

Fora da embalagem

Formato MP3 livra a distribuição musical de suportes físicos como o CD. Com o compartilhamento de gravações digitais entre consumidores, através de programas como o Napster, é construído um acervo de extensão, variedade e acessibilidade sem precedentes. Qualidade sonora, facilidade de difusão pela Internet e falta de controle das cópias abalam o mercado fonográfico.

Audição ampliada. A qualquer momento, em qualquer lugar, sua canção favorita à distância de algumas teclas^o ou nenhuma tecla. A revolução da Internet e o avanço das telecomunicações podem concretizar essa projeção em um futuro próximo. Será possível, por exemplo, com um comando de voz, transformar o telefone celular em uma mistura de jukebox com walkman.

Essas mudanças nos mecanismos de acesso alteram a relação entre artista e público e a própria percepção da música. É mais um caso de extensão dos sentidos após o surgimento de novas tecnologias, a exemplo do que ocorreu com a invenção da TV. Repete-se a frase do sociólogo canadense Marshall McLuhan (1911–1980): todos os meios são prolongamentos de alguma faculdade humana – psíquica ou física.

Qualquer aficionado por música gostaria de ter o maior acesso possível ao trabalho dos artistas. A tecnologia tornou isso possível: do gramofone ao walkman e do vinil ao nada. A distribuição, transporte ou armazenamento do registro musical deixou de depender do uso de um objeto–suporte como o CD após o aparecimento do formato digital MP3. Os acordes ingressaram definitivamente para o grupo de dados processados pelos chips de computador.

Qualidade sonora e alta capacidade de compressão de dados são as duas características que fizeram os arquivos de extensão .mp3 ganharem cada vez mais espaço nos computadores de milhões de pessoas espalhadas pelo mundo. O MP3 é hoje o formato mais popular de veiculação da música pela Internet. Isso se deve a sua fórmula de compactação que garante qualidade sonora e permite que os arquivos sejam transmitidos em tempo razoável pelos meios de conexão dos internautas, sem ocupar espaço demais no disco rígido de seus computadores. Os arquivos podem ser ouvidos também sem a necessidade de download para a máquina do usuário^o processo conhecido como streaming.

Antes da disseminação exponencial do MP3 ocorrida a partir de 1998, baixar músicas pela Internet era um processo lento e nem sempre recompensador. As técnicas de digitalização utilizadas não eram capazes de gerar arquivos sonoros pequenos sem uma brutal redução de qualidade. Para se ter uma idéia, um segundo de música estéreo de um CD resultava em 0,17 megabytes no formato .wav, enquanto hoje a compressão de um MP3 atinge menos de um megabyte por minuto de som. Em um CD comum, uma canção de quatro minutos chega a ocupar 40,37 megabytes. Codificada em MP3, tomaria algo entre 2,5 e 4,7 megabytes do espaço disponível.

Esse desempenho é obtido através do tratamento de um registro sonoro digital como a faixa de um CD, ocorrido na passagem para o MP3. Os dados são reorganizados e elimina-se as frequências que não são ouvidas por nós: ondas abaixo de 20 hertz e acima de 20 mil hertz. Se o processo de codificação é bem executado, a semelhança entre o MP3 e o CD é tal que raras pessoas podem detectar perdas de qualidade. Isso vai depender do software utilizado e da variedade de informações presente em uma música^o por exemplo, o de timbres de instrumentos e a complexidade harmônica.

O MP3 faz parte da família de padrões internacionais MPEG (pronuncia-se eme-pegue) usados para codificar informações de áudio e vídeo em um formato digital comprimido. Essa tecnologia é desenvolvida desde 1988 pelo Movie Picture Experts Group (MPEG), um organismo formado por 300 pesquisadores de 20 países. Trata-se de um formato aberto: qualquer um pode desenvolver uma aplicação a partir da especificação do MP3 que tenha adquirido.

Há outros formatos que resultaram do trabalho conjunto dos membros do MPEG. O MPEG-1, aprovado em 1992, é usado para arquivar e recuperar imagens e áudio em mídias como o CD-ROM. O MP3 faz parte deste padrão e, por isso, é conhecido tecnicamente como MPEG-1 Audio Layer 3. O modelo para TV digital é o MPEG-2, cuja versão completa foi lançada em 94. Atualmente os pesquisadores desenvolvem os padrões 4 (já em sua segunda versão oficial), 7 e 21, que tornarão possível processar e tratar cada objeto de uma mídia (os sons, o fundo e os objetos de um vídeo, por exemplo), além de permitir a atribuição de propriedades e a constituição de uma estrutura básica para novas aplicações multimídia.

A multiplicação dos arquivos MP3 na Internet realizou uma verdadeira desobstrução dos caminhos que levam à música. O fã que dispõe de um computador e conexão com a rede pode encontrar com maior facilidade uma canção de um disco fora de catálogo. Descobrir uma banda iniciante que ainda não lançou seu trabalho no mercado fonográfico. Ou conseguir em primeiríssima mão a nova música de seu ídolo. Para completar, tudo isso pode ser obtido de graça, em sites dedicados à música, páginas dos próprios artistas, de pessoas que compartilham seu acervo ou através do e-mail, para ficar em alguns exemplos.

Mas essa liberdade toda esbarra no fato da música ser um produto. Seus criadores têm o direito de controlar o uso de sua obra e de receber alguma recompensa de qualquer exploração comercial desse trabalho. Ao não garantir em geral o controle sobre as inúmeras cópias realizadas sem perda de qualidade a partir de um mesmo arquivo, a tecnologia MP3 abriu espaço para infrações do copyright.

É importante ressaltar que o MP3 não é ilegal. Trata-se apenas de uma tecnologia. O aspecto legal ou ilegal apenas pode ser apenas atribuído aos diferentes usos dessa tecnologia. Quando um site tem a autorização do artista para disponibilizar uma de suas músicas em MP3, não há nada de errado. O problema surge, por exemplo, quando alguém puxa esse trabalho da rede e começa a distribuí-lo ou vendê-lo para outras pessoas sem haver obtido permissão.

Ameaçadas pela possibilidade de perder o controle sobre o sistema de arrecadação dos direitos dos músicos, as gravadoras visualizaram o pesadelo da pirataria em massa via Internet e passaram a combater o MP3. A reação alimentou, no entanto, uma forte polêmica entre a indústria fonográfica, os artistas e os ouvintes conquistados pelas facilidades da nova tecnologia. A briga acabou dando maior impulso à popularização do formato, hoje transformado no principal meio de difusão da música na Internet.

A rede descentralizada do Napster

O compartilhamento de informações determinou o próprio nascimento da Internet em 1969. Projetada para o gerenciamento de dados a partir de diferentes pontos equivalentes e conectados em rede, a Internet surgiu como estratégia de defesa dos Estados Unidos durante a Guerra Fria. Tinha como objetivo garantir o fluxo de informações sem depender do funcionamento de determinada máquina.

Com o uso comercial a partir dos anos 90, a estrutura de comunicação descentralizada da Internet foi alterada. Surgiram os provedores de serviços, que diminuíram a igualdade entre os

computadores ligados à rede e criaram uma distinção entre quem consome e quem fornece informações. A interação continuou possível, porém os agentes assumiram valores diferentes.

Mas o surgimento do programa Napster iniciou um movimento que pode devolver definitivamente aos computadores hoje limitados à condição de receptores a capacidade de oferecer dados a outras máquinas. Com seu modelo de descentralização, não há acúmulo de dados em servidores centrais e o hardware que mantém a rede em operação é fragmentado entre milhões de usuários.

O Napster é um software de uso gratuito. Inspirado nos chats, o programa combina aspectos comunitários com a possibilidade de troca de informações e busca online de músicas em MP3 ou WMA ° formato Windows Media Audio criado pela Microsoft. Desenvolvido no início de 1999 por Shawn Fanning, na época calouro de uma universidade norte-americana e a partir de maio do mesmo ano fundador da empresa Napster, o software gerencia o compartilhamento de faixas pela rede e funciona como meio de comunicação entre os fãs.

Até o lançamento da versão beta do Napster no final do ano passado, os fãs a procura de uma canção em MP3 recorriam a sites específicos ou ferramentas de busca para encontrá-la. A música era baixada de um Web site (as páginas comuns da Internet) ou FTP (File Transfer Protocol) ° servidores que servem apenas para transferência de arquivos. O software criado por Shawn Fanning trouxe maior eficiência e interação nesse processo.

Ao solicitar uma busca através do Napster instalado em um computador conectado à Internet, o usuário consulta nos servidores centrais da empresa a lista de arquivos disponibilizados para download em computadores espalhados pelo mundo e cadastrados no sistema. A resposta é imediata e inclui o tamanho e qualidade sonora do arquivo, o nome dos usuários que possuem a música procurada e informações sobre os tipos de conexão utilizados por eles ° com a velocidade classificada por uma escala de cores do vermelho ao verde, na ordem crescente.

Em seguida, basta clicar em um dos resultados da pesquisa e o arquivo é transferido da máquina de um usuário para a de outro através de seus próprios meios de conexão. Se efetuado por linha telefônica, a tendência é de que o processo leve mais tempo para ser completado do que por cabos de alta velocidade. Há como restringir a busca de arquivos a computadores que utilizem conexão veloz, e não é obrigatório informar a capacidade de sua linha ao servidor central.

