

A sonorização nomádica da cidade:

Jornadas territoriais do iPod¹

The nomadic sound of the city:

iPod territorial journeys

Rômulo Moraes²

Resumo: O artigo faz uma descrição fenomenológica da experiência de escuta musical propiciada pelo iPod, especialmente enquanto experiência na e da cidade, a partir das pesquisas de Michael Bull e dos conceitos filosóficos de Gilles Deleuze. A portabilidade oferecida por esse aparelho permitiu que se fizesse da travessia pelas ruas uma aventura sonora, e que florescesse em cada ouvinte um estado de espírito deambulatório, tornando seu corpo suporte midiático para o som e produzindo, a partir dele, um senso de interioridade em contraposição à exterioridade dos ambientes urbanos. Ao proporcionar que o ouvinte se retraísse em um universo privado de música, o iPod imprimia significado pessoal aos não-lugares do cotidiano, como os espaços de comuta e desterritorialização do capitalismo.

Palavras-chave: dispositivos de escuta; cidade; nomadismo; iPod.

Abstract: The paper makes a phenomenological description of the experience of listening to music with an iPod, especially as an experience in and of the city, based on the researches of Michael Bull and on the philosophical concepts of Gilles Deleuze. The portability that this device entailed turned simple trajectories through the streets into sonic adventures and allowed every music listener to enter a spiritual state of wander, transforming his own body into a medium and producing in it a sense of interiority opposite to the exteriority of urban environments. While providing that the listener formed a private world of music, the iPod imprinted personal meaning to the non-spaces of daily life, such as the spaces of commute and of capitalistic deterritorialization.

Keywords: listening devices; nomadism; city; iPod.

¹ Originalmente apresentado como trabalho de conclusão da disciplina “Etnografias urbanas: comunicação, experiência e subjetividade”, ministrada pela Prof. Dra. Janice Caiafa no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da ECO-UFRJ.

² Mestrando em Comunicação e Cultura na ECO-UFRJ, com bolsa do CNPq. Email: romulocmoraes@gmail.com

A cidade virtual

As cidades modernas e contemporâneas engendram modos de existência integrados aos fluxos comunicacionais de determinadas maneiras específicas, e por isso perduram duplamente: como arquitetura, maquete-modelo, e como alma, fantasmagoria desejante. Junto da cidade material há uma cidade subjetiva, que coexiste a ela nos fios de uma ficção invisível. Já se disse, inclusive, que “a cidade é o lugar do imaginário”, pois que ela está ligada desde o princípio à “comutação das aparências” (PARENTE, 1998, p. 115). Em *Mil platôs* (1997), Deleuze e Guattari visavam, entre outras metas, produzir um vocabulário conceitual para articular essa cidade que parece apenas delineada no estatuto das coisas em si, essa cidade que, ao contrário, pertence ao mundo-da-vida. Ao escrevê-lo, eles estavam apostando que há uma cidade da experiência, cuja gênese e ponto fulcral estão justamente nos elementos que os meios técnicos coordenam, trespassam e concentram, e que a cada dia se faz mais necessário pensar a fundo.

Quer dizer, é evidente que, como já sabiam pensadores das materialidades da comunicação (KITTLER, 1999; STIEGLER, 2010; FLUSSER, 2018), a semiótica midiática e os instrumentos físicos que a efetivam estão indelevelmente interligados, a tal ponto que poderíamos considerar mesmo os meios de transportes como *medium*, na medida em que a “dimensão de mobilidade de pessoas e objetos [é] indissociável da dimensão informacional” (CAIAFA, 2014, p. 3). Os artefatos de produção da virtualidade simbólica (como o rádio) e os de performatividade das ações maquínicas (como o carro) se imbricam e hibridizam em configurações muito próprias a cada vez, tornando impossível analisar estes sem analisar aqueles e vice-versa. O fato de o rádio ter atingido seu ápice comercial logo antes do *boom* da indústria automobilística na década de 1950 (LENDINO, 2012) quase permite que tracemos, de fato, uma linha do tempo em que o automóvel apareça como intermediário entre a era de ouro do cinema e a do rádio. Marshall McLuhan chega a concatenar essas invenções em seu clássico *Os meios de comunicação como extensões do homem* (1964), apresentando o automóvel como forma arqueo-midiática não necessariamente atrelada à função de transporte – mais continuação da TV que do cavalo – e local privilegiado dos processos de audiovisualização.

Não é difícil encontrar outros teóricos que enxerguem a hiperaceleração das cidades como realce de uma experiência estética (e, em específico, cinematográfica). Reconhecidamente, Paul Virilio (1995; 2015) foi um dos que com mais atenção se

debruçou sobre essa possibilidade, encarando a velocidade como força paradigmática deste tempo e encontrando nos automóveis, por exemplo, a configuração de novos modos de visão e espectralidade, novas formas de enquadrar as paisagens. A intensificação da velocidade no interior da máquina urbana emula o choque sensorial provocado pelos filmes, e, assim, “o que havia empurrado as massas para as poltronas das salas de projeção passa a empurrá-las para os assentos dos automóveis” (VIRILIO, 2015, p. 69). Afinal, como muitas vezes já se destacou (SINGER, 2004; CRARY, 2013), a ascensão simultânea do cinema e da modernidade não é mera coincidência: “a multiplicação das viagens e a aceleração dos deslocamentos (...) encontrou espontaneamente na operação fílmica a sua mitologia moderna” (MICHAUD, 2014, p. 177), de modo que a criação de meios de transporte cada vez mais potentes dispersou o efeito-cinema pelo tecido da urbe. O audiovisual é mesmo “viagem absoluta” (DELEUZE, 1992), e toda maneira de se pôr em viagem (isto é, em velocidade, ainda que meramente psíquica) deve lembrar o fazer fílmico.

