



Vídeo Livre no Brasil

Mapeamento DE Atores E Políticas



THE
OPEN VIDEO
ALLIANCE

Vídeo Livre no Brasil: Mapeamento DE Atores E Políticas

I.	PREÂMBULO.....	1
II.	INTRODUÇÃO.....	3
	1.1 CONTEXTO BRASILEIRO	
III.	DESAFIOS	8
IV.	MAPEAMENTO.....	14
	2.1 MAPA	
	2.1.1 LISTAGEM DE PRODUTORES	
	2.1.3 ONDE ESTÁ LOCALIZADO	
	2.2 PRODUÇÃO	
	2.3 FORMATOS	
V.	CONCLUSÕES	24
VI.	ANEXOS.....	27
	6.1 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
	6.2 GRÁFICOS	

Informações Gerais

- Essa pesquisa foi realizada por Andressa Vianna, Angelo Moscozo e Juliana Protásio, da Memelab, para a Open Video Alliance, através do iCommons, sob encomenda da Ford Foundation.
- A licença é CC-SA.
- Agradecemos a todos os entrevistados, criadores de protocolos XMPP e Dicionário Priberam da Língua Portuguesa (online).
- Na execução da pesquisa, foram utilizados os softwares Firefox, Chrome, BrOffice, Gimp, Inkscape, Scribus, Pidgin e Linux, entre outros.

OPEN VIDEO ALLIANCE (OVA) é uma coalisão de organizações e indivíduos comprometidos com a ideia que o poder da imagem em movimento deve pertencer a todos.

<http://openvideoalliance.org>

MEMELAB é uma empresa que trabalha com vídeo, tecnologia e suas interseções, priorizando o uso e a implementação de softwares e formatos livres, com objetivo de colaborar para o desenvolvimento de um ecossistema de vídeo livre.

<http://memelab.com.br>

I. Preâmbulo

Nos últimos 10 anos, a produção em cultura livre no Brasil tem aumentado com uma velocidade cada vez maior, seja como parte da atuação de artistas, ativistas, ONGs, governo e até mesmo empresas privadas. Um reflexo disso é o envolvimento da sociedade civil nas discussões em curso para reforma da lei brasileira do direito autoral.

O acesso a ferramentas (hardware e software) para produção de vídeo tem se tornado cada vez mais comum. Os equipamentos de gravação de som e imagem estão se tornando ubíquos, seja por sua diminuição de custo, seja pela incorporação de mecanismos de gravação em equipamentos cujo fim original era outro (como câmeras fotográficas, celulares e computadores móveis). Do mesmo modo, os aplicativos de edição são cada vez mais disponíveis e fáceis de usar. A popularização da conexão de banda larga e as diversas plataformas online gratuitas para publicação, por sua vez, tornaram o acesso simples, barato e veloz aos arquivos de conteúdo audiovisual.

Assim, além de não depender mais exclusivamente dos meios tradicionais de acesso ao vídeo—como a TV e o cinema—o público, que até então comportava-se somente como consumidor, pode facilmente tornar-se produtor e ainda difundir sua obra. O vídeo, então, passa a ter um papel de destaque enquanto ferramenta de expressão pessoal.

Na medida em que o vídeo se torna um elemento básico da Internet, é fundamental que seu desenvolvimento seja estimulado. Enquanto mídia emergente, o vídeo online tem o potencial de aumentar a participação popular, a expressão criativa e a crítica na web. Essas são razões relevantes para fomentar práticas políticas e sociais direcionadas a essa nova mídia.

“Information wants to be free”¹—diziam os hackers na década de 1980. Para tal, ela não pode estar encapsulada em um contêiner cuja chave tem um dono, que controla quem tem acesso a ela. Para que a informação seja livre, o acesso à chave para essa também deve ser livre.

