



Música na cidade conectada: redes e novas formas de consumo¹

Igor da Costa Bento²

Escola Superior de Propaganda e Marketing

Resumo

A profusão de fones de ouvido e de novas práticas sociais em torno música nos chama a atenção para o fenômeno da escuta móvel na cidade. A capacidade nos dada pelo iPods e celulares de escutar música em qualquer lugar, a qualquer hora está sendo ampliada pelas redes ubíquas, que nos permitem consumir música em desta mesma forma. Este artigo busca apresentar como estas tecnologias e seus desdobramentos estão transformando a escuta, a distribuição e o consumo de música de forma conectada na cidade.

Palavra-Chave: Música; comunicação e culturas urbanas; consumo; cibercultura; redes ubíquas.

Corpo do trabalho

As tecnologias da comunicação estão transformando profundamente as práticas sociais em torno da produção, consumo e distribuição de música. Neste texto nos interessa compreender como os mais recentes desdobramentos da cibercultura e do ciberespaço, nas figuras das redes ubíquas e dos aparelhos portáteis com capacidade de reprodução de música, que estão sendo apropriados pelos agentes sociais. A música é parte integrante da nossa vida cotidiana, é um produto social e simbólico, que cumpre ao concomitantemente as funções de signo e linguagem, sendo capaz de criar vínculos entre os sujeitos e manifestações coletivas dos mais diversos tipos.

As mudanças nas práticas relacionadas ao consumo de música tiveram o seu início com a invenção do fonógrafo, em 1877, por Thomas Edison. Antes do advento deste aparelho, a música era fruto dos corpos dos seus executores e não era possível

¹ Trabalho apresentado no XXX Encontro de Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Comunicação e Culturas Urbanas.

² Mestrando em Comunicação e Práticas de Consumo pela Escola Superior de Propaganda e Marketing, ESPM-SP, e graduado em Administração Mercadológica com ênfase em marcas pela mesma instituição.



dissociar a sua fruição do momento da apresentação. O fonógrafo³ juntamente com os seus cilindros, o primeiro suporte para a música, permitiu gravar e reproduzir som. Como consequência criou-se a possibilidade de novas formas de consumo de música, uma vez que se dissocia a execução do registro e que pode ser escutado repetidamente. Outro ponto importante é o lugar onde a escuta da música se realizava, antes as apresentações se davam em espaços públicos, tais como - praças teatros, igrejas - e a música era consumida juntamente com outros ouvintes. A partir desta nova capacidade de gravação e reprodução, houve a possibilidade de transportar a escuta para o espaço privado.

Nas primeiras décadas do século XX, surge e se consolida o que hoje chamamos de indústria fonográfica que passou a produzir música de forma serial e massiva e distribuí-la em grande escala como forma de entretenimento. Um dos fatores condicionantes para a formação desta indústria foi a invenção do disco, que permitiu a reprodutibilidade técnica do registro da música a partir de uma matriz gravada. A evolução da tecnologia foi condição indispensável para a consolidação desta indústria da música, da forma de comercialização e consumo musical para as décadas subsequentes – a venda de músicas em suporte físico por um preço definido.

Logo após a primeira guerra mundial, o rádio, assim como a eletrificação dos instrumentos e dos aparelhos de gravação, dão força à indústria fonográfica. O processo de gravação é facilitado por conta das novas técnicas elétricas de gravação, do surgimento dos microfones e das caixas amplificadoras. Além disso, o rádio, apesar de ser concorrente do gramofone para o uso familiar, trouxe a música de volta ao ambiente público e entrou na dinâmica da indústria fonográfica ao introduzir novos gostos musicais junto ao público. No pós II Guerra Mundial a indústria fonográfica ganha força calçada, no modelo de venda de música em um determinado suporte.

Com a falta de goma laca para a produção de discos durante a guerra, se desenvolveu a técnica de produção de discos de vinil⁴ e que viria a se tornar o suporte mais popular até a década de 80. Durante a década de 60, houve o surgimento da gravação em fita magnética (fita cassete ou K-7), que além de economicamente mais acessível, permitiu de forma caseira gravar músicas advindas do rádio ou discos de vinil e realizar escolhas quanto ao repertório a ser gravado apesar de não ter uma qualidade

³ O funcionamento do fonógrafo se dá através de um diafragma acoplado a agulha que ao vibrar com o som recebido impressionava um cilindro recoberto por um papel de estanho. Alguns anos depois, a cera substituiu o papel de estanho.

