

Articulações entre os Aplicativos Móveis e a Cultura da Música: Geolocalização e Álbuns¹

Lucas Waltenberg²
Beatriz Polivanov³
Diego Brotas⁴

Resumo Simples

O objetivo desta mesa temática é discutir as articulações entre a cultura da música e os aplicativos móveis desenvolvidos para smartphones e tablets. Um primeiro esforço se dará na direção de definir esses softwares e apontar aspectos gerais, como linguagens, mercado, categorias e práticas comunicacionais e de sociabilidade. Em seguida, serão discutidos casos de aplicativos musicais “geolocalizados” e os “álbuns-aplicativo”, exemplos de produtos que aproximam a música dos dispositivos móveis.

Palavras-chave

Aplicativos; música; geolocalização; álbum

Proposta da mesa temática

Nos últimos quatro anos, pelo menos, percebe-se uma mudança de paradigma no que diz respeito ao uso de internet. Seu grande representante, o navegador, tem sofrido forte concorrência com softwares e serviços que usam redes online, mas não a world wide web⁵. Se antes já havia, por exemplo, o p2p (peer-to-peer), clientes de e-mail, jogos eletrônicos online e Skype – serviços e programas que usam a conexão da internet, deixando de lado os websites – hoje assistimos à ascensão dos aplicativos móveis, que complexificaram a divisão do consumo de dados através da internet.

¹ Mesa temática apresentada no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

² Coordenador da mesa. Doutorando e mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense; membro do grupo LabCult/UFF. E-mail: lwaltenberg@gmail.com.

³ Docente da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) de São Paulo; coordenadora e pesquisadora do ESPM Media Lab;; doutora e mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense; membro do grupo LabCult/UFF. E-mail: beatriz.polivanov@gmail.com.

⁴ Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense; Mestre pelo Programa de Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia; membro do LabCult/UFF. E-mail: diegobrotas@gmail.com.

⁵ Como Chris Anderson e Michael Wolff lembram, em matéria para a revista de tecnologia Wired, a web é apenas uma das manifestações da internet.

A convergência de novas redes de telecomunicações móveis, GPS e interfaces gráficas interativas em dispositivos móveis, utilizados em uma série de atividades fundamentadas em localização, introduzem distintas formas de comunicação como demonstrações de uma apreensão dos lugares, principalmente por terem como características principais uma impregnação de formas singulares de discursos e sentidos por meio de metaespacialidades.

Ao caracterizar a cidade como sistemas espaciais complexos que suportam práticas comunicacionais, infere-se aqui, que nas últimas décadas as cidades tem sido radicalmente reordenadas por sistemas e redes tecnológicas, principalmente relacionadas aos rápidos avanços de tecnologias de comunicação e redes móveis, juntamente com a disseminação de práticas de sociabilidade baseadas em localização (jogos, serviços diversos, aplicações comerciais, artísticas etc.). Com isso, verifica-se uma transformação e apropriação do espaço urbano, fundamentada no suporte tecnológico/midiático, representadas pela anexação de outras percepções e subjetividades, acarretando em uma forma singular de apreensão do lugar. Adriana de Souza e Silva (2004)⁶ encara esta realidade sugerindo um importante significado destas paisagens comunicacionais interativas, nas quais os mundos “virtuais” migram para os espaços urbanos, re-significando os arranjos sociais locais, por meio de emissões geolocalizadas. São informações e representações tanto no espaço físico, material, quanto no eletrônico, imaterial.

Como indicou Paul Virilio (1986)⁷, os espaços “reais” da cidade têm sido colonizados por tecnologias de informação e comunicação juntamente com uma lógica de “instantaneidade” comunicacional. Isso ajuda no entendimento de um estado permanente de superexposição informativa, na qual tudo chega ao sujeito em mobilidade.

Tendo a relação entre serviços/programas e internet como pano de fundo, a proposta de discussão dessa mesa temática gira em torno dos aplicativos desenvolvidos para dispositivos móveis, os apps, e mais especificamente sua relação com a cultura da

⁶ de Souza e Silva, A. & Frith, J. *Mobile interfaces in public spaces: Locational privacy, control, and urban sociability*. New York: Routledge.

⁷ Virilio, P. *Speed and Politics: An Essay on Dromology*. New York: Semiotext(e)

música. Jenkins (2004)⁸ aponta que uma das manifestações da cultura da convergência é a proliferação de canais para circulação e distribuição de produtos midiáticos, aliada à portabilidade dos novos computadores e das tecnologias de telecomunicações. Uma vez que a convergência da qual fala o autor, aponta para uma reconfiguração midiática estética e econômica, percebemos os aplicativos como suportes de suma importância para pensar esses processos.

