

MP3

Música, Comunicação e Cultura

Clóvis Ricardo Montenegro de Lima
Rose Marie Santini de Oliveira

**Contém
um CD com
seis canções
inéditas**

Rio de Janeiro, 2005

 e-papers

*Como é pouco aquilo em que consiste a
felicidade! O som de uma gaita-de-foles.
– Sem música, a vida seria um erro.
O alemão julga-se Deus ao cantar.*

Friedrich Nietzsche,
O crepúsculo dos ídolos, 1889.

© Clóvis Ricardo Montenegro de Lima e Rose Marie Santini de Oliveira/E-papers Serviços Editoriais Ltda., 2005.

Todos os direitos reservados à Clóvis Ricardo Montenegro de Lima e Rose Marie Santini de Oliveira/E-papers Serviços Editoriais Ltda.

É proibida a reprodução ou transmissão desta obra, ou parte dela, por qualquer meio, sem a prévia autorização dos editores. Impresso no Brasil.

ISBN 85-7650-055-8

Projeto gráfico, diagramação e capa
Lívia Krykhtine

Revisão
Elisa Sankuevitz

Esta publicação encontra-se à venda no *site* da

E-papers Serviços Editoriais.

<http://www.e-papers.com.br>

E-papers Serviços Editoriais Ltda.

Rua Mariz e Barros, 72, sala 202

Praça da Bandeira Rio de Janeiro

CEP: 20.270-006

Rio de Janeiro Brasil

Lima, Clóvis Ricardo Montenegro de; Oliveira, Rose Marie Santini de.

MP3: Música, Comunicação e Cultura / Clóvis Ricardo Montenegro de Lima e Rose Marie Santini de Oliveira.

Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2005.

94 p.

CDD 780

Sumário

Apresentação, 7

Produção de Música com as Novas Tecnologias
de Informação e Comunicação, 11

Difusão de Música na Era da Internet, 35

Download de Música e Direito Autoral na Era da Internet:
Debates sobre a Propriedade Intelectual, 59

Sobre os Autores, 85

Lista de Canções, 87

Apresentação

Este livro resulta de uma longa investigação e de algumas reflexões a partir das relações entre a música, a comunicação e as formações culturais. Aqui se usa a música como expressão artística da razão e da sensibilidade das pessoas, a partir da qual se cria a cultura musical. A música cumpre, ao mesmo tempo, as funções de linguagem e de signo, que expressa e simboliza acontecimentos particulares de cada sociedade.

Esta investigação foi iniciada no primeiro semestre de 2002, quando percebemos que as mudanças na música e na cultura musical eram muito mais profundas do que uma “crise da indústria fonográfica”. A partir daí, iniciamos um trabalho permanente de coleta e arquivo de reportagens e de documentos relacionados à produção, difusão e consumo de música na era da Internet. Na primavera de 2002, foram compostas e gravadas as músicas que estão no CD.

Em meados de 2004, Rose Marie apresentou sua Dissertação de Mestrado em Comunicação na Universidade Estadual do Rio de Janeiro: “Admirável chip novo: a música na Era da Internet”. A dissertação foi orientada pelo antropólogo Dr. Hugo Lovisolo. Nessa dissertação foram organizados os principais acontecimentos desse processo de mudança em torno das categorias produção, difusão e uso da informação.

Em meados de 2005 Clóvis apresentou a monografia “Música, comunicação e cultura – MP3 e as novas tecnologias de produção e registro”, como parte do concurso público para professor adjunto

do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina, no qual foi aprovado. Esta monografia faz outros recortes dos mesmos acontecimentos, pensando as relações entre arte, técnica e produção de música; registro, reprodução e difusão de música; e comunicação, fluxos e cultura da música.

Os três capítulos deste livro foram apresentados sob a forma de artigos: um no III Seminário Internacional Latino Americano de Pesquisa da Comunicação, realizado em São Paulo em maio de 2005, e dois no V Encontro Latino de Economia Política da Informação, Comunicação e Cultura, realizado em Salvador (BA) em novembro de 2005. Este livro é declaração de amizade pela música, no contexto das mudanças tecnológicas e sociais que acontecem a partir de computador, Internet, ipod, celular e outras ferramentas digitais.

São as relações da cultura com a história da música e da comunicação que interessam aqui. Os meios de comunicação mudam, incorporando novas tecnologias, e isso resulta numa composição sempre diferente e cultura, tanto no sentido de valores de uma sociedade quanto no sentido de criação artística. A cultura da música sofre os efeitos das mudanças nas tecnologias de registro e de difusão do som.

Lévy (1993) adverte que nos falta recuo para avaliar de forma plena todas as conseqüências das mutações tecnológicas sobre a produção e a economia da música atual, sobre as práticas musicais e a aparição de novos gêneros. Cabe mencionar que a maior parte dos observadores estão de acordo quanto a ver na emergência dos instrumentos e dos meios eletrônicos e digitais uma ruptura comparável à da invenção da notação ou a do surgimento do disco de vinil.

O Quadro 1 apresenta alguns processos de deslocamento da comunicação e da cultura musical da modernidade para a sociedade da informação. O tempo do espírito é conceito usado por Lévy para falar das principais tradições culturais: oral, escrita e informática. O autor pensa a formação cultural atual como cibercultura. As novas tecnologias digitais funcionam como meios de registro e de comunicação.

Este trabalho sugere muitas possibilidades de investigação e de reflexão para quem quer observar e pensar as relações atuais entre as tecnologias da comunicação e as formas da cultura. Estamos apenas iniciando o uso intenso das novas tecnologias de registro e de

difusão da música. A plasticidade do arquivo digital sonoro está extremamente longe dos modos modernos de gravação e de edição. As possibilidades de uso dessa plasticidade são ilimitadas.

Quadro 1. Música, comunicação e cultura na Modernidade e na sociedade da Informação

	Modernidade	Sociedade da Informação
Tempos do espírito	Escrita	Informática
Produto	Música popular, canções	Música eletrônica, obra aberta, colagens
Tecnologia	Instrumentos elétricos, fonógrafo	Computadores, <i>softwares</i> , Ipod
Registro	Cilindro, vinil, fita magnética	CD, MP3
Meios de difusão	Rádio e TV	Internet
Comunicação e Cultura	Indústria cultural, cultura de massa	Compartilhamento simbólico, redes afetivas e cognitivas

Produção de Música com as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação

A Comunicação, a Cultura e a Arte sofrem profundas mudanças com a emergência das novas tecnologias digitais. As máquinas e os suportes eletrônicos de produção, armazenamento e difusão de informações induzem a profundas transformações na forma de se produzir e no que se produz. A música na era da Internet vive grande reorganização dos seus modos de produção. Há mudanças no uso e no registro das linguagens musicais. As novas tecnologias digitais possibilitam novas formas de gravação e armazenamento de sons musicais. Essa oferta de recursos viabiliza o acesso de mais pessoas aos processos inovadores de criação e gravação. As formações subjetivas do processo de produção musical mudaram: criar e gravar músicas usando recursos digitais poderosos tornou-se relativamente simples e comum. As novas tecnologias permitem *softwares* que constroem e reconstróem músicas e sons. O músico na era da Internet manuseia dispositivos físicos, como monitor e placa de som. Neles são registradas as informações (em áudio) e pode-se produzir e reproduzir arquivos, definindo parâmetros de resolução sonora. O registro digital permite ao músico experimentar com facilidade a composição e o arranjo sonoros. As novas tecnologias alteram o modo de fazer e experimentar a arte musical. Tornam possível a conversão dos sons em linguagem binária. Qualquer obra musical é passível de produção e compactação, à maneira de um arquivo de texto ou imagem digital. A digitalização do som torna seu conteúdo totalmente plástico, podendo ser integralmente reprocessado e transmitido através da Internet em tempo real.

O objetivo desta investigação é discutir as relações entre os meios de comunicação e as formas culturais. A escolha arbitrária da música deriva não apenas de gosto, mas também da existência de discussão estabelecida sobre o lugar dessa na indústria cultural

moderna. Além disso, são absolutamente fantásticas as inovações tecnológicas que subvertem os modos de produzir, registrar, difundir e consumir música.

Neste trabalho, são colados recortes de outros trabalhos, buscando tecer uma argumentação original. A descrição dos acontecimentos agregados nos deslocamentos das formações históricas da cultura também expressa uma perspectiva, que se sustenta em argumentos construídos com os pedaços dos trabalhos de outros autores. Machado (1990) fala que colagem significa dizer que o texto considerado é extraído do seu contexto, ou melhor, que os conceitos são usados como instrumentos, como técnicas, como operadores, independentemente das relações conceituais próprias do sistema a que pertencem. Citando o músico Bob Dylan, que proclama: “sim, sou um ladrão de idéias”, o autor faz apologia da captura e apropriação de pensamentos.

Conversamos com outros enunciados de Deleuze (1988), pensados a partir das grandes mudanças nas formações históricas sociais e culturais. As tecnologias da era clássica produzem e reproduzem formas específicas da vida, do trabalho e da linguagem. Usam-se os conceitos de sociedade da informação e de formação história das culturas para entender a música na Era da Internet.

As mudanças tecnológicas afetam os modos de registro e de difusão da música. As formações subjetivas em torno do MP3 são extremamente ricas e claramente transitórias. A cultura aparece como uma longa construção do presente, que interage com a arte e com a tecnologia na formação de uma produção musical prevalente. As tecnologias digitais de comunicação fazem convergir os modos de produção e os produtos musicais atuais.

Cada formação histórica tem seus produtos mais produzidos e consumidos. A humanização do artista da modernidade explode atualmente na criatividade dos processos de produção coletiva. O músico torna-se célebre na Modernidade, mas, agora, compartilha arquivos digitais. As séries são substituídas pelas colagens. As canções são abertas em obras de permanente recriação. A música popular toma forma eletrônica. As novas tecnologias digitais criam um universo virtual fragmentado.

O conceito de forma como produto da relação entre forças resulta em três grupos de formações históricas, que representam gran-

des polaridades: o clássico, o moderno e a sociedade atual. São dois deslocamentos sucessivos. O primeiro fala da modernização da vida, do trabalho e da linguagem, como enuncia Foucault (1987) em *As palavras e as coisas*. O segundo fala do digital e do virtual, como conceitos operados por Manuel Castells (2001) na discussão da sociedade da informação. O conceito de sociedade da informação parece ser o mais adequado para representar o pós-industrial, o pós-moderno e a sociedade de controle.

Recuperam-se os principais conceitos e operações realizadas por Deleuze (1988) na obra dedicada a Foucault. A discussão das formas aparece como uma composição de forças interagindo. A história está aberta; cabe aos homens criar conceitos que contribuam para expressar sentimentos e inteligência. Estão enunciados alguns argumentos dos deslocamentos da “morte de Deus” e da “morte do homem”. A idéia do super-homem como alguém que vive uma nova relação com o silício.

Deleuze (1988) atribui a Foucault um princípio geral: toda forma é um composto de relações de forças. Estando dadas forças, perguntar-se-á, então, primeiramente com que forças de fora elas entram em relação e, em seguida, qual a forma resultante. Considerem-se as forças no homem: de imaginar, de recordar, de conceber, de querer... As forças no homem supõem apenas lugares, pontos de aplicação, uma região do existente. Trata-se de saber com quais outras forças as forças no homem entram em relação, em uma ou em outra formação histórica, e que forma resulta desse composto de forças.

As forças no homem não entram necessariamente na composição de uma forma-homem, mas podem investir-se de outra maneira, num outro composto, numa outra forma: mesmo se considerarmos um curto período, o homem não existiu sempre, e não existirá para sempre. Para que a forma-homem apareça ou se desenhe é preciso que as forças no homem entrem em relação com forças de fora muito especiais (DELEUZE, 1988).

A formação clássica tem uma peculiar maneira de pensar o infinito. Toda realidade, numa força, iguala à perfeição, sendo, então, elevada ao infinito (o infinitamente perfeito). O resto é limitação, mera limitação. Por exemplo, a força de conceber pode ser elevada ao infinito, de tal modo que o entendimento humano é apenas a limitação de um entendimento infinito. E certamente existem ordens de infini-

dade bastante diferentes, mas apenas conforme a natureza da limitação que incide sobre esta ou aquela força (FOUCAULT, 1987).

Na formação clássica as forças no homem entram em relação com forças de elevação ao infinito. Estas são, justamente, as forças de fora, já que o homem é limitado e não pode dar conta dessa potência mais perfeita que o atravessa. Por isso, o composto das forças no homem, por um lado, e, por outro, das forças de elevação ao infinito que elas enfrentam, não é uma forma-homem, mas a forma-Deus.

Na formação histórica do século XIX as forças no homem entram em relação com novas forças de fora, que são forças de finitude. Essas forças são a Vida, o Trabalho e a Linguagem: tripla raiz da finitude, que vai provocar o nascimento da biologia, da economia política e da lingüística. Frequentemente se faz remontar a Kant tal revolução em que a “finitude constituinte” vem substituir o infinito originário (DELEUZE, 1988).

Foucault (1987) traz para esse esquema um elemento novo: é preciso que a força do homem comece a enfrentar e a agarrar as forças da finitude enquanto forças de fora. É fora de si que ela deve se chocar com a finitude. Em seguida, e só em seguida, num segundo tempo, ela passa a vê-las como sua própria finitude; ela toma necessariamente consciência delas como sua própria finitude. Isso significa dizer que só quando as forças no homem entram em relação com forças de finitude vindas de fora é que o conjunto das forças compõe a forma-homem (e não mais a forma-Deus).

É evidente que toda forma é precária, pois depende das relações de força e de suas mutações. O que interessa não é morte de Deus, mas a morte do homem. Enquanto Deus existe, isto é, enquanto funciona a forma-Deus, o homem ainda não existe. Mas quando a forma-homem aparece, ela, necessariamente, já compreende a morte do homem. A questão sempre retomada é, então, esta: se as forças no homem só compõem uma forma entrando em relação com as forças do lado de fora, com quais novas forças elas correm o risco de entrar em relação agora e que nova forma poderia advir que não fosse mais nem Deus nem o homem? Essa é a colocação do problema que Nietzsche chamava “o super-homem” (DELEUZE, 1988).

É um problema em relação ao qual só podemos nos contentar com indicações bastante discretas. Foucault é como Nietzsche

(DELEUZE, 1988), ele só pode indicar esboços, no sentido embriológico, ainda não funcional. Nietzsche dizia: o homem aprisionou a vida; o super-homem é aquele que libera a vida dentro do próprio homem, em proveito de uma outra forma...

Quais seriam as forças em jogo com as quais as forças no homem entrariam, então, em relação? Não seria mais a elevação ao infinito nem a finitude, mas um finito-ilimitado, se der esse nome a toda situação de força em que um número finito de componentes produz uma diversidade praticamente ilimitada de combinações. Não seria nem a dobra nem o desdobramento que constituiriam o mecanismo operatório, mas algo como superdobra, que vemos nas dobras características das cadeias do código genético, nas potencialidades do silício nas máquinas de terceira geração, quando à linguagem “nada resta senão recurvar-se num perpétuo retorno sobre si” (DELEUZE, 1988).

As forças no homem entram em relação com forças de fora – as do silício, que se vingam do carbono, as dos componentes genéticos, que se vingam do organismo, as dos agramaticais, que se vingam do significante. Em todos esses aspectos, seria preciso estudar as operações de superdobra, da qual a “dupla hélice” é o exemplo mais conhecido. Atualmente, a finitude, enquanto empiricidade, dá lugar a um jogo de forças e forças finito-ilimitado. Nessa constelação, as pessoas não possuem nem uma forma aperfeiçoada nem uma opacidade essencial. O melhor exemplo desse finito-ilimitado é o DNA: uma infinidade de formas podem surgir, e surgem, a partir das quatro bases que constituem o DNA (DELEUZE, 1988).

O que é o super-homem? É o composto formal das forças no homem com essas novas forças. O homem tende a liberar dentro de si a vida, o trabalho e a linguagem. O super-homem é, segundo a fórmula de Rimbaud, o homem carregado dos próprios animais. É o homem carregado das próprias rochas, ou do inorgânico (lá onde reina o silício). É o homem carregado do ser da linguagem. Deleuze (1988) comenta que, como diria Foucault, o super-homem é muito menos do que o desaparecimento dos homens existentes e muito mais que a mudança de um conceito: é o surgimento de uma nova forma, nem Deus nem o homem, a qual, esperamos, não será pior do que as duas precedentes...

A técnica participa ativamente da ordem cultural, afirma Lévy (1993). Quando uma circunstância como uma mudança técnica desestabiliza o antigo equilíbrio das forças e das representações, estratégias inéditas e alianças inusitadas tornam-se possíveis. Uma infinidade de agentes sociais explora as novas possibilidades, antes que uma nova situação se estabilize provisoriamente, com seus valores e sua cultura locais. Usando uma expressão de Lévy: a técnica é uma caixa de Pandora da metafísica.

As tecnologias intelectuais tiveram, e ainda têm, observa Lévy (1993), um papel fundamental no estabelecimento dos referenciais intelectuais e espaços-temporais das diferentes sociedades. Nenhum conhecimento é independente do uso das tecnologias intelectuais. Se a humanidade construiu outros tempos, mais rápidos, é porque dispõe do instrumento de memória e de propagação das representações que é a linguagem. É também porque cristalizou uma infinidade de informações nas coisas e em suas relações, de forma que elas retêm informações em nome dos humanos.

A partir do momento em que uma relação é inscrita na matéria resistente de uma ferramenta ou de uma arma, torna-se permanente. Linguagem e técnica contribuem para produzir e modular o tempo. As inscrições desempenham o papel de travas da irreversibilidade. Obrigam o tempo a passar em apenas um sentido; produzem história, ou melhor, várias histórias com ritmos diversos. As organizações sociais podem ser consideradas como dispositivos gigantescos servindo para ter formas, para selecionar e acumular novidades. As sociedades secretam, com sua assinatura singular, certas composições especiais de continuidades e velocidades (LÉVY, 1993).

Lévy (1993) pensa que a presença ou a ausência de certas técnicas fundamentais da comunicação permite classificar as culturas em algumas categorias gerais. Essa classificação apenas ajuda a localizar os pólos. Não deve fazer com que se esqueça que cada grupo social, em dado instante, encontra-se em situação singular e transitória ante as tecnologias intelectuais.

