

II Encontro Interdisciplinar de Direitos Culturais

NOVOS ASPECTOS LEGAIS PARA UMA NOVA INDÚSTRIA DA MÚSICA

NEW LEGAL ASPECTS FOR A NEW MUSIC INDUSTRY

Layse Sobreira Bento¹

Wanda Helena Mendes Muniz Falcão²

João Ademar de Andrade Lima³

RESUMO

Produto de uma manifestação sociocultural, a música ao longo do tempo evoluiu concomitante sua forma de armazenamento, através da evolução tecnológica. O homem, em essência, é um ser cultural e de sua cultura advém das artes. A elas, impossível a não manifestação da música – a arte das musas – a combinação de sons e silêncio resultantes da melodia, da harmonia e do ritmo; sempre presente em todas as sociedades e voluntária ou intuitivamente manifestada para as mais diferentes finalidades, dos momentos ritualísticos ao mero entretenimento; na cura psíquica, musicoterapêutica, à extravagância furiosa da rebeldia adolescente. A música evolutiva, atemporal, transcendental; apropriada e desapropriada; protegida e vilipendiada. Com a consolidação dos Computadores Pessoais, sua propagação permitiu que seus custos de produção e reprodução caíssem a quase custo zero, alavancando novos meios colaborativos de distribuição como o Napster e Kazaa. A saída para as gigantes da indústria fonográfica para recuperar os lucros foi reivindicar seus ditos interesses através de processos judiciais e a criação de Gestão de Direitos Digitais. Esse trabalho busca, enquadrar essas reflexões na perspectiva de um novo direito autoral, coadunado com as novas lógicas jurídicas requisitadas pelo século XXI e as novas tecnologias da informação e comunicação dele surgidas: os conflitos morais e patrimoniais diante da nova era digital, as novas modalidades de distribuição e comercialização das obras músicas e as novas formas de criação e licenciamento. Dessarte, teve como perspectiva pincelar sobre a evolução da música quanto ao armazenamento, reprodução e distribuição, bem como as novas relações jurídicas no tocante aos direitos autorais.

Palavras-chave: Música. Tecnologia. Direito Autoral.

ABSTRACT

Product of a socio-cultural manifestation, the music has evolved over time concomitant form of storage through the technological evolution. The man, in essence, is a cultural being and its culture comes arts. To them, impossible not to manifestation of music - the art of the Muses -

¹ Acadêmica do Curso de Direito da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas (FACISA) do CESED, Campina Grande, PB. Membro do projeto de extensão Cineclubes Facisa. E-mail: layse.sobreira@gmail.com

² Acadêmica do Curso de Direito da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas (FACISA) do CESED, Campina Grande, PB. Membro do Núcleo de Estudos de Direito Internacional e Direitos Humanos da FACISA; do projeto de extensão Cineclubes Facisa. Pesquisadora do Centro de Direito Internacional (CEDIN), Belo Horizonte, MG. Associada a Academia Nacional de Estudos Transnacionais (ANET) e ao Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito (CONPEDI). E-mail: wanda.helenammf@bol.com.br

³ Professor do Curso de Direito da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas (FACISA) do CESED, Campina Grande, PB. Graduado em Direito pela UEPB (2000) e em Desenho Industrial pela UFCG (2002), com especialização (2003) e mestrado (2005) em Engenharia de Produção pela UFPB e especialização em Direito da Tecnologia da Informação pela UGF (2010). Doutorando na Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (Vila Real, Portugal) em Ciências da Educação. E-mail: jooademar@yahoo.com.br

II Encontro

a combination of sounds and silence resulting from melody, harmony and rhythm; always present in all societies, voluntary or intuitively manifested for many different purposes, the moments ritual to mere entertainment, psychic healing, musictherapy, the mad extravagance of teenage rebellion. The evolutionary music, timeless, transcendental; appropriate and expropriated; protected and reviled. With the consolidation of the Personal Computer, its spread has allowed their costs of production and reproduction fell to almost zero cost, leveraging new collaborative media distribution such as Napster and Kazaa. The output for the giants of the music industry to recover profits claim was its sayings interests through litigation and the creation of Digital Rights Management. This work aims, framing these reflections from the perspective of a new copyright connected with new legal logic required by the twenty-first century and the new technologies of information and communication it emerged: the moral and economic conflicts on the new digital era, new modalities distribution and marketing of music works and new ways of creating and licensing. Thus faces had as brush perspective on the evolution of music in the storage, reproduction and distribution, as well as new legal relations with regard to copyright.

