

Revista Mídia e Cotidiano  
Artigo Seção Livre  
Volume 11, Número 3, dezembro de 2017  
Submetido em: 23/08/2017  
Aprovado em: 22/11/2017

**O SMARTPHONE COMO DISPOSITIVO DE ESCUTA: reflexões acerca dos  
aparatos tecnológicos em uma sociedade midiaticizada**

***THE SMARTPHONE AS LISTENING DEVICE: reflections on the role of  
technological apparatuses in a mediated society***

Bruno Henrique CREMONEZ<sup>1</sup>; Eduardo NESPOLI<sup>2</sup>

**Resumo:**

O artigo investiga o *smartphone* enquanto dispositivo de escuta, buscando assinalar uma ampliação criativa de seus usos. Para tanto, realiza uma revisão de conceitos como tecnologia, percepção, aparelho e dispositivo, destacando as relações que se desdobram entre os aparatos eletrônicos e o corpo. A partir dessa abordagem, o *smartphone* é analisado como uma máquina sensorial que possui múltiplas funcionalidades, expressando na relação com os usuários componentes de natureza técnica, estética e ideológica.

**Palavras-chave:** *smartphone*, escuta, tecnologia, dispositivo, subjetividade.

**Abstract:**

The article investigates the smartphone as a listening device, trying to point out a creative expansion of its uses. For this purpose, the paper carries out a review of concepts such as technology, perception, apparatus and device, seeking to highlight the kind of relationship that occurs between electronic devices and body. Considering this approach, the smartphone is analyzed as a sensory machine that has multiple functionalities, expressing in the relationship with the users technical, aesthetic and ideological components.

**Keywords:** smartphone, listening, technology, apparatus, subjectivity.

---

<sup>1</sup> Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade da Universidade Federal de São Carlos / e-mail: cremonezbruno@gmail.com.

<sup>2</sup> Doutor em Artes pela Unicamp e Professor do Departamento de Artes e Comunicação da Universidade Federal de São Carlos / e-mail: edunespoli@ufscar.br.

### **Tecnologia e percepção**

A humanidade sempre manteve uma estreita relação com aquilo que denominamos tecnologia, de tal modo que podemos afirmar que a própria concepção de civilização se relaciona diretamente com o incremento da capacidade de desenvolver meios materiais e imateriais que pudessem mediar a relação do homem com o seu ambiente, assim como produzir processos de comunicação e intersubjetivação que propiciassem a capacidade de distribuir informação. Os objetos técnicos são peças que aprimoram e organizam a realização de tarefas práticas no meio ambiente, mas também atuam na disseminação de conceitos e saberes que engendram modos de comunicação e percepção.

Neste sentido, o conceito de tecnologia refere-se não somente a algo material, mas também a elementos conceituais, já que são consideradas tecnologias os componentes abstratos que atuam em correlação com os aparatos materiais. Toda tecnologia possui uma dimensão abstrata que se articula à sua concretude material, e as abstrações linguísticas e matemáticas são tecnologias essencialmente necessárias para a invenção, construção e operação de instrumentos, aparelhos e máquinas de todos os tipos.

Um dos aspectos relevantes acerca do termo tecnologia é apontado por McLuhan (2002) em seus estudos. Segundo o autor, podemos pensar tecnologia enquanto extensão de nosso corpo, tanto de sua estrutura física, quanto de suas capacidades mentais e cognitivas. As tecnologias operam enquanto extensões materiais e lógicas que atuam em conjunto com nossos corpos, envolvendo diretamente a habilidade motora e de realização de atividades práticas, mas também o potencial de comunicação e de percepção da realidade. Nesse sentido, os automóveis podem ser pensados como uma extensão do aparelho locomotor, o machado como uma extensão do braço e da capacidade de corte de unhas e dentes, o telescópio e o microscópio como ferramentas que ampliam a capacidade de visão e os microfones e gravadores de som enquanto extensões da voz, da escuta e da memória sonora.

Na concepção de McLuhan, as tecnologias atuam diretamente sobre nossas estruturas de percepção, seja de maneira direta, por adquirirmos uma nova percepção a partir de seu uso, ou indireta, por termos novas compreensões do real a partir dos efeitos

de sua presença no meio em que vivemos. De qualquer modo, as estruturas físicas e perceptivas do corpo sofrem alterações na medida em que nos envolvemos com determinada tecnologia, conforme assinala o autor acerca das novas invenções tecnológicas:

(...) a projeção ou extensão de nosso corpo e de nossos sentidos numa ‘nova invenção’ obriga o todo de nosso corpo e de nossos sentidos a se deslocar para novas posições a fim de manter o equilíbrio. Toda nova invenção efetua um novo ‘fechamento’ em nossos órgãos e sentidos, privados e públicos. A visão e a audição assumem novas posturas — como todas as demais faculdades (MCLUHAN, 2002, p. 282).