Quando o corpo está em movimento no carro, quando se desloca rapidamente, ele próprio se percebe dentro da imagem, já que dentro de um movimento acentrado. Jean Luc-Nancy (*apud* GUMBRECHT, 2010, p. 82) associa esse tipo de percepção a “condições de ‘temporalidade extrema’”, aos súbitos aparecimentos e desaparecimentos estéticos que ocorrem em um contexto de alta velocidade como o do carro. Nesse sentido, o carro funciona como uma *Tavoletta*, imbrincando dimensões temporais à experiência de imersão espacial e com isso desdobrando o virtual no real (PARENTE, 1999). É como na instalação *66 moving images* (1998-2002), de Christian Ziegler, em que fotos da Rota 66, que corta os Estados Unidos, se tornam cinema por mero efeito da sensação de movimento automobilístico que elas engendram, ou na cena de *Cleo das 5 às 7* (Varda, 1962) em que o táxi ronda um parque e por alguns instantes parece que o filme entra dentro de outro filme. Aliás, não são poucos os cineastas que utilizam a janela do carro como motor emotivo: o iraniano Abbas Kiarostami se destaca especialmente nesse sentido.

1. Escuta portátil e bolhas de som

A condição cinemática do carro, no entanto, está intrinsecamente ligada à condição cinemática do rádio. É a possibilidade de ouvir o rádio que enfim faz do carro um espaço de interioridade absoluta, em oposição ao espaço de exterioridade da estrada, da rua, ou mesmo do “comum” entendido de modo mais amplo – as zonas públicas,

como a praça, que são arenas de encontros transversais (CAIAFA, 2007). Se o carro é, em essência, um desafio a esses espaços, por evitar a imprevisibilidade deles (*Ibid.*), deve muito ao poder do rádio e de outros dispositivos tecnológicos que se combinam para estabelecer um círculo de ambiência, uma realidade ampliada (PICON, 2017; TADEPALLI, 2019), para quem está dentro desse invólucro de metal. O rádio permite que se atravesse a exterioridade do metabolismo urbano com interiores comprimidos e programáveis, modulados pelos próprios usuários, tornando a cidade, com isso, imagem do que está fora do carro.

Isso tem a ver, é claro, com o fato de que os ouvidos captam o som de maneira omnidirecional, sem direção fixa ou enquadramento frontal. Enquanto o olho é neutro, “o ouvido é hiperestésico” (MCLUHAN, 1964, p. 340); enquanto a vista “nos separa das coisas”, o ouvido “nos mergulha nelas” (FLUSSER, 2011, p. 127). “O sentido da audição é uma complexa forma de comportamento que envolve todo o corpo” (GUMBRECHT, 2014, p. 12), e, por isso, escutando rádio enquanto dirigimos, sentimos um duplo repuxar, pois que os olhos tornam o mundo estranho e distante ao mesmo tempo em que os ouvidos nos embrenham nele. Para que a sensibilidade não se desintegre, é inevitável que, então, recorra ao *trompe l’oeil* de uma separação ontológica entre o que está ali, do lado fora da janela (esse estranho e distante fora, essa pura imagem virtual), e o que está aqui, do lado de dentro (verdadeiro mundo, o atual no qual estamos fixados). Enfim, é também porque “emerge desse lugar de escuta” (GILROY *apud* BULL, 2004, p. 243, tradução nossa) e retribui a preeminência cultural da escuta que o carro pode fazer cinema.

Com efeito, “para muitos motoristas contemporâneos, a proximidade com o aural define a habitação automobilística” (BULL, 2004, p. 246, tradução nossa) e andar de carro com o rádio desligado, ouvindo apenas o ruído do motor, é até mesmo desconfortável, porque frisa tanto a alienação de quem dirige quanto a situação de mecanismo, de mero produto inanimado, do veículo. Alguns chegam a dizer que “o espaço do carro fica energizado quando ligam o rádio” (*Ibid.*), como se este investisse vitalidade, sobrecodificasse espírito, no automóvel em que toca. O próprio McLuhan escreveu a respeito de uma maneira de ser do rádio que faz parecer que vivemos dentro dele, na espessura de sua inextensão – “banhados em fontes de espaço auditivo, ou *lebensraum*” (1964, p. 335) –, campo territorial construído pela música por meio das caixas de som, dos amplificadores, do sistema *surround*, da densidade de reverberação no carro (em contraposição à densidade de tudo o que está fora dele). O carro é um

espaço fechado de tatilidade em si mesmo (*Ibid.*), mas enquanto “o motor de seis cilindros sussurra”, “o equipamento estéreo ruge” (KITTLER, 1999, p. 108, tradução nossa, adaptado). Portanto, não é difícil compreender como, para Michael Bull (2004, p. 247, tradução nossa), o automóvel é “potencialmente a mais perfeita câmara de escuta musical”.

