

[Forum Paulista de Cultura Digital \(http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/\)](http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/)

Search...

- [Apresentação \(http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/sobre/\)](http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/sobre/)
- [RSS Feed \(http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/feed/\)](http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/feed/)

[Centros, Periferias e a Propriedade Intelectual \(http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/2009/periferias-e-a-propriedade-intelectual/\)](http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/2009/periferias-e-a-propriedade-intelectual/)

By

Robson B Sampaio

– 29 de setembro de 2009 **Posted in:** [Texto Música Para Baixar e outras baixarias \(http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/category/texto-musica-para-baixar-e-outras-baixarias/\)](http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/category/texto-musica-para-baixar-e-outras-baixarias/)



Kode9 tocando seu dubstep

Em 2006, o DJ inglês Kode9 lançou um álbum que serve de boa trilha sonora para o tempo presente. Batizado de "Memories of the Future", ele retrata o estágio atual do dubstep, estilo de música eletrônica surgido nas periferias de Londres há alguns anos. Com batidas muito lentas e graves marcantes, o dubstep vem crescendo globalmente sem alarde. E com ele, a perplexidade sobre como se dança o novo estilo, já que à primeira audição isso parece impossível.

Curiosamente, o dubstep não desafia apenas as formas urbanas de dançar. Disseminado primordialmente através de rádios piratas e da circulação dos chamados mixtapes (cd's caseiros distribuídos pelos próprios dj's), o estilo faz repensar a idéia de "periferia", já que nesse caso estamos falando da periferia de Londres. A palavra-chave para isso é a tecnologia digital. As periferias globais estão cada vez mais apresentando um denominador comum no modo como vêm se apropriando da tecnologia digital para produzir sua própria cultura e novas formas de economia da cultura. Esse talvez seja o fenômeno social mais significativo desse começo de século, com conseqüências jurídicas, políticas e econômicas.

Do ponto de vista jurídico, já é conhecido o debate em torno dos "commons". Trata-se de uma percepção global crescente de que a tecnologia permite desatar nós no que tange ao acesso à informação, cultura e conhecimento. Simultaneamente, as estruturas formais de outros tempos, como a propriedade intelectual, caminham no sentido de criar critérios de restrição cada vez maiores ao acesso, em busca de reproduzir no mundo virtual as diferentes formas de escassez que se evaporam. Uma das ferramentas para a manutenção e resgate dos "commons" é a utilização de licenças voluntárias, pelas quais autores e criadores em todo mundo sinalizam para a sociedade que, para o seu trabalho, aplicam-se regras diferentes, mais abertas, mais claras e flexíveis. Um dos exemplos dessas ferramentas são as licenças do Creative Commons: um instrumento pelo qual cada criador cria um pacto social diferente com relação ao regime da propriedade intelectual aplicado à sua obra. Dessa forma, trata-se da criação de um commons legal, baseado na utilização do próprio sistema do direito para através de licenças jurídicas reconstituir a liberdade de acesso para determinadas obras.

No entanto, o dubstep, acompanhado de outros fenômenos periféricos como o Kuduro em Angola, o Kwaito na África do Sul, o Tecnobrega em Belém do Pará, a Champeta na Colômbia, o Funk carioca, o cinema Nigeriano e outros, guardam pouca ou nenhuma relação com a prática do commons legal. E a razão para isso é que apesar da idéia de commons poder ser universal, o aspecto do "jurídico" não o é. Graças à apropriação da tecnologia, cenas culturais inteiras estão surgindo em circunstâncias sociais nas quais a idéia de "propriedade intelectual", do ponto de vista de sua efetividade, simplesmente não se aplica. São lugares em que a propriedade intelectual não produz efeitos, por ser desconhecida, inexecutável ou simplesmente irrelevante. Essa situação gera um outro tipo de commons. Não aquele que resulta da aplicação voluntária de uma licença jurídica sobre uma obra protegida pelo direito da propriedade intelectual, mas sim de uma situação fática em que simplesmente o direito da propriedade intelectual não se faz presente. Trata-se assim de um [commons social \(http://www.brazil.ox.ac.uk/workingpapers/R.%20Lemos80.pdf\)](http://www.brazil.ox.ac.uk/workingpapers/R.%20Lemos80.pdf), em contraste com o commons legal.