Os pólos da oralidade, da escrita e da informática não são eras, observa Lévy (1993), não correspondem de forma simples a épocas determinadas. A cada instante e a cada lugar, os três pólos estão sempre presentes, mas com intensidade variável. O uso de um determinado tipo de tecnologia intelectual coloca uma ênfase parti-

cular em certos valores, certas dimensões da atividade cognitiva ou imagem social do tempo, que se tornam mais explicitamente focados e discutidos e ao redor dos quais se cristalizam formas culturais particulares.

Quando descreve e discute a formação cultural atual, que denomina de cibercultura, Lévy (1999) afirma que existem três grandes etapas da história da cultura: a das sociedades fechadas, de cultura oral; a das sociedades civilizadas, usuárias da escrita; e a da cibercultura, que corresponde à globalização concreta das sociedades. Cabe observar que ele sublinha que a segunda e a terceira etapa não eliminam a anterior: relativizam-na, acrescentando-lhe dimensões suplementares.

ARTE, TECNOLOGIA E MÚSICA

Foucault (2001) propõe a leitura da arte a partir do combate às formas: “É de praxe acreditar que uma cultura está mais ligada aos seus valores do que às suas formas. Pensa-se que estas podem, facilmente, ser modificadas, abandonadas, retomadas”. Com isso, desconhece o “quanto as formas, quando se desfazem ou quando nascem, puderam provocar espanto ou suscitar ódio: é desconhecer que se dá mais valor às maneiras de ver, de dizer, de ouvir, de fazer e de pensar do que ao que se vê, se ouve, se diz ou se faz”.

As coisas no século XX adquiriram um aspecto singular, pois é o próprio ‘formal’, o trabalho refletido sobre o sistema das formas, que se torna um risco: “E um notável objeto de hostilidades morais, de debates estéticos e de afrontamentos políticos”, diz Foucault (2001). Na música há uma longa batalha em torno do “formal”. Reconhecer que no mundo inteiro, por intermédio da música, há um trabalho formal que desafia os velhos problemas e subverte as maneiras de pensar a própria música é um ângulo ainda não familiar. Foucault (2001) toma o trabalho com o formal da música contemporânea como uma alternativa fecunda, autônoma e criadora ante a fenomenologia e seus seguidores, referindo-se à época em que nos ensinavam os privilégios do sentido, do vivido, do carnal, da experiência ordinária, dos conteúdos subjetivos e das significações sociais.

Cabe não apenas reconhecer o compositor cujo trabalho de articulação da criação musical se fez em novos meios técnicos da ciência contemporânea, mas principalmente reconhecer aqueles que fo-

ram ou são capazes de uma produção musical que toma como forma não só o tempo musical, o ritmo, as obras, mas criam uma linguagem por meio da música e as várias modalidades de invenção.

Há um vínculo profundo entre a música e seu público; e isso reflete a ampla gama das relações da música com elementos da cultura. Foucault (2001, p.391) ressalta essa multiplicidade de laços:

A maneira com que a música refletiu sobre sua linguagem, suas estruturas, seu material decorre de uma interrogação que, acredito, atravessou todo o século XX: interrogação sobre a “forma”. A música foi muito mais sensível às transformações tecnológicas, muito mais estreitamente ligada a elas do que a maioria das artes (exceto, sem dúvida, o cinema).

A música é um espelho do próprio pensamento humano, porque ela se coloca no apogeu das descobertas e das invenções e possui uma relação com a subjetividade cognitiva:

Os ritmos repetidos e a seqüências de tons ajudaram a estabelecer o princípio do reconhecimento e da comparação, recorrendo à memória, ao ensaio e ao erro. Todos os vários métodos simbólicos que o ser humano usa para investigar a natureza do mundo e a si próprio são encontrados na música. A fuga, por exemplo, é o próprio modelo de pensamento, atuando por prova e reformulação, analogia e refinamento da memória (FOUCAULT, 2001, p. 393).

No início do século XX, o ritmo de vida se acelera e a música absorve novos elementos com a mesma rapidez. A maioria das pessoas passa a viver nas cidades e suas vidas são tomadas pela industrialização. Também o casamento entre composição musical e indústria cultural fez com que as pessoas se resignassem com o fato de outros fazerem música por elas. Entre 1913 a 1921, Schönberg formula o sistema de 12 tons. Esse músico criou o sistema dodecafônico

com a intenção de libertar os compositores de velhas regras, o que realmente modificou a experiência criativa e permitiu o surgimento de uma música abstrata, independente de convenções. Apesar da crise vivida pela sociedade, que se dividia entre as concepções de liberdade e ordem, entre o velho e o novo, as inovações de Schönberg conseguiram se afirmar como uma nova linguagem musical.

Na década de 1940, o alto-falante, os instrumentos eletroacústicos e as tecnologias de gravação permitiram, pela primeira vez, que o músico pudesse ouvir a si próprio, sem esforço ou desvio de atenção para a execução. A partir de então, os músicos puderam criar uma distância em relação às suas próprias composições e performance, experimentando como ouvintes a própria música. Essa mudança na forma de fazer e ouvir música fez surgir a música experimental; e um dos músicos que mais se destacaram nessa época foi John Cage. Ele reexaminou o próprio fenômeno do som, bem como todas as convenções ligadas à música. Em suas peças para “piano preparado”, introduziu objetos que vibravam, chocalhavam e abafavam – como parafusos de madeira, porcas, tiras de papel e feltro, cliques, bolas e outros objetos, entre as cordas dos pianos.

As inovações musicais de Cage foram tão influentes que forçaram uma reformulação do que seria a (nova) música, a sua composição e o sentido da audição. Suas idéias foram levadas a um ponto que ele mesmo não havia explorado. Outros compositores, influenciados por sua técnica, passaram a conciliar o planejamento e o aleatório em suas obras, compondo trabalhos cujas partes eram suscetíveis à transposição em seqüências de tempo. Surge, assim, a música casual ou aleatória, que foi intensamente explorada nas décadas de 1960 e 1970, já em composições por computador.

A partir do final da Segunda Guerra Mundial, parece surgir na música – como nas ciências, nas artes, e outros campos – o dilema de um estado de consciência mais complexo e fragmentado, sem linhas de orientação definidas para o futuro. A música parece ter abandonado a necessidade orgânica e biológica de satisfação sensual, de experiência espiritual-metafísica. A geração da Segunda Guerra passa a conviver com a máquina como uma parte totalmente natural da vida (e da música).

A amplificação eletrônica do som que se firma na década de 60 faz surgir novos gêneros nos EUA e na Europa, como o *rock* – um

fenômeno cuja força foi predominante na música popular urbana desde a metade da década de 1960. Mas a verdadeira proeza da tecnologia de amplificação, que é a essência do *rock*, não está no impacto do som alto e cru, mas na capacidade de uns poucos fios fazerem com que milhares de pessoas “prendam a respiração”. Assim, surgem astros da música como Beatles e Rolling Stones. As apresentações desses artistas atraíam multidões de jovens extáticos, que respondiam aos apelos dos astros e aos interesses comerciais das gravadoras, que, rapidamente, aprenderam a explorá-los.

O rock passou a fazer parte da vida de muitas pessoas, como também foi indutor de cultura: gostar de um determinado tipo de rock era também uma maneira de viver, uma forma de reagir ao mundo. O rock oferece a possibilidade de uma relação intensa, forte, viva e “dramática” (no sentido de que ele próprio se oferece como espetáculo, de que a audição constitui um acontecimento e é encenada), por meio da qual o ouvinte se afirmava; e, além disso, mantém uma relação frágil e distante com uma música erudita da qual a maioria dos jovens se sentem excluídos (FOUCAULT, 2001).

A partir da década de 1960, a lógica da música produzida no mundo ocidental passa a corresponder a um critério de rentabilidade, que se baseia em critério extremamente variável: o “gosto” do público. A instabilidade do gosto do público é consequência da sensibilidade às mais diversas influências: a herança cultural, os hábitos e reflexos de classe, o esnobismo estético como afirmação social, as ideologias dominantes (mito da “boa música”), o imaginário coletivo, a subjetividade e as fantasias individuais – entretanto, “o gosto passou a ser manipulado, principalmente, pelos poderosos meios de promoção da música”, diz Candé (2001). A tendência musical da população nessa época é escolher uma música uniforme: uniformidade do timbre (alto-falantes), uniformidade das nuances, uniformidade da expressão, uniformidade dos ritmos e até da duração da obra.

A música é uma linguagem feita de sons e, algumas vezes, também de palavras. Uma obra-de-arte nunca sai do nada, pois é sempre um elo de uma cadeia. Num plano imediato, uma música pode nascer de uma reação a uma outra música e dar, assim, a aparência de uma ruptura da cadeia. Mas isso é apenas aparência. A música evolui não apenas a partir de suas formas, de sua técnica, do seu

estilo e dos seus modos de expressão, mas, principalmente, a partir das tecnologias e dos novos modos de experimentação, que modificam sua linguagem. A história da música é mais uma criação contínua do que uma evolução.

Os maiores criadores na arte não são forçosamente os mais inovadores. Quando uma linguagem chega ao estado de ruptura em que se encontra a música de nossa época, quer-se compreender as diversas mutações daí resultantes. É aos inovadores que se deve recorrer, mais do que aos criadores puros que permaneceram acima da multidão. O advento das novas tecnologias e das novas formas de criação musical faz o mundo sonoro do sistema tonal, que se afirmou com a música moderna, encontrar-se em estado de mutação e convergência.

As tecnologias digitais possibilitam novas formas de gravação, armazenamento e distribuição dos sons musicais. Essa oferta de recursos viabiliza o acesso de mais pessoas aos modos inovadores de produção, criação e gravação de música. A subjetividade do processo de produção musical mudou: criar e gravar músicas usando recursos digitais sofisticados tornou-se relativamente simples e comum.

A partir dessas técnicas, muitos *softwares* foram criados para possibilitar a construção e reconstrução de músicas. O músico, na era digital, manipula dispositivos físicos, como o monitor e a placa de som, na qual são registradas as informações de áudio, e pode produzir e reproduzir arquivos, definindo parâmetros de resolução do som. O registro digital permite ao músico experimentar com maior facilidade a composição e o arranjo sonoro.

O computador surge para suprir as insuficiências mentais, ganhar tempo e simplificar o trabalho do compositor; mas não o substitui. É como a máquina ou o instrumento – eles não criam nada. O compositor interage com a máquina para resolver um problema que ultrapassa as faculdades cerebrais do ser humano, que é dar às idéias abstratas um correspondente sonoro. Trata-se de dar uma estrutura abstrata de fórmulas e de raciocínios concebidas pelo autor, fornecidas à máquina, após um processo de codificação num feixe cerrado e preciso, uma roupagem musical que seja uma representação sensível.

A partir do uso do computador, a música atual percorre uma evolução que alcança seu ponto crítico ao assegurar, mediante a

máquina, o descanso do homem cansado. Por meio dela torna-se possível, em proporções imprevisíveis, uma extensão do corpo, do domínio e dos meios da música. Assim, surge a música eletrônica. O compositor eletrônico usa sua técnica como método científico de notação direta com meios ilimitados, suprimindo totalmente o fator de inércia que representa a notação gráfica (partitura) e sua leitura por um intérprete vivo.

Uma vez gravado o material sonoro, o compositor dispõe, para atuar sobre ele, de uma quantidade de meios técnicos eletrônicos. Por meio do computador, pode-se transpor a amostra sonora, jogando com a altura e a duração dos sons. A partir de um simples e único som emitido por um cantor, pode-se, por exemplo, chegar, a título experimental e por transformação digital do som e das durações, a reconstituir e a gravar toda uma fuga de Bach. Pode-se, também, graças aos aparelhos postos para funcionar durante vários anos de pesquisa, dissociar o elemento velocidade do elemento altura e, a partir daí, obter-se, em qualquer registro, velocidade no desenrolar dos sons que deixam longe as atuações dos maiores virtuosos do mundo, seguindo tanto as linhas quebradas mais impertinentes quanto as curvas mais suaves. Há uma quantidade de procedimentos possíveis para operar sobre sons e colocar, assim, à disposição do pensamento organizador artístico.

A atualidade é caracterizada como um momento de crise das formas culturais modernas, em que, como em todo momento de crise, abrem-se perspectivas de mudança para a emergência de um novo paradigma estético. Esse é o novo paradigma que está presente e se anuncia nas diversas áreas do saber, do pensar, nos costumes e hábitos da sociedade, nas artes (assim como na música), nos indivíduos, nas psiques que nela se formam, se modelam: é o paradigma científico do sujeito contemporâneo, novo paradigma comunicacional, metodológico, social, econômico, político e estético.

Na música o novo paradigma parece impor um tema: as novas tecnologias. Quando se pensa no imenso campo que a nova música coloca para a investigação, pode-se ser tentado a esperar dela desenvolvimentos fabulosos, pois parece não haver limites para a descoberta e para a diferenciação dos timbres novos que podem contribuir para construções sonoras, de uma riqueza nunca antes atingida pela música.

Quem usa a denominação “música contemporânea” supõe o acesso a novas técnicas instrumentais, a novas notações, a uma aptidão para se adaptar às novas situações de interpretação. Podemos continuar essa enumeração e, assim, mostrar as dificuldades a serem superadas para passar de um domínio para outro: dificuldades de organização, de inserção pessoal, sem falar de tal ou tal tipo de execução. Assim, existe uma tendência de perceber os fenômenos formando um grupo maior ou menor correspondente a cada categoria de música, e a se estabelecer um circuito, perigosamente, fechado entre esses grupos, sua música, seus intérpretes (FOUCAULT, 2001).

Na passagem da cultura material para a virtual, própria da arte com as novas tecnologias, os artistas substituem artefatos e ferramentas por dispositivos em múltiplas conexões de sistemas que envolvem *modens*, telefones, computadores, satélites, redes e outros inventos que auxiliam na produção e na comunicação. A circulação e a recepção dessa arte, no caso do objeto deste trabalho – a música –, colocam em xeque figuras e estruturas como o papel do artista e sua genialidade, o espaço privilegiado das prateleiras varejistas do mercado formal e a mídia de massa como instância que homologa a música dita qualificada.

A música partilhada com as máquinas está entrando nas casas das pessoas via Internet por meio de satélites ou telefones, oferecendo-se para ser recebida, modificada e reenviada. Arquivos de áudio, como o MP3, altamente disponíveis em catálogos e endereços eletrônicos, torna acessíveis as trocas de música via rede e o artista pode assumir a curadoria de seu próprio trabalho. Comunidades virtuais *on-line* reúnem também indivíduos por afinidade, em que a arte também afirma sua liberdade de criar.

Essa é a música da cibercultura: o ciberespaço e a arte interativa são novidades trazidas pelas tecnologias digitais do final do século XX, em que o espaço ultrapassa o bidimensional, o tridimensional e se transforma em ciberespaço, o espaço dos computadores, o espaço planetário de ambientes digitais. A arte contemporânea inclui colagens eletrônicas. Nas criações musicais computadorizadas, surge a síntese numérica e o tratamento eletrônico digital. Na numeração dos sons, por meio das tecnologias digitais, sons analógicos são organizados em infinitos pontos na tela do computador e traduzidos em combinações binárias de 0/1, para serem manipulados. Após

a digitalização, são processados por vários recursos oferecidos pelos menus dos *softwares* (LÉVY, 1999).

Com a digitalização, inúmeras obras são recuperadas e disponibilizadas para uso: músicas inacabadas de artistas mortos são transformadas e finalizadas pelos computadores; músicas nunca gravadas em estúdio viram obras acabadas e produzidas – álbuns que esses artistas nunca conceberam são lançados e distribuídos no mercado. O gesto próprio e pessoal do artista pode ser substituído por escolhas em diálogo de seu pensamento com a máquina. Os sons, como as imagens e textos, entram para os espaços dos bancos de dados e se tornam estruturas permutáveis em permanente contaminação.

E agora, o que é o autor? O artista não é mais o autor solitário de suas músicas. O músico atual produz canções com artefatos e ferramentas, utiliza circuitos eletrônicos, dialoga com a memória das máquinas e pensa a construção de interfaces. A autoria das músicas não é mais unicamente do artista, mas de informáticos, engenheiros, matemáticos, técnicos e também das máquinas, que trabalham em fértil colaboração:

Novas espécies de imagens, de sons, de formas geradas por tecnologias eletrônicas interativas e seus dispositivos de acesso permitem um contato direto com a obra, modificando a maneiras de fruir imagens e sons. As interfaces possibilitam a circulação das informações, que podem ser trocadas, negociadas, fazendo que a arte deixe de ser um produto de mera expressão do artista para se constituir num evento comunicacional (DOMINGUES, 1997, p. 20).

Os coletivos virtuais não pressupõem autorialidade específica, hierarquia de funções, centralidade administrativa ou metas únicas em suas atividades artísticas. As tecnologias de rede digitais mudam o conceito de produção coletiva. Os coletivos virtuais se diferenciam dos grupos convencionais por se articularem com limites poucos definidos e muito receptivos a novas adesões. Assim, a entrada e a saída dos participantes é um procedimento extremamente simples e de baixo custo.

Cada participante tem a possibilidade de preservar suas singularidades: não é preciso abrir mão da identidade e do gosto pessoal para participar da produção. Os integrantes produzem obras em parcerias que podem ser virtualmente realizadas. As contribuições são individuais: os músicos podem produzir coletivamente, preservando suas características pessoais.

A Internet modifica certos conceitos de propriedade intelectual, atingindo conceitos éticos e morais tradicionais e dando origem a uma nova cultura baseada na “liberdade de informação”. Isso faz com que muitos especialistas discutam a sobrevivência do *copyright*. O professor da Universidade de Stanford Lawrence Lessig (1999) afirma que “a nova arquitetura da Internet está sendo traçada por empresas norte-americanas com a ajuda silenciosa e protecionista do governo dos Estados Unidos” – em prejuízo do usuário comum e de outros países, como o Brasil.

Lessig (1999) defende que a arquitetura da Internet era bastante livre no seu começo, ou pelo menos preservava a liberdade muito bem. Essa liberdade original, porém, está mudando e o ciberespaço está se tornando um espaço muito menos livre do que no passado: o autor argumenta que a liberdade de expressão e a privacidade estão sendo seriamente ameaçadas por interesses comerciais e defende que são falsas e perigosas as idéias de que o ciberespaço é um “lugar de liberdade” – para o autor, os governos devem interferir na regulação da Internet.

Lessig (2004) inventou uma espécie de passaporte virtual para o usuário em uma rede paralela: com o objetivo de criar uma alternativa para o meio termo legal entre “todos os direitos reservados” dos contratos de direitos autorais tradicionais e o domínio público, ele lançou a licença *Creative Commons*, em que os artistas e autores podem escolher como e quanto desejam autorizar a utilização de sua obra para o público ao disponibilizar sua obra na Rede da entidade.