O mesmo Michael Bull (2010b) dirá, no entanto, em momento posterior, que, mais do que o rádio, o aparelho que rompeu de maneira drástica com os modos de experimentar a música, fazendo com que reine a escuta acusmática, foi o iPod. Flusser (2011, p. 45) define o voo do pássaro em contraposição ao voo do avião porque o pássaro pode ultrapassar a bidimensionalidade, “utilizar o corpo todo como se fosse mão, (...) movimentar-se inteiramente dentro do espaço”. Podemos dizer o mesmo para contrapor o iPod ao rádio. O iPod produzia uma interioridade radical; foi o primeiro aparato capaz de criar “bolhas de som” (na terminologia do próprio Bull) completamente autônomas, dissociadas qualquer suporte. Permitia o movimento livre. Pois, diferentemente do som atrelado a grandes espaços ou máquinas (como o que sai do rádio, mas também do *micro system*, da vitrola, do fonógrafo, do anfiteatro, e de praticamente todas as outras mediações sonoras), o iPod era portátil, podendo ser carregado consigo e portanto integrar-se ao corpo como órgão anexo, próstético (MORAES, 2020). Ele ajudou a agravar a tendência social para formação de centros de isolamento em relação a um Fora, quer dizer, para instituição de cápsulas no interior das quais pode-se conformar à vontade sua relação com a exterioridade, controlando e recortando o ambiente como se queira (BULL, 2010a). Com o iPod, dispensa-se o carro para tornar o próprio corpo mediação do acontecimento musical, entendendo que, em vez de ocupar as fronteiras de uma carcaça automobilística ou de qualquer outra estrutura estável, o som pode ocupar o centro de uma mônada, de uma bolha atmosférica de limites difusos e que envolve o espaço de intimidade do próprio corpo.

A rigor, é a cultura dos *headphones* que, antes mesmo da invenção do iPod, determina esse modelo de “solipsismo mediado” (BULL, 2010b, p. 56, tradução nossa) em que o ouvinte pode se retirar do mundo na direção de um universo privado de música. O primeiro rádio portátil, o Regency TR-1, patenteado em 1954, já permitia carregar a música consigo para qualquer parte, mas suas caixas monofônicas tocavam alto, como um *boombox*, e portanto faziam o som se alastrar e inundar os ambientes, diluindo por completo o potencial de interioridade. Os auscultadores com cabos de conexão 3.5 mm chegariam ao mercado para resolver esse problema pouco mais de dez

anos depois, junto com a fita cassete, e, na metade da década de 1980, o sucesso estrondoso do *walkman* da Sony resultaria na hegemonia dessa sociabilidade do afastamento aural, em que *headphones* permitem que se evite ativamente os barulhos do Outro: os passos ao redor, uma tosse ou um grito de alguém que não se enxerga (KRUKOWSKI, 2017). O efeito que Mark Fisher (2001, p. 24) chama de “Oedipod” (misturando *Oedipus* [“Édipo”] e *iPod* [no sentido do dispositivo, mas também no sentido de “cápsula” em geral]) não é mais que uma continuação, a essa altura, daquele criado pelos fones estereofônicos dos pilotos militares da década de 1950, que visavam simular um espaço acústico no interior do próprio cérebro, fazendo do meio externo interno à consciência pela confluência de fluxo sígnicos do transmissor esquerdo para o direito e vice-versa (KITTLER, 1999).

Mas, como escrevi em outra oportunidade:

O iPod e outros aparelhos de mp3 (...) integram a essa portabilidade técnica, a essa produção de interiores, um fator crucial: autossuficiência. Ao conter não só um disco, uma fita ou uma recolha de canções, mas milhares ou centenas de milhares de músicas (virtualmente, uma quantidade infinita, pois uma quantidade “inescutável”), o iPod permite que a escuta seja mesmo esculpida, sistematizada, como extensão da autonomia do ouvinte – continuidade do seu Eu. Basta tentar conceber, por exemplo, um *CD-player* que carregasse toda a biblioteca musical de seu usuário, indo de encontro à imagem cômica de um homem abraçado à sua torre de discos, para entender que o iPod produz portabilidade *real*, e não meramente *ornamental*, como a dos dispositivos que o precedem. Sua portabilidade envolve explorações amplas, não restritas a um conjunto de músicas pré-selecionadas, fazendo subsistir a personalização como modo de experiência do sonoro, contraindo-o em unidades puras e provocando essa disjunção (...) entre um espaço interno de controle e um espaço externo de contingência e conflito. (MORAES, 2020, p. 10)