⁴ O vinil é um plástico moldável, que tornava os discos mais leves, maleáveis e resistentes ao choque.



de reprodução muito boa. Além do rádio, a música ganha novamente o espaço público através da invenção da Sony – o Sony Walkman. Este aparelho, que consistia em tocador de fitas cassetes de tamanho miniaturizado, portátil e dotado de fones de ouvido para que o indivíduo pudesse escutar música de forma isolada, a novidade logo ganhou o cenário das cidades, sendo utilizado para escutar música em situações cotidianas e de trânsito.

Nas décadas de 70 e 80, as tecnologias digitais começam a se tornar disponíveis para as empresas, devido ao seu barateamento, miniaturização e a criação de softwares específicos com interfaces mais amigáveis. A indústria fonográfica, com a utilização destas novas tecnologias, altera os seus modos de produção, tornando-os digitais, barateando o processo de gravação e reprodução e tornando-o menos complexo. Na década de 80, surge ainda o CD (*Compact Disc*), que consiste em um disco de alumínio⁵ sulcado que é lido por um feixe de luz e tem a capacidade de armazenamento de 70 minutos de música. O *Compact Disc* um suporte mais compacto, durável e sinônimo de uma vanguarda tecnológica, iria perpetuar, nas década subsequente, o modelo de comercialização da indústria fonográfica – a venda de música em um suporte físico. A música móvel, também ganha a sua atualização, o Discman da Sony, que é pensado nos mesmos moldes do Walkman utilizando o CD como suporte para a música.

A Música na era do Computador Conectado⁶

A popularização dos computadores domésticos e da Internet na década de 90, ou seja, a informatização da sociedade repercutiu em todas as instâncias das nossas vidas. A Internet, que é um conglomerado de redes em escala mundial e de milhões de computadores interligados que permite o acesso a informações e transferência de dados entre eles, ganhou o formato que conhecemos hoje, através da padronização do protocolo de troca de dados (TCP/IP) e da interface *www*⁷, mais amigável e intuitiva. Este dois fenômenos propiciaram a criação de um novo espaço de encontro, relacionamento e comunicação: o ciberespaço. A partir do encontro e da convergência

⁵ Em anos posteriores, com a evolução tecnológica, são utilizados materiais outros.

⁶ Computador conectado, computador conectado móvel, assim como os termos Era da Conexão são cunhados por Lemos (2004).

⁷ A World Wide Web é uma sistema que interconecta as páginas de hipertexto utilizando a Internet. Permite visualizar, som, imagem e texto.



entre o social e do tecnológico surge a cibercultura, que propicia novas formas de compartilhamento simbólico, redes afetivas e formas de cognição. (Lèvy, 2002)

A música é mais sensível do que os outros bens culturais às mudanças no ambiente tecnológico que acontece de forma acelerada, assim com as apropriações sociais relacionadas a ela. Dentro desta nova prerrogativa, a música passou por um processo de digitalização, ou seja, a música foi codificada em bits (dados). A evolução tecnológica traz a reboque a padronização da música em um formato digital de áudio, o MPEG-1 Layer 3, ou MP3, consiste em um código aberto, que tem a capacidade de compressão da música em um tamanho doze vezes menor do que o antigo formato adotado pelas gravadoras, o WAV e ainda manter a qualidade e as características da matriz de reprodução. A indústria fonográfica opta por este formato em 1992, com o intuito de facilitar e otimizar as gravações em CD e a transmissão entre os seus agentes durante o processo de produção. O caráter aberto do MP3 trouxe duas características importantes para que se entenda o contexto que se formou em anos subsequentes, a primeira característica é que os arquivos neste formato podem ser copiados livremente, não existe nenhum tipo de proteção ou ônus financeiro pelo seu uso; a segunda é que qualquer indivíduo qualificado pode criar softwares que toque o MP3.