O programa conta também com salas de chat, serviço de mensagens instantâneas e busca de novos artistas, por gênero musical ou influências. Os fãs do U2, por exemplo, podem conhecer o trabalho de outras bandas que seguem de algum modo a sonoridade do grupo irlandês.

A estrutura descentralizada do Napster otimiza sua performance. O quantidade de músicas para download tende a aumentar a cada novo usuário cadastrado, sem a necessidade de investimentos da empresa em novas máquinas para suportar a quantidade de bytes armazenados. O acervo é tão variado quanto o gosto dos usuários e vai do artista mais obscuro ao mais popular.

Não há falhas como links removidos que continuam a aparecer entre os resultados da pesquisa. Existe, entretanto, o risco de receber arquivos danificados e vírus. Segundo o coordenador do Núcleo de Engenharia de Mídias da USP, Regis Rossi Alves Faria, isso acontece porque o sistema da Napster permite na verdade a transferência de qualquer tipo de arquivo, que pode vir mascarado de MP3 e ser de fato um vírus executável.

O software de compartilhamento funciona tão bem que chegou a trazer transtornos para universidades norte-americanas. Suas linhas de conexão de alta capacidade ficaram congestionadas pelo tráfego de arquivos MP3 baixados pelos alunos através do Napster.

O crescimento do número de usuários do programa foi além das expectativas mais visionárias. Após quase um ano de existência, o Napster atingiu a marca de mais de 40 milhões de pessoas espalhadas pelo mundo. Segundo pesquisa divulgada em outubro pela empresa

norte-americana Media Metrix, a quantidade de usuários nos EUA passou de 1,1 milhão em fevereiro para 6,7 milhões em agosto. O salto de 506,8% em seis meses confirmou estudos anteriores da Media Metrix sobre o Napster: trata-se da mais rápida expansão já registrada no uso de um software doméstico.

Se a indústria fonográfica já não havia gostado da disseminação do MP3, menos satisfeita ainda ficou ao saber da criação do Napster e sua explosiva difusão. Embora a empresa de Shawn Fanning alerte o usuário sobre os direitos autorais e avise que bloqueará o acesso ao sistema de quem cometer infrações e for descoberto, arquivos sem autorização dos autores ou gravadoras são trocados através do serviço. Um caso típico são os lançamentos que aparecem no Napster semanas antes de chegarem às lojas, como ocorreu com os últimos álbuns da cantora Madonna e do grupo de punk rock Offspring.

Mesmo assim, há dúvidas sobre a ilegalidade desse ato. Admite-se que alguém copie o CD de um amigo numa fita cassete ou CD-R, sem que isso seja considerado crime. Haveria alguma diferença no compartilhamento digital, fora o fato das pessoas não se conhecerem pessoalmente? Por outro lado, não seria incorreto uma empresa ganhar dinheiro com esse sistema de compartilhamento de arquivos musicais sem pagar nada aos criadores?

Internet ponto a ponto

O Napster deu o primeiro passo para que um novo conceito seja estabelecido na Internet: o Peer to Peer (P2P). Em português, algo como "ponto a ponto" ou "parceiro a parceiro". O P2P distingue-se do B2B (Business to Business) e B2C (Business to Consumer) por abrir espaço para uma relação comunitária e não necessariamente comercial, em que os interessados em determinado objetivo interagem entre si para gerar benefícios comuns.

Essa idéia é levada adiante pelos programas Gnutella e Freenet, gerenciadores como o Napster, mas com a possibilidade dos usuários se encontrarem sem a necessidade de solicitar a um servidor central a lista de máquinas fornecedoras de dados. Menos disseminados na Internet, esses dois softwares de acesso gratuito permitem ainda a troca de arquivos de qualquer tipo, e não apenas de MP3.

Desenvolvido por um grupo liderado por Justin Frankel (criador do software para tocar MP3 chamado Winamp) e lançado em meados de março, o Gnutella opera a partir da segmentação de sua rede em vários grupos com determinado número de usuários-servidores.

Quando uma pessoa aciona o programa, sua máquina passa a fazer parte de determinado conjunto de computadores com os quais ela pode trocar dados. Periodicamente, os agrupamentos se desfazem e surgem novas recombinações de usuários, multiplicando a probabilidade de determinado arquivo ser encontrado. Após algumas horas, o computador de um usuário haverá tido acesso a um grande número de parceiros devido a essas recomposições.

Ao solicitar uma busca, a pessoa determina também o número máximo de vezes que sua pesquisa pode ser repassada entre os demais membros da rede, para não estendê-la demais e obter respostas menos demoradas. A identidade de quem procura é difícil de ser detectada, pois a cada novo repasse da pesquisa torna-se mais remota a possibilidade de saber quem a iniciou. Isso porque os receptores têm, no máximo, contato com seus antecessores e sucessores na corrente. Nem o primeiro a ser consultado ° consequentemente o último a retornar as respostas no fluxo inverso da corrente ° pode assegurar que o processo foi iniciado por quem lhe passou a busca.

Como o Napster, o Gnutella orienta seus usuários para que respeitem os direitos autorais e avisa que a responsabilidade legal por infrações será de quem as cometer. Mas apesar do sistema

dificultar a identificação dessas pessoas, seria possível descobrir algumas delas, que poderiam ser punidas para inibir os demais.

A garantia absoluta do anonimato dos fornecedores e consumidores de dados da rede torna-se prioridade total no caso do Freenet. Criado em 1999 por Ian Clarke, como projeto de conclusão do curso de Inteligência Artificial e Ciência da Computação da Universidade de Edimburgo, na Escócia, o software continua sendo aprimorado por Clarke e uma equipe de programadores voluntários, que aceitam inclusive aceita contribuições de qualquer pessoa interessada no desenvolvimento do programa.

O Freenet funciona como uma rede de nós idênticos que somam sua capacidade de armazenamento de dados e cooperam no direcionamento das pesquisas. O sistema produz réplicas de dados para os pontos onde há interesse e os deleta de onde não há. É impossível descobrir a verdadeira origem ou destino de um arquivo e difícil para o administrador de um nó conhecer de modo imediato o conteúdo guardado em sua própria máquina.

A inserção, armazenamento e pesquisa é operada através de senhas, que podem obtidas por e-mail ou chat. As buscas são passadas de nó para nó e cada elo sabe apenas quem é seu sucessor e antecessor na corrente. O número de cadeias a serem pesquisadas também deve ser predefinido pelo usuário, para evitar que buscas mais difíceis levem muito tempo para ser respondidas.

A permanência dos arquivos na rede depende da frequência em que eles são consultados. O sistema organiza os acervos dos nós do dado mais acessado para o menos acessado. Quando o espaço de armazenamento disponível acaba, os menos pesquisados vão sendo deletados para abrir espaço para a inserção de novas informações.

Não há hierarquia entre os nós. Com o tempo, ocorre apenas uma certa especialização em determinado tipo de arquivos, que aprimora o funcionamento da rede. O sistema faz com que os nós acumulem senhas semelhantes e os endereços das fontes de onde foram copiados os arquivos. Por um lado, há uma sedimentação de informações sobre determinado tema e, de outro, o mapeamento da localização dos demais.

Pela abrangência de dados, o acesso à música deixa de ser a questão principal nos programas Gnutella e Freenet. Torna-se prioridade a liberdade de acesso a toda e qualquer informação digitalizada. Para garantir essa condição, são buscadas soluções para evitar problemas verificados na Internet como a pane de um servidor, falhas de links, decisões individuais de provedores de apagar dados e, talvez o mais importante, ações judiciais para inibir ou impedir o uso dos sistemas de troca de arquivos. Isso porque o P2P cria práticas conflitantes com a noção de direito autoral mais espalhada: a de que o acesso a obras intelectuais depende de autorização dos autores.

A idéia de tamanha liberdade de informação assusta muitos, especialmente a indústria cultural. Os entusiastas do P2P não são, no entanto, somente empresas iniciantes e aventureiras. A fabricante de processadores Intel, por exemplo, anunciou em agosto a intenção de desenvolver e fornecer infra-estrutura para aplicações em P2P. Uma aposta no potencial dessa tecnologia, que poderá afetar em breve a relação entre criador e sociedade.

A indústria contra-ataca

Cruzada antipirataria é coordenada em três frentes de batalha: conscientização para o respeito do copyright, desenvolvimento de formatos digitais que garantam a propriedade intelectual e abertura de processos contra os prováveis infratores.

Os ouvintes querem música pela Internet. A indústria fonográfica demorou para acreditar nisso e empresas fora de sua área de domínio adiantaram-se no desenvolvimento de novos serviços ao consumidor. Assustada com a rápida difusão do formato MP3 por computadores do mundo todo e o aparecimento de aparelhos portáteis para tocar esse tipo de arquivo, as gravadoras partiram para o contra-ataque.

Três estratégias foram escolhidas: conscientizar os consumidores para inibir a violação de direitos autorais; processar as empresas de Internet que oferecem serviços capazes de gerar infrações; e criar meios de distribuição digital próprios ou sob sua influência para substituição do MP3 e de formatos sem segurança.

