

## O IMPACTO DA ERA DIGITAL NA MÍDIA FONOGRÁFICA

**Éder Paulo Hammerschmidt**

Aluno de Tecnologia em Produção Multimídia das Faculdades Opet

**Marcelino Mores Filho**

aluno de Tecnologia em Produção Multimídia das Faculdades Opet

**Bruno Henrique Saiber**

Aluno de Tecnologia em Produção Multimídia das Faculdades Opet

**Gabriel Agmin Fernandes dos Santos**

Aluno de Tecnologia em Produção Multimídia das Faculdades Opet

**Kethlyn Talissa Tavares Silva**

aluno de Tecnologia em Produção Multimídia das Faculdades Opet

**Mauro Alessandro Bruno Pinto**

Especialista em Design de Embalagem

Professor das Faculdades Opet

### RESUMO

A Indústria Fonográfica sofreu profundas transformações com a chegada da mídia digital. Empresas e profissionais envolvidos na área, precisaram se adaptar ao novo método de produção e consumo. Gravação, produção, fabricação, distribuição, publicação, divulgação, comercialização, etc., tudo precisou ser revisto. Toda a cadeia enfrentou uma revolução de sistemas. No intuito de uma análise instrutiva, este artigo aborda os fatos ocorridos de maior relevância desde o surgimento do CD no início da década de 80, a surpresa do formato MP3 no final dos anos 90, e o sistema de streaming, que prospera nos dias de hoje.

**Palavras-chave:** Digital. Indústria Fonográfica. MP3. Streaming. Música.

### RÉSUMÉ:

L'industrie phonographique a subi de profondes transformations avec l'arrivée du média numérique. Les entreprises et les professionnels impliqués dans le secteur ont dû s'adapter à de nouvelles méthodes de production et de consommation. Enregistrement, production, fabrication, distribution, publication, diffusion, commercialisation, etc., tout a été revu. La chaîne d'activité entière a fait face à une révolution des systèmes. L'objectif de cette étude étant de réaliser une analyse instructive, cet article couvre les événements majeurs survenus depuis l'apparition du CD au début des années 80, la surprise du format MP3 à la fin des années 90, et le système de lecture en continu qui prospère de nos jours.

**Mots-clés:** Numérique. Industrie phonographique. MP3. Lecture en continu. Musique.

## 1 INTRODUÇÃO

A indústria fonográfica e de entretenimento, vivia num ambiente de certa tranquilidade até o início dos anos 80, com padrões estabelecidos e indústrias consolidadas. Quando principiou um abalo das estruturas de produção e consumo, com a chegada da tecnologia digital.

O fato foi se agravando, conforme o sistema digital prosperava, derrubando barreiras, colocando ponto final em projetos do velho sistema, trazendo uma série de transformações socioeconômicas e culturais, para um mundo que estava prestes a sofrer uma grande transformação, em termos tecnológicos e de costumes, com a popularização do computador e com a chegada da internet.

Obrigou quer queira ou não, a toda uma estrutura que vinha estabelecida de algum tempo e viu tudo se transformar em questão de anos ou até meses, a buscar energia para se reerguer em meio à turbulência ameaçadora da queda do sistema.

Após a euforia e o retorno financeiro proporcionado pela chegada do CD, as Majors<sup>1</sup> viram tudo se transformar com o desenvolvimento do formato MP3<sup>2</sup>. Seus preciosos catálogos foram parar nas mãos de milhares de pessoas gratuitamente, as vendas despencaram, os consumidores sumiram e conseqüentemente, as receitas minguaram.

Foi preciso encarar o problema e iniciou-se a reestruturação, filtrando os que tinham forças para se adaptar ao que o mercado exigia dos que não tiveram tempo, condições, ou disposição para reagir, acabando por sucumbir com a crise instalada.

Em meio a esse turbilhamento de fatores e mudanças, começam a surgir (com a redução de custos proporcionada pelos equipamentos digitais e a abertura econômica do Brasil a partir dos anos 90) estúdios de gravação de som e vídeo nas periferias das grandes cidades, onde antes seria impossível de se imaginar, devido ao alto custo dos equipamentos do sistema analógico.

---

<sup>1</sup> Grandes gravadoras

<sup>2</sup> Abreviatura de MPEG-1 Layer 3 – Sistema de compressão que diminui o tamanho do arquivo em cerca de 10% do original, mantendo boa qualidade sonora.

---

Isso foi um fator de transformação da sociedade, que passou a ter a chance de registrar e trazer para a mídia, suas expressões culturais antes regionalizadas e que agora ganham chances de inclusão e destaque, com a facilidade de distribuição e divulgação nos meios digitais. Aliado a isso, houve a estabilização financeira do país, “as pessoas começaram a consumir a música produzida por seus pares, proporcionando o sucesso comercial do rap, do funk, do forró eletrônico e do tecnobrega”. (SALAZAR Leonardo 2015)

Método utilizado: Literatura. Revistas especializadas. Pesquisas na web.

## 2 CONTEXTUALIZAÇÃO

### 2.1 BREVE RELATO DO PIONEIRISMO FONOGRAFICO NO BRASIL

O tcheco naturalizado americano, Fred Figner (1866/1947), em 1900, fundou a Casa Edison (*nome em homenagem a Edison, o inventor do fonógrafo*). O estabelecimento destinava-se a vender equipamentos de som, máquinas de escrever, geladeiras, etc. e a novidade dos gramofones que, diferentemente dos fonógrafos, tocavam chapas de maior durabilidade e definição sonora.

Figner construiu um estúdio (o primeiro do Brasil) e solicitou a Gramophone de Londres, que enviassem ao Brasil, técnicos para gravar música brasileira. Enviaram o técnico alemão Hagen.

