# Copyleft Manual de uso

Edição em português brasileiro

Todos os textos deste livro levam a seguinte licença exceto quando se especifique o contrário.



#### LICENCIA CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 2.5 España

#### Usted es libre de:

\* copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.

Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- \* Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- \* Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

#### LICENÇA CREATIVE COMMONS

Reconhecimento – Compartilhar sob a mesma licença 2.5 Espanha

#### Você é livre para:

\*copiar, distribuir e comunicar publicamente a obra

Reconhecimento: Deve reconhecer os créditos da obra da maneira especificada pelo autor ou pelo licenciador.

Compartilhar sob a mesma licença. Se alterar ou transformar esta obra, ou gerar uma obra derivada, pode somente distribuir a obra gerada sob uma licença idêntica a esta.

- \*Ao reutilizar ou distribuir esta obra, tem-se que deixar bem claro os termos da licença desta obra.
- \*Alguma destas condições podem não se aplicar se for obtida a permissão do titular dos direitos de autor.

Os direitos derivados de usos legítimos ou outras limitações reconhecidas por lei não são afetados pelo anterior.

© 2006, de los textos los autores

# Copyleft Manual de uso

Primeira versão Primavera de 2012

Edição em português brasileiro

### Tradução para o português brasileiro feita coletivamente por:

- Arthur "El Invisible" Jodorowsky
- Daiane Hemerich
- Felipe Burd
- Teo Oliver
- Cecília Rosas
- Marcello Malgarin Filho

Ninguém é perfeito. Por isso, você pode contribuir enviando e-mails indicando erros de tradução para manualcopyleft[arroba]hotmail.com .

Se você gosta de versões online, pode consultar uma versão deste livro em <a href="http://copyleftmanual.wordpress.com/">http://copyleftmanual.wordpress.com/</a>.

A cultura e o conhecimento devem ser livres. Por isso, compartilhe este manual com seus amigos, conhecidos, colegas e vizinhos.

Esta tradução foi feita coletiva e voluntariamente. Você também pode fazer uma.

Esta edição foi feita com o LibreOffice Writer, no sistema operacional Ubuntu. A fonte é Liberation Serif.

# Sumário

0 – Introdução	7
1 – Guia do software livre: Jesús M. González Barahona	12
Introdução	12
Aspectos legais	18
Por que se produz <i>software</i> livre?	22
Principais consequências	26
Algumas breves conclusões	29
2 -Guia do autor de música livre: musicalibre.info	30
Introdução	30
Aspectos legais e licenças	32
Gravação	35
Página de internet	37
Promoção	38
Venda e distribuição de CDs	39
Os problemas com as entidades de gestão	39
Alguns linques de interesse	40
3 – O copyleft no meio editorial: Emmanuel Rodríguez	41
O que é a edição	41
O <i>copyleft</i> na edição	43
Como aplicar uma licença copyleft?	44
A batalha pelo <i>copyleft</i>	47
Rumo a uma comunidade copyleft no meio editorial	53
Como epílogo: mais além do copyleft?	
4 – Arte e copyleft: Natxo Rodriguez	57
Produção, legislação e direitos de autor no âmbito da arte	57
Tipos de licenças	65
Licenças e tipografias	71
Por que utilizar Creative Commons?	75
Como proteger nosso trabalho com licenças copyleft	77
Passos para licenciar uma obra plástica como <i>copyleft</i>	80

Dificuldades materiais para a expansão do copyleft na arte	83
Comunidade <i>copyleft</i> na arte	84
Exemplos de produção <i>copyleft</i>	87
5 – Licenças livres e criação audiovisual:	90
Maria Concepción Cagide e Nerea Fillat Oiz	
Algumas características do mundo da produção audiovisual	92
Características gerais da LPI nas produções audiovisuais	93
Aplicação de licenças livres a criações audiovisuais	97
Dificuldades materiais na produção de vídeos livres	101
Experiências de Produção de Materiais Livres no Mundo Audiovisual	106
Conclusão	108
Referências de Imagens Livres na Web	109
6 – O direito é copyleft. Ou a liberdade de copiar as leis: Javier de la Cueva	112
Introdução	112
Os materiais de trabalho	113
Uso cotidiano	118
Conclusão	121
7 – Ativismo copyleft. Libertar os códigos da produção tecnopolítica: Teresa Malina Torrent	123
Sombras sobre a oportunidade de uma mudança histórica	126
O copyright contra a comunidade na era da redes de informática	128
Embriogênese dos corpos políticos do copyleft	132
Comunidade, tecnociência, trabalho e cooperação na constituição do ativismo copyleft	135
Esboço de uma cartografia reticular através de algumas trajetórias ativistas	140
Alguns princípios táticos como conclusão	148
8 – Libertar a mente: o software livre e o fim da cultura privativa: <i>Eben Moglen</i>	151

# 0 - Introdução

Tradução de Felipe Burd

#### **Creative Commons**

Reconhecimento – Compartilhar Igual 2.5 Espanha

Você é livre para: copiar, distribuir e comunicar publicamente a obra; gerar obras derivadas; fazer uso comercial desta obra.

Sob as seguinte condições: reconhecimento, deve reconhecer os créditos da obra da maneira especificada pelo autor ou licenciador; compartilhar sob a mesma licencia, se se alterar o transformar esta obra, ou gerar uma obra derivada, pode ser distribuída somente sob uma licença idêntica a esta.

#### Texto traduzido da licença geral deste livro

Já faz algum tempo, o termo *copyleft* cruzava as margens do código de informática e se instalava em todos os âmbitos da produção intelectual. Ainda que relativamente desconhecido, mal pronunciado pelos iniciados, o *copyleft* converteu-se, na bandeira de um movimento cultural e político que reúne toda a classe de criadores e trabalhadores intelectuais: músicos, escritores, programadores, artistas, editores, juristas, ativistas e uma enorme variedade que ameaça se instalar em cada canto da sociedade.

O termo provém de um engenhoso jogo de palavras em inglês, que parecia utilizar as artes do desvio (*détournement*<sup>1</sup>) situacionista para

<sup>1</sup> O *détournement*, ou desvio, foi um conceito provavelmente cunhado — mas não criado, como os próprios afirmam — por Guy Debord e Gil J. Wolman no texto *Mode de emploi du détornement* (as tradução em português são geralmente encontradas como *Um guia prático o desvio* ou *Desvio: modo de usar*), publicado em 1957, um período transitório da Internacional Letrista para a Internacional Situacionista (ambas vanguardas artísticas, mas também políticas revolucionárias). Vendo a decadência e o uso comercial da arte na sociedade capitalista, Debord e Wolman descreveram uma maneira de usar os próprios elementos da cultura ocidental, como filmes, livros, anúncios, monumentos, bairros inteiros e a própria vida cotidiana (o que se aproximaria do conceito situacionista de jogo), alterando elementos deles, fossem grandes ou pequenos. (N. do T.)

inverter e aproveitar a "flexibilidade insuspeita" da jurisdição anglo-saxã do *copyright*. Colocando à parte a ironia do original, poderia ser traduzido para o português com o barbarismo "esquerda de cópia" ou "permitida a cópia". Sua primeira utilização, contudo, está muito distante de ser um simples jogo de palavras.

No âmbito da programação, *copyleft* definia antes de tudo um conceito jurídico. Indicava que todo programa licenciado como *software* livre (aquele cuja cópia, modificação e distribuição sem permissão são autorizadas, ver cap.1 desta guia) teria de seguir sendo como tal nas distribuições modificadas ou não do mesmo. O *copyleft* garantia assim que ninguém poderia se apropriar de um programa de *software* livre, ao menos legalmente. Desse modo, parecia encarnar o lema de 68 "é proibido proibir", e isso em um campo como o jurídico!

De forma talvez um pouco abusiva, mas sem dúvida com uma efetividade social poucas vezes repetida, o *copyleft* passou para o campo dos bens culturais para designar precisamente o que no *software* livre era uma obviedade: a garantia de certas liberdades do público a partir da própria arquitetura das leis que reconhecem invariavelmente ao autor a possibilidade de escolher, com plena liberdade, o modelo de distribuição e exploração de suas obras.<sup>2</sup> Essas liberdades são: de cópia e distribuição não comerciais (o que é para muitos a condição mínima imprescindível para se considerar um bem cultural como livre), de distribuição comercial, de modificação e de obra derivada, a estranha liberdade concedida na própria cláusula original que resulta no copyleft no software (que obriga que a obra seja

2 Somos conscientes do uso completamente abusivo do termo *copyleft* nesta introdução e na maioria dos artigos deste livro, especialmente para aqueles que vêm do campo mais engajado do software livre. Contudo, pela generalização de seu uso, no que em outros lugares é chamado de cultura livre, e por sua consolidação como autodenominação de um amplo movimento social e cultural, cremos que é conveniente sua utilização nestes termos, por mais escandaloso ou inexato que possa parecer. É, portanto, evidente que *copyleft* é usado aqui de forma "diminuída", com o fim de designar a condição mínima do que poderíamos chamar de conteúdos abertos ou conteúdos livres (que por sua vez nomeia também, sempre em uma fértil polissemia, todo um modo de trabalhar e conceber a produção de obra intelectual).

compartilhada sob a mesma licença que a original) ou até mesmo a declaração da obra como de domínio público.

Mas por que precisamente agora? Afinal, sempre existiu criação intelectual e até bem pouco tempo talvez pudesse parecer completamente estapafúrdio falar dessas liberdades que promete o *copyleft*. Teríamos que dizer que o *copyleft* decorre de uma revolução tecnológica que permitiu que os bens culturais e os conhecimentos ficassem independentes dos velhos formatos físicos e que, através das redes telemáticas, fossem distribuídos de forma potencialmente universal. E tudo isso a um custo próximo a zero.

Essa quase completa libertação da matéria que permite a digitalização, e que, de certo modo, carrega a promessa de que todos possamos acessar a moderna biblioteca de Alexandria a partir do computador de nossas casas, foi considerada, contudo, a maior ameaça para os setores econômicos mais prósperos de nosso tempo: a indústria do *software*, as várias indústrias culturais, as biotecnologias etc. Sem dúvida, porque essa circulação aleatória e livre, que colocaria literalmente tudo ao alcance de todos, acabaria com seus monopólios definidos estritamente pelas leis de propriedade intelectual e de propriedade industrial. Por isso, hoje somos testemunhas das criminais campanhas antipirataria e das terríveis condenações por violação de direitos de autor que praticamente equiparam essa infração, ao menos em alguns países, aos delitos contra a propriedade e a integridade física das pessoas.

Mas essa revolução que chamamos de "digitalização" não somente facilita a distribuição de bens e conhecimento, como também minimiza as tecnologias que permitiam sua produção. Assim, se dá o paradoxo de que a condição de autor ou de autora estendeu-se pela sociedade, até o ponto de diluir as fronteiras entre o criador e o espectador, o autor e o público. Nesse ponto, o *copyleft* deveria ir ao socorro dessa massa potencial de criadores. Deveria permitir que suas obras (sempre baseadas em outras) nunca fossem apropriáveis por novos monopolistas, de tal modo que revertessem reciprocamente na formação de um comum (alguns o chamaram de bem comum) que fosse a reserva infinita para as futuras criações.

Mas talvez conviesse não avançar muito mais nesse terreno. Finalmente, essa é somente a introdução a um guia. Um manual de uso que tem como propósito oferecer uma informação útil para a aplicação do *copyleft*. É inevitável apenas outro detalhe.

O *copyleft* foi aplicado em âmbitos tão diferentes como o *software* e a música, a edição e o direito, a arte e o jornalismo. Cada âmbito da produção de obra intelectual tem algumas especificidades próprias, tem

formas de produção e distribuição particulares e tem até mesmo uma legislação específica em matéria de propriedade intelectual. Não seria nem justo nem prático colocar todos os ingredientes da produção intelectual na panela da legislação, retirá-los todos juntos, ainda que seja em sentido oposto ao convencional, e chamar a receita de *copyleft*. Cada âmbito exige uma atenção própria, que decorre tanto de suas características específicas como das experiências e das estratégias de implementação de licenças livres em cada setor da produção intelectual.

Por isso este guia é organizado em capítulos monográficos dedicados integralmente a cada sala da produção de obra intelectual: *software*, música, edição de textos, arte, vídeo, direito. Como corolário, foram acrescentados dois artigos que têm o propósito de desenvolver as dimensões políticas e éticas que aqui somente conseguimos enunciar. Sem dúvida, quem der uma olhada no sumário encontrará alguns personagens ausentes importantes, como o jornalismo e a produção científica. De momento, somente podemos dizer que esperamos solicitar a presença destes em futuras edições.

Por último, em um livro que fala principalmente das condições de produção e distribuição do conhecimento, é totalmente imperdoável não fazer uma menção ao que fez possível a produção do mesmo. A ideia de um guia ao *copyleft* tem suas origens nas *Jornadas Kopyleft* (terceira edição de uma série que começou em Madrid e Barcelona), e que ocorreram em San Sebastián, entre os dias 24 e 26 de junho de 2005. A persistência do grupo organizador na hora de pensar o objetivo do guia e o propósito de cada contribuição deu início a um trabalho que se prolongou durante o primeiro semestre de 2006. Assim, e graças à colaboração inestimável dos autores que finalmente se arriscaram a escrever, foi-se compondo um sumário viável para um publicação que "somente" pretendia coletar o "estado da questão" no que se refere a *copyleft* e produção intelectual.

O patrocínio de *Arteleku* e *UNIA-arteypensamiento*, que financiaram uma parte considerável deste trabalho, e o seguimento e edição dos materiais por parte de *Traficantes de Sueños* fizeram o resto.

Os editores

#### Sobre os autores

**Jesús M. González Barahona** é professor da Universidade Juan Carlos I, realizou um importante trabalho de defesa e difusão do software livre, através de associações como Hispalinux. Também é fundador da comunidade de notícias barrapunto.com.

**Musicalibre.info** é uma das páginas de referência para os músicos e grupos que querem se desprender do modelo convencional da indústria; hospeda e dá suporte a vários grupos copyleft.

**Emmanuel Rodríguez** se encarrega da coordenação da edição do projeto Traficantes de Sueños, editora pioneira na publicação de textos escritos com diferentes licenças de conteúdos abertos.

**Natxo Rodríguez** é professor na Faculdade de Artes de Bilbao. Também é membro da Fundação Rodríguez, projeto de união de arte e tecnologias.

**Nerea Fillat Oiz** é ativista de Eguzki Bideoak, coletivo de produção de alternativas no meio da criação audiovisual.

**María Concepción Cagide** é advogada e colabora no projeto Infoautores, que oferece assistência a empresas e interessados na legislação de propriedade intelectual.

**Javier de la Cueva** é advogado e uma das pessoas mais ativas na tarefa de produção de estratégias legais de sustentação do copyleft. Faz hacking jurídico, a demanda contra a taxa de CDs que se repetiu já em vários casos. Atualmente colabora ativamente na criação da Fundação Copyleft.

**Teresa Malina Torrent** é um dos mais interessantes experimentos ativistas do incipiente movimento copyleft.

**Eben Moglen** é professor de direito da Universidade de Portland (EUA), além de advogado da Free Software Foundation, principal instituição no suporte e promoção do software livre.

# 1 - Guia do software livre<sup>1</sup>

#### Jesús M. González Barahona

Tradução de Felipe Burd

## Introdução

Durante os últimos anos, os modelos "livres" ou "abertos" de produção e distribuição de obras intelectuais estão começando a se provar em muitos campos (música, produção literária, enciclopédias, até mesmo obras cinematográficas ou publicações científicas). Na maior parte, todos eles estão aproveitando as ideias e a experiência do primeiro campo em que esses modelos foram usados: o *software*. Repassemos, portanto, de onde viemos e talvez seja mais fácil entender até onde vamos.

A origem do *software* livre pode ser traçada nas origens do *software* como tal. Contudo, ele começou a se formular como conceito somente no início da década de 1980, precisamente quando a indústria do *software* estava sendo definida na maior parte pelo controle estrito da obra produzida. Desde então, a comunidade do *software* livre não parou de crescer, de experimentar novos caminhos e de se consolidar. Hoje dezenas de milhares de programas livres podem ser usados e o volume de software livre disponível dobra (aproximadamente) a cada dois anos. Programas como Linux, OpenOffice o Firefox começam a ser conhecidos pelo usuário

Este artigo está baseado em parte em alguns conteúdos elaborados para o livro Introducción ao software livre (Introdução ao Software Livre, em tradução livre), escrito pelo autor juntamente com Joaquín Seoane e Gregorio Robles, financiado parcialmente pela Universidad Oberta de Catalunya, e disponível em formato eletrônico em http://curso-sobre.berlios.de/introsobre.

<sup>1</sup> Este artigo e outros do mesmo autor estão disponíveis em http://sinetgy.org/jgb.

comum, e ambientes como KDE ou GNOME permitiram que qualquer um possa ter uma experiência satisfatória com programas livres.

Apesar disso, o software livre segue sendo em grande parte um grande desconhecido. São comuns (mesmo entre usuários habituais de programas livres) concepções errôneas e existe ainda um enorme desconhecimento que dificulta a compreensão das vantagens que ele fornece. Neste capítulo, tratarei de clarificar e comentar os aspectos fundamentais, de forma que o leitor possa entender melhor o mundo do software livre, e, portanto, melhore sua capacidade de pensar sobre ele e de aplicá-lo a suas necessidades e interesses.

#### O conceito de liberdade no software

O *software* livre é fundamentalmente um conceito jurídico.

Como veremos mais adiante, o que o caracteriza não são conceitos tecnológicos ou econômicos, mas o conjunto de liberdades que quem publica um programa garante a quem tem acesso a ele. Essas liberdades estão codificadas na licença do programa. Por isso é difícil falar de *software* livre sem começar falando de licenças.

Na maior parte, a ideia de *software* livre surge como reação à evolução da indústria de produção de programas, que, mesmo que de uma perspectiva histórica pareça quase inevitável, levou a conclusões e resultados que põem em questão algumas intuições básicas. Há mais de trinta anos temos nos acostumado a que quem produz um programa possa impor (e de fato imponha) as condições sob as quais pode ser usado, distribuído e modificado. Pode, por exemplo, proibir que o programa possa ser emprestado (mesmo temporariamente). Ou declarar ilegal a modificação do mesmo para evitar um problema de segurança (mesmo se for para uso próprio). Ou impedir que se possa adaptar a certas necessidades concretas. E, de fato, a legislação sobre propriedade intelectual e direitos de autor declara, em praticamente todo o mundo, que tudo isso (e muitas outras coisas) não pode ser feito, exceto se explicitamente permitido pelo produtor do programa. Definitivamente, estamos acostumados a que essa permissão não exista.

#### 14 Copyleft – Manual de uso

No entanto, o *software* é basicamente informação, e, como tal, apresenta flexibilidade e possibilidades assombrosas quando o comparamos com qualquer objeto do mundo físico. Por exemplo, temos tecnologias (*internet*) que permitem distribuir um número indeterminado de cópias de um programa para quase qualquer ponto do planeta, e isso de forma quase instantânea e com custo praticamente zero. Podemos (sempre que tenhamos os conhecimentos técnicos adequados) modificar um programa, e, para isso, necessitamos de (relativamente) poucos recursos, além de obter um efeito multiplicador enorme. Por exemplo, considere-se o que custa traduzir um programa a um novo idioma e distribuir centenas de milhares de cópias suas entre seus falantes comparado a, por exemplo, trocar a cor de milhares de automóveis.

O software é o elemento tecnológico mais flexível e adaptável de que dispomos, o que mais facilmente pode ser reproduzido e transportado. E, contudo, admitimos uma legislação que permite proibir a exploração dessas características, e alguns usos comerciais que de fato a proíbem, fazendo dos programas de computador um dos elementos mais imutáveis do nosso ambiente. Se quero tirar uma porta de minha casa, posso fazê-lo, se me quero emprestar meu martelo a um amigo, posso fazê-lo, se quero repartir os caramelos que comprei ontem entre as crianças de meu bairro, ninguém vê algum problema. Mas, se quero trocar a tela inicial do processador de textos que comprei, ou quero emprestá-lo por uns dias para um amigo para que dê uma olhada, ou quero corrigi-o para que não trave com este documento tão importante, não posso. E tudo isso, depois de ter pago uma boa quantidade de dinheiro. Mesmo se tenho todos os conhecimentos técnicos para fazê-lo. Mesmo se fazê-lo é básico para meu trabalho ou para melhorar meu ambiente social. Não é interessante?

Felizmente, faz tempo que existem pessoas que se fizeram estas mesmas perguntas e trabalharam para que outra realidad seja possível. Curiosamente, essa outra realidade contradiz em grande parte o raciocínio habitual para justificar a situação descrita: sem essas proibições, ninguém

faria programas, e, portanto perderíamos tudo o que podemos fazer com eles. Há mais de trinta anos existem desenvolvedores de programas que estão demonstrando, com os fatos, que é possível aproveitar sem restrições as melhores características do software e produzir programas que satisfaçam plenamente as necessidades dos usuários. A comunidade do software livre demonstrou, através dos fatos, que é possível outra realidade, na qual as proibições do *software privativo*<sup>2</sup> são substituídas pelas liberdades que garantem o *software livre*.<sup>3</sup>

#### Definição de software livre

Antes de continuar falando de software livre, convém detalhar o que entendemos como tal. Richard Stallman o definiu pela primeira vez, com certa profundidade,<sup>4</sup> em função das quatro liberdades que pode exercer quem o recebe:

- **Liberdade 0**: poder usar o programa sem restrições.
- **Liberdade 1**: poder estudá-lo e adaptá-lo a necessidades particulares.
- Liberdade 2: poder redistribuí-lo.
- **Liberdade** 3: poder melhorá-lo e publicar as melhorias.

Para poder exercer as liberdades 1 e 3 é preciso que o programa esteja não somente disponível como executável, mas também que se possa acessar seu código fonte (que vem a ser, em certo sentido, como acessar os

<sup>2</sup> Neste texto, utilizaremos o término "software privativo" para nos referir a qualquer programa que não possa ser considerado *software* livre de acordo com a definição posterior.

<sup>3</sup> Neste texto, será utilizado o termo "software livre" para nos referir ao que em inglês se denomina *free software* ou *open source software*, termos que, ainda que tenham conotações (e comunidades) bem diferentes, definem praticamente a mesma categoria de programas. Há quem prefere utilizar termos como "software de código aberto" para se referir, em essência, ao mesmo.

<sup>4 &</sup>quot;A definição de software livre", http://www.gnu.org/philosophy/freesw.es.html.

planos do programa, o que permite entendê-lo e fazer modificações sobre o mesmo).

O mecanismo utilizado para se garantir essas liberdades, como já mencionado, é a distribuição mediante certa licença. Nela, o produtor do programa outorga sua permissão para que quem o receba possa exercê-las e especifica (se for o caso) as restrições que deseja aplicar (como dar crédito aos autores originais em caso de redistribuição). Para que a licença seja considerada livre, essas restrições não podem restringir as liberdades mencionadas.

Há vários textos que definem com precisão quais condições uma licença têm de cumprir para ser considerada como *software* livre. Além do já mencionado de Richard Stallman, pode-se destacar o de *Debian*<sup>5</sup> e o da *Open Source Initiative*<sup>6</sup> (muito parecido com o anterior, já que é baseado nele), que define na realidade o termo "*open source*".

De fato, comparando esses dois últimos textos e o primeiro, pode-se concluir que, ainda que tenham origens, conotações e bases diferentes, o tipo de programas a que se referem como "software livre" (free software,em inglês) e "open source software" (software de código aberto em português) é praticamente o mesmo e, portanto, ambos os termos são, em grande medida, sinônimos. Por outro lado, como, em português, "livre" não tem a ambiguidade da palavra "free" em inglês (que pode ser interpretada tanto como "livre" quanto como "gratuito"), que deu origem a que se propusesse o termo "open source software", parece razoável usar simplesmente "software livre", já que captura perfeitamente o sentido do que está sendo definindo.

<sup>5 &</sup>quot;Diretrizes de software livre de Debian", (DFSG, em inglês) http://www.debian.org/social\_contract.es.html#guidelines.

<sup>6&</sup>quot;Open Source Definition", http://opensource.org/docs/definition.php.

#### Software livre e software gratuito

Assim, as definições de software livre não fazem nenhuma referência ao preço que ele possa custar. Ainda que habitualmente custe pouco (em termos econômicos) conseguir *software* livre, é possível, claro, cobrar certa quantia por ele. De fato, é habitual, por exemplo, que uma distribuição de GNU/Linux composta somente de softwares livres custe entre 50 e 100 euros nas grandes lojas. Portanto, nem o software livre tem de ser gratuito, nem qualquer programa gratuito é *software* livre. A prova de que um programa é *software* livre é se ele se encaixa na definição anterior, não o preço que se paga pelo mesmo. Dito isso, convém também se dar conta de que, como o *software* livre pode ser redistribuído, o preço que alguém estará disposto a pagar por recebê-lo será baixo, próximo ao custo de reprodução. Qualquer um que o haja obtido pode por sua vez redistribuí-lo mais barato, ou até mesmo gratuitamente.

#### O que é o copyleft?

Um termo muito relacionado com o "software livre" é "copyleft", tanto que às vezes ambos se confundem. Contudo, copyleft, resultado de um inteligente jogo de palavras em inglês, se refere a um tipo de licenças de software livre (e, portanto, a um tipo de software livre): aquelas que permitem a redistribuição do software somente se for garantido a quem o recebe liberdades iguais às lhe que outorgou o produtor do programa. Mais adiante, ao falar de licenças, este conceito será mais detalhado. Neste texto, chamaremos de "robustas" as licenças que incluem o conceito de "copyleft".

<sup>7 &</sup>quot;*Copyleft*" é um jogo de palavras a partir de *copyright* (direitos de cópia, direitos de autor) e *left*, que significa "esquerda", em contraposição a *right*, direita, mas também "deixar". Às vezes "*copyleft*" se traduz como "esquerdo de cópia".

## **Aspectos legais**

#### Licenças, licenças

Legalmente falando, a situação dos programas livres não é muito diferente dos proprietários: ambos os tipos são distribuídos sob licença. O que os diferencia é precisamente, tal qual foi visto, o que essa licença permite.

As leis sobre propriedade intelectual (no caso espanhol, a Lei de Propriedade Intelectual, e as diretivas da União Europeia aplicáveis) estipulam que, se não há permissão explícita, não se pode fazer quase nada com um programa de computador, mesmo se ele foi comprado. Somente o proprietário do programa (normalmente seu produtor) pode conceder essa permissão, geralmente mediante uma licença. Além disso, é preciso ter em conta que a propriedade do programa não muda porque são concedidas licenças sobre ela: elas não supõem transferência de propriedade, somente concedem alguns direitos específicos. No caso do *software* proprietário, esses direitos são normal e unicamente de uso (e tipicamente com restrições). No *software* livre se concedem, além desse, também os direitos de distribuição e modificação.

De fato, a principal diferença entre as licenças de *software* livre e as de programas proprietários está no fato de que as primeiras, ao invés de restringir o que se pode fazer, concedem certas permissões explícitas. Ainda assim, convém recordar que as licenças livres também podem impor condições, e, de fato, é habitual que o façam. Normalmente essas condições estão orientadas a defender alguns direitos do produtor (como a menção de autoria) ou a procurar manter a liberdade do *software* conforme ele vá passando de mão em mão (como é o caso das licenças robustas, das quais se falará mais adiante).

#### Tipos de licenças

A variedade de licenças livres é grande, ainda que existam algumas poucas que são usadas pela imensa maioria dos projetos. Por um lado, muitos projetos não querem ou não podem dedicar recursos para elaborar uma licença própria. Por outro, há muitas vantagens em poder se referir a uma licença amplamente conhecida e sobre a qual se pode encontrar informação com facilidade.

Para estudar todas essas licenças, podemos começar dividindo-as em duas grandes famílias: as que não impõem condições especiais à *segunda* redistribuição (as quais chamaremos licenças permissivas) e as que sim o fazem (as quais chamaremos licenças robustas ou *copyleft*). Ambas são reconhecidas como livres, mas têm consequências bem diferentes. A primeira família somente especifica que pode-se usar, redistribuir e modificar o *software*, mas não impõem condições especiais em caso de redistribuição. Isso permite, por exemplo, que o programa possa ser redistribuição. GNU GPL, que impõem condições em caso de redistribuição, forçando que sejam seguidas cumprindo as condições da licença na cadeia de redistribuições.

Enquanto as licenças permissivas têm ênfase na liberdade de quem recebe o programa, já que permite fazer quase tudo o que se queira com ele (em termos de condições de futuras redistribuições), as robustas promovem a liberdade de qualquer um que potencialmente possa receber algum dia um trabalho derivado do programa (já que obriga que as modificações e redistribuições seguinte respeitem os termos da licença original).

### Licenças permissivas

As licenças permissivas, também chamadas liberais ou minimalistas, permitem, praticamente sem condições, o uso, a redistribuição e a modificação. A partir de um certo ponto de vista, isso pode ser entendido como uma máxima garantia de liberdade, mas, por outro, também pode supor uma despreocupação com as liberdades que terceiros, os que não recebem o programa (ou o programa modificado) de seu autor original, possam exercer. Uma das consequências mais importantes desse tipo de

licença é que o programa pode ser redistribuído, inclusive sem ter sido melhorado, usando licenças proprietárias.

A primeira grande licença dessa família é a BSD (até o ponto em que às vezes todas elas são chamadas "licenças tipo BSD"). Esta licença (*Berkeley Software Distribution*) foi usada durante a década de 1980 para publicar as modificações de Unix que a Universidade da Califórnia, em Berkeley (EUA), fez. A BSD obriga a reconhecer a autoria original e a lhe dar crédito, sem que seja obrigada a redistribuição de fontes ou binários. Naturalmente, concede também permissão para realizar modificações e juntar o programa a outros programas quase sem restrições.

Essa permissividade das licenças BSD foi considerada tradicionalmente como muito adequada para difundir *standards*, já que permite tanto implementações livres como proprietárias, usando o mesmo trecho de código. De fato, esta é, sem dúvida, uma das razões da extraordinária e rápida difusão de vários protocolos de Internet e das interfaces usadas para interatuar com eles, já que toda a indústria incluiu em seus produtos código derivado do original que era distribuído sob a licença BS. A BSD não é desde logo a única licença permissiva. Outras muito populares são a *MIT/X Window*, a do *Tcl/Tk* e a do *Apache*. Sistemas muito populares, como os sistemas operacionais *FreeBSD*, *NetBSD* e *OpenBSD*, os servidores de *web* do projeto

Apache ou o sistema de janelas X Window estão protegidos por essas licenças.

#### Licenças robustas

As licenças robustas impõem certas condições em caso de redistribuição, assegurando que o *software* passe de mão em mão conservando suas liberdades originais. Como já foi comentado, isso pode ser considerado uma limitação à liberdade de recebe o programa ou, pelo contrário, uma preocupação para que o programa siga sendo livre à medida que é redistribuído.

A GNU GPL (Licença Pública Geral do projeto GNU, conhecida geralmente simplesmente como GPL) é a mais conhecida entre as licenças

robustas. É também, com diferença, a licença mais usada pelos projetos livres. Está promovida pela *Free Software Foundation*, e foi originalmente projetada para o *software* que essa fundação distribuía. Com o tempo, seu uso foi muito mais além e hoje são milhares os programas que a utilizam, desde o *kernel* Linux até ambientes como *GNOME* e *KDE*, sem esquecer programas de escritório como *OpenOffice* o navegadores como *Firefox*.

A GPL é muito interessante desde o ponto de vista legal, já que faz um uso muito criativo da legislação de *copyright*. Ao invés de restringir os direitos dos usuários, ela se baseia nas prerrogativas concedidas ao autor para obrigar que o *software* possa ser distribuído somente como *software* livre. Daí o termo "*copyleft*", usado originalmente para esta licença, e com o tempo estendido a todas as licenças que aqui chamamos robustas.

A GPL permite a redistribuição em forma binária, mas também obriga que o código fonte seja disponibilizado a quem recebe os binários. Pode ser feito qualquer tipo de modificação, mas se o programa modificado for redistribuído, o código fonte completo da nova versão também tem de ficar disponível a quem receba a versão binária, que poderá, por sua vez, modificá-lo se desejar.

A GPL define também a obra derivada de forma que se considera como tal qualquer conjunto de software que a inclua. Isso impede que possam ser redistribuídos programas que incluam uma combinação de código protegido pela GPL e de código proprietário. Há quem chame isso de "efeito viral" da GPL, enquanto outros preferem ver nisso uma espécie de "efeito de herança". Em todo caso, a GPL foi projetada especificamente com essa característica, precisamente para assegurar que não pudesse ser combinada facilmente com licenças privativas.

Na prática, esta combinação não é somente impossível com licenças privativas, mas também com outras licenças livres que são incompatíveis com a GPL. Incompatível, neste contexto, quer dizer que a outra licença, sendo livre, restringe algum dos direitos que a GPL garante, seja contradizendo alguma cláusula ou impondo alguma condição nova. Isso não implica que não se possam usar simultaneamente programas com ambas as licenças, ou até mesmo integrá-los. Somente supõe que esses programas integrados não podem ser redistribuídos, pois é impossível cumprir simultaneamente as condições de redistribuição de ambas as licenças.

Outra licença robusta, também promovida pela *Free Software Foundation*, é a LGPL (*Lesser GPL*, ou GPL menor). Originalmente, era pensada para proteger bibliotecas de programação que pudessem ser usadas

tanto por sistemas livres como por proprietários, no momento em o que a FSF considerava isso como de importância estratégica. É muito parecida com a GPL, com a diferença principal de que o *software* protegido por ela pode ser combinado com *software* que tenha outras licenças, até mesmo proprietárias e de que o resultado possa ser redistribuído. Em outras palavras, as condições da LGPL não são herdadas por todo o sistema combinado, somente pela parte que deriva diretamente do original protegido por ela.

Existem mais licenças robustas, mas estas duas são as mais populares.

#### Distribuição sob várias licenças

Até agora, considerou-se que um programa é redistribuído sob uma única licença. No entanto, quem o produziu pode conceder uma licença distinta cada vez que o distribui, se isso o interessa. Isso leva a interessantes modelos de licenciamento sob duas ou mais licenças, conforme o caso. Por exemplo, existem programas livres, produzidos integralmente por uma empresa (*MySQL* é um dos casos mais conhecidos), que são distribuídos geralmente com GPL, mas que também podem ser licenciados de forma proprietária se um cliente o exige (e está disposto a pagar por ele), por exemplo, porque não que ou não deseja cumprir as condições da GPL.

# Por que se produz software livre?

Sem dúvida as motivações que qualquer desenvolvedor tem para produzir *software* livre são uma combinação pessoal e intransferível. Mas, para clarear um pouco as ideias, podemos falar de duas grandes linhas de motivação:

- A ética, que poderia estar simbolizada pela *Free Software Foundation*, herdeira e seguidora da cultura *hacker*.<sup>8</sup> Esta linha argumenta que o *software* é conhecimento e deve poder ser difundido sem restrições. Sua ocultação é considerado uma atitude antissocial e a possibilidade de modificar programas, uma forma de liberdade de expressão.
- A pragmática, que poderia estar simbolizada pela *Open Source Initiative*. Esta linha argumenta fundamentalmente vantagens técnicas e econômicas e coloca ênfase nas características práticas do *software* livre (tanto para quem produz *software* como para outros atores e mesmo para a sociedade em geral).

Essas linhas estão presentes em todas as partes no mundo do *software* livre, começando pelos dois nomes (*free software*, *open source software*) pelos quais são conhecidas em inglês. De fato, esses dois nomes são utilizados também para caracterizar a *free software community* e a *open source community*, cada uma delas identificada ou com os motivos éticos ou com os práticos. De toda forma, e com um pouco mais de perspectiva, poderíamos considerar as razões éticas e as práticas como dois extremos de um espectro no qual cada pessoa interessada no *software* livre poderia se situar segundo a combinação de motivações que a movem.

Além dessas duas grandes motivações, há muitas outras razões para trabalhar no desenvolvimento de *software* livre. Por exemplo, Linus Torvalds menciona sempre a diversão como uma de suas principais motivações para trabalhar no Linux e sem dúvida há muitos que simplesmente trabalham em *software* livre porque lhes pagam por isso (algo possível pois existem modelos de negócios viáveis, como será comentado mais adiante).

<sup>8</sup> Aqui usamos *hacker* no sentido do *Jargon File*, que, entre outras, inclui a definição: "Pessoa que desfruta explorando os detalhes dos sistemas programáveis e de como aproveitar suas capacidades, em oposição à maioria dos usuários, que preferem aprender somente o mínimo necessário". O término é difícil de traduzir, mas poderíamos dizer que se refere a alguém que é muito bom no "seu", sendo neste caso "o seu" o desenvolvimento de *software*. Quem estiver interessado, pode ler o breve mas interessante "Why Software Should Not Have Owners" [Em português, "Por que o software livre não deve ter proprietários": http://www.gnu.org/philosophy/why-free.pt-br.html] de Richard Stallman, que resume alguns aspectos desta ética.

#### Coopetição

Dito tudo isso, é importante observar que, independente das motivações de cada um, e mesmo da comunidade ao que considera pertencer, o *software* que todos eles produzem é o mesmo. Podem ocorrer (e de fato se ocorrem habitualmente) situações em que uma empresa produz um programa livre (por motivos estritamente práticos, com o fim de apoiar um modelo de negócio) que é logo melhorado por um voluntário que trabalha por motivos éticos e que é finalmente adaptado a um novo ambiente por outro que o faz somente para passar um bom tempo.

Dessa maneira, o mundo do *software* livre é altamente cooperativo. As características próprias das licenças e a cultura da maioria das comunidades facilitam enormemente a colaboração entre atores que, em muitos casos, nem sequer se conhecem, e que trabalham com motivações muito diferentes. A grande quantidade de desenvolvedores os quais têm uma motivação com grande componente ético assegura, além disso, que existam agentes especificamente interessados em cooperar para conseguir seus fins. E também os que estão por motivos práticos encontram na cooperação, geralmente, uma estratégia vantajosa.

Mas o mundo do *software* livre é também fortemente competitivo. Qualquer um pode melhorar um programa. Todos os desenvolvedores trabalham "em aberto" e as melhores versões são rapidamente adaptadas pelos usuários e por outros desenvolvedores. Há poucos custos derivativos de mudar para outra versão que é quase igual mas tem alguma vantagem. As empresas que produzem *software* no mesmo domínio competem fortemente entre si (pense-se, por exemplo, em todas as que produzem distribuições de GNU/Linux que são, no fundo, muito parecidas). Mas os projetos com um alto componente voluntário também acabam competindo por ter a melhor solução (é bem conhecida a competição entre GNOME e KDE por ter o melhor ambiente de escritório).

Para designar esta situação em que os atores estão ao mesmo tempo competindo e cooperando, usa-se o termo "coopetição", muito adequado para descrever a situação. São muitos os que acham que o êxito e o grande crescimento do *software* livre têm muito a ver com a grande potência desses

dois mecanismos que trabalham juntos, retroalimentando-se, potencializando-se um ao outro.

#### Modelos de negócio

Sem intenção de oferecer em tão pouco espaço uma visão panorâmica completa dos modelos de negócio usados para produzir software livre, convém mostrar algumas pinceladas sobre este tema, respondendo, mesmo brevemente, à pergunta de "como se pode viver da produção de software livre?". O que está em questão, no fundo, é a sustentabilidade do modelo, ao menos em certa medida. Somente se o mundo do software livre conseguir recursos suficientes (geralmente na forma de esforço de desenvolvedores) poderá produzir a quantidade e qualidade de programas de que necessitamos. E muitos desses recursos estão ligados a que existam suficientes remunerações (desde os programadores que necessitam viver, comer e essas coisas, até que as empresas que esperam ter benefícios).

Repassemos, portanto, quais modelos de negócio estão sendo objeto de exploração em relação à produção de *software* livre. Em geral, quase todos estão baseados na prestação de serviços a terceiros. Esses serviços rentabilizam de uma ou outra forma o *software* que foi produzido e produzem um benefício pelo qual o terceiro está disposto a pagar. Por exemplo, pode haver quem esteja interessado em ter um programa com certas adaptações pelas quais está disposto a pagar. Em geral, quem está melhor colocado para oferecer essas melhoras com boa qualidade e a bom preço, é o produtor original do programa, que dessa maneira obtém receitas.