Outro fenômeno que aconteceu juntamente com a popularização do MP3 foi o barateamento do suporte, principalmente o CD e do hardware de gravação, tornando popular a prática de gravar música dos CDs originais, ou gravá-los com uma seleção musical própria com o intuito de compartilhá-los com os amigos, prática já tinha sido iniciada com a fita K7. Esta prática começa a subverter o modelo que a indústria fonográfica utiliza, o álbum, em que as músicas estão organizadas de forma temática ou por grupo musical, a iniciativa dos jovens de realizar a sua própria set-list indicava uma mudança na forma de consumo, assim com apontava para as gravadoras que era necessário começar a repensar o seu modelo de comercialização. No final da década de 90 surge o DVD (*Digital Versatile Disc*), que também é um suporte que utiliza a mesma tecnologia de leitura do CD, mas é capaz de armazenar um volume muito maior de dados (4,7 Gigabites). Este suporte foi adotado, na indústria fonográfica, como um novo produto, mas ainda dentro da mesma lógica de música associada ao suporte, que conjugava música ao vídeo - o registro de shows e material audiovisual relacionado aos artistas.

É inerente à Internet e as informações disponibilizadas na rede o seu caráter de deshierarquização, liberdade e sociabilidade do ciberespaço (Lèvy, 2002). Estas



características aliadas ao o alargamento da banda de transmissão de dados e o aprimoramento dos softwares de compactação e transmissão, “prepara o terreno” para que novas práticas sociais surjam. A música, que foi desmaterializada pela sua digitalização, não necessita mais de um suporte para transitar espacialmente e passa a ser transmitida de computador para computador na forma de dados. Esta nova forma de compartilhamento de música foi propiciada ainda pelo advento de softwares de redes *peer-to-peer* (P2P, ou em português, pessoa à pessoa), que teve início com o Napster e mais tarde surgiram os seus congêneres (Kazaa, Soulseek, Limewire e outros), que consistem em computadores interligados nos quais os arquivos de música são disponibilizado para o compartilhamento (*download* e *upload*).

Neste contexto, a indústria fonográfica viu o seu projeto, o seu modelo de produção calçado na venda do CD físico, ser subvertido. O suporte não é mais necessário para a circulação da música e a possibilidade de recuperar e utilizar os arquivos de música no ciberespaço fez com que o seu poder de influência neste campo fosse reduzido, assim como, aconteceu uma desintermediação da venda de música. Os produtores ou artistas passaram a poder difundir, utilizando a internet, as redes sociais e P2P a sua música sem a intervenção da indústria fonográfica, a qual antes de forma quase verticalizada controlava o modelo e toda a cadeia produtiva.

Houve também uma alteração na lógica e no tempo gasto na obtenção de informações e novidades, que antes tinham como lugar as lojas de discos, casas especializadas e espaços em que as pessoas se encontravam para trocar K7, revistas, informações, etc. Estas práticas sociais e encontros proporcionados pela música migraram em grande parte para o ciberespaço, tendo como lugar sites especializados e institucionais (bandas, gravadoras, selos, etc), blogs, fóruns, e comunidades das redes sociais (Orkut, Myspace etc).

Como resposta a este processo as grandes gravadoras tentam ainda encontrar um novo modelo de negócio para o ciberespaço. Há um movimento de abertura de lojas virtuais, em que se tenha liberdade para compra de álbuns, faixas e até discografias inteiras, mas ainda engatinham e encontram resistência para a compra e uso neste formato. São exemplos desta nova dinâmica o Coolnex⁸, o iTunes⁹ e a Uol Megastore¹⁰.

⁸ <http://www.coolnex.com.br>

⁹ <http://www.itunes.com>

¹⁰ <http://mesgastore.uol.com.br>

A Música na Era da Conexão

Cruzadas as portas do séc. XXI, Lemos (2004) afirma que estamos entrando em uma nova fase de informatização da sociedade, em que os computadores se tornam móveis e as conexões ganham caráter ubíquo e pervasivo. As redes ubíquas estão se tornando parte dos cenários das grandes cidades, ondas eletromagnéticas com a capacidade de transmissão de dados e acesso ao ciberespaço, cruzam os nossos corpos todo o tempo, essas redes da tecnologia da comunicação assumem diversas siglas com esse mesmo propósito. Para Weissberg (2004, p.113) a ubiquidade é a concomitância entre o deslocamento e a comunicação e aponta ainda, que no seu sentido mais estrito é “o compartilhamento simultâneo de vários lugares”. Neste sentido devemos observar as redes ubíquas como um imbricamento do espaço real e do ciberespaço, em que se pluralizam as formas de interagir com os ambientes e as pessoas.