Em 1902, lança a primeira música gravada no país, o lundu<sup>3</sup> “Isto é Bom” do compositor Xisto Bahia na voz de Baiano, o mesmo que mais tarde em 1917, lançaria o que seria o primeiro samba, “Pelo Telefone” com autoria de Donga e Mauro de Almeida.

Até 1903, a Casa Edison produziu três mil gravações, conferindo ao Brasil o terceiro lugar no ranking mundial (estavam à frente os Estados Unidos e a Alemanha). Fred Figner tornou-se proprietário de tudo o que se produzia em música brasileira.

3 Tipo de canção popular inspirada em ritmos africanos, onde o solista é acompanhado por violão ou piano.

Em 1912, Fred Figner passou a ser o vendedor exclusivo da Odeon,<sup>4</sup> a qual um ano mais tarde, construiu a primeira fábrica de discos instalada no Brasil e a maior da América Latina, produzindo 1,5 milhão de discos por ano.

Em 1926, a Casa Edison perderia a representação da Odeon, passando a gravar pelo selo Parlophone até 1932, quando sairia definitivamente da indústria fonográfica, até encerrar suas atividades em 1960.

Figner viveu até aos 81 anos de idade, deixando uma imagem de pioneirismo, tendo sido o primeiro "diretor artístico" de gravadora no Brasil e o responsável pela fundação das bases profissionais do mercado musical brasileiro.

ALMEIDA, Marcelo (2012) / ALBIN, Ricardo Cravo (2006)

## 2.2 O SURGIMENTO DO CD (COMPACT DISC)

O "52nd Street", do compositor, pianista e cantor Billy Joel, é considerado o primeiro álbum relançado e comercializado em CD. *FREIRE, Raquel (2012)*



wikimedia.org



PolyGram (Acervo Oficial)

O primeiro CD lançado no mundo foi o "The Visitors", do grupo ABBA.

O CD surgiu de uma parceria entre a Philips e a Sony, que também lançou, naquele 1º de outubro de 1982, no Japão, o primeiro CD player, o Sony CDP-101 (um zero um, é em homenagem aos números binários).

---

4 Odeon *Talking Machine* - Fabricante de discos na época.



*Foto By Alessandro Nassiri - Museo della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci"*

A invenção que pouco mais tarde iria revolucionar a indústria fonográfica começou a ser desenvolvida em 1974 pela Philips, mas a Sony também trabalhava na nova tecnologia, com foco na codificação e na leitura, tendo feito algumas demonstrações de seus esforços em 1976. Em 1979, as duas empresas resolveram unir forças no projeto.

Lançado em 1982, com os atuais 12 cm (depois que o grupo realizou um estudo para saber o tamanho médio dos bolsos de cidadãos da América, Ásia e Europa, e certificar de que o CD seria facilmente transportado) comportava 60 minutos de música.

Em certo sentido, houve muita resistência por parte de técnicos e artistas, pois os primeiros não tinham a qualidade sonora esperada. O CD foi criado com a promessa de um som límpido e sem chiados, mas, “descobriu-se que seria necessário um tempo de maturação para se chegar ao “som perfeito””.

*Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/musica>>. Acesso em 12 de set. 2016.*

Surge então um novo mercado a partir dessa necessidade: estúdios especializados em masterização para CDs, que consistia em maximizar e equalizar as masters que gerariam os CDs. Com cuidados mais aprimorados, o som obteve uma grande melhora e acabou conquistando o mercado.

No dia 9 de abril de 1986, era lançado o primeiro CD no Brasil. Intitulado “Garota de Ipanema”, gravado por Nara Leão, em parceria com o compositor e violinista Roberto Menescal.

Em 1985, a Microservice inicia a construção do que seria a primeira fábrica de CDs da América Latina e em 1987 passa a ser a primeira empresa do hemisfério sul a produzir CDs.

Em 1989, a Gradiente lança o primeiro CD player fabricado no Brasil. Disponível em: <<http://www.gradiente.com.br/site/>>. Acesso em 28 de out. 2016.

Em 1986, a quantidade mundial de CDs vendidos era de 140 milhões de unidades, em 1991, a marca chegava a mais de 900 milhões e continuou crescendo até o ano 2000, com a marca de 2.441.000.000 (dois bilhões, quatrocentos e quarenta e um milhões de unidades vendidas), começando então uma desaceleração.

*Fonte: O mercado de CDs Infográfico: Kayan Albertin/Editoria de Arte. Por ESSINGER, Silvio (2015).*

### 2.3 O SURGIMENTO DO DVD (*DIGITAL VERSATILE DISK*)

Em 1995 surge uma nova mídia chamada DVD, capaz de armazenar 4,7 GB (o CD armazena em média 700 MB, cerca de 14,6% da capacidade de um DVD), com a possibilidade de reproduzir som e vídeo, devido a uma tecnologia óptica superior, além de padrões melhorados de compressão de dados.

Os primeiros DVD Players (leitores de DVD) e discos estavam disponíveis em novembro de 1997 no Japão, março de 1998 nos Estados Unidos, 1999 na Europa e 2000 na Austrália. No Brasil a tecnologia começou a ganhar força em 2002 e 2003.

Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/DVD>> Acesso 30 de out. 2016.

Além da imagem, temos também melhorias na qualidade sonora. No DVD temos compatibilidade com os padrões Dolby's AC3 Surround Sound e MPEG-2 audio. Os players também incluem um decodificador que assegura a compatibilidade com o padrão Dolby ProLogic Surround Sound, este último o mesmo sistema utilizado nos cinemas. *MORIMOTO, Carlos E. (2005)*

A imagem com excelente resolução e o áudio com alto padrão de qualidade, levou pouco tempo para que da mesma forma como o CD substituiu o vinil, o DVD substituiu as fitas VHS (*Video Home System*).