Este simples exemplo ilustra muito bem um dos principais fundamentos desses modelos de negócio. O *software* não é visto como um produto que se comercializa: já vimos que o *software* livre pode ser redistribuído sem restrições e assim é difícil encontrar quem esteja disposto a pagar simplesmente por recebê-lo. Portanto, o *software* tem de ser entendido de outra forma: como um serviço. No exemplo anterior, o serviço é a adaptação do programa, pela qual o terceiro está disposto a pagar. Desse modo, a realização de melhoras, adaptações, integrações etc., torna-se um dos casos mais habituais de negócio baseado na produção de *software*.

Existem muitos outros modelos, muitos deles não centrados na produção. De fato, em muitos casos o *software* livre é na realidade um subproduto de outra atividade principal, que é a que proporciona os rendimentos. Por exemplo, o *software* livre pode ser um valor adicionado

para vender aparatos eletrônicos ou serviços de manutenção de sistemas de informática.

Sem entrar em mais detalhes, hoje em dia, a pergunta não é tanto se é possível encontrar modelos de negócio baseados em *software* livre (ou, de outra maneira, se é possível viver do *software* livre). Inumeráveis casos já demonstraram que não é somente possível, mas também, até certo ponto, comum. A pergunta interessante é qual é o melhor modelo de negócio em determinadas circunstâncias. Respondê-la adequadamente (e com a criatividade suficiente) depende provavelmente da sustentabilidade em longo prazo do mundo do *software* livre.

# Principais consequências

O software livre traz muitas vantagens e poucos problemas. Vejamos, como exemplo, alguns deles.

#### **Problemas**

Entre os problemas, provavelmente o fundamental seja a impossibilidade de certos modelos de negócio (especialmente os baseados na venda de licenças de uso), que faz necessário, como já foi explicado, explorar outros modelos. A partir de um ponto de vista prático, ainda é comum outro problema: a falta de suporte e de empresas que proporcionem soluções de qualidade e com um serviço associado suficiente (especialmente para usuários não familiarizados). Felizmente, este problema está desaparecendo, pouco a pouco, mas de forma clara.

Um problema indireto, mas muito importante, é a própria originalidade do modelo de *software* livre. É tão diferente, em tantos aspectos, do modelo proprietário tradicional, ao qual tantos estão tão acostumados, que é difícil de entendê-lo sem uma mínima formação. Infelizmente, essa falta de formação não permite que muitos usuários e

produtores de *software* livre se beneficiem do modelo como poderiam e que não utilizem os mecanismos e as possibilidades a sua disposição.

Um exemplo dessas diferenças é o modelo de custo. É fácil e rápido entender que no caso do *software* livre em geral tende a não haver custos de aquisição de licenças. Contudo, é necessário ter em contra muitos outros custos (algo que também ocorre no caso do *software* proprietário) que influem de várias formas em cada circunstância particular. Os custos de transição, formação, instalação, manutenção etc., estão presentes, enquanto que os modelos de cálculo usados pelo software proprietário não são de aplicação habitual para o *software* livre. Outro exemplo interessante são os mecanismos para alcançar qualidade, que, no caso do *software* livre são derivados da colaboração voluntária de pessoas que contribuem para o desenvolvimento ou que descobrem e informam sobre erros nos ambientes e situações inimagináveis pelo desenvolvedor original. Também são diferentes os mecanismos de concorrências já descritos.

#### Vantagens e novas possibilidades

O usuário de programas livres, seja um indivíduo ou uma empresa, pode encontrar uma verdadeira concorrência em um mercado (o do *software*) que tem uma indubitável tendência ao monopólio. Já não depende necessariamente do suporte do produtor de *software*: pode haver muitas empresas que, dispondo do programa e de conhecimentos suficientes, possam fazer negócio com a manutenção, a adaptação e a melhoria, competindo umas com as outras, mesmo quando se baseiam no mesmo programa. Por isso, o usuário poderá escolher quem contrata sem ter que mudar de programa.

Por outro lado, o usuário de *software* livre pode avaliar com muito cuidado (ou deixar que outros o façam) a qualidade dos programas. A disponibilidade do código fonte e a existência de comunidades que investigam com todo cuidado cada modificação do programa permitem novas possibilidades neste campo. Já não há caixas pretas no tange ao que é preciso confiar porque sim, nem se depende da estratégia de um produtor, que em um dado momento pode decidir deixar de comercializar um produto, com o transtorno que isso gera para seus usuários.

A avaliação dos produtos antes de adotá-los é também muito mais simples, já que basta instalar os produtos alternativos em nosso ambiente real experimentar, enquanto que com o *software* proprietário é necessário suprir-se de informes externos ou negociar testes com os provedores, o que não é sempre possível.

Dada a liberdade de modificar o programa para uso próprio, o usuário pode personalizá-lo ou adaptá-lo a suas necessidades, corrigindo erros, se houver. Se ele tiver os conhecimentos e os recursos necessários, ou se não puder contratar o serviço, poderá fazê-lo ele mesmo, como já foi comentado. O controle passa, em grande parte, do produtor ao usuário.

#### Repercussões sociais

Faz tempo que o papel do *software* é fundamental em muitos aspectos da vida diária, e também para o funcionamento da sociedade. Portanto, o modo como se produz, se modifica e se redistribui o *software* tem um grande impacto na sociedade em seu conjunto.

Deste ponto de vista, o *software* livre nos está mostrando uma nova forma de tratar com os programas. Eles deixam de ser algo alheio, que somente podemos usar em determinadas circunstâncias, e sobre os quais não temos nenhum controle. Pelo contrário, podemos relacioná-los como queremos, sem limitações impostas pelo produtor, podendo adaptá-los, melhorá-los, fazê-los mais úteis.

Isso não é importante somente para os técnicos de *software*, que podem criá-lo e modificá-lo. Da mesma forma que a ausência de restrições ao conserto de carros por parte dos mecânicos beneficia todos, mesmo os que não sabem de mecânica, a possibilidade de que um programa possa ser melhorado beneficia toda a sociedade.

Além disso, existem outras vantagens óbvias no que se refere à difusão de novas tecnologias na sociedade. Se um programa livre é de interesse para muitas camadas sociais, difundi-lo a todos os seus membros é

muito barato e (potencialmente) muito rápido. Naturalmente, a *internet* ajuda muito neste processo.

Mas o principal impacto social do *software* livre não é tecnológico, mas de outra natureza. Ele está abrindo um novo caminho em todos os domínios da produção de obras intelectuais. Pela primeira vez em muito tempo, e com êxito na prática, assistimos a um modelo de produção intelectual baseado na cópia sem restrições, que permite que qualquer um melhore as obras, fundado na produção mediante a colaboração de pessoas com diferentes objetivos. O modelo funcionou em um domínio tão complexo e tão difícil como o software. Por que não poderia funcionar em iniciativas outros? Nos últimos anos, muitas estão explorando, precisamente, como se pode transportar este modelo a âmbitos como a música, as obras literárias, a produção multimídia. Com o tempo, este poderia ser o maior impacto do *software* livre na sociedade.

# Algumas breves conclusões

O mundo do *software* livre está em clara ebulição. Desenvolvedores voluntários movidos por motivos éticos se misturam a empresas ávidas por melhorar seus resultados. Cooperando e competindo ao mesmo tempo. Em todo esse processo, aparecem novos modelos de negócio, novas consequências sociais, e novas possibilidades para os usuários são observadas. De certo modo, o *software* livre é uma vanguarda que está experimentando, desde muitos pontos de vista, novos modelos de produção de obras intelectuais. Modelos nos quais não se restringe a liberdade do usuário para proteger a dos autores. Modelos nos quais qualquer um pode melhorar o trabalho dos outros. Modelos nos quais, ao final, estamos redescobrindo como cooperar. Os próximos anos dirão até que ponto todas essas novas possibilidades nos levam para situações sustentáveis a longo prazo e também até que ponto este modelo é transferível a outros campos da produção intelectual.

Talvez, com o passar do tempo, recordemos que foram os pioneiros do *software* livre quem mudaram as regras de algo tão profundamente incorporado nas sociedades humanas como a produção de conhecimento.

# 2 - Guia do autor de música livre<sup>1</sup>

musicalibre.info

Tradução de Felipe Burd

## Introdução

Este artigo se propõe a ser uma guia para artistas que queiram começar a distribuir sua música sob o modelo *copyleft*. Todo este texto é, por ora, elaboração própria do musicalibre.info. Se tens alguma contribuição, correção etc., não hesite em enviá-las para musicalibre[arroba]musicalibre.info. Esta é a primeira versão desta guia.

#### Vantagens e inconvenientes

A música livre se apresenta como uma alternativa tanto à política e funcional quanto ao modelo convencional da indústria audiovisual. Sustenta-se a partir de determinados princípios éticos, e é ao mesmo tempo uma alternativa mais eficaz. A música livre, diferentemente da música convencional, permite certos direitos a terceiros. No mínimo, uma canção é música livre se permite a cópia e a distribuição não comercial, isso implica que possa ser colocada na *internet* ou que possa ser objeto de compartilhamento nas redes p2p (*emule, kazza* etc.), sem que gravadoras, SGAE [Sociedade Geral de Autores e Editores espanhola, equivalente ao ECAD brasileiro] ou outras entidades de gestão possam se opor a isso, ao menos legalmente. A música livre é, portanto, diferente dos produtos convencionais da indústria musical.

A indústria audiovisual que influencia as leis e os meios de comunicação se baseia em um modelo de negócio que tem seu fundamento no controle total da produção. A indústria decide quem vai

<sup>1</sup> Este artigo for elaborado originalmente por musicalibre.info. Versão 1.0 de 03/10/05. Disponível em: http://www.musicalibre.info/pagina.php/guia.

ser famoso, o que vai triunfar e o que vai fracassar. E isso porque, além de dispor de toda a infraestrutura de distribuição, tem uma poderosa influência sobre os meios de comunicação (por exemplo, as estações de rádio).

Esse sistema de produção gera uma importante homogeneização dos gostos e da oferta musical. Contudo, o acesso através de redes p2p a grande quantidade de música freou esta homogeneização. Não é arriscado prever que estamos no caminho de ter mais grupos de sucesso médio e menos de "grandes estrelas".

A indústria musical atual montou-se sobre estruturas nas quais a cópia doméstica de música era realmente cara. Há dez anos, era mais caro fazer uma cópia de um CD que comprá-lo, além que de ter uma menor qualidade.

No ano de 2004, um estúdio da Universidade de Bournemouth concluiu que, na Alemanha, existem somente 1.200 autores "profissionais" que vivem de sua música, mas somente 18% conseguem graças aos direitos de autor, isto é, somente 216 autores vivem graças aos *royalties* na Alemanha.

Apesar disso, poderia se dizer que as gravadoras também oferecem serviços de promoção. Elas levam os músicos à rádio e colocam seus discos em muitas lojas. Contudo, se nenhuma gravadora aposta por nós, os autores, se nenhuma nos grava um só disco, mas aposta por nós para nos convertemos em um desses 216 autores, assinar com ela talvez somente possa significar que perdemos nossos direitos sobre nosso trabalho, enquanto que a difusão de nossa música na *internet* e nas redes *p2p* fica limitada.

Além da indústria, existe também um poderoso freio "mental" à música livre. Muitas pessoas pressupõem certa qualidade a um grupo com um disco editado, ainda que se possa demonstrar a falsidade dessa afirmação.

Apostar na música livre para ganharmos o conhecimento do público obriga um esforço. Este artigo propõe fazer esse esforço mais fácil. Vamos colocá-los no caminho de como devemos registrar nossas canções, quais licenças *copyleft* podemos usar, como se pode gravar e distribuir um

disco *copyleft*, como fazer a promoção. Mas sempre devemos estar conscientes de que estamos ante um novo mercado. Um mercado que não sabemos se será ou não paralelo ao que as gravadoras dominam, ou se entrará em competição direta com elas. Um mercado no qual, para o bem ou para o mal, existe muito a investigar e descobrir.

# Aspectos legais e licenças

Legalmente o autor é o dono de todos os direitos de sua obra. Contudo, pode ceder a terceiros os chamados direitos de exploração. Isso é o que ocorre com os contratos das gravadoras ou com o contrato de associação com a SGAE (cuidado com o que você assina). Enquanto não seja acordado / assinado o contrario, o autor é o único titular dos direitos de sua obra. Logicamente falamos de obras inéditas, não de obras derivadas. A lei nos concede em exclusividade esses direitos. Contudo, podemos ceder parte dos mesmos a outras pessoas.

Geralmente, quando alguém compõe ou escreve alguma canção, acrescenta uma nota como a que segue:

© Copyright ANO. Todos os direitos reservados.

Isso quer dizer que esse trabalho é de alguém que não permite fazer nada com o mesmo, ao menos nada que a lei não permita fazer como exceção às prerrogativas exclusivas dos titulares dos direitos de autor.

Contudo, poderia ser acrescentada uma nota como a que segue:

© Copyright ANO. É permitida a cópia e a distribuição sem fins de lucro. Fica reservado o resto de direitos não especificados nesta licença.

Conforme essa nota, a obra assinalada poderia ser considerada música livre (ao menos parcialmente, no que se refere a sua distribuição não comercial). Contudo, são muitos os direitos que podemos ceder ao público. Podemos decidir se queremos que as pessoas possam dinheiro com nossa obra sem nossa permissão, que possam vender CDs ou tocá-la em uma apresentação paga etc. Também podemos decidir se queremos permitir

que a modifiquem, fazendo versões, por exemplo, além de decidir de que maneira essas modificações podem ser distribuídas. É importante deixar claro o que se pode e o que não se pode fazer com as canções. Uma licença não é mais que um documento que reúne o que permitimos e que não permitimos fazer com nossas canções, e sob quais condiciones.

Mas apesar de nossa licença não permitir usos comerciais, sempre poderá se concordar individualmente com esse tipo de uso, para permitir, por exemplo, que deem nossa música junto com uma revista, que ela seja incluída em algum curta metragem etc.

Como os recursos legais para fazer nossa própria licença muitas vezes não estão a nosso alcance, nós recomendamos as licenças que o projeto *Creative Commons* disponibiliza. As licenças *Creative Commons* permitem que o público identifique quais liberdades de uso vai ter sobre as canções.

As licenças *Creative Commons* estão adaptadas a uma grande quantidade de conteúdos, como livros, formatos audiovisuais etc.

Usar as CC nos dá a segurança de que aquilo que escrevemos não vai ter outras interpretações. Essas licenças foram redigidas por advogados, estão adaptadas às leis de cada país e são perfeitamente claras em relação ao que se pode fazer e o que não se pode.

Se distribuímos (vendendo CDs, pela *internet* etc.) um trabalho sob a CC, isso não impede que esse mesmo trabalho possa ser distribuído sob outra licença em outra ocasião. Por exemplo, podemos não permitir fins lucrativos, mas podemos falar com uma loja / distribuidora e chegar a um acordo para que elas vendam nossos CDs.

Portanto, as CC são uma boa forma de permitir nossas canções sejam copiadas. Contudo, isso não evita que possamos, e de fato devamos, registrar nossas canções no Registro da Propriedade Intelectual (não na SGAE) para poder demonstrar que são nossas e para que ninguém possa registrá-las como suas e nos acuse de plágio.

Em todo caso, vamos à parte prática. Como são usadas as licenças CC [creativecommons.org]. As licenças CC são compostas a partir de uma série de perguntas:

- Você permite uso comercial de sua obra? ("sim"/ "não") Assim, decidimos se vamos permitir que outra pessoa possa fazer usos comerciais de nosso trabalho, como vender os CDs, por exemplo.
- Permite modificações de sua obra? Com essa pergunta, decidimos se vamos permitir que nosso trabalho seja modificado, podemos escolher "não". Mas temos duas opções no "sim". A primeira opção ("sim") permite que se façam modificações, por exemplo, que seja incluído dentro de outro trabalho. A outra opção ("sim", sempre que seja compartilhado da mesma maneira) permite que outra pessoa modifique nosso trabalho, mas o trabalho resultante poderá ser compartilhado somente sob esta mesma licença. Além disso, sempre deverá colocar você como autor da obra. Com isso, seu trabalho pode ser incorporado à comunidade que pode modificá-lo, adaptá-lo, ou criar novos trabalhos coletivos etc.

A última pergunta é sobre a jurisdição da licença. Neste caso, escolhemos Espanha [o livro é espanhol], assim a licença estará adaptada à legislação espanhola.

Por último, podemos escolher que a licença se destine a áudio, para que o texto esteja adaptado a este tipo de obras. A página nos dá finalmente o texto da licença. Podemos clicar em "See how the license will look" e teremos o texto da licença. Além disso, podemos colocar essa url em nosso trabalho, e podemos pôr um texto deste tipo:

#### ©, TEU NOME

Este CD/Canções é distribuído sob a licença Creative Commons disponível em: creativecommons.org

É interessante pôr o logotipo da CC e os ícones que simbolizam que direitos são cedidos, para que qualquer um possa entender facilmente o que se pode fazer com a obra.

As licenças CC não substituem o Registro da Propriedade Intelectual, nem serviço de registro da SGAE. Ainda que, pelo fato de ser autor, a lei nos concede todos os direitos, é importante ter alguma prova de que você é realmente o autor de sua obra, para isso existe o Registro. É conveniente

que exista alguma prova com o fim de que ninguém possa atribuir a si a autoria de tua obra e denunciar você com base nisso.

Por outro lado, a SGAE também permite que você registre suas canções. É mais barato, mas, a partir de então, e com a assinatura do contrato de associação, você está obrigado a ceder parte de seus direitos à entidade de gestão. Se esse for o caso, você pode chegar a ter que pagar à SGAE por colocar a sua música em sua própria página de *internet*. Em resumo, se uma canção for registrada na SGAE, já não é música livre.

O Registro da Propriedade Intelectual é algo complicado, mas é o mais seguro. Em todo caso, é necessário entregar as letras e as partituras. Existem outras possibilidades, como enviar a si mesmo uma carta certificada lacrada e pedir nos correios que seja selado. Este é um método bastante utilizado no *software* livre, mas não é conhecido, que o saibamos, nenhum caso no qual tenha sido utilizado em um julgamento, ainda que vários advogados tenham considerado válido esse sistema.

Qualquer prova de que compusemos nossas próprias canções pode ser válida. Um tabelião também pode nos servir. Tratar-se-ia de dar uma prova do CD, mas seguramente sai mais caro que o Registro, mesmo quando temos de pagar a alguém para que nos faça as partituras. Ainda assim, se o CD está cheio de *ogg*'s ou *mp3*'s pode sair mais barato ir ao tabelionato.

## Gravação

Uma das maiores dificuldades que um grupo tem ao começar neste mundo é gravar um disco com boa qualidade. É importante não gravar as canções com um simples microfone de ambiente. Trata-se de conseguir uma certa qualidade. O ideal é contar com um estúdio de gravação. Se não temos essa possibilidade, podemos gravá-lo de forma caseira, ou aproveitando uma apresentação.

Porém, aqui não existe o conceito da *demo*, isto é, um disco gravado e distribuído como passo anterior a uma possível gravação com uma

gravadora, o que gravemos, para o bem ou para o mal, será nosso primeiro disco. Consideremos as diferentes possibilidades

Estúdio de gravação. Frequentemente, nos estúdios de gravação, podemos encontrar novamente a SGAE. Não é frequente que em um estúdio sejam gravadas canções não registradas na SGAE. Por isso, é usual que nos peçam o pagamente à sociedade de gestão. Temos que explicar que nossas canções não são geridas pela SGAE. Se sabemos explicar bem, e sempre de acordo com o estúdio, talvez baste com que você assine um papel assegurando que as canções são inéditas e que não estão registradas nem vão ser registradas na SGAE. Se estúdio de gravação não permitir, o melhor é perguntar a outros grupos de música livre que encontraram estúdios em que essa possibilidade é permitida.

*Gravação caseira*. Com um computador pessoal, podemos fazer uma gravação bastante decente conectando os instrumentos à placa de som. Naturalmente, o ideal é fazê-lo como em um estúdio, gravar separadamente guitarras, vozes, bateria etc. e depois mixar com um editor de áudio. O elo essencial geralmente é os microfones ou a placa de som. Se conseguimos gravar as faixas com boa qualidade, os resultados podem ser espetaculares (sempre e quando vocês forem bons músicos, claro)

Gravação ao vivo. Se os meios adequados para gravar não existem, uma possibilidade é aproveitar uma apresentação na qual contemos com uma boa equipe de apoio. Qualquer equipe de apoio que encontremos tem a possibilidade de gravar o mesmo que sai pelos amplificadores, temos somente de conectar uma saída da mesa de som a algum dispositivo de gravação. Podemos gravá-lo em um minidisc, em uma fita cassete ou em algo de maior qualidade. Em todo caso, o que devemos aproveitar é gravar uma boa equipe, podemos gravar várias apresentações e depois escolher quais canções de cada apresentação usaremos.

Quando digitalizamos nosso trabalho, o normal é gravá-lo em um CD-A e a partir daí tiraremos os arquivos para distribuí-los na *internet*, os famosos *mp3*'s e os não tão famosos *ogg* (de maior qualidade e com melhores possibilidades).

Mesmo que a música seja na maior parte distribuída em *mp3* na *internet*, o formato *ogg* é cada vez mais usado, já que, além de proporcionar melhor qualidade de som, permite-nos outras opções.

Em primeiro lugar, devemos saber que podemos comprimir o arquivo em qualidades diferentes e que não devemos escolher a menor, mas sim a que nos oferece maior qualidade. Isso é selecionado de acordo com a

taxa de *bits*. Os *mp3* são geralmente comprimidos em 128 ou 192 kbps, mesmo que 192 seja preferível para uma melhor qualidade.

Além disso, deve-se ter em conta as *tags*. Uma vez que tenhamos o arquivo, podemos, e isso é muito importante, incluir dados como o nome do autor, o nome da canção, de que álbum faz parte, que ordem ocupa dentro do disco, ano etc., dentro do arquivo. Em musicalibre.info está se procurando como incluir os dados da licença e dos serviços de certificação de autoria.

Essa informação incluída no arquivo é muito importante para os dispositivos de reprodução *mp3*'s. E é, além disso, um dos maiores motivos de queixa por parte de muitas pessoas.

## Página de internet

É importante ter uma página de *internet* na qual colocar as canções para que as pessoas as baixem. É conveniente que a página tenha como mínimo as seções de *downloads*, notícias, apresentação e um *show* do grupo. O ideal é que alguém do grupo, ou próximo dele, se encarregue de fazer uma página de *internet* com um mínimo *design*, que cumpra os padrões de acessibilidade e de facilidade de uso. Se você está começando, talvez seja suficiente colocar suas informações em sítios que permitam essas funcionalidades. No entanto, insistimos que é muito importante ter uma página própria que permita uma melhor comunicação com o público.

La compra de um domínio está em torno de 10 euros [novamente, o livro é espanhol] e os preços de hospedagem com capacidade para um disco devem estar próximos de 60 euros. Tudo isso ao ano.

Com essas referências, você pode buscar uma empresa de hospedagem. Não é nossa intenção fazer propaganda de nenhuma, porque para os que estão mais desorientados o mais fácil é perguntar a outros grupos sobre que empresas usam e como é serviço delas.

Sem dúvida, pode-se buscar hospedagem gratuita em vários sítios, mas, no final, é importante assumir, como parte do custo de produção de nossa própria música, o *design* de nossa página e sua hospedagem. Trata-se de custos similares aos que possam ser comprar e manter o material e os

instrumentos de que um grupo precisa. Por outro lado, é muito comum que os *mp3*'s sejam apagados dos servidores, já que a grande maioria não foram colocados e geridos por seus próprios autores.

Outra opção muito recomendável é subir os *mp3*'s para páginas como www.archive.org, através do Creative Commons ou ourmedia.org, que permitem subir material licenciado através do Creative Commons. Desse modo, temos o espaço de que necessitamos para nossa página.

## Promoção

A principal vantagem da música livre é que sua difusão pode ser maior e, portanto, a promoção pode ser melhor. Isso não significa que colocar dez *mp3*'s na rede signifique que milhões de pessoas ao redor do mundo vão escutar você, ir às suas apresentações ou mesmo comprar seus discos.

Esse tipo de análise foi frequente antes que http://www.musicalibre.info fosse criado. Trata-se de uma página que reúne grupos *copyleft*. De fato, qualquer um pode subir suas canções na rede e se incluir como grupo. Dessa maneira, pode-se dar uma maior difusão a suas apresentações e notícias. Alguns projetos com o fim de promover alguns grupos, como uma coletânea, tiveram êxito notável, com mais de 5.000 *downloads*.

Grupos como LaMundial.net usam como nome seu próprio domínio na rede, de modo que quem o conhece tem fácil acesso à sua página.

As rádios livres ou comunitárias também podem ser um bom lugar de promoção, assim como os bares. Nestes últimos, é importante lembrar que tocar sua música não implica o pagamento a entidades de gestão como a SGAE. E, ainda que não deixem de pagar e a tocar somente a sua música, é possível convencê-los a tocar somente música livre. É interessante que cada vez que você deixe CDs em bares ou em rádios e uma nota explicando essas vantagens. Na coletânea de www.musicalibre.info, a seguinte nota era incluída: "Nenhuma destas canções, nem do resto de canções que você pode encontrar em www.musicalibre.info, está registrada em nenhuma entidade de gestão (como a SGAE), assim, se você tocar esta música em um bar ou em qualquer evento, não é obrigado a pagar nenhum tipo de direito de autor".

## Venda e distribuição de CDs

A música livre não impede que os autores vendam seus próprios CDs. De fato, vender CDs na *internet* pode ser uma boa alternativa e uma importante fonte de renda no caso de nosso grupo ser conhecido.

Fazer uma edição profissional de CDs requer cerca de 600 e 700 euros para 500 cópias, com livreto, capas etc. Pelo preço de venda, podemos recuperar rapidamente o investimento, já que a unidade não sairá mais de um euro e meio, mesmo que muitos grupos também financiem o estúdio de gravação com a venda desses CDs.

Você deve escolher qual é a melhor estratégia e fazer as contas. Mesmo vendendo os CDs a 2 euros, para conseguir uma grande difusão, ganharíamos 300 ou 400 euros. Vendendo-os a 5 euros, com pouco mais de cem cópias vendidas já teríamos recuperado o investimento. Podemos planejar ganhar dinheiro, ou simplesmente recuperar o investimento, vender uma parte e dar outra, etc.

Se em uma boa apresentação o CD está a 2-3 euros, é certo que vendem como pão quentinho. Como sempre ocorre, é muito importante que a música seja boa. A música livre não faz milagres.

Os CDs podem ser gravadores de forma "caseira". Sai mais barato, mas o resultado é menos profissional. Por outro lado, copiar 200 ou 300 CDs leva bastante tempo. Fazendo contas, pode ser melhor comprar uma impressora de CDs. Mesmo que o processo seja um pouco trabalhoso, há a vantagem de que não é necessário fazer 500 cópias para ter preços decentes.

## Os problemas com as entidades de gestão

Mesmo que não estejamos associados à SGAE, podemos ter problemas e que nos exijam pagar direitos de autor por usar nossa própria música. Ao primeiro movimento, vão nos pedir que paguemos à SGAE. Isso pode ocorrer no caso de realizarmos uma apresentação, irmos a um estúdio de gravação e compremos ou utilizemos gravadores de CDs. As empresas e

entidades especializadas nessas questões estão acostumadas a que todo o mundo esteja associado à SGAE.

Nas apresentações, farão pagar ao dono do local. Talvez possa passar despercebido, mas é importante falar com o dono para que não os pague, já que a SGAE não nos representa, e não tem direitos sobre as canções que vamos tocar.

Mas onde vamos encontrar mais problemas é nos estúdios de gravação e nas empresas que gravam CDs. Teremos que falar com os responsáveis e lhes explicar que não estamos associados à SGAE e que as composições são originais. Pode ser interessante levar os papéis do registro da propriedade intelectual. Em uma ocasião, para que lhes fizessem as cópias, a Punkmuki teve que entregar um papel assinado por um membro do grupo no qual se expressava claramente que renunciavam a que a SGAE gerisse seus direitos de autor.

Também há quem conseguiu um certificado de que NÃO pertence à SGAE, autenticado pela própria SGAE, mesmo que lhes tenha custado muitas idas e chamadas e um número interminável de gerenciamentos.

## Alguns linques de interesse

- http://www.musicalibre.info
- http://www.LaMundial.net
- http://www.imbecil.com
- http://es.creativecommons.org/
- http://www.musicalibre.es
- http://www.sindominio.net/copyleft/
- http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica\_livre
- http://www.musicaeninternet.com

# 3 – O copyleft no meio editorial

### Emmanuel Rodríguez (Traficantes de Sueños¹)

Tradução de Felipe Burd e Cecília Rosas

## O que é a edição?

O mundo da edição compreende tudo o que gira em torno da produção, preparação e apresentação de textos. Este âmbito, que é ao mesmo tempo uma indústria, tem no livro em papel seu produto principal, mesmo que possam ser incluídos aí folhetos, panfletos e edições ainda atípicas como a ampla variedade de formatos eletrônicos. Em todo caso, e com o fim de sermos absolutamente práticos, vamos restringir boa parte deste artigo ao livro em papel, o "formato" da era da imprensa que se recusa impertinentemente a desaparecer e mantém sua teimosa hegemonia. E isso apesar de que há pouco mais de uma década exista quem anuncie seu final.

A edição compreende três sujeitos principais: os autores, os editores e o público. Os autores são os produtores de textos, os escritores. Todas as legislações coincidem em considerar que o autor tem direito ao reconhecimento da autoria e à decisão ou não sobre a divulgação de seus textos (o que na legislação espanhola se conhece como "direitos morais"<sup>2</sup>). Além disso, cabe ao autor decidir em que condições sua obra vai ser distribuída e se ele permite ou não que ela seja modificada.

Os editores se encontram em um segundo nível, por assim dizer. Trabalham sobre os textos dos autores, preparam-nos em formatos atraentes e organizam sua difusão. Mesmo que autor e editor possam ser a mesma

<sup>1</sup> Traficantes de Sueños (www.traficantes.net) é um projeto multifacetado que se formou em meados da década de 90, com o fim de servir de espaço de formação, reflexão e reunião para os movimentos sociais de Madri. Atualmente é formado por uma livraria, uma distribuidora alternativa e pela editora. Além disso, é animador e cogestor de um espaço social e cultural singular no centro de Madri, localizado em Embajadores 35.

<sup>2</sup> Para as leis brasileiras de direito autoral, consultar: http://www.cultura.gov.br/site/2010/09/30/leis-2/ (N.T.)

pessoa (e de fato as tecnologias de informática e internet facilitaram muito a autoedição ao fazer com que seu custo tenda a zero), tratam-se de trabalhos diferentes. O trabalho do editor consiste em preparar o texto em um formato legível e adequado ao leitor. Isso inclui áreas extremamente técnicas que têm como único objetivo preparar o texto para a publicação: correção ortográfica, correção de estilo, diagramação e design do livro, impressão e, por fim, lançamento e distribuição. Muitas dessas tarefas acrescentadas ao texto (como a edição propriamente dita e o projeto gráfico) geram por sua vez direitos de autor, que normalmente são considerados obras derivadas do texto original. Definitivamente, o editor acrescenta ao texto um trabalho de preparação, apresentação e difusão que inclui desde o projeto gráfico do livro (página de rosto, imagens, interior) até sua promoção e difusão; desde assegurar a o fornecimento do texto às livrarias até a organização dos lançamentos e eventos de comunicação pública.

É óbvio que o editor não realiza todos esses trabalhos. Normalmente ele os deixa nas mãos de profissionais, e sua atividade principal é a de coordenar o conjunto do processo que compõe o ciclo de valor da indústria editorial e que se descompõe em uma imensa variedade de profissões: *designers*, gráficos, comerciantes, distribuidores, livreiros. Assim, a edição tem uma importante faceta empresarial, já que a produção de várias centenas, milhares ou inclusive dezenas de milhares de exemplares em papel pressupõe um enorme investimento de trabalho e dinheiro que normalmente não está ao alcance dos autores.

Por último, o público, o misterioso sujeito do mundo da edição. Reduzido na maioria das vezes a uma vasta coleção de consumidores culturais, é considerado a massa difusa que toda uma indústria tenta perseguir, e inclusive "produzir" (pelo uso de todo tipo de técnicas de marketing e publicidade) para garantir o sucesso do investimento realizado na produção dos textos. No entanto, o público está praticamente excluído da legislação, mesmo quando ainda lhe permitem a cópia privada (apesar de haver cada vez mais restrições) e alguns direitos relativos à distribuição, reprodução e citação, normalmente associados à pesquisa e à produção de conhecimento.

Por outro lado, quase tudo o que é dito em relação ao copyleft tem seu principal fundamento no público (na sociedade em geral) como primeiro substrato de toda produção intelectual e cultural. Sem a permanente

recombinação (baseada sempre na cópia, na variação e na mistura) dos elementos culturais e cognitivos não haveria, certamente, inovação e produção cultural. O copyleft é instituído justamente para que essa recombinação permanente, que funda os conhecimentos e saberes de uma sociedade, continue sendo a matéria livre (o que muitos já chamaram de utilidade pública) desse mesmo processo a que chamamos cultura.

## O copyleft na edição

O conceito do copyleft foi criado – como já foi muito repetido neste guia – pelo movimento do software livre. Esse movimento acabava dando, desse modo, uma expressão política a um conjunto de licenças que garantiam que seus programas não fossem objeto de apropriação (registrando-os como próprios ou os utilizando com licenças restritivas) por parte de empresas ou pessoas. Para que um programa fosse software livre, ele tinha de garantir quatro liberdades: a liberdade de uso do programa, independentemente do objetivo de quem o usa; a liberdade de estudar o funcionamento do programa e de adaptá-lo como quiser; a liberdade de redistribuir cópias; e a liberdade de melhorar o mesmo programa e publicar as melhorias.<sup>3</sup>

Contudo, no meio editorial, e, em geral, em tudo o que se refere aos "bens culturais" (obras gráficas, musicais, vídeo), entende-se que uma obra é copyleft se cumpre o requisito mínimo de permitir sua difusão e distribuição não comercial. Isso implica a liberdade de cópia, sua digitalização e distribuição gratuita na internet. Evidentemente, esse copyleft "mínimo" pode ser ampliado com permissão para a geração de obras derivadas a partir do original (como, por exemplo, uma adaptação cinematográfica, uma tradução, uma obra nova sobre fragmentos da primeira etc.), ou com permissões para se para realizarem edições

<sup>3</sup>Essa é basicamente a edição canônica do software livre elaborada por R. M. Stallman, "La definición de software libre" em *Software libre para una sociedad libre*, Madrid, Traficantes de Sueños, 2005 com edição digital oficial em: www.gnu.org. [N.T.: a edição espanhola da Traficantes de Sueños não tem versão em português do texto. Contudo, ele foi traduzido para o português brasileiro por Rafael Beraldo, no próprio site do GNU, e encontra-se disponível em http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html .]

comerciais por parte de terceiros, ou tudo isso ao mesmo tempo, sem ter de voltar consultar os titulares dos direitos.

O copyleft na edição tem uma história própria e pouco conhecida. Uma história que o liga aos meios contraculturais das décadas de 1970 e 1980. Essa história se deu principalmente sob a etiqueta do anticopyright, que, como o nome indica, era uma negação consciente das legislações de propriedade intelectual e da convenção internacional do copyright. O anticopyright esteve apoiado em um importante movimento de autoedição. Colocava a ênfase na necessidade de gerar um conjunto de conhecimentos livres, não regulado por uma legislação cada vez mais restritiva e que invariavelmente atuava a favor das grandes corporações e entidades que normalmente gerem os direitos de exploração dos autores. Contudo, esse movimento, que desempenhou um papel importante ao questionar os princípios da propriedade intelectual e na ofensiva contra a ampliação da duração e da extensão do copyright, permaneceu estreitamente ligado aos processos de autoedição da década de 1980, sem que encontrasse canais que o tornassem uma ferramenta de uso geral por parte dos autores e do público.

Por isso, o copyleft tornou-se um instrumento muito mais versátil e flexível, já que permite uma ampla gama de possibilidades com diferentes níveis de liberdade e conservação de alguns direitos pelo autor. Além disso, o copyleft não nega a legislação vigente. Ele se adapta à mesma, evitando uma imensidão de possíveis problemas legais àqueles autores que, em princípio, não estão dispostos a maiores aventuras que as provenientes das que experimentam com a criação de suas obras.

## Como aplicar uma licença copyleft?

De acordo com a legislação espanhola, análoga à de todos os países ocidentais, um autor não é somente titular dos direitos morais, que lhe reconhecem a autoria inalienável sobre sua obra e o autorizam a decidir sobre sobra difusão pública, mas também possui os chamados direitos de exploração. De acordo com o artigo 17 da lei espanhola de Propriedade Intelectual: "Corresponde ao autor o direito exclusivo dos direitos de

exploração de sua obra em qualquer forma e, em especial, dos direitos de reprodução, distribuição, comunicação pública e transformação, que não poderão ser realizados sem sua autorização, exceto nos casos previstos na presente Lei". Ou seja, o autor tem o poder de decidir como e em quais condições sua obra será reproduzida e distribuída. Mais ainda, ele pode impor ao editor que sua obra seja difundida sob uma licença copyleft.

Portanto, a primeira coisa que o autor deve determinar é como quer que sua obra seja difundida, quais permissões ele "concede" ao público, e quais não. Geralmente, essas permissões podem ser reduzidas a três grandes variáveis: permitir a cópia e a distribuição não comercial (o mínimo que se exige para que obra seja considerada copyleft), permitir obras derivadas e permitir a distribuição comercial, tudo isso sem necessidade de novas permissões por parte do autor.

De acordo com as decisões tomadas, o criador pode elaborar uma licença *ad hoc*, isto é, específica a seu propósito. As condições dessa licença são somente as seguintes: deve ser clara, não deve ter contradições, tem de ser adequada à legislação e, por último, tem de considerar todos os casos que possam criar dúvidas. No entanto, como esses conhecimentos jurídicos geralmente não estão ao alcance dos autores, recorre-se a modelos provados que muitas vezes foram desenvolvidos por projetos coletivos com o propósito de promover e difundir conteúdos livres. Entre todos eles, o que talvez seja mais pertinente para o meio editorial seja o Creative Commons.<sup>5</sup>

O Creative Commons é uma organização sem fins lucrativos que coloca à disposição do público e dos criadores instrumentos legais simples que permitem licenciar uma obra com diferentes níveis de proteção e liberdade. De acordo as características da obra e a vontade do autor, o Creative Commons fornece uma série de licenças adaptadas à legislação de mais de trinta países [ver http://creativecommons.org].

<sup>4</sup>A lei nº 9.610/98 do Estado brasileiro traz alguns artigos:

<sup>- &</sup>quot;Art. 28. Cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica."

<sup>- &</sup>quot;Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades(...)". Este artigo enumera nove modalidades e mais uma,

<sup>&</sup>quot;quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.".

Para consultá-las na íntegra, acesse

http://www.planalto.gov.br/ccivil\_03/leis/l9610.htm.(N.T.)

As licenças Creative Commons (CC) são licenças à livre escolha, adaptáveis às necessidades do autor e às liberdades de uso que ele quer dar à sua obra. As licenças CC são formadas a partir de uma série de perguntas simples que, no fim, produzem um documento legal. Essas perguntas são as seguintes:

- Permitir o uso comercial do seu trabalho?
- Permitir transformações do seu trabalho?
- No caso de permitir modificações, você quer que os outros as compartilhem da mesma maneira que o seu próprio trabalho, isto é, com a mesma licença?<sup>6</sup>

Como se pode ver, o mérito dessas perguntas é que resolvem os três problemas, já referidos, enfrentados por qualquer criador de obras escritas: permitir ou não a distribuição comercial da obra (já que a não comercial é permitida de modo padrão pelo copyleft cultural), permitir ou não a criação de obras derivadas e que elas sejam compartilhadas ou não da mesma maneira. Seja com uma licença CC, ou com qualquer outra, essas três questões têm de ficar completamente resolvidas e explicitadas de forma não contraditória na licença do livro.