Dizer “cultura” do *headphone*, afinal – ou pelo menos se tomamos como referência o conceito de cultura de Roy Wagner (2017) –, é incorporar ao uso desses aparelhos noções como as de “invenção” e “criatividade”. Cultura é, em certo sentido, a engenhosidade para dispor de determinados itens (de pensamento, de atuação) coletivamente cristalizados em técnicas e redes complexas. E o *headphone* torna-se cultura com o iPod porque é ele que enfim funda esse refúgio (KRUKOWSKI, 2017), esse local de ordenamento pessoal dos elementos sonoros em suas teias. O iPod permite a invenção de estados personalizados com a música, desatando as estruturas relacionais que o precedem. Se, para Sloterdijk (2016), as civilizações crescem como esferas imunológicas, quer dizer, se as culturas constituem-se ao redor de um centro e imersas

em uma circularidade partilhada, o iPod deve organizar a música como o insuflar de uma morada – concha do caracol ou exoesqueleto do caranguejo-eremita – feita de material etéreo e ocupando os entre-lugares das consciências, as intersubjetividades. Assim, “pelo poder do som, o mundo se torna íntimo, conhecido e possuído” (BULL, 2005, p. 351, tradução nossa), e, em contrapartida, forma um agregado de sons possíveis, que modulam intimidades possíveis.

Os efeitos dessa cultura de *headphones* sobre as músicas das décadas de 1980 em diante (em matéria de composição, nesse caso) não é tão nítida, mas também não é difícil de perceber e elaborar, principalmente quando se pensa no advento do *new wave* e da música eletrônica. Os gêneros musicais dedicados à festa não tem por finalidade mais do que criar uma interioridade comum, que englobe todos os participantes da festa, fazendo do externo, interno; do público, privado; e ajudando a derrubar inibições. O som é essencial à festa porque cria uma vibração, um enlevo atmosférico, conjugando vários corpos sob a mesma bolha de som, dentro da qual pode-se se apropriar de determinada geografia sonora co-participada e se inscrever em determinada cosmologia. Adentrar o mesmo ritmo, co-vibrar, pois, é “estar em simpatia” (FLUSSER, 2011, p. 103), e o vigor das festas das últimas décadas pode muito bem ser entendido como antítese da atomização provocada pelos aparelhos portáteis (o fenômeno tardio e efêmero das “*silent parties*” – festas em que cada participante escuta à sua música separadamente, em fones de ouvido próprios – perdura como exceção que comprova a regra). Mesmo uma expressão menos específica como “sintonia”, dirá Gumbrecht (2010), é sintomática da situação contemporânea, pois diz respeito à necessidade de retornar a uma co-presença no mundo, agora fraturado em múltiplos centros. Nesse sentido, também é significativo que o *walkmen* ainda tivesse duas saídas para fones, que ele ainda incentivasse a duplicação ou espelhamento de interioridades, enquanto o iPod abandonou essa perspectiva por completo.

Não: o iPod “acalenta um espaço de habitação móvel para seus usuários” (BULL, 2005, p. 11, tradução nossa), um espaço exclusivo e individuado. Ele fazia com que uma capa musical recubrisse o corpo do ouvinte, criando um diferencial de viscosidade entre o que está com o corpo e o que simplesmente não está – construindo como que uma parede mesmo a partir desses alcances melódicos impalpáveis. Bachelard (1989, p. 19, adaptado) chama essa zona imaginária de “espaço feliz”, o “espaço vivido” que “não pode ser (...) entregue à mensuração e à reflexão do geômetra” mas é contíguo à experiência e ao afeto humano. O iPod fundava espaços

felizes sem que o ouvinte precisasse abandonar a tensão osmótica em relação ao espaço indiferenciado, e então os sons funcionavam como faíscas para uma solidão criativa, em que “os dois espaços – o espaço da intimidade e o espaço do mundo – tornam-se consoantes (...) as duas imensidões se tocam” (*Ibid.*, p. 207).

Os limites das bolhas de som do iPod, suas fronteiras, são as fronteiras do espaço até onde a visão pode agir, até onde ela pode tatear sem desfazer o acordo estético com a audição. Digamos que a visão pode ir longe e engolir a paisagem. Pois nesse caso as bolhas de som também podem fazê-lo, desde que a imaginação que devaneia (...) regule essa distância de modo a manter parte do mundo (...) ainda externo à bolha (...). Então os choques e os acessos entre externo e interno, entre fora e dentro da esfera, serão constantes, e o iPod permitirá que se forje paisagens do nada, pela mera administração desses acessos. (MORAES, 2020, p. 11)

A bolha de som “nucleariza a paisagem” ao encerrá-la em suas curvas (BACHELARD, 1989, p. 165); arredonda o céu, o pasto, os prédios; produz uma *oceanação* da imagem; faz da imensidão um ninho. Constituindo uma habitação móvel, o iPod propagava “a partir do centro de nossa intimidade, ondas de tranquilidade que chegariam até os limites do mundo” (*Ibid.*, p. 116). É essa infinita expansão da mônada no éter imaginativo da paisagem e infinita redobra da interioridade o que melhor distinguia o iPod das mediações sonoras que o precederam.