Além dos filmes que passaram a serem distribuídos em DVD, os artistas começaram gravar seus shows ao vivo e lançar em DVD. Isso se tornou uma mania, com todos os grandes artistas embarcando em projetos por vezes de grande magnitude, contando com o apoio de suas gravadoras, que se regozijavam com o surgimento desse novo filão, que já apresentava vendas expressivas, como o DVD da cantora Maria Rita, que em 2003 vendeu 180 mil cópias e Ivete Sangalo, que em 2004 teve vendas superiores a 400 mil cópias. Lembrando que o DVD custa em média 50% mais que o CD. (*Números no Mercado - Ano 2003/2004 ABPD*).

Assim como o CD, que precisou ser masterizado para um nivelamento sonoro, o DVD gerou um novo mercado. Além das produtoras de vídeo e os estúdios móveis de áudio que passaram a atender as gravações de shows ao vivo, o DVD passou a requerer um processo importante que se chama “autoração”. Isso consiste em organizar tecnicamente, tudo o que vai ser visto e ouvido no DVD. Organizar o menu, determinar os padrões de distribuição do áudio, as resoluções de vídeo, legendas, dublagem, enfim, organiza todo o material, para posteriormente gerar a matriz (conforme as especificações determinadas pelo fórum de DVD em 1995), que a fábrica usará para duplicar as mídias.

#### 2.4 AS FABRICANTES DE VINIL

Como vimos o CD chegou ao Brasil em 1986 e o DVD na era 2000. Nesse espaço de tempo as indústrias que produziam o vinil (que reinou absoluto por quatro décadas), quase todas já tinham falido ou fechado as portas.

Os discos de vinil chegaram ao Brasil em 1958, desbancando os 78 rotações. Suas vantagens eram: espaço para mais músicas, diminuição de ruídos e durabilidade. O Brasil se tornou o maior produtor de vinil da América Latina. Seu auge foi entre as décadas de 70 e 80. Existiam seis fábricas de grande porte no Rio de Janeiro e em São Paulo. A principal delas, a RCA que acabou virando BMG, tinha 1800 funcionários, 45 prensas e produzia em média três milhões de LPs por mês.

Em 1994, o Brasil foi quem mais consumiu LPs no mundo, cerca de 14,5 milhões, o equivalente consumido na Europa e Estados Unidos juntos. Mas, por ironia do destino o LP levaria o mesmo golpe que deu no 78 RPM. O invasor chamado CD suportava o dobro de músicas, tocava em aparelhos menores e o som tinha mais nitidez.

Se em 1991 foram vendidos 174,8 milhões de LPs no mundo, em 1994, depois do surgimento do CD esse número caiu para 37,7 milhões. O Brasil foi um dos poucos que permaneceu prensando vinil. Mas já em 1996, cerca de seis milhões de CD players foram vendidos no território nacional e as vendas de vinil despencaram de 14,5 milhões para 1,5 milhão, segundo a Associação Brasileira dos Produtores de Disco (ABPD). *CHIRI BRAZ, Endrigo (2001) Vol. 14 nº 93 - Revista Trip.*

## 2.5 OS ESTÚDIOS DE GRAVAÇÃO

Em 1994 a Digidesign<sup>5</sup> lança o Pro Tools III que se torna referência até os dias de hoje em sistema de gravação digital, usando o computador como gerenciador do processo. Durante mais de uma década ele só funcionava na plataforma da Apple e só rodava em interfaces exclusivas. Isso o tornava um tanto quanto dispendioso, impossibilitando o acesso fácil a essa tecnologia, só podendo ser adquirida pelos grandes estúdios, que começavam a disponibilizar as opções de gravação analógica e digital em disco rígido.

Em 1991 houve o lançamento de uma máquina de gravação digital em fitas Super-VHS,<sup>6</sup> que abalou as estruturas do mundo da música e da gravação, o qual nunca mais foi o mesmo. Abriu caminho para a transformação das concepções de estúdio que se tinha até então, possibilitando o acesso fácil ao sistema de gravação digital, que estava engatinhando e os gravadores que até então existiam, eram de um valor astronômico para sua aquisição.

Desenvolvido por uma empresa americana chamada ALESIS o gravador digital ADAT (Alesis Digital Áudio Tape) se tornou o grande vetor de transformação socioeconômica na época, pois possibilitou o acesso de músicos, produtores, engenheiros de som, que desejavam abrir seu próprio negócio, proliferando os chamados “Home Stúdio” (estúdio em casa), além dos estúdios de pequeno porte, que passaram a surgir e atender os pequenos artistas que sonhavam em gravar sua obra, mas não tinham condições financeiras de bancar o custo dos grandes estúdios da época.

---

5 Digidesign - Companhia Americana que desenvolve equipamentos digitais.

6 Super VHS foi desenvolvido pela Matsushita (JVC) em 1987. Sua resolução era quase o dobro da do formato VHS.

1991 provou ser o ano inovador para a Alesis, com a introdução do gravador ADAT Multi-Canal Digital. Antes do ADAT, um estúdio teria que investir uma média de US\$ 50.000, a fim de permitir um gravador digital multi-canal. Com o ADAT, o preço veio para baixo a US\$ 4.000, essencialmente permitindo que cada estúdio ou home-studio (tivesse acesso à) gravação digital. Disponível em: <[www.alesisaudio.com.br/historia/](http://www.alesisaudio.com.br/historia/)>. Acesso em 16 de set. 2016.

Esta nova tecnologia permitiu a qualquer artista ou músico gravar em casa com qualidade de estúdio.