As ações da indústria fonográfica junto a empresas de Internet obtiveram resultados como o fechamento de vários sites que ofereciam músicas em MP3 sem autorização dos artistas. No Brasil, onde a febre por esses arquivos tem grau menos elevado do que nos EUA devido ao menor alcance social da Internet, a Associação Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos (Apdif) iniciou o combate à pirataria no final de 99 e registrou o desligamento de 2.221 sites entre janeiro e setembro de 2000. No mesmo período, foram notificados por práticas ilegais mais 3 mil sites e abertos 25 inquéritos policiais que podem resultar na remoção desses serviços da Internet. A entidade vem criando parcerias com sites para legalizar a distribuição de músicas através deles, como forma de combater a pirataria e viabilizar o mercado online.

A conscientização também tem como o alvo o consumidor. A Associação Norte-Americana da Indústria Fonográfica (RIAA), que agrega as cinco maiores gravadoras mundiais (EMI, BMG, Sony, Warner e Universal), enviou em 99 comunicados às universidades para alertar sobre o armazenamento de arquivos ilegais em seus servidores e as possíveis consequências legais. Uma campanha educativa foi realizada com os estudantes. Os envolvidos em práticas irregulares foram punidos com limitações no acesso à rede e tiveram de escrever textos sobre temas relativos aos direitos autorais.

O problema da indústria para inibir o uso do MP3 e Napster é que ela não tem uma boa imagem entre os fãs de música. Os consumidores sentem-se explorados pelo preço alto que pagam por um CD. Sabem que o custo de fabricação representa perto de 10% apenas do que está marcado nas prateleiras das lojas e que os artistas recebem em geral uma parcela ínfima do preço final.

Para onde vai o restante do valor? Mesmo levando em conta custos de divulgação, o consumidor não encontra explicação razoável além do enriquecimento dos donos das gravadoras. Há ainda a impressão de que a indústria fonográfica combate o Napster e serviços similares porque teme o surgimento de concorrentes em seu mercado.

Os consumidores defendem ainda seu direito de cópia sem fins comerciais da música adquirida por eles. "Uso o Napster porque quero compartilhar os direitos adquiridos por mim quando comprei um CD e já paguei os direitos autorais. Compartilho este direito com quem eu quiser", comentou um dos participantes de um fórum sobre Napster realizado pelo site da revista InfoExame.

Contribui para a disseminação das réplicas de arquivos musicais o aspecto libertário do fluxo de informações na Internet. "Se a troca de arquivos entre usuários é ilegal, então toda a Internet é!", reclamou outro internauta no mesmo fórum.

Para contornar todas essas críticas, as gravadoras divulgaram um discurso sobre os terríveis danos que seriam causados aos artistas pela pirataria digital. Os fãs seriam os maiores prejudicados na verdade, porque os autores seriam desestimulados à criação por não poderem garantir qualquer controle sobre sua difusão ou recompensa comercial.

Para afastar de vez a suspeita de que indústria queria deter a evolução da tecnologia, o interesse do consumidor pela distribuição da música pela Internet não poderia ser menosprezado. A única alternativa para as gravadoras foi entrar na briga pelo mercado online. O que pode ser considerado uma vitória do MP3 e Napster: o reconhecimento da Internet como meio de propagação da música.

Iniciativa para Música Digital Segura

Mecanismos de segurança digital são sujeitos a constante ação de hackers e conseqüente necessidade de reformulação. O custo para seu desenvolvimento é permanente quando há algo a ser protegido e algum interesse em furar o bloqueio. Ninguém sabe se haverá esse interesse em relação a formatos que limitem a cópia de arquivos musicais. Mas esse pode ser um dos problemas para o controle da música buscado pela Iniciativa para Música Digital Segura (SDMI), lançada no final de 98 pela indústria fonográfica para combater o MP3 e a violação do copyright na Internet.

Uma espécie de MPEG focado em interesses comerciais, a SDMI reúne mais de 200 companhias e organizações das áreas de tecnologia da informação, produtos eletrônicos, telecomunicações, segurança, provedores de Internet e a indústria fonográfica mundial. O objetivo do grupo é desenvolver especificações para reprodução, acervo e distribuição da música digital, que garantam o respeito aos direitos autorais em obras de acesso gratuito ou pago. A partir desses padrões podem surgir formas variadas de negócios online, com a possibilidade de regras até mesmo distintas das aplicadas ao mercado fonográfico tradicional.

Já existem alguns formatos que seguem as orientações da SDMI, até mesmo anteriores a sua criação. Entre eles estão o Liquid Music e o Windows Media Audio (WMA). O MPEG-4, a ser lançado em 2001, terá também mecanismos de proteção opcional. Caberá aos artistas e gravadoras a decisão de acioná-los, o que vai depender provavelmente da aceitação de arquivos com restrição de cópias por parte dos consumidores.

A SDMI dividiu seus trabalhos em duas etapas. Na primeira concluída em junho do ano passado, foi produzido um padrão tecnológico para os aparelhos portáteis, capazes de tocar durante esta fase todos os formatos de música digital, inclusive o MP3. Na segunda etapa ainda em curso, será desenvolvida uma completa arquitetura para a distribuição da música que vai incorporar mecanismos de filtragem da pirataria.

Essa peneira impedirá apenas que o material lançado com marca d'água seja pirateado. Continuará a existir a opção de ouvir músicas codificadas em formatos desprotegidos, caso o consumidor prefira não atualizar o software de seus aparelhos. Além disso, arquivos anteriores à existência da marca d'água não seriam recodificados para inclusão do mecanismo de segurança.

Um mês antes da conclusão da primeira fase de trabalho da SDMI surgiram rumores de que a possibilidade de tocar músicas fora das especificações da organização estaria ameaçada. Segundo informação publicada no site da revista Wired e obtida com um dos participantes do processo, um grupo da SDMI propunha um plano para forçar as companhias de hardware e software a adotar

exclusivamente os padrões da organização. A idéia era que os aparelhos de áudio incluíssem um mecanismo que, após ser acionado numa data futura, inibiria o download e uso de material sem os mecanismos de segurança.

A Fundação Fronteira Eletrônica (EFF), grupo de advocacia norte-americano especializado em liberdade de expressão na Internet, protestou contra a elaboração a portas fechadas dos padrões da SDMI e desafiou a organização a criar formatos abertos aos consumidores, artistas e empresas. Em contraposição à Iniciativa para Música Digital Segura, a EFF lançou em maio de 99 a Campanha para Livre Expressão Audiovisual (Cafe), com o objetivo de divulgar e promover ações pela extensão da liberdade existente no mundo real ao ambiente virtual. Para a EFF, a tecnologia poderia afetar o grau de liberdade e controle presente na sociedade. A SDMI estaria então tentando acabar com os formatos abertos, para eliminar a concorrência em seu mercado e o aumento do poder de escolha dos consumidores.

Hackei a SDMI

Após meses de preparação para o lançamento da segunda fase da SDMI, chegou a hora de testar as tecnologias de segurança e de filtragem da pirataria desenvolvidas. No início de setembro, foi lançado o concurso "Hack SDMI", para testar durante um mês a eficiência de seis mecanismos de proteção de copyright desenvolvidos. A quebra de cada um dos bloqueios valia uma recompensa de US\$ 10 mil. Se mais de uma pessoa conseguisse superar determinada trava, o prêmio seria dividido. Uma vitória isolada poderia render até US\$ 60 mil para o hacker.

Apesar do prêmio oferecido, hackers recusaram-se a participar e houve quem protestasse contra o desafio, por acreditar que a tecnologia em desenvolvimento pela SDMI acabaria com a liberdade de transmissão e cópia de arquivos sem finalidades comerciais ° o chamado uso legítimo.

O editor técnico do Linux Journal, Don Marti, escreveu artigos e uma carta aberta ao diretor executivo da SDMI, Leonardo Chiariglione, atacando o concurso e defendendo o boicote de hackers e programadores. "Não farei o trabalho sujo para vocês° Não participarei do plano de sua organização de tomar o controle do material fonográfico das mãos do consumidor. Não ajudarei a testar programas ou mecanismos que violam a privacidade ou interferem no direito de uso legítimo", protestou Marti. Sua manifestação recebeu o apoio do jovem hacker norueguês de 16 anos Jon Johansen, conhecido por ter participado de um grupo que desmontou no final do ano passado o código de segurança dos DVDs. O boicote foi pregado também pela EFF, que desde o início não concordava com as ações da SDMI.

A SDMI reagiu assegurando a possibilidade de cópia ilimitada para uso individual de CDs adquiridos pelo consumidor. Segundo a organização, seria afetada apenas a capacidade de perfeita reprodução em larga escala de um arquivo digital de música e de sua distribuição instantânea pela Internet sem qualquer compensação ao criador ou detentor do copyright. Além disso, os aparelhos padronizados pela SDMI seriam capazes de tocar material não autorizado ou já adquirido (em CD ou MP3) e aumentariam a quantidade de músicas acessível, porque garantiriam os direitos autorais e eliminariam a desconfiança das gravadoras em relação à mídia digital.