Observemos, por exemplo, a questão a partir da invenção das tecnologias relacionadas ao domínio técnico das lentes e à observação dos corpos celestes. Com algumas adaptações em um modelo de luneta existente em seu tempo, Galileu pôde observar as luas de Júpiter orbitando o planeta, fato ainda desconhecido naquele tempo. A observação do comportamento do sistema foi contundente para que se comprovasse e estabelecesse a teoria de que a Terra não é o centro do universo. As consequências sociais da nova compreensão foram numerosas. Galileu chegou a ser condenado pela Igreja em 1633, e forçado a renunciar suas teses publicamente. A contestação do geocentrismo abalou a visão que o ser humano tinha de si e de seu posicionamento no universo (CHALMERS, 1993).

Uma vez que uma determinada tecnologia é disseminada em uma comunidade, as próprias necessidades da comunidade passam a se organizar em torno dessa tecnologia. Esta nova tecnologia então, ao passo que exige uma adaptação de nossos corpos ao seu funcionamento, acaba instaurando novas posições cognitivas, influenciando diretamente o modo de vida dos envolvidos.

Ainda segundo a concepção de McLuhan (2002), o domínio da eletricidade e sua aplicação nos dispositivos tecnológicos de comunicação propiciou a expansão do sistema nervoso humano, e estaríamos estendendo nossa consciência ao meio social ao transmitirmos dados perceptivos a partir de aparelhos eletrônicos. Segundo o autor, a capacidade de processamento e difusão de informações a partir de nossos corpos foi ampliada após o advento dos aparelhos eletrônicos, modificando o aspecto histórico e sequencial que caracterizava a comunicação realizada por meio da escrita.

Kerckhove (1997), tomando como referência a abordagem de McLuhan, afirma que nosso corpo possui relação sensorial e psicológica com as tecnologias audiovisuais. Para o autor, as imagens, os sons e as demais informações que circulam em contexto social passam pela mediação das tecnologias eletrônicas. Kerckhove utiliza o termo psicotecnologias em alusão à ideia de biotecnologia, considerando que as tecnologias audiovisuais possuem a capacidade de emular, estender e ampliar as capacidades individuais em direção ao coletivo. Ao falar das psicotecnologias atuantes, o autor afirma que o rádio, a televisão, os computadores, dentre outros meios, criam um reino de processamento de informações que atinge diretamente o imaginário coletivo. Praticamente toda a comunicação é mediada e computada em algum momento por tecnologias digitais e analógicas, e em função disto todos os nossos sentidos sofrem profunda influência dos modos de funcionamento dos aparelhos eletrônicos. Portanto, toda nova tecnologia estabelece também novos modelos de percepção, atuando também como agência das estruturas organizacionais da sociedade. E na medida em que adquire uso cotidiano, passa a orientar os modelos de interação entre os sujeitos.

### **Aparelhos, dispositivos e processos de subjetivação**

Apesar de assumirem forma e função específicas em determinado local e tempo, objetos tecnológicos são sempre dinâmicos. Conforme observado anteriormente, objetos tecnológicos podem ser considerados sistemas com conjunções de saberes provenientes de diferentes áreas do conhecimento, materializados em uma forma sinérgica que atua em conjunto com o corpo e os sentidos. Uma tecnologia é sempre um conjunto heterogêneo composto por elementos abstratos e concretos.

Deste modo, todo objeto tecnológico possui um modo de funcionamento, uma forma de operar, que pode sofrer variações de acordo com o que se pretende fazer. Integramos subjetivamente os objetos tecnológicos que utilizamos, uma vez que trabalhamos com eles para adquirir novas percepções, assim como novos modelos de interação. Com efeito, os objetos tecnológicos não são meras extensões, uma vez que seus programas e funções se projetam simultaneamente em direção aos nossos corpos, estabelecendo repetições gestuais e lógicas. Neste sentido, conforme assinalado por

Vilém Flusser (1985, 2008), os aparelhos audiovisuais operam fundamentalmente em função da repetitividade, podendo condicionar os usuários a partir dos elementos estéticos, ideológicos e políticos inseridos em seus programas. Para o autor, o aparelho e o operador formam uma unidade inseparável a qual nenhum dos dois predomina sobre o outro. Não há exatamente um domínio, mas um jogo de relações que pode variar, dependendo de como a articulação ocorre. Portanto, o aparelho não compõe com o usuário uma relação unidirecional, e quem manipula o aparelho não trabalha nele, mas age com ele, na medida em que é simultaneamente influenciado por seu funcionamento. O usuário deve, portanto, jogar criativamente contra o programa do aparelho, trazendo para o interior da relação as artimanhas que possibilitam o ato criativo.