Keywords: Music. Technology. Copyright.

INTRODUÇÃO

A música é e será sempre uma das principais manifestações artísticas e culturais de um povo, em qualquer época ou região. É um veículo usado para expressar os sentimentos humanos e, por isso, originou-se o hábito de consumi-la. Acredita-se que a música tenha surgido há 50.000 anos, sendo suas primeiras manifestações encontradas no continente africano, e expandindo conforme as colonizações que ocorreram ao longo do tempo.

Através dos séculos, a música evoluiu, resultando numa grande variedade de gêneros. Ao ser reproduzida (ou criada), a música sofre influências nas esferas culturais, sociais e econômicas, além das influências tecnológicas em seu armazenamento. A partir destas tecnologias, houve a possibilidade dela ser consumida nos lares, por meio do rádio, televisão, fitas cassetes, dentre outros.

Com a consolidação dos computadores pessoais, somado à era pós-napster, a música desmaterializou-se das mídias físicas, o que gerou um barateamento na produção musical e um crescente mercado de sistemas alternativos de distribuição colaborativa de música (as chamadas redes peer-to-peer). Tal processo proporcionou um aumento no consumo desse bem cultural, o que passou a ser uma ameaça à indústria fonográfica. Esta, por sua vez, teve um grande desafio para encontrar meios para recuperar os lucros. A saída foi procurar controlar e conter as novas alternativas tecnológicas que ora surgiam, através de processos judiciais e com a criação de tecnologias de proteção contra cópias ilegais (DRMs – Digital Rights Management).

O presente artigo pretende mostrar como o desenvolvimento tecnológico influenciou na evolução musical no âmbito da comercialização, distribuição e criação, criando novas relações com o Direito, visto que o “boom” tecnológico que atinge a sociedade atual vem contribuindo para a quebra de barreiras para amadores e construindo novos caminhos para profissionais consolidados, surgindo, assim, novos modelos de mercado dentro da indústria musical, além de novas relações consumeristas que envolvem, principalmente o mercado do compartilhamento de mídias em massa. Outrossim, será apresentado no âmbito jurídico, as novas perspectivas em relação ao Direito Autoral.

Para o desenvolvimento deste trabalho, foi utilizado o método dedutivo, com uma abordagem qualitativa, através de um estudo bibliográfico, por meio de periódicos e ebooks.

1 O PRODUTO “MÚSICA” E SUA “NOVA” RELAÇÃO COM O DIREITO

Sem demérito da significância artístico-cultural que a música desempenha na sociedade, ela também é produto de consumo – e aqui é vista com esse foco –, daí sua importância jurídica, mormente quando de seu aspecto autoral patrimonial, afinal, quando se fala em Propriedade Intelectual, se entende *stricto sensu* a expressão propriedade, como qualquer outra, material ou imaterial, trazendo para si todas as prerrogativas de usar, gozar e dispor previstas legalmente e interpretadas doutrinariamente.

Até o fim do século XIX, a única forma de comercializar a música popular era através da venda de partituras para piano, o que envolvia um complexo de interesses limitado: o do autor (isoladamente ou com parceiros, geralmente letristas), e o do editor-impressor da música (reduzida a símbolos reproduzidos no papel) e o dos fabricantes de instrumentos musicais, cujas vendas aumentavam à maneira que a música destinada ao lazer urbano se popularizava. (TINHORÃO, 1998, p.247).

São três as mudanças que marcaram as tecnologias da informação ao longo dos séculos:

A primeira aconteceu em meados do século passado, com a introdução das impressoras a vapor e do papel de jornal barato. O resultado foi a primeira mídia de massa verdadeira – os jornais “baratos” e as editoras de livros e revistas em grande escala. A segunda transformação ocorreu no início deste século, com a introdução da transmissão por ondas eletromagnéticas – o rádio em 1920 e a televisão em 1939. A terceira transformação na mídia de massa – que estamos presenciando agora – envolve uma transição para produção, armazenagem e distribuição de informação e entretenimento estruturadas em computadores. Ela nos leva para um mundo dos computadores multimídia, compact discs, bancos de dados portáteis, redes nacionais de fibras óticas, mensagens enviadas por fax de última geração, e outros serviços que não existiam há uma dúzia de anos. (DIZARD JR. 1998, p.55).