A EFF não aceitou a restrição do uso legítimo somente ao formato analógico (tecnologia de qualidade inferior), desrespeitando assim a liberdade de expressão. A afirmação da SDMI de que estaria apenas criando a tecnologia para o controle do número de cópias, decisão que caberia depois ao provedor, foi vista com desconfiança pela EFF. "O que eles não dizem é que a SDMI e os proprietários de conteúdo são as mesmas pessoas. Quando saírem de trás da fina cortina da SDMI, os provedores vão estabelecer as regras pelas quais o público mundial deverá ouvir

passivamente a música sem a oportunidade de se manifestar contra elas", alertou a EFF em seu site.

Mesmo com os protestos anti-SDMI, o dinheiro falou mais alto e o concurso recebeu 447 resultados. Cada um deles está sendo avaliado segundo uma gama de critérios que inclui a capacidade de repetição do desbloqueio e a não alteração da qualidade sonora do arquivo. O nome dos vencedores deve ser divulgado em breve.

Fora do concurso, pesquisadores da Universidade de Princeton e da Xerox conseguiram em outubro remover as proteções antipirataria da SDMI. De acordo com eles, qualquer hacker mais capacitado seria capaz de fazer o mesmo.

Não há como chegar a 100% de segurança, e os próprios membros da SDMI reconhecem isso. Conforme explicou o coordenador do Núcleo de Engenharia de Mídias da USP, Regis Rossi Alves Faria, para destravar um mecanismo de segurança, basta ao hacker ter habilidade, um bom computador e o arquivo protegido em suas mãos. O que pode variar é a qualidade do equipamento necessário e o tempo para obter a proeza. Esses fatores podem inibir boa parte dos ataques, mas sempre existe a chance de alguém mirar e atingir o alvo.

Silêncio no tribunal?

O sucesso dos formatos seguros não depende apenas de segurança. A indústria fonográfica procura varrer da Internet aquilo que considera pirataria (ou indesejável) e assim abrir espaço para a distribuição controlada da música. Ao mesmo tempo em que busca recuperar seu atraso, criando serviços de download, as gravadoras tentam calar os serviços e produtos relacionados ao MP3 na justiça.

Uma das empresas acusadas pelas gravadoras foi a Diamond Multimedia, criadora do primeiro aparelho portátil para tocar MP3, o Rio. O produto lançado em 98 teve sua existência ameaçada por um ação da RIAA, derrubada no ano seguinte pela justiça. A associação fonográfica desejava cobrar taxas sobre as vendas do Rio, mas os juízes não concordaram.

Outro caso envolveu o site MP3.com, que lançou em janeiro o My.MP3.com. O serviço possibilita o acesso em formato digital dos CDs já adquiridos pelos usuários. O disco inserido no computador é reconhecido pelo sistema que disponibiliza as mesmas músicas na conta online do cliente. O acervo do usuário torna-se acessível a partir de qualquer terminal ligado à Internet no mundo. A RIAA entrou com processo contra a MP3.com em janeiro, reclamando que ela não tinha licença das gravadoras para construir um acervo de músicas e explorar comercialmente o direito individual de uso daqueles CDs por seus compradores.

O presidente da empresa, Michael Robertson, defendeu o serviço dizendo que nenhuma pessoa além daquela que havia pago pelo CD teria acesso àquelas músicas. O executivo recorreu ainda à estratégia de argumentar sob o ponto de vista dos direitos do consumidor, que estariam em conflito com os da indústria, e questionou por que alguém teria de pagar royalties para ouvir um CD que já possuía em seu computador.

No fim de abril, um juiz considerou a empresa culpada por infringir direitos autorais. O serviço My.MP3.com teve de ser retirado do ar em maio, quando já contava com 500 mil assinantes e um acervo de 80 mil álbuns. O site foi obrigado a fechar acordos com a Warner, BMG, EMI, Sony e Universal, prometendo indenizações e o repasse de taxas pelos CDs registrados no serviço quando reativado.

Isso para garantir a sobrevivência do My.MP3.com e evitar o risco de acabar condenada a pagar multas que atingiriam bilhões de dólares. Só no caso da Universal, que levou o processo

adiante até novembro, a MP3.com foi condenada a ressarcir US\$ 25 mil por disco copiado. O valor inicial estimado para o total da multa era de US\$ 118 milhões.

A MP3.com recebeu, no entanto, outro processo por violação de direitos autorais logo após ter firmado o acordo com a Universal, último que restava entre as grandes gravadoras. Agora são os selos independentes que acusam a pontocom. Mas a solução conciliatória encontrada para no caso das majors pode ser repetida.

O caso Napster

Mas é o processo contra a Napster que pode se tornar o principal paradigma para a legislação sobre os direitos autorais e o compartilhamento de música e informações na Internet. O desfecho deste caso deverá afetar as demais áreas da indústria cultural e de entretenimento, nos EUA e em todo o planeta.

A batalha judicial contra a Napster foi iniciada em dezembro de 99, quando a Associação Norte-Americana da Indústria Fonográfica abriu processo contra o então recém-lançado serviço de compartilhamento de arquivos. As gravadoras alegaram que o programa tornava possível a prática de pirataria em massa pela Internet. A banda de rock Metallica e o rapper Dr. Dre reforçaram o movimento anti-Napster em abril, entrando na justiça com ações semelhantes à da indústria e exigindo a remoção de suas músicas do sistema.

O acesso ao programa de milhares de usuários que ofereciam canções desses dois artistas foi bloqueado, pois essa era a única forma de banir do sistema os arquivos armazenados em seus computadores. Somente do Metallica foram desconectados do serviço mais de 300 mil fãs. A estratégia dos advogados da banda era incentivar protestos de outros artistas, que esvaziariam o Napster com as seguidas remoções de usuários e de seus acervos.

Dos usuários bloqueados por violar os direitos autorais do Metallica, mais de 30 mil mandaram mensagens para a Napster alegando ter sido identificados por engano e pedindo a reabilitação de seu acesso. A banda recebeu a lista desses usuários e decidiu não persegui-los, permitindo o reabilitação de seu acesso ao Napster.

Em maio, as gravadoras encontram uma justificativa para pedir à justiça uma liminar para deter a expansão da pirataria pelo Napster. A solicitação foi baseada em um relatório que indicava a queda de 13% nas vendas de CDs em lojas próximas a universidades entre o primeiro trimestre de 97 e 2000.

Para a indústria, a maioria dos usuários do programa estariam envolvidos em infrações de copyright. Além disso, a Napster não poderia construir um negócio a partir do suposto direito individual dos usuários de trocar arquivos pela Internet e por sua própria conta. "Se é legal ou não os usuários compartilharem músicas entre si é (uma questão) inteiramente diferente de alguém criar um negócio que induz as pessoas a fazerem isso", disse o vice-presidente executivo da RIAA, Cary Sherman.

A acusação contra a Napster obteve o apoio inusitado do presidente da MP3.com, Michael Robertson. Ele sustentava que a Napster não contribuía para a divulgação de novos artistas e que a MP3.com não havia autorizado a distribuição de suas músicas pelo programa criado por Shawn Fanning. Com isso, a RIAA pôde dizer que não se tratava de um conflito entre um negócio tradicional e uma nova tecnologia, já que havia a percepção até de empresas da Internet sobre os danos para o comércio eletrônico provocados pelo Napster.

O diretor executivo da Napster, Hank Barry, contestou o argumento usado pela RIAA de queda na venda de CDs, uma vez que a associação fonográfica desconsiderava a alta de 8% ocorrida no primeiro trimestre deste ano em relação ao mesmo período de 1999. Além disso, o

relatório que mostrava diminuição de 13% do faturamento na vizinhança das universidades referia-se ao período 1998–1999, anterior a existência do Napster. Para completar, o estudo se restringiu a uma audiência muito específica e não levava em conta impactos das vendas de grandes lojas e concorrentes online. "As pessoas estão compartilhando, e não vendendo através do Napster. O programa não está causando qualquer dano às gravadoras. Segundo seus próprios números, as vendas estão subindo, e a troca de arquivos provou ser uma ótima ferramenta promocional", rebateu Barry.

A defesa preparada pelo advogado David Boies, que trabalhou para o governo norte-americano no processo antitruste contra a Microsoft, foi baseada em quatro argumentos para provar que nem a Napster nem seus usuários estariam infringindo as leis de direito autoral. Primeiro, ele referia-se ao lançamento do tocador portátil de MP3 da Diamond liberado pela justiça em 98 e à lei federal conhecida como Audio Home Recording Act de 92, para lembrar que os consumidores têm direito a fazer cópias de música digital ou analógica para fins não comerciais. "O uso do Napster para experimentar uma música é parecido com ouvir uma rádio ou pedir emprestado um CD de um amigo, para se decidir sobre uma compra", sustentou Boies.

Em segundo lugar, há numerosas e significativas práticas legais geradas pelo Napster e, de acordo com o caso Betamax, na medida em que uma tecnologia tem essa capacidade, o responsável por seu desenvolvimento não pode ser culpado por infrações de direito autoral possibilitadas por ela. O episódio resgatado ocorreu em 84, quando a indústria de entretenimento tentou impedir a difusão do sistema de videocassete Betamax pela Sony, que supostamente ameaçaria a sobrevivência do cinema. A suprema corte norte-americana avaliou que, embora o Betamax fosse utilizado para copiar obras com direitos intelectuais protegidos, existiam usos legítimos e legais e a Sony não poderia ser condenada por contribuir para a pirataria.