Ainda segundo Flusser (1985), os aparelhos audiovisuais interagem diretamente com a produção do imaginário humano, pois imaginam com o operador aquilo que seria impossível imaginar em momento anterior à sua invenção. Tais máquinas de imaginar acionam, porém diferentemente, o aspecto mágico relacionado às formas de saber das sociedades tradicionais embasadas no mito e na produção de signos sonoros e visuais. Entretanto, ao invés de memórias pintadas em superfícies ou esculpidas em materiais, observa-se agora a produção de imagens e sons tecnicamente mediados pelo poder de abstração e cálculo dos aparelhos. Neste sentido, não se trata de retorno a uma dimensão pré-histórica, mas de avanço em direção à pós-história, já que desta vez, o ato de imaginar ocorre enquanto fenômeno interdependente aos aparelhos eletrônicos (FLUSSER, 2008).

Os aparelhos trabalham, deste modo, em conjunto com o corpo no ato de imaginar. A imaginação é agora mediada pelo cálculo executado pelo programa do aparelho. Assim, para se conectarem entre si, agentes sociais múltiplos devem se acoplar simultaneamente a aparelhos de diversos tipos, estabelecendo redes de circulação de sons e imagens que concretizam imaginários coletivos. A capacidade de criação audiovisual mediada por aparelhos técnicos retoma o signo sonoro e visual enquanto agentes estéticos e éticos que são compartilhados socialmente.

Deste modo, somos levados a inferir que estamos vivendo no século XXI a concretização de uma sociedade midiaticizada em que a comunicação e a imaginação

ocorrem pela utilização de aparelhos eletrônicos de comunicação. Trata-se de uma midiatização em rede pela qual decorre a formação de agrupamentos humanos que não se encontram articulados no espaço físico, uma vez que os aparelhos e aplicativos possibilitam a comunicação por meio de grupos não-locais. O *smartphone*, especialmente na segunda década do século XXI, passou a desempenhar papel fundamental neste tipo de agrupamento ao trazer para o indivíduo a conexão constante e a mobilidade. Estamos, portanto, em pleno processo de midiatização. A “sociedade em midiatização” (GOMES, 2016), neste sentido, refere-se a esta transformação radical dos modos de existir que se desdobram desta nova condição epistemológica em que a subjetividade dos agrupamentos humanos passa a ser construída não somente a partir do texto, mas também do intercâmbio de imagens e sons realizado por meio da interação com os dispositivos eletrônicos miniaturizados e móveis.

Neste sentido, concordamos com Agamben (2009) quando afirma que a partir da relação com os dispositivos eletrônicos o corpo é palco de “múltiplos processos de subjetivação”. O filósofo aponta que o dispositivo técnico opera como “uma máquina que produz subjetivações”, afirmando que os dispositivos “têm sua raiz no mesmo processo de ‘hominização’ que tornou os ‘humanos’ os animais que classificamos sob a rubrica *homo sapiens*” (AGAMBEN, 2009, p. 15). A acoplagem com os dispositivos tecnológicos não é um processo neutro na medida em que produz para o corpo um novo sujeito. O processo de subjetivação emerge, portanto, da união entre o ser e os dispositivos tecnológicos de todos os tipos, que ao serem acoplados ao corpo, produzem uma transformação nos modos de perceber e se relacionar com a realidade. Neste sentido, os aparelhos eletrônicos operam como um conjunto dinâmico de forças que atravessam os discursos e os valores coletivos, contaminando em certa medida a forma de perceber e agir coletivamente. O indivíduo não é nada fora da rede social em que se encontra, e seu potencial imaginativo é resultado do conjunto de intercâmbios mediados por equipamentos de comunicação de diversos tipos. A subjetividade encontra-se, deste modo, imbricada nos processos de mediação propiciados por todo e qualquer equipamento social, na medida em que tais equipamentos operam o próprio processo de significar o mundo.

Neste sentido, tais processos de subjetivação devem ser pensados para além da acepção tradicional do termo subjetividade. Não se trata, em suma, de separar o que é concebido pelo indivíduo do coletivo, uma vez que a subjetividade ocorre como um fluxo constante e heterogêneo de modos de existir, de valores, de formas de comunicação e relação, de planos estéticos, éticos e conceituais que ocorrem no intercâmbio dinâmico entre o indivíduo e o campo social. Não existe, neste sentido, uma subjetividade exclusivamente individual, mas um agenciamento que faz constelar elementos materiais e imateriais, introduzindo tanto no indivíduo quanto no coletivo uma visão de mundo, um conjunto de valores que se relaciona ao modo de operar a realidade em que se encontram (GUATTARI, 1992). A subjetividade assume, nesta acepção, um caráter descentrado, sendo constituída tanto por elementos individuais quanto por elementos coletivos. Somos sujeitos sociais na medida em que os processos de significar e atuar perante o mundo são compartilhados entre instâncias que na realidade formam uma trama de relações mediadas por dispositivos tecnológicos variados, incluindo neste conjunto a linguagem, o alfabeto, os sons, as imagens, as abstrações matemáticas e filosóficas, mas também as instituições e as condutas sociais. Assim, todo e qualquer tipo de informação atravessa o imaginário do indivíduo através dos dispositivos aos quais ele se encontra conectado ao mundo social, resultando no engendramento de subjetividades coletivas que são em certa medida mutantes e imprevisíveis.