[A] personalização do mundo sonoro dos usuários imbui as ruas e sua atmosfera, e na verdade o mundo inteiro, com uma intimidade, um calor e um significado que ele não teria de outro modo. O mundo mimetiza o ouvinte e se move conforme os ritmos do ouvinte. Para o usuário do iPod, a rua é orquestrada pelos sons previstos por ele em suas *playlists*. (BULL, 2010b, p. 5, tradução nossa)

O que está fora da bolha, então, torna-se apenas função resultante dos desejos do ouvinte, que manipula livremente as massas elásticas e outros agregados visuais conforme a compressão de seus sentimentos específicos (MORAES, 2020). “A divisão infinita da exterioridade prolonga-se sem cessar e permanece aberta, sendo, portanto, necessário sair do exterior e estabelecer uma unidade punctual interior” (SERRES *apud* DELEUZE, 1991, p. 49). O ouvinte se destaca totalmente do mundo enquanto “a distinção entre sua sensação ou orientação e seus arredores é abolida” (BULL, 2005, p. 9), ou seja, enquanto vive um mundo que é inteiramente função da sua imaginação sônica.

2. Deambulações sonoras

Ao mesmo tempo, o iPod não teve um impacto apenas separatório, e nem separou homoganeamente, quando o fez. Afinal, sua tecnologia foi, talvez, a maior catalisadora do espírito de compartilhamento de arquivos que se tornaria marca da primeira década do milênio. A abertura não só para trocar músicas (feito selos ou figurinhas colecionáveis), como também para indicar aos outros essas músicas enquanto signos de sua identidade, produz comunidades de mútua simpatia e cooperação. Além disso, o iPod dava ao ouvinte liberdade para romper com as trilhas modeladas da cidade, com as trajetórias já-instituídas, comandando a “virada espacial” que prenunciara Edward Soja (*apud* PICON, 2017). Isto é, na mesma medida em que há uma diferença grande entre escutar música no carro e escutar caminhando, há também entre escutar no ônibus e no metrô, por exemplo, ou na poltrona de um avião e no convés de um navio. Cada tipo de viagem tem a sua especificidade. Não só porque o movimento do ônibus ou do metrô são de naturezas distintas, mas porque as ambiências do ônibus e do metrô definem outros estados de coisas, outros agenciamentos (DELEUZE & GUATTARI, 2010): fazem com que nos componhamos às coisas do mundo de modo variado a cada vez.

Analisemos essa ideia mais detidamente. De acordo com Deleuze e Guattari (*Ibid.*), melhor do que pensar o sujeito, a estrutura ou a representação é pensar os sistemas de fluxo contínuo a que estes estão interpolados, quer dizer, os mosaicos formados pelo encaixe de corpos e enunciações. No caso do uso do iPod, isso significa dizer que é preciso considerar não apenas a experiência de um sujeito com um dispositivo, mas a circunstância completa desse uso: uma experiência em determinado tempo, em determinado espaço, sob determinadas condições sócio-técnicas e afetivas. E escutar música com o iPod é prestar contas a um modo de auralidade próprio a cada agenciamento.

O metrô, por exemplo, não tem janela, é internalizante, axial, medular, e propõe uma imaginação do ulterior, dos subsolos da cidade, de seus movimentos peristálticos. Ele provoca a vista ao que há no próprio transporte, fazendo notar a sedimentação da rotina nas feições humanas, a cristalização das forças diárias em suas pontas terminais: os rostos anônimos. Enquanto isso, o ônibus tem uma profusão de janelas, é lacerado, desobstruído (até ao deslocamento de massas de ar, tanto quanto a própria mônada corporal em seu dever de respiração) e trabalha com territórios comunicantes, com os “frames” enquadrados pelas janelas. O sistema *Windows* exemplifica em alguma

medida o princípio de cinematicidade do contemporâneo porque suas franjas sobrepostas de imagens capturam a atenção em vários níveis (CRARY, 2016), e é pelo mesmo procedimento de proliferação de molduras que o ônibus pode tornar a dinâmica social cinema – peça de teatro experimental –, revelando o performatividade das ações dos pedestres (esse é, aliás, o princípio estético da pioneira instalação *Le Bus* [1985], de Jean-Louis Boissier). Numa terceira categoria, o trem mistura parte da experiência do metrô e parte da do ônibus, mas realça sobretudo a facilidade para nos imaginarmos vivendo outra vida, nas casas que se estendem pela janela; ele “projeta um filme de casas sonhadas, aceitas, rejeitadas... sem que jamais (...) sejamos tentados a parar” (BACHELARD, 1989, p. 75)

Mas o iPod nos parece especial porque ele não exigia que se abdicasse de um agenciamento de escuta definitivamente em favor de outro, possibilitando que a navegação livre de um a outro ou a sobreposição deles. Podia-se escutar o iPod no metrô ou no ônibus ou no trem, ou no próprio carro, como um rádio, ou escutá-lo caminhando ou de bicicleta, ou parado, ou passando de um modo de escuta a outro e combinando diferentes modos. O rádio automotor obrigava o ouvinte a se associar ao agenciamento “carro-velocidade”, mas o que era crucial ao modo de auralidade trazido à tona pelo iPod era justamente sua relação com uma escolha voluntária de conformações, com agenciamentos deliberados, e, então, sua aptidão para o “nomadismo”. Maffesoli (2001) utilizará tal termo para se referir à condição existencial de enraizamento dinâmico da subjetividade. Para ele, essa condição é a tendência geral do contemporâneo: o desejo de evasão ou de errância, entendida como não-fixação a espaços, temporalidades ou identidades fechadas, que leva a uma efervescência anômica ou à formação de não-lugares, de lugares que são a própria circulação, a própria mudança.

