentração na tarefa que esteja sendo empreendida?

Há, inicialmente, uma inversão do modelo figura/fundo. Agora, o ruído passa a ser a figura que deve se impor sobre um fundo de mensagens, a conversa dos colegas de trabalho, por exemplo. Nesse caso, o ruído torna-se a mensagem/conteúdo no processo da escuta, que deve abafar, se impor, sobre os demais sons e ruídos não desejados. Contudo, em um segundo momento, essa figura/ruído deve se acomodar a um fundo de escuta, novamente, não se impondo de modo tão proeminente, do contrário poderia incomodar tanto quanto os sons e ruídos indesejados anteriores. É como se a escuta realizasse uma dobra sobre si mesma, ao iniciar com a atenção nos ruídos coloridos sobre o fundo sônico que incomoda para, em seguida, ser relegada a uma escuta desligada, não centralizada nos mesmos ruídos coloridos, que para se tornarem eficiente devem ocupar um lugar de fundo novamente. Mas, escutemos, agora trata-se de fundo, não em relação a um novo material sonoro, mas em relação a uma atividade ou função cognitiva que se realize, como a concentração para uma leitura, ou escrita de um texto. A eficiência do processo de escuta de um conteúdo/mensagem se daria quando o ruído, tomado agora como figura, abafa os sons indesejados e, em um segundo momento, se apresenta como fundo novamente, agora não necessariamente em relação a outros sons, mas em relação ao que se está buscando ou fazendo. Apostamos que essa experiência sugere, de modo bastante afinado, uma tensão entre o significado do ruído dentro da teoria matemática da comunicação e a experiência de consumo de sons e ruídos no MERSBE.

Do mesmo modo, é possível explorar como possíveis modulações da escuta demandadas pela emergência do MERSBE pode tensionar experiências de escuta no campo da música e do entretenimento. Para avançar sobre essa exploração, devemos ressaltar que tomaremos o campo da música aqui como diretamente atrelado ao do entretenimento. Baseamos nossa compreensão de uma articulação entre o campo da música e do entretenimento a partir, fundamentalmente, das definições que a psicologia do desenvolvimento propõe ao afirmar que a experiência de entretenimento sempre deve implicar ganhos e recompensas afetivas e emocionais (BRYANT; VORDERER, 2006). Sob tal perspectiva, a experiência musical pode sempre ser compreendida como uma experiência de entretenimento (GRIFFITHS, 2006), mesmo que se considere

períodos históricos anteriores à modernidade, recorte histórico e cultural a partir do qual o entretenimento emerge como indústria própria e singular (SAYRE; KING, 2010).

É importante que reafirmemos, assim, que a perspectiva de entretenimento que adotamos para as reflexões que se seguem se baseiam em uma definição de entretenimento psicológica, como uma experiência cognitiva e afetiva, mais do que uma definição de indústria e/ou prática cultural. É nesse sentido que propomos que toda experiência musical possa ser compreendida, do mesmo modo, como experiência também de entretenimento. Tal perspectiva permite evitar embates, como aqueles que promovidos com a emergência do conceito crítico de “indústria cultural”, tal como proposto por Adorno e Horkheimer, e fortemente encampado por toda uma tradição crítica às práticas culturais da indústria do entretenimento, como produtos midiáticos e musicais massivos. A suspensão de uma suposta antinomia entre arte e entretenimento, enfatizada pela Teoria Crítica (ADORNO, 1996), perde sua força ao pensar que qualquer experiência artística de fruição estética, mesmo aquelas que produzem choque, espanto e afetos dissonantes, como a angústia, podem ser tomados como experiência de entretenimento pela leitura da psicologia do entretenimento e, desse modo, diluir as fronteiras entre os campos, outrora, oponentes.