Vídeo online deve ser uma mídia dinâmica, inserida num contexto de livre transmissão, arquivamento, remix e outras possibilidades de apropriação, que hoje não são viáveis pelo principal modelo legal vigente em nível internacional. Como parte da Internet, vídeo online deve encorajar a participação e desencadear diálogos de maneira fluída, simples como uma conversa.

A militância em torno do Vídeo Livre revela-se, então, muito mais ampla que as batalhas legais e tecnológicas diretamente ligadas a ela. É uma luta pelo futuro da Internet.

¹ Numa tradução livre: A informação quer ser livre. De acordo com a Wikipedia expressão é atribuída a Stewart Brand na primeira Hacker’s Conference, em 1984.

II. Introdução

O Vídeo Livre pode ser entendido como um movimento que parte do princípio de que o poder do audiovisual deve pertencer a todos. Sua dinâmica compreende três dimensões: realização de obras audiovisuais disponibilizadas sob licenças permissivas (ou livres), uso de softwares livres no processo produtivo e distribuição em formatos livres. A utilização de ferramentas livres para distribuição complementa o ecossistema do vídeo livre, encerrando um ciclo que utiliza quase exclusivamente tecnologias livres—que para ser perfeito, faltam apenas equipamentos de captação livres.

Enquanto parte da cultura livre, cujos fundamentos encontram-se na generosidade intelectual, um produto de vídeo livre pode ser reproduzido, compartilhado, alterado e redistribuído sem a necessidade de autorização ou interferência de seu criador. Nesse sistema, o uso de tecnologias livres pode permitir a ampliação da compatibilidade técnica, o que viabiliza a democratização do acesso às obras aos mais diferentes usuários.

Através do uso de licenças livres, que não vinculam propriedade à autoria, os produtores abrem o horizonte para a reapropriação de conteúdo, permitindo ampliar a difusão das obras, bem como viabilizar novos usos e alcançar outros espaços simbólicos. Do ponto de vista da inovação, essa característica das obras livres estimula o diálogo entre criadores—consequentemente, entre estéticas, realidades, ideias, culturas etc—estabelecendo um terreno fértil para novidades.

A produção baseada em ferramentas livres (software ou até mesmo equipamentos), por sua vez, apresenta um menor custo, tendo em vista que as ferramentas estão acessíveis a todos, havendo ainda a possibilidade de adaptá-las para objetivos específicos. Em virtude dessa flexibilidade, o avanço técnico e as transformações possíveis da linguagem audiovisual têm seu potencial amplificado.

Finalmente, outra dimensão possível dessa cadeia de liberdade de produção e criativa inclui as ferramentas livres para distribuição, capazes de conceder ao produtor o domínio pleno sobre a publicação de seu conteúdo.

Para compreensão do universo do vídeo livre e suas questões, é importante que sejam apresentadas algumas ideias que permeiam ou fundamentam suas práticas:

Creative Commons

O Creative Commons (<http://creativecommons.org>) é um projeto sem fins lucrativos que disponibiliza licenças flexíveis para obras intelectuais, a fim de estimular o compartilhamento, colaboração e remixagem. Nesse caso, o conceito de “todos os direitos reservados” do direito autoral tradicional serviu como base para a criação de licenças cuja premissa é “alguns direitos reservados”. Através delas, o autor oferece alguns de seus direitos sob determinadas condições, estipuladas de acordo com a licença escolhida. No Brasil, é representado pelo site: <http://creativecommons.org.br>

Software Livre

Segundo a definição criada pela Free Software Foundation (<http://fsf.org>), qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado, alterado e redistribuído sem restrições pode ser chamado de Software Livre. A maneira usual de distribuição de software livre é anexar ao produto uma licença de software livre (como a GNU General Public License), e tornar o código fonte do programa disponível. A definição de ‘livre’ neste caso se opõe ao conceito de software restritivo (ou software proprietário), mas não ao software que é vendido objetivando lucro (software comercial).