5O Creative Commons, contudo, não é o único projeto legal disponível para a edição de obras copyleft, e talvez também não seja o mais adequado a outros campos fundamentais do copyleft, como os aspectos referentes à geração de comunidades de criadores ou de dispositivos políticos de movimento. No entanto, é a mais conhecida referência, e a de aplicação mais simples. No artigo "Arte e copyleft" deste mesmo livro, há uma exposição de uma ampla coleção de licenças. Também pode ser lido: Lawrence Liang, Guide to open content licenses, Piet Zwart Institute, 2004 [inédito em português em julho de 2012. Uma versão inglês pode ser acessada em http://www.theartgalleryofknoxville.com/ocl\_v1.2.pdf]. Por outro lado, é imprescindível citar a Licença de Documentação Livre GNU (Free Documentation License), criada pela Free Software Foundation para aplicação em documentação de softwares. Essa licença permite a obra derivada (essencial na documentação técnica) e impede, assim como todas as licenças GNU, a apropriação por parte de terceiros [http://www.gnu.org]. Essa licença talvez seja a mais recomendável para documentações ou manuais técnicos ou docentes e para toda informação que necessite de constante atualização.

6 No sítio em português do Brasil, esta última pergunta está englobada na segunda. Para a pergunta "Permitir transformações do seu trabalho?", existe a resposta "Sim, desde que os outros compartilhem igual". Ver http://creativecommons.org/choose/?lang=pt . (N.T.)

Portanto, se você é autor e quer que a sua obra seja copyleft, sua primeira decisão deve ser escolher o tipo de licença que melhor convém às suas necessidades. Em segundo lugar, você terá de fazer um acordo com o editor sobre as condições dessa licença e se certificar de que ela apareça explicitamente definida no contrato (para tudo isso, é conveniente a leitura do capítulo II do título V da Lei de Propriedade Intelectual espanhola sobre o contrato de edição, arts. 58-73).<sup>7</sup> Finalmente, a licença deverá ser colocada na página do livro em que aparecem os créditos, a editora, a impressão, o ano, o local de publicação etc.

Como você poderá comprovar, talvez os maiores problemas não sejam os técnicos. Uma vez você tenha se familiarizado com os conceitos e com as ferramentas básicas do copyleft, os principais obstáculos provêm de convencer os editores e as possíveis entidades que por ventura financiaram a sua obra ou que vão fazer a publicação dela.

## A batalha pelo copyleft

Até agora, o uso do copyleft em um livro parece ser algo relativamente simples, basta um pouco de interesse e de atenção, e uma mínima comunicação entre as partes que colaboram no projeto editorial. A legislação, mesmo que esteja pensada para impor restrições ao público, e aplique de modo padrão alguns direitos sumamente restritivos, não é um empecilho maior. A princípio, tudo depende da vontade do autor. Se o autor decide "conceder" direitos ao público, a legislação está capacitada para defender essas "liberdades concedidas", mesmo que seja sob a forma de uma "carta outorgada" a um público despojado de todo direito primário sobre as obras que, nunca é demais repetir, pertencem legalmente ao autor.

Nesse sentido, existem quatro aspectos problemáticos aos quais o copyleft pode se converter em uma ferramenta excelente: seja para bloquear novas formas de restrições ao acesso às obras, seja para permitir a expansão desse corpo de conhecimentos comuns, que se chamou de bem comum.

<sup>7</sup>Para o caso da lei do Estado brasileiro, sugere-se a leitura do capítulo I do título IV da lei 9.610/98 sobre a edição e o contrato de edição, arts. 53-67. A equivalência feita na tradução pode ser conferida: enlace para a lei espanhola -

http://civil.udg.es/normacivil/estatal/reals/lpi.html; enlace para a lei brasileira http://www.planalto.gov.br/ccivil\_03/leis/l9610.htm. (N.T.)

1. O principal problema consiste, como se viu, em convencer os autores, já que eles têm a última palavra sobre as condições de reprodução e distribuição de suas obras. Nesse sentido, existe u argumento pouco conhecido, mas que é fundamental: normalmente o interesse dos autores é de ser conhecido por um público o mais amplo possível. Assim, o copyleft na edição, mesmo que em sua versão mais branda, está quase inevitavelmente associado à difusão digital na internet, isto é, à possibilidade de que sua obra seja acessível a um público potencialmente universal, o que (independente da qualidade da obra e de seu êxito) está muito longe de ser alcançado através das livrarias e bibliotecas. O copyleft, ao ter como objetivo a criação de um corpo crescente de conhecimentos livres (ainda que seja somente de forma parcial), acessíveis a todo mundo, coincide com o que poderíamos chamar de "circulação primária da cultura", ou sua permanente recombinação enquanto condição de sua própria vitalidade e reprodução.

É claro que haverá alguns autores que se mostrarão temerosos de que isso se torne gratuidade sem compensação econômica. Mas isso é somente uma meia verdade. O certo é que a experiência dos livros copyleft não indica uma diminuição substancial das vendas. Os casos registrados apontam quase em uma direção contrária: a edição da obra digital permite dar publicidade aos livros. E mesmo que exista um grande número de leitores "oportunistas" que leem a obra na tela ou a imprimam em suas casas, esse número pode se ver compensado pelos novos leitores que, podendo folhear a obra na internet, preferem comprá-la em papel. No final, o livro segue sendo um objeto muitas vezes valorizado por seu desenho, sua textura e a flexibilidade dos trabalhos que permite (delimitar, sublinhar, anotar etc.).

Contudo, os autores temerosos têm razão em ressaltar que, mesmo com as versões fracas do copyleft, perderam algumas fontes de renda. Efetivamente, o copyleft é incompatível com duas vias de renda que dependem das sociedades de gestão coletiva de direitos atoais. A primeira é a derivada dos chamados direitos de reprodução, isto é, os recolhidos da cópia de seus textos em locais de cópia, instituições educativas e científicas, laboratórios privados etc. Em relação a esses direitos de cópia, foi criada uma sociedade de gestão coletiva na Espanha, a CEDRO (Centro Espanhol de Direitos Reprográficos [www.cedro.org]), que estabelece com essas entidades uma série de licenças que as permite fotocopiar parte dos textos

em troca do pagamento de uma quantia anual. Além de estabelecer essas licenças e gerir a cobrança das mesmas, a CEDRO persegue e denuncia aquelas entidades que, de posso de máquinas fotocopiadoras não paga pela cópia de livros.

A outra via de renda, ainda por definir em muitos aspectos, é a taxa pelo empréstimo de livros que certamente será imposto às bibliotecas. A disposição possível sobre a taxa aplicaria uma diretiva europeia pela qual se considera que as bibliotecas deverão pagar uma taxa por livro emprestado no conceito de direitos autorais. Suponhamos que esse dinheiro (que talvez seja calculado globalmente e se destine a um fundo público a esse propósito) será gerido por uma sociedade de gestão coletiva, que, por sua vez, o repartirá entre seus sócios.

Essas duas formas de renda são incompatíveis, até mesmo, com a forma mais fraca de copyleft que permite a distribuição não comercial das obras, e, portanto, o empréstimo e a cópia não comercial. No entanto, o movimento copyleft as considera muito prejudiciais e pouco legítimas. Por várias razões:

- a) Porque criam limites bastante severos à distribuição livre e sem intenção de lucro, o que, em outras palavras, poderia ser considerado como o fato de poder compartilhar sem permissão nem empecilhos institucionais (algo fundamental para a difusão e criação intelectual). No caso das bibliotecas, esse esforço é especialmente grande, já que essas instituições têm sido um elemento essencial na acumulação da memória cultural de toda sociedade, e, portanto, representam uma forma essencial do bem comum. Com a taxa pelo empréstimo público, as bibliotecas veriam seguramente esgotadas suas possibilidades de ampliação de fundos e de atuação em prol da leitura.
- b) Porque os mecanismos de cobrança são indiscriminados, em caso algum há distinção entre as obras em domínio público e com copyleft daquelas impressas com licenças convencionais do tipo "todos os direitos reservados". As primeiras eximem de qualquer taxa de cópia ou empréstimo, ao menos sem intenção de lucro, e, em muitos casos, mesmo se esta existe.

c) Porque as sociedades encarregadas da percepção dessas receitas são escassamente representativas do mundo da edição. Lembremos que chegam a milhares as entidades editoras na Espanha e que, no mesmo país, existem mais de um milhão de autores de textos publicados, em sua vasta maioria não associados a nenhuma entidade gestora. Por outro lado, essas sociedades são associações privadas com poder de cobrança (que, em princípio, deveria ser exclusividade das instituições públicas), o que faz com que os critérios de divisão das receitas não fiquem submetidos ao controle que o dos sócios com maior poder nas mesmas.

Contudo, existem dois argumentos fortes contra aqueles que acham que a produção cultural seria posta em perigo com a generalização do copyleft. O primeiro é que o copyleft não é incompatível com a percepção de uma remuneração pela venda das cópias de suas obras. Os livros à venda nas livrarias seguiriam produzindo receitas no conceito dos direitos autorais. Os contratos de edição seguirão permitindo que os autores percebam uma parte do que os editores dão pela venda de seus livros em caráter de adiantamento, royalties ou porcentagem sobre vendas.

Por outro lado, e este talvez seja o argumento principal, a maior parte da criação intelectual e cultural que se expressa por meio da letra impressa não se dá sobre a expectativa de receitas vindas da venda de livros, das taxas de reprodução ou da possível percepção de uma remuneração pelo empréstimo público de suas obras. Na realidade, a maior parte das obras escritas são feitas por vocação, muitas vezes desinteressada, e outras muitas graças às ajudas à pesquisa e à produção cultural por parte de instituições públicas (como as universidades ou os centros de pesquisa) e privadas (como os grupos de imprensa e comunicação). Isso equivale a dizer que o pagamento dessas obras foi realizado de antemão e que boa parte do mesmo é consubstancial a determinadas profissões (como a docência, o jornalismo, a pesquisa etc.). Além disso, poderia se acrescentar que a maior parte das receitas dos "autores" provém do fato de "serem conhecidos" por um público geral ou específico (como as comunidades científicas, intelectuais, culturais). Esse reconhecimento se traduz, em muitas ocasiões, em cargos públicos, encargos, trabalhos, prêmios etc.

2. Um segundo obstáculo ao que há por fazer antes a expansão do copyleft se encontra na própria composição do mercado editorial. Normalmente as editoras aplicam de modo padrão contratos editoriais que se traduzem em licenças como esta:

Ficam expressamente proibidas sem a autorização escrita dos titulares do copyright, sob as sanções estabelecidas em lei, a reprodução total ou parcial desta obra por qualquer meio ou procedimento, compreendidos a reprodução e a digitalização, e a distribuição de exemplares seus mediante aluguel ou empréstimos públicos.

Também é usual que as editoras distribuam e vendam seus livros em exclusividade (ao menos em uma área geográfica determinada), chegando, inclusive, a adquirir todos os direitos de exploração das obras (às vezes perpetuamente) em troca de uma compensação econômica aos autores, que é geralmente definida a partir de uma percentagem sobre a venda das mesmas. As razões dessas práticas, que em princípio podem parecer abusivas, se encontram nos custos de investimento (ainda consideráveis) requeridos para a edição de um livro.

Por isso, é essencial poder contar com o apoio de pelo menos uma parte dos editores, já que eles geralmente são muito conservadores no que se refere a garantir a viabilidade de seu investimento. Isso os faz bastante "persuasivos" na hora de bloquear qualquer iniciativa, por menos arriscada que seja, que modifique as condições "normais" de distribuição de seus livros. Assim, parece que somente os autores mais perseverantes e aqueles que têm uma posição vantajosa no mercado podem chegar a impor uma licença copyleft aos editores.

Neste ponto estratégico, é preciso fazer alguma menção ao mercado editorial. Mesmo que a maior parte da edição realizada no Estado espanhol tenha um forte componente vocacional e que este seja completamente hegemônico entre as pequenas editoras — que compõem a maior parte dos títulos publicados — os grandes grupos editoriais marcam uma forte tendência à concentração das cadeias de distribuição e venda. Isso os torna em hegemônicos, em termos de venda e de presença pública. E, evidentemente, as grandes empresas na são as mais inclinadas a inovações de duvidosa rentabilidade econômica, mesmo quanto existem precedentes de grandes grupos que publicaram alguma de suas obras com copyleft por iniciativa dos autores. Em todo caso, a experiência parece demonstrar que

os pequenos editores, exatamente por seu caráter mais vocacional que comercial, são mais inclinados a aceitar as licenças copyleft. E existe (como já se verá) um pequeno número de editoras que começaram a promover e a apresentar essas licenças aos próprios autores.

De qualquer maneira, parece que tudo ainda está por fazer. O baixíssimo nível de conhecimento da legislação, das tecnologias e o próprio afastamento da batalha que o endurecimento das legislações sobre propriedade intelectual representa atualmente, marcam a falta de ação geral dos editores, pelo menos no que se refere ao copyleft. Nesse sentido, o principal argumento que pode ser dado (além de que o copyleft não é inviável em termos comerciais) consiste em defender sua função como difusores do conhecimento e da cultura. Consiste em ajudá-los a entender que, na era digital, as licenças e a edição para a web são meios imprescindíveis para esse propósito. Além disso, convém ressaltar que um livro com copyleft não encontra maiores problemas de distribuição e comercialização em livrarias do que teria em condições normais, pelo contrário, esse livro tem um novo meio de distribuição a explorar: a internet.

3. Um terceiro aspecto se relaciona com as obras já publicadas e provém do aumento da extensão dos direitos autorais. Conforme a Lei de Propriedade Intelectual da Espanha, art. 26: "Os direitos de exploração da obras durarão por toda a vida do autor mais sessenta anos após sua morte ou certificado de óbito". Isto é, a maior parte das obras publicadas durante o século XX ainda estão sujeitas a direitos autorais. Contudo, muitas delas, para não dizer a maior parte, permanecem em um tipo de limbo dos justos antes de sua definitiva incorporação ao domínio público. Essa situação gera muitos problemas, especialmente para as obras que não têm uma importância comercial maior, e que, em muitos casos, se perdem pelo desinteresse dos titulares dos direitos (herdeiros, editorias, instituições), ou simplesmente

A lei nº 9.610/98 do Estado brasileiro prevê: "Art. 41. Os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil." (Fonte: http://www.planalto.gov.br/ccivil\_03/leis/L9610.htm). Os abusos a que o autor se refere no texto também valem para o cenário legal brasileiro. (N. do T.)

porque nem mesmo se conhecem os titulares. Além dos abusos que a legislação gera (setenta anos após a morte do autor parece um tanto excessivo), existe aqui uma indubitável perda cultural e intelectual de obras não localizáveis ou não publicáveis devidos aos problemas provenientes da titularidade dos direitos. Nesse este sentido, a generalização do copyleft permitiria conciliara remuneração dos titulares dos direitos com a disponibilidade das obras, mesmo que com fins comerciais.

4. O quarto problema se relaciona paradoxalmente com a tecnologia e a possível generalização de formatos eletrônicos como os e-books e os sistemas anticópia DRM. Por um lado, os novos e-books limitam de fato liberdades presentes em formato papel (como o empréstimo, um número indefinido de leituras, sem um limite maior que a própria duração do livro e o armazenamento nas estantes também por tempo ilimitado). Muitos livros eletrônicos vêm acompanhados de licenças e tecnologias que impedem sua transferência a outros usuários, que limitam o número de leituras ou mesmo o tempo de armazenamento. Aqui, curiosamente, a tecnologia digital voltase contra si mesma, produzindo linhas de pesquisa que restringem liberdades que vinha "de modo padrão" na digitalização primitiva dos conteúdos (sua reprodutibilidade, sua flexibilidade em termos de cópia e modificação etc.). Os DRMs instalados no software de programas ou mesmo no hardware dos computadores do futuro podem dar lugar a situações completamente abusivas, nas quais seja bloqueada a cópia e a modificação de conteúdos, não somente sujeitos a uma licença convencional, mas também daqueles que não reconhecidos de modo padrão e que podem ser conteúdos copyleft ou de domínio público.

## Rumo a uma comunidade copyleft no meio editorial

No mundo da edição de texto, não existe propriamente uma comunidade copyleft: uma trama de individualidades e de projetos coletivos que defendam e promovam o copyleft no meio editorial, como podem ser as associações de autores e escritores copyleft, grupos de editores, instituições e arquivos de materiais copyleft ou até mesmo um "público" que reconheça e demande livros e edições copyleft. Contudo, já existe um interessante número de iniciativas que promovem o copyleft.

Dentro do meio da produção de textos escritos e da literatura, é preciso mencionar, devido a sua enorme repercussão pública, o autor coletivo Wu Ming, antes reunido em outra assinatura anônima e plural (desta vez em escala global): Luther Blissett. Wu Ming (literalmente "sem nome" em mandarim), tal como seu predecessor, é um projeto de autoria coletiva, no qual a figura do autor se desfoca tanto na pluralidade da assinatura quanto em um público que se considera algo além de mero receptor passivo. A partir dessa ideia da obra como cocriação, Wu Ming desenvolveu toda uma interessante rede de apoio à promoção do copyleft, começando, obviamente, pelas licenças copyleft de toda sua produção cultural.

Wu Ming é, contudo, a ponta do iceberg de um pequeno movimento de autores cada mais predispostos. Entre eles, talvez os mais destacáveis não pertençam ao meio literário ou da *intelligentsia* pública, mas à produção científica. Obviamente a ciência sempre foi copyleft. Sem a livre discussão dos resultados científicos, sem sua possível verificação e modificação, não existiria nenhum meio que pudesse se considerar científico. Não é, portanto, casualidade que exista um número de cientistas e docentes que tenham começado a se preocupar com que não somente os resultados, mas também os meios de divulgação sejam copyleft.

Dentro do mundo da edição propriamente dita, as experiências são muito menores. As razões são evidentes, por um lado os editores são muitas vezes os principais investidores no processo de produção de livros. A busca de rentabilidade determina um certo "espírito conservador" que rejeita o copyleft, tanto por desconhecimento quanto por apreensão em relação a algumas possíveis liberdade, mesmo as mais tímidas (como a distribuição não comercial e as edições digitais), que poderiam afetar sua posição de mercado e, com ela, suas vendas. Por outro lado, não se pode esquecer que a edição é uma indústria, que segue dominada (como se disse) por um punhado de grupos editoriais que em caso algum se arriscariam a promover iniciativas de rentabilidade comercial duvidosa.

Em todo caso, e esse é um dos assuntos mais paradoxais, alguns dos promovedores mais importantes do copyleft na edição são precisamente as editoras. Esse é o exemplo da editora Traficantes de Sueños (desde a qual é feita a produção e a edição original deste guia e deste artigo), que já publicou mais de meia centena de livros com diferentes licenças copyleft e que aplica uma política de acordos com os autores para que eles

compreendam e aceitem que o melhor para seus livros é a utilização desse tipo de licenças. O resultado foi a proliferação de diferentes edições digitais dos livros publicados e a criação de uma pequena biblioteca virtual (disponível em www.traficantes.net/editorial) de alguns textos que, de outro modo, não poderiam estar disponíveis na internet.

Em todo caso, a Traficantes de Sueños já não é mais um caso isolado. Com maior ou menor habilidade na aplicação das licenças, com maior ou menor timidez, existe todo um leque de editores que começaram a publicaram alguns livros em espanhol com copyleft: Virus Editorial, Bellaterra, Acuarela, Ediciones Bajo Cero, Atrapasueños, El Viejo Topo e tantas outras.

Outro meio interessante no qual o copyleft está começando a ter desenvolvimento importante, ainda que ultrapasse bastante o objeto deste artigo, é o jornalismo. O primeiro exemplo importante é talvez o do jornal de distribuição gratuita *20 Minutos*, que disponibiliza toda sua informação com uma licença Creative Commons. Ainda mais interessante é o fato de que o meio da blogosfera, os blogs e fóruns na internet, seja na maior parte inclinado para o copyleft, e que um número considerável tenha licenças copyleft.

Mas, talvez, o espaço que devesse ser mais promissor, já que em caso algum deveriam valer os argumentos de rentabilidade comercial, seja o das instituições públicas. Em muitas ocasiões, elas dispõem de serviços de edição que representam uma parte substancial dos conteúdos publicados em papel. Convencer essas instituições, financiadas com dinheiro público, de que a melhor maneira de fazer seu trabalho editorial plenamente coerente se dá por meio do copyleft é uma das principais tarefas dos defensores do bem comum.

## Como epílogo: mais além do copyleft?

Falamos muito dos autores neste artigo. Conforme a legislação, os autores têm todo o poder para decidir como é distribuída e comercializada sua obra. São o primeiro elo da cadeia de produção cultural e intelectual e sem sua aposta decidida a favor do copyleft, este não tomaria lugar.

Também falamos dos editores, do poder que eles têm para impor suas condições aos autores, dos custos que têm de enfrentar e de seus frequentes prejuízos diante do copyleft. Mas também a vocação de muitos deles, que os levou a assumir o copyleft como um meio natural para concretizar sua função social primordial: a difusão da cultura e, portanto, a aposta a favor de que ela circule com a maior liberdade possível.

Contudo, nada falamos sobre esse terceiro personagem que apresentávamos no início e que somente por convenção chamamos de público. Ele é quem dá pleno sentido ao copyleft. Contudo, o copyleft é construído a partir da legislação e, portanto, da vontade dos autores. Os direitos que as licenças concedem, mesmo as menos restritivas, têm, como se disse, a forma de uma "carta outorgada", que somente pode definir e defender. Mesmo quando é o público, essa matéria tão "enevoada" quanto opaca, quem compõe a infinidade de reações sociais que estão por trás cada criação.

Sem a memória social acumulada, sem o uso criativo dessa cultura e desses conhecimentos pelo público, sem a escolarização das massas e a profunda imersão cultural e midiática, sem formas de vida novas que geram seus próprios conhecimento e tendência culturais, isto é, sem a própria vida social em toda sua complexidade, não seria por acaso impossível algum ato de criação? Não é, em suma, o público o verdadeiro sujeito da criação intelectual?

Nossa legislação segue baseada em uma ideia de criação individualizada na figura do gênio, o que torna indissociável a obra de seu criador. Contudo, toda inovação é feita de forma coletivo por caminhos por vezes muito complexos que normalmente incluem comunidades e formas de vida diferentes (culturais, científicas) e circuitos de formação que frequentemente têm grandes financiamentos públicos (universidades, centros de arte, de pesquisa).

O movimento copyleft deveria partir dessa consideração para tentar abrir, enquanto se generaliza, uma nova concepção da norma e da lei, que faça do público e do bem comum o bem mais valorizado para ser conservado e reforçado, sempre com o objetivo de multiplicar nosso legado intelectual.

# 4 - Arte e copyleft

#### Naxto Rodríguez

Tradução de Teófilo Oliver

## Produção, legislação e direitos de autor

Se em alguma área da criação o modelo copyright está vigente, é o das artes plásticas. Melhor que em qualquer outro terreno esse modelo se encaixa, aparentemente, em uma maneira de ver a produção artística que se manteve sem mudanças significativas há décadas, séculos. Parece como se as irreversíveis contradições que a tecnologia digital provoca na área da música, do cinema, do vídeo ou, evidentemente, do software, não tiveram razão de ser quando falamos de produtos culturais, tais como pinturas, esculturas, desenhos, instalações, etc. De fato, a maneira vigente de entender, promover, mostrar e continuar produzindo arte no século XXI coincide surpreendentemente com alguns modelos ancorados no século 19.

Inclusive depois das agitações que a tecnologia vem infligindo periodicamente a partir da fotografia, do vídeo ou os primeiros computadores, o modelo decimonónico tem resistido estoicamente. Nem sequer os ataques mais iconoclastas infligidos por Dadá, o Situacionismo, o letrismo do punk, nem as críticas mais argumentadas, e militantes de Fluxus, a arte conceitual, ou a performance tem podido contra um pacote de paradigmas que, longe de debilitar-se, tem reagido engolindo todas essas práticas mais críticas. Ainda hoje, o artista individual, romântico e genial, da obra objetiva única e original, do museu como aparelho legitimador de todo o complexo sistema da arte e sua obsessão patrimonialista, além de um entrelaçado estático demais (formado por galerias, críticos e comissários) persiste com uma naturalidade tal, que ainda permanece a sensação de ser o único mundo possível. Tampouco podemos esquecer as instituições públicas e privadas que apostam, defendem e promovem este modelo reciprocamente legitimado, a sua vez, de posicionamentos políticos e hierarquias de poder.

O copyright como modelo, primeiro de distribuição e depois como extensão a todo o espectro da produção artística, encaixa como uma luva nessa forma de entender a arte. Quer dizer, o sobreprotagonismo do autor proprietário de absolutamente todos os direitos, capaz de cedê-los em bloco para sua gestão restritiva pelo mediador da vez, chama-se galeria, museu ou entidade de gestão, sempre no (suposto) benefício do autor e com a produção (objetiva, única, original e escassa) como unidade de cambio. A arte como atividade romântica e o copyright mais neoliberal vão junto de mãos dadas. Uma contradição em si, mas as consequências desse modelo, aparentemente assumidas por todo mundo, são claras. O mito do artista boêmio perdura. As obras são um produto escasso e de luxo enquanto que o acesso segue sendo restringido, inclusive quando se trata de investigação, critica ou educação; não digamos quando se trata do público em geral. Fomenta-se a cultura da permissão e desaparece qualquer tentativa de liberar a circulação do conhecimento e contribuir ao acesso livre da cultura.

Felizmente, a irrupção dos meios digitais tem contribuído com a situação seja, mesmo que só em parte, minimamente insustentável ou, pelo menos, comece a ser. Querendo ou não, o software livre e de código aberto, Internet e as possibilidades que oferece a digitalização estão "tocando" a torre de marfim da arte contemporânea. A net art, o software art, a digitalização de conteúdos, as redes p2p e a crítica que se exerce desde focos independentes, começa a fazer visíveis certas contradições. Como não poderia ser de outra maneira, o monstro se retorce, se defende e se entrincheira.

Neste contexto e devido a um complexo tecido de razões, aparece de maneira recorrente o tema dos direitos de autor, vinculado como sempre e por defeito ao copyright. Entre outras coisas, como efeito reflexo do intenso debate que se esta dando nas outras indústrias culturais ou criativas do cinema, da música e o software. Mas também, por outro lado, a causa da precária situação dos artistas, trabalhadores-produtores culturais, que trabalham em total desamparo e vem os direitos de autor como um salva-

vidas, quase o único ao qual aferrar-se. Nesse debate, que promete ser longo, é onde o copyleft pode dar visibilidade a inúmeras contradições do sistema da arte e fazê-lo evolucionar definitivamente. Com a constante ameaça, isso sim, de que seja engolido uma vez mais, como as outras posturas críticas que historicamente se tem articulado dentro do sistema. Mas talvez essa seja uma das principais virtudes do copyleft. Além de sua coerência argumental, a militância como um virtual coletivo (vinculado à ideia de multitude) e da força dos seus argumentos, o fato de que seja um fenômeno interdisciplinar, desde fora, e não um movimento artístico senão mais bem uma sorte de epidemia que contagia certas práticas, pode evitar que seja assimilado e desativado, tal e como tem ocorrido historicamente com Dadá, o punk, o vídeo arte mais militante ou a arte conceitual.

Copyleft em toda arte pode supor a flexibilização das relações produtor-receptor, estabelece outros canais de distribuição e principalmente superar certos estereótipos elitistas em torno da produção de arte contemporânea. Recuperar assim a prática artística para a cultura, na sua dimensão mais coletiva, liberando a arte para a comunidade da qual sem sombra de duvida surge e na que necessariamente deveria revestir; invertendo a tendência neoliberal em direção a neoliberalização, a escassez e a utilização da cultura para interesses comerciais e políticos.

### Processos de Produção

O processo de produção na arte contemporânea está historicamente separado dos sistemas estabelecidos de produção material, industriais ou não, próprios da sociedade contemporânea. Apesar de a cada vez mais insistente ambição do sistema de arte em se mostrar como mais uma indústria cultural, os únicos indícios de uma possível indústria se limitam à exibição e comercialização de obras de arte, se tivermos em conta certas galerias e casas de leilão. Mesmo assim, no contexto do Estado Espanhol se trata de uma rede muito débil e absolutamente dependente das instituições públicas.

Portanto, sem medo de equívoco, podemos dizer que os processos de produção de arte contemporâneos dependem quase exclusivamente das instituições públicas, em definitivo, de recursos públicos. Por essa razão, ao falar de dinheiro público, precisamente, se faz de todo necessário considerar fôrmulas de acesso aberto, de circulação livre de conhecimento, no lugar de modos restritivos de gestão e cultura. Se no mercado livre, copyleft pode propor-se como "uma" opção, no público, copyleft deveria constituir-se como "a" opção.

Com respeito à pergunta sobre como se produz arte, enquanto prática situada em nosso contexto, a resposta é muito simples por que não existem muitas opções e esta tem de ser sempre considerada sem perder de vista a remuneração do autor, que tem lugar de diferentes maneiras:

- Como norma geral, são os (as) artistas que financiam seu próprio trabalho, sabendo que dificilmente recuperarão seu investimento ou que em caso de recuperá-lo, dependerão de uma venda futura.
- Outra situação muito extensa é a dependência das instituições públicas através de bolsas, subsídios, projetos institucionais ou encomendas.
- Em pouquíssimos casos, esta remuneração se produz através do trabalho direto com as galerias, em troca de obras ou de certa margem de lucro sobre as futuras vendas, ou também através de outros tipos de relação de "trabalho".
- Por meio dos lucros que presumidamente podem proporcionar os direitos econômicos reconhecidos na LPI (Lei de Propriedade Intelectual).

De qualquer maneira, deve-se notar que de acordo com estas "vendas" pode parecer que há um mercado sustentável, quando, na verdade, eles dependem também das instituições, as verdadeiras "madrinhas" do mercado da arte no Estado Espanhol através de museus e coleções financiadas com recursos públicos. O sintoma de tudo isso é a Feira de Arte ARCO, uma feira supostamente comercial. Mas ao analisar o volume de fluxos comerciais

mostra um claro desequilíbrio entre o investimento privado e investimento público que confirma esta situação.

### Legislação

Em matéria de artes visuais, como no caso de outras expressões culturais os direitos de autor no Estado Espanhol estão regulados pela Lei de Propriedade Intelectual, apesar de que, de alguma maneira, vão sempre no molde de outras formas culturais que marcam o caminho, como podem ser a literatura ou a música. Ainda assim, no texto legal se reconhece explicitamente o trabalho de criador visual assim como uma série de tipos de obra suscetíveis de proteção, Se reconhece assim, a condição de autor de:

As esculturas e as obras de pintura, desenho, gravação, litografia e historietas gráficas, gibis ou comics, assim como seus ensaios ou esboços e as demais obras plásticas, sejam ou não aplicadas [...]

As obras fotográficas e as expressadas por procedimento análogo à fotografia.

Se trata de uma lista que, por um lado, não evita pensar em outras formas de arte não contempladas na lei e, por outro lado, propõe situações contraditórias e estranhas como, por exemplo, quando no caso da fotografia, se descriminam e hierarquizam níveis de autoria ao distinguir entre obras fotográficas e meras fotografias. Segundo Miguel Roig, quando a lei cita estas últimas se refere a:

Aquelas fotografias que, de um modo ocasional, puramente mecânico e desprovido tanto de criatividade como de profissionalidade, pode fazer qualquer pessoa em ocasião de viagem, uma reunião familiar, etc.

Enquanto que, pelo contrário, a lei diz:

As obras fotográficas são aquelas criações originais realizadas por quem assume a condição de fotógrafoscriadores visuais, com uma dedicação profissional e um nível indiscutível (alheio a questões estéticas), e que, precisamente por isso, suas criações são objetos de trabalho.

Para os artistas visuais, de maneira idêntica a outros autores, a lei reconhece dois tipos de direitos:

- Morais: São inerentes ao autor, irrenunciáveis e intransmissíveis. E incluem o direito de ser reconhecido como autor; a decidir se a sua obra há de ser exibida e como; si a divulgação há de realizar-se sob seu nome, pseudônimo ou de maneira anônima; que sua obra seja respeitada impedindo de qualquer deformação ou modificação. Além de outros mais "específicos" como poder acessar a obra original quando esta não esteja em seu poder ou a decidir sobre a divulgação da obra se há prejuízo de seus interesses legais ou de sua reputação, convicções intelectuais e morais.
- Econômicos: que por sua vez recolhem dois grupos de direitos, de exploração e de simples remuneração. Os primeiros pertencem ao autor com caráter exclusivo e excludente sem que ninguém possa utilizá-los sem sua permissão e incluem o direito de comunicação pública (ou exposição), o direito de reprodução, o direito de distribuição e o direito de transformação. Estes direitos tem limites marcados pela lei como são o direito à citação, à informação, à investigação ou à paródia e, também à tão polêmica cópia privada. Os direitos de exploração estão limitados no tempo, em termos gerais, durante um prazo de 70 anos a partir da morte do autor. Esta é a norma geral, mas existem outros países como o Egito onde os direitos de imagens tem uma duração de 15 anos e no Iraque apenas cinco. O

exercício dos direitos denominados de simples remuneração não é exclusivo do autor mesmo quando se assegura uma remuneração na exploração da obra segundo indica a lei. Os mais habituais são o direito de participação (ou droit de suite) que assegura uma porcentagem em posteriores vendas de uma obra, mesmo que historicamente no se venha aplicando no Estado Espanhol e o direito de remuneração por cópia privada.

Embora na prática costuma-se associar a lei de propriedade intelectual a direitos de autor e copyright, é conveniente aclarar certas diferenças entre esses conceitos:

- Lei de Propriedade Intelectual. É a lei que regula os direitos de autor
  e seu exercício, ainda que as entidades de gestão e algumas
  associações de artistas reclamem que se denomine lei de direitos de
  autor, já que a noção de propriedade não é adequada para as
  produções culturais e responde mais a uma tradição jurídica própria
  do Estado espanhol.
- Os direitos de autor são os mencionados anteriormente, cujo exercício, limitações e regulamento ficam estabelecidos na LPI.
- O copyright é a norma que existe nos Estados Unidos. Seu símbolo © representa toda uma maneira de legislar em matéria de direitos de autor que está contagiando, como parece inevitável, todas as decisões que se estão tomando neste âmbito em escala internacional, e também na Europa, sem que necessariamente o chamado modelo continental se ajuste ao conceito de copyright. No Estado Espanhol, é suficiente a assinatura do autor para que esta se encontre protegida e não é necessário nenhum tipo de registro. Mais que isso, como diz a lei das disposições gerais: "A propriedade intelectual de uma obra literária, artística ou cientifica corresponde ao autor por ele só ter feito sua criação".

#### **VEGAP**

Visual Entidad de Gestión de Artistas Plásticos (VEGAP) (Visual Entidade de Gestão de Artistas Plásticos) é a única entidade legalmente constituída que gere de maneira coletiva os direitos de exploração assim como outros de caráter patrimonial dos artistas, já sejam as obras de criação visual, fixas ou em movimento. Segundo Javier Gutiérrez Vicén, diretor geral da VEGAP: "A gestão coletiva é o sistema mais eficaz para fazer efetivos os direitos do autor dos criadores visuais". Apesar de que não é obrigatório vincular-se à VEGAP, a LPI evidencia certas contradições a respeito. Por um lado estabelece que, por exemplo, o direito à remuneração por cópia privada é irrenunciável para os autores enquanto que no item 7 do mesmo artigo afirma que dito direito "se fará efetivo através das entidades de gestão de propriedade intelectual". Em consequência, VEGAP recebe sua parte pela polêmica cópia privada (canon CD, DVD, etc.) mas só a cobram os sócios "voluntários" da Entidade. Se contradiz assim duas vezes o dito na própria LPI quando, em respeito à divisão do arrecadado, explicita que ha de se efetuar em conformidade a um sistema que exclua a arbitrariedade.

Por último, por enquanto VEGAP não considera a realização de contratos com copyleft, onde se contemple a transferência ao usuário de certos direitos. Estes contratos se fazem em bloco, cedendo à entidade a gestão exclusiva dos direitos de reprodução, distribuição, comunicação pública, participação e transformação. Ou seja, todos. Portanto, hoje em dia, trabalhar de modo copyleft em qualquer de suas modalidades é incompatível com a única entidade de gestão existente para as artes visuais.

## Tipos de licenças

A questão das licenças, nos leva a um problema mais complexo do que em princípio poderia parecer. Se bem as Licenças Creative Commons se apresentam como a opção mais extensa e de maior implementação, não podemos deixar de lado as outras iniciativas ensombrecidas agora pela hegemonia indiscutível das CC. Na confecção desta, nos encontramos então com um problema que se apresenta em duas direções. A exigência, por um lado, de um enfoque pragmático em um terreno complexo como é a da propriedade intelectual e, por outro, a necessária pergunta acerca da hegemonia das licenças CC frente a outras licenças, muito anteriores a elas, e agora marginalizadas como dano colateral ante a progressiva implementação daquelas.

De acordo com o que foi dito, seguimos um procedimento de dupla entrada. Em primeiro lugar faremos uma rápida revisão das licenças mais comuns, para posteriormente nos concentrarmos nas CC e confeccionar um "how to" utilizável para as obras visuais.

Na hora de confeccionar um mapa de licenças de conteúdo aberto é inevitável recorrer ao "Guide to Open Content Licenses" de Lawrence Liang.¹ Nos remetemos a este trabalho para todo interessado em um desenvolvimento mais intenso das licenças e suas particularidades, já que dadas as limitações deste texto, não podemos nos estender além de uma pequena menção e de alguns comentários, "derivados" em parte, do mesmo. Mesmo assim, nos limitaremos às licenças suscetíveis de ser utilizadas nas artes visuais.²

<sup>1</sup> Liang Lawrence, *Guide to Open Content Licenses*, Piet Zwart Institute, 2004. A publicação está disponível em http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/pubsfolder /open- content/.

<sup>2</sup> Algumas destas licenças comentadas em nosso manual não estão incluídas no manual do Liang.

#### GNU / GPL

Criada em meados da década de 1980, tem sua origem no mundo do software livre e é, por sua vez, a principal responsável de todo o movimento pela cultura livre e do copyleft. Está baseada nas quatro liberdades propostas por Stallman e a FSF (Free Software Foundation): 1) de uso; 2) de estudo e modificação; 3) de cópia e 4) de melhora e distribuição dos conteúdos, o caráter livre do produzido continua assim nas obras derivadas cujos conteúdos mantêm a mesma licença.

Apesar de que alguém dirá que a Internacional Situacionista se adiantou a tudo isso quando em 1958 dizia:

Todos os textos publicados na Internacional Situacionista podem ser livremente reproduzidos, traduzidos e editados, mesmo sem citar a fonte original.

No entanto, ao tratar-se de um projeto proveniente do mundo da programação e do software apresenta inconvenientes na hora de adequar-se a conteúdos "artísticos".

Certamente a Licença de Arte Livre foi a mais fiel no intento de transladar a GNU ao mundo da arte. De fato, a FSF a recomenda para trabalhos artísticos e a coloca à frente inclusive da Creative Commons.

## Licença de Arte Livre. Free Art License

Provavelmente uma das primeiras iniciativas para transladar algumas das ideias do movimento do software livre ao campo da arte. Denomina-se a si mesma como uma "licença de atitude" e veio à luz no evento Copyleft Attitude de Paris no ano 2000. Seu principal objetivo é fomentar o livre acesso a cultura frente aos modelos restritivos vigentes. Mas ao mesmo

tempo promove o uso criativo das obras artísticas por parte do público. O artista que utiliza esta licença garante que o usuário possa:

- Fazer cópias para o uso pessoal ou de terceiros.
- Distribuir livremente o trabalho por qualquer meio, de maneira gratuita ou não.
- Modificar livremente o trabalho.

A licença estabelece algumas limitações: Deve estar adjunta à obra ou indicar onde se pode localizar, além de especificar o nome do autor original e o lugar de acesso ao original.