Imagem: <http://www.knowledge-transfer.info/images/adat%20blackface.jpg>

Cada máquina possuía oito canais e era possível conectar até 12 máquinas, através de um sistema de sincronismo em que uma coordenava as demais, chegando a 96 canais de gravação. Os maiores estúdios ofereciam 48 canais de gravação analógica, com duas máquinas de 24 canais sincronizadas.

Seu reinado durou até o início dos anos 2000, quando todos migraram para a gravação em disco rígido, pelas facilidades de edição e recursos que o sistema oferece. Porém o ADAT deixou um legado que até hoje permanece entre os equipamentos digitais, que é uma conexão ótico-digital chamada de ADAT Lightpipe.

O ADAT Lightpipe, oficialmente a ADAT interface óptica, é um padrão para a transferência de áudio digital entre os equipamentos. Ele foi originalmente desenvolvido pela Alesis, mas desde então se tornou amplamente aceita, com muitos de terceiros fabricantes de hardware, incluindo as interfaces Lightpipe sobre seus equipamentos. O protocolo se tornou tão popular que o termo "ADAT" agora é muitas vezes usado para se referir ao padrão de transferência, em vez de para a própria fita Alesis Áudio Digital.

Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/ADAT\\_Lightpipe](https://en.wikipedia.org/wiki/ADAT_Lightpipe)>. Acesso em 02 de Nov. 2016.

## 2.6 PIRATARIA DIGITAL, INÍCIO DOS PROBLEMAS NO MUNDO FONOGRAFICO

A mudança do meio físico do Vinil para o CD e posteriormente o DVD, até certa altura, não incomodou as gravadoras, que apesar das suas fábricas de vinil (e a maioria tinha as suas) se tornar obsoletas e virem a ser desativadas, deixaram de vender um produto para vender outro. Com a afirmação da nova mídia no mercado as vendas explodiram, ultrapassando a casa dos dois milhões de cópias. O CD do Padre Marcelo Rossi: Músicas Para Louvar o Senhor, que é o mais vendido de todos os tempos, chegou à marca de 3.228.468 (três milhões duzentos e vinte oito mil e

quatrocentos e sessenta e oito unidades). Isso se refere às vendas quando foi lançado e não os relançamentos. Os Mamonas Assassinas venderam cerca de dois milhões e meio de cópias.

Com a abertura econômica dos anos 90 e a estabilização financeira do país, a população começou a ter contato com novas tecnologias. O computador começou a fazer parte dos lares e com a chegada da internet em 1995, as descobertas de novas possibilidades de uso da tecnologia, alavancou uma possibilidade que seria motivo de grande preocupação para artistas, gravadoras e demais participantes do mundo fonográfico, a chamada “pirataria digital”. A “pirataria” se fez galopante e a Folha de São Paulo em 2001, publicou uma entrevista com representantes de Gravadoras e da antiga ABPD, hoje Pró-Música e um trecho segue abaixo:

25/07/2001 Indústria fonográfica reclama da pirataria e prevê extinção do mercado - PEDRO ALEXANDRE - Desespero é hoje palavra de ordem entre as grandes gravadoras de discos do Brasil. Reunidos pela Folha de São Paulo numa entrevista conjunta, presidentes de quatro das seis multinacionais em ação no país e um representante da Associação Brasileira dos Produtores de Discos (ABPD, a instituição que os congrega) são unânimes em admitir que sua área de atuação desce ladeira abaixo com a rapidez de um apagão. O grande motivo da aflição dos tubarões é a pirataria, que, segundo dados deles próprios, ocupava 3% do mercado em 1997 e hoje já ascendeu à proporção média de 50%. "Se nada for feito, se não houver vontade política de acabar com a pirataria, somos pessoas de uma espécie em extinção", diz um dos peixões, Aloysio Reis (EMI/Virgin), assombrado com a queda de cerca de 50% nas vendas de discos neste semestre, em relação ao mesmo período do ano passado. Vão ao alarmismo em uníssono quando avisam que se o governo não colocar em pronta ação o recém-instituído Comitê Interministerial de Combate à Pirataria a indústria fonográfica "acaba" antes do final do ano.

Participaram da entrevista os presidentes Aloysio Reis, 47, da EMI/Virgin, José Antonio Eboli, 45, da Sony, Marcos Maynard, 49, da Abril Music, e Luiz Oscar Niemeyer, 45, da BMG, e o diretor-geral da ABPD, Márcio Gonçalves, 29.

Mal sabiam eles que na época dessa entrevista, em 2001, o pior já estava acontecendo e eles pelo que se percebe na entrevista nem tinham se tocado. <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u15826.shtml>>. Acesso 02 de Nov. 2016.

Talvez seja esse o grande problema da indústria do entretenimento ter sido arastada para a beira do abismo. Preocupados com a queda dos meios físicos, não atentaram para a existência já num quadro avançado da “pirataria virtual”. Essa sim abalou a indústria mundial e transformou profundamente o relacionamento entre produção e consumo de música. O mundo conheceu o MP3 e o Napster (software para compartilhamento de músicas).

## 2.7 PIRATARIA VIRTUAL E A REVOLUÇÃO CAUSADA PELO MP3 E O NAPSTER

Um professor chamado Dieter Seitzer, da Universidade de Nuremberg, na Alemanha, estuda juntamente com seus alunos, uma forma de codificar música. Em meados de 1970, o time de Seitzer consegue desenvolver o primeiro processador capaz de comprimir áudio. Karlheinz Branderburg, aluno de Seitzer, um dos atuais detentores da patente do codec do MP3, começa a aplicar princípios de psicoacústica nos codificadores de áudio.

