

## 2. Download do arquivo

Nunca foi tão fácil reproduzir uma música. Em nenhum outro momento da história, as pessoas tiveram tamanho acesso às gravações sonoras. Antes do Napster, download de música era tão pesado que foi relegado principalmente a estudantes universitários. O MP3 vem mudando bastante a forma de se lidar com as canções. A partir desse formato digital, o consumo de músicas dentro de um álbum está sendo substituído pela preferência por um consumo por unidade. (Sean) Parker e (Shaw) Fanning, de Virgínia e Massachusetts, respectivamente, se conheceram em uma sala de chat na internet, nos anos 1990. Com 17 e 18 anos, foram para a Califórnia para fundar o Napster, uma comunidade digital de compartilhamento gratuito de música. O serviço, que foi lançado em 1 de junho de 1999, logo se espalhou como um vírus, infectando cada pedaço de música em um computador e uma conexão dial-up. Em março de 2000, o Napster tinha 20 milhões de usuários. Vários meses depois, ele foi mais de três vezes isso. Em 1999, ainda um adolescente de boné, Sean Parker, futuro investidor bilionário do Facebook, disse a jornalistas que um dia “todo mundo vai ouvir música no celular”. Era mais ou menos, lembra ele, como “tentar vender eletricidade para as pessoas antes da invenção da lâmpada elétrica”. É interessante notar que as majors demonstraram dificuldades em se adaptar a essa nova realidade, e que sua primeira reação foi a de procurar controlar e conter as novas alternativas tecnológicas, seja por meio de processos judiciais contra redes P2P, como o Napster, ou por meio da criação de formatos digitais proprietários e de tecnologias de proteção contra cópias ilegais. O primeiro ano do novo milênio foi o primeiro a registrar uma queda nas vendas globais de discos. A facilidade de baixar músicas individuais facilitada pelo Napster e serviços posteriores é muitas vezes indicativo por introduzir uma ideia do fim do álbum na música popular. Analistas de mídia já utilizam amplamente o termo "Napsterization" para se referir a uma grande mudança em uma determinada indústria, onde os consumidores ligados em rede armados com tecnologia e conectividade de alta velocidade perturbam instituições tradicionais, hierarquias e sistemas de distribuição.

## Capítulo 2

Vitor, Nadezhda, Esteban, Christopher, Yamileth e Yoshiaki. Cachoeiro de Itapemirim, Rostov, Madrid, Tulsa, Zgharta e Fujisawa. Brasil, Rússia, Espanha, Estados Unidos, Líbano e Japão. No primeiro semestre de 2000, havia algo literalmente no ar que conectava instantaneamente jovens do mundo inteiro, com culturas diferentes, realidades sociais distintas e expectativas de vida que podiam ser completamente conflitantes. Ainda que estivessem tão distantes fisicamente, cada um na sua casa, em outro fuso horário, pensando em um idioma possivelmente incompreensível um para o outro, todos estavam reunidos num mesmo ambiente, virtual, em uma interação impensável até pouco tempo antes. Todos tinham diante de si computador, linha telefônica com acesso discado à internet e alguns softwares instalados. Entre jogos, editores de textos, navegadores e visualizadores de imagens, estava também o programa de compartilhamento de arquivos Napster.

Criado em 1999 pelos norte-americanos Shawn Fanning e Sean Parker – dois jovens estudantes universitários, interessados em computadores, internet e música, uma tríade que viria a ser inigualável para a indústria cultural no início século XXI –, o Napster permitia que todos tivessem na ponta dos dedos um universo musical único, acessível instantaneamente a partir de poucos cliques na tela do computador. Os usuários, em sua grande maioria tão ou mais jovens que os próprios criadores do programa, podiam ter controle e uma interação diferenciada em relação à música, trocando arquivos de áudio em formato MP3 e informações em tempo real sem nenhum intermediário e diretamente do seu quarto, sem dar mais do que alguns passos para além da cama.

Naquela época, por conta da maior democratização no acesso à internet em diversos países e também a partir da proliferação do uso de computadores pessoais nas residências, a internet passou a integrar pessoas e a conduzir novas formas de comportamento. Era comum, por exemplo, que jovens no Brasil ficassem acordados de madrugada para otimizar e baratear custos de acesso à rede, por conta do planos oferecidos pelas empresas de telefonia. Conectava-se à internet por meio de um modem dial-up que fazia a conexão através da rede telefônica. Se durante a semana, em horário comercial, o custo era de 1 pulso a

cada 4 minutos, depois da meia noite nos dias de semana e durante todo o final de semana (a partir das 14h de sábado) o pulso cobrado era único.

Se nos anos anteriores a 1999 estar conectado para muitos era sinônimo de frequentar salas de bate-papo, naquele ano 2000 a experiência estava mudando significativamente. Para além das conversas virtuais, a forma de interação foi alterada radicalmente por meio da popularização do Napster. Os jornais e revistas da época davam o tom da novidade que começava a despertar o interesse em pessoas de todo o mundo. “Uma corrida desenfreada atrás dos downloads de música na internet”<sup>1</sup> e “O formato do som - MP3 é a maior transformação ocorrida no mercado fonográfico desde a gravação do primeiro disco”<sup>2</sup> ilustram bem alguns pensamentos em torno do advento do programa que colocava a música como eixo central do debate sobre o comportamento online.

Antes de adentrar em como o Napster surgiu, é interessante tentar recuperar a sensação de como era estar em contato e fazer uso do programa naquele ano. Acredito que, nós usuários, enquanto fazíamos uso dos seus recursos, pouco sabíamos da história do Napster, de como ele foi pensado, criado, desenvolvido ou financiado. Certamente não nos importávamos com isso nem com questões legais que viriam a se sobressair pouco tempo depois. Nós queríamos música. Apenas isso.

Na tela de início do sistema operacional no computador do usuário havia o ícone de acesso ao Napster. Ao clicá-lo, a interface levava para um desenho que apresentava algumas possibilidades de navegação por abas: *Chat*; *Library*; *Search*; *Hot List*; e *Transfer*. Na busca, podia-se digitar a princípio qualquer nome de música, artista ou banda. Naquele início, quanto mais próximo do pop e do rock, maior a possibilidade do resultado retornar com sucesso, já que o mercado de cultura pop naquela época girava bastante em torno desses gêneros, estimulados por mídias como a MTV, rádios diversas e revistas especializadas. Uma busca, por exemplo, de “Revolution, The Beatles” retornava em segundos com inúmeros resultados em forma de lista. Ao clicar no título do arquivo desejado o MP3 passava a ser transferido diretamente do computador de quem possuía o arquivo para o computador de quem estava desejando o arquivo. Nenhuma conversa formal (ou até mesmo informal) entre os usuários era necessária para que um

---

<sup>1</sup> O Globo. 9 de abril de 2000. Informática ETC, pagina 4.