Lessig exemplifica que se um artista quiser oferecer sua música para uso não-comercial, o sistema da *Creative Commons* expressará essa intenção de uma maneira “legível a computadores”: “Os equipamentos serão capazes de identificar e entender os termos do licenciamento do autor, facilitando a busca e o compartilhamento de trabalhos entre os internautas” (LESSIG. Disponível

em: <<http://www.creativecommons.org>>. Acesso em: 12/10/2003). A iniciativa é aberta a qualquer produtor cultural interessado. O *Creative Commons* licencia o “pode tudo” até o “pode fazer alguma coisa” – se o artista preferir, não serão todos, mas “alguns direitos reservados”.

No momento, dou a ele (artista) a chance de experimentar. Ver se ajuda a divulgar e vender sua música e encorajar outras inovações criativas em torno da obra. Se a experiência for ruim, vá tentar alguma outra coisa. Não deve haver uma ideologia que pregue um único modo de produzir e distribuir música e que quem se desviar disso passe a ser um criminoso (LESSIG. *Folha de S. Paulo*, 3/6/2004, p. E1).

A idéia é criar uma nova rede em que artistas e autores, além de outros criadores de conteúdo, poderão compartilhar seus trabalhos pela Internet sem violar leis de direitos autorais. Segundo a organização, isso é possível graças a um *software* baseado na *web* no qual os criadores podem especificar como suas obras estarão disponibilizadas *on-line*: uso ilimitado ou limitado e quais as condições: “A intenção é não somente aumentar a quantia de fontes de materiais *on-line*, como também oferecer o acesso a custo zero ou muito baixo. O conteúdo será guardado eletronicamente e incluirá graus de permissão garantidos pelos seus donos”, diz o *site* da entidade.

Em 4 de junho de 2004, no 5º Fórum Internacional de Software Livre em Porto Alegre, o governo brasileiro lançou oficialmente seu apoio ao projeto na presença do co-fundador Lawrence Lessig que esteve no Brasil para discutir a implementação do *Creative Commons* no País (*Folha de S. Paulo*, 3/6/2004). O primeiro brasileiro a se tornar publicamente adepto à licença foi o cantor, compositor e ministro da Cultura Gilberto Gil – sua adesão licencia suas obras para serem copiadas, remixadas, sampleadas, gravadas e compartilhadas digitalmente na rede. Gilberto Gil afirma:

A flexibilidade da propriedade intelectual deixou de ser algo alternativo, que corre por

fora dos marcos legais. Há uma aliança com o pensamento jurídico internacional. O que estamos precisando é de uma certa reforma agrária no campo da propriedade intelectual (Folha de S. Paulo, 3/6/2004, p. E1).

Barlow (1994) argumenta que o modelo jurídico norte-americano, que protege a propriedade intelectual, baseado no *copyright* e em patentes, é focado não nas idéias, mas na expressão destas. As idéias são consideradas pelo autor propriedade coletiva da humanidade. Para ele, esse modelo está sendo abalado pelo surgimento de novas tecnologias que permitem a reprodução e distribuição quase instantânea, e a custo zero, para todo o planeta de bens de natureza intelectual; e as leis atuais não são suficientes para comportar essa nova realidade:

Assim, as idéias contidas em um livro não são protegidas pelo copyright. O que se protege é o invólucro que as contém: é o livro, que não pode ser livremente reproduzido. A patente, por sua vez, até recentemente era uma descrição de como materiais devem ser utilizados para servir a algum propósito. O ponto central da patente é o resultado material. Se não se tinha um objeto utilizável, então, a patente era rejeitada. Em outras palavras, protege-se a garrafa, e não o vinho (BARLOW. Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>. Acesso em: 8/6/2004).

Alguns autores argumentam que a informação ainda vai requerer alguma forma de registro físico, como sua existência magnética em discos rígidos. Outros argumentam que a humanidade tem lidado com essa forma de expressão sem invólucros desde o advento do rádio. Barlow afirma que esses invólucros não possuem uma representação macroscópica discreta ou pessoal:

Desde seu surgimento (do rádio) não há uma forma conveniente de capturar os bens

que são distribuídos dessa forma e reproduzi-los com qualidade comparável aos pacotes comerciais. O pagamento por parte do consumidor desses bens sempre foi irrelevante. Os próprios consumidores eram o produto: o rádio e a TV são mantidos por vender a atenção de seus espectadores a anunciantes (BARLOW. Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>. Acesso em: 8/6/2004).

Barlow (1994) levanta diversas questões que devem ser discutidas pela sociedade: os *bits* devem ser protegidos pelo direito autoral ou não?; como podemos protegê-los?; se os *bits* não forem protegidos, é possível proteger os interesses econômicos dos diversos agentes (autores, financiadores, produtores, distribuidores)?; se não for possível proteger esses interesses econômicos, então, como vamos assegurar a contínua criação desses bens? O autor considera que, para respondermos a essas questões com clareza e para que possamos legislar sobre o assunto, é necessário analisar o que é informação, conhecermos suas características básicas e que ações e papéis a informação desempenha na sociedade. (Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03>. Acesso em: 8/6/2004)

Barlow (1994) afirma que as propriedades da informação que devem ser analisadas nesse contexto são: a informação é um verbo, e não um substantivo (livre de seus invólucros, a informação, obviamente, não é uma coisa material); a informação é experimentada, e não possuída; a informação precisa estar em movimento (uma informação que não se movimenta passa a não existir, a não ser como potencial, até que venha a ser permitida sua movimentação novamente); uma distinção econômica central entre a informação e os bens físicos está na habilidade da informação de ser transferida sem que o dono original perca a sua posse.

O autor defende que, quanto mais universalmente ressonante for uma idéia, imagem ou som, em mais mentes ela penetrará: “Pode-se esperar que a informação modifique-se constantemente em formas que melhor se adaptem àqueles que a cercam” (BARLOW, 1994). Para ele, a informação é perecível e os vários tipos de informação têm sua qualidade degradada com o tempo:

O momento no qual uma transmissão é recebida possui muitas características que dependem da relação entre o transmissor e o receptor e da sua interatividade. Esse relacionamento é único. O valor do que é enviado depende de cada receptor individualmente: da terminologia compartilhada, atenção, interesse, linguagem, paradigma etc. Na verdade, a informação consiste em dados (...) que encontraram um significado útil no contexto mental (BARLOW. Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03/economy.idea>. Acesso em: 8/6/2004).

As tecnologias da comunicação resultam do investimento de cada sociedade em meios para se expressar, registrar, fazer fluir e recuperar informação. As tecnologias são, elas mesmas, parte das formações culturais. O tempo do espírito é conceito usado por Lévy para falar das principais tradições culturais: oral, escrita e informática. A formação cultural atual pode ser descrita como “cibercultura”.

A cena musical moderna está profundamente vinculada às séries da indústria cultural e à cultura de massa. A música popular moderna tem a forma de canções, que são reproduzidas pelo fonógrafo e se difundem pelo rádio. Os discos de vinil registram as celebridades e as estrelas populares. Os toca-discos ocupam espaço na casa das famílias modernas. A cultura moderna vende milhões de discos.

A cena musical da sociedade da informação está profundamente vinculada as novas tecnologias da comunicação. A música eletrônica tem a forma de obra aberta, compactadas sob a forma de arquivo MP3 e fluindo no espaço virtual da Internet. Os CDs são uma forma transitória de armazenamento de música. Aparelhos que tocam MP3 (como o Ipod) são objetos do desejo de milhões em todo o mundo. A música se dissemina na Internet e nos celulares.

A plasticidade do arquivo digital sonoro está extremamente longe dos modos modernos de gravação e de edição. As possibilidades de uso dessa plasticidade são ilimitadas. As novas tecnolo-

gias da comunicação criam uma convergência de meios, mas isso implica conflito. As novas formas de produção cultural não estão vinculadas às séries industriais e podem ser impregnadas de suave sensibilidade e criatividade.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W. “O fetichismo na música e a regressão da audição.” In: *Os pensadores*. São Paulo: Abril, 1999, p. 65-108.

ALVES, L.. *Fazendo Música no Computador*. São Paulo: Campus, 2002.

BANGEMANN, M. et al. *A Europa e a sociedade global da informação: recomendações ao Conselho Europeu*. Bruxelas, 1994. Disponível em: <<http://www.ispo.cec.br/infosoc/backg/bangemann>>. Acesso em: 8/6/2004.

BARBROOK, R. *Cibercomunismo: como os americanos estão superando o capitalismo no ciberespaço*. Disponível em: <<http://members.fortunecity.com>>. Acesso em: 6/6/2004.

BARLOW, J. P. The Economy of ideas. *Wired*, ed.2.03, 1994. Disponível em: <<http://www.wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>>. Acesso em: 8/6/2004.

BAUMAN, Z. *Globalização e as conseqüências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

BEIGUELMAN, G. *Coletivo brasileiro na Internet combate o copyright em prol da generosidade intelectual*. Disponível em: <<http://www.tropico.com.br>>. Acesso em: 13/10/2003.

BENJAMIN, W. “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica.” In: *Obras escolhidas*, v. 1. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BRIGGS, A.; BURKE, P. *Uma história social da mídia: de Gutemberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

CANCLINI, N. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. 4. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

CARPEAUX. O. M. *Uma nova história da música*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

- CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.
- *A galáxia da Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- CHAUI, M. *Cultura e democracia: o discurso competente e as outras falas*. São Paulo: Cortez, 1993.
- DELEUZE, G. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 1988, p. 132-142.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. Rizoma. In: *Mil platôs, capitalismo e esquizofrenia*. V. I. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- DIAS, M. T. *Os donos da voz: indústria fonográfica brasileira e mundialização da cultura*. São Paulo: Boitempo, 2000.
- ECO, U. *A obra aberta*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- *Estética: Literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Forense, 2001.
- FOUCAULT, M.; BOULEZ, P. “A música contemporânea e o público”. *CNAC. Magazine*, n. 15, maio-junho. 1983, p. 10.
- GANDELMAN, H. *De Gutenberg à Internet: direitos autorais na Era Digital*. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- GIDDENS, A. *As conseqüências da modernidade*. 2. ed. São Paulo: Unesp, 1991.
- GONZALEZ DE GOMEZ, M. N. Novos cenários políticos para a informação. *Ci. Inf.*, Brasília: IBICT, v.31, n. 1, p. 27-40, jan. 2002.
- “O papel da informação e do conhecimento nas formações políticas ocidentais.” *C. Inf.*, Brasília: IBICT, v. 16, n. 2, p. 157-167, jul./dez. 1987.
- GUATTARI, F. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- IAZZETTA, F. H. *Sons de silício: corpos e máquinas fazendo música*. São Paulo: PUC-SP, 1996. (Tese de doutorado.)

LEGEY, L.R.; ALBAGLI, S. Construindo a sociedade da informação no Brasil: uma nova agenda. *DataGramaZero. Revista de Ciência da Informação*, v. 1, n. 5. Rio de Janeiro, out. 2000.

LESSIG, L. *Code and other laws of cyberspace*. Basic Books, 1999.

—. *Free culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. 2004. Disponível em: <<http://www.free-culture.cc>>. Acesso em: 8/6/2004.

LÉVY, P. *A máquina Universo: criação, cognição e cultura informática*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

—. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

—. *Tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na Era da Informática*. Editora 34, 1993.

LIMA, C.R.M. *AIDS – uma epidemia das informações*. Rio de Janeiro: Epapers, 2005.

—. *Informação e regulação da assistência suplementar a saúde*. Rio de Janeiro: Epapers, 2005.

LOPES, J. J. *As escritas da abertura na música contemporânea*. Lisboa: Universidade Autónoma de Lisboa, 1990.

LOPES, M.I.V. et al. (org.). *Epistemologia da comunicação*. São Paulo: Loyola, 2003.

MACHADO, R. *Deleuze e a filosofia*. Rio de Janeiro: Graal, 1990.

MARTIN, G. *Fazendo Música: o guia para compor, tocar e gravar*. Brasília: UNB, 2002.

MATTELART, A. *História da sociedade da informação*. São Paulo: Loyola, 2002.

MCLUHAN, M. *A galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.

MOWITT, J. *The Sound of Music in the era of its Electronic Reproducibility. Music & Society: The politics of composition, performance and reception*. R. Leppert & S. McClary (Eds.), Cambridge University Press, 1987, p. 173-197.

MUGGIATI, R. *Rock, o grito e o mito: a música pop como forma de comunicação e contracultura*. Petrópolis: Vozes, 1981.

MIRANDA, A. *Sociedade da informação: globalização, identidade cultural e conteúdos*. *C. Inf.*, Brasília: IBICT, v. 29, n. 2, p.78-88, maio/ago. 2000.

PUTTERMAN, P. *Indústria cultural: a agonia de um conceito*. São Paulo: Perspectiva, 1994.

SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTINI, R.M. *Admirável Chip novo: a música na era da Internet*. Rio de Janeiro: Epapers, 2005.

SILVA, J.M. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SIMON, I. A Propriedade Intelectual na Era da Internet. In: *DataGramaZero. Revista de Ciência da Informação*, v.1 n.3 jun/2000. Artigo 03.

YÚDICE, G. *A conveniência da cultura: usos da cultura na era global*. Belo Horizonte: UFMG, 2004.

Difusão de Música na Era da Internet

A Internet altera o modo de fazer e experimentar cultura e arte. A música na era da Internet vive profundas mutações nos meios e processos de difusão. As novas tecnologias digitais possibilitam novas formas de disseminação dos sons musicais. A “cibercultura” reconfigura o mundo da música a partir das tecnologias de compressão dos arquivos. A Internet permite transformar a música em arquivo digital virtual e cria uma aldeia global sonora. O *download* de arquivos da Internet é processo inovador de difusão e de consumo de música nas sociedades atuais. Esse *download* pode ser troca entre amigos ou comércio eletrônico. A disseminação instantânea reduz distâncias entre o músico e seu público. A mudança dos canais de difusão musical permite capilarização quase infinita. A Internet muda as relações entre produtores e consumidores de música. Os produtores podem difundir com facilidade sua obra, tornando-a virtualmente acessível a milhões de pessoas com custos reduzidos. Os consumidores podem recuperar e usar arquivos musicais sem mediação da indústria fonográfica. Fluxos de música sem suporte físico fazem produtores e consumidores dependerem menos da indústria. Os computadores e seus mecanismos de busca na Internet ampliam as possibilidades de encontros e afinidades estéticas. A recuperação e o uso dos arquivos musicais e sonoros em tempo real estão em crescente conflito com os interesses da indústria fonográfica. As grandes gravadoras estão perplexas em relação ao aumento explosivo da disseminação de música na Internet, incluindo a transmissão nas rádios *on-line*. O potencial da Internet na difusão dos bens culturais encontra uma indústria fonográfica centrada nas circunstâncias comerciais. A facilidade e a rapidez de inserir arquivos, fazê-los circular, compartilhá-los e recuperá-los mudam profundamente o processo de difusão musical. As grandes gravadoras parecem perder o controle do que é produzido, difundido e consumido. A história de música e sons na Internet está apenas começando.

A música é um produto social e simbólico de grande importância nas diferentes formações culturais, principalmente se considerarmos a sua capacidade de criar vínculos afetivos entre as pessoas. A música pode usar diferentes formas de linguagem e expressão, sendo produto cultural de características muito especiais: nenhum produto cultural tem mostrado tamanha capacidade de adaptação aos diferentes meios de comunicação.

Uma primeira etapa de ampliação universal do mundo da música foi iniciada com os registros de gravação sonora em discos de vinil e com a transmissão radiofônica. A música reproduzida mudou os processos de registro, difusão e consumo, do mesmo modo que, conforme McLuhan (1977), a imprensa mudou as condições de produção literária e de leitura.

A reprodução técnica pode colocar a cópia em situações impossíveis para o original. A produção e a reprodução de cópias podem aproximar as pessoas da obra, sob a forma do registro em disco de vinil. A catedral abandona seu lugar para instalar-se no estúdio de um amador e o coro, executado em uma sala ou ao ar livre, pode ser ouvido em um quarto. A técnica de reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido, afirma Benjamin (1987). Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido.

“A difusão das gravações provocou na música popular o fenômeno de padronização comparável ao que a impressão teve sobre as línguas” (LÉVY, 2001). O processo de produção industrial supõe a fabricação de bens culturais idênticos. Assim, a indústria fonográfica concentrou progressivamente a propriedade dos meios de produção e difusão, induzindo a uma forma hegemônica de consumo de música: a compra de discos de vinil com pouco mais de meia hora de música.

O desenvolvimento tecnológico das primeiras décadas do século XX – instrumentos elétricos, discos e gravações, o rádio e o cinema – marcam uma mudança sensível na história da música. A primeira grande transformação na produção musical do século XX (a segunda refere-se à explosão da tecnologia digital) é decorrente do surgimento dos processos eletromecânicos de gravação e reprodução. A fixação em um meio material transforma radicalmente sua

natureza. “Essa revolução é apenas comparável ao surgimento da escrita musical” (MOWITT, 1987).

Até o advento dos sistemas de gravação neste século, o contato com a música estava sujeito a uma condição simples, porém necessária: a presença, no momento de sua realização, de alguém que executasse e de alguém que ouvisse. As variações dessas condições, que aqui chamaremos de condições de performance, eram muitas: aquele que tocava e aquele que ouvia podiam ser a mesma pessoa, ou a execução e audição podiam estar a cargo de grupos distintos de pessoas. O ouvinte, mesmo não envolvido diretamente com a produção sonora, participava da realização musical ao reconstruir internamente, não apenas as seqüências de notas produzidas pelos instrumentos musicais ou as estruturas formais da composição, mas todo o universo gestual que os acompanhava, pois a música era fruto dos corpos que a produziam e era impossível, para o ouvinte, ficar alheio à presença desses corpos.

Além do distanciamento entre músicos e público, a possibilidade do registro da produção musical por meio da gravação permitiu, também, que uma peça musical pudesse ser pensada espacialmente, analisada e também modificada. Isso transformou gradualmente o processo de criação musical, substituindo o que até então era ligado à improvisação pela tarefa de composição. “Com isso, a estrutura da música transforma-se essencialmente: sua estrutura torna-se mais complexa, seu desenvolvimento mais dinâmico” (LAZZETTA, 1996).