Estas redes recebem nomenclaturas e ganham características diferentes dependendo da tecnologia e fonte emissora. As primeiras redes sem fio, a disposição para o mercado consumidor, foram desenvolvidas para a telefonia móvel, que em um primeiro momento era utilizado apenas para a comunicação de voz. Durante a evolução das redes móveis, começou a se agregar serviços de dados, que teve início com a adoção dos jovens pelo SMS¹¹, que catequizou os usuários para a utilização do celular como um dispositivo capaz de convergir outras funções senão o de ligações. Na ponta, o advento da terceira geração¹² (3G) e a eminência de uma quarta geração (4G) das redes de telefonia móveis, começa a ser possível, devido à largura da banda de dados, a utilização de arquivos de forma streaming¹³, sem que haja a propriedade sobre o vídeo ou som ao qual se escuta, abrindo novos caminhos para a comercialização de áudio e vídeo. (Steinbock, 2005)

¹¹ SMS significa Short Message Service, que é um serviço de transmissão de mensagem com capacidade de até 160 caracteres. Pode ser utilizado para entregar conteúdo multimídia, tais como: ringtones, vídeos, etc.

¹² As tecnologias de telefonia móvel são divididas em gerações (G1, G2...). A Primeira geração representa as redes analógicas. A partir da segunda geração (G2) se torna analógica, permitindo a transmissão de dados. As gerações subsequentes são upgrades de tamanho de banda de dados, tecnologias de compressão e handsets.

¹³ O streaming é uma tecnologia que permite que arquivos sejam exibidos enquanto é continuamente recebido do provedor.



As redes sem fio, denominadas de locais ou domésticas, são outro tipo de rede que estão mudando a configuração das cidades e propiciando novas práticas sociais. A rede wi-fi¹⁴ doméstica ou local permite que um computador ligado a um roteador wireless, possa reproduzir a conexão recebida, em formas de ondas eletromagnéticas em uma determinada área, que permitem a conexão a Internet. Estas redes que extrapolam as paredes das casas, empresas e estabelecimentos comerciais podem prover de forma de conexão aos *gadgets*, propiciando acesso ao ciberespaço, seja ele de forma paga ou gratuita, nos mais diversos tipos de lugar e provendo acesso a informações, produtos, bens culturais, entre diversas de outras coisas. No extremo destas tecnologias está o Wi-MAX, que funciona de forma similar um roteador wireless, só que com uma potência muito maior, ou seja, fornece uma área maior e com isto começam a surgir cidades inteiramente conectadas. Outra forma de rede sem fio são as redes de proximidade, principalmente hoje, na forma das tecnologias de raios infravermelhos e *bluetooth*. A sua principal funcionalidade é a transferência de arquivos, de forma sem fio, a curta distância e tem sido utilizado para substituir os fios dentro de espaços fechados, para a entrega (download) material promocional e troca de arquivos entre usuários (principalmente de forma móvel).

O nosso cotidiano também é invadido por estas novas tecnologias da comunicação que permitem que as redes se “materializam” sob a forma de *new media*¹⁵ em nossas mãos, seja sob a forma de *MP3 players*, celulares, *video games* portáteis, *PDA*s e *Smartphones*. Todos estes *gadgets* têm em comum o fato de serem aparelhos portáteis, ou seja, são leves, possuem pilhas ou baterias e oferecem a capacidade de realizar tarefas em trânsito, nos dando acesso a informação, dados, *e-mail*, vídeos e música. Esses *gadgets* reconfiguram as redes de interação possíveis dos indivíduos, alteram a paisagem dos grandes centros urbanos interferindo no modo de se relacionar com as cidades, alteram ainda o consumo de produtos que pode ser realizado em qualquer lugar, qualquer hora e a um toque de botão. Neste texto iremos de explorar duas categorias de dispositivos, que de forma mais contundente, têm sido utilizados para a escuta de música: *MP3 players* portáteis e os terminais móveis.