O primeiro grande salto para comercialização “física” da música, através de um *corpus mechanicus* – termo chave para os conceitos de “suporte” e “fixação”, previstos nas várias legislações autorais, inclusive a brasileira – deu-se com o fonógrafo, inventado por Thomas Edison, em 1877 – um cilindro coberto com papel laminado, contra o qual se pressionava uma ponta aguda – posteriormente convertida em agulha – onde se conectava um disco fino em um receptor, que captava vibrações convertidas de sinais eletrônicos para sinais acústicos.

[Desde então] [...] e após o advento da fita magnética na década de [19]40, as únicas formas de reprodução de sons eram o contato direto de superfícies, quer nos discos de vinil, em que a agulha lia os sulcos e captava as informações neles contidas, transformando as vibrações em sons no alto-falante, quer na fita magnetizada, em que uma cabeça lê as informações sonoras impressas na fita por magnetismo e também as envia para o alto-falante, onde se transformam em sons. (GUEIROS JR., 2000, p.491).

Com o CD – compact disc – no início dos anos 1980, inicia-se uma nova fase na técnica de reprodução do som, agora digital. Essa nova mídia, com leitura ótica a laser – daí o nome disc laser, bastante empregado na sua origem – permitiu que as produções musicais atingissem níveis de qualidade audiófônica até então impossíveis.

Do CD ao MP3, o caminho foi, comparativamente, bem mais curto. A tangibilidade do *corpus mechanicus* passa a dar lugar ao virtual e, com ele, várias outras consequências.

As tecnologias digitais possibilitam novas formas de gravação, armazenamento e distribuição dos sons musicais. Essa oferta de recursos viabiliza o acesso de mais pessoas aos modos inovadores de produção, criação e gravação de música. A

II Encontro

Intercultural de Direitos Culturais

subjetividade do processo de produção musical mudou: criar e gravar músicas usando recursos digitais sofisticados tornou-se relativamente simples e comum. (LIMA E OLIVEIRA, 2005, p.21).

Assim como fizeram em sua época a notação e a gravação, a digitalização instaura uma nova pragmática de criação e de audição musicais. [...] um dos principais efeitos da digitalização foi o de colocar o estúdio ao alcance dos orçamentos individuais de qualquer músico. [...] A partir de agora, os músicos podem controlar o conjunto da cadeia de produção da música e eventualmente colocar na rede os produtos de sua criatividade sem passar pelos intermediários que haviam sido introduzidos pelos sistemas de notação e de gravação. (LÉVY, 1999, p.140-141).

Contudo, nem sempre o mundo jurídico consegue acompanhar, em concomitância, tantas transformações sociais, principalmente no acelerado contexto da atual pós-modernidade. Assim sendo, novas problemáticas correlatas se multiplicam dia-a-dia, sobretudo com o desenvolvimento tecnológico de novos suportes de fixação de conteúdo e, mais que isso, pela intangibilidade e qualidade desses novos suportes.

No mundo de hoje, podemos dizer que o desenvolvimento tecnológico é um dos fenômenos que mais diferencia as sociedades, tanto umas das outras, como as atuais das precedentes. Às relações entre desenvolvimento tecnológico e mutação social, o Direito não permanece imune. [...] Com efeito, na esfera do direito positivo, as ligações entre direito de autor e desenvolvimento tecnológico e dos meios de comunicação são evidentes. É do desenvolvimento tecnológico das formas de reprodução das criações intelectuais que surge o direito do autor. (CARBONI, 2003, p.32).

Surge então a questão de modificarem-se, ou não, os parâmetros de proteção autoral, “[...] de modo a incluir sob o manto protetivo [...] manifestações artísticas antes não contempladas.” (TRIDENTE, 2008, p.46).

Uma coisa é certa, o Direito caracteriza-se, essencialmente, pela prudência. Ele não se envolve com açodamentos e temeridades. Não se estabelece norma jurídica para controlar o incontável. Por outro lado, isso não significa o fim dos Direitos Autorais, evidentemente. Mas os grandes interessados, com certeza, estão preocupados e a discussão está apenas começando. (PILATI, 2000, p.133).