<sup>2</sup> Veja. abril de 2000. Página 10.

pudesse ter acesso irrestrito aos arquivos musicais do outro. Se a somatória de possibilidades entre dois usuários era inúmera, a escala aumentava drasticamente quando se envolviam milhares de pessoas pelo mundo, multiplicando a acessibilidade aos acervos de arquivos de música de artistas do mundo inteiro. Nesse contexto de trocas entre usuários, o Napster atuava apenas como intermediário para conexão entre máquinas, denominado conexão P2P (*peer-to-peer*, do inglês ponto-a-ponto), “onde cada um dos pontos ou nós da rede funciona tanto como cliente quanto como servidor, permitindo compartilhamentos de serviços e dados sem a necessidade de um servidor central.”<sup>3</sup>

Após escolher o arquivo a partir dos resultados da busca, o status de download aparecia na aba *Transfer*. Em questão de minutos, dependendo da velocidade da conexão do usuário, a transferência era concluída e em segundos estava acessível ao clicar no arquivo já dentro do seu computador. Enquanto o arquivo estava sendo transferido, novas buscas e transferências eram possíveis de serem realizadas, fazendo com que o programa funcionasse como um *videogame* musical, em que quem ditava as regras e escolhia o conteúdo e as narrativas a partir da música fosse o usuário. E de graça.

Em questões de dias já era possível um jovem usuário ter mais música dentro do computador do que somando todos os CDs que tinha em casa. Não parecia importar também se o som do aparelho de CD que se tinha *offline* era muito melhor do que as minúsculas caixinhas de som do computador, chamadas por muitos de caixas de abelha, literalmente, pela quantidade de “zumbido” que parecia sair delas. Importava, para toda aqueles usuários do Napster, acessar um universo de músicas com poucos cliques, ainda que a conexão de baixa velocidade fizesse com o que processo durasse minutos ou horas, ou mesmo um dia inteiro, caso caísse durante a evolução do *download*. Era uma batalha a ser vencida a cada dia, a cada clique e a cada busca. Mas havia no ar uma tranquilidade caso a conexão não ajudasse. Afinal, os arquivos estavam ali na internet, era só pesquisar novamente e esperar eles chegarem.

Ter a facilidade de obter qualquer música em míseros cliques era um contraste imenso se comparado ao modo como se consumia música gravada até então. Dependendo da condição em que o ouvinte se encontrava e da cidade em

---

<sup>3</sup>Verbete *Peer-to-peer* no Wikipedia. Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>>. Acesso em 24 de janeiro de 2015.

que morava, ouvir um lançamento na hora que quisesse poderia ser penoso. O CD era artigo enxergado como caro, sendo que uma unidade correspondia a aproximadamente 13% do salário mínimo<sup>4</sup>. Enquanto isso, a televisão se pautava pelos produtos mais mercadológicos e o consumo da juventude ainda era muita das vezes possibilitado pelo respaldo financeiro dos pais/responsáveis. Moradores de cidades do interior, longe de qualquer centro econômico, não contavam com uma rede satisfatória de loja de discos.

Ilustro a questão da dificuldade do acesso aos discos relatando um caso próprio. Lembro-me que ouvi Herbert Vianna, vocalista dos Paralamas do Sucesso, comentar sobre o grupo The Clash. Jovem e interessado em conhecer novos sons, tive de esperar alguns meses para ouvir a canção mencionada por ele, *Lost in the Supermarket*. Minha cidade só tinha uma loja de discos, que não contava com nenhum álbum da banda inglesa. Com a chegada do Napster, a espera acabou em cerca de uma hora, entre digitar o nome da música, esperar o *download* ser concluído e acionar o *play* no tocador de músicas do computador. Eu não fazia ideia de que parte do mundo estava vindo aquele arquivo.

Deste modo, estar no Napster era uma festa, era a discoteca nos quartos dos usuários, era um show toda a noite, com tudo o que se podia fazer a partir dele. Era só escolher o cantor, as bandas e estavam todas ali presentes dentro do computador. Compartilhando, cedendo e pegando arquivos MP3 de usuários do mundo inteiro, o quarto não tinha fronteiras, era cada vez mais um planeta dentro dele.

Tal tipo de vivência lembra Goffman quando afirma que “permanecer no próprio quarto distante do lugar onde a festa se realiza, ou longe do local onde o profissional atende ao cliente, é permanecer longe do lugar onde a realidade está acontecendo. O mundo, na verdade, é uma reunião” (1975, p. 41). Embora Goffman veja o quarto como algo isolado e distante do convívio social e fora da celebração, recontextualizado por novos sentidos no contemporâneo, temos o quarto como local de transformação. O quarto com o computador (ou a sala, a garagem, a *lan-house*...) era um mundo onde tudo estava acontecendo, o espaço

---

<sup>4</sup> Para esse cálculo tem-se como base o salário mínimo mensal de R\$ 151, referente ao ano de 2000 (lei federal 9.971/2000). O valor médio de R\$ 20 para uma unidade de CD tem como base reportagem publicada pelo jornal Folha de São Paulo: “Custo cai, mas preço médio de CD permanece estável”. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/dinheiro/fi201006.htm>>. Acesso em 28 de janeiro de 2015.

globalizado de trocas entre cidadãos, um ponto de ebulição de relações pessoais entre dois ou mais usuários. Estar conectado, em casa, em ambiente íntimo, era o mais novo espaço de interação e troca de experiências e sensações. A festa acontecia nas mãos e nos ouvidos. A reunião acontecia perante os olhos de milhares de pessoas que entenderam que estar no quarto, naquele momento, era algo potente. Ainda que parecesse solitário estar sozinho num quarto fazendo uso de ambientes virtuais, essa questão de “isolamento físico” não fazia diferença para esses jovens. Aquilo era a realidade sendo criada em um novo espaço, com novos sentidos, nomes e oportunidades.