¹⁴ O anacrônimo para Wireless Fidelity são redes de ondas eletromagnéticas geradas por um roteador, que permite que se conectem aparelhos com esta tecnologia para o acesso a Internet sem a necessidade de cabos .

¹⁵ Novas mídias, neste texto, são tratadas na acepção Lev Manovich (2002).

Os aparelhos portáteis para a escuta de música surgem em 1979, com a criação do Walkman, pela Sony, que permitia que as pessoas pudessem escutar as suas fitas K-7 favoritas. Com a evolução dos suportes para a gravação, houve também a atualização do hardware, surgiram então os MD players, que usavam o *minidisc*; o *Discman*, que utilizava o CD como suporte e por último o MP3 players. Este último é definido como um aparelho leve e pequeno que pode ser carregado com facilidade por qualquer indivíduo e que, permite o armazenamento e a reprodução de arquivos no formato MP3. Um ponto que chama a atenção é o crescimento da variedade de marcas e modelos, tendo, atualmente, como ícone o iPod, tocador da empresa Apple.

Os terminais móveis são aparelhos portáteis que estão habilitados a realizar conexão sem fio através de redes telemáticas sem fio. Esta categoria abarca os telefones celulares, PDA's e *Smartphones*. Os celulares são aparelhos de comunicação por ondas eletromagnéticas, que permitem a transmissão bidirecional de voz e dados. O PDA, *Personal Digital Assistants*, é um equipamento de dimensões reduzidas (cerca do tamanho de uma folha A6), dotado de capacidade computacional, cumprindo as funções de agenda e sistema informático de escritório elementar, com possibilidade de interconexão com um computador pessoal e com uma rede informática sem fios para acesso a Internet. Os *smartphones* são aparelhos que conjugam as funções de celular e PDA.

De acordo com Lemos (2004), no decorrer da história dos aparelhos celulares, eles se afastaram da sua função original de contato oral e há a convergência de novas funções que permitem a transmissão de dados e reprodução de áudio e vídeo. O celular se torna um centro de comunicação e entretenimento que o autor chama de “teletudo”. Na mesma marcha os MP3 players começam a se tornar objetos também conectados, pois as empresas fabricantes iniciam um movimento de acoplar tecnologias *Bluetooth* e de conexão às redes Wi-Fi em que o caso mais recente é o Zune, fabricado pela Microsoft.

Esta multiplicidade de aparelhos e redes propicia a criação de uma nova pluralidade de caminhos e nos acoplando estes novos “braços” do ciberespaço. O contexto das grandes metrópoles em que há a necessidade de percorrer grandes distâncias, uma escassez de tempo e se adota uma vida nômade, faz com que os indivíduos passem a acessar as informações, assim como, a música de maneira móvel. Neste contexto surgem novas modalidades e apropriações de formatos de comercialização de música, novas possibilidades de aquisição e compartilhamento.



A música ganha notoriedade nos terminais móveis com o advento dos *ringtones*, uma modalidade que nasceu do celular, evoluiu para o *fulltrack* e mais tarde se apropria do *podcast* e do rádio. Os *ringtones* são toques sonoros customizados que indicam a chegada de uma chamada telefônica. No decorrer da história dos aparelhos celulares, com a convergência tecnológica e o ganho de capacidade computacional, as empresas (operadoras de celular e outros players de mercado) desenvolveram *ringtones* personalizados, que podem ser “baixados” via WAP¹⁶, ou entregues via SMS ou ainda *sideloaded* de um computador. Os jovens começaram a utilizar a capacidade de personalização e customização do celular, utilizando os *ringtones*, *wallpapers*, capas coloridas, chaveiros, fones de ouvido e outros acessórios que podem ser acoplados ao celular, como expressão da sua subjetividade e dos seus gostos.

Nos seus primórdios, os *ringtones* eram monofônicos¹⁷, ou seja, capazes apenas de reproduzir melodias simples. Mais tarde tivemos a evolução para os toques polifônicos¹⁸, que permitiam que múltiplas notas fossem tocadas de forma simultânea e davam a impressão de que havia diversos instrumentos. É neste ponto que os *ringtones* ganham força junto aos jovens, porque já conseguiam emular as músicas preferidas dos seus usuários. É justamente aqui que a indústria fonográfica começa a perceber um novo negócio, o de licenciamento de *ringtones*. Com o avanço tecnológico dos celulares, a evolução foram as *music ringtones* ou *tru tones*, que utilizam o MP3 como formato e é são capazes de reproduzir trechos de músicas.