Feita as considerações acima, voltemos à questão dos usos dos ruídos no campo da música/entretenimento. Tal como destacamos na introdução deste artigo, um movimento musical inevitável quando se pensa a questão que aqui tratamos é a proposta de Russolo, com o seu *A arte dos Ruídos*. Isso porque a proposta do movimento implicava diretamente na assunção de um conjunto renovado de espectros sonoros ruidosos que ampliaria a escuta da própria música. Ou seja, como também já observado, os ruídos são requisitados dentro do campo da música/entretenimento como uma experiência capaz de enriquecer e intensificar a experiência da escuta musical e, por extensão, a do entretenimento.

A partir do Manifesto Futurista e da Arte do Ruído, há toda uma tradição de autores e propostas musicais que convocarão os ruídos de modo mais ou menos próximo ao que fora proposto por Russolo: escutar material sonoro dissonante e disruptivo, aceitando uma ambiência sônica tipicamente urbana e moderna, como modo de alargar a

percepção e a experiência da escuta musical, complexificando, por extensão, a experiência de entretenimento ligada diretamente à música.

Dentro do que podemos chamar de uma tradição musical ruidosa, que emerge a partir dos anos 1920 em torno da ideia de uma “música de máquinas” (machine music), ancorada em ruídos diversos como sons de fábricas, locomotivas, navios a vapor etc, podemos citar brevemente nomes e peças musicais que provocam o ouvinte comum, ainda, com a adição de instrumentos percussivos não sinfônicos. Alguns trabalhos e nomes que valem ser lembrados que compõem essa fascinante história da música e ruídos são George Antheil, com o seu *Ballet mécanique* (1925), Arthur Honegger e sua obra *Pacific 231* (1923), o balé *Le pas d’acier* de Sergei Prokofiev (de 1926), *Iron Foundry* de Alexander Mosolov (1927), ou ainda o balé de Carlos Chávez, *Caballos de Vapor* (1926). Talvez essa tendência musical atinja o seu ápice com a obra *Ionisation* (1931) de Edgar Varèse, onde instrumentos percussivos diversos são misturados a uma sirene ao longo da execução da peça sonora (HEGARTY, 2007; MACHLIS, 1979).

Encontramos ainda a exploração dos ruídos na música ao longo do século XX em inúmeras obras como de John Cage, como a sua *Music for Marcel Duchanp* e seus diversos experimentos e composições para “pianos preparados”, ou em quase toda a música concreta e eletrônica, até chegar ao *rock’n’roll* com suas guitarras distorcidas, onde Jimi Hendrix seria um dos pioneiros e ícones máximos, com suas técnicas e tecnologias que incorporam ruídos de modo diversos feedback, distorções, *wah*, *fuzz*, dissonâncias e volume altíssimo. Ainda, o *punk* e o pós-punk como bandas como *My Bloody Valentine*, dão continuidade à ideia da apropriação do ruído na música como uma experiência que complexifique a escuta e fruição estética. (DEMERS, 2010; MAIA e RUSSO, 2008; PRITCHETT, 1993)

Voltando ao ponto em que consideramos a influência dos produtos do MERSBE na escuta da música e na experiência de entretenimento, o que essa brevíssima referência a momentos da história dos ruídos da música nos ajuda? Bom, no que toca ao tópico em questão, nossa hipótese já foi em parte anunciada: se os diversos momentos da história da música ruidosa teriam algo em comum, apesar da diversidade de propostas de gêneros e obras, isso pode ser percebido na aposta nos ruídos como meio de expansão do espectro

estético da música mas ainda tendo suas propostas inscritas dentro do campo musical. Na contemporaneidade, através do que entreouvimos com os produtos do MERSBE, a música parece extrapolar suas funções estéticas, não como modo de tensionar e complexificar suas próprias linguagens, mas para transpô-las para um outro campo, o campo clínico ou terapêutico. Isso pode ser melhor compreendido enquanto modulação da escuta quando exploramos mais um dos tipos de produtos do MERSBE, os aplicativos de áudio para o bem-estar, como faremos em seguida.