O terceiro argumento menciona a lei denominada Digital Millennium Copyright Act de 97, criada pelo congresso dos Estados Unidos para livrar os provedores de Internet de responsabilidades sobre atos praticados por seus usuários. A menos que haja algum envolvimento nessas infrações, o que dependendo da interpretação pode significar a participação nos crimes ou a simples consciência da empresa do potencial gerador de infrações presente em seu serviço. Além disso, a lei estabeleceu um procedimento em relação aos infratores descobertos: o provedor deve bloquear o acesso dessas pessoas e notificá-las. A Napster procedeu desta forma em relação a milhares de usuários que foram desconectados.

Por último, o advogado acusa a indústria fonográfica de abuso do direito autoral, para um fim anticompetitivo: assumir controle sobre a tecnologia do Napster após tirar o sistema do ar. "Está claro que a RIAA decidiu controlar o Napster", afirmou Boies em entrevista para a revista Wired. Segundo o advogado, há ainda uma ameaça a dois direitos de livre expressão. "Um é o dos usuários do Napster. Uma das coisas que argumentei é que o pedido de liminar ^o por sua amplitude e por ter poder para desativar o serviço ^o viola a liberdade de expressão dos usuários. O segundo é o direito de livre expressão da Napster. Assim como uma revista ou jornal que fornece informações, a Napster tem o direito de oferecer uma lista, um diretório. Trata-se de um direito de disseminação de informações", explicou Boies.

À defesa apresentada por Boies foram anexados depoimentos de professores universitários especialistas em direito, economia, marketing e computação, membros da Napster; artistas e produtores.

No dia 26 de julho, foi realizada a audiência e a juíza Marilyn Hall Patel acolheu a acusação da RIAA contra Napster, proibindo a troca de músicas cujo copyright pertencesse à indústria fonográfica. A juíza determinou o prazo de dois dias para que a empresa deixasse de permitir a troca desses arquivos. Segundo ela, o número de downloads efetuados pelos usuários do programa

representa uma ameaça de danos irreparáveis para a indústria fonográfica. E a Napster, acrescentou a juíza, não teria tentado com o afincamento necessário identificar casos de violação dos direitos autorais, que atingiriam cerca de 87% de todo o material disponibilizado pelo sistema, segundo as evidências apresentadas a ela.

Para cumprir a ordem judicial, a Napster teria de desligar seu sistema, pois a seleção do material fonográfico de propriedade da indústria demoraria meses para ser concluída. A empresa recorreu da decisão, contestando a distinção feita pela juíza entre uso pessoal e não comercial, devido à escala potencial de trocas de arquivos na Internet e a não avaliação de evidências dos benefícios que o Napster estaria trazendo para as gravadoras. No dia em que seria encerrado o prazo para a Napster cumprir a ordem judicial, a justiça decidiu suspender sua decisão até o julgamento em outubro.

Nos documentos preparados para a audiência de outubro, foi argumentado que o caso não decorria dos danos aos direitos autorais das gravadoras, fato não verificado até aquele momento e sem qualquer previsão razoável de ocorrência futura. Tratava-se da tentativa da indústria de dominar a tecnologia descentralizada da Napster, para impedir o desenvolvimento de um negócio que ameaça a continuidade do atual esquema de promoção e distribuição da música.

A audiência foi realizada, os argumentos de ambos os lados foram ouvidos e debatidos, mas os juízes não tomaram nenhuma resolução imediata, deixando para emitir sua decisão numa data posterior.

A Napster passou a reclamar neste momento da resistência das gravadoras em aceitar qualquer proposta de pagamento de uma porcentagem sobre as receitas do site para compensar o uso de seu material fonográfico. Sugiram rumores sobre a cobrança de taxas mensais de US\$ 5 dos usuários e de que o repasse estimado para a indústria chegaria a mais de US\$ 500 milhões em apenas um ano. Segundo a Napster, as ofertas eram recusadas e nenhuma contraproposta havia sido apresentada.

Apesar disso, os acordos continuariam a ser buscados. Até que no início de novembro, ocorreu o inesperado anúncio de parceria entre a Napster e a Bertelsmann Music Group (BMG), para o desenvolvimento de um serviço de compartilhamento musical que garanta o pagamento de eventuais receitas do serviço aos detentores de direitos autorais.

Pelo acordo, a BMG retira sua parte no processo contra a Napster assim que o novo serviço estiver em operação. O novo sistema será financiado pela gravadora, que detém agora opções para compra de ações da Napster. Outros membros da indústria, artistas e distribuidores serão convidados a aderir ao projeto.

A Napster garante aos usuários que continuará oferecendo acesso a músicas gratuitas, mas ainda não há indicação de quais serão. Nem como serão obtidas as receitas para pagamento de direitos autorais ° assinaturas ou publicidade, por exemplo.

O processo aberto pela RIAA no final do ano passado contra a Napster ainda está por ser decidido, embora o recente acordo entre a Napster e a Bertelsmann sinalize para a possibilidade de uma solução ser encontrada fora do tribunal ° e dentro de uma bolsa de valores.

Os processos contra a Napster, MP3.com e serviços semelhantes possuem a mesma raiz: a insegurança da indústria fonográfica ante novas formas de distribuição musical, que não foram criadas por ela e passam parte do poder de escolha das mãos das gravadoras para aos consumidores. Mais do que uma questão de direito autoral, trata-se de um conflito sobre o controle da intermediação entre os artistas e os ouvintes.

A decisão do caso nos EUA deverá servir de parâmetro para indústria cultural ramificada por todo o planeta. A tendência é de que ela venha a pressionar para que as regras estabelecidas nos EUA sejam aplicadas nos demais países. Destino indesejável na opinião do professor de direito

das Universidades de Harvard e Stanford, Lawrence Lessig, que defende tratamentos diferenciados de assuntos relativos à propriedade intelectual, de acordo com a cultura e a justiça de cada país. Ele teme que regras norte-americanas extremamente restritivas se espalhem pelo mundo e acabem com a força criativa e inovadora da Internet.

No Brasil, advogados como José Henrique Moreira Lima Neto e José Carlos Costa Netto consideram ilegal o download de músicas em serviços como o Napster, quando não há autorização do artista ou detentor do copyright. Lima Neto ressalta que não existem no País leis como o Digital Millennium Copyright Act e Audio Home Recording Act, que dariam margem a interpretações de uso legítimo quando a cópia e troca de canções não tivesse fins comerciais. Seria obrigatório então ter o consentimento dos titulares das obras intelectuais.

Para Costa Netto, que também é compositor, a questão é definida pelo aspecto lucrativo. "Quem faz a cópia da música para uso doméstico, sem fins lucrativos, não paga nada. Mas disponibilizar a obra num site, por exemplo, já caracteriza a reprodução e, nesse caso, o direito autoral deve ser pago", explica.

Uma eventual decisão contrária à tecnologia desenvolvida por Shawn Fanning poderá tirar o Napster do ar. Isso não é tão fácil de ser feito com outros gerenciadores de mídia como o Gnutella e o Freenet. Para desligá-los definitivamente só haveria duas maneiras: tirar do ar cada computador em que os softwares estivessem instalados ou desligar toda a Internet. Também é mais difícil a exploração comercial desses serviços, porque não há como centralizar as relações e cobrar qualquer taxa dos usuários. Se há então algum risco real para a sobrevivência das gravadoras, ele não está exatamente no Napster, mas na tecnologia P2P. A indústria terá necessariamente que rever suas estratégias para sobreviver às mudanças do mercado.

Partitura e código de barras

Relação entre aspectos artísticos e comerciais da música é posta em questão. Diferentes opiniões prevêm as mudanças que poderão ocorrer na remuneração dos autores, acessibilidade das obras, controle da distribuição e criatividade.

Música é arte e mercadoria. Os abalos provocados pelo MP3 estão relacionados com essas duas condições. A primeira pressupõe exposição: quanto mais conhecida uma obra de arte, maior é o valor dado a ela. Enquanto produto, no entanto, há a necessidade de controle dos meios de distribuição e acesso para gerar receitas. Seja através da venda de ingressos para shows, do comércio de CDs ou da cessão do direito de uso de uma canção em comerciais, programas de rádio ou filmes.

Apesar da maior liberdade no consumo da música através do MP3 e dos programas de compartilhamento de arquivos, o aspecto econômico da música não desaparece, mas pode mudar. Como observa o professor de ciências sociais da USP, Álvaro Gullo, a idéia de cultura como bem de consumo continua, embora tenha sido alterada sua forma de comercialização. "O valor de troca continua existindo. No fundo, você tem uma mercadoria que muda de qualidade em função da própria dinâmica social".

Na análise de Gullo, o valor de troca passa da industrialização do disco para o uso do computador e provedor de Internet e a aquisição de conhecimento sobre a informática. A idéia de acesso gratuito à produção musical de um artista via MP3 é contestada por ele. "Gratuito não é, porque se você não tiver o aparato tecnológico você não adquire. E o aparato tecnológico tem um custo".