Os *ringtones* tiveram um importante papel dentro da evolução da escuta nos aparelhos celulares e podemos destacar dois pontos principais. O primeiro ponto é o seu papel na evolução dos aparelhos móveis como um objeto do cotidiano que não têm apenas funções telemáticas (fazer e receber chamadas telefônicas), mas também a normalização desses aparelhos como lugar da música, onde ela pode ser armazenada e tocada. O segundo ponto foi apresentar a indústria fonográfica um novo caminho para o formato de comercialização da música, uma vez que com as redes *peer-to-peer* subvertemos o formato de álbum, baixando apenas as faixas que nos interessavam; nos aparelhos móveis, é a vez do formato da faixa ser subvertido e o *ringtone* traz apenas um trecho ou refrão de um fonograma.

¹⁶ *Wireless Application Protocol* é um aplicativo padrão para acesso a Internet em aparelhos móveis, principalmente os celulares. Os sites são adaptados para as restrições de tamanhos dos celulares.

¹⁷ Designação dada à gravação, transmissão ou reprodução de em um único canal ou significa uma música com apenas uma linha melódica.

¹⁸ Musical Instrument Digital Interface, que permite transmitir dados digitais que modulam a intensidade das notas musicais, controle de sinais para parâmetros como volume, vibrato, e tempo.

Com a adoção dos celulares e os MP3 *players* como um objeto pessoal do cotidiano, a convergência das tecnologias de áudio e vídeo acopladas ao seu hardware e software, o aumento da capacidade de armazenamento de dados e a adoção do MP3 como formato padrão, torna estes *gadgets* em centro de entretenimento e negócios que podem ser em qualquer lugar. Todos estes fatores propiciam que a música ganhasse esta *new media* e que ela passasse a ser (mais um dos) suportes móveis para os *fulltracks* e escuta sonora ganhasse as ruas das grandes metrópoles.

Outras modalidades de música que começam a se fazer presente nos celulares, uma vez que se tem a largura de banda de dados para isto, é a *Web Radio*, que segundo Primo (2005) viabiliza a escuta de rádios na internet de forma concomitante à sua transmissão, as rádios têm programação própria e muitas das rádios na Internet são apenas reprodução digital das rádio “*off-line*”. O *podcast*, como colocado por Castro (2005), é um arquivo digital de música gravado, que pode ser baixado ou assinado, que tem um conteúdo musical em formato de rádio ou uma determinada seleção musical. O *podcast* é interessante porque são produções de indivíduos comuns e que disponibilizam os seus programas de forma livre na rede. Este tem vários papéis dentro da realidade da música, tais como: o de informar os ouvintes sobre novos álbuns e bandas, promover determinado gênero musical e de congregar tribos urbanas. O *podcast* no contexto da música móvel pode ser baixado para o celular e escutado em trânsito, podendo gerar ainda interações entre indivíduos na cidade e resultando também em compra de música de forma móvel.

Além da modalidade de música surgem também novas formas de consumo de arquivos de música que são determinadas pelo contexto e a conectividade dos aparelhos móveis em uso, as que foram observadas até agora foram – a entrega conectada, o *sideloading* e o compartilhamento ubíquo.

O *sideloading* é a prática, em torno dos aparelhos móveis, mais conhecida em que se tem uma biblioteca de arquivos de música armazenadas em um PC ou em dispositivo de armazenamento de dados, se seleciona as faixas ou arquivos desejados e os transfere, para que possam ser utilizados em trânsito. Estas músicas armazenadas podem ter sido “baixadas” para o computador por meio de redes *peer-to-peer* e sites, da cópia de CD’s originais ou compradas em lojas virtuais. Cabe ressaltar também, que houve um aumento na quantidade aparelhos e suportes de armazenamento da música, uma vez que toda memória para dados (HD, Memórias flash, cartões SD, etc) é um suporte possível para arquivos digitais de áudio, que podem ser carregados com



facilidade, desta forma há uma maior possibilidade de carregar a sua *setlist* favorita e fazer o *upload* em qualquer máquina (que tenha a entrada de dados no mesmo formato), esta é uma prática atualizada do que acontecia anteriormente com o CD e a fita cassete.