Embora no início da popularização do uso residencial da internet os usuários se apresentassem por meio de apelidos (*nicknames*) principalmente em salas de bate-papo, a criação de grupos/zonas de interesse tirou cada vez mais o possível caráter de *segunda vida* da internet, uma vida externa à real-física, para se tornar a própria vida em si. Em determinado momento, fez sucesso o jogo de computador *Second Life*, que recriava em ambiente virtual o cotidiano de uma cidade, com as pessoas criando seus perfis e comandando *avatares* especialmente criados para o programa. O jornal O Estado de São Paulo e a agência de notícias Reuters chegaram a anunciar contratação de jornalistas para atuarem apenas nesses ambientes virtuais (Soares, 2007). Enquanto meios de comunicação tradicionais tratavam aquele espaço como virtual, é de se pensar que para a nova geração que estava sendo criada em diálogo com esse ambiente aquele espaço virtual era e continuaria a ser a sua vida, a vida real. Prova disso é que com o passar dos anos as pessoas pararam de fazer uso de *nicknames* para utilizar o próprio nome. Principalmente por conta de uma organização social permitida pela música, foi se tornando cada vez mais natural e lógico que as pessoas dialogassem não mais com outros escondidos atrás de apelidos, mas sim com nomes reais. Ou seja, quem gosta “daquela banda” é o Tadeu, não o usuário [*Underground*] da sala de bate-papo, por exemplo. Isso fazia toda a diferença na consolidação das afinidades, construção de pensamentos e compartilhamento de gostos. Embora os usuários estivessem distantes fisicamente, havia ali em torno do Napster o que Simmel, chama de sociabilidade, que é o prazer de estar junto e de se encontrar, que normalmente responde a uma necessidade de interesses específicos, “só que, para além desses conteúdos específicos, todas essas formas de sociação são acompanhadas por um sentimento e por uma satisfação de estar juntamente

socializado, pelo valor da formação da sociedade enquanto tal” (Simmel, 2006, p. 64). E por conta disso se concretizava na sala/quarto e nos *bits* dos computadores o pensamento de Simmel que diz que nesses grupos acaba se criando “um mundo sociologicamente ideal: nela, a alegria do indivíduo está totalmente ligada à felicidade dos outros” (id, p. 69). A sociedade Napster, portanto, tinha, como podemos ler por meio de Simmel, a existência da interação entre indivíduos. É uma “forma de estar com o outro”, por meio de interesses que se realizam.

Ainda que para a maioria dos jovens que estava conectada naquele momento fosse difícil perceber onde teria começado essa rede de interesse em torno do MP3 e no programa Napster, quase que naturalmente foi sendo percebido com clareza que era um movimento mundial em larga escala e não isolado apenas a alguns mais aficionados que passavam madrugadas conectados à internet ou alguns poucos colecionadores de músicas detentores de um acervo único e que estavam dispostos a ceder suas posses gratuitamente. O Napster era um espaço de troca contínuo e de criação de novas formas de interação.

Falemos, então, do início do Napster. A partir do momento em que a internet apresentava sinais de construção de novas formas de interação social entre indivíduos, caminhos foram sendo tentados por quem estava fazendo uso de programas de computador. Com a democratização dos meios de produção, em 1999o hacker chamado <Napster> entrava num fórum de internet com pessoas que ele não conhecia, mas que se demonstrava um ambiente seguro, pois só estava lá que recebia o devido convite dos próprios membros. Embora até então nunca tenham se visto, eram tidos como melhores amigos da adolescência, como os usuários <Man@war>, <Mars> e <Nocarrier>.

Naquele ano, o usuário <Napster> tinha uma ideia e precisava de ajuda: queria criar uma comunidade global de acesso a arquivos de música no disco rígido dos computadores das pessoas em qualquer lugar do planeta, desde que conectados à internet. Para os especialistas, a proposta parecia maluca porque não havia nada assim em vigência e a transferência de um arquivo de uma máquina para a de outro usuário poderia durar horas e, caindo a conexão, mostrar-se frustrante. Seis meses de trabalho depois eis que <Napster> conseguiu criar o código do aplicativo e colocar o programa disponível de graça a todos na internet. Como nome de batismo, o próprio nome do *hacker*: Napster. Por trás do *hacker* estava Shawn Fanning, universitário norte-americano de 19 anos.

A cena descrita no parágrafo anterior foi recriada pelo documentário *Downloaded*, de Alex Winter, que se inicia com o som de uma discagem de telefone e um barulho característico de início de conexão à internet discada, recriando um ambiente sonoro típico de quem acessava a internet no entre o final da década de 1990 e início do século seguinte. A produção conta em detalhes a história da maior revolução que a indústria da música e a internet sofreram nos últimos anos.

A primeira cena retratada em *Downloaded* apresenta o jovem Shawn de terno, sério, veias pulando pela testa, lendo um documento num tribunal de justiça e dando explicações sobre como criou o Napster. A sua presença numa corte tinha um motivo: logo que o programa se popularizou, as grandes empresas do ramo musical abriram processos contra usuários e os próprios criadores do software de troca de músicas, acusando-os de pirataria e violação de direitos autorais. Sobre essa popularização, Fanning relembra: “Eu lancei uma versão anterior *beta* do software Napster durante o verão e se espalhou rápido só de boca a boca. Desde lá não parou mais de crescer” (2013). Para ele a situação era clara e aparentemente natural, já que o compartilhamento de arquivos daquele modo estaria prestes a ocorrer de qualquer jeito. Era algo que não podia ser evitado. E vendo atualmente como a internet está organizada, realmente não tinha como parar tal acontecimento.

O início do documentário *Downloaded* é sintomático porque sua edição já apresenta em poucos minutos toda a controvérsia entre revolução (por conta da troca de arquivos) e contravenção (por violar leis) que existiu a partir do Napster e de outros programas de troca de arquivos MP3. Formalmente não identificados, alguns entrevistados expressam sentenças como:

“O Napster e a distribuição via download. É a maior descoberta desde o disco, o Rap e os Beatles... Como um novo rádio.”

“A maior parte do uso do formato MP3 é não autorizado.”

“Sim, eu gostaria de um leitor de CD, mas eu não posso gastar U\$16 em um CD.”

“O Napster é um mal, o mal, um mal lugar para ir.”

“Nesse último semestre, centenas viraram milhões. O programa se espalhou em um *campi* universitário como um incêndio.”