Em 1980, um acordo é firmado entre a universidade alemã e o Instituto Fraunhofer. O grupo passa a aperfeiçoar algoritmos de codificação de áudio. Em 1992, a “*Moving Picture Experts Group*” termina o primeiro padrão de compressão, o MPEG-1, Layer 3. A Layer 3, por possuir grande complexidade e, portanto, maior eficiência na codificação e compactação, é o formato escolhido para transmissão de áudio através das linhas telefônicas ISDN (“*Integrated Services Digital Network*” ou “Rede Digital de Serviços Integrados”) e pela internet, através dos milagrosos modems de 28.8kbps, a explosão do formato havia começado, e os seus criadores não faziam

ideia da repercussão que a tecnologia teria. HAUSTSCH, Oliver. *A história do MP3. Revista Tecmundo em 15 MAI 2009.*

Em 1995, o nome MP3 foi sugerido, votado e aprovado por unanimidade. Os arquivos codificados em MPEG-1 Layer 3 deveriam ter a extensão “.mp3”. Até o momento, o codec só era manuseado pelos seus desenvolvedores, mas em 1995, ele foi liberado para a plataforma PC e distribuído como shareware.<sup>7</sup>

XAVIER Andressa (2008).

Apesar de estar presente em muitos computadores, não se sabia muito bem como utilizá-lo, quem quisesse codificar suas músicas tinha que aprender mexer em ferramentas nada amigáveis.

Segundo Tom Lamont, em matéria publicada na Revista Internacional The Observer-27/02/2013, por volta de 1998, alguém com o nome de usuário “napster” revelou para os participantes de uma sala de bate-papo na Internet que estava trabalhando em um software para resolver esse o problema. Ele permitiria que as pessoas mergulhassem nos discos rígidos das outras e compartilhassem seus arquivos de música MP3. No bate-papo, as pessoas zombaram. Compartilhar? Por que alguém faria isso? Mas Sean Parker, um aspirante a empresário, gostou da ideia. Parker sugeriu que eles colaborassem e ele se encontrou com “napster”, ou Shawn Fanning, pela primeira

vez em pessoa. Fanning era um rapaz sério de Massachusetts que raspou a cabeça por causa do cabelo crespo, ou nappy, que lhe valera o apelido.

O Napster foi lançado em maio de 1999. Em outubro tinha quatro milhões de canções em circulação. Em março de 2000, a comunidade Napster tinha mais de 20 milhões de membros. No verão de 2000 o Napster havia se expandido drasticamente e cerca de 14 mil canções por minuto estavam sendo baixadas em rede P2P (ponto a ponto) onde os usuários faziam o download de um determinado arquivo diretamente do computador de um ou mais usuários de maneira descentralizada, uma vez que cada computador conectado à sua rede desempenhava tanto as funções de servidor, quanto as de cliente.

*Disponível em: <pt.wikipedia.org/wiki/Napster>. Acesso em 02 de nov. 2016.*

Shawn Fanning foi descrito como o homem chave que mudou a indústria musical para sempre.

*Disponível em: <pt.wikipedia.org/wiki/Shawn\_Fanning>. Acesso em 02 de nov. 2016.*

Quando a revista *Time* estampou Fanning na capa, em outubro de 2000, o artigo interno declarou: "[Seu] programa está entre as maiores aplicações da Internet já criadas, juntamente com o e-mail e as mensagens instantâneas".

O Novo Milênio iniciou com a queda global de vendas de discos. Isso levou o Napster protagonizar, a primeira batalha jurídica da indústria fonográfica, com as redes de compartilhamento de música na Internet.

---

7 Programa que é disponibilizado aos usuários gratuitamente, mas com limitações.

A banda norte-americana Metallica descobriu uma demo de 'I disappear', ainda não lançada, circulando livremente pela rede, sendo tocada em diversas rádios espalhadas pelos EUA e não hesitou em entrar com uma ação na justiça contra o Napster. O mesmo aconteceu com a cantora Madonna que surtou quando o single 'Music' passou a ser amplamente divulgado pela imprensa, antes mesmo de seu lançamento comercial.

Contabilizando cerca de 40 milhões de usuários em todo o mundo, despertou a ira das grandes gravadoras. A RIAA (Recording Industry Association of America) Associação Americana da Indústria de Gravações, encorajou seus executivos a encontrar pelo menos um de seus novos discos que não estivesse sendo compartilhado online. Todos ficaram aterrorizados e uma ação foi aberta contra o Napster por violação de direitos autorais. O litígio contra o Napster veio de todos os lados. A RIAA processou, assim como a Metallica. Em fevereiro de 2001 nos tribunais americanos, um juiz decidiu a favor da RIAA, no caso da violação de direitos autorais, e o Napster recebeu ordem para começar a cobrar ou fechar totalmente.

O Napster perdura até hoje, tendo sido adquirido pelo serviço de assinaturas de música Rhapsody.

“Downloaded”, um documentário de Winter, deixa claro um autêntico lamento, hoje em dia, do pessoal da indústria da música, porque o Napster não foi adotado. Mesmo enquanto um executivo se lembra dele como “uma emboscada... Pearl Harbor”, outros maldizem a pressa para esmagar uma comunidade online tão pujante. O fundador da Island Records, Chris Blackwell, lamenta o fato de que não houve um movimento formal para alcançar seus 50 milhões de usuários, no momento em que as vendas de CDs estavam caindo. A indústria está lutando para criar um modelo empresarial na era online, mas provavelmente perdeu uma oportunidade de fazê-lo há mais de uma década. LAMONT, Tom. *The Observer* (2013).