### **Open Content License**

### [http://www.opencontent.org/opl.shtml]

Oficialmente encerrada em 2004 e substituída, desde então, por CC. Seu autor, David Wiley, da Universidade de Utah, pretendia entender os termos do modelo FLOSS a conteúdos não baseados em software e difundir a ideia dos conteúdos abertos com o fim de serem compartilhados. De alguma maneira, seu enfoque, se dirigia ao mundo educativo. Seguindo o modelo da GNU / GPL, esta licença garantia:

- O direito de fazer cópias.
- O direito de redistribuir o conteúdo.
- O direito de modificar o conteúdo.

### **Design Science License**

Esta licença garante ao usuário liberdade para copiar, distribuir e fazer cópias do trabalho sempre que o texto da licença seja distribuído ao lado da obra. É requisito indispensável que tanto o objeto como a "fonte" sejam distribuídos nos mesmos termos. A licença não admite outras restrições além daquelas explicitadas na licença.

### Aire Incondicional (Ar incondicional)

### [http://www.platoniq.net/aireincondicional\_licencia.html]

Foi realizada em 2004 pelo advogado Abel Garriga em colaboração com o coletivo Platoniq (http://www.platoniq.net) no marco do projeto "Ar incondicional, a emergência de estratégias comunitárias e migratórias na Europa do Sul", foi levado a cabo no Centro de Arte Shedhalle de Zurich mas também circulou em Genebra, Basilea e Lugano.

Se trata de uma licença única, inspirada nas licenças GNU da Free Software Foundation e as licenças de Creative Commons. Permite a reprodução, distribuição, comunicação pública e transformação livre sem intenção de lucro e se reconhece a autoria sempre de forma expressa. Como novidade incluem um par de conceitos que a diferencia de outras licenças equivalentes. Em primeiro lugar adotam a definição de "intenção de lucro" quando diz: "Se entenderá que não ha benefício comercial se o acesso ao ato de comunicação pública da obra da lugar ao pagamento de uma quantidade que não exceda o necessário para cobrir os gastos de funcionamento desse ato". Faz menção expressa à proibição de utilizar a imagem com fins diretamente ou indiretamente publicitários e prestam especial atenção ao intercambio através de redes p2p. "O intercambio da obra mediante sistemas que permitam compartilhá-la com outras pessoas (file-sharing) não se considerará usada com intenção de lucro exceto se leva acertado o pagamento de alguma quantidade por algum conceito relacionado com a troca da obra."

#### **Coloriuris**

Coloriuris é uma proposta de licenças, desenvolvida por iniciativa dos advogados Canut e Grávalos, "para definir a política de direitos de autor dos conteúdos a partir do modelo continental e com respeito ao Convênio de

Berna e a normativa da UE" com efeitos legais em uma série de países de fala hispânica mais o Brasil e Portugal. Esta dirigido especificamente a conteúdos literários, musicais, audiovisuais e fotográficos que são distribuídos pela Internet prestando especial atenção às bitácoras ou weblogs, campo ao que dedica mais atenção. O nome Coloriuiris tem relação com as cores nas quais se organizam as diferentes licenças. Oferece uma seria de áreas e uma gama de cores (de licenças) onde há cores básicas e cores especiais:

Área a. Informa acerca da política de cessão dos direitos de reprodução, distribuição e comunicação pública.

Área b. Informa acerca da política de cessão do direito de transformação.

Área c. O logo Coloriuris que informa de que o conteúdo (geralmente um site web/bitácora<sup>3</sup>) se oferece sob um contrato Coloriuris.

Tanto na área a como na b, informam da política correspondente utilizando um código de cores que inclui o vermelho, amarelo, verde e azul. Descartando o azul, do qual falaremos mais adiante, a regra geral para interpretar a cor é que indica o quão restritiva é a política correspondente, desde vermelho (mais restritivo) até o verde (menos restritivo), com o amarelo, como ponto intermediário. Como novidade, a parte da inclusão das cores como um elemento diferencial entre as diferentes licenças, inclui um período de anos durante a qual a licença estaria vigente.

Desta maneira, se criam 8 combinações diferentes, que no entanto, não deixam de ter certo paralelismo com as que propõe Creative Commons; "Cessão em cadeia" igual a "Share Alike" ou "Compartilhar Igual". Também, como no caso de CC dispõem de um formulário onde

<sup>3</sup> Bitácora é o mesmo que blog (N. do T.).

"confeccionar" e personalizar a licença a qual pode servir de registro de uma série de conteúdos licenciados com Colouris.

#### Artistic License

Seu nome pode dar lugar a confusão porém, na realidade, não se trata de uma licença para conteúdos "artísticos" mas que se destina fundamentalmente a pacotes de software livre ou linguagens de programação como Perl, concebido precisamente por Larry Wall, autor original da primeira versão da licença.

### Licença Artística de blender

### [http://www.lokigfx.com/blenderdoc/htmlII/x11993.html]

De alguma maneira se inspira na Licença Artística de Perl e está formatada por Blender para distribuir ficheiros de exemplo, imagens fixas e animações realizadas em software de 3D "Blender". Permite a cópia, modificação e distribuição livre dos conteúdos sempre que esses acompanhem o texto da licença.

A licença utilizada para os conteúdos criados com o programa Blender é diferente da Licença do próprio software livre, licenciado com o GNU GPL.

Recentemente, a fundação Blender tem produzido o projeto "Elephants Dream", um longa-metragem de animação integralmente desenvolvido com o software Blender e distribuído com a licença Creative Commons dentro do que se tem denominado como Orange Open Movie Project. O filme, assim como recursos de produção imagens, trilha sonora, etc., podem ser baixados da página (orange.blender.org) e utilizados livremente com a correspondente atribuição de autoria.

### Against DRM 2.0

### [http://www.freecreations.org/Against\_DRM2.html]

Se trata de uma das licenças de mais recente aparição, orientada, como indica, a trabalhos intelectuais (works of mind) de caráter criativo. Sua característica mais especifica é sua oposição explicita às tecnologias DRM "orientadas a exercer restrições sobre os usuários de um sistema ou forçar os direitos digitais permitidos". A versão em castelhano também esta disponível em sua página.

### Libre Designs General Public LDGPL

OpenDesigns é uma iniciativa que tenta compartilhar desenhos abertos/ livres de qualquer tipo de objetivo. Sua licença foi criada em 2003 para facilitar:

- A liberdade de usar o desenho para qualquer propósito
- A liberdade para estudar como funciona o desenho e adaptá-lo às suas necessidades
- A liberdade de redistribuir as cópias do desenho com o que possa ajudar ao seu vizinho
- A liberdade de melhorar o desenho e tornar públicas as melhorias aos demais, de modo que toda a comunidade se beneficie.

O que a converte em uma espécie de GNU GPL para objetos. Como novidade, mencionam expressamente o perigo constante das patentes e a incompatibilidade da licença com patentes que não garantam as liberdades da licença.

## Licenças e tipografias

O desenho gráfico é talvez umas uma das áreas de criação visual mais integrada à atual lógica de mercado, levantando questões concretas

que não afetam de igual maneira ao trabalho artístico em geral. As relações de encomenda, concurso ou outro tipo de vínculos contratuais afetam a produção e difusão do trabalho do desenhista, pelo que mereciam mais espaço para ser estudados com detalhe. Apesar de que, se nos referirmos ao assunto concreto das fontes e tipos de letra existem experiências com licenças plenamente desenvolvidas, que são utilizadas na criação e distribuição de fontes tipográficas.

A relação entre fontes e direitos forma uma questão bastante complexa que se põe de manifesto, mas sim cabe, com sua utilização na internet. Quer dizer, para ler um jornal em papel não necessitamos nenhum direito em particular mas em troca para lê-lo on-line necessitamos uma licença especifica. Uma licença que por exemplo deverá funcionar no navegador que utilizemos. O problema se agrava se além disso queremos utilizar tipografias em nossos desenhos, já que não existem muitas fontes livres e de qualidade.

Atualmente, existem vários projetos e diferentes licenças que pretendem solucionar este problema e, como se propõe o coletivo "Be a design group", dar passos em direção à liberdade tipográfica.<sup>4</sup>

Alguns exemplos podem ser encontrados em Unifont.org ou Stix Fonts Project. Uma das principais referências nesse sentido é seguramente a SIL Internacional e a sua licença OFL (Open Font License), sendo a licença mais utilizada para a criação e distribuição de fontes.

## **Unifont.org**

## [http://www.unifont.org]

Esta página facilita informação sobre fontes e softwares Unicode e questões referidas a Unicode nos sistemas operacionais livres, abertos e de código aberto.

.

<sup>4</sup> Texto original de «Be a Design Group» em http://www.beadesigngroup.com/

Podemos encontrar uma guia de fontes Unicode sob licenças livres em blog/archives/2006/03/five\_steps\_to\_font\_freedom.html. Tradução em castelhano em http://barrapunto.com/comments.pl? sid=61766&cid=718350, realizada por Carlos Rioja.

#### STIX Fonts Project

#### [http://www.stixfonts.org[http://www.stixfonts.org]

O objetivo do Scientific and Technical Information Exchange (STIX) Font Creation Project é a preparação de um sistema compreensivo de fonte que sirva à comunidade científica para sua utilização tanto em formatos impressos como eletrônicos. Este pacote de fontes estarão disponíveis sob uma licença livre de royalties, atualmente em desenvolvimento, e poderá ser utilizada por qualquer um, incluindo editores, desenvolvedores de software, cientistas, estudantes e o público em geral.

### SIL Open Font License (OFL) [http://scripts.sil.org/OFL]

Essa licença foi criada por SIL. Uma organização dedicada há décadas ao trabalho com línguas minoritárias, especialmente aquelas que são predominantemente orais. Nessa linha, desenvolvido, tem diferentes recentemente, programas e recursos para 0 desenho. desenvolvimento e uso de tipografias que tenham em consideração línguas e grafias minoritárias.

Entre seus projetos destaca-se Gentium. Uma família de fontes desenhada para permitir publicações de grande qualidade na grande diversidade de grupos étnicos dispersos pelo mundo. Suporta uma extensa variedade de alfabetos baseados na grafia latina e inclui grifos ou tipos que correspondem ao alcance Latino y Unicode. Gentium se propõe, em curto prazo, incluir mais caracteres latinos, cirílicos e gregos arcaicos.

#### 74 Copyleft – Manual de uso

A OFL é uma licença livre e de código aberto, especialmente desenhada para software e tipografias, baseada na própria experiência do SIL e no desenho de fontes e na engenharia de software linguístico.

No preâmbulo da licença se propõe como objetivo estimular projetos cooperativos para o desenvolvimento de fontes, dar suporte aos esforços de comunidades acadêmicas e linguísticas para criar fontes e facilitar um marco aberto de trabalho nos quais sejam compartilhadas e melhoradas na colaboração.

A Licença permite que as fontes sejam utilizadas, estudadas, modificadas e redistribuídas livremente enquanto não sejam vendidas por si mesmas. Apesar de que, podem ser vendidas com outros pacotes de software sempre que se mantenha a licença de fontes, por exemplo com processadores de texto, etc.

#### **Arphic Public License**

[http://ftp.gnu.org/gnu/non-gnu/chinese-fonts-truetype/LICENSE]

Esta licença criada pela empresa japonesa de desenho Arphic, é especifica para fontes e permite a cópia, distribuição e modificação livre, sempre que se acompanhe de tal licença.

#### GNU GPL for fonts

[http://www.fsf.org/licensing/licenses/gpl-faq.html#FontException]

A licença GNU GPL pode ser utilizada com fontes mas seu uso é incompatível se, por exemplo, uma fonte se utiliza em um documento que não esteja sob licença GNU GPL. Para isso, podemos utilizar a "Font Exception" proposta na mesma licença.

#### Por que utilizar Creative Commons?

Creative Commons e suas licenças não necessitam grande apresentação, para aqueles menos iniciados na questão, é necessário dizer que se tem convertido em umas das propostas mais conhecidas dentro do copyleft. Ainda que equiparar CC e copyleft não seja de todo adequado, Creative Commons tem criado uma bateria de licenças com conteúdos além do software, que se pode compreender e selecionar facilmente através de um mecanismo on line. Seu acerto tem sido utilizar e transformar a legislação de copyright, realizando assim um engenhoso giro legal da fórmula "todos os direitos reservados", própria do coypright, em "alguns direitos reservados" das licenças CC. Este projeto pretende oferecer assim uma série de proteções e liberdades para os autores, artistas e usuários através de um catálogo de licenças que contemplam diferentes opções: desde as que oferecem ao usuário a liberdade para usar, modificar e distribuir com ou sem intenção de lucro, até as que reservam alguns desses direitos.

No entanto, os críticos destas licenças expõem diferentes argumentos contrários. Desde certa vocação hegemônica do copyleft, apresentando-se como a alternativa ao copyright, até a denúncia de certas conotações neoliberais do projeto.

Além disso, alguns setores o consideram como um modelo orientado exclusivamente á distribuição e conteúdo, abandonando as áreas necessárias da criação, como possam ser a produção, criação de comunidade, etc., sendo que outras licenças prestavam mais atenção ao difícil tema da produção e da criação ou ao fato de responder aos interesses de uma coletividade ou à inclinação pelo domínio publico. Aparentemente poderiam desatender, também, fórmulas de autoria não hegemônicas, historicamente postergadas, como autoria coletiva ou a própria critica do autor como figura mítica, que se translada automaticamente ao modelo do copyright, herdando desta fórmula o conceito de autor sem um mínimo de analise.

Em suma, colocar CC e Copyleft como sinônimos é inconveniente. Na verdade, não podemos ignorar a polêmica sobre o conceito "free" (livre) para discutir o conteúdo e as licenças. Nem tanto pela polissemia do termo, mas como diz Mako Hill<sup>5</sup> porque não existe um consenso sobre o que significa liberdade ao falar sobre o conteúdo. Em um mundo de software livre, graças ao trabalho de desenvolvedores como Stallman e a FSF, já existe um longo caminho percorrido e está muito claro o que se considera livre: simples e superficialmente, que se cumpram as famosas quatro liberdades. O problema chega quando pretendemos transladar essas ideias a outro tipo de conteúdos. Quer dizer, para a FSF não todas as licenças autodenominadas livres ou copyleft são realmente livres. Basta com que não permitam uso comercial de uma obra para descumprir uma das liberdades propostas e que deixem assim de considerar-se livres.

No entanto, devemos reconhecer o espaço ideológico e prático indubitável que o CC conseguiu ganhar contra o copyright até agora, mesmo à custa de usurpar terrenos que poderiam corresponder ao trabalho desenvolvido por outras propostas de licença. Igualmente, não se pode negar, a nível mais pragmático, o enorme trabalho pedagógico que, por um lado, CC tem desenvolvido difundindo como nunca antes se tinha feito, os benefícios do copyleft e de fato, por outro, de sublinhar caráter ultrarrestritivo do copyright, evidenciando os interesses que se escondem sob o símbolo ©. A segunda grande contribuição do CC tem sido a finalidade de seu valor jurídico, equivalente ao dia de hoje, ao do copyright. E por último, mesmo que, talvez não na medida em que alguns desejariam, Creative Commons tem conseguido aglutinar de forma transdisciplinar movimentos, advogados, criadores, teóricos, etc., em torno da ideia de copyleft de uma maneira mais ou menos militante.

Por tudo isso, na área de criação artística, CC representa atualmente uma das ferramentas mais válidas para:

- A expansão das ideias em torno do copyleft.
- Promover a circulação livre do conhecimento

<sup>5</sup> http://www.metamute.org/en/Freedoms-Standard-Advanced .

- Trabalhar em beneficio do bem comum
- Facilitar ao acesso do público a conteúdos culturais

Portanto, apesar de alguns pontos fracos, o CC é, hoje em dia, a opção mais sólida e estável frente as vigentes fórmulas restritivas em matéria de direitos de autor. Sem esquecer, por outro lado, que propõem algumas pautas e uma metodologia simples e precisa para sua utilização, ao mesmo tempo em que nos aproximam a um novo marco da produção, distribuição e consumo de conteúdos culturais.

#### Como proteger nosso trabalho com licenças copyleft

Em primeiro lugar, é preciso recordar que aplicando algumas licenças CC ao nosso trabalho, não só este está protegido com a mesma efetividade jurídica que com um licença restritiva tipo copyright, como diretamente conseguimos outros efeitos adicionados. Por um lado, tomamos em consideração os direitos do usuário, do público enquanto que abrimos portas, ou melhor, não as fechamos, a sua participação nos processos criativos. E em segundo lugar, mas não menos importante, levanta uma possibilidade real de contribuir à criação de um verdadeiro domínio público[6] coletivo e de acesso livre, em termos mais que coerentes se falamos de cultura.

Mas, além dos "efeitos" anteriormente indicados, quais os benefícios que o autor obtém com a licença copyleft?

Talvez a questão devesse ser levantada de uma outra maneira. Que benefícios não obtém o autor de uma obra de arte ao optar pelo copyleft? E enquanto levantamos esta questão, abordamos a grande pergunta: De que vive o artista? De feito, a remuneração do autor é uma questão inerente ao trabalho produtivo, quase sempre material, como indicávamos ao fim do "Processo de Produção". Tal remuneração no campo da arte, como dizíamos, pode ser resolvida em cinco formas:

- 1. Autofinanciamento em espera de uma futura venda do seu trabalho.
- 2. Com subsídios, bolsas ou encomendas institucionais.
- 3. Através do "efeito de ser conhecido" que permite ao autor conseguir várias outras vias de financiamento: conferências, docência, cursos, trabalhos de apoio, etc.
- 4. Trabalho direto com a galeria. Geralmente a base de participação nas vendas e através de diferentes vínculos contratuais escritos ou não.
- 5. Por meio da coleta de direitos patrimoniais.

Em geral, o artista sobrevive graças a uma combinação de todas estas possibilidades, mais principalmente das vias 1, 2 e 3. Muito menos da 4 e menos ainda da 5, já que no Estado Espanhol, o mercado tem uma estrutura muito frágil e é quase inexistente. Ainda que as entidades de gestão defendam "um salário do artista" fundamentado nos direitos patrimoniais, é certo que estes só trazem benefícios significativos a uma elite muito minoritária. Por tanto, como o copyleft afeta o "salário do artista"?

É evidente que não a afeta em absoluto a remuneração obtida via autofinanciamento e subsídios ou bolsas, da mesma forma que ocorre com o copyright. No entanto, àquelas vias facilitadas por um reconhecimento do autor, lhes é extraordinariamente benéfico uma distribuição do trabalho baseada em copyleft. Uma difusão do trabalho de maneira livre, sem restrições à copia e à circulação, para uso comercial ou não, é o melhor meio para promover-se e se deixar conhecer e, consequentemente, para receber encargos, convites à conferencias, cursos, etc. Por último, pensar que viver do trabalho com as galerias e os direitos de remuneração é algo viável, para além de alguns poucos, é um sonho alimentado por alguns setores da arte e gestão de entidades que dificilmente veremos realizado.

Mesmo assim, uma licença copyleft só afetaria cobrança de alguns direitos patrimoniais, não todos. Não deveria prejudicar o trabalho com as galerias com exceção de certas "contradições" que estão se dando em trabalhos com mídia facilmente reprodutíveis. Nos referimos a obras como fotografia, vídeos, etc., que se vendem em séries limitadas para ativar artificialmente seu valor aurático como obras escassas e, logicamente, multiplicar seu valor econômico. Neste aspecto, o copyleft, provocaria um efeito corretor, transladando o problema do financiamento para a produção e não tanto, como se faz atualmente, para a distribuição de trabalhos já realizados, paradoxalmente e em muitas ocasiões, com o apoio de fundos públicos. Portanto, o copyleft pode aumentar as formas tradicionais de remuneração dos artistas e permitir outras novas de acordo com as ferramentas digitais que temos hoje.

Talvez isto possa ser entendido melhor com um exemplo. Se o autor de um quadro decidir distribuir seu trabalho com um licença CC by-nc-nd autoriza e controla que seu trabalho pode ser copiado e distribuído livremente, sem intenção de lucro, sem poder ser transformado nem alterado e declara que sempre terá que ser citado como autor da obra. O autor pode seguir vendendo seu trabalho a um particular ou entidade pública, pode cobrar quando se utilize com intenção comercial, ao passo que facilita ao acesso livre ao público através de cópias digitalizadas na Internet, de modo que possa ser utilizado em investigação, docência ou para o uso privado de qualquer indivíduo.

Ainda hoje em dia, temos que escutar, desde certas posições, que o copyleft é sinônimo de abolição dos direitos de autor ou inclusive da mesma noção de autoria. São afirmações que não se sustentam, realizadas desde o desconhecimento ou a intoxicação deliberada. Copyleft defende um modelo no qual o artista deve viver do seu trabalho, mas é indiscutível que esse trabalho tem evoluído, tem mudado, e não podemos seguir nos aferrando a paradigmas românticos. Só é possível sustentando artificialmente uma indústria cultural que mal sobrevive e que, além disso, depende de fundos públicos.

#### Passos para licenciar uma obra plástica como copyleft

Em primeiro lugar temos que ser conscientes de que utilizar uma fórmula copyleft não afetará de modo algum os conteúdos ou ao aspecto formal do trabalho. Devemos considerar quatro aspectos:

#### 1. Qual licença utilizar?

Sempre que pomos um trabalho em circulação, estamos de fato, escolhendo a licença. Se não o fazemos, explicitamente, queiramos ou não, estaremos optando por um modelo restritivo de copyright. No entanto, se escolhermos uma licença que por mais nos convenha, seguindo o modelo formulado por CC, respondendo a perguntas simples, estaremos decidindo em quais condições se distribuirá nosso trabalho:

- "Reconhecimento (attribution)":sempre aparecerá informação relativa a autoria do trabalho.
- "Não comercial" ou "Comercial": permitirá ou não o uso com intenção de lucro.
- "Obra derivada": permitiremos ou não que o trabalho possa ser transformado, manipulado, reutilizado, alterado para criar novas obras.
- "Compartilhar igual (share alike) obriga a quem altera a obra que a distribua seguindo a mesma fórmula.

Um modo simples de escolher a licença é seguir ao assistente que nos é oferecido na pagina do CC http://creativecommons.org/licen- se/?lang=es.

#### 2. Exposição / divulgação

Quando mostramos publicamente nosso trabalho, deveríamos indicar em lugar visível, sempre que possamos e não afete a integridade do trabalho,

os conteúdos da licença ou onde consultá-la em sua versão completa. Esse ponto pode significar problemas com certos trabalhos. CC em sua página web nos sugere algumas maneiras de fazê-lo, mas sempre para criações distribuídas em suporte digital: web, pdf, mp3, Ogg. Estas podem ser algumas possibilidades.

- Páginas Web: As referências às licenças de CC mais comuns podem ser encontradas em http://creativecommons.org. De fato, é suficiente um texto como o que segue: "Todos os conteúdos deste espaço web (incluindo texto, fotografias, arquivos de som e qualquer outro trabalho original), exceto os indicados, estão licenciados sob uma licença Creative Commons". Desde onde se vincula com a correspondente licença. Evidentemente, poderiamos estabelecer diferentes licenças para cada tipo de conteúdo. Por exemplo, poderiam permitir-se obras derivadas para as imagens e não para os textos.
- Imagens Digitais: As imagens que se distribuem digitalmente tem de levar dados incrustados que contenham informação (metadados) sobre diferentes aspectos da imagem. Desta maneira se repete uma situação já conhecida. Se não decidimos nada, a imagem esta protegida pelo copyright, por isso é necessário indicar que preferimos outra opção e damos certas liberdades para seu uso.
- É necessário precisar que toda a questão dos metadados em imagens digitais tanto fixas como em movimento se encontra em fase inicial de difusão e de busca de especificações padronizadas pelo qual em muitos dos casos se utiliza de modo experimental. Há bastantes projetos que estão em desenvolvimento nessa direção como o Dublin Core Metadata Element Set (DC), EXIF (utilizado por câmeras digitais para incluir dados físicos das imagens) ou os sistemas de RDF. Ao falar de recursos de copyleft detalharemos algumas possibilidades relacionadas com eles.
- Imagens físicas: Como exibir a licença completa, por exemplo, de uma pintura ou uma escultura exibida publicamente? Obviamente, fazê-lo assim causaria situações estranhas ... Basta anexar uma cópia

#### 82 Copyleft – Manual de uso

resumida da licença, juntamente com mais informação necessária na parte traseira do trabalho e, talvez, indicar com o logo CC seu caráter copyleft no painel de informações, se houver. Não podemos esquecer que em caso de não aparecer nenhum tipo de indicação, se considera que todos os direitos ficam reservados quando, na verdade, estaríamos permitindo certas liberdades que o usuário talvez não exerça por desconhecimento.

#### 3. Publicação.

Tratando-se de uma reprodução, por exemplo, de um quadro, pode-se indicar da mesma maneira que se indica o copyright de qualquer publicação. O editor pode indicá-la sem maior problema.

#### 4. Venda.

Nenhuma das licenças copyleft do tipo Creative Commons obstrui o intercâmbio econômico de uma obra de arte nem desvaloriza a obra. Simplesmente dá ao autor a opção de liberar alguns direitos como o de reprodução, cópia, etc. Embora não possamos negar que estabelece certas contradições no caso de obras em formato digital deliberadamente limitado.

Resultaria contraditório limitar artificialmente a cinco exemplares o potencial reprodutível de um Dvd ou de uma fotografia, com o fim de valorizar seu valor aurático e econômico como obra seriada e limitada (escassa) e depois permitir sua cópia com um licença CC.

### Dificuldades materiais para a expansão do copyleft na arte

#### Entidades de gestão

Considerando, por tanto, todo o anteriormente exposto e certas experiências que tem funcionado perfeitamente em outras áreas como a literatura, resulta pelo menos estranho que as sociedades de gestão sigam limitando-se a gerir exclusivamente trabalhos que "reservam todos os direitos". Talvez este seja um dos principais problemas que deve fazer frente ao copyleft na arte. Por diferentes razões não interessa questionar todo um sistema organizado e autossustentado em torno a certa concepção do autor e sua obra. Na verdade, estamos falando da produção e distribuição do copyleft como algo sustentável e compatível com as estruturas atuais da arte quando, na prática, questiona seus fundamentos mais sólidos. A porta aberta ao bem comum. O domínio público, a circulação e o acesso livre à cultura deixa uma situação complicada no mercado da arte, a instituição do museu e o entrameado que o rodeia ou sustenta. Hoje em dia VEGAP (Visual Associação de Artistas Plásticos), única entidade do Estado de gestão de direitos dos artistas plásticos não se responsabiliza por modelos de licenças que não respondam à fórmula de "todos os direitos reservados".

#### É possível fotografar uma escultura em um Museu?

Em geral, em qualquer museu, é habitual encontrar textos do tipo: "Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial de textos e imagens aqui contidos" que encontramos na web num famoso museu que se certifica com "não está permitido tirar fotos no interior do museu", na porta do edifício. Esta situação se repete numa infinidade de museus e, de certa maneira, não é totalmente legal, porque a Lei de Propriedade Intelectual (LPI) estabelece alguns limites a essa reserva total de direitos. Segundo a LPI qualquer usuário pode fazer reproduções sem autorização sempre que seja sem intenção de lucro, para "uso privado do copista" e, entre outros, para uso docente ou de pesquisa.

Quem faz fotografias em um museu em um caso que não seja nenhum dos citados? Embora, nos encontramos com diferentes situações que vão desde a proibição total irregular de alguns "Esta proibido tirar fotografias e utilizar câmeras de vídeo no museu"; ou: "Não é permitido fazer fotografias nas salas de exposições" até uma visão mais atualizada, mais de acordo com a legislação e os usos habituais deste tipo de imagens, quando: "Se permite tirar fotografias nas salas unicamente com câmeras de mão. Não se permite o uso de flash nem de tripés. Será permitido gravações de vídeo unicamente na entrada e nos pátios do museu. Fica proibida a reprodução, distribuição ou venda de fotografias sem a permissão do museu". Mais é incompreensível o caso das instituições que exibem obras que teriam passado para o domínio público, mas que as gerem como privadas, paradoxalmente, em instituições públicas!

Em suma, são precisamente os museus, uma das principais ferramentas para a difusão da arte pública que colocam mais obstáculos para o exercício das liberdades dos usuários em suposto benefício dos autores. No entanto, conforme a lei atual, incluindo o copyright mais restritivo na mão, podemos tirar fotos em um museu para uso privado, que é o mais comum na maioria dos casos.

#### Comunidade copyleft na arte

A repercussão que o copyleft tem na arte, hoje no Estado Espanhol, é ainda menor e falar de uma comunidade real em torno do copyleft é, atualmente, mais uma pretensão que uma realidade. É certo, que se está gerando um debate e o discurso do copyleft está permeando a indústria, mas de maneira muito básica. Até agora, não tem sido muitas as ocasiões nas quais algo parecido a uma incipiente comunidade teve certa visibilidade.

- II Jornadas Copyleft, Barcelona, 15-18 de Abril de 2004 [http://www.sindominio.net/copyleft-old/]. Não foi até as segundas jornadas quando a arte aparece como uma área permeável ao debate sobre o copyleft. De maneira muito tangencial teve presença com uma mesa de debate: "Licenças livres no mundo da arte", patrocinada e produzida em colaboração com o MACBA. Participaram Amador Fernández Savater, Jorge Cortell e Javier Gutierrez Vicén, diretor geral da VEGAP Madrid.7
- Jornadas Kopyleft, Donostia, 24, 25, 26 de junho de 2005 [http://www.kopyleft.net]. Nessa ocasião, estas jornadas promovidas por diversos coletivos e apoiadas por Arteleku y UNIA Arteypensamiento<sup>7</sup>, a presença das artes visuais teve lugar em forma de oficina, de uma forma similar às de outras áreas como o software, a edição ou a música. Em forma de oficina debate com vários convidados relacionados com a arte, a produção cultural e os direitos de autor. Destas jornadas surgiram algumas iniciativas como a lista de correio Copyleft/Arte e este Copyleft. Manual de uso.
- Copyfight [http://www.elastico.net/copyfight]. Nas Jornadas Copyright, celebradas no CCCB de Barcelona nos dias 15, 16 e 17 de julho de 2005, a presença da criação artística teve lugar com o projeto Illegal Art (e a apresentação de Carrie McLaren (http://www.carriemclaren.com). Seguramente devido a que nas segundas jornadas de Copyfight se trataria da questão quase de maneira monográfica.
- Jornadas sobre Arte e Direito. Museo Artium, Vitoria- Gasteiz [http://www.artium.org/agenda\_jornadas2.html #2]. Celebradas em 7 e 8 de novembro de 2005, surpreendentemente, não se contemplava o copyleft como um tema fundante das jornadas mais inevitavelmente surgiu no debate de maneira colateral.
- Lista de e-mails COPYLEFT/ARTE [https://listas.sindominão.net/mailman/listinfo/copyleft-arte]. Cria-se como consequência

<sup>7</sup> Resumo em http://www.unia.es/artpen/ezine/ezine04/abr00.html

da mesa de trabalho das jornadas de Donostia. Criou-se em novembro de 2005 e atualmente conta com mais de 100 subscrições. Não se trata de uma comunidade estabelecida, embora possa ser uma das primeiras tentativas de reunir a reflexão e debate sobre esta questão.

- Copyfight. A segunda parte do projeto Copyfight celebrou-se de dezembro a março de 2006. O simpósio "Arte Ilegal", 1, 2 e 3 de fevereiro reuniu apresentações e debates. Foi praticamente uma monografia sobre como beneficia o modelo atual de gestão dos direitos do autor aos artistas e sobre qual é o futuro das novas licenças que reformam a noção de propriedade intelectual dentro da área da produção artística. Durante três dias reuniu artistas, historiadores, advogados, etc.
- Copylandia. Apresentada originalmente como parte do Festival Sevilla entre Culturas (2005-2006), Copilandia foi uma intervenção pública do coletivo GRÁTIS produzida pela gestora cultural BNV em coordenação com o Centro de Arte de Sevilla. O projeto tem intinerado posteriormente por outros lugares como Cali (Colômbia) e Peekskill, NOva York. Entre os dias de 28 de dezembro de 2005 e 8 de janeiro de 2006, em Sevilla, a programação de atividades ia desde concertos e dj's a mesas redondas, reuniões, apresentações de livros, performances e sessões de magia, com a intenção de abrir um espaço de criação coletiva e alimentação do intercâmbio entre os participantes.
- Jornadas críticas de propriedade intelectual [http://www.sin-domínio.net/copyleft-malaga/]. Tiveram lugar durante a segunda semana de março de 2006 em Málaga e contou com uma mesa redonda dedicada ao copyleft na arte. Além disso, a jornada inaugural foi conduzida pela arte da mão de um representante de grupo

promotor das jornadas, que apresentou os encontros com o já famoso texto de Rogelio Lopez Cuencatexto publicado em EXITexpress.<sup>8</sup>

#### Exemplos de produção copyleft

Falar de produção artística e copyleft continua sendo, atualmente, mais um desejo do que uma realidade e não são muitos os exemplos que podemos encontrar. Felizmente, algumas instituições estão especialmente sensibilizadas com seu caráter público e a necessidade de uma gestão responsável dos recursos contribuindo assim ao bem comum pois trata-se de investir o dinheiro de todos/as. A produção cultural com fundos públicos necessita propostas comprometidas que trabalhem por um acesso aberto e livre à cultura que se encontra distanciada de práticas privativas tradicionais em museus, galerias, feiras, etc. Sem nenhuma dúvida, não é o copyright, que pode fazer viáveis estas sensibilidades e o copyleft se apresenta como a opção conceitual e pragmática que pode canalizar melhor estas inquietudes. Por citar algumas instituições públicas que estão trabalhando por uma produção artística copyleft e que estão contribuindo ao debate com mais ou menos implicação podemos mencionar, entre outras: o Centro José Guerrero (Delegação de Granada), a Fundação Tapies, Arteypensamiento (Universidade Internacional de Andalucía-BNV), Arteleku (Delegação Foral de Gipuzkoa) ou o MACBA. No entanto, o nível de envolvimento com o copyleft em diferentes níveis continua a vir principalmente de iniciativas independentes.

<sup>8</sup> EXIT express num. 17 febrero 2006. O texto de Rogelio López Cuenca esta disponível em http://artesaniaenred.blogspot.com/2006/02/arco-muchedumbre- perocopyleft.html.

#### Ferramentas online

Na internet são bastantes os recursos disponíveis para o arquivamento, busca ou utilização de conteúdos artísticos copyleft. A maioria utilizava as licenças. Alguns com verdadeira vocação de construir um domínio público real, como Internet Archive e outros como Flickr, Openphoto ou Buzznet consideram o Copyleft como uma opção entra outras para o arquivamento e distribuição de imagens.

- Flickr. O usuário/autor escolhe uma das seis licenças tipo de Creative Commons quando hospeda fotografias no Flickr. Oferece, por padrão, a licença attribution-sharealike. Também se pode fazer buscas e explorar todos os conteúdos do Flickr a partir do tipo de licença que o autor/a tenha escolhido [http://www.flickr.com/creativecommons].
- Buzznet. Tem um sistema de licenciamento de conteúdos mas fica um tanto oculto e não tão explícito como no Flickr.
- Openphoto.net. Depois de registrar-se, primeiramente você deve escolher uma licença. Todas são CC e vão desde "NãoComercial-NãoDerivada-CompartilharIgual" até o domínio público.

Poderíamos citar mais exemplos como o Open Clip Art Library ou o buscador de imagens fotográficas CC everystockphoto.com., etc.

#### Ferramentas Copyleft

O próprio projeto CC oferece ferramentas para a catalogação e busca na rede de materiais licenciados sob suas licenças. CC-Lookup é uma ferramenta para comprovar informação sobre licenças integrada em arquivos de áudio e vídeo e CC-Plubisher é uma ferramenta com duas funções. Por um lado, serve para etiquetar arquivos de áudio e vídeo, por outro, permite upa-los ao Internet Archive onde podem ser hospedados gratuitamente.

Outra gama de ferramentas seriam aquelas orientadas a incluir metadados em imagens digitais como RDFPic ou Foto RDF-Gen. Também os principais programas de manipulação de imagens permitem indicar este tipo de informação, apesar de muitos deles não surgirem precisamente com a intenção copyleft. Photoshop, Photostudio o Paintshop.

#### Redes p2p

Por último, não devemos nos esquecer dos sistemas de intercambio de arquivos "igual a igual" que poderiam converter-se em uma alternativa real aos sistemas de distribuição controlados pelas grandes corporações. Alguns deles já consideram a opção de buscar conteúdos CC, como o Morpheus ou Lime Wire.

# 5 - Licenças livres e criação audiovisual

#### Maria Concepción Cagide y Nerea Fillat Oiz

Tradução de Daiane Hemerich

No mundo da criação audiovisual, temos assistido nos últimos anos a uma série de transformações que alteraram o mapa que conhecíamos até recentemente. A generalização de ferramentas que tornam possível a gravação e edição de vídeo, a multiplicação de espaços de produção e criação audiovisual, assim como o acesso quase ilimitado a imagens de maneira instantânea a pouco ou nenhum custo, são os responsáveis por esta nova realidade. Além disso, a extensão das ferramentas de comunicação global, encabeçada pela Internet, abriu as portas para a difusão e distribuição dessas criações a qualquer lugar do mundo. Neste contexto, observamos uma rápida multiplicação de obras audiovisuais criadas a partir dos lugares mais improváveis, além da capacidade de acessá-los de modo quase que instantâneo.

Os DVDs, CDs e múltiplos formatos que comprimem e armazenam informações fazem parte da nossa vida diária e construíram essa nova realidade a uma rapidez vertiginosa. A velocidade com que circulam os conteúdos, tanto de mão em mão como através de redes P2P, permite o acesso livre e gratuito a grande quantidade de materiais audiovisuais (filmes, documentários, videoclipes, series, desenhos animados), e tudo isso *just in time*. Nesse novo meio ambiente audiovisual o público em geral é o principal beneficiado e a inteligência pública torna-se o depósito de conhecimento que emana a partir do mesmo.

O novo cenário é extremamente rico e fértil e parece estar implícita em sua própria natureza a capacidade de realimentar-se. Naturalmente, o acesso a novos materiais audiovisuais, é apenas a fonte de inspiração para outras ideias. E assim, não é raro encontrar uma pessoa que com meios limitados e sem ter gravado imagens, edite vídeos em sua casa e logo os publique na internet. No entanto, a riqueza deste espaço e as possibilidades envolvidas em termos de desenvolvimento cultural são apenas uma pequena amostra do potencial de acesso e extensão de novas linguagens de comunicação. Neste sentido, podemos dizer que estamos diante de um processo incipiente, e seus desenvolvimentos mais importantes ainda estão para serem vistos.

Em resumo, poderíamos dizer que o livre acesso às imagens e a obras audiovisuais é o único elemento que assegura o surgimento de novas criações e garante a sua riqueza. Neste sentido, o Copyleft se apresenta como uma ferramenta elemental, como um fertilizante natural deste rico húmus que é a expansão da criação audiovisual. Mas, apesar dessas vantagens, o mundo da produção audiovisual é, entre os espaços criativos, o que em menos o Copyleft está implementado.

A complexidade da LPI, no que diz respeito às criações audiovisuais, o acesso limitado a cópias em massa para sua distribuição e a dificuldade de acesso à distribuição comercial, tem como consequência que a questão da propriedade intelectual ainda não seja central para os criadores. A inexistência de espaços que recolham o processo para o livre licenciamento das obras, a ausência de obras de referência que tenham apostado no Copyleft, assim como o desconhecimento generalizado por grande parte dos autores e autoras da legislação vigente, perpetuaram que no imaginário coletivo se continue reconhecendo a benevolência do Copyright e que somente mediante a estrita proteção dos direitos autorais seja possível "viver para fazer vídeos". Este cenário parece ainda mais crítico se considerarmos que a LPI se limita até mesmo à possibilidade de realizar a visualização pública das obras, na ausência das autorizações exigidas.

Por outro lado, não se pode ignorar que até agora a aplicação do Copyleft no mundo audiovisual tem sido de forma isolada entre grupos, produtoras ou criadores sensibilizados com esta necessidade, mas que está muito longe de ser uma opção entre as massas.