Ao inventarem este conceito de nomadismo em seu *Mil platôs* (1997), Deleuze e Guattari traçaram uma dicotomia entre a “viagem lisa” e a “viagem estriada” (*Ibid.*, p. 167) para compreender a experiência nômade não como uma experiência de transporte ou passagem física, mas como uma intensidade que fratura o território em que se está instalado, como uma ruptura. O nomadismo urbano (ou “nomadismo pós-moderno”, como prefere Maffesoli) interessa a Deleuze e Guattari mais no sentido noético ou espiritual do que no propriamente geográfico; para eles, ainda que não saia do lugar, o nômade trabalha com um espaço inextenso, “protogeométrico” (*Ibid.*, p. 26), que pode ser atravessado pela criatividade inexata da sua atenção. A categoria dos

“deambulantes” que aparece no *Imagem-tempo* (2018b) diz respeito a personagens que vagam sem origem ou destino pelas terras devastadas do pós-guerra não apenas porque eles vagam, mas porque estão em estado de choque anímico; sua errância é também disjunção do Ser. Da mesma forma, o iPod tem uma capacidade deambulatória que não está necessariamente atrelada ao trânsito físico, mas a uma nova radicação na interioridade musical, em sua protogeometria. Trata-se do “transporte [que] é dionisíaco e divino, é delírio, antes de ser transferência local” (DELEUZE, 2009, p. 302), viagem em que todo tempo perdido é um tempo ganho, um tempo reencontrado (JANKÉLÉVITCH, 2018).

Bachelard (1989, p. 209) chega a falar de uma “concentração de nomadismo” ao discorrer sobre Philippe Diolé, para quem seria preciso viver a viagem tal qual ela se reflete no interior do viajante, vagabundear pelo deserto como o deserto está anexado no vagabundo. “Alojado em toda parte, mas sem estar preso a lugar algum” (BACHELARD, 1989, p. 75). Ora, o que foi o iPod senão uma ferramenta de produção de interioridades? O que foi ele, então, senão a sonorização nomádica da cidade, na cidade e pela cidade? A descrição que Barthes faz do barco, ao caracterizar as aventuras de Júlio Verne, poderia servir perfeitamente às práticas de escuta com o iPod, modo de auralidade simultaneamente expansivo e intensivo:

o barco pode ser o símbolo da partida; mais profundamente, é o sinal da clausura. O gosto pelo navio é sempre a alegria do enclausuramento perfeito, do domínio do maior número possível de objetos. Dispor de um espaço totalmente finito: amar os navios é antes de mais nada amar uma casa superlativa porque fechada sem remissão, e de modo nenhum as grandes partidas vagas: o navio é de fato um *habitat*, antes de ser um meio de transporte. (BARTHES, 1982, p. 57)

Isto é, o navio, tal qual o iPod, permite que se viaje, se explore e se aventure. Mas ele ainda é, fundamentalmente, uma casa, casca fechada, esfera de intimidade profunda. Esta é a dupla natureza do nomadismo.

Por isso, “o que há de mais notório na errância moderna [é] o fato de ela [poder] se dar num espaço qualquer” (DELEUZE, 2018a, p. 308, adaptado). Não é mais preciso partir de barco para se aventurar. O passeio encontra na própria configuração social as premissas da sua frutificação, tanto porque a cidade urbana cria uma rede de jornadas hipotéticas estreitamente entretecidas (a maior quantidade de pessoas, máquinas e vias incorre no encolhimento das distâncias e na multiplicação dos cruzamentos e articulações) quanto – e mais interessantemente – porque o *ethos* urbano implanta nas

sensibilidades o sentido do vagar, uma “sede de infinito” (MAFFESOLI, 2001, p. 19). Não à toa, o flâneur de Benjamin representará a transformação do espaço estável em espaço transitório (PARENTE, 1999), mais do que a transformação do rural em urbano. O flâneur é um personagem do mundo urbano, sem dúvida, mas porque expressa o estado de deslocamento constante da errância, do passeio contemplativo, sem finalidade extrínseca, que marca a existência moderna. A travessia aparece aqui como maneira de um flâneur, pressionado pela hiperestesia da cidade, inverter seus paradigmas estético-topológicos: fazer da textura impenetrável do urbano morada, extrair de seu caos babélico uma ordem própria.