Aplicativos de áudio entre a música e o bem-estar

Entre os indícios que detectamos da transição modulatória da escuta discutida na seção acima – que parece passar da música propriamente dita, como figura, ao som como fundo e, finalmente, à música como fundo para atividades não necessariamente musicais – está uma categoria de produtos que vem sendo chamados⁵ de *audio wellness apps*, aplicativos de áudio para o bem-estar. Trata-se de *softwares* para aparelhos móveis (*smartphones* e *tablets*) voltados para a execução de sons que, embora visando ao bem-estar sob diversas facetas, não poderiam, como nos demais casos do que chamamos de MERSBE, ser denominados ruídos, visto que sua constituição formal é muito mais próxima do que se entende, tradicionalmente, como música, possuindo sempre harmonia, melodia e ritmo e, muitas vezes, uma instrumentação convencional de fontes sonoras reconhecíveis.

O já mencionado *Echo Wellness*, por exemplo, desenvolvido pela DigiNxtHlt Solutions e lançado em setembro 2021, afirma “promover o bem-estar em você por meio do som”. Em primeiro lugar, o ouvinte deve “selecionar seu humor” a partir de uma lista de humores e sub-humores: no primeiro nível, deve indicar se está “feliz”, “enojado”, “surpreso”, “triste”, etc., e no interior deste último humor, por exemplo, se está “solitário”, “deprimido”, “envergonhado”, “vazio”, “machucado” ou “desempoderado”. A seguir, o ouvinte deve responder um questionário de três questões sobre si, selecionando entre três opções (“sempre”, “raramente” ou “às vezes”): “minhas emoções

⁵ <https://custom.ultimateears.com/blogs/custom-made/the-7-best-audio-wellness-apps>

me controlam? Estou me sentido sobrecarregado? A vida recompensa?”. Por fim, o aplicativo oferece a opção, para quem tem disponível um dispositivo do tipo *smart watch* ou *Pulse Oximeter*, de escanear a taxa de batimentos cardíacos do ouvinte. Finalmente, são oferecidas três faixas de áudio, supostamente baseadas em uma Inteligência Artificial que leva em conta todo esse processo de personalização.

O ponto mais importante neste exemplo é que essas faixas não escapam em nada de uma forma que tradicionalmente incluiríamos sob o conceito de música. Em nossos testes, as faixas tinham um ritmo regular, melodias sutis mas reconhecíveis e harmonias em tom maior, reconfortantes e cíclicas. Em especial, chama atenção o fator instrumentação: a primeira faixa nos remete a um sintetizador eletrônico; a segunda, a uma percussão de bateria e uma harmonia com som de teclado; a terceira, a uma combinação de guitarra pouco distorcida e um instrumento de tipo vibrafone ou *glockenspiel*. Em suma, instrumentações perfeitamente típicas da música ocidental, embora seu propósito, insistimos, não seja sua fruição como “figura”, mas sim o acompanhamento da meditação e a indução ao sono (conforme seus próprios desenvolvedores⁶).

Outros *audio wellness apps* realçam ainda mais esta modulação da escuta como fundo musical para outras atividades. Similar ao *Echo Wellness* por sua proposta de personalização da oferta musical, o *Spiritune*, lançado em março de 2021, afirma preparar *playlists* de músicas voltadas para “fluxos de trabalho, produtividade e relaxamento”, para induzir o sono ou ajudar a acordar, para regular as emoções e “reduzir a taxa de batimentos cardíacos”⁷. Ainda mais claro é o caso do *Aaptiv*, cujo objetivo é auxiliar na motivação para exercícios físicos. Lançado ainda em 2016, o *Aaptiv* formula *playlists* com “curadoria de especialistas” para “fazer o sangue pulsar e a energia decolar”⁸. Um avaliador⁹ menciona ainda a vantagem de descobrir, em função dessa seleção, músicas novas (sempre com o propósito de utilizá-las como fundo para o treino).