A entrega conectada é uma forma de aquisição de música que consiste na utilização de uma rede ubíqua para realizar a compra de um ringtone, faixa ou mesmo um álbum completo, em que o conteúdo é entregue diretamente no aparelho. Os *devices* mais comuns são os celulares, PDA's e *Smartphones*, pois são dotadas, em maior proporção, com tecnologia de acesso as redes sem fio e com as lojas on-line de música.

O compartilhamento ubíquo acontece entre dois aparelhos móveis que possuam a tecnologia de redes de proximidade, como o *Bluetooth*, ou consigam receber *e-mail* com arquivos em anexo. Nesta forma de aquisição dois indivíduos, que possuam aparelhos com estas capacidades, se conectam entre si e transferem arquivos de música que desejarem. Esta prática, completa de certa forma as duas anteriores, uma vez que é necessário que o arquivo esteja armazenado no dispositivo de outrem.

É neste contexto de novas tecnologias da comunicação e que vemos uma mudança na paisagem da cidade, com a escuta da música de forma móvel, cada indivíduo utilizando os seus tocadores de MP3 e o seu gosto musical como formas de expressão da sua subjetividade. A percepção da cidade e dos espaços é alterada, tendo os tocadores de MP3 como “reconfigurador semiótico” (DuGay et al., 1997). Estes nos propiciam criar uma trilha sonora para a vida nômade em que vivemos nas grandes e suas distâncias, nos dão a possibilidade de resignificar os espaços públicos e privados. Os shoppings, que se tornaram um dos grandes espaços para o encontro entre os jovens, palpitam com encontro de jovens com a mesma vertente de gosto musical, neles acontece troca de material simbólico assim com, a troca de arquivos musicais utilizando o *Bluetooth*, ringtones e material a respeito dos seus ídolos e bandas favoritas. Em algumas festas em Nova York, as festas ocorrem em cima do *setlist* de convidados ou dos próprios pagantes e funciona como forma de compartilhamento da música e gostos específicos.

Enfim, as apropriações e as possibilidades ainda estão se multiplicando, pois a tecnologia móvel ainda está se desdobrando e mudando rapidamente. Fica a inquietação de quais são as bordas e apropriações vindouras, quais os modelos de negócio irão cristalizar e outras possibilidades de imbricação entre o ciberespaço e a cidade. O que está em jogo são as novas necessidades dos jovens urbanos de acesso ubíquo a informação, assim como da escuta em movimento e acesso aos bens culturais e



simbólicos. As tecnologias surgem ou são apropriadas a partir do momento em os indivíduos têm necessidades e criam usos, novas formas de fruição e a tomam de assalto como aconteceu diversas vezes na história da cidade.



Referências bibliográficas

CASTRO, Gisela G. S. *Podcasting e consumo cultural*. In: Revista *e-Compós*, nº 1, dezembro de 2005. (disponível em <http://www.compos.org.br/e-compos/>)

DUGAY, Paul; HALL, Stuart; JANES, L. e NEGUS, Keith (orgs.) *Doing Cultural Studies: the story of the Sony Walkman*. Londres: Sage, 1997.

DEMARCHI, L. *A angústia do formato: uma história dos formatos fonográficos*. In: Revista *e-Compós*, nº 2, abril de 2005. (disponível em <http://www.compos.org.br/e-compos/>)

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, André. *Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão*. In: Revista *Razón y Palabra*, n. 41, Octubre/Noviembre 2004.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2002.

PRIMO, A. F. T. *Para além da emissão sonora: as interações no podcasting*. In: Revista *Intexto*, Porto Alegre, n.13, 2005.

STEINBOCK, Dan. *The Mobile Revolution*. London: Kogan Page, 2005.

WEISSBERG, Jean-Louis, *Paradoxos da Teleinformática*. Em: PARENTE, André (org). *Tramas da rede*. PA; Sulina, 2004.