Este artigo visa responder às questões básicas que surgem no momento de aplicar a legislação de propriedade intelectual. Pretende esclarecer o que envolve a implantação de uma licença livre a um produto audiovisual, assim como mostrar um pequeno mapeamento dos espaços que escolheram este tipo de licença. Para isso, começaremos com uma breve revisão da legislação vigente e as especificidades da mesma em relação às criações audiovisuais. Depois consideraremos como se aplicam as licenças

Creative Commons. Finalmente, destacaremos algumas redes de distribuição e circulação de materiais livres.

# Algumas características do mundo da produção audiovisual

Percebemos que o mundo da produção audiovisual é objeto de profundas transformações. Algumas das mais importantes têm a ver com a proliferação de espaços criativos, possibilidades de projeção e novas redes de distribuição.

No entanto, não podemos esquecer que a realidade deste mundo ainda é dominada pela produção de filmes e televisão.

Isto significa que a imensa maioria das imagens a que temos acesso, quer seja em canais comerciais, por meio da internet ou através de cópia privada, funciona de acordo com os termos e restrições do Copyright. Como em outras áreas de produção, esses grandes produtores criaram seus próprios lobby's que perseguem a pressão à aplicação do Copyright não só sobre as próprias obras, mas também a ferramentas que permitem sua cópia e distribuição. Na verdade, atualmente estão apostando na pressão sobre mídias, na censura de programas que impedem a cópia de DVD's ou na aplicação de restrições técnicas sobre hardware (DRM's).

O fato de que os grandes circuitos de produção, reprodução e projeção, e as entidades de gestão continuam baseando sua economia em todas estas formas de pagamento para a utilização ou visualização, é a *handicap* mais importante para a extensão do copyleft às produções visuais.

Mas além disso, está sendo elaborada uma nova realidade que não se posiciona claramente a favor do Copyright. Esta é um amplo espectro formado por criadores e criadoras, coletivos de produção, pequenas produtoras ou experiências concretas de comunicação (streamings, videoclipes, criações em 3D), movendo-se ainda de forma ambígua e que poderia ser receptiva às licenças livres.

Essas opções, assim como as obras Copyleft, estão a cada dia mais presentes nos materiais a que temos acesso, e a possibilidade de articular uma alternativa concreta e eficaz para garantir o livre uso dos mesmos e sua divulgação e circulação, está ainda a ser construído.

## Características gerais da LPI nas produções audiovisuais

Alguns conceitos introdutórios: de onde partimos.

Tendo em mente que o propósito desse artigo é ser uma ferramenta útil para quem queira licenciar materiais audiovisuais de maneira não restritiva, consideramos necessário partir dos conceitos básicos a respeito da legislação de propriedade intelectual. Neste sentido, a LPI se aplica da mesma maneira a todos os âmbitos criativos. Assim, a pessoa ou pessoas que fizeram um trabalho devem saber que se cumprem os requisitos de autoria do LPI, isto é, que se cria uma obra, sendo própria e original, e esta se traduz em um suporte tangível ou intangível para sua divulgação, o sistema jurídico prevê certos poderes sobre a mesma:

- Poderes de caráter moral ou pessoal: significa que os autores ou autoras têm direito ao reconhecimento de paternidade da obra, direito de integridade e nenhuma modificação da mesma sem seu consentimento;
- Poderes de caráter econômico ou patrimonial: que se traduzem no direito de reproduzir a obra, distribuí-la, comunicá-la ao público e modificá-la. Estes direitos podem ser transferidos a outros, sempre sob contrato escrito e cumprindo com os requisitos de temporalidade, territorialidade, escopo, duração e formas exigidos por lei.

Nos casos em que os autores das obras são vários, todos eles dispõe dos mesmos poderes pessoais ou morais, mas os direitos econômicos podem se concentrar em um só, o que coordena ou dirige o grupo de criadores, como no caso de obras coletivas; ou também pode ser concedido a todos de forma conjunta, como nos trabalhos em colaboração.

Pode ser que o trabalho criado seja derivado de outro existente (uma tradução, adaptação, modificação), o que é chamado de obra derivada. Ou pode acontecer que esta nova obra incorpore outra anterior e se trate, portanto, de uma obra composta. Nesses casos, os direitos do novo autor se unem aos direitos do autor preexistente. Isto significa que haverá sempre

uma pluralidade de autores com direitos sobre a obra, o da obra anterior e o da obra nova ou modificada.

No entanto, os autores e produtores audiovisuais devem saber que mesmo que as leis reconheçam alguns direitos, estes não são absolutos, e devem autorizar determinados usos sobre suas obras como um resultado de interesse público e social. Referimo-nos em particular ao direito de reprodução e distribuição das obras de interesse formativo ou pesquisador, para informar sobre eventos atuais, em processos judiciais, ou sua livre reprodução em determinadas instituições culturais ou científicas, aspectos baseados no direito à informação, direito à educação, etc. Outros limites ao direito de autor são encontrados no direito de citação e resenha, o direito de paródia e comentário crítico, bem como o direito à cópia privada.

Estes limites têm um duplo significado. Por um lado, permitem aos usuários em geral o uso de obras de outros sempre que esse uso não seja desproporcionado ou seja incidental à obra principal, e sempre pelas razões expostas anteriormente. Por outro lado, obrigam os autores a concordar com certos usos sobre sua própria obra para encontrar um equilíbrio entre seus interesses privados e os interesses públicos, tais como acesso à informação, a cultura e o desenvolvimento social.

#### Dados relativos à legislação aplicável às criações audiovisuais

A LPI regulamenta de forma específica alguns tipos de obras criativas, tais como obras audiovisuais, programas de computador ou bases de dados eletrônicos. Para obras audiovisuais existem dois aspectos muito particulares que, sem dúvida, afetam o esquema geral que pode ser aplicado a outras obras:

- a) Um dos aspectos é determinar a autoria da obra e, assim, quem tem os direitos morais e patrimoniais por ser o criador da obra audiovisual. O art. 87 da Lei de Propriedade Intelectual vigente considera três pessoas como "autor audiovisual":
  - d) O diretor-realizador da obra;
  - e) O escritor ou autor do roteiro, histórias ou diálogos;
  - f) O compositor da música criada para essa obra.

Claro que, dependendo do caso em particular, podemos concluir que pode haver até três tipos de autores em uma obra audiovisual. A lei estabelece de forma geral que, nos casos em que os autores de uma obra são vários, eles disponham todos das mesmas faculdades pessoais ou morais, mas os direitos econômicos podem se concentrar em apenas um deles (o que coordena ou dirige o grupo de criadores), como no caso de trabalhos coletivos, ou pode ser concedido a todos de forma conjunta, o que é chamado obra em colaboração.

b) Além do reconhecimento da autoria a três indivíduos, as obras audiovisuais incluem uma segunda especificidade: o Art. 88 da LPI introduz uma nova figura, a do produtor audiovisual, como alguém que, sob contrato, assume os direitos de exploração sobre o trabalho, sem o prejuízo de que cada autor possa explorar separadamente sua contribuição concreta.

Tendo em conta essas especificidades, nas obras audiovisuais podemos encontrar as seguintes possibilidades / combinações:

- Que o autor de um roteiro escrito ceda-o a um produtor sob contrato (o Art. 88 fala sobre contrato de produção mas pode realmente se tratar de qualquer documento escrito que sirva para vincular o autor com o produtor), e que, portanto, continue mantendo direitos de exploração individuais sobre o roteiro, mas sem perder os direitos sobre o conjunto da obra audiovisual e correspondente ao produtor. O mesmo se aplica ao autor da música que foi composta especificamente para a obra audiovisual, que pode explorar de forma separada essa obra, mas perde seus direitos de exploração sobre o conjunto audiovisual a que está integrada, uma vez que correspondam ao produtor. A questão é se a contribuição individual do diretor poderia chegar a destacar-se da obra audiovisual como um todo. Em qualquer caso, o diretor ou o produtor não teria os direitos de exploração sobre completa. obra a
- É possível que a obra criada seja uma obra derivada, uma tradução, uma adaptação, uma modificação, ou é possível que essa nova obra incorpore uma anterior, que será, portanto, uma obra composta; nesses casos os direitos do novo autor se unem aos direitos do autor preexistente, já que a LPI estabelece que existirá sempre uma pluralidade de autores com direitos sobre a obra, a obra anterior e a obra nova ou modificada.

Geralmente, a obra audiovisual é sempre uma obra composta, por formar-se de obras prévias incorporadas em uma nova, sendo o produtor o titular dos direitos de propriedade intelectual sobre essa obra composta. Haverá obra derivada nos casos em que o trabalho audiovisual resulte da adaptação de outra obra audiovisual prévia, sendo um *remake*, uma nova versão da primeira, uma tradução, etc.

#### Direitos conexos ou afins

Até agora consideramos as obras audiovisuais como obras criativas sobre as quais recaem direitos de propriedade intelectual, assim como o papel que desempenha o produtor audiovisual, que detém os direitos de exploração sobre as obras caso se cumpram determinadas condições. No entanto, para o produtor desempenham um papel essencial os "direitos conexos ou afins", que não são direitos de propriedade intelectual propriamente ditos, mas "direitos similares".

Os titulares de direitos conexos podem decidir sobra a reprodução, distribuição e comunicação pública durante períodos mais curtos. Na maioria dos casos, os direitos conexos duram 50 anos, exceto para fotografias com duração de 25, o que significa que qualquer produtor audiovisual que utilize interpretações ou execuções dos atores ou atrizes envolvidos, gravações audiovisuais externas (podem tratar-se de meras captações de eventos públicos), ou imagens transmitidas por televisão, deverão solicitar autorização para a reprodução, comunicação pública ou distribuição.

No setor audiovisual os direitos conexos recaem sobre os seguintes materiais:

- Interpretações e execuções que possam fazer atores, atrizes, intérpretes e artistas;
- Meras gravações que possam realizar outros produtores audiovisuais;
- Emissões e transmissões de entidades de radiofusão (televisores);
- Fonogramas utilizados e que pertençam a produtoras fonográficas.
- Fotografias.

Se qualquer um destes direitos conexos se são licenciados sob licença livre, o produtor poderá utilizá-los, salvaguardando sempre os direitos morais dos artistas intérpretes e executantes previstos (Art. 113 LPI).

#### Aplicação de licenças livres a criações audiovisuais

Como foi explicado repetidamente ao longo dos artigos que compõe este guia, a aplicação de licenças livres, particularmente Creative Commons, é uma das formas mais eficazes de se assegurar um uso não restritivo de criações. As licenças Creative Commons são, em sua maioria, adaptadas para assegurar um mínimo de liberdade no uso de materiais de diversas naturezas (textos, músicas e audiovisuais). A eficácia que têm mostrado até agora é a razão pela qual as tratamos especificamente neste artigo.

Em primeiro lugar, deve-se fazer referência a um dos elementos mais notáveis das mesmas. As licenças CC não supõe a renúncia dos direitos de propriedade intelectual, mas são um ponto de partida à lista de poderes que se reconhece ao autor da obra para decidir quais direitos cede livremente a terceiros, e quais não.

Por um lado, o autor (roteirista ou autor de diálogos, compositor musical e diretor-realizador) e por outro, o produtor (titular dos direitos de exploração) podem adaptar a suas criações audiovisuais as licenças de uso livre. Assim, se a obra audiovisual é uma obra em colaboração, a lei de propriedade intelectual exige que todos os autores abdiquem de seus direitos de forma conjunta; pelo contrário, se é o produtor que tem os direitos de exploração, tendo assinado um acordo de transferência com todos os autores, em forma de contrato de produção ou não, será este unicamente com poder de decidir se disponibiliza ou não a obra ao público sob uma licença livre.

Considere-se, então, os elementos básicos das licenças Creative Commons a partir da perspectiva dos poderes inerentes a qualidade do autor, tal como estabelece o Art. 1 da LPI, enquanto direitos de propriedade intelectual por "mero fato de criação".

#### Elementos básicos das Licenças Creative Commons

- Uso sem limites: o autor decide que terceiros possam usar (direito de uso) sua obra livremente.
- Distribuição e redistribuição de tantas cópias se quiser: o autor decide que terceiros possam distribuir (exemplares da obra) a outros, e estes,

- por sua vez, a outros, quantas vezes se quiser, para o qual concede o direito de reprodução e distribuição.
- Modificação da obra desejada: o autor permite que terceiros possam transformar a obra.
- Compartilhamento de obra derivada, se a essa modificação apliquese também a licença Creative Commons. Fruto da transformação de uma obra preexistente, surge uma obra derivada. A esta obra (e aos direitos do autor da mesma), se aplicam as regras do copyleft.
- Reconhecimento: este item é uma amostra do direito moral dos autores a assumir a paternidade de sua obra, sendo uma obrigação por parte dos cessionários destas licenças que mencionem o nome do autor em cada uso da obra.

#### **Elementos Complementares**

- Que as condições da licença não sejam revogadas ou alteradas: os terceiros beneficiários desses direitos são usuários simples, que devem assumir a licença Creative Commons como contrato de adesão.
- Que o trabalho e suas versões derivadas estejam sempre em um formato que permita sua modificação: sempre que se está permitindo modificar livremente a obra e que desta sejam geradas obras derivadas.
- Que a obra original seja documentada, assim como suas versões derivadas: acompanhadas da licença.
- A ausência de garantia.

#### Tipos de licença

Considerando todos esses fatores, os autores ou coletivos que produzam obras audiovisuais devem decidir sobre as liberdades que querem conceder para uso de sua obra. Para isso, têm que decidir sobre a série de cláusulas mencionadas acima, e posteriormente colocá-las em seus trabalhos. Neste sentido, as licenças CC são ferramentas constituídas sob demanda dependendo das características específicas desses materiais.

A seleção dessas licenças deve ser feita no site do Creative Commons e posteriormente aplicada às obras, que deve especificar os direitos que são concedidos à mesma, e o endereço URL completo da licença. Desta forma, permite-se que os três blocos que formam a licença estejam presentes nas obras em seus três aspectos, conforme indicado pela legislação. Os três blocos a que nos referimos são os seguintes:

- Bloco 1. Licença Common Deed (versão humana): esta parte da licença são resumos úteis para a compreensão da licença legal completa.
- Bloco 2. Licença Leal Code: esta é a licença com a totalidade das cláusulas legais. Podem ser encontradas no site do Creative Commons.
- Bloco 3. Licença Digital Code: em termos gerais, seria a tradução ao código de programação das condições de uso da licença.

#### Problemas em torno da implementação das licenças Creative Commons

A complexidade dos elementos suscetíveis de suportar licenças nas criações audiovisuais e a implementação das licenças livres aos mesmos podem gerar alguns problemas:

- Que o produtor audiovisual disponha de elementos criativos sob licença livre e que os incorpore a sua produção (que pode ser um roteiro, música, mas também imagens, textos, desenhos, animação), mas que pertençam a autores que não são considerados autores audiovisuais.
- Que o produtor audiovisual decida licenciar livremente uma obra audiovisual, formada por outros elementos criativos (seja uma obra composta ou em colaboração), independentemente que cada um dos elementos tenham sido adquiridos sob licença livre ou não.

 Que o produtor utilize uma obra audiovisual que existe no mercado e a modifique ou adapte, criando uma obra derivada, independentemente, primeiro, que essa obra audiovisual preexistente seja adquirida sob licença livre, e segundo, que se distribua a obra derivada sob licença livre ou não.

Para cada uma dessas situações, temos que encontrar a forma legal mais adequada, mas nem em todos os casos nos servirão as licenças livres. Vejamos por quê.

Primeiro caso: *o produtor audiovisual tem à sua disposição vários materiais sob licença livre*. Se esses materiais são o roteiro ou o argumento da obra ou a música composta especificamente para esta obra, o produtor poderá copiá-las, modificá-las, distribuí-las, já que o autor audiovisual hospeda uma licença livre, mesmo se esta licença não é transferida para toda a obra (a obra audiovisual concluída), sobre o quê só pode decidir o produtor.

Para estes casos, as licenças Creative Commons se aplicam parcialmente, não se pode adotar o requisito de aplicar ao conjunto a mesma licença livre que a um elemento particular já que não há obra derivada, mas obra composta cujos direitos de exploração correspondem ao produtor, que vai decidir se aplica ou não uma licença livre ao conjunto.

Para o caso de trabalhos anteriores que são introduzidos na obra audiovisual e que pertencem a autores alheios à produção audiovisual, como uma obra musical pré-existente, uma imagem, etc, é o mesmo. A licença livre não limita os direitos do produtor, nem impõe suas condições à obra audiovisual.

Segundo caso: *o produtor audiovisual decide pôr à disposição sob licença livre a obra audiovisual*. Lembramos que este trabalho é formado por outros elementos criativos, já que se trata de uma obra composta e em colaboração, independentemente de cada um destes elementos terem sido adquiridos sob uma licença livre ou não. Nesse caso, o produtor decide explorar a obra audiovisual conjunta sob licença livre, da maneira que seja conveniente, sem que os autores audiovisuais ou autores de obras incorporadas à audiovisual limitem esse direito. Qualquer licença livre poderia ser aplicada a esse caso.

Terceiro caso: o produtor utiliza obras audiovisuais anteriores para criar novas versões ou remakes, modificá-las, adaptá-las, etc. Se as obras

audiovisuais anteriores foram adquiridas sob uma licença livre, a obra derivada deverá ser distribuída também sob este tipo de licença, sempre que essa cláusula tenha sido tenha sido estabelecida na escolha da licença; se não houver uma licença livre, o produtor deve obrigatoriamente obter uma autorização dos titulares da obra anterior para sua adaptação ou modificação, e a obra derivada poderá ser distribuída sob licença de qualquer tipo, incluindo licença livre.

#### Dificuldades materiais na produção de vídeos livres

Antes de começar a expor as dificuldades para a edição e distribuição de materiais audiovisuais com licenças livres, convém especificar a que nos referimos quando falamos de materiais Copyleft. Esta questão não está isenta de polêmica já que o uso desta terminologia pode levar a equívocos, e não se aplica igualmente a todas as criações. Consideramos que para que um audiovisual seja um bem livre, deve-se ao menos assegurar a liberdade de projeção, de cópia e utilização de suas imagens sem limite de tempo. Dito isso, observamos as principais dificuldades na produção de materiais livres. Com isso nos referimos aos limites legais, ao controle exercido pelas entidades de gestão e as questões qualitativas que influenciam no processo de produção: a ausência de redes alternativas de produção e de distribuição, assim questão da renda dos autores. como a

### O papel das entidades de gestão e sua intervenção na exploração das obras audiovisuais

É conhecida a centralização que as entidades de gestão têm adquirido nos últimos anos nos debates em torno da rigidez das taxas para mídias, a cobrança pela emissão de obras, assim como a pressão que exerceram na

última modificação da LPI (na qual praticamente se elimina o direito à cópia privada).

Por isso, é interessante se deter, ainda que seja por um momento, nas formas com que as entidades influenciam na circulação das obras e as dificuldades que existem com a finalidade de evitar essas mesmas influências. As entidades de gestão têm um amplo poder de arrecadação tributária que efetuam de maneira direta e indireta (como a imposição sobre mídias virgens de DVD). Da mesma forma, as entidades de gestão têm direito de cobrar determinadas quantias a título de direitos de autor sobre a emissão pública das obras.

A LPI justifica tais poderes, ao impor que alguns direitos de exploração sejam objeto de gestão coletiva obrigatória (através exclusivamente de uma entidade de gestão, o que não se dá por exemplo no âmbito da edição de textos). Estes direitos de remuneração são os seguintes:

- Remuneração pela cessão de direitos de exploração;
- Remuneração para revenda de obras de arte plástica;
- Remuneração compensatória por cópia privada;
- Remuneração por utilização, acesso ou disponibilização ao público da obra ou execução.

No setor audiovisual, isso significa que as entidades de gestão só estão autorizadas a recolher os valores decorrentes das seguintes atividades:

- Retransmissão por cabo, exceto remuneração derivada dos direitos das entidades de radiofusão sobre seus programas;
- Remuneração compensatória por cópia privada;
- Aluguel e porcentagem de escritório ou compensação de obras audiovisuais e fonogramas;
- Aluguel e exibição pública de obras audiovisuais;
- Remuneração a artistas, intérpretes e executantes, e a produtores pela comunicação pública de fonogramas e gravações audiovisuais.

Na verdade, tais são os poderes concedidos pela LPI às entidades de gestão, que nos últimos anos se tem gerado numerosos conflitos com setores econômicos distintos, tais como estabelecimentos hoteleiros, televisões ou salas de exibição, mostrando sua oposição a essa intervenção. Atualmente, esses conflitos têm se expandido até incluir todos os atores e produtores audiovisuais que não contratam individualmente a cessão voluntária de seus direitos de exploração com nenhuma entidade de gestão,

vendo como estas estão levantando dinheiro em nome dos direitos de autor, sempre devido à cláusula LPI que estabelece a gestão coletiva obrigatória.

As entidades de gestão que atualmente atuam na Espanha no que se refere ao âmbito audiovisual são as seguintes:

- EGEDA (Entidad de Gestión de los Derechos Audiovisuales):
   Entidade de Gestão dos Direitos Audiovisuais, que gerencia os direitos de produção audiovisual;
- SGAE (Sociedad de Gestión de Autores y Editores): Sociedade de Gestão de Autores e Editores, que gere os direitos de autores em geral e das produtoras editoriais;
- AIE e AISGE (Asociaciones de Actores Intérpretes y Ejecutantes):
   Associação de Atores Intérpretes e Executantes, que gerem os direitos conexos dos mesmos;
- DAMA: gere fundamentalmente os direitos dos diretores audiovisuais como autores da obra audiovisual.

A característica mais significativa desta multiplicidade de entidades é que cada uma delas, em seu âmbito representativo, pode arrecadar por meio dos seguintes atos:

- Para a retransmissão a cabo de qualquer obra audiovisual;
- Para o aluguel do original ou cópia de uma obra audiovisual, bem como sua exibição ou projeção em lugares públicos com ou sem pagamento de entrada pelo público;
- Para qualquer comunicação pública por usuários de obras audiovisuais. Assim, a entidade de gestão gere remuneração dirigida a produtores audiovisuais e artistas, intérpretes e executantes;
- Pela distribuição de cópias ou exemplares da obra audiovisual a que se aplica a compensação tributária por cópia privada.

Como consequência da aplicação da LPI, não são raros os casos paradoxais. Um exemplo: se um titular de uma produção audiovisual (um filme, um documentário, um curta) não pertencer à entidade de gestão, esta entidade pode, contudo, continuar a arrecadar em seu nome, exigindo uma sala de projeção, um determinado montante pela exibição da película, mesmo se não for cobrada entrada do público.

Da mesma forma, qualquer usuário que comprar um exemplar em formato DVD pagará uma compensação pela cópia privada que realize em âmbito doméstico. Este valor é recolhido pela SGAE mesmo que o autor da música do filme não seja sócio da mesma. E o mesmo vale para a retransmissão via cabo de qualquer produção audiovisual.

Deve-se notar que, devido à aplicação das licenças obrigatórias ou coletivas que a LPI estabelece, não há possibilidade, por enquanto, de iludir os órgãos de gestão e que estes não recolham "em nome" do autor ou produtor audiovisual, mesmo quando esse último não seja sócio dos mesmos e sua produção audiovisual seja livre.

Devido ao transtorno e desconforto que a aplicação da LPI tem gerado em grande parte dos criadores, algumas sociedades, como a SGAE, têm oferecido a possibilidade de que os autores que distribuem suas obras gratuitamente pela Internet possam se tornar sócios e receber a remuneração que as entidades de gestão recolhem obrigatoriamente.

#### Dificuldade na produção de materiais livres

Como dissemos na introdução, a falta de obras e autores de referência que optaram por licenças livres, e a ignorância generalizada da lei são dois dos fatores que influenciam na escassa difusão dessas licenças no âmbito audiovisual.

Em primeiro lugar, hoje praticamente não existem vias de distribuição de materiais audiovisuais que escapem das mãos das produtoras que normalmente impõem duras condições na exploração das obras.

A distribuição é, portanto, o calcanhar de Aquiles para a consolidação das licenças livres no âmbito audiovisual. Na verdade, até agora, a venda de DVDs ainda é uma importante fonte de renda para quem edita materiais audiovisuais em pequena escala. Todas essas dificuldades, no entanto, afetam a distribuição de mídia e não a distribuição das obras em si, que encontra na Internet seu canal de maior eficácia.

Em segundo lugar, o limite para uso e acesso a imagens externas se estabeleceu como outra grande dificuldade. O direito limitado de citação e a ambiguidade de sua aplicação, que está às custas da importância das imagens na segunda obra, geram inibição e limitam seu uso livre.

Estes limites são mais graves se considerarmos que boa parte das criações, principalmente documentários, muitas vezes dependem de imagens gravadas por outras pessoas, que tem acesso limitado e sujeito a pagamento, de acordo com a legislação.

Em terceiro lugar, deve-se notar a ausência de obras e experiências de referência que tenham optado por licenças livres.

Finalmente, não podemos deixar de notar o problema da renda dos autores e autoras. Não existem, hoje em dia, modelos de negócio copyleft viáveis, o que não quer dizer que não poderiam existir no futuro. Por enquanto, as dificuldades do mercado impedem a obtenção de um rendimento mínimo que permita a sustentabilidade dessas produções e a possibilidade de manter a criação de outras novas.

Não se pode ignorar um mercado dominado pelo pagamento de royalties excessivos, controle rígido de materiais que são distribuídos e a subjugação dos autores às regras do jogo em que, caso que estes desejem que sua película, documentário ou videoclipe seja vista em teatros e cinemas, promova a perpetuação do modelo convencional de direitos autorais, o que acaba repercutindo sobre o número de obras criadas e sobre as que tem acesso à audiência majoritária.

Além disso, além da distribuição, no meio audiovisual não existem espaços alternativos nos quais se possa articular outras formas de obtenção de renda. Neste sentido, a aposta pelas licenças livres exigem a criação de alternativas econômicas que terão que passar evidentemente pela criação de canais próprios de distribuição.

Não é surpreendente, portanto, que em situações tão precárias existam discursos que legitimam o papel das entidades de gestão. Em muitos casos, estas oferecem alguns recursos importantes que permitem, ao menos, recuperar parte do dinheiro investido.

#### Experiências de Produção de Materiais Livres no Mundo Audiovisual

Podemos apenas fazer referência a experiências audiovisuais que optaram por Copyleft em nosso ambiente mais imediato, assim como levantar alguns dos debates presentes entre aqueles que fazem parte desta emergente comunidade Copyleft audiovisual.

Antes de mais nada, devemos notar que, devido ao estado embrionário da comunidade à qual nos referimos, o primeiro passo para sua consolidação deve passar pela criação de infra-estrutura e redes que permitam a proteção, distribuição e livre uso de seus materiais.

É possível encontrar, no entanto, algumas das experiências que estão dando forma à comunidade a que nos referimos.

#### Experiências de Distribuição

Como foi observado várias vezes, a generalização da Internet transformou completamente o panorama da distribuição e tornou-se o meio no qual apostaram boa parte dos criadores.

A descarga através de páginas web, quer seja de produtoras, cooperativas ou coletivos, além do uso massivo de redes P2P canalizam a circulação de grande parte das obras audiovisuais, tenham ou não licenças livres.

No entanto, embora a Internet seja um espaço imprescindível e o surgimento de novos formatos de compressão permita obter cada vez mais qualidade, a distribuição via Internet segue tendo algumas carências. De um lado, os formatos de compressão seguem sem oferecer a qualidade que tem os DVD's (essencial para grandes projeções), e, por outro, a venda de mídia ainda é uma maneira interessante de obtenção de renda pelos autores. Estas são as razões que impedem que a distribuição convencional seja abandonada por completo.

Assim, para atingir certa renda e níveis mínimos de qualidade, muitos criadores de materiais livres costumam optar por editoração eletrônica em DVD's.

Produzidos os DVDs, se levanta o problema de sua distribuição. Por um lado, há aqueles que apostam no que poderia ser chamado

autodistribuição, isto é, a distribuição dos DVDs diretamente aos pontos de venda da mão de seus autores, sem intermediários. Por outro, há autores que apostam nas redes de distribuição que em muitos casos estão especializadas na distribuição de outros produtos.

A primeira destas opções, mais cara em termos de trabalho e que requere ainda o controle dos pontos de venda, é também a que mais reporta benefícios. A segunda, no entanto, garante a presença de uma infinidade de pontos a que os autores podem dificilmente ter acesso de forma individual.

Como última opção, poderíamos contar com a venda de materiais pela Internet. Esta modalidade é fornecida em boa parte dos projetos de produção. Além disso, há casos consolidados, como o da distribuidora Cine Rebelde, especializada em documentários, tenham ou não uma licença livre.

Diante desta realidade, a criação de distribuidoras de materiais audiovisuais que não se encontrem em canais comerciais e que tenham o propósito de apostar em licenças livres é um projeto jovem e na boca de grande parte da comunidade audiovisual copyleft. A necessidade destas distribuidoras audiovisuais está, além disso, relacionada com construção e consolidação dos canais para a multiplicação de materiais Copyleft, assim como a sustentabilidade de projetos de produção.

Breve Mapeamento da Comunidade Audiovisual Copyleft: Exemplos de Produção

Como ocorreu com a distribuição, a rede de produção de materiais audiovisuais copyleft não é muito ampla, pelo menos não tão ampla como em outras áreas de produção de obras intelectuais. No entanto, um número cada vez maior de experiências começam a alimentar este espaço. Os vídeos postados na Internet que contam com o "C" invertido ou o símbolo CC aumentam a cada dia e podemos afirmar que a sensibilidade e respeito às licenças está cada vez mais presente entre as pessoas e coletivos que editam materiais audiovisuais.

Restrições legais para uso do grande repositório de imagens que é a Internet, bem como a clara autonomia de produção que têm boa parte dos criadores, fazem que seja de "bom senso" não apostar nos benefícios do

Copyright, além de que há cada vez mais pessoas conscientes de que não é necessária nenhuma entidade de gestão para a exploração das obras.

Em qualquer caso, as experiências coletivas de produção de materiais audiovisuais com licenças livres, são reduzidas. Longe vão os exemplos da BBC no Reino Unido, que colocou à disposição do público seu arquivo sob licenças livres, ou os exemplos de periódicos gratuitos de grande distribuição que também optaram por licenças CC, como o '20 Minutos'.

No caso que nos diz respeito, as únicas experiências coletivas que apostaram claramente nestas licenças têm sido as produtoras próximas a iniciativas sociais. Estes espaços, que são parte de um espectro que vai desde pequenos produtores até coletivos e políticos, empreenderam uma importante batalha para que as licenças livres sejam um elemento central de sua produção.

Alguns dos casos mais notáveis em relação a coletivos, os quais posteriormente são apresentados em uma lista de links, seriam Okupem les ones, La Plataforma, SinAntena ou Eguzki Bideoak. Se trata de um conjunto de projetos de produção audiovisual que há alguns anos começaram a aplicar estas licenças a suas criações.

No entanto, o mais importante na consolidação e expansão das licenças livres está no capítulo sobre produções específicas, como vídeos caseiros, documentos de vários tipos, blogs de vídeo e criações de vídeo.

#### Conclusão

A propagação de licenças livres em materiais audiovisuais não é comparável à distribuição em outras áreas de produção, como pode ser a programação ou a música. A dificuldade de aplicação da legislação, assim como a escassez de exemplos que possam servir como orientação, não ajudam esta situação a mudar.

No entanto, os benefícios que o Copyleft fornece estão encorajando alguns autores a apostar em licenças como CC. Em nossa opinião, este pode ser um dos pilares de sua expansão futura. Neste sentido, a Internet tem se provado uma aliada indiscutível para a divulgação do Copyleft, embora ainda existam muitos debates não resolvidos que lidam com a possível criação de entidades de gestão distintas das existentes (e que possam ser o novo eixo de desenvolvimento e defesa do Copyleft), a

generalização das licenças CC no mundo "profissional", a consolidação das atuais redes de produção e distribuição, etc.

Em qualquer caso, tudo parece indicar que a construção de alianças, a cooperação e a disseminação de licenças livres são a única alternativa capaz de assegurar a riqueza que atualmente caracteriza o mundo audiovisual. Não se pode esquecer que a finalidade da construção dessas alternativas é garantir o acesso a uma cultura livre.

# Referências de imagens livres na internet

- http://www.sinantena.net/
- http://theplatform.nuevaradio.org/
- http://eguzkibideoak.nethttp://eguzkibideoak.net.
- http://www.okupemlesones.org/latele/index.php?pag=dades/in
- dex
- http://www.indymedia.org/projects.php3
- http://satellite.indymedia.org/
- http://ngvision.org
- http://www.letra.org/spip/article.php?id\_article=688
- http://www.nodo50.org/rebeldemule/index.php
- http://clearerchannel.org/
- http://video.indymedia.org/en/

# 6 – O direito é copyleft. Ou a liberdade de copiar as leis.

Javier de la Cueva

Tradução de Felipe Burd e Marcello Malgarin Filho

## Introdução

Em um mundo no qual a prática da cópia está submetida à polêmica, o mesmo sistema legal que a proíbe é - paradoxalmente - também de cópia livre: a arquitetura em que se sustentam as proibições de cópia é a lei que é, por natureza, livremente reproduzível. No entanto, podem-se copiar não somente as leis, como também as disposições "regulamentárias e seus projetos correspondentes, as resoluções dos órgãos judiciais e os atos, acordos, deliberações e ditames dos órgãos públicos, assim como as traduções oficiais de todos os textos anteriores". A cópia da lei pode ser exata, sem necessidade de mencionar o autor e pode ser plagiada inclusive sem consequências legais para quem atribuir a si sua autoria. O direito de copiar as normas jurídicas e as resoluções judiciais é atemporal, pertence à própria natureza da norma, desde que esta se solidifique na forma escrita seguindo a mesma sorte das demais tradições, orais a princípio.

Atualmente, o direito de copiar uma norma legal não é uma consequência da legalidade ordinária, é do grupo dos direitos de maior hierarquia: os chamados direitos humanos ou direitos fundamentais. Somente se a lei pode ser copiada, torna-se possível obter duas premissas básicas de um sistema democrático: a segurança jurídica e a publicidade das normas que tem como objetivo a interdição da arbitrariedade dos poderes públicos.

A afirmação "o Direito é copyleft" deve ser tomada com cuidado. A possibilidade de que existam obras sob licenças copyleft é regulada na legislação ordinária. Nossa Lei de Propriedade Intelectual estabelece que:

<sup>1</sup>Artigo 13 do Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, pelo qual é aprovado o Texto Refundido da Lei de Propriedade Intelectual (LPI).

"Corresponde ao autor o exercício exclusivo dos direitos de exploração de sua obra em qualquer veículo e, especialmente, os direitos de reprodução, distribuição, comunicação pública e transformação. Estes não poderão ser realizados sem sua autorização, salvo pelos casos previstos na presente Lei". Entretanto, a condição para que o Direito seja copyleft não é baseado na norma que referimos, já que este exclui expressamente as leis, mas é baseada em uma norma superior: a Constituição espanhola. A situação real é idêntica em ambos os casos: a possibilidade de cópia, enquanto a permissão de cópia de uma obra é decidida pelo autor baseada na lei estabelecida pelo legislador ordinário, como no caso em que o Direito é o poder constituinte, o povo soberano, que decide que as leis podem ser reproduzidas livremente.

O objetivo deste artigo é eminentemente prático, visto que discorre sobre a forma que a propriedade intelectual afeta o cotidiano de uma pessoa que trabalha no universo das leis. Explicaremos brevemente como e por que o Direito chegou ao ponto de ser uma cópia da normativa que, atualmente, o regula, para tornar-se uma explicação dos atos cotidianos na redação de um texto com conteúdo legal. A possibilidade de poder copiar as normas e as resoluções não é banal, mas constitui um fundamento básico do Estado Democrático e de Direito e nos facilita muito a tarefa da redação de textos legais. Se o direito não fosse livremente reproduzível, sua eficácia e sua aplicabilidade se veriam em xeque.

<sup>2</sup> Artigo 17 da Lei de Propriedade Intelectual.

# 6 – O direito é copyleft. Ou a liberdade de copiar as leis.

Javier de la Cueva

Tradução de Felipe Burd e Marcello Malgarin Filho

## Introdução

Em um mundo no qual a prática da cópia está submetida à polêmica, o mesmo sistema legal que a proíbe é - paradoxalmente - também de cópia livre: a arquitetura em que se sustentam as proibições de cópia é a lei que é, por natureza, livremente reproduzível. No entanto, podem-se copiar não somente as leis, como também as disposições "regulamentárias e seus projetos correspondentes, as resoluções dos órgãos judiciais e os atos, acordos, deliberações e ditames dos órgãos públicos, assim como as traduções oficiais de todos os textos anteriores". A cópia da lei pode ser exata, sem necessidade de mencionar o autor e pode ser plagiada inclusive sem consequências legais para quem atribuir a si sua autoria. O direito de copiar as normas jurídicas e as resoluções judiciais é atemporal, pertence à própria natureza da norma, desde que esta se solidifique na forma escrita seguindo a mesma sorte das demais tradições, orais a princípio.

Atualmente, o direito de copiar uma norma legal não é uma consequência da legalidade ordinária, é do grupo dos direitos de maior hierarquia: os chamados direitos humanos ou direitos fundamentais. Somente se a lei pode ser copiada, torna-se possível obter duas premissas básicas de um sistema democrático: a segurança jurídica e a publicidade das normas que tem como objetivo a interdição da arbitrariedade dos poderes públicos.

A afirmação "o Direito é copyleft" deve ser tomada com cuidado. A possibilidade de que existam obras sob licenças copyleft é regulada na legislação ordinária. Nossa Lei de Propriedade Intelectual estabelece que:

<sup>1</sup>Artigo 13 do Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, pelo qual é aprovado o Texto Refundido da Lei de Propriedade Intelectual (LPI).

"Corresponde ao autor o exercício exclusivo dos direitos de exploração de sua obra em qualquer veículo e, especialmente, os direitos de reprodução, distribuição, comunicação pública e transformação. Estes não poderão ser realizados sem sua autorização, salvo pelos casos previstos na presente Lei". Entretanto, a condição para que o Direito seja copyleft não é baseado na norma que referimos, já que este exclui expressamente as leis, mas é baseada em uma norma superior: a Constituição espanhola. A situação real é idêntica em ambos os casos: a possibilidade de cópia, enquanto a permissão de cópia de uma obra é decidida pelo autor baseada na lei estabelecida pelo legislador ordinário, como no caso em que o Direito é o poder constituinte, o povo soberano, que decide que as leis podem ser reproduzidas livremente.

O objetivo deste artigo é eminentemente prático, visto que discorre sobre a forma que a propriedade intelectual afeta o cotidiano de uma pessoa que trabalha no universo das leis. Explicaremos brevemente como e por que o Direito chegou ao ponto de ser uma cópia da normativa que, atualmente, o regula, para tornar-se uma explicação dos atos cotidianos na redação de um texto com conteúdo legal. A possibilidade de poder copiar as normas e as resoluções não é banal, mas constitui um fundamento básico do Estado Democrático e de Direito e nos facilita muito a tarefa da redação de textos legais. Se o direito não fosse livremente reproduzível, sua eficácia e sua aplicabilidade se veriam em xeque.

## Os materiais de trabalho

#### Materiais utilizados

Como pessoas que exercemos a advocacia, realizamos, normalmente, dois tipos de atividades para nossos clientes: o assessoramento e o litígio. Dentro dessas atividades, produzimos geralmente quatro tipos de textos:

1. Textos judiciais ou para serviços administrativos. Dirigem-se ao órgão ante o qual se exercitam ou discutem os direitos.

<sup>2</sup> Artigo 17 da Lei de Propriedade Intelectual.

- 2. Contratos ou rascunhos de escrituras públicas, que supõe a formalização de acordos entre as partes.
- 3. Informes de conteúdo legal, chamados de ditames, cuja finalidade é esclarecer uma situação jurídica a pedido de seu cliente.
- 4. Atas e certificados de juntas, comunidades ou órgãos colegiados, nos quais estão as decisões tomadas pelos mesmos.

É difícil, estatisticamente falando, que geremos um documento totalmente novo e sem a utilização de algum material em nosso alcance. A cópia e a recombinação são as práticas habituais. Baseamo-nos, inclusive, em compilações de textos, cuja função é precisamente a de servir de manual para incorporar aos mesmos os fatos do caso concreto, sendo o mais conhecido destes o chamado "Broca-Majada".