O MP3 faria parte então de um processo de reestruturação da indústria cultural. Para o sociólogo e economista Gilson Schwartz, o formato impõe o redirecionamento estratégico do mercado. "Não acredito que seja a 'morte' da indústria fonográfica. Assim como o cinema mudou suas estratégias de marketing com a expansão do vídeo, ocorrerão adaptações no mundo da música e nos seus mecanismos de comercialização".

A questão econômica da música tem como fundamento a chamada propriedade intelectual, mecanismo legal criado com a finalidade de assegurar ao criador reconhecimento por seu trabalho e controle sobre o uso público de sua obra. Por outro lado, o objetivo é garantir que a sociedade possa desfrutar de um fluxo constante de novas idéias e conhecimento.

O debate sobre o MP3 implica, no entanto, no questionamento da legislação existente para os direitos autorais. Isso porque a tecnologia eliminou uma importante peça da máquina reguladora da reprodução em série de uma obra musical. Sem a existência do disco de vinil, fita cassete ou CD diretamente associado ao produto musical, o funcionamento dessa máquina está ameaçado. É necessário repor o componente ou criar outro mecanismo completo.

Para Gullo, a retomada do controle da distribuição é apenas uma questão de tempo. "Em breve, vai aparecer regulamentação. Porque a sociedade capitalista, que trata a música como mercadoria, não vai abrir mão disso. Quando a tecnologia é nova e as pessoas não sabem muito bem para onde ela vai, parece que se perdeu o controle. Mas logo vem uma forma de controlar isso. A própria tecnologia é controle".

Essa percepção de que a tecnologia possa constituir por si a estrutura reguladora leva o professor de direito de Harvard e Stanford, Lawrence Lessig, a alertar para a ameaça que paira sobre a liberdade na Internet e o poder inovador da rede. Ele propõe que a sociedade resista a

reformulação tecnológica e legal para evitar o afogamento da criatividade em mecanismos de vigilância e restrição. "A legislação mínima possível", sugere.

O coordenador do grupo de Estudos de Informação e Comunicação do Instituto de Estudos Avançados da USP, professor Imre Simon, aponta para a abrangência que uma nova legislação sobre propriedade intelectual teria sobre a informação e conhecimento na sociedade. "O que está em jogo é o equilíbrio entre os interesses envolvidos no uso restrito de bens de informação, sujeito a controles bem definidos, e os relacionados ao uso livre desses mesmos bens, necessários para a criação de sociedades vibrantes, baseadas na ampla utilização e no pleno compartilhamento de grande diversidade de informação. O estabelecimento desse equilíbrio preocupa a sociedade há muito tempo e, bem ou mal, praticamos um equilíbrio baseado em séculos de experiência que está refletida na legislação vigente. Acontece que a Internet oferece, de forma explosiva, novas oportunidades, freqüentemente contraditórias, a todos os interessados na questão. Isso exige a renegociação do equilíbrio praticado e é exatamente ao que estamos assistindo em várias frentes e formas. A evolução dessas questões pode colocar escolhas fundamentais diante da sociedade em geral, com impactos marcantes sobre a vida de cada um de nós".

Remuneração do artista

A ausência do suporte físico da música põe em xeque também o esquema de remuneração do artista e da empresa divulgadora de seu trabalho. A distribuição da música atrelada a um objeto assemelha-se às demais existentes na indústria, sejam automóveis ou latas de sopa. Se encarado como produto a ser consumido, o formato digital precisa ser controlado para gerar receitas.

Porém a permanência dos CDs e de seu modelo de distribuição pode estar com os dias contados. A disseminação da banda larga e de computadores mais potentes tende a aumentar rapidamente o uso da rede como meio de acesso à música e todo tipo de informação. Quando formatos do tipo MP3 assumirem forem predominantes, será necessária a presença de mecanismos de cobrança como assinaturas para download ou simplesmente abandonar a idéia de obter lucros sobre a distribuição de cópias de gravações.

Qual seria a saída para a manutenção do mercado musical? Para John Perry Barlow, letrista de canções do Grateful Dead e co-fundador da EFF, a solução é encarar a música primordialmente como serviço. O autor do artigo "A Economia das Idéias", publicado em 1994 na revista Wired e usado como referência em inúmeros outros textos sobre propriedade intelectual, destaca a importância do relacionamento entre o autor e a sociedade para a atribuição do valor de suas criações. "A economia da informação, na ausência de objetos, será baseada mais em relacionamento do que em posse".

Barlow prevê que o artista passará a receber por suas apresentações ao vivo, serviços prestados a alguma empresa e patrocínio, além do repasse de receitas com assinaturas ou publicidade dos sites que divulgarem seu trabalho. "Antes da industrialização da criação, escritores, compositores, artistas e semelhantes produziam seus trabalhos a serviço de patrões. Sem objetos para distribuir num mercado de massa, os criadores voltarão a uma condição parecida, exceto que eles servirão a muitos patrões, ao invés de um", prevê.

A ênfase no relacionamento entre artista e público, segundo Barlow, trará ainda maior capacidade de proteção da propriedade intelectual. "Se o criador pensar sobre si como um prestador de serviços ou performer, a proteção futura de seu copyright dependerá de sua habilidade de controlar sua relação com o mercado".

O fim do CD não é, entretanto, algo tão próximo. Existe muito ainda a ser resolvido na Internet, tanto em termos de legislação, quanto de conceitos comerciais. Nem todos sites de MP3,

por exemplo, oferecem a mesma quantidade de informações adicionais presente em um CD. "Para mim um CD não é só a música, e é exatamente por isso que continuo comprando CDs que muitas vezes baixei pela Internet. Um CD inclui a arte da capa, teor do encarte, caixinha, ordem das músicas, crédito da produção, design até nas fontes escolhidas, agradecimento e palavras do artista", observou uma participante do fórum realizado pelo site da revista InfoExame.

Os números do mercado fonográfico indicam a permanência dos discos por algum tempo. A quantidade de CDs vendidos nos EUA aumentou 6% no primeiro semestre deste ano em relação ao mesmo período de 1999, atingindo 420 milhões de unidades. No Brasil, os consumidores compraram 35,7 milhões de CDs entre janeiro e junho deste ano, 25% mais do que os 28,5 milhões adquiridos no primeiro semestre do ano passado.

A briga provocada pelo MP3 e Napster está apenas no começo. Não se sabe se alguém sairá desse conflito em melhores condições do que quando entrou. Os artistas serão pagos de modo mais justo? As gravadoras aumentaram seu poder derrubando o inimigo digital e abrindo espaço para sua própria expansão na Internet? Os consumidores gastarão menos e terão mais acesso à produção musical? Haverá uma solução satisfatória para todos?

Mais acesso à música

O fato é que a indústria fonográfica sufocou a música durante décadas por motivos econômicos. Massificação na programação de rádio e TV e na fabricação de CDs, preços exorbitantes de discos e falta de relançamentos de catálogos antigos por diminuição do potencial lucrativo são alguns dos problemas causados pela indústria cultural. A demanda reprimida encontrou no avanço da tecnologia uma forma de obter maior oferta de músicas além dos domínios das gravadoras.

O MP3 opôs os velhos dominantes do mercado e os invasores provenientes da Internet. As gravadoras justificaram sua reação como uma batalha antipirataria. O contra-ataque das empresas de Internet mira o ponto mais criticado da indústria fonográfica: seu gigantesco poder econômico que pode ser usado para eliminar a concorrência. É justamente aí que se encaixam a maior parte das manifestações de apoio ao Napster provenientes de artistas e do público.

Os músicos reclamam dos contratos injustos das gravadoras, que ficam com o banquete dos lucros das vendas de CDs e repassam apenas as migalhas a seus contratados. O custo de um disco mostra a disparidade também em relação ao que é cobrado dos consumidores. Para eles, a chance de obter as músicas que quiserem pela Internet de forma gratuita é como um sonho maravilhoso, e a luta é para que o despertar não traga de volta a realidade de preços altos e produtos sem qualidade.

A aprovação do Napster pelos usuários ficou comprovada com o aumento no número de acessos ao Napster e downloads do software, na iminência do serviço ser banido da Internet após a decisão da juíza Marilyn Hall Patel. Além de produzir um abaixo assinado com 60 mil adesões para protestar contra a decisão, os usuários tentaram aproveitar ao máximo as últimas horas que restavam antes do prazo estabelecido para retirada das músicas não autorizadas.

Segundo relatório de audiência da Nielsen/NetRatings, o tráfego diário do Napster subiu 92% e atingiu a marca de 849 mil usuários no último dia do prazo para a Napster retirar músicas não autorizadas de seu sistema. O número de downloads do software mais que dobrou em relação ao dia anterior. Fenômeno semelhante se espalhou por similares como o Gnutella e voltou a ocorrer no dia 2 de outubro, data em que foi iniciado o julgamento do caso Napster.

O apoio dado ao programa de Shawn Fanning pela maioria dos fãs de música decorre das vantagens de opção e custo oferecidas pelo programa no acesso ao trabalho dos artistas. Pelo

Napster, o ouvinte pode escolher exatamente o que quer ouvir, no lugar de ter de comprar um CD inteiro com apenas duas ou três faixas que o agrada ou de esperar pela boa vontade do programador de uma rádio selecionar algo interessante. Há ainda como encontrar material fora de catálogo ou lançado apenas no exterior, reduzindo o volume de tempo e dinheiro que gastaria para obter a mesma obra. A liberdade de escolha alia-se à possibilidade de descobrir músicas e artistas novos.