Esta pesquisa procurou mapear produtores de vídeo livre no Brasil e apresentar quais são seus principais desafios. Uma vez que a distribuição de vídeo via Internet se torna cada vez mais comum, se faz necessário analisar a apropriação da tecnologia

empregada nela e a forma como a sociedade encara a dinâmica de cópia, difusão, compartilhamento e reapropriação de conteúdo natural à TIC. A partir desse diagnóstico, é possível direcionar o investimento para estimular ampliação da liberdade de expressão na Internet.

A pesquisa foi realizada a partir de entrevistas com produtores espalhados pelo território nacional, procurando conhecer suas histórias, características de seu trabalho, dificuldades, inserção social, além de quais softwares, formatos, plataformas e licenças utilizam para produção e distribuição de vídeo.

Por maior que tenha sido o empenho no sentido de assegurar a abrangência do mapeamento, é válido ressaltar o fato de que este trabalho apresenta limitações de alcance. As redes consideradas imediatamente para divulgação da pesquisa e prospecção de respondentes ficaram restritas àquelas nas quais a equipe pesquisadora já se encontrava previamente inserida. Ao mesmo tempo, verificou-se que elas apresentavam concentração de um número relevante de produtores de vídeo operando com software livre, além de artistas que trabalham com reapropriação de vídeo.

1.1 CONTEXTO BRASILEIRO

O Brasil é um país em desenvolvimento que hoje se destaca internacionalmente pela adoção de softwares (e ideias) livres—em 2005, chegou a ser chamado de “Maior e melhor amigo do Software Livre” pelo jornal *The New York Times*.² Essa adoção foi ampliada na gestão do presidente Luiz Inácio Lula da Silva (2003-2010), que começou por implantar a substituição de aplicativos proprietários por sistemas operacionais e programas livres em órgãos do próprio governo. Em seguida, expandiu à população o acesso a essa tecnologia, através de diversos projetos e programas de governo que enfocaram a Inclusão Digital como meio de promoção do desenvolvimento humano e econômico do País.

A viabilização dessas iniciativas envolveu Ministérios e órgãos diversos, implicando também parcerias com diferentes esferas governamentais. Entre os programas planejados para utilizar e promover softwares livres no Brasil, figura o Cultura Viva, da Secretaria de Cidadania Cultural do Ministério da Cultura, cuja principal ação chama-se Ponto de Cultura, que confere reconhe-

² Matéria publicada em 29 de março de 2005 sob o título “Brazil: Free Software’s Biggest and Best Friend”, disponível em http://www.nytimes.com/2005/03/29/technology/29computer.html?_r=1

cimento e apoio institucional e financeiro a entidades que desenvolvem ações de impacto sócio-cultural em suas comunidades.

Os Pontos de Cultura foram contemplados com recursos para aquisição de equipamentos para produção multimídia, incluindo computadores com softwares livres, permitindo gravação e distribuição audiovisual. A principal relevância dessa ação diz respeito à sua capilaridade - até abril de 2010, cerca de 4 mil Pontos haviam sido conveniados em 1.122 cidades brasileiras, atuando em redes sociais, estéticas e políticas. Até 2009, foram investidos pelo Programa Cultura Viva R\$ 365,7 milhões em 8.987 iniciativas em todo o Brasil.³

Outra ação do Cultura Viva, complementar à descrita anteriormente, é a Cultura Digital, cujo principal papel é facilitar a apropriação e acesso a ferramentas multimídia em software livre pelos Pontos de Cultura, para que eles possam assegurar sua autonomia, estimulando-os também a adotarem práticas de generosidade intelectual. Antes de ser uma iniciativa governamental, já era uma cultura/conceito difundido entre os vários atores, coletivos e grupos envolvidos. Seu caráter experimental implica pesquisa sobre o uso das novas tecnologias para fins sociais e culturais, o que contribui nos estudos sobre novas formas de colaboração e cooperação.