Ultimamente, a música tem se emaranhado nas possibilidades oferecidas pela cultura digital. Se o principal desafio apresentado pela internet às gravadoras era fazer o público pagar por algo que poderia ser adquirido de graça, hoje essa preocupação dá lugar a outra questão: como usar as potencialidades dos novos surpotes midiáticos para desenvolver um produto representante de sua era e que tenha a música como fio condutor?

Três palestras compõem a mesa. A primeira, conduzida por Beatriz Polivanov, contextualiza os apps: suas potencialidades, categorias e cenário mercadológico contemporâneo. Em seguida, Diego Brotas discute aplicativos que conectam a música a representações espaciais através da geolocalização. Por fim, Lucas Waltenberg fala sobre os álbuns-aplicativo, tidos como uma categoria de app musical que se apropria do formato álbum no suporte aplicativo.

Palestra 1 – Aplicativos móveis: definições, panorama mercadológico e práticas comunicacionais – Beatriz Polivanov

O surgimento e popularização dos chamados aplicativos móveis (apps) – entendidos aqui como softwares desenvolvidos em sua maioria para smartphones com funcionalidades as mais diversas – tem reconfigurado práticas de entretenimento ao possibilitarem a conectividade potencialmente ubíqua, a comunicação geolocalizada e a co-participação de usuários em projetos distintos. Assim, tem-se como objetivos: buscar definir o que são tais ferramentas; quais as categorias/tipos que têm se destacado; traçar um panorama do mercado de aplicativos no cenário nacional e estrangeiro e, principalmente, promover, a partir do levantamento de casos de indústrias distintas, uma discussão acerca de como eles têm afetado práticas comunicacionais e de sociabilidade entre os usuários. Busca-se, portanto, uma compreensão das particularidades de tais plataformas que, apesar de recentes, já fazem parte do cotidiano de muitos.

Palestra 2 – Conexões musicais geolocalizadas – Diego Brotas

⁸ Jenkins, Henry. The cultural logic of media convergence. *International Journal of Cultural Studies*, v. 7, n. 1. London, Thousand Oaks, CA and New Dehli: SAGE Publications, 2004.

A partir do surgimento de novos dispositivos eletrônicos e de redes infocomunicacionais sem fio, eclode dentro dos estudos da cibercultura um novo foco de pesquisa, as mídias locativas. Por meio delas, o estudo da comunicação se volta mais uma vez para as interações em espaços urbanos. A partir dos usos das mídias locativas, há a caracterização de uma distinta forma comunicativa de apropriação do lugar, baseada em uma interdependência entre o contexto (lugares), sujeito e mídia. Apresenta-se como objetivo a análise de estudos que relacionam a as mídias locativas com a elaboração de novos tipos de interações espaciais relacionadas à música, em mobilidade, baseadas em geolocalização. Para tal, serão analisados aplicativos para dispositivos móveis (smartphones e tablets) com foco nas representações dos lugares musicalmete.

Palestra 3 – Novos formatos para a música: os álbuns-aplicativo – Lucas Waltenberg

As novas tecnologias, como os softwares de compartilhamento, os sites de redes sociais e os dispositivos móveis, vêm afetando contundentemente a cultura da música. Nesse cenário, identificamos a existência de uma flexibilidade dos aplicativos desenvolvidos para celulares e tablets, permitindo que eles tenham usos diversos no âmbito da música. Curadoria, streaming, produção, reprodução e rádios são algumas das subcategorias de apps que têm a música como fio condutor. O foco do debate aqui é na especificidade dos “álbuns-aplicativos”, formato usado por artistas como Björk, Phillip Glass, The XX e Simian Mobile Disco em seus trabalhos mais recentes. A discussão se dará em dois eixos: o primeiro aborda a permanência do formato álbum frente a novos referenciais tecnológicos, culturais e materiais; o outro, as qualidades desse tipo de específico de apresentação e consumo musical.

Palestra 1 - Referências Bibliográficas

CANAVILHAS, João; SANTANA, Douglas. Jornalismo para plataformas móveis de 2008 a 2011: da autonomia à emancipação. São Paulo: Revista Líbero, v. 14, n. 28, 2011.

ELLIOTT, Anthony; URRY, John. Mobile Lives. London: Routledge, 2010.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

NATANSOHN, Graciela; CUNHA, Rodrigo. Revistas brasileiras online em plataformas móveis. Revista ECO-PÓS, v. 13, n. 1, 2010.