2 RECONFIGURANDO O DIREITO AUTORAL

2.1 Copyleft

Em oposição ao direito autoral clássico, o chamado copyleft é uma nova maneira de usar as leis autorais com o objetivo de retirar barreiras à utilização, difusão e modificação de uma obra intelectual protegida pela norma tradicional. Como ensina Manuella Soares (2009, p.138), é um “mecanismo jurídico que visa garantir aos titulares de direito de propriedade intelectual que possam licenciar o uso de suas obras além dos limites da lei, ainda que amparados por ela.” Nessa perspectiva, surgem o Creative Commons e o ColorIURIS, modalidades de licença alternativa ao modelo padrão do copyright.

2.1.1 O creative commons

Idealizada, em 2001, pelo americano Lawrence Lessing, a Creative Commons Corporation é uma organização sem fins lucrativos criada para o desenvolvimento de métodos e tecnologias que facilitem o compartilhamento social de obras intelectuais e científicas. É a base para a criação de um sistema de licenciamento público – a Creative Commons Licence, representada pela sigla “CC” – que objetiva, numa visão macro-filosófica, criar uma maior razoabilidade de uso dos direitos autorais, em oposição aos extremos atualmente existentes, quais sejam, numa ponta, o all rights reserved – todos os direitos reservados –, monopolista por essência, e noutra o public domain – domínio público.

Através desse princípio, dá-se aos autores, titulares morais e patrimoniais de suas obras, a possibilidade de, publicamente, renunciarem a certos direitos que lhe são concedidos taxativamente por lei. “A vantagem dessas licenças está na criação de padrões que permitem a fácil identificação dos limites de uso concedidos pelo autor.” (PINHEIRO, 2009, p.107).

A principal missão pragmática do Projeto Creative Commons é oferecer um sistema de licenciamento público, por meio do qual obras protegidas por direito autoral possam ser licenciadas diretamente pelos seus criadores à sociedade em geral. (TRIDENTE, 2008, p.121).

Em outras palavras, o Creative Commons cria instrumentos jurídicos para que um autor, um criador ou uma entidade diga de modo claro e preciso, para as pessoas em geral, que uma determinada obra intelectual sua é livre para distribuição, cópia e utilização. Essas licenças criam uma alternativa ao direito da propriedade intelectual tradicional, fundada de baixo para cima, isto é, em vez de criadas por lei, elas se fundamentam no exercício das prerrogativas que cada indivíduo tem, como autor, de permitir o acesso às suas obras e a seus trabalhos, autorizando que outros possam utilizá-los e criar sobre eles. (LEMOS, 2005, p.83).

O Brasil foi o terceiro país a aderir ao projeto mundial creative commons, inclusive com apoio oficial do governo federal, através do então Ministro da Cultura, Gilberto Gil, que, na ocasião, subscreveu “[...] a primeira licença creative commons brasileira, por meio da qual disponibilizou para acesso e utilização pública a sua música ‘Olodum’.” (TRIDENTE, 2008, p.123).

Com o creative commons, novos e velhos compositores, intérpretes, produtores, arranjadores e demais partícipes da indústria e criação musical passaram a compartilhar e permutar suas obras, ensejando a “explosiva” prática – descrita alhures – da releitura, reconfiguração, remixagem etc. de obras anteriores.

Muitas vezes, permitir a distribuição de uma canção através de uma licença do Creative Commons é a melhor forma de maximizar as receitas provenientes de cada um desses produtos. Quanto mais ouvido e conhecido um artista, maior é o consumo de produtos conexos a ele, nos mais diversos âmbitos. (LEMOS, 2005, p.183).

2.1.2 Tipos de licenças

Há quatro tipos básicos de licenças creative commons:

1. Attribution/Atribuição (BY): Os licenciados têm o direito de copiar, distribuir, exibir e executar a obra e fazer trabalhos derivados dela, desde que dêem créditos devidos ao autor ou licenciador da maneira especificada por estes;
2. Non-commercial/Usos Não comerciais (NC): Os licenciados podem copiar, distribuir, exibir e executar a obra e fazer trabalhos derivados, desde que sejam para fins não-comerciais;
3. Non-derivative/Não a obras derivadas (ND): Os licenciados podem copiar, distribuir, exibir e executar apenas cópias exatas da obra, não podendo criar derivações da mesma;
4. Share-alike/Compartilhamento pela mesma licença (SA): Os licenciados devem distribuir obras derivadas somente sob uma licença idêntica à que governa a obra original.