Diríamos portanto que o iPod estimulava um senso de ser-errância que se assemelha àquele identificado por Benjamin no flâneur? Segundo Bull (2012), é justamente o contrário: o iPod não faz do ouvinte um turista no mundo, mas faz o mundo inteiro participar de seu reino interior imaginário, de sua mônada. A matéria cinzenta da cidade se dobra e afina na medida em que o iPod faz o som adquirir seus contornos, tutelado por esse corpo que recorta as ruas. Invaginação do interior no exterior; plissagem do território pela subjetividade; o espaço microcósmico da música penetra o espaço macrocósmico da cidade, e o espaço macrocósmico da cidade penetra o espaço microcósmico da música, num movimento bifásico, bifacial. E então, na mesma proporção em que a arquitetura urbana faz pressão e oferece resistência ao deslocamento dos corpos, esses corpos aprendem a se desviar e corrigir suas rotas (DUGUET, 2009); na mesma proporção em que as máquinas parecem carregar a cidade de estímulos planejados e gerar um senso de sujeição ontológica, o iPod força mesmo os caminhos mais impositivos a aderirem à imaginação musical. O movimento autônomo e errante transforma gradualmente a cidade em uma gigantesca máquina de *pinball* mnemônica.

É curioso que Bergson (2011) dê exatamente o exemplo do passeio pela cidade para caracterizar a dualidade entre o reconhecimento instantâneo, que constrói o mundo na medida em que ele é captado e estabelecido por analogia, e o reconhecimento repetitivo, em que alternativas virtuais já se colocam, desde o princípio, contínuas entre as unidades perceptivas. Nesse segundo caso, uma atenção especial se desdobra na apreensão epistêmica, forçando-nos a produzir ou encontrar diferenças menores (micrológicas, até) a cada vez, e infinitamente, no que percebemos. Se podemos nos tornar íntimos de uma cidade depois de anos morando nela é porque seus prédios, suas lojas, seus becos e vielas se tornam “conhecidos” (ou seja, o reconhecimento deles

passa a focar diferenças mais particulares e portanto a traçar imagens mais distintas, mais especiais). Da mesma forma, “os espaços ganham significado por causa dos sons que partilhamos neles” (KRUKOWSKI, 2017, online, tradução nossa) e as próprias estruturas da cidade capturam a música que se repete, parecendo esculpidas pelo sentimento musical.

Assim, o iPod apontava para

uma reconfiguração do nosso entendimento tanto dos sentidos atribuídos às ruas quanto daqueles atribuídos ao tempo gasto se deslocando por elas. O uso do iPod (...) nubla a divisão entre trabalho e prazer, entre os “não-espaços” da cultura urbana e os espaços significativos associados a narrativas pessoais. Se seus usuários vivem dentro de uma trilha sonora escolhida por eles mesmos, então eu argumentaria que estão recuperando a importância da experiência do tempo precisamente nesses períodos do cotidiano que antes eram entendidos como pouco significativos (...): o movimento diário dos seus usuários pela cidade. (BULL, 2005, p. 348, tradução nossa)

A música, então, deixar de ser comparável simplesmente a “um oásis encantado ou a um jardim fechado no deserto dos dias úteis, a uma ilha benfazeja no interior do oceano da cotidianidade” (JANKÉLEVITCH, 2018, p. 115) e passa a localizar na própria cotidianidade, na banalidade coercitiva dos dias, a plenitude do momento musical, e um povoamento de vozes e ficções é reencontrado entre as tarefas habituais. Enquanto antes a música transportava o ouvinte de uma situação anódina a uma situação alegre e fictícia (*Ibid.*), agora, pelo contrário – revolução copernicana –, é a situação alegre que se transporta até o ouvinte, como se o mundo inteiro mudasse e se tornasse fictício.

Porque o iPod pode ordenar o aparente caos da cidade na medida em que a música, os vetores de frequência, timbre, harmonia, etc, cristalizam cortes de duração pura em tudo o que rodeia seus usuários. Decompondo, transformando, catalisando as tensões da cidade em massas orgânicas de afetos, o iPod imprime as marcas da música sobre as aventuras cotidianas. Não é à toa que Deleuze e Guattari colocam as canções como expressão mais icônica do ritornelo. A música “serve para nos proteger, para criar um lugar subjetivo, um território seguro (...) instaura um estado de proteção e tranquilidade (...) traça linhas seguras, linhas melódicas bem definidas em relação à caótica sonoridade ambiente” (OBICI, 2008, p. 77). O som vai se sobrepondo e se fixando nas estrias de um território imaginário, de um povoamento (ou de um país, ou de um planeta) imaginário, que só o ouvinte pode habitar e atravessar, como sua Combray proustiana. Esse é o sentido de viagem nômade propiciada pelo iPod, tão

relevante que obriga os aparelhos posteriores a ele a aderirem às mesmas condições de escuta, à mesma capacidade de deliberar sobre os agenciamentos, sobre os tempos e espaços (“não é a música que os aparelhos portáteis estão vendendo e veiculando; são os modos de escuta, desejos de escapar, de construir um mundo sonoro próprio” [*Ibid.*, p. 124]).