"O que se afigura é que a intermediação entre o consumidor e o produtor da obra está se tornando desnecessária. A Internet provê a intermediação. Esta é a tendência contra a qual as grandes distribuidoras mundiais brigam, por motivos de sobrevivência. Os estúdios de cinema ainda gozam do estatuto parcial de produtores da obra. Não são apenas atravessadores. Mas as gravadoras de música, além de um monopólio arcaico e abusivo, estão, finalmente, tornando-se obsoletas. Não prestam um bom serviço ao artista e muito menos ao público", opinou Bruno Dorfman Buys, biólogo e usuário do Napster, em artigo para o Observatório da Imprensa.

Mas alguns fãs reconhecem a necessidade de regulamentação do mercado na Internet. Para eles, a continuidade dos atuais patamares de produção, difusão e consumo cultural depende da divisão de custos e benefícios entre as partes artistas, público e distribuidores. "Não se trata apenas de alimentar as crianças daqueles que vivem do direito autoral, a própria indústria cultural está em jogo, já que sem a possibilidade de receita acabarão os investimentos em CDs e outros produtos musicais. Os compositores sem remuneração nada criarão, os músicos não tocarão e a Internet terá apenas os hackers", observou um participante do fórum da InfoExame.

O descontrole da distribuição através do Napster e serviços semelhantes incomoda alguns artistas como a banda de rock Metallica. Para o baterista do grupo, Lars Ulrich, o problema está no uso comercial de obras com propriedade intelectual sem a devida autorização e recompensa dos autores. "O Napster não é um serviço oferecido pelo bem da humanidade. É por dinheiro. As pessoas que trabalham para a Napster não estão fazendo isso porque não têm algo melhor para fazer", protestou Ulrich.

Artistas manifestaram-se, entretanto, entusiasmados diante do surgimento de um novo canal de distribuição da música, que pode diminuir a dependência em relação ao poder massacrante das gravadoras. A lista de nomes inclui BB King, Courtney Love e Prince.

Em maio deste ano, o líder do grupo de rap Public Enemy, Chuck D, vestiu a camisa da Napster, divulgou uma canção sua defendendo o programa e promoveu um concurso de letras com o mesmo tema em seu site, Rapstation.com. "Deveríamos pensar no Napster como um novo tipo de rádio ° uma ferramenta promocional que pode ajudar os artistas que não têm oportunidades de ver suas músicas veiculada por uma rádio famosa ou pela MTV", escreveu em um artigo publicado no jornal The New York Times.

O rapper já defende há alguns anos o direito de um artista lançar sua música online de forma independente e controlar sua própria carreira. Em 1999, o Public Enemy rompeu seu contrato com a gravadora Def Jam do grupo Universal Music, que completava mais de 15 anos, e lançou pela Internet o álbum There's a Poison Goin' On. A estratégia foi bem sucedida e provou que um artista com carreira estabelecida poderia sobreviver sem a estrutura de uma grande gravadora.

O dono do selo Time Bomb Records e produtor de bandas como Offspring e No Doubt, Jim Gueriot, reforça o apoio ao Napster. "Na opinião do Offspring e de seu produtor, permitir que os fãs ouçam as músicas do grupo pelo Napster produzirá neles mais, e não menos, propensão a comprar discos, camisetas e outros produtos, e a assistir aos shows. O Offspring vê o Napster como um meio vital e necessário para promover a música e desenvolver um melhor relacionamento com os fãs".

Para os artistas e selos independentes a existência do MP3 e Napster é benéfica por possibilitar aproximação com o público e divulgação. Os artistas e selos independentes teriam mais chance no ambiente de custos reduzidos da Internet.

No Brasil, há os exemplos das bandas de música eletrônica Bojo e Golden Shower, que lançaram seu primeiro disco apenas na Internet em formato MP3. "As vantagens do e-disco são: distribuição a todos os países, sem depender de intermediários e feedback imediato dos ouvintes. A maior desvantagem é óbvia: ainda não dá para receber dinheiro deste jeito então serve só para divulgação e a segunda é que o MP3 não é tão portátil quanto um CD (ainda) – não dá para tocar no carro ou na praia", avalia o tecladista do Bojo Maurício Bussab.

Os membros do Golden Shower compartilham da idéia de aumento do acesso à música pela Internet. "Achamos que a 'socialização musical' é uma das coisas mais geniais que já aconteceram nos últimos anos. Com o Napster [e afins] as pessoas podem conhecer muito mais músicas, bandas, projetos, trocar informações, etc."

Seria o fim do monopólio das grandes gravadoras? "Esse conjunto de fatores (formatos digitais e sites) veio quebrar irreversivelmente o monopólio da distribuição de música que estava na mão das gravadoras", acredita Maurício Bussab. Para Schwartz, no entanto, não há a quebra do monopólio na distribuição musical. "De fato há tendências monopolistas, mas mesmo com a liberalização do Napster continuo achando que mudará a forma, mas continuará existindo concentração e mesmo monopólio em sistemas de distribuição de conteúdo. É um sistema, paradoxalmente, com mais liberdade, mas com dispositivos cuja eficácia é função direta do grau de monopólio. Assim, continuarão existindo canais privilegiados de distribuição, ainda que qualquer um possa colocar suas músicas ou fotos de férias num site individual, totalmente livre. Não haverá fragmentação do mercado, mas mudança nas formas de monopolização da produção cultural", avalia o economista.

A hipótese de redução da massificação cultural pela quebra do monopólio de distribuição é refutada por Álvaro Gullo. Ele cita o sociólogo Edgard Morin, que vê a sociedade contemporânea como sociedade de massas – no plural – e não de massa, e o filósofo Walter Benjamin (1892–1940), para quem a reprodutibilidade em série da obra de arte já era em si uma redução. "São diferentes níveis de massificação. Cada nível corresponde a determinados extratos sociais, de conhecimento, de locução ou de produção. Ninguém está livre da massificação. Ela é inerente porque a tecnologia perpassa tudo, envolve tudo. Embora você elimine esse processo de produção industrial, a tecnologia em si já é uma redução da criação. No processo de reprodução e divulgação, já há uma redução ou pequena destruição do conteúdo inicial. Há na questão da obra de arte o ambiente, a proximidade, a identificação, a presença física. Isso é insubstituível."

A opinião de Álvaro Gullo é bastante pessimista em relação a eventuais ganhos que os artistas possam ter com a nova tecnologia. "Se ele ganhava pouco com a indústria fonográfica, talvez ele ganhe até menos com essas novas tecnologias. A tecnologia está sempre sufocando a criação". Mas o artista, pondera Gullo, não pode abdicar totalmente da tecnologia, porque precisa dela para viabilizar a divulgação de seu trabalho. "Para ele sobreviver enquanto artista, ser conhecido e divulgado, ele precisa da tecnologia. Sem ela, ele vira um mero artista local, de um pequeno grupo."

Mas a relação entre artista e público pode ganhar proximidade e dinamismo com o desenvolvimento da distribuição digital. O consumidor encontrará mais fácil o que desejar. A informação será mais variada. Os mercados vão se tornar mais ecléticos, acompanhando a multiplicidade do tempo e o espaço da Internet.

Porém essa pluralização do mercado musical tem limites, na visão de Schwartz. "O consumidor médio será 'guiado' como um rebanho. Os gastos com publicidade, jabaculê, domínio

de redes de TV e outras formas de distribuição pesarão mais que a nova tecnologia. Há certamente um potencial para a exposição de novos artistas, mas a produção independente continuará tendo um papel marginal no mercado, dificilmente servindo de meio de distribuição adequado para artistas que pretendam viver de sua arte. Surgem novos intermediários, que como sempre são os que levam maior vantagem. Mudam as formas, porém não há volta atrás no mundo da indústria cultural e da massificação do consumo".

A tecnologia estaria longe portanto de promover a democratização do acesso à cultura. Para o professor de ciências sociais da USP, Álvaro Gullo, não há como encarar o aparecimento do MP3 e Napster dessa forma. "No fundo não é uma democratização; é uma expansão, digamos assim, do consumo de determinadas elites e segmentos da sociedade. É uma democratização entre aspas, porque não democratiza nada. Simplesmente é o segmento da sociedade que tem domínio do dinheiro e do conhecimento tecnológico que se reapropriou da música independentemente do processo de industrialização."

Ele concorda, no entanto, que poderão surgir novos gêneros musicais com a tecnologia digital, mas acha que a inovação não será tão grande. "Essa é a própria dinâmica da indústria, da sociedade da produção em série. A tecnologia habilita os indivíduos a desenvolverem com maior intensidade a competição da sociedade. Os gêneros aparecem como novidades, mas mudam muito pouco. Há uma aparente novidade para reproduzir o mesmo de diferentes formas e conquistar mais mercado e mais consumidores. São padrões bem esquematizados para determinados momentos. A dimensão da reprodutibilidade mudou. Em vez de ser mais restrita, é uma mais eclética."