“Eu nunca vi a indústria sitiada como está agora.”

“É muito importante que a internet siga a rota legítima em vez de se tornar um refúgio para piratas.”

“- Você não acha que isto é roubar?”

- Nem um pouco. Porque você está apenas pegando algumas músicas que você acha interessante.”

“A letra N apareceu. E nós tivemos que nos defender.”

“Quer queiramos ou não, o Napster mudou tudo. E as gravadoras estão, infelizmente, atrás da curva.”

“No seu auge, cerca de 60 milhões de pessoas utilizaram o site para trocar arquivos de música a partir de computadores uns dos outros gratuitamente.”

“Toda a internet poderia ser reestruturada tendo como base tecnologias semelhantes ao Napster.”

“Agora, com certeza, é a ponta do iceberg.”

“Foda-se o Napster!”

Tantas declarações dialogam diretamente com as expectativas da imprensa internacional que noticiou o uso do programa ao longo de 1999 e 2000, auge da interação dos usuários com o software: “Justiça proíbe troca de música pela internet”<sup>5</sup>; “Napster gosta de partilhar quase tudo”<sup>6</sup>; “Gravadoras saberão dançar a música da web?”<sup>7</sup>; “Use o Napster com cautela”<sup>8</sup>; “Guerra contra o Napster 'ressuscita' Kurt Cobain”<sup>9</sup>; “Uma juíza fecha o portal Napster.com, que facilita o intercâmbio de música”<sup>10</sup>; “Internet define o futuro do mercado musical”<sup>11</sup>; “Usuários do Napster lamentam o fim da música gratuita”<sup>12</sup>; “Estado da arte: Napster balança a Internet”<sup>13</sup>; e “A guerra barulhenta sobre o Napster”<sup>14</sup>.

<sup>5</sup> O Globo. 28 de julho de 2000. Economia. p. 32.

<sup>6</sup> O Estado de São Paulo. 27 de julho de 2000. Economia. p. 93.

<sup>7</sup> O Estado de São Paulo. 21 de junho de 2000. Economia. p. 53

<sup>8</sup> Folha de São Paulo. 26 de janeiro de 2000. Informática. p. 6.

<sup>9</sup> Folha de São Paulo. 3 de julho de 2000. Ilustrada. p. 1.

<sup>10</sup> *Una juez cierra el portal Napster.com, que facilitaba el intercambio de música.* **La Vanguardia**. 28 de julho de 2000. Espetáculo. Página 42. Disponível em <<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2001/05/13/pagina-42/34098312/pdf.html>>. Acesso em 13 de outubro de 2014. Tradução nossa.

<sup>11</sup> *Internet define el futuro del mercado musical.* **La Vanguardia**. 6 de agosto de 2000. Sociedade. Página 32. Disponível em <<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2000/07/29/pagina-32/34112614/pdf.html>>. Acesso em 13 de outubro de 2014. Tradução nossa.

<sup>12</sup> *Napster Users Mourn End of Free Music.* **The New York Times**. 1 de novembro de 2000. Disponível em <[www.nytimes.com/2000/11/01/technology/01NAPS.html](http://www.nytimes.com/2000/11/01/technology/01NAPS.html)>. Acesso em 13 de outubro de 2014. Tradução nossa.

<sup>13</sup> *STATE OF THE ART; Napster Rocks The Web.* **The New York Times**. 29 de junho de 2000. Disponível em <[www.nytimes.com/2000/06/29/technology/state-of-the-art-napster-rocks-the-web.html](http://www.nytimes.com/2000/06/29/technology/state-of-the-art-napster-rocks-the-web.html)>. Acesso em 13 de outubro de 2014. Tradução nossa.

Mas sem dúvida, uma frase que parece dar conta do que foi o movimento e que nos aponta caminhos para seguir aqui nesse texto é a escrita pelo jornalista japonês Karl Taro Greenfeld em matéria publicada em outubro de 2000 na revista norte-americana *Time*: “Ame-o ou odeie-o, isso é o que o Napster fez: mudou o mundo”<sup>15</sup>. A afirmação certa estava na reportagem de capa da revista com o título “Conheça o Napster”. A revista *Time* é uma das mais tradicionais dos Estados Unidos e, naquela época, ainda responsável por pautar tendências, impressões e comportamentos da classe média norte-americana. E foi justamente a classe média que fez uso imediato do programa, afinal era ela quem tinha acesso a computadores e conexões para internet. A reportagem daquela primeira edição de outubro trazia na capa a foto do adolescente Shawn Fanning, colocando-o como peça fundamental para se entender o país, tamanha a referência no imaginário coletivo da capa da *Time*, normalmente dedicada a personalidades que interferem no cotidiano norte-americano e mundial. Fanning e Parker, os criadores do Napster, incluíram no debate do cotidiano mundial a temática da pirataria, do direito autoral e o comportamento do usuário da internet, bem como o acesso a bens culturais. Ao se pesquisar o termo Napster no site do jornal *The New York Times*, o primeiro registro que aparece no sistema de busca já indica palavras-chave a respeito de como o programa era visto. Estavam estampadas já no primeiro parágrafo palavras como: inimigo, processo e pirataria. Mais do que enxergar que novos comportamentos estavam sendo configurados naquele momento, o que a sociedade queria debater era algo jurídico. Enquanto isso, a troca de arquivos em MP3 se alastrava como um vírus sem cura, sem retorno.

Antes dos Napster surgir, a troca de arquivos de música por meio de computadores já existia, mas era algo bem incipiente e demorado. Para que fosse facilitada e ocorresse de modo mais dinâmico, no final dos anos 80 a universidade alemã Fraunhofer, junto ao cientista Dieter Seitzer, da Universidade Erlangen, iniciou os estudos para distribuição de áudio a partir de compressão digital, sem perdas consideráveis de qualidade, batizando o resultado do experimento de *MPEG-1 Audio Layer 3*. Se a ideia era comprimir ao máximo, que fosse

---

<sup>14</sup> *The Noisy War Over Napster*. **The Newsmagazine**. 6 de abril de 2000. Disponível em <[www.newsweek.com/noisy-war-over-napster-160607](http://www.newsweek.com/noisy-war-over-napster-160607)>. Tradução nossa.