PALHARES, Isabela. O consumo de tecnologia no rastro da aceleração da obsolescência. ComCiência [online], n.131, 2011.

SACCOL, Amarolinda; REINHARD, Nicolau. Tecnologias de informação móveis, sem fio e ubíquas: definições, estado-da-arte e oportunidades de pesquisa. Curitiba: Revista de Administração Contemporânea, v.11, n.4, 2007.

PEREIRA, Vinícius; POLIVANOV, Beatriz. Entretenimento como linguagem e materialidades dos meios nas relações de jovens e tecnologias contemporâneas. In: Lívia Barbosa. (Org.). Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo. 1ed. Porto Alegre: Sulina, 2012, v. 1, p. 78-96.

Palestra 2 - Referências Bibliográficas

ADAMS, Paul. Geographies of Media and Communication: a critical introduction. Oxford: Wiley-Blacwell, 2009.

AURIGI, Alessandro; CINDIO, Fiorella de. Augmented Urban Spaces: Articulating the Physical and Eletronic City. Hampshire, Inglaterra; Ashgate, 2008.

BROTAS, Diego; Música e mídia locativa: apropriação do lugar através de conexões musicais geolocalizadas. Salvador, Compós, 2013.

COULDRY, Nick; MCCARTHY, Anna. Media space: place, space and culture in a media age. Oxon, Routledge, 2004.

CONNELL, John; GIBSON, Chris. Sound Tracks: popular music, identity and place. Londres, Routledge. 2002

CRAMPTON, Jeremy W. Cartography: maps 2.0. Progress in Human Geography, v. 33, n.1, 2009, p. 91-100.

CRESSWELL, Tim. Place: a short introduction. Malden: Blackwell, 2004.

DI FELICE, Massimo. Paisagens Pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo, Annablume, 2009.

GRAHAM, Stephen; MARVIN, Simon. Telecommunications and the City: Electronic Spaces, Urban Places. London: Routledge, 1996

LEFEBVRE, Henri. The production of space. London: Blackwell Publishing, 1991

LEMOS, André. Arte e mídia locativa no Brasil. In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fabio (orgs.). Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2009

MASSEY, Doreen. Pelo Espaço: Uma nova política da espacialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

MITCHELL, W.J. City of Bits. Cambridge: MIT Press, 1995

MITCHELL, W. J., Me ++. The cyborg self and the networked city., MIT, Cambridge, MA, 2003

RELPH, Edward. Place and Placelessness. London: Pion, 1976.

RUSSELL, Ben. Headmap manifesto. Disponível em: <http://www.headmap.org/headmap.pdf>., 1999.

Palestra 3 - Referências Bibliográficas

BARTMANSKI, D., WOODWARD, I. The vinyl: the analogue medium in the age of digital reproduction. Journal of Consumer Culture. SAGE Journals, 2013.

BØDKER, H. The changing materiality of music. Aarhus: The Centre for Internet Research, 2004.

CHANAN, M. Repeated takes: a short history of recording and its effects on music. London & New York: Verso, 2000.

DE MARCHI, L. A angústia do formato: uma história dos formatos fonográficos. E-Compós, v. 2, 2005.

DIMERY, Robert (Org.). 1001 Discos para ouvir antes de morrer. Rio de Janeiro: Sextante, 2007.

KATZ, Mark. Capturing Sound: how technology has changed music. Los Angeles: University of California Press, 2004.

KEIGHTLEY, Keir. Reconsidering Rock. In: FRITH, Simon; STRAW, Will & STREET, John (Org.). The Cambridge Companion to Pop and Rock. New York: Cambridge University Press, 2001. p. 109 – 142

KEIGHTLEY, Keir. Long play: adult-oriented popular music and the temporal logics of the post- war sound recording industry in the U.S.A. *Media, Culture & Society*, vol. 26, 375-391. London, Thousand Oaks, New Delhi, 2004.

SHUKER. R. *Vocabulário de música pop*. São Paulo: Hedra, 1999.

STRAW, Will. *Music and material culture*. CLAYTON, Martin; HERBERT, Trevor & MIDDLETON, Richard (Org.). *The cultural study of music: a critical introduction*. London and New York: Routledge, 2012. Disponível em: <<http://strawresearch.mcgill.ca/Strawmaterialculture.pdf>>. Acesso em: 5 de agosto de 2013.

WALTENBERG, Lucas. Outras configurações do álbum musical: o caso do aplicativo Biophilia. In: *Anais do V CONECO*. Niterói: UFF, outubro de 2012.