### **O Smartphone como dispositivo de escuta**

Considerando a abordagem exposta anteriormente, objetivamos neste momento focar nossas análises nas características intrínsecas do *smartphone* enquanto dispositivo de escuta. Compreendemos, que todo e qualquer aparato técnico que se relaciona à escuta pode ser observado enquanto dispositivo no sentido proposto por Agamben (2009): o gravador de áudio, o rádio, o mp3 *players*, os fones de ouvido, os *smartphones*, os telefones, as campainhas, os alto falantes e, de forma mais abrangente, todos os instrumentos musicais, e também os sistemas de notação e organização musical. Enfim, tudo que seja capaz de direcionar, capturar e dispor sobre o ato de escutar poderia ser entendido como um dispositivo de escuta, uma vez que são tecnologias que agem



diretamente sobre os hábitos e os processos de subjetivação individuais e coletivos. Entretanto, para a finalidade deste artigo, propomos focar nossa análise sobre o *smartphone*, considerando que atualmente este dispositivo tem sido amplamente disseminado em espaços sociais diversos.

O *smartphone* é fundamentalmente um dispositivo dinâmico e voltado para a realização de múltiplas tarefas. O termo é associado atualmente aos telefones móveis que abrigam um sistema operacional capaz de executar aplicativos que emulam o funcionamento de máquinas de diversos tipos. Trata-se, portanto, de uma máquina universal capaz de emular outras máquinas. A maioria dos *smartphones* atualmente agrega já de fábrica funções como câmera fotográfica, filmadora, reproduzidor e gravador de som, acesso à internet e redes sociais, reproduzidor de vídeos, calculadora, dentre outras funções.

De fato, estes dispositivos assumem funções complexas no cotidiano dos usuários, que vão muito além do que oferecer serviços de telecomunicação. Devido a sua complexidade técnica, tais aparelhos operam como uma caixa-preta, uma vez que não é possível para o usuário comum, e muitas vezes nem para aqueles que possuem formação especializada, penetrar todos os componentes e esquemas técnicos que constituem seu potencial. Entretanto, consideramos que tais dispositivos possuem certa abertura, uma vez que possibilitam a instalação de aplicativos voltados para a realização de operações específicas. Neste sentido, o dispositivo opera em camadas de funcionamento que podem se adequar aos propósitos do usuário.

É importante notarmos que os *smartphones* são dispositivos multissensoriais, que integram nossas faculdades perceptivas através de sua capacidade audiovisual, e também de todo um gestual tátil necessário para operá-lo. Ao mesmo tempo, é uma máquina de cálculo, uma vez que toda informação audiovisual que chega aos nossos sentidos são concretizações realizadas pelos algoritmos que operam as informações abstratas que atravessam os circuitos do aparelho. Assim, ao pensarmos os *smartphones* como dispositivos de escuta, estamos focando no seu potencial de reprodução, geração, edição, transmissão e recepção de arquivos de áudio; operações que decorrem do uso de programas específicos que emulam tais funções nos *smartphones*.



Voltaremos, portanto, nossas análises para o uso do *smartphone* associado ao ato de escutar, observando-o enquanto dispositivo capaz de emular sistemas de áudio que operam arquivos de som. É a capacidade que um *smartphone* possui de gerar, armazenar, reproduzir, organizar e difundir sons que nos interessa neste momento. Entretanto, neste texto não iremos nos referir ao uso do *smartphone* enquanto aparelho de envio e recebimento de mensagens faladas. Não é o uso da palavra que destacaremos, mas o seu potencial de fazer imaginar a partir dos sons, assim como sua relação com o ambiente sonoro.

Muitas das características que apontadas a seguir referem-se em particular ao hábito de escutar músicas no *smartphone*. Contudo, destacamos que embora o uso mais comum dos *smartphones* se atenha a escuta de peças musicais, tais aparelhos possibilitam diversas outras operações de natureza criativa que podem ser exploradas por meio da instalação de aplicativos específicos. Em decorrência disto, propomos estender posteriormente a questão dos possíveis usos do *smartphone*, repensando-os enquanto aparelhos que podem aproximar a escuta do ambiente, assim como proporcionar intercâmbio e reflexão acerca da paisagem sonora e sua construção.