<sup>15</sup> *Love it or hate it, that's what Napster has done: changed the world*. Meet The Napster. **Time**. 02 de outubro de 2000. Disponível em <<http://content.time.com/time/world/article/0,8599,2053826,00.html>>. Acesso em 14 de outubro de 2014. Tradução nossa.

comprimido também o nome do arquivo, tornando-se mais popularmente conhecido como MP3. Ao longo dos anos 1990, principalmente nos últimos anos daquela década, o que tinha se tornando comum era pegar uma música registrada principalmente em CD e transformá-la em arquivo MP3 no computador. Tal ação era conhecida como *ripar* um CD ou uma música. Era esse o tipo de arquivo MP3 com que o Napster e seus usuários lidavam. O que antes era consumido em bloco, passa a ser unitário (Carvalho; Rios, 2009, p. 76). E, diferentemente de se copiar uma fita K7 ou um vinil, não havia o desgaste da qualidade de som na cópia digitalizada. A cópia da cópia apresentava o mesmo som (Aquino, 2000). Pelo mesmo caminho segue Sérgio Amadeu da Silveira, ex-integrante do Comitê Gestor da Internet no Brasil, desenvolvendo pesquisa em tecnologia da informação e sociedade da informação, quando afirma que “a música não tem rivalidade no uso; assim, sempre pôde ser copiada infinitamente (...) Enquanto o uso de qualquer bem material o desgasta até levá-lo à inutilidade, uma canção pode ser executada milhões de vezes e continuar tão íntegra quanto no momento de sua criação” (Silveira, 2009, p. 30).

Portanto, em 1999, o adolescente universitário Shawn Fanning sabia que era difícil e que se gastava demasiado tempo para realizar troca de arquivos digitais de áudio entre usuários da internet. Embora em sua casa ele possuísse álbuns em CD, para ele, um programador de computador, o que parecia ser mais excitante era esse intercâmbio digital. No documentário *Downloaded*, Fanning relembra a época:

Lembro-me do primeiro MP3 que baixei. Eu me lembro da primeira vez que basicamente executei uma faixa da internet. E lembro-me só de pensar... Isso é só informação, é apenas áudio, mas há uma quantidade muito grande de emoção. O fato de você compartilhar esse tipo de emoção através da internet, foi realmente emocionante pensar que algo tão importante para você, poderia simplesmente ser trocado tão livremente. Então, eu acho que... você sabe, é difícil de quantificar o quão importante era. (Fanning, 2013)

E o que antes custava tempo passou a ser realmente simples com a chegada do Napster. Bastava ter um computador com acesso à internet, instalar o Napster e buscar o que desejasse. Após os usuários estarem conectados ao servidor do Napster, a troca de arquivos era feita entre os próprios usuários, que faziam uso do programa apenas para estarem agrupados em torno de uma temática, neste caso, a música. O programa facilitava a ligação entre os arquivos

compartilhados das pessoas, criando uma rede própria a partir da música. “Nós apenas queríamos criar uma maneira de conhecermos pessoas através da música. Às vezes isso é esquecido. E o que estamos oferecendo é apenas uma forma para as pessoas compartilharem seu material pessoal e conhecer pessoas com interesses semelhantes” (Fanning, 2013).

Para que o programa fosse criado, Fanning contou com a ajuda de outro jovem, Sean Parker, então com 18 anos de idade, que ele conhecera em um programa de bate-papo. É de Parker um depoimento, no mesmo filme, que complementa essa sensação de encontros proporcionada pela música e, neste caso, facilitada pelo programa. “Isso é exatamente como as pessoas descobrem música (...). Você descobre sobre música através de seus amigos, que te fazem ouvir algo legal. E te mostra algo novo. Você sai e compra o CD. Assim que as pessoas sentem a experiência musical” (Parker, 2013).

O desejo dos usuário de se conectarem era tão grande que o Napster passou de 30 mil registros para 20 milhões em poucos meses e pouco tempo depois três vezes isso (Suskind, 2014). Era um claro sinal do aumento da penetração do arquivo digital no comportamento da classe média, principalmente entre os jovens. Algumas entrevistas apresentadas em *Downloaded* comprovam isso:

“O MP3, uma música digital para o download rápido, é provavelmente a mudança mais substantiva na música desde o advento da música digitalizada ou o CD, ou talvez mesmo o LP. Ele mudou tudo”, afirmou o músico Henry Rollins (2013).

“A música nada mais é que processos algorítmicos agora. Toda vez que você codificá-la, você colocá-la através de um algoritmo, você coloca um envelope em torno dela, você fecha, e é isso”, foi pelo mesmo caminho o DJ Spooky (2013).

“A indústria da música foi bastante exclusiva durante 75 anos ou 100 anos na forma como a música era criada, distribuída, comercializada, promovida (...). E o Napster criou uma avenida para os consumidores andarem fora disso, que foi superior em quase todos os sentidos. Foi oferecida maior comodidade, obviamente, um preço muito melhor, mais escolhas. Todas estas coisas realmente conspiraram para produzir uma incrível experiência ao consumidor”, concluiu o ex-diretor de produtos do Napster, Brandon Barber (2013).

É importante ressaltar que o Napster fez ser utilizado em larga escala o fenômeno comportamental online conhecido como P2P (*peer-to-peer*, ponto a ponto), quando há troca de arquivos entre dois ou mais computadores diretamente. Silveira cita Piscitelli, quando este afirma que “as técnicas de reprodução criaram uma distância física e psíquica entre o artista e o público inexistente previamente, tornando possíveis novos modos de escutar música e permitiram ao ouvinte formas não menos imaginativas de apropriar-se delas” (Piscitelli, 2002, *apud* Silveira, 2009, p. 35). A internet, principalmente essa troca direta entre usuários, permite o surgimento de novas formas de comportamentos tanto no ato de adquirir quanto de ouvir e produzir música. Segundo Silveira, “a evolução dos meios de armazenamento, de gravação e suporte, bem como dos meios de comunicação, mudaram o modo de se fazer música e de se relacionar com a música e com os músicos” (id., 2009, p. 35).