Os desenvolvimentos tecnológicos e comerciais que se inscreveram a partir da invenção do fonógrafo por Tomas Edison foram modificando radicalmente os processos musicais e as formas de criação, produção e registro de música. Por exemplo, a importância musical dos primeiros sistemas de gravação foi tamanha que tornou possível captar performances ímpares de alguns artistas, além de tornarem as qualidades emocionais da música ao vivo mais acessível ao grande público. O que se buscava nas primeiras gravações era justamente essa captação sonora de alta-fidelidade, ou seja, a produção de um “som realista” o mais parecido possível com a sonoridade das apresentações.

Inicialmente, as gravações foram utilizadas dessa forma: para captar a mesma sonoridade que os músicos produziam ao vivo. O

prazer de ouvir música parecia estar relacionado à sensação de participação de uma apresentação musical. Essa era a aposta do negócio fonográfico: acreditava-se que o que deslumbrava o público era a verossimilhança da execução da música do disco com a realidade, ainda que isso incluísse os ruídos que acompanhavam os primeiros discos. McLuhan analisa a raiz dessa estética inicial do disco na época do surgimento do fonógrafo:

A sensação de ter os instrumentos tocando “bem na sala junto a você” é um passo na direção da união do auditivo e do tátil, numa sutileza de violinos que constituem, em boa parte, a experiência escultural. Estar em presença de executantes é experimentar o toque e a manipulação dos instrumentos, não apenas sonoramente, mas também tátil e cineticamente (2003, p. 316).

Essa interação de influências novas e antigas não parece ocorrer de forma linear, mas simultânea, sendo por isso altamente dinâmica e complexa. No plano psicológico, McLuhan tenta explicar a persistência dos modelos originais por meio desta fórmula: “Quando uma nova tecnologia atinge uma sociedade, a reação mais natural é agarrar-se ao período imediatamente anterior em busca de imagens familiares e reconfortantes” (*apud* MUGGIATI, 1973, p. 53).

Passada a resistência inicial, as tecnologias de gravação e a popularização de alguns instrumentos musicais e suas técnicas começaram a criar um ambiente fértil para o surgimento e a difusão de diferentes gêneros de música popular, cada um servindo-se de sons, instrumentos e técnicas diferentes, dirigidos a públicos diversos e com diferentes concepções de arte. O *blues*, por exemplo, “só conseguiu entrar na história da cultura ocidental do século XX porque foi gravado e pôde ser escutado e estudado fora de seu contexto” (MARTIN, 2002).

McLuhan faz importante observação sobre esse processo:

Atrás da popularidade imediata do fonógrafo estava toda a implosão elétrica, que concorreu com uma nova tensão e uma nova importância para os ritmos da fala na-

tural, na música, na poesia e na dança. Mas o fonógrafo era apenas uma máquina. Não utilizava, no início, nenhum circuito mecânico ou motor elétrico. Mas ao propiciar uma extensão mecânica da voz humana e as novas melodias do ragtime, o fonógrafo foi projetado para um ponto central pelas correntes predominantes do tempo. A aceitação de uma nova frase, de uma nova forma falada ou um novo ritmo de dança são as provas diretas de manifestações às quais ele está relacionado de maneira significativa (2003, p. 310).

A gravação era, em seus primeiros dias, simplesmente uma gravação direta de uma performance em um cilindro ou disco. O que os consumidores ouviam era o som da performance original. Com o desenvolvimento dos microfones elétricos e dos amplificadores dos anos 30, as gravações tornaram-se mais apuradas – sons mais brandos podiam ser captados e um maior número de timbres preservado –, mas a gravação ainda significava o registro de um evento em particular; e isso não mudou até a utilização da fita.

A fita foi um intermediário no processo de gravação: a performance era gravada em fita e esta era utilizada para fazer um disco-matriz. O que podia ser feito durante esse estágio intermediário (na fita) transformou o processo de criação da música popular. Primeiramente, os produtores não mais precisavam gravar performances inteiras. Eles podiam cortá-las, editar os melhores trechos de diferentes performances em uma só e eliminar os erros, criando registros de eventos ideais, e não reais. Em segundo lugar, na fita os sons podiam ser acumulados artificialmente. Os instrumentos podiam ser registrados separadamente e um cantor, por exemplo, podia ser gravado e regravado cantando sobre a mesma fita.

Essas técnicas deram aos produtores uma nova flexibilidade – os músicos não precisavam amontoar-se numa mesma sala, com todos os problemas de posicionamento de microfones, volume relativo, etc. – e permitiu-lhes fazer registros de performances estéticas – como, por exemplo, um vocal gravado em dobro – que eram impossíveis de serem executadas ao vivo (muito embora músicos e

fabricantes de equipamentos tenham logo começado a buscar formas de reproduzir os mesmos efeitos das gravações no palco).

No início dos anos 60, distinções começaram a ser feitas entre música feita em estúdio e música ao vivo, embora isso geralmente fosse visto em termos de o estúdio melhorar a performance, compensando-a pela falta da atmosfera ao vivo. O desenvolvimento, seguinte, em meados dos anos de 1960, foi o de um sistema de gravação multicanal que permitia que os sons fossem captados individualmente na mesma fita e alterados com relação aos outros na fase de mixagem, em vez de simples adição sonora. Esse tipo de multicanal deu aos produtores liberdade completa para trabalhar na fita, produzindo uma performance gravada, mas que, na verdade, podia ter sido registrada em várias ocasiões diferentes e bem distintas.

Iazetta sugere que o fonógrafo vem suprimir de certa forma o papel do músico amador e do instrumento musical doméstico, tornando-se, aos poucos, parte da cultura musical e modificando hábitos de produção, difusão e consumo da música:

Além de dissociar a idéia da experiência estética da música com a performance, os primeiros fonógrafos mecânicos ofereciam mais do que a possibilidade de reproduzir música pré-gravada: eles funcionavam também como gravadores e com eles as pessoas podiam registrar suas próprias vozes em disco virgem (1996, p. 50).

Os modos de transmissão de música criados no início do século XX implicaram nitidamente uma separação entre produção e recepção. Esse desdobramento da experiência musical se impôs como padrão, principalmente por meio do surgimento de um intermediário: o disco de vinil. O uso dos discos de vinil fez surgirem indústrias gravadoras e produtoras de discos: as indústrias fonográficas – populares “gravadoras”.

A realização da música por meio do fonógrafo – isto é, sem a intermediação da performance – foi, durante muito tempo, alvo de muitas críticas e discussões. Alguns, entusiasmadamente acolheram a possibilidade de se gravar música em um disco como um fato

singular e enriquecedor da linguagem musical, especialmente por dois motivos: primeiro porque o disco prometia democratizar o acesso à música, pois poderia ser tocado em qualquer lugar e por qualquer pessoa; e segundo porque, por meio do disco, poder-se-ia travar contato com músicas de outros países e outras culturas, o que levaria a uma espécie de universalização da mesma. Outros, menos otimistas, acolheram a idéia de se ouvir uma gravação com grande restrição. Esses últimos consideraram música reproduzida pelo disco mecânica, fria e vazia de expressão.

A música representada na partitura ou registrada pela gravação rompe os limites da difusão musical fechada, típica da cultura oral. O suporte material garantiu a difusão da música fora do espaço em que foi gerada, por meio do movimento de trocas e comercialização de bens culturais entre as diferentes comunidades. Assim, o alcance da música passa a se relacionar com o alcance dos seus meios de registro e de reprodução.

A partir de 1970, percebe-se a intensificação e a interação, cada vez maior, dos usos de *hardware* e *software*. Especialmente durante os anos de 1980 – com o barateamento da tecnologia digital e o aperfeiçoamento e disseminação de programas específicos –, boa parte das atividades musicais estão, de um modo ou de outro, ligadas a algum tipo de uso de recursos de informática.

Assim, foram sendo criados novos formatos para o registro de música. O surgimento das tecnologias digitais cria condições para a música passar a ser gravada por meio de computadores, que transformaram o som numa seqüência de *bits*; e assim surge o registro de música em *Compact-Disc* (CD). A expansão das tecnologias digitais facilita o armazenamento e a manipulação da informação digital. É a construção da rede interativa de computadores, e seu posterior crescimento e consolidação no mundo inteiro na década de 1990, que permite que a informação seja finalmente transmitida e recebida sem depender de um suporte físico único.

A Internet vem se tornando, nos primeiros anos deste novo milênio, a base tecnológica para novas formas de interação e organização comunicacional e social. O nascimento da *web* traz consigo uma peculiaridade trazida pelos ambientes computacionais referentes à difusão cultural: o ciberespaço. Este ambiente é representado fisicamente pela Rede Mundial de Computadores e seus

diversos protocolos, que começam a ser explorados, principalmente nos últimos cinco anos, como um novo espaço de difusão e circulação de textos, sons e imagens.

Nos primeiros anos da Internet, a transmissão de um arquivo de áudio requeria a compressão dos dados para que a informação fosse suficientemente compactada para poder ser transmitida. Essa conversão podia ser feita por programas ou *hardware* específicos que comprimiam os arquivos antes que fossem enviados pela rede. Entretanto, a compressão naquele contexto significava perda de qualidade: quanto maior a compressão, maior também a quantidade de informação que se perdia.

Várias opções foram sendo pesquisadas para descobrir uma maneira de se trabalhar com transmissão musical na Internet. Houve algumas tentativas, como a criação do protocolo MIDI – *Music Instrument Digital Interface*, que se consolidou como o protocolo mais utilizado para composição e gravação de música no computador, mas que não é adequado para a transmissão via Internet. Na busca de soluções para o envio de áudio pela Rede, muitas formas de compressão foram sendo desenvolvidas para transmissão em rede e muitas delas passaram a ser utilizadas para transmissão de áudio na Internet. Todas elas, porém, deterioravam demasiadamente a qualidade do material sonoro até o surgimento do MP3.

O MP3 começou a ser utilizado em 1992 para gravação de áudio em CD-ROMs, mas foi com a Internet que ele ampliou suas possibilidades de uso. Entre as vantagens desse protocolo estão a qualidade sonora ligeiramente inferior a um CD e o fato de não possuir dispositivo de proteção contra cópia. O formato MP3 é aberto; e isso tem duas implicações. A primeira é que qualquer um pode criar programas ou aparelhos para tocar MP3. A segunda, e mais importante, é que os arquivos em MP3 podem ser copiados livre e infinitamente. Recebê-los, replicá-los e distribuí-los ao redor do mundo é tão simples quanto mandar uma mensagem por correio eletrônico.

O intercâmbio de arquivos MP3 no computador exige a instalação de programas que viabilizem e facilitem a transmissão e o *download* do arquivo áudio pela Internet por meio de programas ou *hardware* específicos que compactam os arquivos de áudio antes de serem enviados pela Internet. Esses programas, porém, não foram

bem difundidos e sua acessibilidade era difícil. Essas restrições fizeram com que, no início, o MP3 fosse utilizado (na *web*) apenas em ambientes acadêmicos, por profissionais de alta tecnologia e por alguns jovens norte-americanos “aficionados” por informática.

Com a popularização do MP3 na Internet, começaram a surgir discussões no mercado sobre possibilidades de grandes mudanças no formato da venda de música. Alguns especulam sobre a decadência do CD, mas ninguém pode falar com segurança sobre o futuro do registro musical. Pode-se afirmar, porém, com segurança que a emissão e reprodução eletrônica da música, sem que ela esteja presa a algum suporte físico (vinil, fita, CD), é uma realidade no ciberespaço. Faz parte do dia-a-dia de uma porção cada vez maior de usuários da *web*, principalmente os mais jovens. O fenômeno MP3 viabilizou a distribuição de música pela Internet.

“Durante anos, a palavra mais popular ao entrar em mecanismos de busca (na Internet) era a palavra ‘sexo’ (em inglês). No entanto, em 1999, a palavra mais requisitada passou a ser o formato musical da Internet: o MP3” (WICE, 1998). Não só o gosto da maioria dos “internautas” pela música, mas principalmente o fato de sua nomenclatura ter sido padronizada no mundo inteiro através da Internet, indo além de qualquer língua ou fronteira cultural, causaram esse fenômeno. Quem quiser enviar, receber, fazer *download* ou ouvir música na *web*, esteja em qualquer parte do mundo, por hora terá de se referir a uma sigla comum: MP3.

A Internet cria condições virtuais de transmissão dos arquivos musicais. Entretanto, inicialmente os formatos digitais disponíveis não permitiam uma transmissão rápida e de boa qualidade. Os formatos existentes antes da década de 1990 eram destinados à transmissão de textos. O surgimento do formato MP3 revoluciona a transmissão de arquivos musicais, pois permite a compactação de informação sonora. Assim, os arquivos se tornaram facilmente transmissíveis.

Em 1997, surge o primeiro *software* livre (Winamp), que facilita o acesso à troca de arquivos musicais, possibilitando seu uso na Internet. Nos anos seguintes, surgiram os *softwares* de compartilhamento de arquivos por meio da *web*, que permitem aos consumidores acessar uma gigantesca quantidade de arquivos digitais de música. O pioneiro entre esses *softwares* foi o Napster. Atualmente,

um dos *softwares* livres mais usados para o compartilhamento de base de dados é o KaZaA.

A criação e distribuição gratuita na *web* do *software* Winamp para ouvir arquivos MP3 revolucionou a Internet. Depois dessa iniciativa, diversos outros programas para *download* e *upload* de MP3 foram sendo criados e distribuídos na rede. Além da proliferação de diversos *softwares* para execução de MP3, a base de códigos utilizados no Winamp inspiraram o desenvolvimento e a difusão da tecnologia de compartilhamento de arquivos entre os computadores por meio da rede, o que configura um dos acontecimentos mais surpreendentes da Internet.

O Napster entrou no ar pela primeira vez em junho de 1999, ainda em versão para teste. Dois meses depois foi lançada a segunda versão do programa, que ganhou adeptos do mundo inteiro e começou a chamar a atenção da indústria fonográfica e das empresas de Internet para o fenômeno de troca de música entre internautas. O funcionamento do *software* é simples: quando procurada uma música pelo Napster, o PC utilizado busca o arquivo em outros micros que tenham o mesmo programa instalado. Caso encontre a música que se está buscando, o *software* faz o *download* diretamente do(s) outro(s) usuário(s). Quanto mais usuários conectados compartilharem o mesmo arquivo, mais veloz o *download*: o Napster procura as músicas, mostra quais usuários têm o arquivo armazenado em seus micros e transfere o arquivo do computador de um usuário para o outro.

O Napster, que pode ser obtido de graça na *site* da empresa (<http://www.napster.com>), tornou possível aos internautas trocarem músicas entre si com facilidade e rapidez jamais imaginadas: alguém compra um CD e grava as músicas em seu computador em formato MP3 (usando *softwares* disponíveis gratuitamente na Internet) e pode distribuí-las para milhares de pessoas que não pagariam para ouvi-las.

O Napster provoca profundas mudanças na Internet. Para Beiguelman, professora de Comunicação e Semiótica da PUC-SP, “se tem uma área em que a Internet mostrou no que e por que é uma nova mídia, foi nas realizações que utilizam áudio” (Disponível em: <<http://www.tropico.com.br>>. Acesso em: 13/9/2002). Referindo-se a sistemas de trocas de arquivos como o KaZaA, Beiguelman afirma que:

Depois da “bomba” Napster (software que revolucionou a prática de troca de músicas na Internet), nunca mais fomos os mesmos. Ao contrário do mundo de domínios e diretórios que conhecemos hoje, aposto numa tendência de um mundo de compartilhamento de dados. Tudo de interessante que está acontecendo na Internet tem contribuído para forjar uma contracultura descentralizada de usuários (Folha de S. Paulo, 18/8/2003, p. 4).

Com o surgimento do Napster, o primeiro e mais popular *software* para o intercâmbio de arquivos de áudio na rede, muitos outros programas seguiram seus passos. Diversas redes descentralizadas ampliaram-se e não puderam ser freadas por barreiras judiciais. As redes descentralizadas na Internet não usam servidores centrais para organizar o tráfego de arquivos, além de não ser controlada por nenhuma empresa. Por isso, impor restrições a redes como esta tornou-se bastante complexo. O papel que seria do servidor centralizado é desempenhado pelos computadores dos usuários da própria rede. Eles estão espalhados por todo o planeta. Para que qualquer internauta se torne um deles, basta instalar um dos programas que acessam a rede. Feito isso, o micro será considerado um dos *hosts* (“anfitriões”) dessa rede, e seu dono poderá compartilhar com os outros membros qualquer arquivo gravado no seu disco rígido. O intercâmbio de arquivos acontece de computador para computador, sem intermediários.

O “Napster” ganhou diversos sucessores, mas os processos e perseguições da indústria fonográfica amedrontaram usuários e empresas, que optaram por se proteger e privilegiar a disseminação das redes descentralizadas, que impedem a localização do usuário, em detrimento dos programas centralizados, como o Napster. Entre as redes descentralizadas, destaca-se, atualmente, o KaZaA (<http://www.kazaa.com>). Em março de 2003, 195 milhões de pessoas tinham o programa instalado em seus computadores (*Folha de S. Paulo*, 5/3/2003), com cerca de 4,7 milhões de usuários conectados simultaneamente e aproximadamente 1 bilhão de arquivos disponíveis na rede KaZaA (*Folha de S. Paulo*, 9/7/2003). Com tecnologia avançada e facilidade de uso, o KaZaA oferece apenas o *software*

para compartilhamento. Semelhante ao Napster, os arquivos são inseridos pelos usuários. A somatória do banco de dados desses usuários é o maior atrativo do programa. As redes descentralizadas conquistaram milhões de usuários no mundo inteiro, que fazem *downloads* de músicas, programas de televisão e filmes protegidos pela lei autoral.

Atualmente, existem, na Internet, vários programas que permitem troca de arquivos MP3 entre usuários que estejam conectados à rede. Para achá-los, basta partir de qualquer *website* de busca e digitar MP3 no campo de procura. Uma lista infindável de postos de troca de *sites* que repassam ou vendem MP3 será disponibilizada, bastando clicar em seus nomes para acessá-los. Muitos arquivos são ilegais, ou seja, autores, intérpretes, gravadoras e editoras não recebem os direitos autorais. Não há, até o presente momento, uma forma de controlar a distribuição ilegal. O músico Luciano Alves comenta sobre o processo de disseminação de música na Internet:

Não há problema em uma pessoa passar seus CDs para o formato MP3 e compilá-los para um novo CD que servirá para seu uso próprio ou para ouvir com os amigos. Esse processo já vem sendo realizado há muitos anos com a mídia cassete, o que, de certa forma, até impulsiona a venda dos produtos originais, uma vez que outros ouvintes podem conhecer determinadas músicas e passar a gostar do trabalho, efetuando, futuramente, a compra do CD original. O problema reside no fato de que alguns passaram a vender coletâneas de músicas em MP3 convertidas de CDs. Essa atitude é que causa danos a todos os envolvidos desde o processo de criação, trazendo lucros justamente para aqueles que não criam, não produzem e não investem nada (2002, p. 233).