Um dos primeiros aspectos que podemos destacar da relação com os *smartphones* é o que vem sendo denominado como escuta em trânsito. A escuta em trânsito é propiciada pela portabilidade do dispositivo, e muitas vezes se encontra associada à possibilidade de articulação do dispositivo com os fones de ouvido. Iremos considerar, em função disto, o sistema composto pelo *smartphone* e o fone de ouvido, o qual intensifica um tipo específico de experiência de escuta.

A escuta em trânsito não foi precisamente inaugurada pelo *smartphone*, uma vez que tal processo já estava presente desde os anos de 1980 no dispositivo chamado *walkman* (SANTOS, 2014). Contudo, o grande salto em relação às situações de escuta inauguradas no *smartphone* foi o advento da tecnologia mp3. Através da administração de uma imensa lista de músicas previamente configuradas na memória dos *smartphones*, o usuário manipula sua percepção criando espaços sonoros personalizados, conforme percorre seus caminhos ou realiza suas atividades. O sistema digital facilita ao usuário o agrupamento, a combinação e a escolha de diferentes músicas. Além disto, a possibilidade

de conexão do aparelho com a internet permite o acesso a qualquer material sonoro previamente armazenado em bancos de dados, praticamente de forma instantânea. Esta nova dimensão do acesso à informação musical de fato reconfigurou os modos de produção e distribuição musical. A reprodutibilidade dos arquivos digitais e o acesso instantâneo via internet, associado aos fones de ouvido e à miniaturização do aparelho, configuram três características da escuta em trânsito que devem ser destacadas: a ubiquidade, a fragmentação e a individualização (SANTOS, 2014). Falaremos a seguir de cada uma delas.

O aspecto ubíquo dos *smartphones* ocorre num primeiro momento devido à presença massiva destes dispositivos tecnológicos em todos os ambientes humanos. É possível perceber não somente sua presença, como também os hábitos gestuais intrínsecos à relação que os indivíduos estabelecem com ele. Em relação à escuta, a ubiquidade ocorre porque arquivos de áudio podem ser acessados e executados praticamente em qualquer lugar com agilidade e rapidez. O arquivo sonoro se tornou algo onipresente, ou seja, um dado sonoro que pode ser ouvido simultaneamente em múltiplos espaços por meio do acesso realizado através dos *smartphones* ou outras máquinas digitais. Tecnologias anteriores como os rádios, os televisores e os computadores já proporcionavam certos níveis de ubiquidade, mas foi com a redução dos aparelhos celulares e o acesso direto à internet que a situação adquiriu nova dimensão. O *smartphone* propiciou o acesso não localizado dos sons por meio das chamadas “nuvens de arquivos”, fornecendo ao indivíduo a possibilidade de agir instantaneamente sobre os conteúdos sonoros. Além disto, o aparelho incorpora o aspecto móvel do processo de escuta, proporcionando ao usuário um verdadeiro exercício de nomadismo.

A fragmentação se refere ao fato de que o fluxo de informação através das mídias é relativamente inconstante devido à rápida circulação das informações digitais e sua impermanência enquanto unidade. O *smartphone* possibilitou meios de armazenar e editar os sons, fornecendo ao usuário o poder de decompor e recompor a informação sonora. O som não é mais visto enquanto sequência fixa, já que pode ser editado, recortado e re combinado por qualquer indivíduo a partir de seu próprio dispositivo. Evidentemente, esta não é uma capacidade apenas dos *smartphones*. Entretanto, tais

dispositivos levam ao extremo a ação descentralizada sobre tais procedimentos. Esta possibilidade modifica a forma de relação com o material sonoro, fornecendo ao usuário o poder de alterar e combinar a informação para produzir narrativas próprias.

Por fim, com a atenção voltada para seus *smartphones* articulados aos fones de ouvido, os usuários se individualizam e parcialmente se ausentam da rotina sonora relacionada aos contextos físicos que frequentam, adquirindo em certa medida intenção individual sobre o espaço e o tempo a partir do ato de escutar, podendo intervir, deste modo, na percepção do ambiente e em sua própria memória sonora. Na situação não mediada de escuta o ouvinte encontrava-se rodeado por sons gerados pelos mais variados eventos no ambiente, sendo que cada contexto possuía um conjunto mais ou menos definido que os caracterizava, o qual Murray Schafer (2001) denominou de paisagem sonora. Entretanto, com o uso do fone no *smartphone* a escuta não mais se restringe à paisagem sonora gerada nos ambientes físicos que o sujeito frequenta. Ao contrário, o que se observa são indivíduos imersos em seus próprios contextos sonoros através das escolhas prévias que fizeram quando preencheram a memória de seus dispositivos com os arquivos que desejavam, ou quando acessam em tempo real qualquer arquivo sonoro a partir da internet.