Tal afirmação encontra eco num fato ocorrido com o Napster que acabou por transformar a história do software, de seus usuários e, principalmente, de toda a cadeia da música mundial. Foi no dia 22 de março de 2000 que o mundo entraria em choque definitivo com a revolução que milhares de usuários estavam realizando em suas casas, computadores e arquivos de música. Numa tarde ensolarada, o baterista do Metallica, Lars Ulrich, reuniu a imprensa e alguns fãs da banda de metal na porta do escritório do Napster, no Vale do Silício, para que eles registrassem um fato pitoresco. O músico carregava inúmeras caixas com papéis em que estavam impressos os nomes de mais de 260 mil pessoas que estavam disponibilizando músicas do Metallica no programa gratuitamente, principalmente o hit *I Disappear*, que já estava circulando em larga escala pela internet mesmo antes de ter sido lançada de modo tradicional, possivelmente sendo escutada muito mais do que se executada nas rádios e muito mais do que a vendas de CDs poderiam alcançar.

A fúria de bandas como o Metallica, o rapper Dr. Dre, diversas gravadoras e da Associação da Indústria Fonográfica da América (RIAA - *Recording Industry Association of America*) contra o Napster tinha como ponto central a disputa por direitos autorais. A ação movida tinha como base os acordos sustentados pelo Digital Millennium Copyright Act (DMCA), lei norte-americana que “criminaliza não só a infração em si, mas também a produção e a distribuição de tecnologia que permita evitar as medidas de proteção aos direitos de autor” (DIGITAL, sem

data). O processo dizia que os usuários do Napster “estavam violando diretamente os direitos autorais dos autores da ação; Que o Napster foi o responsável pela violação dos direitos de autor de contribuição dos queixosos”.

Para milhares de jovens, assim como eu, ninguém se achava um pirata ou criminoso por estar baixando músicas no computador. Elas só estavam ali disponíveis. Para nós, o mercado é que deveria se adaptar a esta nova realidade. Em *Downloaded*, uma entrevista com um dos fundadores da Electronic Frontier Foundation, John Perry Barlow, aponta para essa mudança de comportamento no usuário, ao afirmar que naquele momento milhares de pessoas estavam conectadas, sendo muitos jovens.

E você sabe, eles têm uma sensação completamente diferente de como o mundo funciona. E o que é o poder e o que a autoridade deveria ser. Quero dizer que há uma profunda mudança... A diferença entre a autoridade vertical, aquele tipo de autoridade quase divina, e a autoridade horizontal. (Barlow, 2013)

Pelo mesmo caminho segue o ex-diretor de tecnologia do Napster, Ali Aydar, que usava o codinome <mars> quando ajudou Shawn a resolver questões para a implementação do Napster. Aydar (2013) afirma que “essa coisa chamada internet existia, e era algo novo. E, como ela evoluiu, estas coisas iam começar a acontecer, e as coisas iam ter de mudar. E o modo como o mundo funcionava ia ter que mudar. E nós éramos apenas os catalisadores”.

Embora parte da indústria estivesse negativamente abalada com o Napster, devido a perdas financeiras na casa dos milhões de dólares, outra parte passava a entender o novo momento e a fazer uso da nova tecnologia para se promover. O grupo Radiohead foi um exemplo. Seu disco *Kid A* (2000) teve alta vendagem por conta das MP3 que circularam online. Além disso, milhares de outros grupos que passaram a ter visibilidade junto a novos públicos, ampliando horizontes.

Se legalmente a indústria norte-americana conseguiu fechar o Napster pouco tempo depois (o que não impediu o surgimento de programas similares como Kazaa, BitTorrent, eMule, e Limewire, entre outros), a vitória em todo esse processo, sem dúvida foi do usuário. “Pela primeira vez, o público fogueou a tecnologia antes que a indústria”, explicou o músico Chuck D (2103) ao documentário *Downloaded*, que tem seu pensamento completado no mesmo filme por Hilary Rosen (2013), representante da RIAA, quando afirma que “as gravadoras, nos anos 80, haviam eliminado o departamento de tecnologia. Seus

engenheiros migraram para a indústria eletrônica. De repente, a tecnologia e como a música era gravada foi transferida para outro lugar”. Para o músico norte-americano Michael Diamond (2013), um dos fundadores do grupo de rap Beastie Boys, “as grandes inovações raramente vêm das grandes empresas que já dominam esse jogo, porque não é do seu interesse reinventar completamente o que eles estão fazendo lá”.

O que se viu em larga escala a partir de 2000 foi que o usuário passou a ser o novo protagonista da cena musical. Ele poderia passar a consumir de uma nova forma, baixando exclusivamente o que era de seu interesse, bem como compartilhando esse conteúdo. As narrativas que outrora vinham prontas pelo mercado musical foram cada vez mais migrando para as mãos dos usuários/ouvintes, com eles construindo a sua *playlist*, por exemplo. Para se conseguir música já não era mais necessário ir a uma loja ou esperar tocar no rádio ou na TV. A loja física de venda de álbuns passou a se tornar um fetiche. Por que ficar restrito a um universo físico se grande partedo conteúdo estava disponível na rede? O mundo todo agora parecia estar navegando em um só lugar, disponível de dentro de casa. O mundo novo era realmente excitante, como Tom Lamont descreveu na reportagem *Napster: o dia em que a música foi libertada*, publicada em 2013:

Eu perguntei a colegas de idade semelhante do que eles se lembravam sobre a chegada do Napster. “Da excitação”, disse um deles, cujo primeiro download foi de Smashing Pumpkins, “mesmo escutando a música pelos pequenos alto-falantes do computador de minha mãe”. Outro tentou rapidamente garimpar a lista de discos de Marlena Shaw e “não podia acreditar que funcionava”. De minha parte - saqueando os singles de Artful Dodger, de Semisonic -, lembro-me de realmente olhar por cima do ombro, desconfiado. Como isso era possível? Era como se a porta do cofre de um banco tivesse sido deixada aberta, sem guardas à vista. (Lamont, 2013)

Recordo-me em determinado momento do uso do Napster, que a conversa entre amigos era “quantas MP3s você tem?” “200, 300, 500, 1000, pouco mais que isso”, quando bem comumente ouvia um mais afortunado nas conexões dizer cinco mil, dez mil, não duvido nada 15 mil. Lamont exemplifica esse contexto na mesma reportagem, ao contar a história do amigo que baixou os discos da cantora norte-americana Marlena Shaw: “O Napster expandiu enormemente meus horizontes musicais. Eu me senti como um daqueles camarões com três olhos” (id., 2013). E era por aí mesmo. Uma música puxava outra. Um citação de um

artista e os mais fanáticos já buscavam a canção online, e até uma coincidência bizarra poderia criar novidades. Um fato ocorrido comigo aponta isso. Logo após o lançamento do disco *Kid A*, do Radiohead, corri para buscar outras músicas do grupo, quando me indicaram ouvir *Creep*. Dos diversos arquivos, cliquei em uma versão de *Creep* feita pelo The Cure. Sem saber quem era essa banda, fui atrás dela. Conheci outro universo. Ou, em outro exemplo curioso, querer baixar o disco *Nevermind*, do Nirvana, e ser surpreendido com uma guitarra diferente na primeira faixa. Logo em seguida descobri que não era o grunge da banda de Seattle que eu estava ouvindo, mas sim o punk britânico do *Sex Pistols* em *Never Mind The Bollocks, Here's The Sex Pistols*.