Paralelo ao surgimento das redes denominadas *P2P* (*peer-to-peer* em inglês, ponto a ponto em português), em meados dos anos

de 1990, surgem as estações de rádio virtuais como uma nova possibilidade de exploração das transmissões radiofônicas em redes digitais. O rádio na Internet possui as vantagens de uma mídia assíncrona, em que cada ouvinte pode ouvir um programa diferente em uma hora diferente. Esta é a aplicação mais interessante da *web*-rádio: a difusão em rede ponto a ponto permite uma personalização, isto é, uma adaptação pessoal do conteúdo, como se o ouvinte contasse com um apresentador ou disc-jóquei (DJ) particular. A desvantagem, para algumas pessoas, é que o rádio na Internet é menos adequado para anúncios e fins comerciais, exigindo, assim, um modelo econômico diferente para poder se sustentar sozinho.

O intercâmbio de músicas via rede, iniciado pelo Napster, influenciou também algumas *web*-rádios, que funcionam como o “Napster”, permitindo a seus usuários o acesso às músicas gravadas em todos os micros conectados à sua rede, porém não permitem o *downloads* das músicas. O usuário as ouve como se estivesse conectado a uma rádio *on-line*, com a diferença de que, ao invés de as canções serem transmitidas pelos servidores de uma empresa, elas partem de micros comuns.

Ao contrário dos fabricantes de CDs e discos, os representantes de emissoras de rádios convencionais e virtuais não vêem risco do computador e a Internet substituírem, em curto prazo, o aparelho de rádio. Enquanto as gravadoras imaginam o fim do CD com o advento do formato MP3 (que permite que o internauta baixe em seu microcomputador músicas com qualidade digital), as rádios vêem na Internet até uma alternativa de expansão de audiência para emissoras comunitárias (de pequeno alcance) e segmentadas.

COMUNICAÇÃO E CULTURA DA MÚSICA

A Internet altera o modo de fazer e experimentar a cultura. O caráter hipermediático da *web* promoveu a “virtualização da música” de um modo muito especial, amparada na sua digitalização. Isso significa dizer que qualquer obra musical é passível de produção, compactação e difusão à maneira de um arquivo de texto ou imagem digital. A “cibercultura” – isto é, a sinergia entre a esfera tecnológica das redes de comunicação e a sociocultural – imprimiu um redimensionamento ao mundo da música advindos das técnicas de compressão em arquivos de áudio (LÉVY, 1999).

A transmissão de arquivos musicais na Internet muda as relações entre produtores e consumidores de música. Por um lado, os produtores de música podem disseminar com facilidade a sua obra, tornando-a virtualmente acessível a milhões de pessoas sem grandes custos de distribuição. Por outro lado, os consumidores podem recuperar e usar arquivos musicais sem depender da mediação da indústria fonográfica. A possibilidade de que a música circule sem um suporte físico faz com que produtores e consumidores dependam menos da intermediação da indústria fonográfica. As máquinas e seus mecanismos de busca ampliam as possibilidades de encontro entre o público, as obras e os autores.

A necessidade de simplificar o uso dos arquivos musicais recuperados pela Internet fez surgirem outros dispositivos de reprodução dos arquivos digitais de música. A facilidade de recuperar os arquivos da Internet (*download*) e produzir unidades personalizadas de armazenamento trouxe importantes mudanças para a relação dos consumidores com o mundo da música. A unidade conceitual do álbum ou CD com menos de uma hora de música é substituída pela possibilidade de arquivar aproximadamente 90 mil músicas, escolhidas aleatoriamente, em um pequeno tocador portátil de MP3. O consumidor atual quer as facilidades proporcionadas pelas novas tecnologias; e carregar 90 mil tornou-se viável e cômodo.

A recuperação e o uso das informações dos arquivos digitais de áudio estão muito facilitados, e isso coloca em questão os modelos de consumo produzidos pela indústria fonográfica. Há uma perplexidade das grandes gravadoras em relação ao aumento explosivo da disseminação de arquivos de música por meio de *download* e da transmissão de canções nas rádios *on-line*. As grandes empresas da indústria fonográfica parecem não ter percebido o enorme potencial da Internet na difusão dos bens culturais, focando apenas os aspectos comerciais negativos.

A Internet articula virtualmente uma musicoteca potencialmente sem limites. A facilidade de inserir os arquivos, de fazê-los circularem, de compartilhá-los e de recuperá-los muda o profundamente processo de difusão musical. As grandes gravadoras perderam o controle do que pode ser gravado, distribuído e consumido. A história da livre circulação de arquivos digitais de música através da Rede Mundial de Computadores está apenas começando.

Alguns especialistas vêm na desordem da Internet a possibilidade para a liberdade. O inglês Richard Barbrook, professor de hipermídia da Universidade de Westminster, em Londres, considerado o criador do termo “cibercomunismo”, comemora a estrutura anárquica da *web*: “Parabéns América, vocês inventaram a única forma viável de comunismo no mundo: a Internet” (*Folha de S. Paulo*, 13/3/2003).

Barbrook (2004) rotula de “ideologia californiana” o corpo de idéias que define a *web* como apoteose do mercado. Crítico dessa visão, o autor acredita ser necessário uma inversão da propaganda (sobre a Internet) que está sendo veiculada por pessoas apenas preocupadas em ganhar dinheiro. Na sua opinião, a Internet possui um aspecto central baseado na *gift economy* por meio da qual a informação não tem valor de mercado, mas sim de um “presente”. O argumento do autor é que o centro da Internet não é o mercado e a comercialização de informações, mas pelo contrário, a circulação livre de informação:

Mesmo que a indústria da música não se adapte a um modelo de negócio híbrido, como sugere Barbrook (2004), ou que consiga intimidar os usuários com processos na Justiça para estancar o volume de *downloads*, muitos artistas passarão ou continuarão a divulgar suas obras diretamente em MP3 sem o intermédio das gravadoras – a maioria dos músicos independentes gastava muito dinheiro distribuindo gravações num esforço desesperado para que alguém ouça o que estão fazendo. Pelo MP3, o custo é quase zero.

Na visão de Barbrook (2004) a maioria das pessoas não está interessada em vender nem comprar informação na Internet. O *surf* pela Internet não se trata de uma atividade comercial: é *a priori* é uma atividade de pesquisa e experimentação. O autor considera que a indústria da música começou muito tarde. Para ele, a maior parte da produção de informação está transformada por esse processo descrito a partir da crise da indústria fonográfica.

Na Internet o papel de intermediário das gravadoras é posto em xeque, encurtando o caminho entre o artista e o público: cada vez mais artistas trabalham sem vínculos com a indústria fonográfica. Devido ao barateamento e descentralização da produção – estúdios, editoras, gráficas e distribuidoras menores surgem em grandes quantidades para atender a demanda dos artistas indepen-

mentos – os músicos e intérpretes começam a ganhar maior autonomia para a produção e distribuição de suas obras e a descobrir nichos de mercado periféricos.

O advento da Internet substituiu os espaços nas prateleiras por outros virtualmente infinitos. Os músicos podem promover seus trabalhos sem intermediários por meio da *web* e disponibilizá-los a um público mais amplo do que sua rede de relações reais. Os artistas não precisam passar pela intermediação industrial das gravadoras para chegar até suas platéias. Eles podem formar seus próprios públicos consumidores na Internet e os ouvintes aficionados os ajudam, repassando ou filtrando as músicas para seus amigos.

As inovações tecnológicas modificaram as formas no consumo de música. O *download* de canções e a troca de arquivos na Internet se popularizaram entre os consumidores especialmente com os programas para reprodução de MP3 no computador que, disponibilizados gratuitamente, tornaram-se acessíveis ao indivíduo conectado. Além de facilitar a escolha dos ouvintes, os programas de *download* gratuito revelam um perfil de aficionados que valoriza a experimentação como uma etapa importante no processo de consumo de música.

Descontados exageros no deslumbre tecnológico, o consumidor de música se coloca numa posição realmente privilegiada diante da Internet: navegando na rede, o usuário pode escolher e experimentar, dentre os mais variados gostos, as canções que quer consumir, na hora que melhor lhe convier, dispensando, dentro de alguns limites, a intermediação do mercado.

Os desfrutes estão ao alcance de todos internautas, embora parcialmente sob os distúrbios da precariedade das linhas telefônicas. As conexões de alta velocidade (banda larga) estão cada vez mais acessíveis, ganhando cada vez maiores fatias do mercado e abrindo espaço ao tráfego limpo e ininterrupto de sons e imagens. Não só consumidores, mas também produtores independentes estão eufóricos: músicos ignorados nas mídias comerciais divulgam e trocam canções pela Rede. As opções de consumo crescem à medida que a quantidade de produções aumenta significativamente, devido ao barateamento das novas tecnologias de produção e difusão da música.

Além da diversidade e da possibilidade de experimentação, outro aspecto que se mostra extremamente relevante no consumo

de música através da Internet é a interatividade. Os suportes tradicionais de informação – como o livro, o disco, o filme – oferecem algumas possibilidades de interação: pode-se avançar e retornar sobre um mesmo trecho de um romance, repetir uma certa cena de um vídeo ou diminuir o volume de um disco ou um CD controlando os botões no aparelho de som. Mas estas parecem limitadas em termos de interação se comparadas àquelas que se tornam possíveis com a utilização do computador.

Os computadores oferecem ferramentas próprias destinadas a possibilitar ao usuário um controle maior sobre as informações disponíveis. Essas ferramentas possuem recursos de busca, seleção, edição ou classificação, que são inviáveis em outros meios como livros e discos tradicionais. Outra consequência direta dos conceitos de simulação e virtualidade em relação às informações contidas no computador é a possibilidade de intervir tanto no nível organizacional como no nível estrutural das informações. O caráter potencial dos dados audíveis armazenados no computador faz com que o usuário possa manipulá-los, transformá-los ou recriá-los de maneiras diversas, alterando assim os próprios signos originalmente codificados. O aspecto interativo da Internet modifica a forma de consumir cultura: o jeito *à la carte* de experimentação da música pode resultar na própria transformação estética dos produtos oferecidos.

É ingênuo apostar que a Internet libertará os bens culturais de quaisquer influências de mercado, mas parece justo esperar alguma mudança na correlação de forças – dessa vez a favor do consumidor. Enquanto as grandes gravadoras e alguns dos artistas *mainstream* se debatem na perplexidade de não saber como reagir ao advento do MP3, a realidade transformou essa nova tecnologia em parte das vidas dos consumidores conectados à Internet, principalmente os jovens. O conflito parece não pertencer a eles, que vivem o dia-a-dia do MP3 como os jovens dos anos de 1970 e dos anos de 1980 viviam com as fitas cassete gravadas em casa, que rodavam nas mãos de quem tinha menos dinheiro e/ou interesse que os exigidos pela indústria fonográfica.

A indústria fonográfica está enfrentando um momento de crise nunca visto. As ameaças vindas da pirataria estão se concretizando e fazendo com que os participantes do setor precisem se posicionar de forma a voltar a ter o faturamento do passado. Ainda

não há nada sendo feito concretamente para retomar o crescimento, porém muitos executivos têm passado seus dias em busca de uma solução.

As empresas de mídia enfrentam grandes desafios como: parar de concentrar tantos recursos na proteção do conteúdo digital; derrotar a pirataria e procurar maneiras lucrativas para seus negócios com a venda de música e filmes digitais. Os executivos das gravadoras têm se preocupado mais em criar programas de computador de criptografia do que em encontrar alternativas para seus produtos chegarem às mãos do consumidor. Apesar da visão das empresas de que a pirataria e os serviços de troca de música digital são os grandes culpados pela crise, as análises imparciais feitas até então demonstram que eles só existem pelo fato do modelo do setor não estar adequado ao mercado atual.

O real impacto da pirataria via Internet na venda da indústria fonográfica é bastante incerto. Alguns estudos revelam que os internautas que baixam músicas gratuitamente não deixam de comprar CDs gravados. Algumas gravadoras se renderam às promessas em torno do mercado dos tocadores de MP3 e tentaram vender músicas dos seus artistas através de serviços por assinatura ou pagos separadamente por cada *download* de música.

Os indivíduos estão de fato reconstruindo o padrão da interação social com ajuda de novos recursos tecnológicos para criar uma nova forma de sociedade: a sociedade em rede. John Perry Barlow acredita que “estamos agora criando um espaço no qual o povo do planeta pode ter um (novo) tipo de relacionamento: quero poder interagir totalmente com a consciência que está tentando se comunicar comigo”. Willian Michel afirma que “estão emergindo *on-line* novas formas de sociabilidade e novas formas de vida urbana, adaptadas ao nosso novo meio ambiente tecnológico” (*apud* CASTELLS, 2001).

As fontes culturais da Internet não se reduzem aos valores dos inovadores tecnológicos. As máquinas e *softwares* representam adesões, invisíveis ou inconscientes para a maioria dos usuários, por certas regras de compartilhamento de informação e conhecimento. Os primeiros usuários de redes de computadores criaram comunidades virtuais, e essas comunidades foram fontes de valores que moldaram o comportamento e a organização social na *web*. A cul-

tura comunitária virtual acrescenta uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da Internet um meio de integração social, coletiva e simbólica (CASTELLS, 2001).

Uma comunidade virtual, segundo argumento de Rheingold (*apud* CASTELLS, 2001), é uma rede eletrônica autodefinida de comunicações interativas e organizadas ao redor de interesses ou fins em comum, embora às vezes a comunidade se torne a própria meta. Tais comunidades podem ser relativamente formalizadas ou formadas espontaneamente por redes sociais que se conectam a Internet para enviar informações e mensagens. Para Barry Wellman (2001) as comunidades virtuais são como redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação e um senso de integração e identidade cultural.

Barry Wellman (2001) defende que as comunidades virtuais não se opõem às comunidades físicas – são formas diferentes de comunidades, com leis e dinâmicas específicas que interagem e criam modelos de comunicação diferentes com outras formas de comunidades. O autor define que, como nas redes físicas pessoais, as redes *online* tornam-se formas de “comunidades especializadas”, isto é, formas de sociabilidade construídas em torno de interesses específicos.

Como as pessoas podem facilmente pertencer a várias dessas redes, os indivíduos tendem a desenvolver seus “portifólios de sociabilidade”, investindo diferencialmente, em diversos momentos, em várias dessas redes com barreiras de ingresso e custo de oportunidade baixos. Por um lado, há uma extrema flexibilidade na expressão da sociabilidade à medida que os indivíduos constroem e reconstroem suas formas de interação social. Por outro lado, o nível relativamente baixo de compromisso pode gerar certa fragilidade das formas de apoio social. Para o autor, uma distinção na análise da interação social na Internet é que ela cria laços fracos e múltiplos (com desconhecidos), imersos em um modelo igualitário de interação no qual as características sociais são menos influentes na estruturação da comunicação (WELLMAN, 2001).

Castells (2001) enfatiza o surgimento de um novo sistema de relações sociais centrado no individualismo característico do nosso tempo. A emergência da Internet contribui para a estruturação de relações sociais – de acordo com o novo padrão de sociabilidade baseado no indivíduo – que podem ser representada pelas “comu-

nidades personalizadas”, corporificadas em redes “egocentralizadas”, o que representa a privatização da sociabilidade. A evolução das redes sociais baseadas no individualismo e na privacidade da Internet é cultural no sentido material – ou seja, representa um sistema de valores e crenças que informa o comportamento e que é enraizado nas condições materiais.

Comunidades supõem o compartilhamento de uma cultura, de certas habilidades técnicas e comportamentos. São comunidades de conhecimento. O que está em jogo na adesão aos padrões de comportamento é o grau de interferência do usuário sobre o sistema pelo qual opta. Fazer a gestão desse conhecimento passa a ser a principal estratégia de marketing dos produtores de tecnologias de informação cuja forma de gestão tem um precedente na “velha economia”: a assistência técnica.

Entretanto, a interatividade é uma diferença crucial nas comunidades virtuais – na antiga assistência técnica o envolvimento do consumidor era muito menor. Quando uma pessoa ou empresa opta por um pacote tecnológico ou faz seu *upgrade* precisa capacitar-se para o uso mais inteligente possível das ferramentas oferecidas. Isso é possível apenas se, além de cliente e consumidor, o comprador integrar uma ampla e densa comunidade de conhecimento – a nova economia depende das novas comunidades.

REFERÊNCIAS

ABPD – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PRODUTORES DE DISCO. *Publicação anual do mercado fonográfico ABPD 2002*. Rio de Janeiro: ABPD, 2003.

ADORNO, T. W. “O fetichismo na música e a regressão da audição.” In: *Os pensadores*. São Paulo: Abril, 1999, p. 65-108.

ALVES, F. J. M. A. “O impacto da proliferação da música digital nas estratégias de marketing das empresas do setor de gravação fonográfica.” Curitiba: UFPR, 2002. (Dissertação de mestrado.)

BARBROOK, R. *Cibercomunismo: como os americanos estão superando o capitalismo no ciberespaço*. Disponível em: <<http://members.fortunecity.com>>. Acesso em: 6/6/2004.

- BARLOW, J. P. The Economy of ideas. *Wired*, ed.2.03, 1994. Disponível em: <<http://www.wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>>. Acesso em: 8/6/2004.
- BARROS, M. P. I. “Futuro da Indústria Fonográfica Brasileira Diante da Pirataria e da Música Digital.” Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2003. (Dissertação de mestrado.)
- BAUMAN, Z. *Globalização e as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BEIGUELMAN, G. *Coletivo brasileiro na Internet combate o copyright em prol da generosidade intelectual*. Disponível em: <<http://www.tropico.com.br>>. Acesso em: 13/10/2003.
- BENJAMIN, W. “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica.” In: *Obras escolhidas*, v. 1. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BRIGGS, A.; BURKE, P. *Uma história social da mídia: de Gutemberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- CALADO, C. *O jazz como espetáculo*. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- CANCLINI, N. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. 4. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.
- CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.
- . *A galáxia da Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- . “Internet e sociedade em rede.” In: MORAES, D. (org.) *Por uma outra comunicação*. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- DELEUZE, G. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DELEUZE, G. e GUATTARI, F. “Rizoma.” In: *Mil platôs, capitalismo e esquizofrenia*. V. I. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- DIAS, M. T. *Os donos da voz: indústria fonográfica brasileira e mundialização da cultura*. São Paulo: Boitempo, 2000.
- FONTENAY, E. *Does the music industry innovate?* Music Dish Content Express, 2002.