Com efeito, o que não pode ser negado é que as características peculiares das diversas paisagens sonoras que adentramos em nossa rotina se entrelaçam com uma vasta parte de nosso entendimento da realidade, constituindo parte das informações que o corpo é capaz de captar com seu sistema sensorial. Tais informações sonoras são componentes específicos da memória e da subjetividade social do sujeito, uma vez que atuam diretamente na composição de seu território existencial. Entretanto, atualmente assistimos a uma ilimitada proliferação de dispositivos tecnológicos que ironicamente tornou possível a criação de mundos sonoros relativamente privados e destacados dos ambientes.

Assim, ao administrarem suas listas de reprodução os usuários estabelecem narrativas personalizadas para o seu dia a dia. Os usuários de *smartphone* afirmam que o dispositivo lhes possibilita agir sobre a inevitabilidade do dia a dia, lhes permite controlar parcialmente como vivenciam o espaço e o tempo, controlar seu humor e sua disposição (BULL, 2005). Neste sentido, o sujeito que emerge a partir do diálogo estabelecido entre

seu corpo e o *smartphone* – pensado como dispositivo de escuta – está imerso em uma realidade sonora personalizada enquanto transita pelos espaços coletivos da cidade. Segundo Bull (2005), os usuários destes dispositivos passam a “não estar” mais nos espaços pelos quais transitam, pois criam uma “bolha” individual na qual, através de um direcionamento intencional da percepção, são capazes de manejar o espaço e o tempo, preenchendo os lapsos entre as viagens, as atividades e as comunicações, propiciando estados de ânimo e de humor relativamente desconexos dos espaços em que se encontram, conforme as relações que estabelecem com suas *playlists*.

É verdade, por outro lado, que o incremento na velocidade de transmissão de dados digitais e os novos aplicativos musicais possibilitam a troca de informações em uma rede virtual, o que os coloca em um novo sistema de intercâmbio. Além disto, existe a possibilidade de haver uma construção coletiva da apreciação musical realizada via redes sociais. Embora esta nova realidade altere substancialmente os comportamentos coletivos que se desdobram da relação em rede dada pelos *smartphones*, ela não garante necessariamente a autonomia do indivíduo, uma vez que muitos dos aplicativos ainda são limitados e restringem-se apenas ao compartilhamento de arquivos ou *links* de acesso, não estimulando o sujeito à recriação sonora propriamente dita. Provavelmente tal limitação é decorrente do fato de que tanto os *smartphones* quanto a maioria dos aplicativos foram programados para atenderem às necessidades ideológicas do mercado fonográfico e suas intenções comerciais, que por sua vez encontram-se vinculadas à produção da cultura de massa.

### **O confronto criativo com o aparelho**

As questões levantadas anteriormente nos conduzem à seguinte indagação: como devemos encarar as diversas interações, intencionais ou não, que realizamos com os dispositivos sonoros digitais presentes em nossas vidas atualmente, considerando que não se pode observá-los de forma neutra, uma vez que a interação com tais dispositivos interfere diretamente na produção de nossas próprias subjetividades?

Evidentemente, não há uma única resposta para tal questão. Entretanto, um possível caminho pode ser traçado considerando uma tomada de consciência acerca da

relação que se desdobra entre o corpo, a escuta e as tecnologias digitais. Os *smartphones* estendem-se ao domínio da indústria de entretenimento na medida em que incorporam elementos que assinalam a intenção de gerar padronizações que cerceiam, em certa medida, as possibilidades criativas que podem se desdobrar do uso das tecnologias sonoras digitais. Não nos tornamos sujeitos realizados tendo relações viciadas, fechando nossa percepção no limite dos aparelhos com os quais interagimos e imaginamos, deixando nossos sentidos e ideias serem capturados pelos usos padronizados que estão impressos nas estruturas físicas e nos programas destes aparelhos. É necessário, então, haver uma crítica mais aprofundada acerca da relação que estabelecemos com os *smartphones*. Tal crítica deve buscar um sentido de ampliação dos limites impostos por certos comportamentos vinculados às padronizações estéticas engendradas pela máquina capitalística (GUATTARI, 1992), assim como viabilizar uma abertura com os comportamentos recorrentes e programados inseridos propositalmente nos aparelhos.

Conforme assinalou Flusser (1985), é necessário lutar contra o programa dos aparelhos, abrindo-os para novas possibilidades criativas que buscam destravar o processo jogado com as máquinas. Para isto, é preciso investigar tais aparelhos não somente em suas dimensões técnicas, mas também em suas dimensões estéticas, éticas e ideológicas. Neste sentido, trata-se de explorar as múltiplas potencialidades que se desdobram de uma tecnologia, superando os modos reducionistas de mediação que objetivam o entretenimento desengajado.

Com efeito, uma das formas de buscarmos interações expansivas é explorar uma mudança de relação que envolva novas situações estéticas com o *smartphone*, considerando o uso de programas que possibilitem procedimentos criativos com o som e a escuta. Ressaltamos, portanto, que estes dispositivos de escuta devem ser tratados a partir do trabalho de abertura dos esquemas pré-programados pela lógica industrial, de modo que o aparelho passe a atender as propensões subjetivas individuais e coletivas. Estabelecer, portanto, uma relação dialógica e criativa com os *smartphones*, sendo este o ponto fundamental para a reflexão que estamos propondo neste texto.