Gullo ressalta a necessidade de equilíbrio entre a globalização e os regionalismos na música da era digital. "A origem e história cultural é importante para definir o comportamento das pessoas. Porque é daí que vêm os valores. A tecnologia manipula (as sociedades) com valores universais, que são todos e são nenhum. Se o indivíduo não tiver os referências sociais básicos, ele se torna mero brinquedo da tecnologia. A esfera do consumo usa a fragilidade dos referências sociais, para incutir a necessidade do consumo. Se o indivíduo tiver referências, ele refreia o consumo. Se não, ele consome tudo, aleatoriamente. Uma publicidade bem feita faz então com que o indivíduo embarque em um tipo de música que não lhe diz absolutamente nada, mas porque está na moda, é lançado no rádio, na TV, nas revistas. Há todo um planejamento de marketing que envolve o indivíduo desavisado, ele compra pilhas de disco que joga de lado. Porque não tem parâmetros críticos. O gosto não é definido."

Filosofia da Música Livre

O futuro da música pode ser bem diferente, numa visão que leva em consideração a adaptação dos preceitos do movimento para o software livre ao campo musical. O movimento foi iniciado em 1984, com a criação da Fundação para o Software Livre pelo professor do MIT Richard Stallman, e seu resultado mais conhecido é o sistema operacional Linux. Segundo o professor Imre Simon, a idéia era garantir a liberdade de cópia de softwares e a possibilidade de colaboração entre programadores. "O movimento de software livre começou por uma questão puramente idealista de Richard Stallman, em função da liberdade de troca de software e da possibilidade de um programador utilizar o trabalho de outro para criar soluções cada vez melhores".

Simon destaca ainda a importância da fundamentação legal do movimento do software livre. "Stallman criou um respaldo legal para esse movimento, na forma do GPL (General Public License), a licença, baseada nas próprias leis de proteção de direitos autorais. O GPL dá proteção

legal ao movimento, porém às avessas, e é por isso que ironicamente foi chamado de copyleft. Esse contrato legal tem a finalidade de garantir juridicamente que o código-fonte dos programas não possa ser escondido, nem retido. Esse fato, por sua vez, garante que futuras melhoras possam ser feitas por outros programadores interessados. Mais do que isso, o GPL garante que essa cadeia de evolução não possa ser interrompida".

A idéia de adaptar as idéias aplicadas ao software à música é explicada no site de Ram Samudrala, professor e pesquisador da Universidade de Stanford na área de genética, além de guitarrista e compositor. Sua Filosofia da Música Livre foi proposta em 1994 e usada depois no lançamento do CD de seu projeto musical denominado Twisted Helices.

Segundo o pesquisador e músico, o uso da palavra livre não significa necessariamente música gratuita. Samudrala propõe a liberdade de cópia, distribuição e modificação de composições, primeiro para usos não comerciais da música. De acordo com o caso, essa condição pode ser estendida ainda para usos comerciais. Ele explica que a liberdade não diz respeito à mídia (CD, fita, vinil), mas às idéias.

Para ele, restringir o acesso e o uso da música é antiético porque não se pode restringir informações para audiências específicas por razões econômicas. Tal atitude seria ainda contra a livre troca de informações e idéias necessária para enriquecer o trabalho de outras pessoas. Além disso, é justo que as pessoas comprem uma música só depois de tê-la ouvido e indústria fonográfica tem explorado os artistas e consumidores. Ainda segundo ele, para conseguir barrar as cópias consideradas ilegais na legislação atual seria preciso censurar todo mundo.

Samudrala defende que os músicos passarão a ganhar mais com música livre ° que funcionará como uma ferramenta de divulgação de seu trabalho. A música livre só não satisfaz, para ele, o desejo de artistas que querem ser milionários, mas é melhor para a imensa maioria. Ele cita estudos que indicam que a criatividade diminui quando se faz algo por dinheiro. "A melhor música é feita por quem tem paixão por ela".

A proposta da música livre é justificada por Samudrala pela capacidade de fácil realização de cópias fiéis de uma gravação criada pela era digital. A independência em relação às majors na distribuição da música e rápida difusão possibilitada pela tecnologia garantem melhor acesso à informação. Para ele, doações garantiriam alguma remuneração para os artistas, somada ao maior retorno das receitas pela saída de cena dos intermediários e barateamento do processo de distribuição. Samudrala acredita no êxito da música livre ainda porque o movimento para o software livre funciona ° os programas de freeware acabam incentivando o uso de versões pagas.

A Filosofia da Música Livre leva em conta ainda o fato de que o artista cria a partir de referências e a criatividade seria enriquecida e ganharia um desenvolvimento exponencial, caótico e complexo se as idéias pudessem ser usadas como ponto de partida por diferentes pessoas. A situação imaginável seria um sistema de ampla colaboração através Internet formado pelos músicos profissionais e amadores.

Desse modo, Samudrala indica a socialização da propriedade intelectual. "Assim como ninguém é dono da língua inglesa, ninguém será dono da música. Uma canção envolverá tantas contribuições e meta-contribuições que exigir direitos exclusivos sobre ela seria uma piada. Como uma língua, a música será uma colagem de idéias, notas, acordes e sons provenientes de muitas mentes criativas diferentes° Não gostou de um solo de guitarra no meio de uma faixa? Edite essa parte ou grave seu próprio solo!".

No cenário visualizado por Samudrala, o poder das gravadoras de enfiar goela abaixo dos consumidores seus produtos desaparecerá e o artista terá maior controle sobre sua obra. Para ele, o monopólio da indústria cultural vai morrer porque a música livre é um modelo que se adapta mais rapidamente à mudança constante e rápida da tecnologia, os nichos de mercados serão a

norma e não mais a exceção, a criatividade será enriquecida de modo exponencial e indeterminável e os controles da propriedade intelectual estarão em conflito direto com os pontos anteriores.

Samudrala acredita que o que preocupa os detentores da propriedade intelectual é saber o quanto controlável é um novo formato de tecnologia. Além disso, a margem de lucro potencial nos nichos de mercado não valeria nem mesmo o preço alto geralmente pago aos advogados das empresas e a estrutura da música livre, que enriquece a criatividade de modo radical, põe em risco somente a maximização dos lucros. A vitória do sistema aberto e descentralizado de distribuição, consumo e produção musical sobre o modelo da indústria cultural é indicada por ele como inevitável. De modo comparável a seleção darwinista, em que os mais adaptáveis ao meio ambiente e suas alterações vencem os demais.

fontes

freenet.sourceforge.net
gnutella.wego.com
www.mpeg.org
www.mp3.com
www.mp3board.com
www.mp3club.com.br
www.napster.com
www.scour.com

www.abpd.org.br
www.apdif.org.br
www.hacksdmi.org
www.midem.org
www.riaa.org
www.sdmi.org

www.bojo.net
www.goldenshower.gs
www.lobao.com.br
www.metallica.com
www.publicenemy.com
www.rapstation.com

www.ram.org
www.stopnapster.com
www.fsf.org
www.eff.org

www.billboard.com
www.cnet.com
www.estado.com.br
www.gazetamercantil.com.br
www.idgnow.com.br
www.infoexame.com.br
www.linuxjournal.com
www.no.com.br
www.nytimes.com
www.observatoriodaimprensa.com.br
www.revistadaweb.com.br
www.rollingstone.com
www.salon.com
www.thestandard.com
www.uol.com.br/musica
www.usatoday.com
www.washingtonpost.com
www.wired.com
www.zdnet.com

www.minc.gov.br

revista Marketing Cultural – edição de abril de 2000

Álvaro Gullo – Departamento de Ciências Sociais da FFLCH
Gilson Schwartz – Instituto de Estudos Avançados
Golden Shower
Imre Simon – Grupo de Estudos de Informação e Comunicação do IEA
José Henrique Moreira Lima Neto – Advocacia Gouvêa Vieira
Marcelo Justa – MP3 Clube
Marcelo Zuffo – Laboratório de Sistemas Integráveis da Poli
Maurício Bussab – Bojo
Oscar Costa – MP3 Clube
Paulo Batimarchi – Ass. Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos
Regis Rossi Alves Faria – Núcleo de Engenharia de Mídias da Poli
Edna Marília Calheiros – Ass. Brasileira de Produtores de Discos

agradecimentos

Universidade de São Paulo
Álvaro Gullo – Departamento de Ciências Sociais da FFLCH
Carlos Marcos Avighi – Departamento de Jornalismo da ECA
Elizabeth Saad Corrêa – Departamento de Jornalismo da ECA
Gilson Schwartz – Instituto de Estudos Avançados
Imre Simon – Grupo de Estudos de Informação e Comunicação do IEA
José Luiz Proença – Departamento de Jornalismo da ECA
José Roberto Cintra – Departamento de Jornalismo da ECA
Marcelo Zuffo – Laboratório de Sistemas Integráveis da Poli
Regis Rossi Alves Faria – Núcleo de Engenharia de Mídias da Poli

Juiara Miranda

Maurício Bussab – Bojo
Golden Shower

Marcelo Justa – MP3 Clube
Oscar Costa – MP3 Clube

Edna Marília Calheiros – Ass. Brasileira de Produtores de Discos
Paulo Batimarchi – Ass. Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos

José Henrique Moreira Lima Neto – Advocacia Gouvêa Vieira

ao apoio familiar e dos amigos