⁶ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diginxthlt.echo>

⁷ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.spiritune&hl=en_IE&gl=US

⁸ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aaptiv.android&hl=en_US

⁹ <https://custom.ultimateears.com/blogs/custom-made/the-7-best-audio-wellness-apps>

Entre esses exemplos e alguns outros (como o *Spoke* e o *Humm.ly*), cabe mencionar que um recurso constantemente integrado aos discursos dos próprios aplicativos e a suas práticas de escuta é a referência a “especialistas” e a uma pretensa fundamentação científica. A personalização da escuta passaria, no caso do *Spiritune*, e segundo seus desenvolvedores, por “uma abordagem científica, baseada em coleta de dados”; o *Spoke* anuncia que a experiência do aplicativo é “altamente personalizada” e “eficaz para trazer seu cérebro a um estado saudável, ensinando técnicas de terapia e mindfulness apoiadas pela ciência para melhorar sua mentalidade”; e o *Humm.ly* promete ser “o primeiro e único aplicativo a oferecer conteúdo elaborado por terapeutas musicais certificados”, enquanto o *Aptiv* fala em “*experts em fitness*” como autoridades de sua seleção musical. Isso não chega a ser surpreendente, tendo em vista a função a que se presta a escuta nesse arranjo. De certa forma, não somente o MERSBE parece tocar, aqui, nas fronteiras entre o ruído e a música como práticas de escuta para o bem-estar, como também problematizar as fronteiras das figuras de autoridade ligadas ao som.

Considerações

Neste artigo, procuramos discutir o Mercado de Ruídos e Sons para o Bem-Estar (MERSBE) do ponto-de-vista de suas relações com a música e o entretenimento. Se constatamos seu marco fundante, por assim dizer, em uma espécie de positividade dos ruídos – tradicionalmente vistos como nocivos à comunicação e agora tornados em produto vendável, prazeroso ou terapêutico –, não obstante verificamos ao mesmo tempo a subsistência (e a transformação) com o que comumente é nomeado música. Para ensejarmos a reflexão, procuramos situar os limites fronteiriços dessa relação: lá onde o ruído é uma expansão da música, mas também onde a música funciona como um ruído de fundo, ou onde a música deixa de ser uma obra escutada *per se* para ser parte de um arranjo midiático em que a escuta é modulada no rumo do bem-estar físico e mental.

Uma das modulações da escuta aqui explorada, especialmente em termos teóricos, foi a passagem da música de figura a fundo, não somente para supressão de outros sons, mas como acompanhamento e favorecimento de atividades não-musicais. Essa inversão da relação ‘gestáltica’, ligada frequentemente a práticas de “sonlêncio”, nos parece,

assim, inaugurar um patamar novo de debate na tradição dos estudos de som e ruído, no sentido de que problematiza a um só tempo as definições teóricas em jogo e as práticas de escuta cotidianas. Procuramos discutir esse aspecto retomando, na segunda seção deste texto, pontos marcantes da trajetória histórica do ruído na música e do debate intelectual ao redor dos conceitos de música, ruído e entretenimento.

De um ponto de vista mais descritivo, verificamos algumas instâncias dessa passagem a partir do caso dos *audio wellness apps*. Estes aplicativos, claramente objetivando uma melhora da saúde mental e física, chamam a atenção pelo uso funcional da música (muito mais do que do ruído) para finalidades outras que a fruição desinteressada que a estética geralmente lhe atribui. Se pensarmos, por exemplo, em Hanslick, com sua teoria da música como formas puramente sonoras em movimento, notaremos em que medida esses fenômenos recentes se distanciam da centralidade que a apreciação estética defendia para a escuta, acoplando esta última a propósitos muito outros e tampouco redutíveis à rubrica do entretenimento.