Neste sentido, tais aparelhos poderiam ser tratados enquanto tecnologias abertas que possibilitam uma relação criativa e dinâmica com as informações sonoras

produzidas e transmitidas. A relação dialógica entre o aparelho e a escuta deve emergir de um gesto que objetiva estabelecer o jogo, proporcionando a criação de subjetividades que se afastam dos usos massificados ou de mero entretenimento para ressaltar as dimensões estéticas e criativas enquanto zonas de produção de novos modos de perceber o ambiente. Entendemos, portanto, que a acoplagem corpo-aparelho deva ser realizada de forma mais consciente e exploratória, colocando no centro deste processo a operacionalização criativa do *smartphone* enquanto dispositivo de escuta. Isso não quer dizer que temos que inutilizar as funções interativas cotidianas. Entretanto, permitir que a produção de subjetividade seja conduzida pela via única dos agenciamentos industriais é abrir mão das múltiplas possibilidades de jogo e percepção inauguradas pelos dispositivos tecnológicos em nossos corpos.

O problema se torna mais abrangente na medida em que os hábitos de escuta construídos historicamente pela indústria de massa legitimaram a ideia de que todo aparelho sonoro se encontra mais diretamente relacionado à escuta de entretenimento, afastando do senso comum a possibilidade de estabelecimento de uma relação mais polissêmica que envolva práticas sensoriais. Neste sentido, consideramos que a apreensão superficial do aparelho acaba por eliminar de antemão a possibilidade de explorar a escuta enquanto campo criativo de produção de sentidos. O cerceamento do aparelho pelo hábito de mero entretenimento o enfraquece enquanto máquina voltada para o ato singular de criação, uma vez que forja sobre ele a noção de neutralidade e padronização. Nessa condição, o efeito produzido pelo aparelho não supera o aspecto repetitivo de seu programa industrial.

Chae e Yeum (2010, p. 125) apontam “comportamentos estratégicos” para lidar com o que determinam como paradoxos relacionados ao *smartphone*. Os autores assinalam três tipos de ações que consideram confrontativas frente ao problema imposto pela relação passiva com tais dispositivos. São elas: acomodação, adaptação e domínio. Na acomodação, o usuário estabelece um uso habitual, apenas identificando as vantagens e desvantagens que o dispositivo traz. Na adaptação, o usuário personaliza o dispositivo, mesmo que ainda dentro das possibilidades previstas no programa do aparelho, para que este esteja minimamente de acordo com as suas necessidades e gosto pessoal. Por fim, a

ação de domínio envolve penetrar as camadas interiores do dispositivo, assim como aprender a intervir sobre suas operações e suas potencialidades. Essa terceira possibilidade nos apresenta uma visão mais criativa que parte do embate com o próprio dispositivo.

A ação de domínio do aparelho assinala, portanto, uma relação de desconstrução dos hábitos rotineiros, cujo objetivo é inserir uma atitude exploratória das possibilidades de relação que podem ser travadas entre o corpo e tais dispositivos digitais. Retornando às nossas análises sobre o *smartphone* e a escuta, acreditamos que a estratégia de domínio deva apontar para o reposicionamento do *smartphone* enquanto aparelho de memória e criação sonora, de modo que sua função meramente instrumental seja estendida em direção a um tipo de relação que considere a escuta elemento de produção de subjetividades e sentidos. Propomos, portanto, que o *smartphone* seja pensado enquanto dispositivo capaz de fornecer ao indivíduo condições de produção de sentidos por meio da exploração criativa do som e da escuta.

Deste modo, o aproveitamento do aparelho digital deve ser realizado através do uso efetivo das possibilidades relacionadas ao seu poder de emular máquinas sonoras de diversos tipos. Ao invés da mera repetição dos hábitos massificados pela indústria de entretenimento, propomos, ao contrário, utilizar o *smartphone* enquanto objeto técnico capaz de registrar, manipular e recriar o significado dos sons ambientais que articulam a subjetividade coletiva. Diversos tipos de *softwares* já possibilitam o desempenho de tal tarefa. Algoritmos capazes de gravar, editar, modificar, copiar e transmitir estão sendo gradativamente implementados no funcionamento de aplicativos de comunicação que se conectam em rede, possibilitando o compartilhamento de arquivos sonoros entre pares de usuários e grupos sociais. Entretanto, tais *softwares* ainda são pouco explorados nesta direção porque os usuários muitas vezes não observam o *smartphone* como algo possível de desempenhar tal propósito.