Esse trabalho de inclusão digital do Governo Federal Brasileiro caminha lado a lado com o crescimento da participação dos brasileiros na internet e, conseqüentemente, na produção de conteúdo digital. O acesso à internet em qualquer ambiente (residências, trabalho, escolas, lan-houses, bibliotecas e telecentros), considerando usuários de 16 anos ou mais de idade, chegou a 67,5 milhões de pessoas no quarto trimestre de 2009.⁴

Os brasileiros têm se destacado na apropriação de redes sociais, chegando a ser maioria em algumas delas—representam 72% no Orkut e predominam também na rede do Windows Live Messenger. A média de amigos virtuais no mundo é 195 por usuário, no Brasil esse número sobe para 365. Além disso, essa presença é praticamente igual em todas as classes sociais—jovens das classes C e D, cuja família não dispõe de recursos para aquisição de equipamento e conexão próprios, acessam suas comunidades via lan-houses e telecentros.⁵

“(...)as coisas tem sido facilitadas, o acesso aos meios (de comunicação) estão mais fáceis. pode-se dizer que há mais banalização... mas isso é bom. Falta a educação formal valorizar o estudo, para as pessoas usarem tudo isso dentro de um outro projeto de vida, mais sustentável, valorizando as pessoas, os saberes locais, as trocas não financeiras.”

ANGEL LUIS, PRODUTOR

³Dados disponíveis no site institucional da Secretaria de Cidadania cultural do Ministério da Cultura (<http://www.cultura.gov.br/culturaviva/>) em 08/08/2010.

⁴Fonte: IBOPE Nielsen Online

Essa pesquisa propõe, no lugar respostas definitivas a respeito do Vídeo Livre no Brasil, iniciar um mapeamento de atores capazes de apontar caminhos para chegar a elas, seja a partir de suas ações ou de suas reflexões. **A avaliação aprofundada do quadro representado por esses indivíduos poderá indicar quais pontos na cadeia produtiva do Vídeo Livre brasileiro merecem investimento.**

⁵ Fonte: IBOPE Net Ratings

III. Desafios

Os desafios do vídeo livre no Brasil podem ser entendidos como um recorte que reflete questões que também afligem alguns outros países do mundo. As maiores dificuldades do vídeo livre podem ser divididas entre técnicas—relacionadas aos softwares, sejam editores de vídeo ou codecs—e políticas—na esfera pública, questões relacionadas à obsolescência da legislação e falta estímulo ao desenvolvimento das soluções livres.

TÉCNICOS

As principais dificuldades técnicas apontadas com relação aos aplicativos livres estão associadas ao fato de não oferecerem tantos recursos quanto os proprietários e apresentarem interfaces pouco intuitivas. Como a maioria dos produtores começa utilizando softwares proprietários, essa falta de amadurecimento das ferramentas livres compromete a sua apropriação. Como resultado, grande parte dos vídeos livres tem sua produção baseada nos softwares proprietários.

A pesquisa revelou que aproximadamente metade dos respondentes têm um site próprio, utilizado para distribuição de vídeo. Isso demonstra que, caso haja um esforço na difusão de padrões livres para distribuição, esse grupo pode deixar de utilizar tecnologias proprietárias, sem grande interferência em seu processo de publicação. No universo de entrevistados, comparando o número de pessoas que publicam no Estúdio Livre (principal plataforma livre brasileira para distribuição audiovisual online) com o número de pessoas que publicam no YouTube, observamos que a proporção é quase 1:6. Isso aponta para a ausência de uma ferramenta livre efetiva para distribuição de vídeo online.

Considerando a necessidade de circulação de vídeos livres como estratégia para seu desenvolvimento, é importante divulgar sua produção e articular espaços de exibição. A distribuição online é uma estratégia chave para a difusão de vídeos livres. A plataforma mais utilizada para esse fim atualmente é disponibilizada como serviço por uma grande companhia. As plataformas livres que atendem esta demanda, por sua vez, em geral, são adaptações de ambientes de texto ou sistemas para distribuição de mídia que não oferecem uma abordagem adequada ao vídeo.