FONTENAY, S. "Counterfeiting, not on line piracy, is the real plague of the music industry." In: *Music Dish Content Express*, 2002.

FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1987.

—. *Estética: Literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Forense, 2001.

GUATTARI, F. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

IAZZETTA, F. H.. *Sons de Silício: corpos e máquinas fazendo música*. São Paulo: PUC-SP, 1996. (Tese de doutorado.)

KELLNER, D. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

LESSIG, L. *Free culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. 2004. Disponível em: <<http://www.free-culture.cc>>. Acesso em: 8/6/2004.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

—. *Tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na Era da Informática*. Ed. 34, 1993.

LIMA, C.R.M. *Informação e regulação da assistência suplementar a saúde*. Rio de Janeiro: Epapers, 2005.

LOPES, M.I.V. et al. (org.). *Epistemologia da comunicação*. São Paulo: Loyola, 2003.

MATTELART, A. *A globalização da comunicação*. Bauru: EDUSC, 2000.

—. *História da sociedade da informação*. São Paulo: Loyola, 2002.

MATTELART, A, MATTELART, M. *Pensar as mídias*. São Paulo: Loyola, 2004.

MCLUHAN, M. *A galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.

—. *Os meios de comunicação como extensões do homem* (Understanding media). São Paulo: Cultrix, 2003.

MOWITT, J. *The Sound of Music in the era of its Electronic Reproducibility. Music & Society: The politics of composition, performance and reception*. R. Leppert & S. McClary (Eds.), Cambridge University Press, 1987, p. 173-197.

MUGGIATI, R. *Rock, o grito e o mito: a música pop como forma de comunicação e contracultura*. Petrópolis: Vozes, 1981.

OBERHOLZER-GEE, F & STRUMPF, K. *The Effect of File Sharing on Record Sales: An Empirical Analysis*. March, 2004. Harvard Business School. Disponível em: <<http://www.folhaonline.com.br/informatica>>. Acesso em: 30/3/2004.

PUTTERMAN, P. *Indústria cultural: a agonia de um conceito*. São Paulo: Perspectiva, 1994.

ROVERE, M. *Redes nômades: algumas reflexiones desde uma prática de intervenção institucional*. Londrina: UNIDA, 2003 (mimeo).

SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTINI, R.M. *Admirável chip novo: a música na era da Internet*. Rio de Janeiro: Epapers, 2005.

YÚDICE, G. *A conveniência da cultura: usos da cultura na era global*. Belo Horizonte: UFMG, 2004.

WELLMAN, B. "Physical place and cyberspace: the rise of networked individualism." *Internacional Journal of Urban and Regional Research*, 2001.

WERTHEIN, J. A "Sociedade da Informação e seus desafios." *DataGramaZero. Revista de Ciência da Informação*, Rio de Janeiro, v. 29, n. 2, p. 71-22, maio/ago., 2000.

WICE, N. *Sony Tries to Put MP3 Genie Back in Bottle*. Time Digital. 1999. Disponível em: <cgi.pathfinder.com/time/digital/daily/0,2822,24585,00.html>.

MÍDIA IMPRESSA

Folha de S. Paulo. O bicho-papão vai pegar quem baixa música. 18/8/2003. Editoria Folhateen, p. 4.

- Há vida além do Napster, como será o futuro. 3/7/2000. Editoria Folhateen, p. 15.
- Napster apresenta sua defesa em tribunal de San Francisco. 3/7/2000, p. E1.
- Cronologia (do Napster). 29/7/2000, p. E3.
- Napster e o fim do CD a US\$15. 7/11/2000, p. E4.
- Rede Gnutella cresce sem sofrer ameaças. 21/2/2001, p. F5.
- Napster e seus clones reinventam a Internet. 12/5/2000, p. E15.
- A herdeira do Napster. 1/8/2001, p. F1.
- Analistas vêem livre troca de MP3 continuar. 1/8/2001, p. F2.
- Microsoft adere à troca de músicas via rede. 5/3/2003, p. F3.
- Harvard discute a Internet. 9/6/2000, p. E19.
- Rádios *on-line* proliferam na Internet. 17/1/2001, p. F4.
- Baixar música pela Internet não afeta vendas de CDs. 12/4/2004, Editoria Folhateen, p. 4.
- Preço baixo é o que mais seduz o consumidor. 18/2/2002, Editoria Folhateen, p. 6.
- Fórum sobre música *on-line*. 12/5/2003, Editoria Folhateen, p. 7.
- Quem tem põe, quem não tem tira – filosofia do compartilhamento *on-line*. 12/5/2003, Editoria Folhateen, p. 6-7.
- Gravadoras já vendem canções na rede. 12/12/2001, p. F6.
- Napster tenta acordo com gravadoras. 28/2/2001, p. F2.

Download de Música e Direito Autoral na Era da Internet: Debates sobre a Propriedade Intelectual

As inovações tecnológicas modificaram as formas no consumo de música. O *download* de canções e a troca de arquivos na Internet se popularizaram entre os consumidores especialmente com os programas para reprodução de MP3 no computador que, disponibilizados gratuitamente, tornaram-se acessíveis ao indivíduo conectado. Além de facilitar a escolha dos ouvintes, os programas de *download* gratuito revelam um perfil de aficionados que valoriza a experimentação como uma etapa importante no processo de consumo de música.

Descontados exageros no deslumbre tecnológico, o consumidor de música se coloca numa posição realmente privilegiada diante da Internet: navegando na rede, o usuário pode escolher e experimentar, dentre os mais variados gostos, as canções que quer consumir, na hora que melhor lhe convier, dispensando, dentro de alguns limites, a intermediação do mercado.

Os desfrutes estão ao alcance de todos os internautas, embora parcialmente sob os distúrbios da precariedade das linhas telefônicas. As conexões de alta velocidade (banda larga) estão cada vez mais acessíveis, ganhando cada vez maiores fatias do mercado e abrindo espaço ao tráfego limpo e ininterrupto de sons e imagens. Não só consumidores, mas também produtores independentes estão eufóricos: músicos ignorados nas mídias comerciais divulgam e trocam canções pela Rede. As opções de consumo crescem à medida que a quantidade de produções aumenta significativamente, devido ao barateamento das novas tecnologias de produção e difusão da música.

Além da diversidade e da possibilidade de experimentação, outro aspecto que se mostra extremamente relevante no consumo de música pela Internet é a interatividade. Os suportes tradicionais de informação – como o livro, o disco, o filme – oferecem algumas possibilidades de interação: pode-se avançar e retornar sobre um mesmo trecho de um romance, repetir uma certa cena de um vídeo ou diminuir o volume de um disco ou de um CD, controlando os botões no aparelho de som. Mas estas parecem limitadas em termos de interação se comparadas àquelas que se tornam possíveis com a utilização do computador.

Os computadores oferecem ferramentas próprias destinadas a possibilitar ao usuário um controle maior sobre as informações disponíveis. Essas ferramentas possuem recursos de busca, seleção, edição ou classificação, que são inviáveis em outros meios como livros e discos tradicionais. Outra consequência direta dos conceitos de simulação e virtualidade em relação às informações contidas no computador é a possibilidade de intervir tanto no nível organizacional quanto no nível estrutural das informações. O caráter potencial dos dados audíveis armazenados no computador faz com que o usuário possa manipulá-los, transformá-los ou recriá-los de maneiras diversas, alterando assim os próprios signos originalmente codificados.

O aspecto interativo da Internet modifica a forma de consumir cultura: o jeito *à la carte* de experimentação da música pode resultar na própria transformação estética dos produtos oferecidos. É ingênuo apostar que a Internet libertará os bens culturais de quaisquer influências de mercado, mas parece justo esperar alguma mudança na correlação de forças – dessa vez a favor do consumidor.

Enquanto as grandes gravadoras e alguns dos artistas *mainstream* se debatem na perplexidade de não saber como reagir ao advento do MP3, a realidade transformou essa nova tecnologia em parte das vidas dos consumidores conectados à Internet, principalmente os jovens. O conflito parece não pertencer a eles, que vivem o dia-a-dia do MP3 como os jovens dos anos de 1970 e dos anos de 1980 viviam com as fitas cassete gravadas em casa, que rodavam nas mãos de quem tinha menos dinheiro e/ou interesse que os exigidos pela indústria fonográfica.

SERVIÇOS ON-LINE DE TROCA DE MÚSICAS

A criação e distribuição gratuita na *web* do *software* Winamp para ouvir arquivos MP3 revolucionou a Internet. Depois dessa iniciativa, diversos outros programas para *download* e *upload* de MP3 foram sendo criados e distribuídos na rede. Além da proliferação de diversos *softwares* para execução de MP3, a base de códigos utilizados no Winamp inspiraram o desenvolvimento e difusão da tecnologia de compartilhamento de arquivos entre os computadores por meio da rede, o que configura um dos acontecimentos mais surpreendentes da Internet.

O Napster – criado pelo norte-americano Shawn Fanning em janeiro de 1999, na época com 18 anos, que abandonara a Universidade Northeastern, em Boston nos EUA, para desenvolver o *software* – entrou no ar pela primeira vez em junho de 1999, ainda em versão beta (disponível para testes). Dois meses depois, em agosto de 1999, o tio de Shawn, Jonh Fanning, juntamente com outros investidores, ofereceram um acordo para gerenciar o Napster por seis meses. Nesse período, os novos executivos lançaram a segunda versão beta do programa que ganhou adeptos do mundo inteiro e começou a chamar a atenção da indústria fonográfica e das empresas de Internet para o fenômeno de troca de música entre internautas (Disponível em: <<http://www.folhaonline.com.br/ilustrada>>. Acesso em: 8/10/2003).

O funcionamento do *software* é simples, quando procurada uma música pelo Napster, o PC utilizado busca o arquivo em outros micros que tenham o mesmo programa instalado. Caso encontre a música que se está buscando, o *software* faz o *download* diretamente do(s) outro(s) usuário(s). Quanto mais usuários conectados compartilhem o mesmo arquivo, mais veloz o *download*: o Napster procura as músicas e mostra quais usuários têm o arquivo armazenado em seus micros e transfere o arquivo do computador de um usuário para o outro.

Devido a grande disseminação do Napster e a crescente troca de arquivos de áudio entre os internautas, a indústria fonográfica começou a se preocupar com a questão. Em dezembro de 1999, a RIAA (associação que representa 18 das maiores gravadoras dos EUA, incluindo Sony, Warner, BMG e Universal) moveu o primeiro processo contra o Napster, acusando a empresa de desrespeitar direitos autorais e incentivar a pirataria. Dois dias depois dois juízes federais

dos EUA acataram o recurso apresentado pela empresa Napster que conseguiu manter o programa em atividade ainda por um tempo (Disponível em: <<http://www.folhaonline.com.br/ilustrada>>. Acesso em: 8/10/2003).

Com o surgimento do Napster, o primeiro e mais popular *software* para o intercâmbio de arquivos de áudio na rede, muitos outros programas seguiram seus passos. Diversas redes descentralizadas ampliaram-se e não puderam ser freadas por barreiras judiciais. Mesmo acabando com o serviço gratuito da Napster e todos os seus congêneres, juízes e gravadoras não conseguiram colocar um ponto final no livre intercâmbio de músicas na Internet, graças às redes como o Gnutella (www.gnutella.wego.com).

O Gnutella foi a primeira rede a não usar servidores centrais para organizar o tráfego de arquivos, além de não ser controlada por nenhuma empresa. Por isso, impor restrições às redes como esta se tornou bastante complexo. O papel que seria do servidor centralizado é desempenhado pelos computadores dos membros da própria rede Gnutella. Eles estão espalhados por todo o planeta. Para que qualquer internauta se torne um deles, basta instalar um dos programas que acessam a rede Gnutella. Feito isso, o micro será considerado um dos *hosts* (“anfitriões”) dessa rede, e seu dono poderá compartilhar com os outros membros qualquer arquivo gravado no seu disco rígido. O intercâmbio de arquivos acontece de computador para computador, sem intermediários (*Folha de S. Paulo*, 21/2/2001, p. F5)

O KaZaA está no ar desde 2000. Em maio de 2001, o programa ligava, em média, 60 mil usuários. A média de julho do mesmo ano chegou a 556 mil usuários ligados simultaneamente, compartilhando arquivos de áudio, de vídeo e até *softwares*. Esses números ainda não faziam frente ao recorde do “Napster”, que em fevereiro de 2001 chegou a 1,57 milhão de pessoas ligadas ao mesmo tempo, mas segundo o instituto Webnoize, significava em apenas um ano de operação, o dobro da popularidade do Napster e nove vezes a da rede Gnutella. Estimava-se na época que o KaZaA atingiria em média um milhão de usuários simultâneos até meados de setembro de 2001 (*Folha de S. Paulo*, 1/8/2001, p. F2).

O KaZaA é o herdeiro atual da revolução da música na Internet – possui quase 200 milhões de usuários e sua perspectiva imediata de

retorno financeiro é por meio de publicidade –, o que não é irrelevante se considerarmos que a maior parte das mídias sobrevive empresarialmente comercializando publicidade. Empresa baseada totalmente na existência de uma rede informal de internautas, ninguém consegue prever se o KaZaA vai dar um golpe mortal na indústria de música ou se vai se tornar o seu mais poderoso canal de distribuição.

DIREITOS AUTORAIS DA MÚSICA NA ERA DA INTERNET

A discussão sobre a proteção dos produtores de música se atualiza na sociedade da informação. É importante observar que os mecanismos e princípios legais não são universais, mudam de país para país e com o passar do tempo. As mudanças refletem a evolução tecnológica por um lado, e por outro, os interesses e a cultura de uma sociedade, dada a sua posição de produtor e/ou consumidor no mercado local e mundial:

À medida que o progresso amplia as facilidades de fazer cópias, a legislação é alterada para levar em conta a nova realidade tecnológica. (...) A lei define exceções e restrições à aplicação do copyright procurando manter um equilíbrio entre o interesse do “fair use” e limitação temporal dos direitos exclusivos, restritos apenas à primeira venda, no caso da tradição americana (SIMON, 2000, p. 3).

A era digital intensificou as disputas de interesses autorais em níveis anteriormente desconhecidos. A cópia eletrônica passou a ser parte integrante da tecnologia da Internet, que é intrinsecamente baseada na cópia de arquivos. Qual seria, então, o sentido de impor restrições à cópia dentro da realidade do protocolo *http* da Internet? Esta questão paradoxal de difícil solução é colocada, principalmente, para aqueles que estão preocupados em restringir e controlar a disseminação dos bens de informação.

O compartilhamento instantâneo deflagrado na Internet pelas redes de troca gratuita de arquivos – baseados no sistema P2P – inseridos na própria “arquitetura de abertura” da *web*, vêm rompendo com o direito de propriedade intelectual (dos músicos e au-

tores). Algumas empresas disponibilizam *softwares* gratuitos na Internet que dão acesso ao banco de dados, compartilhados em rede, em troca da possibilidade de fazer propaganda própria e para terceiros. Ao mesmo tempo muitos usuários participam de movimentos em prol do *copyleft* e tentam impor orgulhosamente a bandeira do *trade free or die* na Internet.

Os “ciberativistas” acreditam que a rede deve ser um espaço livre, democrático e aberto, e não uma mera reprodução eletrônica de interesses capitalistas. Assim, restringir o acesso à música é uma forma inaceitável de controle que descaracteriza o “espírito da web”. Está em questão a própria definição de propriedade intelectual, ou direito autorral da informação: longe de ser uma unanimidade, a questão dos direitos autorais é percebida de modo diferente por gravadoras, artistas e a geração de ouvintes que floresceu na Internet (CASTRO, 2003).

A proposta das gravadoras, que custaram a perceber o enorme potencial do mercado *on-line*, é a criação de um sistema de distribuição com base em assinaturas de “baixo custo”, o que, segundo alegam, garantiria o pagamento dos *royalties* – contemplando ao mesmo tempo a demanda de música na rede por parte dos internautas. Deste modo o mercado de divulgação e distribuição de música digital na Rede passaria a ser regulamentado pelos interesses das grandes corporações – exatamente o que toda uma legião de “ciberouvintes” não quer.

Os artistas parecem estar divididos. Enquanto músicos como Madonna, Courtney Love, Bono Vox e o brasileiro Lobão vêm a público dar seu apoio ao *download* gratuito de música na Internet, outros se dizem lesados pelo que consideram um escandaloso caso de “ciberpirataria” – como por exemplo o grupo de *rock* norte-americano Metallica. Entretanto, a possibilidade de divulgar obras que dificilmente chegariam ao grande público devido às regras de mercado, vem atraindo inúmeros músicos, estreadores ou não, a disponibilizar suas músicas na Internet.

O que parece motivar a atitude pró-*download* gratuito é a grande fonte de renda para o artista que tem sido a venda de ingressos para *shows* e apresentações na mídia, e não a venda de discos:

Alega-se que apenas aqueles músicos cuja vendagem de CDs é altíssima realmente chegam a lucrar com isto. A “parte do leão” desta receita fica com as gravadoras, que debitam do total a ser pago aos artistas os altos custos com a produção e divulgação de seus trabalhos (CASTRO, 2003, p. 182).

Bob Dylan, George Michael e bandas como o Public Enemy e Weezer, encorajam o público a fazer e distribuir gravações piratas de suas músicas. Em ação convergente Lobão vem há tempos alertando os artistas brasileiros sobre a necessidade de se redefinir os parâmetros de direitos autorais. Em ambos os casos, trata-se de atitudes que desafiam o monopólio da distribuição no mercado da música.

As redes de usuários e comunidades virtuais de música encaram a censura ao *download* do MP3 como um erro e por isso vêm construindo suas rotas de modo a poder driblá-lo. “O que o *download* gratuito de música vem demonstrando é que as atuais leis de *copyright* podem funcionar como forma de restrição” (CASTRO, 2003, p. 184). Toda vez que a indústria processa alguns envolvidos no compartilhamento de música, os próprios usuários desenvolvem redes mais seguras contra a espionagem da indústria para dar continuidade ao *download* livre e gratuito.

A Internet modifica certos conceitos de propriedade intelectual – atingindo conceitos éticos e morais – tradicionais, dando origem a uma nova cultura baseada na “liberdade de informação”. Isto faz com que muitos especialistas discutam a sobrevivência do *copyright*. O professor de direito da Universidade de Standford, Lawrence Lessig (1999), afirma que “a nova arquitetura da Internet está sendo traçada por empresas norte-americanas com a ajuda silenciosa e protecionista do governo dos Estados Unidos” – em prejuízo do usuário comum e de outros países, como o Brasil.