Trata-se, portanto, de uma tomada de decisão que leve a uma reviravolta das possibilidades de engajamento estético. O usuário seria conduzido a descobrir as diversas possibilidades de gravação e manipulação das sonoridades de seu espaço social, bem como de mapeamento e análise da audiosfera em que está inserido. A gravação, a edição



e o processamento das informações sonoras enquanto elementos de significação, assim como o intercâmbio coletivo de tais arquivos, levaria o sujeito a uma relação mais investigativa das características sonoras de seu ambiente e da audiosfera como um todo, e também a uma percepção mais aprofundada dos processos de subjetivação que se desdobram da relação com os dispositivos de som.

Trata-se, portanto, de colocar os aparelhos sensoriais no interior de um trabalho de elaboração estética que utilize a interatividade com o ambiente e o som como fatores primordiais dos modos de existência. Neste sentido, integrar no aparelho as dimensões técnicas e estéticas que foram separadas, recompondo, deste modo, os alicerces que embasam a relação entre arte e ciência, tecnologia e percepção.

O que propomos, neste sentido, é a transformação do programa industrial contido no *smartphone*, mas também nos hábitos dos usuários, inserindo efetivamente na relação com o aparelho uma dimensão produtiva relacionada com a memória sonora individual e social. Espaços sonoros podem ser assim compartilhados pela internet com o intuito de refletir acerca das posições que devem ser adquiridas com a audiosfera envolvente, trazendo para a relação do sujeito com o aparelho uma dimensão ecossistêmica, nos termos apontados por Guattari (2004) em sua concepção acerca do que denomina ecosofia.

Nesta perspectiva, o *smartphone* passaria a ser objeto técnico voltado para o estabelecimento de uma relação dinâmica e criativa entre o som, o ambiente e a escuta, incorporando deste modo uma intenção ecológica em seu funcionamento. É possível, por exemplo, realizar mapas sonoros como os sugeridos por Schafer (2001), cujas unidades de som podem ser gravadas e submetidas *on line* por diversos indivíduos participantes, cooperando, assim, na reflexão estética acerca da paisagem sonora envolvente. A função aqui poderia ser dupla: por um lado, registrar a imagem sonora do ambiente em que se articulam as relações sociais; e por outro, compreender como estas paisagens sonoras podem ser alteradas em função das construções coletivas que possam vir a ser projetadas nestes mesmos ambientes por meio de mediação tecnológica. Coletivos poderiam discutir, a partir destas experiências, o papel criativo da escuta ao engendrar paisagens sonoras singulares e compartilhadas. Um processo como este poderia concretizar práticas

relevantes voltadas para uma nova concepção acerca da relação com o ambiente sonoro, onde a produção estética e de sentido prevaleça sobre as dimensões relacionadas ao mero entretenimento. O aparelho estaria voltado para a produção de subjetividades coletivas que se desprenderiam do trabalho criativo sobre o material sonoro e o ambiente, envolvendo os indivíduos em dimensões ecosófica (GUATTARI, 2004) relacionadas aos processos de escuta e mediação tecnológica.

A escuta seria, portanto, pensada enquanto campo de produção simbólica e subjetiva a partir de uma relação criativa comprometida com a audiosfera em todas as suas implicações estéticas, éticas, ideológicas, políticas e ambientais. Evidentemente, isto significaria produzir um ponto de mutação na relação e no entendimento de uma tecnologia, repensando-a enquanto elemento de articulação que introduz potencialidades que interferem diretamente na relação que o homem produz com o meio.

## Referências

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.
- BULL, Michael. "No dead air! The iPod and the culture of mobile listening". In: **Leisure Studies**, vol. 24, nº 4, pp. 343-355, maio/agosto de 2005.
- CHAE, Myung-Sin; YEUM, Dae-Sung. "The Impact of Mobile Technology Paradox Perception and Personal Risk-Taking Behaviors on Mobile Technology Adoption". In: **International Journal of Management Science**, v. 16, nº 2, pp. 116-138, março/dezembro de 2010.
- CHALMERS, Alan Francis. **O que é Ciência afinal?** São Paulo: Brasiliense. 1993.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.
- \_\_\_\_\_. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume. 2008.
- GOMES, Pedro Gilberto. "Midiatização: um conceito, múltiplas vozes". In: **Famecos: mídia, cultura e tecnologia**. Vol. 23, n. 2, 2016. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/download/22253/14176>>. Acesso em: dez. 2017.
- GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. Campinas: Papirus, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da Cultura**. Lisboa: Relógio D'Água Editores. 1997.
- MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. 12ª ed. São Paulo: Cultrix, 2002.
- SANTOS, Otávio L. Silva. **As transformações da escuta a partir da utilização das mídias portáteis**. 2014. Dissertação (Mestrado em Musicologia) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo. 2014.
- SCHAFFER, Raymond Murray. **A Afinação do Mundo**. São Paulo: Editora UNESP, 2001.