Se no início tínhamos cuidado em não baixar qualquer música, até por conta da demora e lentidão da conexão, aos poucos a graça foi essa mesmo, baixar qualquer coisa, não criar vínculo com o arquivo e ter certeza que, caso algum download fosse interrompido, por mais doloroso que fosse baixar novamente, teríamos aquele MP3 novamente, já que ele estava hospedado no HD compartilhado de alguma pessoa. Bastava ela estar conectada para que o download se iniciasse. Lembro-me de ter ficado conectado por mais de duas horas só para que um amigo terminasse um download da música que ele afirmava estar copiando do meu HD pelo Napster. Segundo ele, só eu tinha a música. Não importava muito se era verdade ou não eu ser o único possuidor do arquivo, mas sim que eu era o usuário que tinha o MP3 e estava disponibilizando-o para muitas outras pessoas. Esperei, apesar de que poderia ter sido muito mais fácil entregar o arquivo para ele em um ou mais disquetes, já que sua casa estava a cinco minutos da minha. Mas permanecer conectado era simbólico. E não importava se nos Estados Unidos os debates em torno do programa eram basicamente a respeito de pirataria e direito autoral, bem como os processos que o programa vinha sofrendo por parte das grandes gravadoras. De algum jeito a gente sabia que a troca de arquivos não ia parar, mas que sim, ela iria além. Era só deixar a tecnologia fluir.

A chegada de novas tecnologias permitiu uma mudança em grande escala na indústria musical, tanto em um aspecto técnico quanto estético. João Leão e Davi Nakano, no artigo *O impacto da tecnologia na cadeia da música: novas oportunidades para o setor independente*, acreditam que o desenvolvimento tecnológico das formas de criação, produção, distribuição e comercialização da música possibilitou o surgimento de novos atores, alterando o comportamento dos

mesmos naquele ramo, com um esgotamento do sistema vertical de mercado imposto pelas gravadoras *majors*. Com a aumento do uso do rádio e da gravação ao longo do século XX, novos artistas independentes foram surgindo, ampliando também a noção dos estilos musicais.

Isso gerou uma grande diversidade de novos estilos, principalmente a partir da década de 1980, como o new wave e o rap, nascidos fora do portfólio das *majors*, mas que foram quase completamente incorporados por elas através de seus selos independentes. Além disso, novos programas musicais nas rádios e na televisão, direcionados a um público cada vez mais segmentado, foram, ao mesmo tempo, impulsionados e impulsionaram esses novos estilos musicais. (Leão; Nakano, 2009, p. 15)

Há algo no processo de digitalização da música que contribui para que uma nova era estilística tenha acontecido com essa mudança tecnológica. Leão e Nakano explicam que os avanços já vinham acontecendo desde os anos 60, com a popularização dos sintetizadores, mas que foi com a “introdução da tecnologia digital e o desenvolvimento posterior de simuladores digitais de instrumentos que possibilitaram a substituição, em uma gravação, de instrumentistas por sons produzidos eletronicamente” (id., p. 16), culminando numa radicalização maior na pós-produção, com cortes, mixagens, alteração de frequências, *loops* e reorganização de faixas. Do ponto de vista da produção, “as tecnologias digitais viabilizaram a produção semi-profissional que, sem a necessidade dos grandes estúdios das gravadoras, era feita pelos próprios músicos nos seus *bedroom studios*, descentralizando a produção musical” (id., p. 16).

É nos anos 2000, com o boom do Napster, que tal tecnologia ultrapassou a noção do *bedroom studio* para um estúdio dentro do computador, na caixinha de som acoplada ou no fone de ouvido. Já não eram mais necessários muitos equipamentos para se criar música. É assim, dentro de casa, que surge uma geração de novos artistas que produzem literalmente dentro do seu quarto fazendo download de músicas no Napster (ou em outros programas) e reconfigurando isso em softwares de edição de áudio disponíveis gratuitamente em sites, como os casos de João Brasil, Lúcio K, DJ Faroff e do jovem André Paste, que passou a adolescência baixando música e juntando pedaços das mesmas em um movimento conhecido como mashup. Baixar, ouvir, copiar, cortar, editar, colar, reconfigurar, ressignificar, finalizar e disponibilizar estava fácil, na ponta do mouse, na frente

da tela. E você não precisava pagar nada para ter uma gama enorme de diversidade em suas mãos, como nunca houvera antes (Silveira, 2009, p. 27).

Baixar, copiar, estimular e ser estimulado por tecnologias digitais e virtuais é um fenômeno não só dessas tecnologias, mas característico da cibercultura, como aponta Pierre Lévy em *Cibercultura*, com a criação de uma metalinguagem digital, que atua com cópia, mixagem, colagem, entre outras formas.

A obra virtual é obra ‘aberta’ por construção. (...) A música tecno colhe seu material na grande reserva de amostra de sons. Se não fosse pelos problemas jurídico-financeiros que tolhem seus produtores, as hipermídias seriam muitas vezes construídas a partir das imagens e textos disponíveis. Programas de computador montam textos ‘originais’ por meio da recombinação de fragmentos de corpos preexistentes (Lévy, 1999, p. 136).

Lévy aponta questões fundamentais para a construção do pensamento em torno dos novos comportamentos da cultura digital. Está ali toda uma possibilidade de criação que já vinha sendo feita desde a popularização dos primeiros computadores caseiros e também outros eventos, que podem ser exemplificados na música, principalmente a partir dos anos 80, quando o rap passa a utilizar em larga escala o sistema de colagens sonoras para a construção de suas músicas, por meio do *remix*. Ainda que inúmeros casos de embate jurídicos tenham aparecido ao longo da construção desse comportamento, eles não foram impedimentos para a continuidade desse tipo de produção empenhada em se abastecer do ambiente virtual e suas possibilidades.