2.1.2.1 Combinações de licenças de uso regular

Há seis combinações de licenças de uso regular:

1. Atribuição (BY);
2. Atribuição + Uso não comercial (BY-NC);
3. Atribuição + Não a obras derivadas (BY-ND);

4. Atribuição + Compartilhamento pela mesma licença (BY-SA);
5. Atribuição + Uso não comercial + Não a obras derivadas (BY-NC-ND);
6. Atribuição + Uso não comercial + Compartilhamento pela mesma licença (BY-NC-SA).

Em essência, quando se utiliza música preexistente, as autorizações dependem da utilização que se deseja e da fonte de onde provém a música. Por exemplo, música gravada preexistente tem dois copyrights, um da própria composição musical, e o segundo da gravação sonora desta música. (GANDELMAN, 1997, p.144).

Contudo, essa máxima parece perder espaço diante das possibilidades de licença alternativa ao direito autoral clássico e, notadamente, das novas tecnologias de captação, modificação, adaptação e produção de elementos sonoros. Afinal, “[...] sons são signos de comunicação e, ao mesmo tempo, insumos para produção de novas obras.” (TRIDENTE, 2008, p.94).

Uma das características mais constantes da ciberarte é a participação nas obras daqueles que as provam, interpretam, exploram ou lêem. Nesse caso, não se trata apenas de uma participação na construção do sentido, mas sim uma co-produção da obra, já que o “espectador” é chamado a intervir diretamente na atualização [...] de uma seqüência de signos ou de acontecimentos. (LÉVY, 1999, p.135-136).

“A música eletrônica [...] é um exemplo marcante da ciberarte, sendo atualizada hoje com a música tecno e o movimento dos zippies e ravers.” (LEMONS, 2004, p.182). A recombinação de obras preexistentes, característica essencial desse estilo, ocupa um espaço cada vez maior no mundo das artes, sendo considerada, por muitos, como uma nova proposta estética, “[...] em que se valoriza a criação como ato coletivo e se reconhece nas obras derivadas importância e mérito artístico equivalente ao das obras originais.” (TRIDENTE, 2008, p.116).

Aliás, ainda que criticado por muitos, para o direito autoral, o senso de mérito inexistente para sua aplicação à criação intelectual, sobretudo pela dificuldade racional de se convencionar valor artístico àquilo que se é criado. Assim, toda concepção do espírito se beneficia da proteção autoral, seja ela o fruto da genialidade humana ou do simples produto da técnica ou da paciência. Todavia, essa assertiva, ainda que majoritariamente aceita, não se mostra unânime.

[...] saltou-nos aos olhos a forma como indivíduos que não possuem, necessariamente, conhecimento musical tradicional passam a fazer música a partir de colagens de sons de outros compositores, além de criarem novos ritmos e timbres com o auxílio dos computadores, num processo de apropriação, recorte e reciclagem de informações extremamente ágil e eficaz, graças ao rápido desenvolvimento de tecnologias digitais especializadas em lidar com sons. (SÁ, 2003, p.154-154).

[De qualquer forma] A democratização da criatividade certamente não transformará todas as pessoas em grandes artistas, porque as novas tecnologias não têm o condão de dotar os indivíduos de repentino talento, mas elas permitem que pessoas talentosas que antes não podiam transpor as barreiras do acesso ao mercado criativo tenham agora condições de nele ingressar. (TRIDENTE, 2008, p.77).

3 O COMPARTILHAMENTO DE ARQUIVOS MUSICAIS

O músico na era da Internet manuseia dispositivos físicos, como monitor e placa de som. Neles são registradas as informações (em áudio) e pode-se produzir e reproduzir arquivos, definindo parâmetros de resolução sonora. O registro digital permite ao músico experimentar com facilidade a composição e o arranjo sonoros. As novas tecnologias alteram o modo de fazer e experimentar a arte musical. Tornam possível a conversão dos sons em linguagem binária. [...] A digitalização do

II Encontro Interdisciplinar de Direitos Culturais

som torna seu conteúdo totalmente plástico, podendo ser integralmente reprocessado e transmitido através da Internet em tempo real. (LIMA E OLIVEIRA, 2005, p.11).