## 2.8 iTUNES E IPOD

<sup>8</sup> Em janeiro de 2001 a Apple e Steve Jobs lançam no mercado o iTunes. Baseado em um player desenvolvido por Jeff Robbin e Bill Kincaid, chamado SoundJam, programa esse que fora adquirido pela Apple, juntamente com seus desenvolvedores, que passaram a fazer parte da equipe de aplicativos para Mac. Eles foram encarregados de reinventar o programa com o nome iTunes e implantar várias alterações, como: controles simplificados, suporte a gravação de CDs e uma interface principal, adequada para administrar facilmente coleções de música muito grandes, com milhares de faixas.

Ao ser lançado na abertura da Macworld daquele ano, ninguém entendeu de imediato o que a Apple pretendia com ele. Àquela altura, somente o próprio Steve Jobs devia saber que a Apple fabricaria um tocador de música intimamente integrado ao software, menos ainda que ele alavancaria um prodigioso negócio, ao criar a principal loja virtual de música e vídeo do planeta. Nem mesmo os desenvolvedores do SoundJam, imaginavam que sua criação seria a base para um negócio multibilionário para a Apple.

O iPod veio a público em outubro de 2001; a versão para Windows saiu no ano seguinte, mostrando que a ideia da Apple não era só fomentar a sua plataforma e sim, conquistar o mundo. Ao longo da década, a Apple venderia mais de 300 milhões de iPods.

Por sua vez, a iTunes Store, lançada em abril de 2003, tornou-se a líder do mercado de imediato, vendendo arquivos AAC<sup>9</sup> e acrescentando outros produtos: podcasts, audiolivros, programas de TV, filmes, e-books e softwares para iOS.

Esse tripé: iTunes, iPod e iTunes Store, revolucionou o comércio mundial da música e mostrou a viabilidade de venda e lucro através da internet, apontando um

caminho para a indústria fonográfica, que vinha de um período de frustrações devido ao Napster, a voltar a acreditar em crescimento do setor, não mais nos moldes antigos, mas com ferramentas atuais de vendas e distribuição.

No dia 23 de Outubro de 2001, a Apple lançou um dos aparelhos que mudariam a história da música: o iPod. Até hoje foi considerado o lançamento mais arriscado da Apple, pois foi lançado pouco mais de um mês depois dos atentados de 11 de setembro, quando os Estados Unidos e o mundo, de uma forma geral, ainda estavam sob forte comoção. Cerca de oito meses antes de lançar o gadget, Steve Jobs lançara o iTunes, que vendia música online. Os dois produtos foram fundamentais para a transição entre a música analógica e a digital e davam um duro golpe nos downloads ilegais abrindo, mesmo que na altura ainda se não falasse disto, a via para os atuais serviços de streaming. *JTM com agencias internacionais. 24 out. 2016. Para o Jornal Tribuna de Macau.*

---

8 Por Mario Amaya - CD para quê? apud (2012) macmais 78 <<http://macmais.com.br/materias/conheca-a-historia-do-amado-e-odiado-itunes/>>.

9 Formato desenvolvido pela Apple, que não licenciou para outros fabricantes, então apenas o iPod podia reproduzir arquivos comprados na loja, além de computadores com iTunes ou QuickTime instalado.

A iTunes Store só chegou ao Brasil no dia 13 de dezembro de 2011, 10 anos depois do lançamento do iTunes. As músicas vendidas pelos preços de US\$ 0,99 e US\$ 1,29 e os álbuns vendidos a cerca de US\$ 9,99, que eram convertidos em Reais. Além de artistas internacionais, muitos cantores e bandas brasileiros também começaram a vender músicas online através da loja.

Depois de anos de expectativa dos internautas brasileiros, o serviço de venda de músicas digitais da Apple, o iTunes Store, finalmente tem data e estratégia definidas para estrear no país. Criada em 2003, a iTunes Store já comercializou mais de 10 bilhões de músicas, detém 80% do mercado de vendas digitais e opera atualmente em mais de 20 países. *FUSCO, Camila (2011). <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mercado/me2605201104.htm>>. Acesso em 05 de nov. 2016.*

## 2.9 SERVIÇOS DE STREAMING

<sup>10</sup> Surgido em 1985, Streaming é uma forma de transmissão de som e imagem (áudio e vídeo) através da rede, sem a necessidade de efetuar downloads do que está se vendo e/ou ouvindo, pois neste método a máquina recebe as informações ao mesmo tempo em que as repassa ao usuário. Derivado da palavra stream, que significa pacotes, transmite informações em forma de pacotes para serem remontados e transmitidos aos ouvintes. Este armazenamento é denominado buferização, que é um mini armazenamento do que será enviado logo em seguida. A primeira a oferecer essa tecnologia a se popularizar na rede foi o Real Audio da Progressive Networks (atual Real Networks) e funcionava somente com som mono e não possuía uma qualidade muito fiel ao original, dado a baixa taxa de frequência, processo

de compactação e da pequena taxa de largura de banda. Porém, mesmo com estes contratempos, a tecnologia foi prontamente aceita devido ao fato de dispensar os longos downloads que os internautas tinham que enfrentar naquela época.

O sucesso da tecnologia fez com que vários programas fossem criados, como o IBM Bamba, Streamworks, Destiny, VDO, entre outros. Foi com o IBM Bamba que ocorreu a possível primeira transmissão de um lançamento musical pela internet no Brasil, em dezembro de 1996 com a música "Pela Internet", de Gilberto Gil.

Com as pesquisas de transmissão de som bastante adiantadas, deu-se o início às pesquisas para transmitir imagens, com o desafio do volume de informações serem muito maiores do que um fluxo simples de áudio e, em 1997, a Progressive Networks apresenta o Real Vídeo. A primeira transmissão em que há notícia é de um evento esportivo: um jogo de futebol americano entre Cleveland Indians e Seattle Mariners, em nove de abril do mesmo ano.