Em um trecho de sua entrevista para Claire Parnet, Deleuze (2010) menciona a existência de uma “geo-música”, isto é, de um sistema imóvel e profundo a ser percorrido e verificado nos relevos e cavidades de um *spatium* intersticial (DELEUZE, 2009) que ocuparia o interior das canções. A partir do iPod, os dispositivos de escuta trabalharão de modo cada vez mais acentuado com essa geo-música, tornando os sons arquitetônicos, e a arquitetura, sonora. Aqueles que foram forçosamente desterritorializados pelos desenvolvimentos dos centros urbanos (CAIAFA, 2007) podem fazer da música seus territórios energéticos. E assim, permitindo que o usuário-ouvinte persista como nômade e produzindo da sua mônada corporal uma esfera íntima, esses dispositivos elevam a capacidade de auto-emoção musical, fazendo com que se encontre na cidade – mesmo nos seus espaços mortos, nos não-lugares da comuta e da deambulação, na terra arrasada do capitalismo tardio – narrativas prenhes de significado.

Referências bibliográficas

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Difel, 1982.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BULL, Michael. “Automobility and the Power of Sound”. *Theory, Culture & Society*, vol. 21, p. 243-259. 2004.

_____. “No Dead Air! The iPod and the Culture of Mobile Listening”. *Leisure Studies*, vol. 24, n. 4, p. 343–355. 2005.

_____. **Sounding Out the City: Personal Stereos and the Management of Everyday Life**. Oxford: Berg Publishers, 2010a.

_____. “iPod: a Personalized Sound World for its Consumers”. *Comunicar*, vol. 34, p. 55-63. 2010b.

_____. “The Audio-Visual iPod”. In: Sterne, Jonathan (Org.). **The Sound Studies Reader**. Nova York: Routledge, 2012.

CAIAFA, Janice. **Aventura das cidades**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.

_____. “Dinâmicas da experiência da automatização integral da condução no metrô de Paris”. *Contemporânea*, v. 12, n. 3, p. 595-613. 2014.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

_____. **24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Ubu, 2016.

DELEUZE, Gilles. **A Dobra: Leibniz e o Barroco**.

_____. **Conversações**. São Paulo: 34, 1992.

_____. **Diferença e repetição**. São Paulo: Graal, 2009.

_____. **Cinema 1: Imagem-movimento**. São Paulo: 34, 2018a.

_____. **Cinema 2: Imagem-tempo**. São Paulo: 34, 2018b.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**. vol 5. São Paulo: 34, 1997.

_____. **O Anti-Édipo**. São Paulo: 34, 2010.

PARNET, Claire; DELEUZE, Gilles. “O abecedário de Gilles Deleuze”. 2010. Disponível em: <<http://escolanomade.org/wp-content/downloads/deleuze-o-abecedario.pdf>> Acesso em: 01 dez. 2019.

DUGUET, Anne-Marie. “Dispositivos”. In: Maciel, Katia (Org.). **Transcineemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

FISCHER, Mark. **Capitalist Realism: Is There No Alternative?**. Londres: Zer0 Books. 2001.

FLUSSER, Vilém. **Natural:mente** - Vários acessos ao significado de natureza. São Paulo: Annablume, 2011.

_____. **Filosofia da caixa-preta**. São Paulo: É Realizações, 2018.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

_____. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**: Sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

JANKÉLÉVITCH, Vladimir. **A música e o inefável**. São Paulo: Perspectiva, 2018.

KITTLER, Friedrich. **Gramophone, Film, Typewriter**. Stanford: Stanford University Press, 1999.

KRUKOWSKI, Damon. “Episode #2 - Space”. Ways of Hearing. Podcast. 2017. Disponível em: <<https://www.radiotopia.fm/showcase/ways-of-hearing>>. Acesso em 29 nov. 2019.

LENDINO, Jamie. “The History of the Car Stereo”. PC Mag. Disponível em <<https://www.pcmag.com/news/293807/the-history-of-the-car-stereo>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

MAFFESOLI, Michael. **Sobre o nomadismo: Vagabundagens pós-modernas**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: Por uma teoria expandida do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MORAES, Rômulo. “Cinema de bolso: Imagens da escuta portátil”. Revista Brasileira de Música, v. 33, n. 1. 2020.

OBICI, Giuliano. **Condição da escuta: Mídia e territórios sonoros**. Rio de Janeiro: 7letras, 2008.

PARENTE, André. **Ensaio sobre o cinema do simulacro: Cinema existencial, cinema estrutural e cinema brasileiro contemporâneo**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1998.

_____. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PICON, Antoine. “Os limites da inteligência: sobre os desafios enfrentados por Cidades Inteligentes”. Revista Eco-Pós, v. 21, n. 3, p. 39-48. 2017.

SCHAEFFER, Pierre. **Tratado de los objetos musicales**. Madrid: Alianza Editorial. 2003.

SINGER, Ben. “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular”. In:

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (Orgs.). **Cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

SLOTERDIJK, Peter. **Esferas I: Bolhas**. São Paulo: Estação Liberdade, 2016.

TADEPALLI, Apoorva. “Visões cristalinas”. MoostroMag, v. 2. 2019.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. São Paulo: 34, 1995.

_____. **Estética da desapareição**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

WAGNER, Roy. **A invenção da cultura**. São Paulo: Ubu, 2017.