Diante dessa realidade, portanto, emerge a demanda pela criação de uma plataforma livre, tendo entre suas principais funções a distribuição de vídeo. Um dos objetivos dessa plataforma é permitir que os produtores tenham domínio sobre seu conteúdo, possibilitando que eles distribuam vídeos em seus próprios sites utilizando tecnologias livres. Para isso, ela deve ser simples de utilizar e flexível, possibilitando adaptações de interface e recursos.

Sob uma perspectiva técnica, portanto, os desafios convergem para um ponto central: a necessidade de incremento das ferramentas livres para que sua adoção seja vantajosa tanto com relação ao custo, quanto em termos de recursos e qualidade técnica.

DIREITO AUTORAL⁶

Ainda que, de acordo com dados do Creative Commons, o Brasil seja atualmente o país líder em adoção de licenças livres na América Latina, a quebra de paradigmas de propriedade intelectual enfrenta obstáculos. Reverberando uma ampla discussão nacional, a pesquisa aponta a necessidade de modernizar a Lei de Direito Autoral (LDA), de forma a torná-la flexível quanto ao uso e reapropriação de conteúdo.

Na busca para se atingir o equilíbrio entre o direito detido pelo autor e o direito de acesso ao conhecimento de que goza a sociedade, a LDA tenta prever todas as hipóteses legais em que determinada situação possa se enquadrar. No entanto, a leitura literal da lei brasileira desautoriza uma série de condutas que estão em conformidade com a funcionalização do instituto da propriedade.

⁶ Trecho elaborado a partir de excertos do livro *Direitos autorais* / Pedro Paranaguá, Sérgio Branco. — Rio de Janeiro : Editora FGV, 2009. disponibilizado através de Licença Creative Commons em <<http://direitorio.fgv.br/node/462>> e contribuições de Pedro Mizukami, professor de direito, mestre em direito pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Ainda que a LDA, em seu artigo 46 tenha previsto limitações aos direitos autorais—que podem ser entendidas como “autorizações legais para o uso de obras de terceiros, protegidas por direitos autorais, independentemente da autorização dos detentores de tais direitos”—ela é extremamente restritiva. Uma vez que a regra é impedir a livre utilização das obras sem o consentimento do autor, as exceções previstas são interpretadas como rol taxativo, ou seja, é inadmissível qualquer exceção não indicada explicitamente no referido artigo.

Nesse sentido, o texto determina que apenas pequenos trechos de obras alheias podem ser copiados sem autorização dos titulares de direitos e, ainda assim, observando-se diversas condições.

Portanto, pelo que determina a LDA, não é possível copiar um filme em vídeo para uso particular, gravar um CD—legitimamente adquirido—na íntegra para ouvir em iPod ou no carro, ou ainda reproduzir o conteúdo integral de um livro com edição esgotada há anos.

O Código Penal brasileiro, em seu art. 184, prevê as penas aplicáveis no caso de violação de direitos autorais e conexos. Assim, a depender da forma como seja interpretado, o regime penal proposto no Brasil pode ser considerado um dos mais severos do mundo quanto à proteção de direitos relativos à propriedade intelectual, gerando consequências políticas e econômicas.

Uma vez que a cultura, a arte de modo geral e a ciência se auto-alimentam, as criações sempre derivam do conhecimento humano disponível. Por isso, quanto mais se impossibilita a utilização desse conhecimento, mediante restrições legais, menor a quantidade de matéria-prima disponível para novas criações, um fator que prejudica a inovação e o acesso legítimo à informação.