Na redação de textos de conteúdo legal, os materiais que normalmente utilizamos para nossas obras derivadas são os seguintes:

- As normas de todo tipo: Convenções internacionais, Diretivas comunitárias, a Constituição, as leis orgânicas e ordinárias, os regulamentos...
- Os antecedentes das normas: projetos das mesmas discussões parlamentares...
- As resoluções dos órgãos jurisprudentes.
- A doutrina dos autores, isto é, artigos ou livros sobre o tema de elaboração.
- Os ensaios ou artigos não jurídicos sobre o objeto de estudo como, por exemplo, um manual sobre bases de dados na hipótese de proteção dos mesmos ou um tratado de anatomia em casos de cálculo de dano corporal em um acidente de trânsito.
- As referências midiáticas, se bem que estas devem ser tomadas com o maior dos cuidados.
- O próprio arquivo documental do autor ou de outros colegas aos quais sejam solicitados documentos sobre o caso a tratar.

A combinação dos elementos anteriores com a linha de argumentação própria produz no fim uma obra derivada na qual é exposta a tese sustentada ou são reguladas as relações as relações, no caso de um contrato ou de uma escritura pública.

Em suma, os materiais com os quais contamos são de uma diversidade muito ampla. Nosso único problema é saber onde encontrá-los e ter o conhecimento para saber quais são os aplicáveis. Nossa técnica de trabalho consiste em responder a quaestio facti realizando uma quaestio iuris adequada.

#### A primeira liberação do código

A primeira liberação de um código ocorreu muito antes que falasse da liberação do código de informática. Foi no campo jurídico.

Atualmente, quando nos perguntam sobre una norma jurídica, estamos acostumados a dispor de um texto aberto e consultável no qual podemos encontrar uma resposta. O fato de que hoje em dia as normas jurídicas sejam acessadas na forma escrita e sustentem nessa forma requisito de sua validade é algo que nos parece básico. Mas isso nem sempre foi assim.

As razões pelas quais as normas jurídicas abandonaram a tradição oral para fazer parte da tradição escrita podem ser variadas, mas os autores concordam ao afirmar a busca de uma maior eficácia na aplicação das normas, assim como uma maior justiça, dado o conhecimento geral que se pode presumir das mesmas. Tornar escritas as normais jurídicas não somente permite uma maior possibilidade de eficácia da lei, mas também concede dois direitos fundamentais aos cidadãos:

- 1. O conhecimento da norma, o que permite ao cidadão conhecer quais regras deve cumprir e que penas são as estabelecidas para os casos de seu descumprimento.
- 2. A imutabilidade da norma. Uma norma jurídica pode ser modificada somente por outra norma com requisitos iguais, entre outros, o de publicidade. Dessa maneira, segue sendo garantido que o destinatário da norma possa ter o conhecimento necessário pra cumpri-la ou não, conhecendo as consequências de ambas as atividades.

A representação por escrito das normas jurídicas é um fenômeno muito antigo. O Código de Hammurabi constitui o primeiro texto jurídico do qual se tem conhecimento que fosse publicado para conhecimento público. Pela primeira vez, um texto busca a publicidade para que a ordenação que lei contém seja de conhecimento e cumprimento geral. A lei nasce com um objetivo prático, que é o de ser cumprida, isto é, ser eficaz. E para garantir essa eficácia, convém que a norma seja conhecida publicamente. O conhecimento da lei é o que permite adequar a conduta à mesma; assim, conhecimento geral de uma norma é a base para impingir seu cumprimento,

e, portanto, sua eficácia. Em 19001, descobriu-se a pedra sobre a qual foi escrito o Código de Hammurabi; ela foi datada de 1780 a. C. Segundo palavras de Charles F. Horne: "The code was carved upon a black stone monument, eight feet high, and clearly intended to be reared in public view".

A tradição jurídica do Direito Romano não esteve alheia a esse fenômeno de solidificação da oralidade na escrita, para torná-la de conhecimento geral. A Lei das Doze Tábuas (451-450 a. C.) tinha em Roma a mesma intenção de transposição para a escrita e de publicidade das normas que o Código de Hammurabi na Mesopotâmia. A historiografia concorda em que as Doze Tábuas foram exibidas no Fórum Romano para conhecimento geral. "Os pontífices eram os encarregados da custódia dos formulários processuais e de negócios, o que lhes dava um poder excepcional, já que as fórmulas dos ritos eram secretas e o êxito nos litígios dependia de seu conhecimento". "O conteúdo, para a mentalidade de jurista atual, pode parecer cruel, mas a norma estava escrita, ainda que muito poucos pudessem conhecer seu conteúdo diretamente, já que não eram muitos que sabiam ler. No entanto, com a lei, os homens conheciam a transcendência de seus atos. Ela era dura, mas curta e clara. Não sabemos se, a partir de então, o sossego encontrou lugar no espírito dos desamparados. É possível que os homens não chegassem à tranquilidade desejada. Mas sabiam que havia uma lei para todos e essa era a questão mais importante. Era o tempo em que os pontífices começavam a perder o monopólio da jurisprudência, que até então havia sido a chave do poder dos patrícios"

A discussão sobre a escrita das normas e de sua publicidade geral continuou durante dois milênios dada a existência do consuetudo, o costume, da tradição muitas vezes oral, quando não era objetivo de alteração, e a existência da lei natural, que não precisava de promulgação, já que seu pretendido conhecimento era consubstancial à natureza humana. Essa discussão conclui, por fim, a necessidade de uma promulgação pública, para que a lei pudesse ser conhecida e que sua eficácia e melhor cumprimento fossem garantidos.

#### A liberdade de cópia na atualidade

Ultrapassado o passo inicial, da tradição oral à tradição escrita, o período desde então testemunhou várias diversas fases. Em todas elas, podemos notar características comunsseñalar alguna característica na reunião das normal. Os escritores, os compiladores e os codificadores

realizaram uma atividade comum de interpretação, repetição e reunião de textos normativos, dos quais nosso Ordenamento Jurídico atual é herdeiro, e do qual várias obras sobrevivem na atualidade, sendo o mais conhecido o atual Código Civil espanhol, cuja data de promulgação remonta ao ano de 1889, e que perdura desde então, mesmo que tenha sofrido muitas alterações.

Depois do período no qual o código foi liberado, dando-lhe publicidade, veio uma segunda fase, na qual foi estabelecida a sua cópia livre. Na atualidade, a publicidade das normas têm uma base constitucional, enquanto que a legalidade mais comum, regulada na Lei de Propriedade Intelectual, reafirma tal condição através da exclusão das normas desse tipo de propriedade, por mais criação intelectual que elas possam representar. Por causa dessa exclusão da propriedade intelectual, o texto das "disposições legais ou regulamentares e seus projetos correspondentes, as resoluções dos órgãos jurídicos e os atos, acordos, deliberações e ditames dos órgãos públicos, assim como as traduções oficiais de todos os textos anteriores" podem ser copiados e transformados livremente na criação de nossos escritos.

### Princípios constitucionais

São dois os princípios constitucionais que incidem sobre a liberdade de cópia das normas e que garantem sua máxima difusão. O primeiro é uma necessidade prévia para que o segundo possa atingir seus objetivos. São a publicidade normativa e a segurança jurídica.

1. *A publicidade das normas*. A Constituição espanhola estabelece a necessidade de que as leis sejam públicas. Seu nono artigo, inciso 3 diz:

A Constituição garante o princípio de legalidade, a hierarquia normativa, a publicidade das normas, a não retroatividade das disposições sancionadoras não favoráveis ou restritivas de direitos individuais, a segurança jurídica, a responsabilidade e a interdição da arbitrariedade dos poderes públicos.

Do mesmo modo, o artigo 91 dessa norma diz:

O Rei sancionará no prazo de quinze dias as leis aprovadas pelas Cortes Gerais, e as promulgará e ordenará sua promulgação imediata. A publicação é feita em um boletim especial, o Diário Oficial do Estado. A essa publicação, se liga uma consequência essencial: uma lei não é válida até que seja publicada. Assim, não existem leis secretas, o código oculto não tem validade legal alguma. Além dessa garantia, as câmaras parlamentares dispõem de seus boletins, nos quais são publicados os textos à medida que se vai avançando desde o projeto de lei até sua aprovação definitiva pelos órgãos encarregados dessa função. As normas vindas das Comunidades Autônomas ou da administração local com poder normativo sofrem processo igual ou semelhante.

2. A segurança jurídica. A segurança jurídica foi definida pelo Tribunal Constitucional como a expectativa do cidadão, razoavelmente fundada, na qual será a atuação do poder na aplicação do Direito, isto é, uma "soma de certeza e legalidade, hierarquia e publicidade normativa, não retroatividade do não favorável e interdição da arbitrariedade".

#### Uso cotidiano

### A preparação de um texto

Para a preparação de um texto, eu geralmente sigo o protocolo de fazer um esboço inicial, o qual utilizo como base do conteúdo. Reúno (no disco rígido do computador que utilizo) os materiais que preciso, classificando-os em quatro pastas que geralmente são: /doutrina, /textos, /lei e /resoluções. Salvo a obra criada no diretório de textos, enquanto que nos restantes (doutrina, lei e resoluções) copio os textos cuja recombinação é necessária para gerar a redação final.

#### As ferramentas

No meu caso específico, tenho razões de caráter prático e razões filosóficas para não utilizar software proprietário. As razões práticas se resumem à segurança que um código aberto fornece, á que um código fechado, assim como uma lei secreta no que se refere ao poder, supõe que se aceita os critérios de arbitrariedade de quem faz o software. Essa situação leva a falhas do produto que se chama de "vírus", ainda mais quando um vírus é a outra face da moeda dos erros os problemas de programação. Um código liberado para o público é a melor garantia de sua qualidade. Por outro lado, um código submetido à propriedade intelectual implica uma dependência tecnológica que se traduz, como veremos, na

dificuldade de processamento e acesso a informação por causa de duas diferentes versões de um mesmo programa incompatíveis entre si.

Utilizo a distribuição Debian GNU/Linux como sistema operacional. Minha experiência com esse sistema operacional não pode ser melhor desde que, em 1998, instalei um GNU/Linux pela primeira vez. Desde então, nunca tive perdas de dados nem vírus. Para os que não conhecem esse sistema operacional, devo dizer que antivírus não são usados por não haver necessidade e os incentivo para que o provem. As antigas dificuldades de instalação desapareceram hoje em dia. Trata-se de um software que pode ser baixado, usado e modificado livremente, já que há a permissão dos autores do código.

As desvantagens que antigamente existiam para não se considerar a utilização de software livre e se preferir o proprietário consistiam unicamente no uso de dados de legislação e de jurisprudência em CDs somente executáveis em sistemas operacionai em sistemas Windows. Essa desvantagem não existe mais desde que as bases de dados se tornaram acessíveis através da internet por meio de assinatura de sítios que prestam esse serviço ou, até mesmo, por meios de livre acesso como o Boletim Oficial do Estado<sup>3</sup> ou as resoluções do Tribunal Constitucional.<sup>4</sup>

As ferramentas necessárias para produzir artigos de conteúdo jurídico são, essencialmente, um editor de texto. No meu caso, conforme o formato do texto, utilizo ou o OpenOffice<sup>5</sup>, ou o Emacs<sup>6</sup>, e, neste último caso, com o modo psgml<sup>7</sup>, que é bastante útil para texto no formato Docbook.<sup>8</sup>

Nada impede, contudo, que se usem programas proprietários. Nesse caso, sob o risco de se desperdiçarem horas de trabalho por causa da temida

<sup>3</sup> http://www.boe.es/

<sup>4</sup> http://www.tribunalconstitucional.es/

<sup>5</sup> http://www.openoffice.org/

<sup>6</sup> http://www.gnu.org/software/emacs/

<sup>7</sup> http://sourceforge.net/projects/psgml/

<sup>8</sup> http://www.docbook.org/

*tela azul da morte*<sup>9</sup>, também podem ser obtidos resultados satisfatórios, mesmo que se perca muito tempo na formatação da tela para a apresentação do texto. Neste caso, é recomendável, para textos extensos, a utilização de um processador de textos que separe o conteúdo da apresentação, para se centrar no coteúdo do documento e fazer a apresentação em programas como MiKTex<sup>10</sup> o Docbook.<sup>11</sup>

#### Formato dos textos criados

Em relação ao formato em que são salvos os textos criados, são dois os problemas que podemos encontrar:

- O primeiro problema consiste na incompatibilidade de versões entre um mesmo editor de textos. A fidelidade do usuário a um software proprietário determinado geralmente não vê recompensada pela permissão do fabricante de compatibilidade entre versões, pelo contrário. É interesse fundamental do vendedor a criação de cientes fiéis que não possam abrir mão do software. É bem conhecida descontinuação do desenvolvimento do aplicativo WordPefect, substituído pela suíte Microsoft Ofice e a incompatibilidade entre versões desse processador de textos. A consequência é que muitos arquivos escritos há anos não podem ser lidos pela incompatibilidade do software.
- O segundo dos problemas consiste no fim ou na piora do suporte: disquetes deixados ao sol, trocas de computador, vírus, falta de cópias de segurança etc. A causa de um desses problemas é responsabilidade do usuário, mas a dos outros é do fabricante do programa.

O remédio para evitar os problemas acima é simples: trabalhar em formatos que não gerem problemas futuros de compatibilidade e a realização de cópias de segurança. Para isso, nada melhor que a utilização de formatos de texto plano<sup>12</sup> e o uso de um local para armazenar os arquivos, sem prejuízo do arquivo local no disco rígido do computador de trabalho ou a realização de cópias de segurança, no mínimo, semanais.

<sup>9</sup> A famosa "tela azul" quando o Windows "pendura".

<sup>10</sup> http://www.miktex.org/

<sup>11</sup> http://www.docbook.org/

<sup>12</sup> Veja "Character Mnemonics & Character Sets": http://www.ietf.org/rfc/rfc1345.txt.

### Conclusão

Um mundo sem copyleft de origem constitucional cujo objeto de criação intelectual sejam as normas jurídicas e as resoluções jurisdicionais não deve ser admissível em um Estado Social e Democrático de Direito. Desejamos o mesmo raciocínio para o código de computadores utilizado nas relações entre as administrações públicas e o cidadão com a lei: sua abertura e visibilidade. Mesmo que não seja o objetivo deste artigo, nunca é demais lembrar as palavras de Lawrence Lessig: "Nature doesn't determine cyberspace. Code does" [A natureza não determina o ciberespaço. O código sim.].<sup>13</sup>

Desejamos que não se precisem de dois milênios para isso e que o enfraquecimento do "poder patrício" atual se realize em todos os meios em que a norma jurídica e a computacional sejam um prolongamento uma da outra. É nossa obrigação como cidadãos refletir sobre o passado e utilizar as ferramentas adequadas para melhor fazer essa transição.

Nós, advogados, sabemos bem. Se não pudéssemos copiar a lei nem as resoluções, nosso trabalho seria impossível. Sem copyleft de origem constitucional, não existiria uma arquitetura respeitosa com os direitos fundamentais dos cidadãos.

Não parece que esse seja o caminho seguido pela tendência normativa atual, de estrutura piramidal, em cujo topo encontramos o Tratado ADPIC; <sup>14</sup> em um segundo nível, os convênios da Organização Mundial da Propriedade Intelectual; em um terceiro, as Diretivas da União Europeia <sup>15</sup>; e, por último, as leis nacionais. O Tratado ADPIC (Acordo Relativo aos Aspectos do

<sup>13</sup> Lawrence Lessig, *Code and other laws of cyberspace*, Nueva York, Basic Books, 1999, p. 109 [ed. cast.: *El código y otras leyes del ciberespacio*, Madrid, Taurus, 2001].

<sup>14</sup> http://www.wto.org/spanish/docs\_s/legal\_s/27-trips\_03\_s.htm. [N. do T.: O Acordo TRIPs, sigla em inglês para Acordo Relativo aos Aspectos do Direito da Propriedade Intelectual Relacionados com o Comércio. Fechado em 1994 e aplicado a todos os membros da Organização Mundial do Comércio, definia regras padrão para a legislação de propriedade intelectual. Você provavelmente já sabe quem se beneficia desse instrumento restritivo...]

<sup>15</sup> Diretivas válidas para a Espanha. [N. do T.]

Direito da Propriedade Intelectual Relacionados com o Comércio), Anexo 1C do Acordo de Marrakesh pelo qual se estabelece a Organização Mundial do Comercio, firmado em Marrakesh, em Marrocos, em 15 de abril de 1994, é o cadeado com o qual se quer perpetuar os poderes patrícios, em uma evidente separação da realidade do mundo digital em que vivemos. Esse espírito é o que impregna a atualidade, <sup>16</sup> na qual assistimos a transposição da Diretiva 2001/29/CE<sup>17</sup>, de 22 de maio de 2001, para lei interna, perpetuando assim um sistema de monopólio e oligarquia.

O futuro está em aberto.

<sup>16</sup> Este artigo foi escrito na primavera [no hemisfério norte] de 2006.

<sup>17</sup> A Diretiva 2001/29/CE, da União Europeia, que favorece o copyright. (N. do T.)

# 7 - Ativismo copyleft. Libertar os códigos da produção tecnopolítica

Teresa Malina Torrent<sup>1</sup>

teresamalina@terra.es CompartirEsBueno.Net Tradução de Felipe Burd

Geeks like to think that they can ignore politics, you can leave politics alone, but politics won't leave you alone.<sup>2</sup>

Richard Stallman

No mês de outubro do ano de 2004, uma notícia se propagava como vírus pela blogosfera *copyleft*. Tinha o título de "Violaram minha licença *copyleft*: e agora?".<sup>3</sup> Sua autora, Mercé Molist, chamava a atenção a um

1 Sou somente porta-voz de uma comunidade, compressora de discursos que rodeiam meu habitar nas redes, reflexo de minha existência como cruzamento coletivo de experiências e aspirações. Minha assinatura esconde uma multidão de corpos em diálogo para narrar sua experiência compartilhada: transformar a exigência de autoria em oportunidade para construir uma identidade cooperativa. Este texto documenta a presença de um movimento sem representar ninguém, narra um tipo de "intra-história" não representável de agentes e forças de mudança que resistem ativamente a ter de delegar suas vozes e seu poder comunicativo, sempre ativo nas interfaces da mudança, criando corpos políticos nas resistências e conflitos da sociedade da informação. É precisamente para lá que este texto indica, destacando táticas e oportunidades para a ação e a produção, abrindo portas e retirando as barreiras conceituais que o discurso do poder corporativo constrói nos muros da propriedade intelectual.

2"Geeks gostam de pensar que podem ignorar a política, você pode deixar a política sozinha, mas a política não vai deixar você sozinho." (N. do T.)

3 A nota completa pode ser consultada em:

http://ww2.grn.es/merce/literature/copyleft.html. A mesma nota colhida em um dos fóruns de debate mais relevantes dentro da comunidade de programadores e de amantes da cultura livre em espanhol: http://barrapunto.com/article.pl?sid=04/11/12/1522255 .

artigo escrito por ela, sob uma licença *copyleft*, que havia sido encurtado e colado pela agência Servimedia e vendido a seus clientes (El Mundo e  $ABC^4$ , entre outros) como se tivesse sido escrito pela própria agência. Ante a falta de resposta aos burofaxes<sup>5</sup> enviados aos meios citados, a jornalista pedia ajuda à comunidade de copyleft para defender a licença: evitar que outros imponham o copyright sobre um texto livre e sua autoria não seja reconhecida. Imediatamente, dois advogados pioneiros nas liberdades digitais e em copyleft (Javier Maestre e Carlos Almeida) ofereceram seu apoio incondicional a Mercé e a rede começou uma série de protestos escritos aos meios infratores. Pouco depois, a Servimedia se retificava publicamente, reconhecia seu erro e emitia uma mensagem explicativa a seus clientes. Mercé Molist concluía: "Vale destacar a resposta da rede diante desta violação de uma licença 'copyleft'. Antes de seguir com as ações legais, escrevi um texto no qual explicava a história e pedia conselho aos e às internautas. A resposta foi... emocionante. Nunca havia recebido tanta solidariedade. 'E agora?', me perguntava. E a rede tinha a resposta". 6

Um ano antes, a Universidade Nômade [Universidad Nómada]<sup>7</sup> organizou uma série de conferências<sup>8</sup> sobre patentes e a circulação do conhecimento. O centro social okupado<sup>9</sup> e autogestionado<sup>10</sup>, El Labo03,<sup>11</sup>

<sup>4</sup> Dois jornais espanhóis. (N. do T.)

<sup>5</sup> Burofax: serviço de fax oferecido na Espanha com valor testemunhal. (N. do T.)

<sup>6</sup> http://ww2.grn.es/merce/literature/copyleftfin.html.

<sup>7</sup> http://www.sindominio.net/unomada.

<sup>8</sup> http://www.sindominio.net/unomada/patentes.html.

<sup>9</sup> *Okupa* é um movimento social que ocupa (daí o nome) um espaço, prédio ou local afim para criar pontos coletivos de produção de alimento, residência ou centro de vivência coletiva. Surgiu como protesto contra a especulação imobiliária, que deixa locais vazios para aumentar o preço dos imóveis, e também para garantir o direito de moradia. Ocorre em todo o mundo, inclusive no Brasil. *Squat* é um sinônimo. (N. do T.)

<sup>10</sup> A autogestão é modo de gestão coletiva em que, usualmente, não há líderes nem hierarquia e em que as decisões se dão sob forma consensual ou de democracia direta por todos os integrantes de determinado grupo. Ao longo da história, tem sido uma forma de organização anarquista e de setores comunistas mais libertários. (N. do T.)

abria suas portas a uma conferência de Richard Stallman. 12 Mais de uma centena de pessoas se atreviam a entrar no okupa para escutar o fundador do software livre e um dos defensores mais implacáveis das liberdades digitais. A conferência de Stallman desenrolou-se conforme o previsível: uma defesa das quatro liberdades fundamentais do software livre (liberdade de uso, liberdade de modificação, liberdade de cópia e liberdade de distribuição do software modificado) e prevenção diante da ameaça que supõe a aceitação das patentes de software na Europa. Em uma entrevista posterior<sup>13</sup>, Stallman foi perguntado pela dimensão política do copyleft, além do compromisso e da motivação ética com a liberdade individual de controle sobre as máquinas e os programas de computador (uma das linhas de argumentação clássicas do software livre). "O movimento do software livre sempre foi político – respondeu – mas seu trabalho não é essencialmente político. Mas já não podemos fazê-lo, porque agora temos inimigos explícitos. Antes, ninguém nos tentava impedir de desenvolver software livre. Tínhamos problemas de outro tipo, mais vinculados ao trabalho técnico. Contudo, empresas como a Microsoft se declaram inimigas nossas (...), tratam de impor leis que proíbem nosso trabalho. Por isso, devemos atuar contra essas leis de modo político, ao mesmo tempo em que seguimos desenvolvendo software livre."

Pois bem, este texto trata sobre essa dimensão política do movimento do *software* livre e da cultura e da sociedade livre que ele possibilita, sobre a forma na qual o modelo produtivo do *copyleft* inspirou também novas formas de organização e ação social, ultrapassando "o dever de atuar de modo político contra as leis" para desenvolver novas e velhas formas de *software* social, criando aberturas para o possível e para o inevitável na era das redes de computadores.

<sup>11</sup> http://sindominio.net/laboratorio/.

<sup>12</sup> http://www.stallman.org/.

<sup>13</sup> Entrevista publicada na revista *Archipiélago*, Barcelona, número 55.

# Sombras sobre a oportunidade de uma mudança histórica

Antes da era digital, o substrato material do conhecimento registrado impedia sua gestão fora da forma da propriedade (condensada na força de trabalho, na energia e nos recursos necessários para se reproduzir e transportar os bens culturais).

Agora que as barreiras materiais de acesso, reprodução e distribuição caíram, o horizonte histórico se transforma irreversivelmente. É sabido à exaustão que nas sociedades do conhecimento o maior fator de aumento da produção reside no conhecimento. Pela primeira vez na história da humanidade, encontramo-nos em um sistema social no qual o custo da aquisição, reprodução, transmissão e modificação dos bens que têm mais impacto no aumento da produção tende a zero. A possibilidade de formar terras comunais do conhecimento gestionadas de modo distributivo através das redes telemáticas permite que o funcionamento da camada econômica de maior impacto produtivo se dê sem a forma da propriedade (e sem a necessária exclusão de acesso, poder corporativo e acumulação de capital que ela implica).

A viabilidade da gestão não proprietária dessa camada está demonstrada de sobra sob a forma de uma economia de serviços e de uma produção e inovação recombinante e acumulativa sustentada pelo reconhecimento social (e pelo aumento direto da demanda de serviços que ele traz consigo), pelo financiamento público e pelo desenvolvimento voluntário e comunitário (seja de caráter científico, educativo ou associativo). O conflito que o êxito da produção colaborativa do *copyleft* e da livre circulação de bens imateriais traz à tona é, portanto, o conflito entre duas formas de construção da sociedade da informação: o modelo da propriedade intelectual baseado na produção e gestão seletiva de uma escassez artificialmente induzida e o modelo do *copyleft*, baseado na liberdade de circulação de saberes e técnicas que gera um bem comum de recursos e conteúdos através da recombinação e melhoria cumulativa e distribuída de processos digitais. É impossível pôr em questão a

possibilidade deste "novo" modelo produtivo e distributivo, já que ele já é uma realidade: mais de um milhão de artigos de conhecimento livre na maior enciclopédia do mundo,<sup>14</sup> mais de dez mil programas de *software* livre prontos para seu uso em quase qualquer plataforma de informática (mais de 70% do mercado de servidores de *internet* funcionam sob o sistema operacional GNU/Linux<sup>15</sup>), mais de dezoito milhões de páginas de *internet*<sup>16</sup> com licenças Creative Commons (que permitem à usuária ao menos copiar e reproduzir a obra livremente sem intenção de lucro), um arquivo com mais de dez milhões de fotografias livres,<sup>17</sup> um número crescente de revistas e iniciativas viáveis para um conhecimento científico livre<sup>18</sup> e milhares de canções *copyleft*<sup>19</sup> (mencionando somente alguns dos exemplos mais destacados do modelo produtivo do *copyleft*).

Contudo, o êxito do *software*, do conhecimento e da cultura livre não depende mais somente de sua capacidade produtiva, mas da criação de um movimento que seja capaz de defender esse modelo produtivo diante dos grupos de poder que se esforçam para impor seus interesses particulares na constituição das *sociedades* do conhecimento. Os programadores de software livre, para seguir sendo o que são, têm de sair à rua, reconhecendo que o código que precisam dominar para fazer seu trabalho não é somente o de computador, mas também o das leis e dispositivos de poder que as criam ou as bloqueiam: são forçados assim a promover protestos sociais, lobbies pressão, campanhas de conscientização social, intervenções institucionais etc. Nas palavras de Yochai Benkler: "Os avanços democráticos, a liberdade individual e o crescimento através da inovação possibilitados pelo surgimento da produção sem mercado e descentralizada não emergirão de forma inexorável. Os gigantes industriais que dominaram a informação e a troca de informações no século XX não renunciaram facilmente a sua dominação. Como vamos em direção a uma economia de informação em rede, cada ponto de controle sobre a produção e o fluxo da

<sup>14</sup> http://wikipedia.org.

<sup>15</sup> Debian [http://debian.org] é o maior projeto de coordenação de *software* livre. Para uma análise do êxito e da viabilidade do *software* livre, recomenda-se consultar http://www.dwheeler.com/oss\_fs\_why.html .

<sup>16</sup> De acordo com http://www.openbusiness.cc/cc\_stat/index.php.

<sup>17</sup> http://www.flickr.com/creativecommons/.

<sup>18</sup> http://plos.org ou http://www.sciencecommons.org/.

<sup>19</sup> http://www.jamendo.com.

informação e da cultura torna-se um ponto de conflito entre o antigo modelo industrial de produção e os novos modelos distribuídos".<sup>20</sup>

# O *copyright* contra a comunidade na era das redes digitais

O copyright surge no século XVI como forma de controle da liberdade de circulação cultural que o surgimento da imprensa, tão inquietante para os regimes absolutistas dos palácios e monastérios, gerou. A exclusividade do direito de cópia se afirma na época moderna como regulação industrial da atividade do impressor. Do ponto de vista individual ou social, aceitar o copyright não supunha uma renúncia real de direitos de reprodução e de transmissão cultural, já que a possibilidade real de exercer tais direitos era tecnicamente impossível na época e, portanto, na qual dificilmente se pensaria (exceto o direito de cópia manuscrita, paradoxalmente permitida). O mito romântico do gênio criador de inspiração divina forma a figura do autor como origem e fonte da produção cultural, cuja fragilidade e debilidade exigem medidas de proteção e auxílio sob a forma de direitos de autor e da inquestionável integridade da obra.

Herdamos uma mistura perversa dos princípios que guiaram o surgimento e o desenvolvimento das leis de *copyright*. O "Autor" agora é um produto da indústria. Indústria que explora seus direitos contra a sociedade para impor uma cultura de massas através da qual é sustentado o aumento de benefícios econômicos, uniformizando os sistemas culturais de consumo. Desse modo, as leis que surgiram há meio milênio para regular a reprodução impressa e controlar a opinião pública, geraram todo um complexo industrial e cultural, entrelaçado com múltiplas estruturas de poder, que hoje toma a forma de todo um regime de propriedade intelectual.

É muito o que está em jogo para os grandes grupos de poder econômico. Os três setores que têm maior peso nas exportações dos EUA

<sup>20</sup> Yochai Benkler, *The political economy of the commons* ["A economia política do bem comum", em tradução livre]. Publicado em espanhol na biblioteca virtual de SinDominio.Net [http://biblioweb.sindominio.net/telematica/yochai.html].

dependem da propriedade intelectual: a indústria do *software*, a indústria do entretenimento e as indústrias biotecnológicas (farmácia e engenharia genética). É fácil ver que com a imposição da propriedade intelectual não somente se defende uma fonte de benefícios econômicos diretos para os países ocidentais e suas grandes corporações, como também se assegura um domínio estratégico sobre os códigos culturais, a saúde, a tecnologia e a agricultura em escala planetária.

Paradoxalmente, os poderes da propriedade intelectual não puderam instaurar sua ordem nas caóticas possibilidades abertas por tecnologias cujas consequências sociais se mostraram imprevisíveis. As práticas sociais de troca e produção coletiva cresceram em um ritmo impensável para a indústria, que se viu forçada a se lançar em uma ofensiva de bombardeio midiático espetacular e a um vergonhoso trabalho de *lobby* para defender seu território e cercar o avanço do bem comum. Ao se ver ameaçado por um sistema produtivo alternativo e pela disponibilidade generalizada de mecanismos de cópia e distribuição, o complexo da propriedade intelectual reagiu contra a sociedade de forma direta e violenta nos três âmbitos imprescindíveis para assegurar sua hegemonia: 1) o controle técnico do fluxo da informação para produzir escassez e assegurar sua gestão privativa, 2) o reforço simbólico (através da publicidade e da propaganda) do conceito de propriedade intelectual e do sentimento de culpa associado ao ato de copiar e reproduzir livremente bens imateriais e 3) a criação de leis repressivas e dissuasivas para a implantação efetiva de um regime de propriedade imaterial, criminalizando a troca cultural e a experiência pública com os mecanismos de controle do fluxo informacional.

Em apenas quinze anos, presenciamos o surgimento e a propagação de agências especiais e novos mecanismos jurídicos para a instauração de uma ordem de propriedade intelectual em escala planetária. É o caso do Tratado de Copyright de 1996 da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (WIPO, o braço "intelectual" da Organização Mundial do Comércio), da norte-americana DMCA (*Digital Millenium Copyright Act*) e da CDEU (Diretiva Européia de *Copyright*), orientadas a adaptar o modelo de propriedade intelectual às novas realidades tecnológicas. Em datas próximas, surgem os superprojetos de TCPA-Palladium e o DRM (também conhecidos pela enganosa justificativa de *trusted computing*[computação confiável]): acordos táticos entre empresas de *hardware*, *software* e entretenimento para impedir a troca cultural, impondo barreiras tecnológicas à cópia e transmissão de arquivos digitais. Tudo isso ocorre com o agravante de que os monopólios tecnológicos definem as regras de

comunicação e produção cultural à margem das leis, gerando uma legislação *de facto* sobre as sociedades da informação, nas quais o código de computador regula de forma mais extensiva e intensiva que o próprio código jurídico. Não contente com isso, a indústria tecno-cultural conseguiu acrescentar leis (juntas nas diretivas anteriormente mencionadas, DMCA e CDEU) que proíbem explicitamente a investigação pública desses mecanismos anticópia. Como resultado dessas medidas de "hiperproteção", podemos lembrar as prisões, por ordem do FBI, do programador russo Dmitri Skyliarov na saída de um congresso de segurança em informática em Nova Iorque, após a denúncia da empresa de *software* Adobe.<sup>21</sup> Ou, para mencionar um caso em território europeu, a detenção de Jon Johansen,<sup>22</sup> programador de 15 anos, pela autoria do programa DeCSS, que permite reproduzir DVDs no sistema operacional GNU/Linux. A aplicação generalizada dessa legislação teria como resultado uma criminalização social em massa e seria catastrófica para a governabilidade de massas, porque se institucionaliza como instrumento de uma política do terror, uma ameaça permanente de repressão seletiva que joga a cooperação social na clandestinidade e na marginalização midiática. E tudo isso ocorre em um clima de expansão ilimitada da duração e da aplicabilidade do *copyright* e dos direitos de exploração. À chamada Lei do Mickey Mouse<sup>23</sup> (porque a legislação sobre a duração dos direitos de "propriedade" sobre uma obra é estendida exponencialmente cada vez que se aproxima a data em que a imagem do Mickey Mouse deve tornar-se domínio público) se juntaagora a ameaça de se estender a 50 anos e a qualquer forma de distribuição (incluída a *internet*) os direitos de difusão das obras. Isso implicaria que uma empresa privada, ao adquirir os direitos de emissão de uma obra, teria, durante 50 anos, o monopólio exclusivo de sua emissão pública (via televisão, rádio

<sup>21</sup> http://www.adobe.com.

<sup>22</sup> A própria CNN noticiou a detenção de Jon Johansen [http://archives.cnn.com/2000/TECH/ptech/01/25/dvd.charge/index.html], afinal absolvido das acusações que caíam sobre ele. Para um seguimento amplo do caso, você pode consultar http://efn.no/jonjohansen-en.html.

<sup>23</sup> http://www.wired.com/news/politics/0,1283,17327,00.html.

e/ou *internet*), mesmo que a obra fosse *copyleft* ou tivesse se tornado domínio público.<sup>24</sup>

Outra das linhas estratégicas de imposição de um regime de propriedade intelectual é a asfixia dos espaços e dos recursos imateriais públicos institucionalizados (fruto de anos de luta pelos direitos de acesso à cultura). Entre elas está a cláusula de proibição, sem a permissão expressa do titular dos direitos da obra, do empréstimo público que as novas licenças *copyright* de quase todas as editoras incluem. Isso levaria, hoje, à paralisação da aquisição de novas obras nas bibliotecas públicas, cujos recursos econômicos deveriam ser reduzidos quase que exclusivamente ao pagamento de "direitos de autor". Outra situação igualmente preocupante é a progressiva privatização da pesquisa financiada publicamente através de fundações acadêmicas (que definem as linhas e grupos de pesquisa financiáveis) definidas em virtude do número de patentes e publicações em revistas com *copyright* restritivo (que geralmente proíbem a reprodução da obra mesmo que com fins didáticos).

Instaurar esse corte sistemático de liberdades e o controle de comunicação necessário para gerir a propriedade intelectual exige uma invasão da intimidade comunicativa e tecnológica sem precedentes. Para isso, é requisito prévio alterar a percepção pública de direitos universais como o do acesso à cultura, a liberdade de expressão, a criação recombinante e a autonomia na gestão dos recursos tecnológicos. O contorcionismo simbólico necessário para transformar nossas escalas de valores inclui exercícios cotidianos como o bombardeio midiático, que associa gratuitamente o terrorismo<sup>26</sup> com a livre troca de cultura (a malchamada pirataria, outra manobra linguística que o copyright conseguiu inserir na linguagem cotidiana), compara a cópia privada de bens culturais com a cópia em uma prova<sup>27</sup>, ou iguala o download de música ao roubo com violência.<sup>28</sup> Uma vez estabelecidas essas falsas premissas, agora sim, já é possível punir com penas de até dois anos de prisão (como prevê a nova Lei de Propriedade Intelectual espanhola) quem decidir baixar da internet uma canção sem permissão de seu autor.

O calcanhar de Aquiles do regime de propriedade intelectual está precisamente na visibilidade da violência que ele exerce sobre os usos e práticas da sociedade da informação e a capacidade inferior de

<sup>24</sup> Para mais informações, consultar: http://www.eff.org/IP/WIPO/broadcasting\_treaty/.

<sup>25</sup> http://biblioteca.ulpgc.es/canon\_prestamo/.

recombinação e acúmulo de seu modelo produtivo. Sua fortaleza é o domínio dos meios de distribuição e produção da cultura de massa e grande parte de seu substrato tecnológico.

## Embriogênese dos corpos políticos do copyleft

Recentemente, a ministra espanhola da educação e cultura insultava o senso comum proclamando que "a cultura sem a indústria não existe". O monopólio da representação que a indústria tecnocultural exerce coloca em

26 Em uma campanha de anúncios para a televisão desenvolvida conjuntamente pela Federação para a Proteção da Propriedade Intelectual Espanhola e a Tele5 [canal de televisão espanhol] podem ser vistas sequências contínuas de imagens de discos "piratas" expostos na rua e das Torres Gêmeas sendo derrubadas. Igualmente surpreendentes são as declarações de José Manuel Tourné (diretor general da Federação Antipirataria Espanhola) afirmando que: "Ninguém, exceto campanhas isoladas, fez nada para sensibilizar a sociedade e deve-se lembrar que esse problema [a "pirataria", isto é, a cópia e distribuição de bens culturais sem permissão expressa do autor] está na base de organizações terroristas como as do 11M[Os atentados a bomba no metrô madrilenho]". Da mesma forma foi divulgado o informe da IFPI intitulado "A pirataria musical, o crime organizado e o terrorismo" [http://www.ifpi.org/site%E2%80%91con-tent/library/music-piracy-organised-crime-spanish.pdf].

27 http://www.filmica.com/david\_bravo/archivos/002573.html.

28 "Você não roubaria um carro. Você não roubaria uma bolsa. Você não roubaria uma televisão. Você não roubaria um filme. O roubo na *internet* fica registrado. O roubo é ilegal. A pirataria é um delito. Agora a lei atua". Rezava a campanha "Agora a lei atua" da Federação para a Proteção da Propriedade Intelectual e Federação Antipirataria (FAP) espanholas, enquanto que o vídeo mostrava imagens de roubo com violência. Esta e outras campanhas da FAP podem ser encontradas em http://www.fap.org.es/campanias\_historico.asp.

29 Me sinto obrigado a lembrar Ana de Hollanda, então ministra da Cultura do Brasil, que em 21 de março de 2012, deu a infeliz declaração de que a pirataria online "pode matar a cultura" (A declaração pode ser lida em http://blogs.estadao.com.br/link/pirataria-pode-matar-a-cultura-brasileira-diz-minc/). (N. do T.)

segundo plano os fatores produtivos que sustentam e originam os processos culturais: a própria sociedade (com ou sem indústria, até mesmo apesar dela). A internet surgiu e se desenvolveu à margem dos grandes investimentos econômicos e das próprias multinacionais. Somente muito mais tarde elas tentaram se apropriar do novo ambiente no que veio a se chamar "boom das ponto-com" 30. O esquema se repete de vez em quando na história da cultura e da técnica. Diversas correntes e contracorrentes culturais e sociais dão lugar a um novo fenômeno, dando-lhe um significado próprio, uma capacidade socialmente vinculadora e efetiva. Somente depois é que se cristalizam ou se afastam as grandes estruturas de poder incapazes de criar por si mesmas novidades socialmente significativas, novos territórios simbólicos. Embora seja impossível pensar a totalidade da cultura e da tecnologia atuais sem fazer referência à indústria, é igualmente impossível explicar essa totalidade sem fazer referência a outros fatores, movimentos e aspirações que lhe foram precedentes e que a seguem fazendo possível. Considerar a cultura e seu substrato tecnológico como exclusivo da indústria e o copyleft como recente ameaça oportunista de aficionados e "piratas" é uma exigência do copyright para se justificar a si mesmo; não somente negando uma identidade ao oponente, mas também lhe subtraindo uma história e um contexto que dê razão a sua existência e expressão de sua potência.