Todo esse barulho chamou a atenção, finalmente, da Microsoft, que desenvolveu o seu próprio software player para Streaming - o Netshow - que depois foi substituído pelo conhecido Windows Media Player.

---

*10 Fonte e Créditos: AVILA, Renato Nogueira Perez. (2008) O livro Streaming.*

Com crescimento significativo, o streaming vem se tornando, a grande opção atual para os consumidores assíduos de música, devido a grande quantidade (milhares) de músicas oferecidas. Para a indústria fonográfica, afetada pela pirataria desde o início dos anos 2000, serviços de música online, são a luz no fim do túnel para o setor, após a virada do digital, iniciada pelas lojas de MP3, como iTunes Store lá atrás e agora puxada pelo streaming.

Do total das receitas no primeiro semestre de 2016, 70% é de música digital, segundo a Associação Pró-Música Brasil (antiga ABPD). Em especial com os serviços de streaming, o faturamento do mercado fonográfico subiu 10% no período, em relação ao primeiro semestre de 2015. A soma da receita digital e venda física foi de R\$ 215 milhões na primeira metade do ano passado e R\$ 238 milhões na primeira metade deste ano, diz a associação. Dentro do mercado digital, aumentaram o faturamento dos serviços de streaming e ligados a telefonia móvel (16% e 12%) e, pela primeira vez, caíram as vendas de música por download (-34%), que vem sendo uma tendência.

O uso de streaming no Brasil é maior entre os jovens de 15 a 24 anos, diz o estudo ConsumerLab Infocom 2014. <<http://g1.globo.com/musica/noticia/2016/10/musica-digital-no-brasil-chega-70-do-mercado-discos-caem-para-30.html>>. Acesso 05 de Nov. de 2016.

A viabilidade do modelo de negócios do streaming vem gerando muita controvérsia entre empresas, gravadoras e artistas. Apesar do crescimento, o streaming ainda é novo, e não eliminou de vez a pirataria nem redimiou a indústria. A maior bronca vem de artistas, como Taylor Swift, que removeu todo o seu acervo do Spo-

tify (*serviço de música digital que dá acesso a milhões de músicas*) e boicotou o novo álbum, *1989*, de todos os serviços do tipo. Para Swift, o streaming de música ainda precisa se provar viável. E o grupo Procure Saber (Caetano Veloso, Gilberto Gil e outros). Eles dizem que o repasse da renda tem sido injusto. As empresas dizem aos músicos: quanto mais o streaming crescer, mais retorno para todos.

Como tudo é consideravelmente novo, será preciso aguardar o desenrolar dos fatos, para se tirar conclusões mais concretas. O público, despreocupado com esse impasse, vai consumindo cada vez mais e ditando regras aos fornecedores, que estão sempre correndo atrás das melhores oportunidades.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Analisando os fatos na linha do tempo, percebe-se que o mundo fonográfico, encontra-se sempre um passo atrás da tecnologia, refém das empresas que tem em seu DNA a busca por novidades, desenvolvendo hardwares e softwares.

Como não tem isso por objetivo (quem sabe devesse), fica navegando conforme a maré, quando é favorável aproveita e quando não, reclama e sempre culpa o mar por não poder continuar surfando com grandes ondas. Por sua vez, esquece-se de observar a lua, que tem controle direto sobre o comportamento do mar.

Observa-se também, que as pessoas não se importam em pagar para consumir, desde que seja um preço justo para elas. Talvez isso justifique o crescimento do setor de música online no formato streaming, que tem valores de certa forma acessíveis ao grande público.

O formato de venda em MP3, assim como o CD, está caindo em desuso, porém não deixarão de existir. O tráfego de MP3 na rede, para uso comercial ou de entretenimento, continuará, por ser um meio fácil de transportar arquivos entre rádios, artistas, produtores, divulgadores, etc.. O CD/DVD (mesmo que sendo sufocado por fabricantes de hardware como a Apple, que deixou de incluir o drive de CD/DVD em seus novos modelos de notebooks e desktops), continuará existindo, mesmo que em escala reduzida, por ser uma mídia útil e acessível para os artistas que vivem à margem dos grandes números.



— *Quem já tem uma carreira mais ou menos longa quer lançar seu CD ou DVD. É um produto que esses artistas vendem em shows, que levam em suas turnês — diz Daniel Nunes, especialista em mercado independente.*

Tudo o que vai, pode ter a sua volta, como acontece com o vinil que era “ultrapassado” e agora está se transformando em mais uma opção de produto (sem falar no K7 que também começa a despontar). Fábricas que tinham fechado e abandonado seus equipamentos de prensagem, estão correndo atrás para restaurá-los e retomar a produção.

Será preciso abrir um parêntese sobre a volta do vinil. Ele sofrerá a mesma adaptação que o CD sofreu quando da sua chegada, pois o som que o vinil apresentava no passado, não era propriamente o vinil que determinava, era todo um processo elaborado totalmente analógico e que ia desaguar no chiado da agulha do vinil, que até hoje encanta muitos audiófilos.

Acontece que hoje, a grande maioria dos estúdios está trabalhando com o sistema digital, totalmente voltado para os padrões digitais e dizem os profissionais da área, que os padrões são bem distintos, tanto que houve aquela adaptação do analógico para o digital, surgindo a masterização, que adequou as matrizes para CD (mencionado no capítulo 2.2 desse artigo).