Lessig (1999) defende que a arquitetura da Internet era bastante livre no seu começo, ou pelo menos preservava a liberdade

muito bem. Porém, essa liberdade original está mudando e o ciberespaço está se tornando um espaço muito menos livre do que no passado: o autor argumenta que a liberdade de expressão e a privacidade estão sendo seriamente ameaçadas, por interesses comerciais, e defende que são falsas e perigosas as idéias de que o ciberespaço é um “lugar de liberdade” – para o autor os governos devem interferir na regulação da Internet.

Lessig (2004) alerta que o governo norte-americano, pressionado pelo *lobby* do comércio, tem legislado sobre as leis de *software* tornando as regras de direitos autorais e patentes muito mais duras do que no mundo real, além de não coibir a invasão de privacidade. Ele avisa que essa regulamentação traz riscos por três grandes motivos: em primeiro lugar, está criminalizando os defensores do código livre – muitas vezes chamados de *hackers* pelo governo – contrários ao uso de direitos autorais em *softwares*; em segundo, a falta de regulamentação sobre privacidade no ciberespaço deixou o campo livre para o uso de tecnologias que tornam vulnerável a vida privada do internauta; e por último, no futuro, ficará mais difícil que outros países desenvolvam programas na Internet sem ter de prestar contas aos Estados Unidos.

Em relação ao paradigma do MP3 na Internet, Lessig explica:

O MP3 é um exemplo perfeito do que é fascinante na Internet. É uma tecnologia que torna possível às pessoas usarem o seu direito de “uso justo” sobre música muito mais facilmente. Eu posso armazenar música no meu computador ou num drive virtual, o que me possibilita ouvir música aonde estiver. Contudo, o problema com essa tecnologia é que ela não dá ao dono dos direitos autorais um controle suficiente, pelo menos no ponto de vista dele. Por isso, as gravadoras estão lutando tanto quanto podem para eliminar o MP3 ou transformá-lo numa tecnologia na qual eles possam ter um controle total sobre o uso que as pessoas fazem de música. Esse é um tipo de batalha que con-

sidero fundamental e que a “comunidade on-line” deve começar a entender e a participar. O problema é que o governo já interveio, tornando as leis de direitos autorais mais estritas, o que torna mais fácil para os detentores de direitos autorais ameaçar as pessoas no seu direito de “uso justo”. O modo apropriado de o governo intervir é garantindo os direitos individuais e transferindo esses direitos para o mundo on-line, para que tenhamos um sistema de proteção no ciberespaço semelhante ao do mundo real (In: Folha de S. Paulo, 5/3/2000).

Lessig criou uma espécie de passaporte virtual para o usuário, em uma rede paralela: com o objetivo de criar uma alternativa para o meio termo legal entre “todos os direitos reservados” dos contratos de direito autorais tradicionais e o domínio público, ele lançou a licença *Creative Commons*, na qual os artistas e autores podem escolher como e quanto deseja autorizar a utilização de sua obra para o público ao disponibilizar sua obra na Rede da entidade. O *Copyleft* não é sinônimo de domínio público. Ele traz quatro liberdades básicas – uso para qualquer fim, estudo de códigos, melhoria e redistribuição – e uma restrição: nenhum *software* dele derivado poderá se tornar *software* proprietário. Assim, quem virar “dono” de um *software* livre violará a GPL e infringirá uma licença registrada por seu autor. Nas licenças *Creative Commons*, o criador do conteúdo escolhe que tipo de liberdade concede em sua obra. Assim, na licença-padrão, é possível eleger entre liberar ou não a criação para uso comercial, bem como permitir ou não modificações nela. Na licença de recombinação, as pessoas podem pegar e transformar pedaços da obra do autor para qualquer fim exceto publicidade, que é proibida. São permitidas cópias e distribuição do trabalho inteiro.

Lessig exemplifica que se o artista quiser oferecer sua música para uso não-comercial, o sistema da *Creative Commons* expressará essa intenção de uma maneira “legível a computadores”: “Os equipamentos serão então capazes de identificar e entender os termos do

licenciamento do autor, facilitando a busca e o compartilhamento de trabalhos entre os internautas” (LESSIG. Disponível em: <<http://www.creativecommons.org>>. Acesso em: 12/10/2003). A iniciativa é aberta a qualquer produtor cultural interessado. O *Creative Commons* licencia o “pode tudo” até o “pode fazer alguma coisa” – se o artista preferir, não serão todos, mas “alguns direitos reservados”.

No momento, dou a ele (artista) a chance de experimentar. Ver se ajuda a divulgar e vender sua música e encorajar outras inovações criativas em torno da obra. Se a experiência for ruim, se tentará alguma outra coisa. Não deve haver uma ideologia que pregue um único modo de produzir e distribuir música e que quem se desviar disso passe a ser um criminoso (LESSIG. In: *Folha de S. Paulo*, 3/6/2004, p. E1).

A idéia é criar uma rede em que os artistas e autores, além de outros criadores de conteúdo, poderão compartilhar seus trabalhos pela Internet sem violar leis de direitos autorais. A novidade, segundo informações no *site* da entidade (www.creativecommons.org), visa afrouxar as barreiras jurídicas em relação à criatividade, unindo novos conceitos de tecnologia e regras: “Nossas ferramentas facilitarão a vida dos artistas e autores que desejam colocar parte ou todo o material de sua autoria aberto ao público”, disse Lessig (Disponível em: <<http://www.creativecommons.org>>. Acesso em: 12/10/2003).

Segundo a organização, isto é possível graças a um *software* baseado na *web* no qual os criadores podem especificar como suas obras estarão disponibilizadas *on-line*: uso ilimitado ou limitado, e quais condições. “A intenção não é somente aumentar a quantidade de fontes de materiais *on-line*, mas oferecer seu acesso a custo zero ou muito baixo. O conteúdo será guardado eletronicamente e incluirá graus de permissão garantidos pelos seus donos”, diz o *site* da entidade.

Lessig avalia já ter licenciado cerca de 4,5 milhões de objetos, entre *blogs*, fotos, música e vídeo (*Folha de S. Paulo*, 22/2/2005, Caderno Sinapse, p. 12). As licenças da *Creative Commons* são gratui-

tas e podem ser conseguidas no *site* da organização – inclusive em português. No começo de 2005, a organização lançou a variante *Science Commons* para publicações científicas.

Em 4 de junho de 2004, no 5º Fórum Internacional de Software Livre, em Porto Alegre, o governo brasileiro lançou oficialmente seu apoio ao projeto na presença do co-fundador Lawrence Lessig que esteve no Brasil para discutir a implementação do *Creative Commons* no País (Folha de S. Paulo, 3/6/2004). O primeiro brasileiro a tornar-se publicamente adepto à licença foi o cantor, compositor e ministro da Cultura Gilberto Gil – sua adesão licenciou a música *Olodum* para ser copiada, remixada, sampleada, gravada e compartilhada digitalmente na Rede por qualquer um. Só não poderá ser usada para fins publicitários:

A flexibilidade da propriedade intelectual deixou de ser algo alternativo, que corre por fora dos marcos legais. Há uma aliança com o pensamento jurídico internacional. O que estamos precisando é de uma certa reforma agrária no campo da propriedade intelectual (GIL. In: Folha de S. Paulo, 3/6/2004, p. E1).

Lessig (2004) defende que os governos devem ter a preocupação de garantir um ambiente competitivo e aquecido na Internet, e não devem permitir que empresas tenham controle do conteúdo ou das aplicações utilizadas na rede. O papel do governo nesse aspecto é importante: as tecnologias que os detentores de direitos autorais empregarão e o código que usarão podem muito facilmente passar por cima do tipo de proteção que a lei criou e acabar se transformando numa proteção muito mais poderosa para propriedade intelectual do que a proteção que a lei poderia oferecer.

Lessig afirma que a “comunidade *on-line*” tem pouco entendimento das mudanças e não percebe os riscos da nova arquitetura, e por isso, diz ter poucas esperanças de que essa situação se reverta:

Não tenho esperança. Quero dizer, em certo contexto. Quando vou ao Brasil e vejo o que Gil está fazendo, acho que isso pode funcionar como uma mensagem alternativa ao

governo dos EUA. É um grande motivo para ficar esperançoso. Vamos ver as conseqüências (LESSIG. In: *Folha de S. Paulo*, 3/6/2004, p. E1)

Lessig e muitos especialistas são pessimistas em relação aos direitos autorais na Internet, ao mesmo tempo em que não acreditam na rigidez e na ordem que tenta se impor na *web* como solução para as questões de propriedade intelectual, temem o caos. Outros veem na desordem da rede uma possibilidade para a liberdade. O inglês Richard Barbrook, professor de hipermídia da Universidade de Westminster, em Londres, considerado o criador do termo “cibercomunismo”, comemora a estrutura anárquica da *web*: “Parabéns América, vocês inventaram a única forma viável de comunismo no mundo: a Internet” (*Folha de S. Paulo*, 13/3/2003, p. E1).

Barbrook (2003) rotula de “ideologia californiana” o corpo de idéias que define a *web* como apoteose do mercado. Crítico dessa visão, o autor acredita ser necessário a inversão da propaganda (sobre a Internet) que está sendo veiculada por pessoas apenas preocupadas em ganhar dinheiro. Na sua opinião, a Internet possui um aspecto central baseado na *gift economy* por meio da qual a informação não tem apenas valor de mercado, mas também o valor de um “presente”. O argumento do autor é que o centro da Internet não é o mercado e a comercialização de informações, mas pelo contrário, a circulação livre de informação:

O mais popular programa de buscas atualmente é o MP3. É claro que há os catálogos para compras on-line, e muitas companhias usam a Internet para esse fim. Mas, do meu ponto de vista, não é isso o que interessa. O importante é analisar o uso que a maioria das pessoas faz da Internet. Não digo que os americanos estão abolindo o capitalismo. Uso a terminologia hegeliana de superação, que envolve dialética. Existe a crença de que se está criando na Internet o mais livre de todos os mercados. Creio que é verdade que

se estão criando oportunidades comerciais para as pessoas. Eu trabalho em um centro de pesquisas no qual os estudantes são treinados para trabalhar nesse mercado, inclusive. (...) A fantasia neoliberal – que remonta ao início dos anos 70, quando se previa um mercado gigante por meio do qual todos seriam pequenos negociantes de informação – não aconteceu. Na verdade está ocorrendo o contrário: aqueles que tentam criar informação como commodities (algo que tem valor de compra e venda) estão sendo forçados a uma maior abertura. Apenas uns poucos serviços, como o de pornografia e informação financeira, podem adotar a visão neoliberal do comércio da informação. Setores nos quais a informação é tratada como commodity, como a indústria da música, estão tendo problemas por causa dessa “descomodificação”. O que quero dizer é que há uma grande quantidade de informação gratuita à disposição, eu não preciso pagar por ela. Mas é interessante observar como se dá a hibridação desses dois lados da web: o do gratuito e do comercial. Aquelles que conseguiram uma fórmula híbrida tiveram lucros, os que não conseguiram perderam muito dinheiro (BARBROOK. In: Folha de S. Paulo, 3/10/1999, Editoria Mais!, p. 5).

Mesmo que a indústria da música não se adapte a um modelo de negócio híbrido, como sugere Barbrook, ou que consiga intimidar os usuários com processos na Justiça para estancar o volume de *downloads*, muitos artistas passarão ou continuarão a divulgar suas obras diretamente em MP3 sem o intermédio das gravadoras – a maioria dos músicos independentes gastava muito dinheiro distribuindo gravações num esforço desesperado para que alguém ouvisse o que estava sendo feito. Pelo MP3, o custo é quase zero.

Barbrook considera que a indústria da música começou muito tarde. Para ele, a maior parte da produção de informação foi transformada – por esse processo descrito – a partir da crise da indústria fonográfica:

A web não foi construída a partir do comércio: e começou ancorada no setor público, foi construída pelo Estado a partir de projetos de defesa (a rede começou a nascer em 1969, a partir de um projeto desenvolvido por agências do Departamento de Defesa Americano), e, depois, nas idéias da cultura do “faça você mesmo”. O comércio chegou por último. A indústria da música, por exemplo, deveria ter se ligado nisso há cinco anos (1994) e talvez agora seja tarde demais. Há três anos atrás (1996), nós fizemos o site da banda Jamiroquai. Tivemos reuniões com a Sony e foi muito interessante, porque, se bem que naquela época eles já tivessem percebido que a web estava chegando, por outro lado eles resolveram simplesmente ignorar o fato. Tinham medo de perder o copyright sobre o software. O medo deles chegou e virou o MP3. Agora, por ter se desenvolvido como um padrão que permite o acesso a todos, é muito mais difícil criar uma versão com copyright (In: Folha de S. Paulo, 3/10/1999, Mais, p. 5).

Na visão de Barbrook a maioria das pessoas não está interessada em vender nem comprar informação na Internet. O surf pela Internet não se trata de uma atividade comercial – é *a priori* é uma atividade de pesquisa e experimentação (Folha de S. Paulo, 13/3/2003, p. E1). John Perry Barlow, professor do Centro Berkman para Internet e Sociedade, da Faculdade de Direito de Harvard (EUA) e co-fundador, em 1990, da Eletronic Frontier Foudation (Fundação Fronteira Eletrônica), ONG com base em San Francisco (EUA), levanta questões relacionadas à equação econômica que sustenta a propriedade

intelectual e seus aspectos jurídicos (como o *copyright* e patentes) face às novas tecnologias que permitem sua reprodução e distribuição quase instantânea a custo zero para todo o planeta.

Barlow (1994) argumenta que o modelo jurídico norte-americano, que protege a propriedade intelectual, baseado no *copyright* e em patentes, é focado não nas idéias mas na expressão destas. As idéias são consideradas por este autor propriedade coletiva da humanidade. Este modelo está sendo abalado pelo surgimento de novas tecnologias que permitem a reprodução e distribuição quase instantânea e a custo zero para todo o planeta de bens de natureza intelectual e as leis atuais não são suficientes para comportar esta nova realidade:

Assim, as idéias contidas em um livro não são protegidas pelo copyright. O que se protege é o invólucro que as contém: é o livro que não pode ser livremente reproduzido. A patente, por sua vez, até recentemente era uma descrição de como materiais devem ser utilizados para servir a algum propósito. O ponto central da patente é o resultado material. Se não se tinha um objeto utilizável, então, a patente era rejeitada. Em outras palavras, protege-se a garrafa e não o vinho (BARLOW. Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>. Acesso em: 8/6/2004).

Alguns autores argumentam que a informação ainda irá requerer alguma forma de registro físico, como sua existência magnética em discos rígidos. Outros argumentam que a humanidade tem lidado com esta forma de expressão sem invólucros desde o advento do rádio. Barlow, no entanto, considera que estes invólucros não possuem uma representação macroscópica discreta ou pessoal:

Desde seu surgimento (do rádio) não há uma forma conveniente de capturar os bens que são distribuídos desta forma e reproduzi-los com qualidade comparável aos paco-

tes comerciais. O pagamento por parte do consumidor destes bens sempre foi irrelevante. Os próprios consumidores eram o produto: o rádio e a TV são mantidos por vender a atenção de seus espectadores a anunciantes (BARLOW, Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>. Acesso em: 8/6/2004).

Barlow (1994) levanta diversas questões que devem ser discutidas pela sociedade: os bits devem ser protegidos pelo direito autoral ou não? Como podemos protegê-los? Se os *bits* não forem protegidos, é possível proteger os interesses econômicos dos diversos agentes (autores, financiadores, produtores, distribuidores)? Se não for possível proteger estes interesses econômicos, como vamos assegurar a contínua criação destes bens? O autor considera que, para respondermos a estas questões com clareza, e para que possamos legislar sobre o assunto, é necessário analisar o que é informação, conhecermos suas características básicas, e que ações e papéis a informação desempenha na sociedade (Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03>. Acesso em: 8/6/2004).

Barlow (1994) afirma que as propriedades da informação que devem ser analisadas nesse contexto são: a informação é um verbo e não um substantivo (livre de seus invólucros a informação obviamente não é uma coisa material); a informação é experimentada e não possuída; e a informação necessita estar em movimento (uma informação que não se movimenta passa a não existir, a não ser como potencial (...) até que venha a ser permitido sua movimentação novamente). A distinção econômica central entre a informação e os bens físicos estão na habilidade da informação em ser transferida sem que o dono original perca a sua posse.

O autor defende que quanto mais universalmente e ressonante for uma idéia, imagem ou som, em mais mentes ela penetrará: “Pode-se esperar que a informação se modifique constantemente em formas que melhor se adaptem àqueles que a cercam” (BARLOW, 1994). Para ele, a informação é perecível e os vários tipos de informação têm sua qualidade degradada com o tempo:

O momento no qual uma transmissão é recebida possui muitas características que dependem da relação entre o transmissor e o receptor e da sua interatividade. Este relacionamento é único. O valor do que é enviado depende de cada receptor individualmente: da terminologia compartilhada, atenção, interesse, linguagem, paradigma, etc. Na verdade, a informação consiste em dados (...) que encontraram um significado útil no contexto mental (BARLOW, Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>. Acesso em: 8/6/2004).

No caso de bens físicos, existe uma correlação direta entre a sua raridade e o seu valor. Barlow (1994) sublinha que com a informação muitas vezes acontece o inverso – muitos *softwares* aumentam seu valor à medida que se tornam mais comuns – mas não nega que a exclusividade e o ponto de vista também são valorizados pela sociedade: “significa que para o autor a posse exclusiva de certos fatos os tornam mais úteis e as pessoas desejam pagar pelos editores cujo ponto de vista melhor se encaixa aos seus” (Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>. Acesso em: 8/6/2004).

No mundo físico o valor depende de posse ou de proximidade no espaço. No mundo virtual a proximidade no tempo e as possibilidades de uso são um valor determinante:

Uma informação produzida geralmente possui valor maior se o comprador puder acessá-la em um momento próximo de sua expressão. A proteção da execução deve ser repensada – não lhe dão muito crédito apenas por ter idéias. Você é julgado pelo que se pode fazer com elas (BARLOW, Disponível em: <wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>. Acesso em: 8/6/2004).