Um exemplo de como a proteção excessiva pode contrariar o interesse público no Brasil é o caso da TV. Meio de comunicação de massa, é apontada como uma das principais fontes passíveis de reapropriação de conteúdo. Tendo em vista que a concessão do uso do sinal é pública (através do Ministério das Comunicações), mas explorada por grandes empresas comerciais—que lucram com a venda de espaço publicitário—a cessão do direito autoral, permitindo que a população pudesse se apropriar do conteúdo produzido e veiculado, deveria, portanto, vigorar como uma contrapartida social oferecida pelas emissoras. Os acordos comerciais de compra e venda de conteúdo para a exibição deveriam ficar restritos a empresas concorrentes ou de outros mercados.

VIGILÂNCIA E PUNIÇÃO ONLINE: LEI AZEREDO

O Projeto de Lei 89/2003, conhecido como “Lei Azeredo”, em referência ao Senador Eduardo Azeredo, relator do projeto no senado brasileiro, foi elaborado para tipificar condutas realizadas mediante uso de sistema eletrônico, digital ou similares, de rede de computadores. Ainda que não tenha uma relação direta com a LDA, dispõe sobre medidas para investigar e punir violações dos direitos autorais no meio digital.

O projeto propõe mudanças nas formas de enquadramento para delitos cibernéticos, incluindo treze novos crimes no Código Penal brasileiro. Entre eles: clonagem de cartões e celulares, roubo de senhas, pornografia infantil e acesso e distribuição de conteúdo protegido por direitos autorais. A aplicação da lei, contudo, envolve uma estrutura de vigilância considerada excessiva no atual contexto da internet mundial.

O projeto vem sendo criticado por especialistas em direito, tecnologia e produção de cultura livre, devido ao fato de que os mecanismos de controle do projeto preveem o monitoramento da atividade dos usuários através dos provedores de acesso—estes se tornariam obrigados a armazenar por três anos todas as informações acessadas pelo internauta, para o caso de inquérito.

A implantação de tais medidas implica a quebra do anonimato da navegação, incorrendo na invasão de privacidade dos internautas. Além disso, iria gerar um alto custo de operação, que teria reflexo direto no valor cobrado aos usuários, comprometendo a democratização do acesso e a inclusão sócio-digital da população de baixa renda.

O ponto de maior polêmica no projeto de lei é o artigo 285-B, transcrito abaixo:

Art. 285-B. Obter ou transferir dado ou informação disponível em rede de computadores, dispositivo de comunicação ou sistema informatizado, sem autorização ou em desconformidade à autorização, do legítimo titular, quando exigida:

Pena—reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

Parágrafo único. Se o dado ou informação obtida desautorizadamente é fornecida a terceiros, a pena é aumentada de um terço.

Para os críticos do projeto, o texto tem uma abrangência muito ampla e dá margem a interpretações ambíguas. Da maneira como foi redigido, criminaliza em iguais condições a ação de um cracker que efetua operações financeiras fraudulentas, quanto o usuário

que faz download e disponibilizam na rede arquivos digitais de obras protegidas por direito autoral, independente de terem ou não fins lucrativos.

O projeto foi aprovado no senado brasileiro em julho de 2008 e ainda estava em tramitação na Câmara Federal dos Deputados na data de fechamento desta pesquisa. Em virtude das críticas por parte de especialistas em direito autoral, provedores de acesso, Polícia Federal e membros do governo, é possível que seja abandonado.

Num país onde o ECAD (Escritório Central de Arrecadação e Distribuição)—responsável por “arrecadação e distribuição de direitos autorais decorrentes da exibição pública de músicas nacionais e estrangeiras”⁷—cumpre papel de órgão fiscalizador, mas é acusado pela própria comunidade artística de não ter transparência em seus procedimentos e manipular os valores repassados, é possível que artistas que se apropriam de conteúdo livre para criação de novas obras, ou redes de intercâmbio de obras livres, venham eventualmente ser encarados como quadrilhas.

EM BUSCA DE ALTERNATIVAS

No atual contexto, as licenças públicas são instrumentos jurídicos que podem ajudar a difundir a cultura e permitir a expressão nos mais diversos campos, sem contudo ferir os direitos autorais de terceiros. Elas surgem como mecanismo para não se incorrer em ato ilícito pela falta de autorização expressa do autor. A LDA continua eficaz em meio ao Creative Commons. O que se tem, no entanto, é a garantia de se poder usar obra alheia segundo o que determinam as autorizações concedidas.