Já surgiu uma observação desse problema com o artista Ed Motta, em reportagem publicada pela Folha de São Paulo em 18/06/2016 por Marcelo Justo que vide a seguir:

#### **O vinil digital está em alta e gera polêmica**

O leitor deve estar perguntando: como assim um vinil digital? Pois é. Esse questionamento veio depois de o cantor e compositor Ed Motta, em uma entrevista, dizer que a pior prensagem do álbum “Aja”, da banda de jazz-rock Steely Dan, era a recente reedição americana. Isso mesmo, a pior em relação à qualidade sonora é o relançamento. “O som vem meio CD, comprimido demais, parece que eles mixaram novamente”, disse na entrevista. Foi aí que levantei essa questão, do porquê os relançamentos têm um som diferente, ou pior, diante de tanta tecnologia hoje em relação à masterização, remasterização etc..

O assunto é polêmico, tanto que me levou a escrever sobre isso nesta minha primeira participação no Vitrola. Ouvi alguns dos novos fabricantes de vinis do Brasil para tentar chegar a um consenso do que estamos falando. Afinal, como pode um vinil ser digital? Um LP extraído de um arquivo digitalizado perde ou não suas propriedades analógicas, fieis ao da primeira matriz gerada, ou seja, da primeira gravação em fita feita em estúdio?

Os novos fabricantes de vinis foram taxativos em dizer que a maioria das fábricas de vinis atuais não tem como fugir desse processo digital do vinil.

De acordo com Vice Fiori, engenheiro de corte da Mammoth Green-SP, a

maioria das matrizes que eles recebem para prensar os discos são para fabricar CD e isso está matando o processo. “Todo esse áudio é gravado, editado e masterizado em digital, é muito raro recebermos uma masterização adequada (ou até mesmo correta) para vinil”, afirma o engenheiro.

Em um fórum de “audiófilos” (termo dado aos puristas do vinil), li algumas reclamações quanto a qualidade dos vinis reeditados e era especificamente a mesma reparada pelo Ed Motta e que já falamos, que é a qualidade sonora do disco que é semelhante a do CD.

Como visto, será preciso adaptações no transcórre do processo.

Seguindo o raciocínio da volta de meios passados, o jornalista americano *Stephen Witt*, na reportagem publicada em *O Globo (2016)* por *Silvio Essinger*, nos sugere que o streaming está de certo modo, fazendo uma volta para a era de ouro do rádio, em que as pessoas ouviam e não tinham o disco físico.

A música está deixando de ser uma commodity para virar algo como o fornecimento de eletricidade e de gás. As pessoas estão abandonando o meio físico. Para as novas gerações, a música é algo que vem por streaming, que flutua no ar.

O sistema prossegue e os problemas continuam sendo transportados de um lado para outro, em se falando do meio fonográfico. Milhares de empregos se foram com a chegada do sistema digital e milhares se criaram a partir dele. Novos mercados, novos consumidores, novas tendências, tudo segue uma ordem universal, no qual o homem e o meio a sua volta estará sempre em transformação, quer se queira ou não.

Cabe a quem tem o poder de transformar o mercado ou sua empresa, ficar atento, para se proteger e proteger os seus, das surpresas e intempéries do mundo tecnológico, que faz parte dos dias atuais.

Segundo DIZARD, Wilson (*apud VALERY, Paul (2000) p. 93*) “A verdade é que, à medida que tecnologias se acumulam sobre tecnologias em um ritmo nunca visto, torna-se impossível prever os padrões que emergirão”.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcelo. (2012) **1902 – 2012 – 110 Anos de Casa Edison**. Jornal Movimento. Disponível em: <<http://www.jornalmovimento.com.br/marcelo-de-almeida/77-1902-2012-110-anos-de-casa-edison>>. Acesso em 16 de set. 2016.

CAMARGO, Luiz Fernando. **Impacto Digital**. São Paulo: Negócio Editora, 2001.

COUTINHO, Mariana. (2013) **Saiba mais sobre streaming, a tecnologia que se popularizou na web 2.0**. TechTudo / Globo.com. Disponível em: <<http://www.Techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-ostreamingtecnologia-que-se-popularizou-na-web.html>>. Acesso em 15 de set. 2016.

DIAS, Marcia Tosta. **A grande indústria fonográfica em xeque**. *Margem Esquerda*, n. 8. São Paulo: Boitempo Editorial, 2006.

DIZARD, Wilson. **A nova mídia**. Tradução de Antonio Queiroga e Edmond Jorge. Título original: **Old media, New media**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

HAUTSCH, Oliver. (2009) **A história do MP3**. Revista Tecmundo. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/player-de-audio/2106-a-historia-do-mp3.htm>>. Acesso em 15 de set. 2016.

LAMONT, Tom. (2013) **Napster: o dia em que a música foi libertada**. Página Internacional, The Observer. Disponível em: <<http://www.cartacapital.com.br/internacional/napster-o-dia-em-que-a-musica-foi-libertada>>. Acesso em 18 de out. 2016.

MIGUEL, Antônio Carlos. (2011) **Federação Internacional da Indústria Fonográfica aponta crescimento de 6% no mercado de downloads digitais**. Extra.globo.com. Disponível em: <<http://extra.globo.com/tv-e-lazer/federacao-internacional-da-industria-fonografica-aponta-crescimento-de-6-no-mercado-de-downloads-digitais-902834.html>>. Acesso em 05 de nov. 2016.

PINCELLI, Renato. (2010) **A Indústria Fonográfica e suas ameaças**. Scienceblogs. Disponível em: <<http://scienceblogs.com.br/hypercubic/2010/02/a-industria-fonografica-e-suas-ameacas/>>. Acesso em 05 de nov. 2016.

RIBAS, Cíntia Cargnin Cavalheiro; FONSECA, Regina Célia Veiga da. (2008) **Manual de metodologia**. Modelo de artigo científico. Curitiba: OPET.

SALAZAR, Leonardo. **Música Ltda**. O negócio da música para empreendedores. 2. ed. revista e ampliada. Recife: Sebrae PE, 2015.