Claudio Prado, coordenador de políticas digitais do Ministério da Cultura, defende em relação a crise atual da indústria fonográfica,

que a pirataria é um apêndice do monopólio. A coordenadoria de políticas digitais do MinC, desde o início de 2003, fez o lançamento nacional das licenças alternativas de direito autoral *Creative Commons* e criou o programa “Pontos de Cultura”, um dos braços do programa Cultura Viva, que promove a doação de “kits de cultura digital” – computadores, câmeras de vídeo e ilha de edição – para 262 projetos aprovados.

Em março de 2005, o programa, que conta atualmente com verba de R\$ 37 milhões, firmou uma parceria com o Ministério das Comunicações para que os conteúdos produzidos nos “Pontos de Cultura” possam ser distribuídos via Internet, rádios e TVs digitais:

O que a mágica digital permite é que um moleque que está lá num estúdio nos Bororos ou na periferia de São Paulo, aonde existir um “Ponto de Cultura”, grave um negócio dele e disponibilize (na Internet) no mesmo lugar que o (Gilberto) Gil. O “Ponto de Cultura” democratiza a idéia de estúdio e de rádio. Aonde existir um pequeno kit multimídia, no Piauí, haverá um embrião de um estúdio que pode ir ao ar em Tóquio. Se vai ao ar ou não, isso é outra questão, mas certamente os “Chicos Sciences” (banda brasileira) da vida vão aparecer nesses lugares, os talentos vão passar por ali. Estamos criando os campinhos de várzea da cultura. (...) Nossa idéia é a autonomia, cada ponto tem de ser dono do seu processo. O equipamento é doado, e também vamos doar a capacitação, que gera a autonomia dele e do vizinho dele. Não estamos montando um sistema que está preso a uma pirâmide e vai depender de capital federal para manutenção (PRADO. In: Folha de S. Paulo, 21/3/2005, p. E2).

O Ministério da Cultura efetivou convênio com o Ministério das Comunicações do governo brasileiro para que cada “Ponto de

Cultura” tenha uma antena de satélite, o que é uma alternativa para lugares em que outras formas de acesso não são possíveis. Ao lado disso, existe a mobilização no sentido de que exista uma política pública de disseminação do uso de banda larga no Brasil. É impossível pensar que essa política possa nascer de outro lugar que não do próprio governo brasileiro.

O conceito de *copyleft* parece transbordar da discussão sobre *softwares* livres para o consumo de música. Dizendo-se “entusiasta do *software* livre”, durante o Fórum Social Mundial, em 2004, em Porto Alegre, o ministro da Cultura, Gilberto Gil, afirmou:

Sou ministro, sou músico, mas sou sobretudo um hacker em espírito e vontade. A cultura hacker é uma cultura humanista, que busca a construção da nova cidadania na sociedade da informação (Folha de S. Paulo, 22/2/2005, Caderno Sinapse, p. 12).

Gil ganhou aplausos na revista *Wired*, na edição de novembro de 2004, por ter liberado uma de suas canções dentro do espírito de compartilhamento e difusão de informação e conhecimento, tocando em um tema muito sensível para músicos: flexibilização de direitos autorais. Os defensores do compartilhamento consideram que não é necessário que as canções de um artista ou os textos de um escritor estejam sob licença de *copyright* para que eles tenham seu trabalho remunerado. “O que interessa é que alguém torne isso disponível comercialmente”, afirma Barlow. O raciocínio do autor é de que as idéias são diferentes dos produtos da indústria cultural:

Com produtos industriais, quanto mais você tivesse uma coisa, menos ela valeria; havia uma relação entre valor e escassez. Isso é falso para informação, aspecto em que a relação é entre familiaridade e valor. Eu posso ser o maior compositor do mundo, mas, se só cinco pessoas sabem disso, que valor isso tem? Por outro lado, quanto mais gente me conhece, mais valor tem o meu trabalho, e a melhor forma de fazer meu tra-

balho conhecido é compartilhá-lo com as pessoas (...). Muita gente acha que isso quer dizer que elas terão de desistir da habilidade de fazer dinheiro com seu trabalho, mas a distribuição não-comercial de expressão artística não faz mal à distribuição comercial, na verdade, tem o efeito contrário (BARLOW. In: Folha de S. Paulo, 22/2/2005, Caderno Sinapse, p. 13).

Barlow afirma que a defesa do *copyright* não interessa aos músicos, e sim às gravadoras: “Artistas são escravos consentidos. O que eles estão defendendo não são os seus direitos, mas os direitos das instituições que os vêm espoliando desde o começo. Quem faz dinheiro com isso não é quem cria, é quem distribui.” Barlow acredita que a progressiva familiaridade de músicos com a Internet vai mudar sua atitude e liberar a difusão da música pela rede exatamente como é liberada, hoje, a execução em rádios.

Os artistas seguem nosso modelo quando querem ter as canções de graça no rádio. Eles querem distribuir músicas de graça pelo rádio; já na Internet, só acham que é diferente porque não estão familiarizados com o meio. Eu não vejo diferença (BARLOW. In: Folha de S. Paulo, 22/2/2005, Caderno Sinapse, p. 13).

Willian Fisher, diretor do Berkman Institute, de Harvard, falou de três soluções possíveis para a regulamentação da propriedade intelectual na Rede no 5º Fórum Internacional de Software Livre realizado, em junho de 2004, em Porto Alegre:

Ou pegamos a idéia de propriedade privada do mundo “analógico” e a levamos para a Rede, ou optamos por uma Internet bem regulada pelo governo, ou simplesmente jogamos o copyright fora (ele já é um defunto) e criamos uma nova correlação de forças na Rede. Nela, os autores ou detentores dos direitos autorais publicariam li-

vemente suas obras e a remuneração poderia vir por meio de um sistema de compensação via taxação de hardware (por exemplo, DVD players, gravadores de CD, tocadores de MP3, discos virgens e assim por diante). Outro caminho seria verificar a audiência de sites – número de ouvintes de playlists, digamos, ou número de downloads de arquivos. Os sistemas peer-to-peer (P2P) reportariam a frequência de registros de compartilhamento, e os criadores da obra receberiam dinheiro de acordo com sua popularidade. Com isso o sistema de copyright poderia acabar, bem como o DMCA.¹ E a diversão ficaria mais barata, pois baixar e compartilhar é infinitamente mais barato e conveniente do que comprar um CD ou DVD. (...) Tal método, no mundo da música libertaria os artistas das gravadoras, estas da corrosão de suas rendas e ainda lhes permitiria oferecer música ao público sem intermediários. E não haveria mais conflitos legais, nem necessidade de regulamentos ou segurança encriptada. Aí seria alcançada a democracia semiótica (O Globo, 31/3/2003, p. 3).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As trocas de arquivos de música na Internet vêm questionando as formas de propriedade intelectual. O MP3 é tecnologia que torna possível às pessoas acessar e consumir música muito facilmente. O *download* de arquivos da Internet é um importante elemento inovador dos processos de produção, difusão e consumo de música nas sociedades atuais. Não importa se este *download* é uma troca entre amigos ou uma modalidade de comércio eletrônico, ou se traz

1. *Digital Millenium Copyright Act.*

os efeitos de uma disseminação ultraveloz que reduz as distâncias entre o músico e o seu ouvinte.

A Internet articula virtualmente uma musicoteca potencialmente sem limites. A facilidade de inserir os arquivos, de fazê-los circularem, de compartilhá-los e de recuperá-los muda profundamente o processo de difusão e de consumo de música. As grandes gravadoras perderam o controle do que pode ser gravado, distribuído e consumido. A história da livre circulação de arquivos digitais de música pela Rede Mundial de Computadores está apenas começando.

Na Internet o papel de intermediário das gravadoras é posto em xeque, encurtando o caminho entre o artista e o público: cada vez mais artistas trabalham sem vínculos com a indústria fonográfica. Devido ao barateamento e descentralização da produção – estúdios, editoras, gráficas e distribuidoras menores surgem em grandes quantidades para atender a demanda dos artistas independentes – os músicos e intérpretes começam a ganhar maior autonomia para a produção e distribuição de suas obras e a descobrir nichos de mercado periféricos.

Os direitos autorais são percebidos de modo diferente por artistas, gravadoras e consumidores. A proposta das gravadoras é um sistema de distribuição que garanta o pagamento dos *royalties*. Alguns músicos dão apoio ao *download* gratuito, outros se dizem lesados pela “ciberpirataria”. O músico franco-espanhol Manu Chao expressou sua opinião no Fórum Social Mundial de 2004 sobre os modos de produção e circulação da música propostas pelas grandes gravadoras:

Estamos vivendo um momento muito interessante na música, por exemplo, com uma revolução decorrente dos problemas enfrentados pelas gravadoras, que tinham todo o mercado para elas. Agora, está tudo mudando. Chegou a Internet e uma pirataria cada dia mais forte. As grandes gravadoras estão perdidas, sem saber reagir diante dessas novidades. O problema básico continua sendo o mesmo – não é como produzir mú-

sica, mas como distribuí-la, como fazê-la chegar até as pessoas. A Internet fez algo extraordinário, porque permite que qualquer cara da periferia possa fazer sua música chegar ao mundo inteiro. A questão é saber como esse cara pode ganhar a vida assim. A discussão é quem vai controlar a Internet. As gravadoras estão tentando desesperadamente conseguir isso, para reservar mercado para si. Mas penso que elas dançaram. É tarde demais (Folha de S. Paulo, 27/6/2004, p. E8).

A licença *Creative Commons* cria rede de artistas e autores para compartilhar trabalhos pela Internet. Em 2002, o governo brasileiro foi o segundo do mundo a assumir a sua implementação. O primeiro brasileiro a se tornar publicamente adepto foi o ministro da Cultura, Gilberto Gil, que defende uma “reforma agrária” no campo da propriedade intelectual.

O *Creative Commons* cria rede na qual artistas e autores, além de outros criadores de conteúdo, poderão compartilhar seus trabalhos pela Internet sem violar leis de direitos autorais. A novidade visa afrouxar as barreiras jurídicas em relação à criatividade, unindo novos conceitos de tecnologia e regras: As ferramentas da licença podem facilitar a vida de artistas e autores que desejam colocar parte ou todo o material de sua autoria aberto ao público.

É extremamente relevante para a pesquisa, em comunicação, analisar o uso que a maioria das pessoas faz da Internet, com grande quantidade de informação gratuita, e observar a hibridação dos dois lados da *web*: o gratuito e o comercial. Os conflitos de interesses na Internet entre criadores, consumidores e os mediadores da indústria cultural estão longe de serem equacionados.

A agenda social brasileira está incorporando o acesso às artes e a informação na Internet sem a intermediação da indústria cultural. Cabe aqui destacar os esforços do Ministério da Cultura para inclusão digital, particularmente a criação de pontos de cultura em comunidades periféricas com meios de produção artística e cultural conectados a Internet.

REFERÊNCIAS

ABPD – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PRODUTORES DE DISCO. *Publicação anual do mercado fonográfico ABPD 2001*. Rio de Janeiro, 2002.

ABPD – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PRODUTORES DE DISCO. *Publicação anual do mercado fonográfico ABPD 2002*. Rio de Janeiro, 2003.

ALVES, F. J. M. A. *O impacto da proliferação da música digital nas estratégias de marketing das empresas do setor de gravação fonográfica*. Dissertação de mestrado. Faculdade de Administração, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2002.

BARBROOK, R. *Cibercomunismo: como os americanos estão superando o capitalismo no ciberespaço*. Disponível em: <<http://members.fortunecity.com>>. Acesso em: 6/6/2004.

BARROS, M. P. I. *Futuro da indústria fonográfica brasileira diante da pirataria e da música digital*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2003. Dissertação de Mestrado em Administração.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

—. *A Galáxia da Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

—. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, D. (org.) *Por uma outra comunicação*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CASTRO, G. G. da S. *Música, Tecnologia, Escuta & Comunicação: as canções inumanas*. Rio de Janeiro: ECO-UFRJ, 2003. Tese de doutorado.

DIAS, M. T. *Os donos da voz: indústria fonográfica brasileira e mundialização da cultura*. São Paulo: Boitempo, 2000.

FONTENAY, E. *Does the music industry innovate?* Music Dish Content Express. 2002.

FONTENAY, S. Counterfeiting, not on line piracy, is the real plague of the music industry. In: *Music Dish Content Express*. 14 de junho de 2002.

OBERHOLZER-GEE, F & STRUMPF, K. (2004). *The Effect of File Sharing on Record Sales: An Empirical Analysis*. March. Harvard

Business School. Disponível em: <<http://www.folhaonline.com.br/informatica>>. Acesso em: 30/3/2004.

WELLMAN, B. Physical place and cyberspace: the rise of networked individualism. In: *Internacional Journal of Urban and Regional Research*, 2001.

WICE, N. *Sony Tries to Put MP3 Genie Back in Bottle*. Time Digital, 1999. Disponível em: <cgi.pathfinder.com/time/digital/daily/0,2822,24585,00.html>.

WOLF, M.J. *Economia do Entretenimento*. Times Book, 1999.

WEBSITES DE REFERÊNCIA

Brazilian Genome

<<http://www.brgene.lncc.br>>

Creative Commons

<<http://creativecommons.org>>

Educar na Sociedade da Informação

<<http://cidade.usp.br/educar>>

Electronic Frontier Foudation

<<http://www.eff.org>>

Free Software Foundation

<<http://www.fsf.org>>

ITI

<<http://www.iti.br>>

Wikipedia

Em inglês: <<http://en.wikipedia.org>>

Em português: <<http://pt.wikipedia.org>>

Sobre os Autores

CLÓVIS,

médico (UFSC), mestre e doutor em Ciência da Informação (IBICT/ECO/UFRJ) e em administração (EASEP/FGV).

MARIE,

publicitária (ECO/UFRJ), mestre em Comunicação (UERJ) e doutoranda em Ciência da Informação (IBICT/UFF).

Lista de Canções

1. Ilha Catarina (Açoriana)
2. Meu Deserto
3. Na Estrada (*On The Road*)
4. A Palavra Cantada
5. *Mope Weather*
6. O Eterno Retorno

Todas as canções são composições de Clóvis e Marie.

1. ILHA CATARINA (AÇORIANA)

Terra de sol, no meio do mar,
mergulhar, velejar e pescar,
caminhar na praia...

Vou cantando e tocando
a música que vem com as ondas
Vou cantando e tocando
a música que vem com as ondas

Barulhinho que me acorda,
me dá corda lentamente
balançando numa rede

Sambaqui, Cacupé, Jurerê
Canasvieiras, Lagoinha, Brava
Moçambique, Barra da Lagoa
Galheta, Mole, Campeche
Caiera, Ribeirão, Naufragados
Açores, Pântano do sul

Vou cantando e tocando
a música que vem com as ondas

Boi, boi, boi da cara preta
Ilha Catarina
Boi, boi, boi da cara preta
Pega essa menina

O raio, o sol pediu a lua
Pega essa menina
O raio, o sol pediu a lua
Ilha Catarina

2. MEU DESERTO

(Canção a partir de “As três transformações do espírito”
no “Assim falava Zaratustra”, de F. Nietzsche)

Muitas coisas são difíceis
para o espírito sadio
Deixar ver sua loucura,
para zombar da prudência
Vou subir a mais alta montanha
E cantar para os surdos
Vou passar fome na alma

Assim corro pelo meu deserto
Isolado, ninguém fica do meu lado

Quero ser leão, mandar ver, dizer não
Brigar com o meu último senhor
Eu quero ser livre para criar
Todo animal voraz quer ser livre

Assim corro pelo meu deserto
Isolado, ninguém fica do meu lado

A criança brinca inocente
Ri quando esquece de tudo
A roda que gira sobre si
Eu digo sim ao sim
Tudo se cria, todo dia é um novo começar

Assim corro pelo meu deserto
Isolado, ninguém fica do meu lado

3. NA ESTRADA

(Canção a partir de parágrafo da primeira parte de
“On the road”, de Jack Kerouak)

Foi uma viagem
embarcando num ônibus que parava
de cidade em cidade
pessoas esquisitas, e bebês chorões
de cidade em cidade

Tinha noite fria,
tinha sol escaldante
Antioxidante
Foi uma viagem

As rodas rodaram, as rodas rodaram
Realmente as rodas rodaram
Direto, rasgando as estradas
Na estrada, noite adentro

E a chegada foi um pouco depois da aurora
Arranjei um quarto de hotel
Cai na cama com uns poucos trocados no bolso
Só senti a cidade depois de um dia de sono

Foi uma viagem, foi uma viagem

4. A PALAVRA CANTADA

Quem sabe ser profundo quer ser claro
Quem quer parecer profundo é obscuro

O mestre na arte dos sons
Traduziu minhas idéias
A palavra cantada chega melhor aos ouvidos
E ao coração

Descobri a tristeza na mais profunda alegria
Quem poderia refutar o som
Quem poderia refutar o som
Com o som podemos seduzir
Fazer aceitar os erros

A semente traz dentro de si
A força da árvore que vai ser
É preciso acreditar e não se deixar levar
A palavra cantada chega melhor aos ouvidos
E ao coração

5. MOPE WHEATHER

A guy said let's go side walk
And he thought I was all linked about
Link your self all together now
The preference is always morose

He asked something about my life
and I just answered how
Mope Wheather (4x)

I love when you love me too much
I love when you love me too much
I love your eletronic untouch

You can never explore my love to
wander and wander in the rain
you can not bully me, I'm not alone
Remember all lovelyness

It's not an arrest, it's not a gun
It's still round and around
It's just my new
Loony travel, loony travel (2x)
I Love when you love me too much
I love your eletronic untouch
I love your eletronic untouch

Mope wheather
I Love when you love in the rain
I Love when you love me too much
I love your eletronic untouch

It's just my new
Loony travel, loony travel (2x)
I Love when you love me too much
I Love when you love me too much
I love your eletronic untouch

6. O ETERNO RETORNO

(Canção a partir do parágrafo 341 de
“A Gaia Ciência”, de F. Nietzsche)

Que diria você se um dia
um demônio penetrasse em sua solidão
e dissesse esta vida tal como a vive agora
você viverá mais uma e mais uma e mais uma
e inúmeras vezes

E nada haverá de novo
cada dor, cada prazer, cada gemido
tudo o que existe de grande e pequeno voltará
esta aranha, o luar, este instante e eu mesmo
a eterna ampulheta será sempre virada outra vez
e você com ela

Você rangeria os dentes
ou diria que nunca escutou palavras tão divinas
eu pergunto se você quer viver isso
mais uma e mais uma e mais uma e inúmeras vezes
assim será necessário querer bem a si mesmo
nada mais desejar a não ser este eterno retorno

Esta aranha, o luar, este instante e eu mesmo
a eterna ampulheta será sempre virada outra vez
e você com ela