Em relação à formação de um sujeito político para e a partir da tecnocultura livre, não existe nem um vazio cósmico anterior ao big bang das redes de computadores, nem a tecnocultura aparece como um mar contido exclusivamente no frágil aquário do mercado da propriedade intelectual. Pelo contrário, toda uma série de agentes de mudança já estava lá antes e durante o surgimento da rede, dos computadores e das possibilidades que eles geram. As trajetórias desses agentes estavam claramente vinculadas a aspirações de cunho sócio-político na forma de uma luta pela libertação da cultura e do conhecimento (e com ele do domínio psicológico, simbólico e técnico), sempre de mãos dadas a uma cultura de liberdade (que o software livre tão claramente herdou). Como

<sup>30</sup> O "boom das ponto-com", ou "dot-com bubble" foi uma bolha especulativa ocorrida nos mercados financeiros no final dos anos 1990 até o ano 2000. Assim, empresas de informática, lastreadas pelo crescimento da internet acabaram tendo suas ações excessivamente valorizadas. Enquanto muitas delas provaram que sua valorização era mera especulação e seu valor real não correspondia ao dos papéis, algumas outras acabaram crescendo e se tornando corporações gigantescas. Mais informações podem ser encontradas em http://en.wikipedia.org/wiki/Dot-com\_bubble. (N. do T.)

bem soube mostrar Luther Blisset na novela histórica Q, o surgimento da imprensa, paralelamente ao surgimento do protestantismo e das sucessivas revoltas que percorreram a Europa durante o século XVI, supõe um ponto de partida inevitável na história da libertação cultural (então sob a forma de religião). São muitos os enciclopedistas, curadores de museus públicos, educadores, jornalistas que defendem a liberdade de expressão, pesquisadores ou bibliotecários. Como exemplo, há o grande movimento de alfabetização e acesso à cultura que penetrou na Europa com as revoluções do início do século XX e, especialmente, durante a Segunda República e a Guerra Civil espanholas. Definitivamente, o conjunto de lutas sociais que conquistou os direitos a educação pública, liberdade de expressão e acesso universal à cultura e ao conhecimento desaparece por completo da capacidade de pensamento de nossos ministérios.

A intensidade da memória mais recente permite distinguir ainda muitas outras trajetórias próximas que convergem nas lutas digitais que hoje vivemos: alguns cibernetistas dos anos quarenta e cinquenta, redes de aficionados por computadores, lutadores pelo acesso universal às linhas telefônicas, movimentos literários e contraculturais (como o ciberpunk), comunidades de cientistas, yippies, criptoanarquistas, comunidades de programadores (como as do MIT ou de Berkeley), ativistas de mídia (com um exemplo paradigmático nas rádios livres), promotores contraculturais, pedagogos, artistas de colagem e de recombinação livre, subvertisers (subversivos da linguagem e dos dispositivos publicitários), guerrilheiras da comunicação (como Sonja Brünzels ou Luther Blisset) etc.

O que hoje se apresenta como sujeito político copyleft não surge, portanto e exclusivamente, como reação aos abusos que os lobbies do copyright estão exercendo sobre a sociedade: não se trata de um sujeito que se define somente em oposição. Pelo contrário, os corpos ativistas do movimento copyleft partem de múltiplas experiências comunitárias e históricas, transformadas, isso sim, pelas novas possibilidades tecnológicas, pelas redes de computadores e pelos novos contextos do conhecimento.

# Comunidade, tecnociência, trabalho e cooperação na constituição do ativismo *copyleft*

As possibilidades comunicativas da rede têm sido supervalorizadas e romanticamente maquiadas ou demonizadas pela mídia, por algumas disciplinas acadêmicas, empresários da rede ou grandes corporações do infonegócio. É comum a privatização e escravização das redes sociais virtuais para se apropriar de sua criatividade e explorá-las como plataformas publicitárias, ou como valor de troca para os donos de suas infraestruturas virtuais (é o caso do MSN spaces, Bebo, Yahoo 360°, SecondLife etc.).<sup>31</sup> Mas é certo também que, desde seus primórdios, a internet é o campo de exploração e experimentação de novas possibilidades de construção de uma realidade cooperativa, de diversas práticas que tentam retirar a comunicação social da passividade consumista e da forma espetacular para lhe devolver o protagonismo ativo e uma dimensão de construção comunitária. Algumas experiências sociotécnicas autônomas (cuja existência passa intencionalmente despercebida nos espaços midiáticos hegemônicos) sobrevivem resistindo aos golpes da privatização corporativa. Criando sua própria infraestrutura técnica, estas comunidades sociedades construíram verdadeiras alternativas, ultrapassando virtualidade da rede e criando territórios experimentais e comunitários, verdadeiras cosmo-visões e poderes sociotécnicos de base. Longe de gerar

<sup>31</sup> Basta ler o seguinte excerto dos termos do contrato do MSN spaces: "No que diz respeito a qualquer material que você envie ou de outro modo proporcione à Microsoft em relação aos sites do MSN (um "Envio"), você autoriza a Microsoft a (1) usar, copiar, distribuir, transmitir, mostrar publicamente, executar publicamente, reproduzir, editar, modificar, traduzir e mudar o formato de seu Envio, sempre em relação aos sites do MSN e (2) sublicenciar esses direitos, na medida do permitido pela lei aplicável. A Microsoft não pagará a você nada por seu Envio. A Microsoft poderá eliminar seu Envio a qualquer momento. No que diz respeito a cada Envio, você manifesta ter todos os direitos necessários para conceder a autorização prevista nesta cláusula. Na medida do possível, de acordo com o permitido pela lei em vigor, a Microsoft poderá controlar seu correio eletrônico ou outras comunicações eletrônicas e poderá revelar tal informação, no caso de que acredite ter as razões suficientes para crer que é efetivamente necessário, para o objetivo de garantir o cumprimento deste Contrato e de proteger os direitos, propriedade e interesses dos Colaboradores da Microsoft ou qualquer um de seus clientes" [http://privacy2.msn.com/tou/es-es/default.aspx]. [A versão em português é levemente diferente e está em <a href="http://explore.live.com/microsoft-service-agreement?">http://explore.live.com/microsoft-service-agreement?</a> mkt=pt-br. (N. do T.)]

um afastamento progressivo da interação presencial, muitas dessas comunidades se formaram e se reforçaram graças precisamente à retroalimentação entre infraestruturas de comunicação a distância e aos encontros presenciais, à convivência em espaços autônomos ou às redes distribuídas de amizades que sustentam os contínuos deslocamentos a que o capitalismo tardio os submete.

Mas as novas tecnologias permitiram não somente o surgimento de novos espaços comunicativos e sociais, mas também que eles se convertessem em metáforas de pensamento, organização e ação política. Assim, a rede não somente cria um novo ambiente, mas também uma nova forma de pensar, de nos pensar e atuar como rede, na rede e a partir dela. Portanto, este sujeito emergente não é concebido mais como um corpo hierarquicamente organizado, cujo êxito político depende da manutenção de uma identidade uniforme, uma disciplina de partido e uma linha estratégica definida inicialmente. Comparado ao sujeito político clássico, o ativismo copyleft é o resultado de toda uma série de atores, ligações, espaços e ferramentas que confluem na formação de uma rede ativista distribuída e recombinante. Uma rede na qual os momentos de intensidade política se configuram e se diluem permanentemente, mostrando uma capacidade de mobilizar recursos e criatividade de formas imprevisivelmente novas.

Ao se situar geralmente nas áreas produtivas da ciência e da tecnologia, o ativismo *copyleft* é capaz de reapropriar rapidamente os novos conceitos e ferramentas tecnocientíficas para colocá-los na ação política. Na vertente mais técnica, os *hackers* constroem universos técnica e simbolicamente desenvolvidos (de forma coletiva e comunitária, tribal) que permitem entender o poder político e jurídico como um sistema e, portanto, como uma estrutura vulnerável a intervenções técnicas que permitem abrir novos espaços de liberdade (como a concepção tecnojurídica das licenças GPL, também chamadas licenças virais pelo espaço autônomo de reprodução que elas geram dentro do sistema operacional do *copyright*). Essas metáforas da mudança, ferramentas tácticas conceituais, são o fruto das experiências e comunidades técnicas que nasceram do novo ambiente e das possibilidades comunicativas e de intervenção que as infraestruturas da sociedade da informação definem.

As tecnociências e seus contextos epistêmicos também abriram a possibilidade de combinar, como territórios simbólicos úteis para a

autocompreensão e organização do copyleft, outras linguagens e práticas sociotécnicas como as das ciências cognitivas, do paradigma da complexidade e das ciências do artificial (inteligência e vida artificial) ou da teoria de redes. Assim, por exemplo, a vida artificial e a biologia teórica permitiram conceitualizar os modelos do ativismo viral<sup>32</sup> ou encontrar sistemas evolutivos muito poderosos nos quais é reconhecida a transferência genética horizontal bacteriana,<sup>33</sup> assim como concebem e praticam formas de inteligência coletiva sem comando central com exemplos simulados em que regras locais de interação entre indivíduos dão lugar a padrões emergentes de adaptação coletiva em colônias de formigas, abelhas ou cupins. A teoria de redes permitiu mapear e analisar as redes sociais que formam o fenômeno dos blogs,34 identificando e definindo comunidades dentro da blogosfera. Além disso, a transparência e a digitalização dos processos sociais das comunidades (especialmente a do software livre) permitem um estudo quantitativo sem precedentes na metodologia sociológica e etnográfica que reverte o conhecimento, gerado desse modo, aos próprios processos de produção<sup>35</sup>. Outras áreas, como a antropologia e a sociologia participativa e militante viram no *copyleft* uma condição necessária para sua realização, adotando comunidades rapidamente formatos ferramentas das os e desenvolvimento do software livre em seus próprios processos de pesquisa

32 Guiu, L. (2001) *Código abierto y bacterias* ["Código aberto e bactérias"]. Texto publicado na biblioteca *on-line* de Sindominio

<sup>[</sup>http://biblioweb.sindominio.net/s/view.php?CATEGORY2=5&ID=121].

<sup>33</sup> Barandiaran, X. e Guiu, L. (2004/2006) *Autonomía, Comunicación y Evolución en redes bacterianas y tecnológicas* ["Autonomia, Comunicação e Evolução em redes bacterianas e tecnológicas], biTARTE 38 [http://www.ehu.es/iasresearch/doc/2006 ba guiu biTARTE sub.pdf].

<sup>34</sup> Merelo, J.J., Ruíz, V.R. e Tricas, F. (2003) *Blogosfera: creación de una comunidad a través de los enlaces* ["Blogosfera: criação de uma comunidade através das ligações"]. En.red.ando 303 [http://geneura.ugr.es/%7Ejmerelo/enredando/blogosfera.pdf].

<sup>35</sup> Como exemplos (entre muitos outros), o trabalho realizado pelo Grupo de Sistemas e Comunicações da Universidade Rei Juan Carlos de Madrid [http://libresoft.urjc.es] ou o grupo de pesquisa de Christophe Lejeune na Universidade belga de Liège [http://www.smess.egss.ulg.ac.be/lejeune/].

ativista,<sup>36</sup> usando os recursos e conhecimentos gerados sobre seus próprios objetos/sujeitos de estudo.

Em certas ocasiões, a precariedade e as novas condições do trabalho imaterial contribuem com novas relações e oportunidades simbióticas e parasitárias ao ativismo copyleft. Se o trabalho assalariado exige hoje uma aprendizagem permanente e a mobilização intensa de recursos emocionais e cognitivos, estendendo o espaço produtivo a todos os âmbitos da vida cotidiana, então a fórmula inversa também é aplicável: reutilizar e recombinar infraestruturas e tempo de trabalho assalariado no ativismo e investir o tempo de ócio consumista (um dos motores do capitalismo pósfordista) nas redes produtivas copyleft. Assim, um designer, uma programadora, um pesquisador universitário, uma bibliotecária, um tradutor ou uma jornalista podem gerir seu tempo de trabalho/ócio de forma muito mais flexível que na linha de montagem industrial e reutilizar para o ativismo os recursos disponíveis para o trabalho: infraestrutura de comunicação (internet e telefonia), computadores, deslocamentos, recursos cognitivos (bibliotecas, bases de dados etc.), relações de trabalho etc. Se, além disso, seu ambiente de trabalho se insere na produção ou prestação de serviços copyleft, então o fluxo de valor de uso entre emprego e ativismo torna-se muito mais intenso e simbiótico (é o caso das cooperativas de software livre, jornalismo, editoras e netlabels copyleft, artistas, gestores culturais etc.).

Outro fator decisivo na hora de pensar o ativismo *copyleft* é a transversalidade com que ele atravessa outras tantas práticas políticas: as novas lutas trabalhistas em relação à precariedade (especialmente no âmbito da produção imaterial), a contrainformação e a liberdade de expressão, o *hacktivismo*, as associações e cooperativas de consumidores, a pesquisa militante, as contraculturas musicais, a ecologia (especialmente no que se refere às biotecnologias privadas), a educação ou a defesa da privacidade (para mencionar alguns). Todos esses aspectos da vida e todos esses movimentos políticos contemporâneos (assim como a infraestrutura telemática e a produção imaterial de todo movimento social) encontram no

<sup>36</sup> Como as jornadas de Pesquisa realizadas em Barcelona em 2004 [http://www.investigaccio.org/] ou o trabalho da Universidad Nómada [Universidade Nômade] [http://www.sindominio.net/unomada/].

copyleft um modelo que potencializa sua visibilidade e enquadra grande parte de seus espaços de conflito, ao mesmo tempo em que permite articular as aspirações participativas, abertas e livres que as definem. A convergência das lutas sociais na necessidade de se defender espaços e infraestruturas comunicativas livres, assim como para libertar os mecanismos de produção e distribuição de bens imateriais, dá ao copyleft um grande potencial de sinergias cooperativas entre movimentos sociais (não poucas vezes frustradas pelo nível de complexidade técnica e legal ou pela falta de linguagens comuns).

Comparado a outros modelos de ativismo fechado, clandestino ou identificado (muito mais fácil de ser criminalizado e marginalizado), o fator decisivo das possibilidades do ativismo copyleft reside na aplicação do sistema produtivo *copyleft* ao próprio processo de produção política (além de liberar os manifestos e os vídeos ativistas com licenças *copyleft*). Muito do que é válido para a produção de software e de conhecimento livre também é válido para o ativismo: manter sempre abertos os locais participativos, criar projetos modulares e recombináveis entre compartilhar recursos e infraestrutura, liberar os códigos organizacionais e operacionais, documentar os processos produtivos, gerar comunidades e aproveitar as sinergias simbióticas com outros agentes produtivos sem perder autonomia. Assim, a dimensão política do *copyleft* perpassa por completo a ideia de "uma forma alternativa de gerir os direitos de autor", ou mesmo a ideia de um modelo alternativo de produção e distribuição cultural. O ativismo e as comunidades *copyleft* mostram seu potencial nas novas formas de produção social: abrir e liberar as fontes da produção social (em suas vertentes simbólicas, organizativas, tecnológicas e comunicativas) é o verdadeiro potencial de movimento que subjaz sob a forma do copyleft. Parafraseando Wu Ming 4<sup>37</sup> 1: fazer da própria criatividade ativista uma metáfora das formas de produção social, ser portadores dessa mesma mudança, atuando por contágio ao longo das conexões da rede, que conduzem a novos e velhos mapeamentos do comum.

<sup>37</sup> Wu Ming 4 é escritor *copyleft*, ativista e coautor de *Q*, *54* e *giap!* O segmento modificado (pertence ao prólogo a *Guerrilla*, de T.E. Lawrence, Lawrence de Arábia, publicado também com *copyleft* pela editora Acuarela) resume os fundamentos da guerrilha irregular ao "fazer da própria mobilidade uma metáfora da mutação social, ser portadores da mesma mudança, atuando por contágio ao longo das linhas do deserto, que conduzem a céus e terras novas" (p. 35).

# Esboço de um mapeamento reticular através de algumas trajetórias ativistas

Falta-nos esboçar um mapeamento desses territórios comuns nos quais o ativismo *copyleft* se localiza. Não sem antes advertir que este mapa tem de se entendido como parcialmente artificial, provisório e incompleto: artificial como uma fotografia que congela uma imagem em movimento; provisório pelo caráter dinâmico e permanentemente mutante das linhas e nodos no qual esta rede se localiza; incompleto porque este é somente um desses novos mundos: o que nós temos explorado. Mais além, encontram-se territórios a serem construídos, experiências tanto intensas quanto ativas que têm como propósito conquistar espaços de liberdade, comunidades paralelas que constroem seus próprios guias sobre *copyleft*, tribos e civilizações do conhecimento livre que habitam outros tantos novos mundos. Nossas trajetórias servem como sinais que indicam alguns pontos de entrada para o ativismo *copyleft* (além das placas luminosas já conhecidas dos gurus do conhecimento livre que habitam as estradas da informação), experiências ativistas que buscam visualizar a intra-história de um movimento emergente.

Dizíamos antes que "o ativismo *copyleft* é o resultado de toda uma série de atores, ligações, espaços e ferramentas que confluem na formação de uma rede ativista distribuída e recombinante". Aqui se juntam profissionais cujas áreas de trabalho estão potencialmente associadas à produção imaterial, como programadoras, artistas, pesquisadores, escritoras, jornalistas, bibliotecárias, editores, músicos, advogadas, mas também, e principalmente, estudantes, especialistas elétricos ou desempregadas que investem seu tempo livre e suas habilidades não profissionalizadas na participação ativa nessas redes, mantendo servidores e comunidades virtuais, dando palestras e organizando congressos e ações de protesto, difundindo projetos e colaborando de mil maneiras diferentes.

Os eventos como congressos e jornadas compõem nodos essenciais que permitem articular a ação de muitos agentes, promover a filosofia *copyleft* nos meios de comunicação de maiores alcance e abrir espaços de coordenação e comunicação dentro e fora do movimento. Assim, por

exemplo, os Hackmeetings<sup>38</sup> implicam um ponto de partida inevitável no desenvolvimento do tecido hacktivista que muitos dos coletivos que lutam pela livre circulação de saberes e técnicas compartilham. Esses encontros de ativistas e hackers, que trabalham sobre as dimensões sociais das novas tecnologias, ocorrem geralmente em Centros Sociais Okupados, sem aceitar patrocínios, subvenções ou participação institucional que possa limitar sua autonomia. Os Hackmeetings são um modelo de organização aberta e participativa que faz uso de ferramentas como wikis e listas de emails para coordenar e decidir quase todos os aspectos que compõem o evento. O Hackmeeting compreende-se como uma rede de bate-papos, oficinas, atuações, reuniões, espaços e experiências de cujas intersecções sempre surgem novos projetos, antigos se recombinam ou são reforçados e outros tantos são coordenados. Muitos projetos e coletivos dentro do movimento *copyleft* tiveram sua origem (de uma ou outra maneira) em um Hackmeeting.

Contudo, foram as Jornadas Copyleft (organizadas durante os últimos anos por grupos locais autônomos em Madri<sup>39</sup>, Barcelona<sup>40</sup>, San Sebastián<sup>41</sup> e Málaga<sup>42</sup> e financiadas em parte por algumas instituições públicas) que juntaram uma vontade mais clara de coordenação do movimento *copyleft* e de produção de espaços e ferramentas para a crítica da propriedade intelectual; dando ao conflito visibilidade e relevância pública ao mesmo tempo em que permitem financiar as viagens e o alojamento de diversos ativistas com o intuito de gerar pontos de encontro para debater e coordenar discursos, estratégias e recursos. Outros eventos que também convergem na criação do movimento *copyleft* são, por exemplo, os encontros Copyfight,<sup>43</sup> Fadaiat<sup>44</sup> (com um interesse especial pela inter-relação entre fluxos de informação e fluxos migratórios), muitos encontros de *software* livre, cursos de verão, palestras acadêmicas etc. De

<sup>38</sup> http://sindominio.net/hackmeeting.

<sup>39</sup> http://www.sindominio.net/copyleft-old.

<sup>40</sup> http://www.sindominio.net/copyleft/index.php?module=ContentExpress&func=display&ceid=2.

<sup>41</sup> http://kopyleft.net.

<sup>42</sup> http://www.sindominio.net/copyleft-malaga.

<sup>43</sup> http://www.elastico.net/copyfight

<sup>44</sup> http://www.fadaiat.net.

caráter mais radical, experimental e criativo, há as experiências de okupação temporária de espaços culturais abandonados, para promover a cultura livre. É o caso da okupação dos teatros El Molino e Arnau em Barcelona<sup>45</sup> e da okupação do cinema Andalucía em Málaga.<sup>46</sup>

Associações e fundações como a FSF (Free Software Foundation, Fundação do Software Livre<sup>47</sup>), a Electronic Frontier Foundation,<sup>48</sup> Creative Commons, 50 Computer Profesionals for Social Responsibility 51 e a Foundation for Free Information Infrastructure<sup>52</sup> são alguns dos referenciais internacionais mais visíveis dos direitos digitais e da defesa do *copyleft* e do domínio público. Merece reconhecimento especial a FSF e seu projeto irmão GNU, criadores do conceito de copyleft e do software livre através da licença GPL<sup>53</sup> (General *Public License*). O trabalho permanente dessas fundações, enfatizando os ideais de liberdade e comunidade do copyleft, sempre atentos às ameaças legais e tecnológicas sobre eles, permitiu manter um referencial ético e político para a comunidade e para o ativismo *copyleft*. Centenas de comunidades virtuais de notícias fomentaram e difundiram esses ideias, gerando todo um sistema midiático e crítico ao redor da propriedade intelectual. É o caso de Slashdot<sup>54</sup> (e suas versões hispanofalante BarraPunto<sup>55</sup> e luso-falante gildot [http://www.gildot.org/]): sofisticadas comunidades de notícias que permitem estar ficar e debater boa parte da informação que diz respeito ao copyleft, ao software livre e aos

<sup>45</sup> http://barcelona.indymedia.org/feature/display/250408/index.php.

<sup>46</sup> http://estrecho.indymedia.org/feature/display/20064/index.php.

<sup>47</sup> http://fsf.org.

<sup>48</sup> http://eff.org.

<sup>50</sup> http://creativecommons.org.

<sup>51</sup> http://www.cpsr.org.

<sup>52</sup> http://ffii.org.

<sup>53</sup> http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html.

<sup>54</sup> http://slashdot.com.

<sup>55</sup> http://barrapunto.com.

direitos digitais, dando o alarme e, não poucas vezes, gerando verdadeiras campanhas de protesto e resposta a alguns dos abusos mais escandalosos. As redes de contrainformação (como a rede internacional Indymedia<sup>56</sup> [Centro Mídia Independente, no http://www.midiaindependente.org/], as rádios livres ou os coletivos de criação e difusão de vídeos<sup>57</sup>) também reuniram a urgência de defender a livre circulação de conhecimentos e técnicas e frequentemente incluem notícias e campanhas nesta linha. Contudo, a respeito das comunidades de notícias referidas, o fenômeno dos blogues (locais com notícias geridos geralmente por uma só pessoa, mas ligados entre si através de várias tecnologias de web semântica) deu lugar a redes informativas bastante importantes para o desenvolvimento do *copyleft* e para a defesa dos direitos de acesso à cultura. Exemplos são os blogues de David Bravo, 58 Ignacio Escolar,<sup>59</sup> LaMundial,<sup>60</sup> Carlosues<sup>61</sup> e Jorge Cortell<sup>62</sup> (para mencionar somente alguns).

Não são somente as comunidades de notícias que enfrentam o *copyright* em defesa da livre circulação de saberes. Outras comunidades virtuais também são a origem de diversos recursos e eventos, ações e espaços de apoio ao *copyleft*. É o caso do Sindominio, <sup>63</sup> um servidor autônomo gerido por seus próprios usuários e todo um experimento sociotécnico que rompe com a dicotomia cliente-servidor para abrir as portas à inteligência coletiva. Desde o momento de sua criação, a aposta no *software* livre e na liberdade de conhecimento desse servidor foi decisiva. O Sindominio aloja e deu lugar a projetos como os hackmeetings, as jornadas *copyleft*, muitos hacklabs, a biblioweb<sup>64</sup> (que reúne alguns dos

<sup>56</sup> http://www.indymedia.org.

<sup>57</sup> Como Eguzki Bideoak [http://eguzkibideoak.net] ou SinAntena [http://sinantena.net/].

<sup>58</sup> http://filmica.com/david\_bravo.

<sup>59</sup> http://escolar.net.

<sup>60</sup> http://www.lamundial.net.

<sup>61</sup> http://www.filmica.com/carlosues.

<sup>62</sup> http://jorge.cortell.net/g.

<sup>63</sup> http://sindominio.net.

<sup>64</sup> http://biblioweb.cc.

textos chaves do pensamento *copyleft*) e a lista de emails *copyleft* do Sindominio. <sup>65</sup> Trata-se de uma das referências mais importantes do *copyleft* de língua castelhana, especialmente antes do surgimento do Creative Commons Espanha e outras organizações.

Sem dúvida, um dos elementos chave no ativismo *copyleft é o* hacking jurídico: o planejamento de ferramentas jurídicas para proteger o copyleft e lutar contra os abusos dos lobbies do *copyright*. A concepção das licenças copyleft (como as do Creative Commons ou das da Free Software Foundation) é um ponto eminentemente estratégico. A necessidade de adaptar as licenças de software livre à complexidade do desenvolvimento tecnológico e aos obstáculos jurídicos (especialmente as patentes de software) e tecnológicos (o DRM e mecanismos anticópia previamente mencionados) desencadeou um processo de discussão e participação sem precedentes no movimento copyleft. A concepção da terceira versão da tornou-se um verdadeiro modelo de consulta popular desenvolvimento coletivo; um processo de código jurídico aberto participativo (gerido, isso sim, pela FSF para impedir a manipulação da indústria do software proprietário). Paralelamente, o sítio Derecho de *Internet*<sup>67</sup> (iniciativa do advogado Javier de la Cueva) é um exemplo paradigmático da filosofia *copyleft* aplicada ao ativismo jurídico. página podem ser baixadas versões atualizadas de instruções e documentos que permitem ao cidadão comum realizar demandas estratégicas para barrar alguns dos abusos dos lobbies da propriedade intelectual (como é o caso da imposição de um cânone remuneratório por cada unidade comprada de qualquer um dos meios digitais existentes, independentemente do uso que se faça deles, incluindo a cópia de material copyleft ou a gravação do áudio do próprio julgamento da demanda).

O desenvolvimento de comunidades *wireless*<sup>68</sup> (redes de computadores sem fio metropolitanas) é outra das frentes do ativismo *copyleft* que busca tornar o fluxo de informação independente das grandes

<sup>65</sup> https://listas.sindominio.net/mailman/listinfo/copyleft.

<sup>66</sup> http://gplv3.fsf.org/.

<sup>67</sup> http://www.derecho-internet.org/.

<sup>68</sup> http://www.lavapieswireless.net/ManifiestoComunidadesInalambricas.html.

corporações monopolistas de telecomunicações (que impõem sua censura e limitações técnicas à margem da legislação). Apesar de o financiamento público das redes de comunicação baseadas nas tecnologias sem fio implicar um investimento mínimo para municípios e administrações públicas, a indústria das telecomunicações impediu essa possibilidade na Espanha, alegando que constituiria uma competição desleal<sup>69</sup> (mesmo nos casos em que essas mesmas companhias decidem não suprir as necessidades comunicativas daqueles municípios cujo mercado não consegue gerar os benefícios econômicos suficientes). Diante dessa comunidades metropolitanas situação, surgem as que promovem infraestruturas de telecomunicação abertas, participativas, gratuitas e geridas com software livre por seus próprios usuários, funcionando em velocidades muito superiores às proporcionadas pelos provedores comerciais. A necessidade de proteger e especificar o uso dessas redes desencadeou a criação de licenças próprias (como a Wireless Commons) e a criação de experiências que unem comunicação e troca digital com comunidades vicinais, capacitação técnica na gestão da rede com refeições nos telhados em que são instaladas as antenas. Apesar dos maiores sucessos dessas comunidades serem encontrados nos EUA, a rede LavapiesWireless de Madri e Mataró SenseFils são exemplos próximos de grande interesse.

Outros componentes essenciais do ativismo *copyleft* são as cooperativas de produção, distribuição e adaptação de bens imateriais *copyleft*: apostas políticas para definir novos modelos de trabalho imaterial à margem da propriedade intelectual e das grandes corporações. Pequenas empresas que alimentam os (e se alimentam dos) recursos comuns do *copyleft* e tornam-se assim agentes ativos de sua defesa e desenvolvimento. Exemplos são a editora Traficantes de Sueños<sup>70</sup> e algumas cooperativas de *software* livre.<sup>71</sup> A música foi um dos setores de produção imaterial que mais sofreu com os contratos abusivos da indústria cultural e com a manipulação e desatenção das sociedades de gestão (que consideram somente as necessidades da grande indústria e das super-estrelas que cria).

<sup>69</sup> http://www.laflecha.net/canales/wireless/200410181/.

<sup>70</sup> http://traficantes.net.

<sup>71</sup> http://xsto.info y http://www.jakinbidea.com/ para mencionar algumas.

LaMundial<sup>72</sup>, Motorsex<sup>73</sup> e Ruidodebarrio<sup>74</sup> são alguns dos grupos musicais que, além de produzir por si a sua música, dedicaram tempo e esforço para criar uma infraestrutura *copyleft*, difundir as possibilidades do modelo e liderar protestos diante dos abusos da indústria e dos gestores monopolistas dos direitos de autor. Destaca-se o agrupamento de jovens grupos musicais bascos que apostaram em criar uma gravadora e distribuidora completamente *copyleft* (Musikherria<sup>75</sup>, que já engloba mais de cinquenta grupos) à margem do acomodado negócio do rock radical basco dos anos oitenta, quase completamente absorvido pela indústria fonográfica do *copyright*.

O mundo da arte também permitiu promover e experimentar diferentes formas de ativismo *copyleft*. Há os exemplos de Copilandia<sup>76</sup>, Platoniq<sup>77</sup>, Fundación Rodríguez<sup>78</sup>, Zemos98<sup>79</sup> e outros tantos projetos que praticam formas de experimentação com a criação coletiva e de desobediência dos padrões proprietários de produção artística. Algumas instituições artísticas (como Arteleku<sup>80</sup> ou UNIA arte e pensamento<sup>81</sup>) apostaram também pela importância estratégica do *copyleft* na produção cultural e artística (especialmente a de financiamento público) e contra a mercantilização do mundo da arte como objeto e privativo, promovendo infraestruturas públicas *copyleft*, assim como jornadas e projetos críticos à propriedade intelectual (que perpassam em muitas ocasiões os limites da

<sup>72</sup> http://lamundial.net.

<sup>73</sup> http://imbecil.com.

<sup>74</sup> http://www.ruidodebarrio.org/.

<sup>75</sup> http://musikherria.org.

<sup>76</sup> http://www.copilandia.org/.

<sup>77</sup> http://platoniq.net/.

<sup>78</sup> http://www.rdz-fundazioa.net.

<sup>79</sup> http://www.zemos98.org/spip/.

<sup>80</sup> http://www.arteleku.net.

<sup>81</sup> http://www.unia.es/artpen/presenta/main.html.

arte, abrindo o conflito e o debate a outras instituições e espaços sociais e culturais).

A rede de hacklabs<sup>82</sup> (que reúne meia centena de laboratórios hacktivistas autônomos) é, sem dúvida, uma das infraestruturas de base e um dos corpos sociais mais importantes do ativismo copyleft. Essa rede de espaços e coletivos autogestionados proveem livre acesso a *internet*, cursos de aprendizagem e desenvolvimento de software livre, espaços para a reciclagem de computadores, experiências com infraestruturas digitais e movimentos sociais. Os hacklabs desenvolveram projetos como os copisterios (centros de difusão e cópia de material copyleft) e o sistema operacional livre X-evian<sup>83</sup> (baseado em Debian GNU/Linux), cuja edição especial copyleft inclui, ainda, um conjunto de materiais críticos e práticos reunidos no arquivo *copyleft* Alephandría<sup>84</sup> (recompilado também pelo próprio hacklab). Durante o último ano, os hacklabs se mobilizaram contra os abusos dos lobbies da propriedade intelectual em uma campanha de ação direta batizada CompartirEsBueno<sup>85</sup>. Dentro dessa campanha, ocorreram ações de protesto como a chamada Operación Teddy<sup>86</sup> (com um impacto midiático significativo<sup>87</sup>) em que hacktivistas de Metabolik BioHackLab<sup>88</sup> baixaram pública e coletivamente uma canção de Teddy Bautista (presidente da SGAE) em frente à sede da SGAE em Bilbao, com aviso prévio às autoridades policiais (através de um burofax). Tentavam sabotar assim a dura campanha criminalizadora que a indústria cultural lançou contra internet. 2005 baixar pela Outras ações CompartirEsBueno incluem a distribuição de CDs em espaços públicos, a promoção e realização de eventos de livre troca de arquivos (sharing parties), a intervenção no SIMO e E-Life (um espaço contra a exclusão digital organizado pelo *Ayuntamiento* - equivalente à prefeitura - de Madri) ou a coordenação das demandas contra o cânone nos meios digitais (a

<sup>82</sup> http://hacklabs.org.

<sup>83</sup> http://x-evian.org.

<sup>84</sup> http://metabolik.hacklabs.org/alephandria.

<sup>85</sup> http://compartiresbueno.net.

<sup>86</sup> http://compartiresbueno.org/index.php/2005/11/07/lo-hemos-hecho-y-nadienos-hadetenido/.

<sup>87</sup> http://compartiresbueno.net/index.php/2005/11/17/referencias\_accion\_bilbao/.

<sup>88</sup> http://metabolik.hacklabs.org.

própria *internet* reúne um resumo detalhado dessas ações, assim como do material utilizado). CompartirEsBueno também oferece fóruns, linques e outros recursos para o ativismo *copyleft*.

# Alguns princípios tácticos como conclusão

- # Não deixar de alimentar o bem comum com recursos, materiais e infraestruturas *copyleft* para alcançar uma massa crítica que permita uma autonomia completa dos modos de produção privativos.
- # Produzir infraestrutura ativista aberta, reapropriável, modificável, recombinante, ampliável e *copyleft*.
- # Considerar a tecnologia, o conhecimento e a cultura como espaços de conflito político e produção social.
- # Defender os ideais da liberdade e da autonomia acima dos aspectos econômicos e técnicos que podem (ou não) fazer do *copyleft* um espaço atrativo para a indústria.
- # Buscar as deficiências técnicas do regime de propriedade intelectual e de monopólio comunicativo que permitam abrir novos espaços de autonomia e bem comum sustentável.
- # Experimentar com os limites do imposto, criando territórios próprios de conhecimentos e cultura nas mesmas áreas da produção cultural e social.
- # Lutar a partir da legitimidade e da transparência de nossos códigos e de nossas organizações ativistas, desenvolvendo arquiteturas de redes sociais fortes e adaptativas (redundantes, distribuídas, modulares, recombináveis e dinâmicas).
- # Não delegar as decisões técnicas ou comunicativas a representantes ou especialistas. Construir desde a base, produzindo inteligência coletiva e fazendo de cada problema e necessidade uma oportunidade para a participação e a conexão com outros movimentos e comunidades.
- # Tornar visível o conflito com o poder dos monopólios das indústrias da telecomunicação e da cultura, transmitindo a toda a sociedade o que realmente está em jogo por trás da frenética criação de leis e tecnologias de implantação da propriedade intelectual, desmascarando os interesses ocultos e as práticas antidemocráticas que os lobbies utilizam.

# Exigir das administrações públicas uma política clara de compromisso com o domínio público, com a preservação e defesa ativa dos direitos de acesso à cultura, impondo limites à indústria cultural e de telecomunicações. Não permitir que o dinheiro público seja investido para produzir sistemas de conhecimento e cultura privativos.

# Concentrar os esforços e sincronizar as mobilizações para impedir a implantação de leis, dispositivos e medidas que bloqueiem a infraestrutura *copyleft*: patentes de *software*, mecanismos anticópia, proibições de investigação do funcionamento da infraestrutura tecnológica, fazendo uso de todos os meios possíveis para bloquear esses dispositivos.

# Criar alianças com outros movimentos sociais cujas lutas estão contidas nas novas formas de capitalismo cognitivo (precariedade, migração, biotecnologias, contrainformação, educação etc.).

# Evitar a corrida tecnológica clandestina entre mecanismos anticópia e métodos, cada vez mais complexos, de subvertê-los (o que deixaria cada vez mais longe o acesso à cultura da maioria da população). Favorecer, por outro lado, uma mobilização social que exija o reconhecimento de seus direitos e promover a desobediência tecnopolítica pública, coletiva e transparente quando for necessário.

O copyleft implica a criação de subjetividade política através da defesa de uma série de direitos fundamentais (ameaçados pelo regime de propriedade intelectual) e das possibilidades abertas por um modelo de produção cooperativa de comunicação, conhecimento, tecnologia e cultura. Este movimento (diverso, distribuído, descontínuo, dinâmico) não surge do nada, e menos ainda do oportunismo que as brechas da propriedade intelectual permitem, mas herda as aspirações, experiências e práticas de movimentos sociais anteriores, transformados pelas possibilidades sociotécnicas das novas tecnologias da informação e da comunicação. Este é um movimento que constitui as sociedades do conhecimento no qual dois modelos de sociedade lutam para definir suas bases. O modelo do copyright (gestão mercantil, privada e privativa de comunicação, ciência e cultura) possui atualmente a maior parte dos meios de comunicação e produção e um poder econômico que ridiculariza a legitimidade das instituições democráticas. O copyleft, por outro lado, possui um modelo potente (baseado nas possibilidades mais acumulativas, participativas e recombinantes que permite) e uma legitimação social inerente às possibilidades das novas tecnologias.

Mas o copyleft como modelo produtivo não será capaz de decidir sobre o futuro da sociedade do conhecimento. É a sociedade em rede que tem de se mobilizar para evitar os bloqueios que o regime de propriedade intelectual está impondo sobre a cooperação social; porque o que está em jogo não é a gratuidade de uma série de bens culturais, mas a própria possibilidade de um modelo de sociedade baseado no conhecimento e na cultura livre. Articular e sincronizar um movimento social e político autônomo, que em sua luta para defender a livre circulação de saberes gere uma sociedade livre, é o verdadeiro desafio do *copyleft*. Para isso, é necessário tomar consciência da natureza política do *copyleft*. Um estado de consciência surge no cérebro biológico como a sincronização transiente de inúmeros impulsos nervosos distribuídos ao longo de diversos córtices cerebrais, núcleos talâmicos, áreas senso-motoras e somato-sensoriais. A consciência não é algo que possa ser imposto a partir de um módulo central. Não existe tal coisa no cérebro humano. Tampouco no cérebro coletivo que é a rede. O desafio: sincronizar as vozes com outras tantas redes sociais, coordenar a ação política, gerar áreas de desenvolvimento de ferramentas táticas de intervenção política (como mais um dos processos produtivos do copyleft) para alcançar um estado de consciência social que torne irreversível o que já está em nossas mãos: uma sociedade livre através de um conhecimento e uma tecnologia livres.

Nota: o uso estratégico da legislação de *copyright* para driblá-lo e permitir a livre circulação de conhecimento, técnicas e cultura, de nenhum modo, reflete nossa aceitação ou nosso acordo com esta legislação que consideramos abusiva, mercantilista e privativa.