Perceba-se que o commons social não se configura na forma de uma dicotomia que pode ser resolvida em termos do século passado: norte versus sul; ricos versus pobres; centro versus periferia. Os commons sociais estão presentes tanto nos países pobres quanto ricos, tanto no norte quanto no sul, no centro assim como na periferia. O dubstep e o mercado de mixtapes em Nova Iorque são os primeiros exemplos. A indústria de cinema da Nigéria, surgida no começo dos anos 90, em um contexto em que a mera idéia de aplicação da propriedade intelectual inexistia, é outro. A Nigéria lança 1200 filmes por ano enquanto os EUA lançam 600, a Índia 900 e o Brasil 50. A ausência de um sistema efetivo de propriedade intelectual não impediu que a Nigéria se transformasse na terceira maior indústria de cinema no mundo, faturando mais de 200 milhões de dólares anuais e gerando 1 milhão de empregos (de acordo com dados da revista The Economist). A crença de que a propriedade intelectual seria, então, o único incentivo possível para a criação intelectual, crença

• Páginas

- [Apresentação \(http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/sobre/\)](http://culturadigital.br/forumPaulistadeculturadigital/sobre/)

[About Arras Theme \(http://www.arrastheme.com/\)](http://www.arrastheme.com/)

Copyright Forum Paulista de Cultura Digital. All Rights Reserved.

essa amplamente disseminada tanto pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual quanto pela indústria cultural norte-americana, fica abalada. Fica cada vez mais visível a possibilidade de que diferentes formas de economia da cultura possam emergir dos commons, sejam eles legais ou sociais.

É claro que a reação a esse fenômeno, que apenas começa a se tornar visível, dá-se de diversas maneiras. Um exemplo é a crítica à qualidade das músicas periféricas, muitas vezes consideradas "de mau gosto". Da mesma forma, ela aparece também quanto aos filmes produzidos na Nigéria, que não seriam "cinema", mas uma categoria audiovisual "menor". Esse é um dos impactos políticos do fenômeno. A própria definição do que é ou não cinema deixa de ser uma questão semântica e se torna uma questão política em nossos tempos. Um exemplo disso é que da definição de "cinema", depende, por exemplo, para que tipo de produção audiovisual se abrirão as portas dos diferentes incentivos culturais. Do ponto de vista substantivo, vale lembrar o que Henri Langlois, fundador da Cinemateca Francesa, escreveu no fim da década de 60: o verdadeiro cinema surgiria apenas quando as periferias globais comesçassem a se apropriar dos meios de realização audiovisual, passando a contar suas próprias histórias e a produzir sua própria imagem.

O debate sobre "bom" e "ruim", de qualquer forma, esvai-se na constatação de que, independente de qualquer busca por uma qualidade substantiva, não existe mais uma classe de pessoas (elites, críticos, intelectuais, centro ou simplesmente "pessoas de bom-gosto") à qual é possível recorrer para se determinar o que é bom ou não. A descentralização do gosto acompanha a descentralização da produção cultural, do acesso à cultura e das economias da cultura.

Por fim, ainda sobre os commons sociais, desde o minuto em que o Napster foi lançado, surgiu no âmbito da propriedade intelectual um fenômeno de globalização da informalidade. O desrespeito à propriedade intelectual, antes visto como atributo dos países pobres ou em desenvolvimento, passou a ser uma prática global. Tanto camelôs das periferias de Manaus quanto estudantes universitários norte-americanos guardam em comum um semelhante desprezo à lei. Em outras palavras, o predicado de "pirata" migrou dos países em desenvolvimento para os países desenvolvidos, onde cresceu e se multiplicou. Em 2007, o Canadá recebeu o título de décimo país pirata do mundo, passando a figurar do lado de países como a China, a Índia e outros, ainda que praticamente não exista um camelô vendendo produtos piratas no país. Assim, do YouTube ao Emule, diversas iniciativas empresariais globais de distribuição de conteúdo digital passam a caminhar muito próximas à fronteira entre o legal e o ilegal, da mesma forma como uma metrópole sul-asiática. No entanto, o olhar sobre esses fenômenos continua matizado. Ao olhar para o YouTube, vemos primeiro a inovação e depois a ilegalidade. Ao olhar para as periferias (e seus fenômenos criativos), vemos primeiro a questão da informalidade e somente então a inovação. Isso quando ela chega a ser efetivamente vista.

Se é possível almejar uma contribuição para as memórias do futuro, talvez seja uma expectativa de mudança desse olhar. Costurar na mesma linha o cinema nigeriano, o YouTube, o dubstep, o tecnobrega, o Kuduro, os camelôs e o Emule. Enxergando a inovação em todos, à luz da constatação de que os fatos mudaram. Sem olhares novos, não há como haver novas formas imaginação.

Texto publicado originalmente no catálogo do evento Memória do Futuro, do Instituto Itaú Cultural

About the Author



Artista Plástico/Fotógrafo/Newbie; É Pesquisador e militante de Software Livre e Cultura Digital.

Esteve como representante pelos Pontos de Cultura de SP na Comissão Nacional de Pontos de Cultura, gestão 2007 a 2009. Foi representante pela microrregião Campinas ampliada na Comissão Paulista de Pontos de Cultura, gestão 2008 a 2009.

No Comments

Start the ball rolling by posting a comment on this article!

Leave a Reply

Name (required)

Mail (will not be published) (required)

Website

XHTML: You can use these tags: <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <s> <strike>

Submit Comment



CAPTCHA Code *