Em diálogo com o pensamento de Lévy, Silveira salienta que as novas técnicas estão fazendo surgir novas formas de interação, “como uma participação ativa dos intérpretes, a criação coletiva, a obra-acontecimento, a obra-processo, a interconexão e mistura dos limites” (2009, p. 38), contribuindo para um declínio do autor e da obra.

A música no cenário digital está vivendo uma profunda transformação que atinge o conjunto das artes de modo diferenciado, mas generalizado. O estatuto de autoria individual, a ideia de cultura como propriedade privada, a visão do fã e das audiências como passivos e a enorme divisão entre artistas e leigos estão sendo substituídos no ciberespaço pela ideia de co-produção, pelo espírito participativo, pela superação da ideia de “espectador”. Sem dúvida, a participação das pessoas será completamente assimétrica, mas ela é a tendência que emerge das redes. Como afirmou Henry Jenkins, “o momento atual de mudança midiática está reafirmando o direito das pessoas comuns de contribuir ativamente com a sua cultura. Em uma cultura da convergência, todos são participantes, ainda que com diferentes status e graus de influência” (id., p. 40)

Tem-se, assim, de algum jeito, um misto entre a construção coletiva, principalmente do acervo e disponibilização de conteúdo, que só cresce à medida que todos disponibilizam para todos, e a audição individual, que já era algo recorrente na indústria musical, desde o surgimento dos primeiros aparelhos portáteis, como o gramofone portátil e o transistor de rádio, até chegarmos ao walkman. Segundo Frith,

O fonógrafo veio a significar que as atuações musicais públicas podiam agora ser escutadas no âmbito doméstico. O gramofone portátil e o transistor de rádio deslocaram a experiência musical até o dormitório. O Walkman da Sony possibilitou que cada indivíduo confeccionasse seleções musicais para a sua audição pessoal, inclusive em espaços públicos (Frith, 2007, apud Carvalho; Rios, 2009).

Desse modo, tem-se uma relação mais íntima entre o ouvinte e a música, nesse caso o arquivo. Esse uso possibilita criar “relação de reflexividade estética entre o ouvinte e a maneira como ele usa as canções escolhidas, bem como entre ele e os processos de aquisição e escolha daquelas músicas” (Carvalho; Rios, 2009, p. 85). A pesquisadora de cultura digital e redes sociais Adriana Amaral, em *Fãs-usuários-produtores: uma análise das conexões musicais nas plataformas sociais MySpace e Last.fm*, citando Jenkins, explica que os ouvintes se tornaram audiência participativa, dividida em três tendências:

1. a possibilidade que os consumidores têm de arquivar, anotar, se apropriar e recircular o conteúdo midiático a partir de novas ferramentas e tecnologias; 2. a promoção do DIY, *Do it yourself* (faça você mesmo), promovida por uma variedade de subculturas na web; 3. o encorajamento que favorece a integração entre as mídias e o fluxo de ideias, vídeos, narrativas etc. a partir de uma economia mais horizontal por parte dos conglomerados midiáticos e da demanda de modelos mais ativos por parte dos espectadores. (Amaral, 2009, p. 95)

Tem-se aí claramente os exemplos de uso dos arquivos digitais de música (e de fotografia e vídeo também), que é capaz de tomar para si, possuir novas formas de apropriação, partindo da troca de arquivos entre usuários para novas formas de criação e fluxo de conhecimento. Amaral apresenta também a categoria do fã-produtor, que vai muito além daquele que só coleciona as músicas em MP3, já que agora ele se torna membro direto da criação musical. A tecnologia digital permite facilmente um fã trocar de lado, deixando de ser apenas ouvinte para se tornar também produtor. “No âmbito da música eletrônica, é talvez mais facilmente visualizável a figura do fã-produtor, uma vez que faz parte dessa

cultura as práticas dos *remixes*, dos álbuns *white labels* (selos brancos) anônimos, dos mashups e do sampling” (id., p. 96).

Com tantas possibilidades, é interessante perceber que aqueles dois jovens norte-americanos que fundaram o Napster, Shawn Fanning e Sean Parker, já estavam atentos a uma espécie de comportamento futuro, profético, que viria a se concretizar pouco tempo depois, como a diminuição gradual das lojas de CDs, o aumento do compartilhamento digital (Jones, 2013), ou como prefere apresentar o jornalista Dan Reilly (2014), em depoimento ao jornal *The Daily Beast*: “Napster foi apenas um dos primeiros a reconhecer o potencial da Internet para a partilha e a paixão das pessoas pela acessibilidade fácil”. Com o Napster, ficou cada vez mais claro que os usuários passariam a querer que todos os conteúdos estivessem acessíveis digitalmente, como músicas, filmes, revistas e documentos, não adiantando que as gravadoras ficassem criando tecnologias que tentassem impedir a cópia e reprodução digital (Madden, 2009). Ditou-se, assim, tendência de comportamento e de produção artística daqueles próximos anos, culminando no surgimento de inúmeros outros programas e possibilidades de troca de informações e conteúdos entre usuários, com relacionamento direto por afinidades. Personificou-se no indivíduo a potência criativa para novas produções, como as que usam recursos fáceis de aplicativos de celulares. Amplificou-se ainda mais a noção do indivíduo coletivo pela web. Com o passar dos anos, toda uma gama de classes passou a fazer uso constante de equipamentos conectados, indo para além do consumo relacionado ao mundo jovem. Naquele início de década de 2000, os jovens eram os protagonistas de atitudes que iriam se naturalizar nos anos seguintes. Narrativas passaram a ser construídas nas pontas dos dedos, mais horizontalizadas, mesclando foto, vídeo, som e escrita a partir de uma mesma interface, tendo como base a tela do computador ou do celular. Os usuários agora mesclam arquivos próprios com outros copiados da internet, criando uma variedade sem fim de possibilidades e encontros. Neste cenário, a música deixou de ser bem físico, desmaterializando os meios tradicionais de produção e circulação. Se por um lado a indústria via o Napster como problema porque alterava a lógica vigente, por outros os usuários eram potencializados e potencializavam o mercado. Mais do que reproduzir e ter acesso fácil a música, a geração Napster estava em contato com novas formas de fazer, novas formas de se pensar e se criar.