# 8 - Libertar a mente: o *software* livre e o fim da cultura privativa<sup>1</sup>

Eben Moglen² Tradução de Felipe Burd

O assunto de que vamos falar foi denominado de várias maneiras. As palavras têm ressonâncias importantes. Vou utilizar a expressão "software livre" para descrever este material, e tenho que destacar que a escolha das palavras é relevante. Não falamos somente sobre uma forma de produção ou de um sistema de relações industriais, mas também do início de um movimento social com fins políticos específicos e que seguramente vai determinar não somente a produção do software no século XXI, como também a criação e a distribuição da cultura em geral. Nesta manhã, proponho-me a colocar este processo em um contexto suficientemente amplo para permitir que o significado do software livre possa ser identificado além das simples transformações da indústria do software.

Podemos pensar que a *Bussiness Week*, como sugeria Rita Heimes em sua simpática apresentação, precisa recorrer ao exagero de seus conteúdos para que as pessoas queiram lê-la além do primeiro parágrafo. Mas, neste caso, acredito que a *Bussiness Week* exagerou. No começo desta semana, o diretor técnico da Microsoft, Craig Mundie, declarou publicamente no Brasil que meu cliente, a Free Software Foundation [Fundação do Software Livre], estava destruindo a indústria mundial do

<sup>1</sup>Este texto foi redigido originalmente para a palestra de Eben Moglen na IV Conferência anual sobre lei e tecnologia da Universidade de Portland, Maine, em 29 de junho de 2003.

<sup>2</sup>É permitida a cópia e a distribuição deste artigo, por qualquer meio, desde que esta nota seja incluída.

software. Ela sozinha. Mas a Free Software Foundation, que represento há dez anos, dispõe de um orçamento anual de 750 mil dólares e um capital total de menos de dois milhões de dólares. Ela se sustenta exclusivamente através de doações, em sua maioria procedentes de contribuintes individuais. A Microsoft, como muitos de vocês sabem, tem um valor de mercado de muitas centenas de bilhões de dólares e, neste momento, tem cerca de 50 bilhões de dólares efetivos. Trata-se do monopólio com mais benefícios da história. Estou profundamente agradecido ao senhor Mundie pela avaliação precisa da situação existente entre sua organização e a minha.

Então, por que ele pensa que o estamos afetando de modo tão importante? Naturalmente, há um certo grau de desgosto partidário no que ele diz. Nós não estamos destruindo a indústria mundial do software, estamos destruindo o monopólio que seu patrão exerceu durante muito tempo. E isso apesar de todos os esforços (circunstanciais) do governo dos Estados Unidos, da União Europeia, e de uma boa quantidade de ricos competidores comerciais que fracassaram de forma sistemática. Eu poderia discordar da *Bussiness Week* na medida em que considero que o navegador Netscape era uma ferramenta minúscula e insignificante, que, no começo dos anos noventa não suponha absolutamente o menor desafio para a Microsoft no mercado do chamado "*middleware*". E isso mesmo antes que a AOL comprasse o Netscape e começasse sua ambivalente relação de competição com a Microsoft. Uma questão sobre a qual, estou seguro, vocês leram recentemente.

Nós fazemos outras coisas. Transformamos o software. Não somente a forma de produzi-lo, mas também como ele se relaciona com todos os demais aspectos da produção intelectual humana. O software, e aqui falo de sequências de bits executáveis que indicam aos computadores o que fazer (há muitos outros tipos de software, dos quais falaremos mais tarde, entre os quais a música, os filmes, os horários de trem e outras formas úteis de informação), está se tornando, no século XXI, um bem público, não um produto. Fazemos isso por um motivo, já delineado por meu colega, amigo e

cliente Richard Stallman no começo da década de 1980, que é a proteção do direito ético de compartilhar informação. Isso é entendido perfeitamente, no contexto intelectual da ciência e da literatura ocidental, não como uma invenção dos anos oitenta, nem como consequências de nossas próprias idiossincrasias pessoais, intelectuais ou morais. É o resultado de nosso acervo cultural em relação com a produção de conhecimento como esforço comum. A livre troca de informação é o fundamento da cultura ocidental, e, sem esse conceito de livre troca de informação (os cientistas ocidentais o têm repetido desde que Galileu o sustentou ante a Igreja em meados do século XVI), o avanço do conhecimento seria impossível, ou estaria muito dificultado.

O contexto de transformação da sociedade de meios de transmissão de informação analógicos em digitais pôs em perigo a livre troca de informação. Essa ameaça pode ser notada de forma tangível em todas as facetas de nossa vida cotidiana. A distribuição da informação, a partir da adoção da imprensa de caixa móvel no Ocidente em fins do século XV até fins do século XX, esteve contida em um processo industrial. A informação transformava-se em objetos físicos cuja elaboração, transporte e venda dinheiro. Como consequência, surgiu uma economia distribuição da informação que necessitava de fluxo de dinheiro que absorvesse o custo de elaborar, transportar e vender os objetos físicos que continham informação. Esse processo acabou concentrando-se na criação de direitos de propriedade em todas as vertentes do pensamento econômico ocidental (com o argumento, conhecido por todos, de que era necessário obter pagamentos que cobrissem os custos de produção). A moralidade desse processo dependia, contudo, da falta de alternativas. Como essa forma de distribuição fazia com que algumas pessoas inevitavelmente excluídas dessa circulação de informação, as sociedades, à medida que sua riqueza aumentava, tendiam a tentar amenizar esse efeito (o efeito indesejado da exclusão), advindo dos direitos de propriedade na produção da informação, através de medidas que assegurassem o acesso a ela: bibliotecas públicas, universidades públicas etc. Assim, em meados do século XX no Ocidente, tinha se tornado um dogma que elaborar, transportar e vender informação custa dinheiro, que os custos da 154

informação devem ser recuperados através de direitos de propriedade exclusivos ("você não pode ter esta informação, a menos que pague por ela") e que os problemas da distribuição coercitiva dos bens da informação podem ser eliminados da forma habitual através de instituições semissocializadas que reduzam a injustiça de distribuição dos modelos coativos de produção e distribuição de informação. É assim, resumidamente, que chegamos ao ponto em que as coisas começam a ameaçar ser terríveis, já que o avanço da tecnologia rompeu a barreira do acesso universal. Mas nossas mentes não mudaram no que diz respeito aos paradigmas de produção e distribuição da informação.

A digitalização significa que cada trabalho útil ou belo, cada programa de computador, cada peça musical, cada obra de arte literária ou visual, cada vídeo, cada peça de informação útil - horários de trens, currículos universitários, mapas, planos - pode ser distribuída ao mundo inteiro ao mesmo custo que pode ser distribuída a uma só pessoa. Pela primeira vez na história da humanidade, enfrentamos uma economia na qual os bens importantes têm um custo quase zero. E, portanto, a digitalização da informação e da produção coloca o século XXI diante de um problema moral fundamental. Se posso colocar todos os bens de valor intelectual ou estético à disposição do mundo inteiro, pelo mesmo preço que posso colocar a disposição de uma só pessoa a primeira cópia desses trabalhos, por que é moral excluir uma só pessoa de alguma coisa? Se se pode alimentar toda a população do Planeta Terra com o custo de assar um pão, apertar um botão, que força moral cobraria mais pelo pão do que alguns poderiam se permitir a pagar por ele? Esses exemplos representam a dificuldade diante da qual nos encontramos em luta no começo do século XXI.

Muitas instituições seguem comprometidas com a filosofia social de que somente práticas de exclusão, que implicam inevitavelmente a continuidade de uma ignorância desnecessária, são essenciais para a produção de informação funcional. Os grandes grupos econômicos estão explorando o planeta e uma quantidade enorme de pessoas não tem as acesso

às necessidades intelectuais e estéticas que podemos proporcionar. Uma consequência inevitável da continuidade dessa prática é que o compartilhamento seja proibido às pessoas.

Em 1993, o National Information Infrastructure Working Group on Intellectual Property [Grupo Nacional de Informação de Infraestrutura sobre a Propriedade Intelectual], encabeçado pelo presidente do PTO (Patent and Trademark Office, Escritório de Patentes e Marcas Registradas), Bruce Lehman, publicou um artigo sobre propriedade intelectual, na incipiente internet do início dos anos noventa, que mais tarde tornou-se um documento sobre a política da Casa Branca no período da primeira administração de Clinton. O artigo do IP Working Group indicava que, mesmo que fosse necessário aumentar as penalidades por infração das leis de copyright de forma drástica, essa medida seria inadequada para o objetivo de mudar o comportamento social de forma suficiente para proteger a propriedade intelectual na rede. Por isso, o IPWG sugeria que cada centro de ensino que recebesse fundos federais deveria ter uma matéria em que se ensinasse às crianças que compartilhar é ruim. Sugeriam, e não os engano, um slogan que aproveitava o extraordinário êxito da senhora Reagan com o objetivo de terminar com o abuso de entorpecentes nos EUA. O slogan era: "Simplesmente diga sim às licenças". O que não explicaram foi como deveria chamar-se a instituição que explicaria às crianças que compartilhar informação é ruim; parece improvável que se possa seguir chamando de escola um lugar semelhante. Contudo, pensei que sua honestidade intelectual era extremamente louvável. Haviam chegado à raiz do problema. Sua meta era a manutenção das relações econômicas e sociais, ao custo da queda na inconsistência intelectual fundamental de sua posição: que devemos ensinar às pessoas que não devem ensinar a outras pessoas, ou algo semelhante.

Nesse contexto, no entanto, construímos uma rede social comprometida com a proposta de que os elementos centrais executáveis da tecnologia humana podem ser produzidos compartilhando – sem relação alguma com propriedades que excluam. E se os elementos centrais executáveis da tecnologia podem ser elaborados compartilhando sem relações que excluam, então os elementos não executáveis da cultura, como

a arte, a informação útil etc., podem ser distribuídos sem relações com propriedades exclusivas. Este é o processo do qual vocês estão sendo testemunhas neste momento.

Quando comecei a trabalhar como programador de computador, no início da década de 1970, tínhamos uma meta. Os desenvolvedores de software tinham um objetivo. O objetivo estava expresso em uma frase de quatro palavras: "Escreva uma só vez, rode em todo lugar" ["write once run everywhere"]. Isso significava "desenvolva software que possa rodar em qualquer hardware", o que a sociedade tinha de forma bastante heterogênea. Isso era, do ponto de vista das indústrias baseadas em capital de risco, com intenção de lucro e que eram propriedade de investidores, uma meta impossível que nunca vai se alcançar. Nós, contudo, o conseguimos. GNU, Linux e os outros milhares de programas ao redor do mundo do software livre rodam, como bem disse Rita, em qualquer hardware: desde o palmtop e um telefone celular até os equipamentos de uso único, como as câmeras digitais e as câmeras de vídeo. Ao longo de minha vida, existiu somente um objetivo na engenharia de software, e o alcançamos. O monopólio mais bem construído da história da humanidade nem sequer tentou.

Existem argumentos, que analisei em meus textos, incluindo o artigo *Anarchism Triumphant* ["Anarquismo Triunfante"], para defender que a produção de software executável sem relações inerentes de propriedade desenvolve um software superior, não imediatamente, mas a longo prazo. Deixo a análise dessa proposta para um debate posterior. A essência de meu discurso é a seguinte: o software (o software executável) é um produto que cresce de forma inerente. Esse é um argumento, certamente, contra a aplicação do sistema de patentes; não se trata de um argumento filosófico, mas técnico. A invocação apropriada dos princípios de novidade e não obviedade no software tem como resultado a não existência de patentes de software. Todas as pessoas com habilidades razoáveis nas artes são capazes de conseguir um resultado posterior, baseando-se em artes prévias. Mas, mais importante para nossos fins, o processo de produzir software pode ser

feito de forma paralela e massiva quando os custos de comunicação e coordenação são reduzidos a quase zero.

A rede é um supercondutor da criação de software. Assim escrevia eu em 1999, quando isso era algo menos óbvio do que o é hoje em dia. Somos testemunhas do mesmo fenômeno que Michel Faraday observou pela primeira vez em princípios do século XIX. Envolva um ímã com uma bobina e faça-o girar. A corrente elétrica flui pelo fio. Alguém se pergunta: "qual é o incentivo dos elétrons para sair de casa?". É uma propriedade do sistema, inerente e emergente, temos um nome para ela: chamamo-la indução. A pergunta que fazemos é: "qual a resistência do fio?". O corolário Moglen à Lei de Faraday diz: envolva cada mente do planeta pela internet, e faça girar o planeta. O software flui na rede. Não é certo perguntar: "qual o incentivo das pessoas para criar?", deve-se pensar que a criação é uma propriedade emergente das mentes humanas conectadas. As formas nas quais criam, como a evolução da linguagem escrita e falada como a disposição ou o caráter dos memes, as formas culturais, os desenhos na cerâmica, as formas da criação musical etc. – são características estruturais da mente humana.

Somos uma espécie social e criamos de forma coletiva, é essa a nossa natureza. A pergunta que deve ser feita é a seguinte: "qual é a resistência da rede?". O corolário de Moglen às leis de Ohm diz que a resistência da rede é diretamente proporcional à força do campo do sistema de propriedade intelectual. A conclusão é a seguinte: a resistência resiste, isso é o que fazemos. Seguimos fazendo isso em uma curva de crescimento exponencial durante mais de vinte anos. Agora temos cerca de quarenta por cento do mercado de servidores. Vamos ter cem por cento do mercado de dispositivos dentro de cinco anos. Isso é uma dedução econômica trivial do seguinte fato: quando você vende um *palmtop* de quatrocentos dólares, você pode comprar uma licença para seu sistema operacional de 24,95 ou 49,95 dólares, ou provocar/sofrer uma custosa atividade interna de desenvolvimento de um sistema operacional próprio para o *palmtop*. Quando somente a caixa custa cinquenta dólares, não sobra muito para pagar 24,95 dólares ao senhor Gates: nós ganhamos, nós ganhamos.

Fazemos isso de forma coletiva, o software é um serviço público: "escreva uma só vez, rode em todo lugar"; terminamos. Essa é uma proposta chamativa, não somente para nós, que entendemos que é social e politicamente desejável que o mundo funcione dessa maneira. Mas também é uma proposta chamativa para a International Business Machines Corporation (IBM). Depois de apenas vinte anos de trabalho de nossa parte, temos a maior e mais sólida empresa de tecnologia do planeta do ramo, no que se refere a como o sistema de tecnologia da informação vai funcionar no século XXI. Sam Palmisano, Irving Wladawski-Berger. Em seus textos, há continuamente uma simples proposta: o software é um bem público, a informática é um serviço de demanda proporcionado por prestadores de serviços que manejam o custo interno de fazer possível a informática, etc.

Dessa maneira, podemos observar a nova economia política do software: se você tem uma rede e quer compartilhar, pode alcançar o objetivo ético de permitir que todo mundo entenda, melhore, encontre e arrume as falhas para criar um software melhor, e compartilhe informação de forma que também lhes permita melhorar suas habilidades técnicas. O software livre é a única e a maior biblioteca técnica do planeta. Digo isso porque o software livre é o único campo no qual uma pessoa pode evoluir desde a ingenuidade até o máximo estado da arte, em tudo o que esse campo em particular contém. E isso simplesmente lendo o material que está disponível universalmente e de forma gratuita nos locais em que há acesso à rede. Esse é o único e o maior programa de desenvolvimento intelectual do mundo. O sistema legal que o faz factível, a GNU General Public License, com a qual tenho alguma experiência íntima, conseguiu criar o maior e mais extenso programa de troca de conhecimentos do mundo, e sem custo algum. Quando meus colegas no Massachusetts Institute of Technology (MIT) decidiram pôr todo seu currículo na rede – todos os cursos, o material didático, os problemas, as provas - estavam reconhecendo que o início da ciência ocidental, o início do software livre e o início da não exclusão são dois caminhos para o desenvolvimento do século XXI, uma proposta que tem seu eco capitalista no comportamento da IBM. Mas, mesmo que seja por

um momento, quero concentrar sua atenção na dimensão política e moral dessa atividade.

No século XXI, o poder terá a ver com a habilidade de mudar o comportamento dos computadores. Se você não pode mudar o comportamento dos computadores, vai viver dentro de uma caixa de Skinner<sup>3</sup>, criada por gente que pode mudá-lo. Cada artefato ao seu redor responderá lhe oferecendo uma casca de banana ou um susto, dependendo de que botão você aperte e se for o "usuário correto" do ponto de vista do programador. No mundo em que cresci, as crianças de doze anos tornavamse programadoras porque podiam ler os códigos de outras pessoas. Estou de acordo com o senhor Mundie, quando ele disse esta semana no Brasil, no discurso ao qual me referi: "A saúde da indústria do software" – com o que quer dizer sua indústria do software, não a minha - "depende de uma proposta muito simples: nunca ensine a ninguém o código fonte de nada". Evidentemente, não se pode dizer isso de um modo mais elegante. Mas um sistema cuja continuidade depende da universalização da ignorância para proveito privado é um sistema imoral. Destruí-lo é simplesmente um passo a mais na longa história da luta pela liberdade.

Esse é o movimento do software livre, quero deixar muito claro. A ideia de "software de código aberto" é a ideia de um software que as pessoas possam ler, e sou a favor disso. Mas é importante entender que essa expressão descreve de uma forma inadequada o que estamos tentando fazer e por que queremos fazê-lo. Dylan Thomas, em *The Child's Christmas in Wales*, falava do presente de natal como o livro que contava tudo sobre as vespas, exceto seu porquê. Isto é, de meu ponto de vista, o problema no debate sobre o Código Aberto é que ele conta tudo a você, exceto o porquê. E agora eu lhes conto.

O software livre é uma invocação à habilidade de desenvolver recursos de forma coletiva. Isso não é, como já comentei, uma novidade do ponto de vista econômico. Esse é o único modo no qual fomos capazes de

<sup>3</sup>A caixa de Skinner é um experimento criado pelo psicólogo Burrhus Frederic Skinner para controlar comportamentos. No experimento, um rato é colocado na caixa e ganha comida como forma de recompensa por após realizar certas ações, condicionando assim seu comportamento. (N. do T.)

produzir as obras mais importantes do ponto de vista intelectual desde o Renascimento. Desse modo, conseguimos controlar também fazendas, recursos hídricos da superfície e uma grande quantidade de outros recursos mais além da produção humana. O software livre é uma tentativa de construir um bem comum no ciberespaço que se refira ao código executável dos computadores. Funciona, e o faz com uma interessante subdivisão no que diz respeito à tomada de decisões estruturais sobre como construir esse trabalho comum.

Quando falamos dos tecnicismos das licenças, vemos que existem duas filosofias na construção do bem comum. Uma delas se caracteriza, mesmo que pareça estranho, por uma licença com uma palavra de três letras: BSD, a licença Berkeley Systems Division, que originalmente cobria a produção de um sistema operacional parecido com o UNIX, escrito seguindo os princípios do livre compartilhamento, na Universidade da Califórnia. A licença BSD diz: "Aqui temos um bem comum. Não há defesa através de nenhum direito de autor contra a apropriação. Todos os elementos do bem comum podem ser tomados e convertidos em produção proprietária, não coletiva (não um bem comum) de forma tão fácil como podem ser incorporados à produção comum. Incentivamos as pessoas a colocar material em um bem comum e nos é indiferente se o uso apropriado do bem comum é proprietário ou serve para reforçá-lo."

A segunda filosofia para a produção do software de qualidade em forma de bem comum está incluída na GNU — General Public License [Licença Pública Geral] da Free Software Foundation, conhecida universalmente por uma abreviação de três letras, GPL. A GPL diz: construímos um bem comum protegido no qual, por uma jogada, uma ironia, o fenômeno do bem comum se dá pelo fenômeno do copyright. A propriedade restringida é usada para criar um bem comum não restrito, mas autoprotegido. A GPL, cujo significado referi, não é uma licença tão elegante como eu gostaria, mas bastante curta. Contudo, posso explicar-lhes de um modo muito simples. Ela diz: "Pegue este software; faça o que você

quiser com ele – copiá-lo, modificá-lo, redistribuí-lo. Mas se distribuí-lo, modificado ou não, não tente dar às pessoas menos direitos do que os que você teve sobre o material que recebeu. Tenha um bom dia". Isso é tudo. Não é pedida nenhuma aceitação ou obrigação contratual. Diz o que é permitido fazer, simplesmente não tente reduzir os direitos de outras pessoas. O resultado é um bem comum que protege a si mesmo: a apropriação pode ocorrer de forma ilimitada sempre que cada modificação dos materiais no bem comum seja devolvida em forma de bem comum. Qualquer pessoa que faça um uso não comunitário do bem comum está infringindo a licença. Alguém diz, simplesmente, "você está distribuindo, onde está a sua licença?". O defensor tem duas alternativas: "não tenho licença", que não é uma boa resposta, ou "tenho uma licença GPL", que não é uma boa resposta, a menos que você esteja dando a outros os direitos que recebeu quando começou.

Ouvi bastante frequentemente que a licença não foi provada nos tribunais. Isso me deixa perplexo. A estrutura da licença estabelece a obrigação de ser exercida positivamente. Finalmente, se você está distribuindo o bem, ou o faz sem licença, neste caso a licença não será provada — existe uma distribuição sem licença e isso é um abuso — ou se alega contra a licença, por outro lado, "que interessante!". Aí, para dizer brevemente, é que está o truque. Assim é como foi feita a GPL. Assim é como um grande bem comum viu a luz no mundo, não somente com custo zero no que se refere a bens, transporte e vendas, mas com quase custo zero no que se refere a controle.

Durante dez anos, eu mesmo efetuei todo o trabalho de controle da GPL em todo o mundo e, ao mesmo tempo, tinha outro trabalho em tempo integral ensinando direito em uma escola jurídica. Na realidade, não foi difícil. O advogado de defesa ou não tinha licença ou tinha que atacar minha licença. Nunca escolheram este caminho. De fato, nem sequer escolheram ir aos tribunais, mas sim cooperaram no que era o melhor caminho. Meu cliente não queria danos, mas conformidade. Meu cliente não queria publicidade, mas conformidade. Em todos os casos, a conformidade foi aceita.

As medidas legais que defendem esse bem comum são elegantes e simples. Respondem à proposição de que, quando os custos são próximos a zero, qualquer custo material maior que zero é muito alto. No século XXI, isso é um fato, e o melhor para todo o mundo é se acostumar a ele. Contudo, vocês sabem, existem grandes negócios culturais profundamente comprometidos com a ideia de que são necessários mais e mais custos materiais. E sua estratégia básica é que, em todos os lugares, esses custos materiais sejam pagos pelo público, não através de um custo maior dos bens, claro, nem simplesmente através da prática de oligopólio, mas através de subsídios diretos por parte do governo à produção de custos materiais e da eliminação ocasional dos jovens que se coloquem no meio. O Governo deve declarar guerra às crianças de doze anos de todo o planeta em benefício dos empregados de Jack Valenti. Essa é a solução que eles propõem ao problema da moralidade da distribuição no século XXI. É estúpida e vai fracassar.

Isso nos leva a outra faceta do software livre que proponho no título desta palestra. Já não se trata simplesmente de a indústria global do software estar sendo alterada ou destruída — como o senhor Mundie quer nos fazer acreditar. O que está ocorrendo é um processo mais complexo, mais favorável à liberdade humana e muito mais divertido. A distribuição de outros bens culturais está se vendo modificada porque a produção de software está mudando.

De meu ponto de vista, existem dois tipos de bens com custo próximo a zero no século XXI. O primeiro tipo de bens é funcional: dá melhores ou piores resultados que outro tipo de bens que cumprem a mesma função. O software executável é um bom exemplo. É central, mas não é o único exemplo desse tipo de informação funcional. Os mapas, a informação do genoma e outros exemplos são igualmente bens funcionais. Minha proposta é, como já comentei, que nos bens funcionais com custo próximo a zero, a produção sem relações de propriedade produz bens superiores. E isso é certo na medida em que a colaboração é necessária para produzi-los. Portanto, o software livre e, em um futuro imediato — como resultado do trabalho que

centenas de pessoas e eu estamos realizando em todo o mundo —, a informação genética livre, são a demonstração de que esta forma de produção, sem exclusão do direito a entender e produzir, produz bens melhores. Desse modo, todo mundo que quer ser um produtor o é, e produz um pouco mais além da massa compacta, em expansão permanente, da produção existente, já que nada precisa voltar a ser inventado. Vocês estão diante de um sistema de evolução lamarckiana de bens funcionais no qual as características adquiridas de qualquer bem podem ser herdadas pelos demais bens. O resultado, como observaram Lamarck e Darwin, e outros teóricos evolucionistas do século XIX, é o tipo mais rápido e positivo de mudança evolutiva.

Mas não existe nada semelhante no que se refere aos bens não funcionais. Não se pode dizer que a música anarquista seja intrinsecamente superior à música proprietária. O que se pode dizer é que no mundo do custo próximo a zero, a distribuição anarquista, isto é, a distribuição que não exclui o ato de distribuir, produz uma distribuição intrinsecamente superior. Isso inclusive é mais fácil de se perceber que a primeira proposta. Quando o direito a distribuir bens com custo próximo a zero tem de ser comprado e vendido, são introduzidas ineficiências na rede social de distribuição. Quando não existe essa compra-venda e há exclusão do poder na distribuição, a distribuição ocorre na velocidade original da própria rede social.

As famosas experiências de Stanley Milgram, que, de certo modo, foram superadas atualmente, nos proporcionaram o divertido resultado sociológico conhecido como os "Seis Graus de Separação", e foram uma demonstração da velocidade inerente à distribuição social na rede. Reconheçamos que o seis é um número correto somente em redes de pessoas privilegiadas, com um certo grau de riqueza, etc. Como pretenderam demonstrar recentes pesquisas, é certo que a rede de distribuição social é muito mais profunda e rica do que qualquer um havia compreendido anteriormente na história da humanidade, e que é, além disso, inerentemente superior aos sistemas de distribuição da maioria dos distribuidores, construídos sobre a exclusão. O resultado, como todo mundo nesta sala sabe, é que as crianças de doze anos realizam o trabalho

de distribuição melhor que a indústria musical. A indústria musical continua investindo noventa e quatro por cento de suas receitas brutas na promoção e distribuição de música, mas as crianças de doze anos que utilizam zero por cento fazem melhor esse trabalho. Quando não existem as restrições de frequência, ocorre o mesmo com o vídeo. Sem que as restrições de frequência tenham caído, ocorre o mesmo com os textos, com a poesia e todas as formas de conhecimento úteis. O modelo é o seguinte: "Olha, eu acho que você precisa disto, portanto, pegue-o". Digamos que o resultado é que, com o sistema atual, quando a música sai do estúdio de produção e passa através de seis mãos, ainda não está nas lojas. Enquanto que, nos Estados Unidos de Stanley Milgram, depois de seis passos, todo mundo que quer essa música a tem. Os sistemas de distribuição proprietários da cultura − os sistemas nos quais o direito de distribuição é comprado e vendido − são as fábricas Trabant do século XXI.4 São desesperadamente ineficazes, são o resultado de uma filosofia social que está completamente morta e que não responde à presença de um competidor forte e superior: estão acabadas.

Claro, o poder coercitivo do Estado será reclamado infinitamente para retomar o direito da Trabant fabricar automóveis piores e forçar sua compra a consumidores indefesos. Mas, mesmo assim, seus dias estão contados, porque não se pode prender as crianças de doze anos e não é possível lhes ensinar na escola que compartilhar informação é ruim. Isso é tudo. Fim de jogo.

Desse modo, vocês me vão permitir que projetemos o futuro daqui a aproximadamente vinte e cinco ou trinta anos. O software é um serviço, um bem público, que está sendo produzido de forma primária pelas pessoas que chamamos "estudantes", que estão fazendo algo que chamamos "aprender". Os serviços básicos de software vendidos na economia capitalista são a

<sup>4</sup> Moglen se refere aqui a uma célebre marca automotiva da Alemanha Oriental, que aumentou o acesso ao consumo em série e de massas de automóveis em boa parte dos países socialistas. Porém, a partir da década de 1980, esses carros ficaram parados na velha tecnologia das décadas passadas, sem poder competir (já com a unificação alemã) com as marcas ocidentais. (N. do E.)

direção de projetos, a indenização, a distribuição a clientes e a elaboração parte por parte, de acordo com as necessidades dos consumidores. Esse trabalho está sendo feito sobre a base do reforço do bem comum, porque tem uma tendência, como deve ter esse tipo de trabalho, a estar fora do mercado. Trata-se, portanto, de uma indústria muito mais leve e simples que a existente hoje em dia. Os governos não compram software a preços de exclusão, e isso é o que está provocando um ataque de coração ao senhor Mundie, e também é a razão pela qual ele diz coisas absurdas no Brasil.

Há dois anos, começamos uma campanha com o fim de informar os governos de que eles não deviam subsidiar as indústrias monopolistas comprando software não livre. No mês de novembro passado, me convidaram para falar na Business Software Alliance e devo agradecer a Emery Simon pela experiência. Me senti como um pequeno Fidel em Miami, ainda que, de fato, tivesse sido tratado com uma cordialidade que não permite a comparação. Eu disse lá, e acredito que é pura verdade, que no mercado governamental deveria haver uma competição livre, aberta e não restritiva. Nossa posição é de que todo funcionário público, em qualquer lugar da Terra, deveria ter um escritório, desde que se possa fazer tudo que esse funcionário precise, que o preço de aquisição para esse governo seja zero e que o governo deveria ter permissão para fazer tantas cópias quanto for o número de funcionários, além de distribuir esse software da maneira que quiser. Esses são os termos nos quais nos propomos a fornecer software às administrações e assumimos que qualquer outro fornecedor que compita no mercado ofereça termos no mínimo tão favoráveis para o público e para a fazenda pública quanto os nossos.

Estranhamente, esses não são os termos em que o monopólio propõe oferecer software ao público e, portanto, se pressupõe continuamente que todos os governos seguirão colocando bilhões de dólares em subsídios para possibilitar a continuidade da produção do software. Emery explicará em seu devido tempo por que isso é bom. Determinarei somente que sempre que e quando isso é bom, o sistema de distribuição da cultura, ou, o que é o mesmo, os meios que são eficazes para a distribuição de todas as mercadorias culturais, estarão inibidos em certo grau, porque o software

que realiza a distribuição será considerado ilegal ou inexequível. A construção de redes significa a construção de sistemas para compartilhar dados. As indústrias que possuem dados em termos excludentes procuram evitar que as redes funcionem, já que as redes compartilham dados e o objetivo não é compartilhar. O resultado é que eles pressionam os donos da tecnologia para fornecer uma rede que não compartilhe dados eficientemente. Tentam transplantar a ineficiência do sistema da distribuição para a própria tecnologia e isso, claro, requer uma tecnologia que os usuários não possam modificar. Pois, se os usuários podem entender e mudar a tecnologia, eles vão eliminar as ineficiências e voltarão a utilizar as redes para o fim previsto, que é o de compartilhar a informação.

Assim, enfrentamos agora uma escolha fundamental: ou passamos a utilizar software livre, com os corolários inevitáveis que ele apresenta no que se refere à substituição de um sistema morto com uma distribuição ineficaz por um sistema vivo, vital e importante de distribuição eficaz; ou tentamos controlar cada computador e cada programa na rede pelo interesse de alguns poucos distribuidores de *bitstreams* que consideram seus *bitstreams* sua propriedade.

Por essa razão, quero determinar novamente que a expressão "código aberto" não expressa o que está realmente ocorrendo. O que estamos dizendo na realidade é se libertamos a rede para que ela seja uma rede, ou se controlamos a rede como um meio de distribuição — um meio de distribuição proprietária por parte de alguns indivíduos privilegiados no qual os outros são considerados (a frase é tão familiar que a falo sem pensar duas vezes) consumidores, isto é, não produtores, não criadores. Nos acostumamos tanto a esse modelo de representação da mente humana — o modelo em que algumas poucas pessoas criam e as outras consomem — que não reconhecemos nem mesmo as implicações que ele tem sobre as pessoas em geral. "Há alguns poucos criadores e há consumidores", este pressuposto básico é profundamente antidemocrático. Esse é o problema moral de nossa época. Queremos resolvê-lo. Libertando a tecnologia que faz a rede

funcionar, mudamos a forma de funcionamento da rede como conector de mentes humanas. Esse é o objetivo.

Finalmente, chegamos ao problema da infraestrutura da rede em si. Assim, pois, voltemos ao celular da Motorola. Como todos os aparelhos, ele terá software livre – não se pode permitir que não tenha. E tal e qual as coisas estão atualmente, recebo ligações dos fabricantes de tais aparelhos de comunicação com relativa frequência. "Estamos formando uma comissão de arquitetura de software open source / Linux / software livre em nossa empresa". "Me surpreende ouvir isso", lhes digo. "Queríamos que você se unisse a nós", etc. "Estou muito interessado no debate", lhes digo, "a propósito, vocês têm dois chips nesse telefone, não?". "Oh, sim, claro! Nós temos de ter dois, um chip que funciona com software livre, que opera o teclado numérico e a tela e todas as operações de interface com o usuário, e um chip que não funciona com software livre, que controla o rádio. Temos de fazer assim, senão todos os reguladores do mundo nos puniriam e não nos deixariam vender o aparelho". "Sim", digo-lhes, "sei". E então, como que por magia, sempre vem a mesma frase: "Mas é que é tão caro...". "Sim, e essa é a razão pela qual dentro de dez anos você me ajudará a destruir a regulação das frequências em todo o mundo – porque a lógica do capitalismo obriga vocês a economizar esses quinze dólares para comprar a licença desse segundo chip". Obviamente, uma vez que tenhamos um programa de controle de rádio por software livre, serão os usuários tomarão as decisões sobre a frequência, não os reguladores. Que estranho! Que estranho que devamos tomar decisões sobre esses sistemas. Que peculiar é esta democracia atualmente, que pode chegar a dizer que "nós decidimos como se utiliza o Canal Sete. O Canal Sete não pertence ao senhor Murdoch, pertence a nós!"

Obviamente, houve uma época em que considerávamos absolutamente necessário que o governo tomasse parte ativa na decisão de quem utilizaria o Canal Sete. O problema era a interferência, um problema autêntico, tão sério como recuperar o custo da produção e da distribuição da informação. Então, veio a digitalização. Os telefones celulares aprenderam a compartilhar frequência. O problema das interferências, tão real e tão sério, do mesmo modo que o problema de recuperar o custo

aproximado dos livros, desapareceu. Mas o sistema subjacente das relações sociais não mudou. E não estamos falando simplesmente do interesse do senhor Murdoch e de sua capacidade para chegar a cento e oitenta milhões de pessoas – em comparação com minha capacidade de alcançar quinze –, estamos falando também da opinião da Verizon<sup>5</sup> de que a frequência deve ser vendida, em pequenos espectros, no caso das comunicações pessoais. O que devemos fazer? Devemos compartilhar as frequências. Isso é o que a revolução *wi-fi* está começando a sugerir à sociedade civil. Apenas devemos construir redes de nodos e interconectá-las. E devemos enviar nossas comunicações de voz e de dados sobre essas redes. E devemos fazê-lo de um modo descentralizado que não nos obrigue a alugar nossa capacidade conexão do oligopólio das telecomunicações. Não precisamos mais disso, as pessoas estão começando a reconhecer isso – e é verdade. Durante os próximos vinte anos, o software livre ajudará promover essas duas extraordinárias mudanças. Como os dispositivos que utilizam transmissores de rádio incluirão inevitavelmente software que possa ser modificado pelos usuários, e como a guerra civil do custo material ocorre dentro da caixa (chips à prova de manipulação, leis que punem a eliminação de um chip e sua substituição por outro, leis contra a reprogramação de telefones celulares etc.), ocorre que não se poderão prender todos os meninos de quinze anos do planeta. E quando as pessoas se derem conta de que estão pagando duzentos dólares por mês – entre o telefone fixo, a rádio, os serviços por cabo –, quando poderiam pôr uma caixa de quinze dólares em seus bolsos e falar com todos que quisessem, com comunicação rápida de dados em qualquer lugar para o resto de suas vidas, isso se tornará um assunto da sociedade civil, um assunto político. Nos Estados Unidos, trata-se de um assunto financeiro. Dos vinte e cinco principais contribuintes às campanhas políticas das eleições de 2002, oito eram oligopolistas das telecomunicações. É aí que estamos.

<sup>5</sup> Corporação multinacional, com matriz nos Estados Unidos, do setor de telecomunicações. (N. do T.)

No momento, o software livre está dando dores de cabeca ao senhor Mundie. Vamos passar os dois próximos dias destes encontros falando dessa parte restrita do que está ocorrendo: a transformação da indústria do software, de mercadoria em serviço. A transformação do sistema de produção que assume que a produção excludente é superior em outro que descobre que a produção não excludente é superior. Vamos debater como as empresas se ajustam a essa mudança, como os pesquisadores e os programadores individuais também se ajustam a essa mudança, como as matizes das relações legais afetam a forma como essa mudança é produzida. É uma conversa fascinante. Estive pensando nisso durante quinze anos e passei muito bem fazendo isso. Somente gostaria que vocês entendessem que este debate é o início de algo muito mais importante e que, para entender por que é importante, é necessário entender por que ele ocorre. Não basta dizer que é código aberto – vocês têm uma boa noção do negócio do software, mas não compreendem nada do resto porque não está claro por que está ocorrendo o que ocorre ou por que os donos dos jornais dizem essas coisas. Estamos vivendo uma alteração fundamental de grandes áreas da infraestrutura e da produção intelectuais em escala mundial. Estamos falando agora apenas de uma pequena parte. Vocês têm de entender que a luta é maior que isso, que é mais séria. Que nos compromete com perguntas morais fundamentais nas quais temos de tomar partido. Que o trabalho que realizamos como advogados, programadores e engenheiros gira agora em torno do futuro da liberdade das ideias em todos os seus aspectos. O que significa ter enfrentamentos tão desiguais em escala como o entre a Microsoft Corporation e a Free Software Foundation, o qual não fui eu que referi, mas sim o senhor Mundie. Davi e Golias? Não. Golias era somente um ser humano grande, basicamente igual a David, mas maior.

Há pouco tempo, eu estava em Redmond, tendo uma conversa agradável, em uma pequena sala de reuniões, rodeado por nove pessoas. "Chegou o momento de ter outra de nossas recorrentes negociações entre o movimento e as empresas". Não estamos falando de coisas paralelas em escala, ou em tamanho, ou em características, ou em natureza, ou em composição. Estamos falando de um enfrentamento entre dois modos

#### 170 Copyleft – Manual de uso

fundamentalmente distintos de organização social. Isso não se dá da mesma maneira que a competição entre empresas em um mercado competitivo, não tem nada a ver com o que aparece na *Microeconomics 101*. Desde já, há características que podem ser postas em dois eixos: vocês podem desenhar curvas de oferta e demanda, e conseguir respostas reais, não digo o contrário, tudo isso está bem estudado. Mas é importante transcender essa situação para entender o que está acontecendo. Duas filosofias diferentes sobre a natureza da produção intelectual humana estão se enfrentando. Uma delas tem todos os chips; a outra tem todas as respostas. É parte da ampla luta na história dos seres humanos pela liberdade. Desta vez, nós ganhamos.

Muito obrigado.

## Tradução para o português brasileiro feita coletivamente por:

- Arthur "El Invisible" Jodorowsky
- Daiane Hemerich
- Felipe Burd
- Teo Oliver
- Cecília Rosas
- Marcello Malgarin Filho

Ninguém é perfeito. Por isso, você pode contribuir enviando e-mails indicando erros de tradução para manualcopyleft[arroba]hotmail.com .

Se você gosta de versões online, pode consultar uma versão deste livro em <a href="http://copyleftmanual.wordpress.com/">http://copyleftmanual.wordpress.com/</a>.

A cultura e o conhecimento devem ser livres. Por isso, compartilhe este manual com seus amigos, conhecidos, colegas e vizinhos.

Esta tradução foi feita coletiva e voluntariamente. Você também pode fazer uma.

Esta edição foi feita com o LibreOffice Writer, no sistema operacional Ubuntu. A fonte é Liberation Serif. Para os títulos maiores, foi usada fonte tamanho 26. Para títulos menores, corpo 18. Para o texto, tamanho 14. E para as notas de rodapé, corpo 12.

### 172 Copyleft – Manual de uso

http://copyleftmanual.wordpress.com

FAÇA SUA PARTE: COMPARTILHE RELATE POSSÍVEIS ERROS DE TRADUÇÃO TRADUZA OUTROS LIVROS