Ao longo do seu processo, a investigação ora relatada se deparou também com outras possíveis modulações que julgamos merecedoras de análise futura. Em específico, identificamos uma regularidade nos discursos e métodos dos *audio wellness apps* no que diz respeito a uma personalização da escuta musical. O aplicativo *Echo Wellness*, por exemplo, promete que “cada música que você ouve é personalizada para seu bem-estar holístico de longo prazo” e o *Spiritune* afirma acreditar que “o futuro da música tem no seu centro você. Suas necessidades, objetivos, emoções, sua saúde”. Abre-se aqui a possibilidade de uma discussão acerca da ‘curadoria’ da música na contemporaneidade, mas também acerca da função-autor ligada à comunicação musical (outrora, o futuro da música estava, talvez, ligado mais ao compositor que ao ouvinte).

Dessa maneira, este trabalho nos parece reafirmar a importância da pesquisa acerca do MERSBE e seus produtos, especialmente em função dos sintomas que ela pode começar a auscultar e dos *insights* que ela pode oferecer acerca das modulações da escuta na cultura aural contemporânea. Dito isso, ressaltamos o caráter propositivo e não conclusivo deste texto, que pretende fomentar o debate com os pares do campo de estudos em comunicação, som e música.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. O fetichismo na música e a regressão da audição. In: **Textos escolhidos** (Coleção Os pensadores). São Paulo, SP: Nova Cultural, 1996.
- BRYANT, Jennings; VORDERER, Peter. **Psychology of entertainment**. New Jersey, EUA: Lawrence Erlbaum Associates, 2006.
- DEMERS, Joanna. **Listening through the noise: the aesthetics of experimental electronic music**. Oxford, RU: Oxford University Press, 2010.
- GRIFFITHS, Paul. **A concise history of western music**. New York, EUA: Cambridge University Press, 2006.
- HEGARTY, Paul. **Noise/Music: A History**. Londres, RU: Continuum International, 2007.
- JARACH, Carlotta et al. Global prevalence and incidence of tinnitus – a systematic review and meta-analysis. **JAMA Neurology**, v. 79, n. 9, nov. 2022.
- MACHILIS, Joseph. **Introduction to Contemporary Music**. Nova Iorque, EUA: 1979.
- MAIA, Juliana R. F.; RUSSO, Ieda C. P. Study of the hearing of rock and roll musicians. **Pró-fono**, 20 (1), 2008.
- McCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo, SP: Cultrix, 1964.
- MURRAY SCHAFER, Raymond. **O Ouvido Pensante**. São Paulo, SP: UNESP, 1992.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. G.A.M.E.S.2.0 - Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades. In: ANTOUN, Henrique. **Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. Sonlêncio: Modulações da Experiência de Silêncio na Cultura Aural Contemporânea. **Eco-Pós**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, 2020.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. **Comunicação na era pós-mídia: tecnologia, mente, corpo e pesquisas neuromidiáticas**. Porto Alegre: Sulina, 2021a.
- PRITCHETT, James. **The music of John Cage**. New York, EUA: Cambridge University Press, 1993.
- PEREIRA, Vinicius Andrade. MERSBE – Mercado de ruídos e sons para o bem-estar: modulações da escuta e cultura aural contemporânea. **Intexto**, Porto Alegre, n. 52, maio de 2021b.
- RUSSOLO, Luigi. **The Art of Noise**. Ubu Classics, 2004. Disponível em: http://www.artype.de/Sammlung/pdf/russolo_noise.pdf. Acesso em: 09/07/2023.

SAYRE, Shay; KING, Cynthia. **Entertainment and society**: Influences, Impacts and Innovations. New York, EUA: Routledge, 2010.

SHANNON, Claude E. A Mathematical Theory of Communication. **The Bell System Technical Journal**, vol. 27, jul-out, 1948.

WEAVER, Warren. Recent contributions to the mathematical theory of communication. **ETC: Review of General Semantics**, vol. 10, n. 4, 1953.