Essa nova reconfiguração do modo de compor e distribuir música pela grande rede encontra seu ápice nos chamados sistemas P2P, redes de compartilhamento de arquivos, cuja facilidade e baixo custo, “[...] inspirou milhões a apreciarem música de uma forma como jamais fizeram antes.” (LESSIG, 2005, p.81).

Os programas P2P surgiram há mais de 10 anos e tinham o objetivo de facilitar a comunicação e a utilização de recursos nas empresas, através de computadores conectados em rede. Sua característica principal é a não existência de um papel fixo entre cliente ou hospedeiro, mas um igual nível e em que, concomitantemente, uma máquina assume ambos papéis, dependendo da transação sendo iniciada ou recebida de um outro par da mesma rede.

Apesar das fortes críticas e processos judiciais advindos tanto da indústria fonográfica como de artistas e/ou seus representantes, contra os sistemas P2P, cumpre distinguir o direito à liberdade de informação e compartilhamento, da contrafação. O compartilhamento de arquivos pela internet, sem finalidade de lucro, para uso estritamente pessoal, equivale a um “empréstimo” da obra entre pessoas, o que, notadamente, não infringe a legislação autoral.

Milhares de jovens no mundo adotam entusiasticamente essas tecnologias, trocando suas músicas favoritas na Net e sacudindo as bases da indústria fonográfica. As companhias ainda estão tentando fazer face ao fenômeno, desenvolvendo simultaneamente tecnologias de segurança [...] ao mesmo tempo que vão aos tribunais para proteger seus direitos de propriedade e imaginam novos modelos de negócio. (CASTELLS, 2003, p.161).

4 NOVAS FORMAS LEGAIS NO “NOVO MERCADO” DA MÚSICA

Priscilla Albuquerque Crespo (2009) descreve muito bem os tipos de utilização dos fonogramas e as providências que devem ser observadas para a sua correta utilização e comercialização.

Para a autora, as regras ou “receitas” para a comercialização de música, enquanto produto, não mais podem estar adstritas apenas à venda de CDs ou DVDs – corpus mechanicus – tangível, mas também ao comércio da música digital – desprovida de suporte corpóreo para fixação do conteúdo – onde se incluem os chamados mobile music (celulares), os downloads pela internet, a sincronização em filmes para o cinema e pa-*ra* campanhas publicitárias ou institucionais e a utilização em jogos eletrônicos.

Para cada situação de per si, há de se considerar diferentes modalidades de uso do direito autoral – em especial patrimonial –, de modo que:

1. Os suportes físicos – mormente CDs e DVDs – precedem contratos de cessão de direitos dos titulares – artistas intérpretes, compositores, produtores, arranjadores, executores etc. – para a gravadora, que normalmente assegura para si própria a exclusividade dos fonogramas durante a vigência do contrato – quando não indefinidamente. Aqui, ela será proprietária e titular dos direitos de exploração dos fonogramas e/ou videofonogramas produzidos, pelo prazo estipulado de proteção dos direitos e mediante o pagamento de royalties pelo período em que os produtos estiverem em seu catálogo de vendas;

2. A fixação em outros suportes – ditos não convencionais – como os celulares e outros aparelhos portáteis, hoje amplamente adaptados para reprodução de arquivos MP3 e/ou similares, cria uma dupla possibilidade de convenção contratual, em nível de titularidade de direitos autorais, que pode obedecer tanto aos acordos já habitualmente válidos para os suportes físicos expostos no item anterior, como criar uma possibilidade de negociação direta

com o autor, que se permite figurar cada vez com mais titular independente de sua própria criação, a revelia dos editores musicais, outrora fundamentais à administração de tais direitos;

3. À distribuição digital via downloads pela internet – e assim também às chamadas “rádios e TVs digitais” – atribui-se prerrogativas igualmente análogas do ponto de vista da observância de contratos de transferência de propriedade intelectual, contudo, por características da própria web, nem sempre se é fácil controlar e saber a quem pertencem tais direitos, assim:

[...] a tendência das grandes lojas virtuais é contratar agregadores de conteúdo que cuidem de todo o processo, desde procurar e entrar em contato individualmente com cada proprietário de fonograma até o posterior repasse dos catálogos já autorizados às lojas. (CRESPO, 2009, p.79);

4. A sincronização, por exemplo em filmes para o cinema e para campanhas publicitárias ou institucionais, pressupõe, à produtora, a responsabilidade de solicitar as autorizações dos autores, intérpretes, gravadoras e selos para inclusão dos fonogramas. A ela cabe informar, notadamente em contrato, “[...] o título do filme, o diretor, a forma, o tempo de sincronização, o prazo, o território e as mídias solicitadas, para que elas possam fazer a cobrança de acordo com a extensão dos direitos concedidos.” (CRESPO, 2009, p.80);

5. A utilização de fonogramas em jogos eletrônicos obedece regras bastante similares às licenças de sincronização, já que são cobrados, normalmente, valores únicos, o que não impede “[...] que existam autorizações ou licenças que gerem royalties para seus titulares.” (CRESPO, 2009, p.80).

CONCLUSÃO

O construto teórico apresentado neste trabalho enseja bases para discutir os aspectos pertinentes do acesso às mídias culturais e sua comercialização, em específico, a música. Destarte, é substancial a abertura dos meios de comunicação, possibilitando assim, processo de democratização para as mais diversas camadas sociais.

Ao longo da presente revisão textual, ora já publicada, de forma mais ampla, por Lima (2011), se externou pontos conceituais, tais como: Copyleft, Creative Commons e redes de compartilhamento P2P, configurados com clara influência da tecnologia aos ícones multiculturais, sendo realizadas críticas acerca da temática.

Hoje, a música se dissipa com maior velocidade aos seus consumidores, a composição e distribuição dos sons por seus autores não é diversa, como dissertado, os músicos manejam recursos tecnológicos – ou tendem a isto – para os fins de ampla acessibilidade dos seus destinatários.

Um dos tópicos relevantes tratado foi a ramificação da grande rede, a dita internet, que traduz a grande leitura do novo modo de conceber, reproduzir e adquirir música; a volatilidade contribui para a ideia inicial defendida neste artigo que é o da capilarização da música, gerando, por conseguinte, propenso mercado consumidor – em especial o público jovem.

O comércio fonográfico digital, ademais, enseja a uma nova visão sob os direitos autorais, devido a atual face mercadológica, os suportes, os downloads, rádios e TVs digitais, são exemplos que demonstram a necessidade de debates e fomento de normas consoante as nuances da sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARBONI, Guilherme C. **O direito de autor na multimídia**. São Paulo: Quartier Latin, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CRESPO, Priscilla Albuquerque. Produção de obras musicais. In: FRANCEZ, André.

COSTA NETTO, José Carlos. D'ANTINO, Sérgio Famá (Orgs.). **Manual do direito do entretenimento**: guia de produção cultural. São Paulo: Senac/SESC, 2009.

DIZARD JR., Wilson. **A nova mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

GANDELMAN, Henrique. **De Gutemberg à internet**: direitos autorais na era digital. Rio de Janeiro: Record, 1997.

GUEIROS JR., Nehemias. **O direito autoral no show business**: a música. Rio de Janeiro: Gryphus, 2000.

LEMONS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 2.ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LEMONS, Ronaldo. **Direito, tecnologia e cultura**. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Clóvis. *et al.* **MP3**: Música, comunicação e cultura. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.

LIMA, João Ademar de Andrade. **Novos olhares sobre o direito autoral na era da música digital**. Porto Alegre: Simplíssimo, 2011.

PILATI, Isaac. Direitos autorais e internet. In: ROVER, Aires José (Org.). **Direito, sociedade e informática**: limites e perspectivas da vida digital. Florianópolis: Boiteux, 2000. p.127-134.

PINHEIRO, Patrícia Pack. **Direito digital**. São Paulo: Saraiva, 2009.

SÁ, Simone Pereira de. Música eletrônica e tecnologia; reconfigurando a discotecagem. In: LEMOS, André. CUNHA, Paulo (Orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. p.153-173.

TINHORÃO, José Ramos. **História social da música popular brasileira**. São Paulo: Editora 34, 1998.

TRIDENTE, Alessandra. **Direito autoral**: paradoxos e contribuições para revisão da tecnologia jurídica no século XXI. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.