Os autores, por sua vez, não estariam abrindo mão de seus direitos patrimoniais no sentido mais estrito do termo. Ainda que obras livres não gerem lucros diretos a partir de seu licenciamento (o que até então vem sendo uma das principais formas de remuneração dos autores), estão ganhando espaço.

Além de mapear as licenças utilizadas, a pesquisa buscou verificar qual seria o tipo recomendado. Entre os respondentes, o número de produtores que utiliza licenças não permissivas (“todos os direitos reservados”) é menor que 20%. Apesar de seis profissionais terem afirmado utilizá-la, nenhum deles recomenda esse

⁷ Conforme descrito no site da própria organização: <http://www.ecad.org.br/ViewController/publico/conteudo.aspx?codigo=16>

tipo de restrição. Mesmo considerando pequeno o universo de entrevistados, isso aponta que a compreensão sobre questões relativas à generosidade intelectual está se tornando cada vez mais ampla.

Isso, porém, aponta para um outro desafio: provar que há um modelo comercialmente interessante a ser explorado e, mais do que isso, capaz de gerar emprego e renda com a produção/distribuição de obras livres. **Esse desafio é o meio do caminho para outro que, se vencido, muda drasticamente o cenário de apropriação de vídeo, tanto para consumidores quanto para realizadores: fazer com que as grandes corporações de mídia abandonem a briga pela detenção de direitos autorais.**

Também nesse sentido, o governo brasileiro vem se mostrando atuante. Pela primeira vez na história, uma discussão sobre a reforma da Lei de Direito Autoral no Brasil não ficou restrita aos artistas e empresários diretamente ligados à indústria cultural - o Governo Federal incluiu a sociedade civil através de uma consulta pública sobre a proposta de uma nova legislação.⁸ A iniciativa partiu do Ministério da Cultura, que, desde 2007, vem promovendo o debate nacional sobre a necessidade de modernização da lei, de modo a equilibrar a proteção conferida a artistas e criadores com o acesso da sociedade à cultura e ao conhecimento.

“Foram oferecidos comentários às principais inovações trazidas pela proposta, que enfatiza a necessidade de se ponderar os direitos autorais com os direitos fundamentais e traz para a proteção desses direitos um viés tanto funcionalista quanto finalístico, a exemplo do que ocorre com as patentes. Entre essas inovações estão a reintrodução da cópia privada de obra legitimamente adquirida (já previsto na lei anterior, de 1973); a possibilidade de mudança de formato de obra por quem a adquiriu, como, por exemplo, passar as músicas do CD para o iPod pessoal; permissão a bibliotecas, museus e cinematecas para copiar obras com o fim de preservar patrimônio cultural; a possibilidade de adaptação e disponibilização das obras para pessoas com deficiência visual; a concessão de licenças não voluntárias a fim de garantir a exploração de obras esgotadas e indisponíveis ou cujos detentores são desconhecidos (“obras órfãs”); além de exigir maior transparência e publicidade na atuação das associações de gestão coletiva de direitos autorais”.⁹

⁸ A consulta foi encerrada no dia 31/09/2010 (<http://www.cultura.gov.br/consultadireitoautor/>), portanto o resultado dessa iniciativa ainda não havia sido divulgado até o término deste trabalho.

⁹ Trecho extraído do documento de contribuição do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas - CTS/FGV à consulta pública para reforma da LDA.

IV. Mapeamento

O enfoque da pesquisa buscou principalmente indivíduos e coletivos já familiarizados com as questões de propriedade intelectual, compartilhamento na internet e colaboração. O mapeamento apresentado aqui é resultado das chamadas públicas feitas por meio dos seguintes espaços voltadas à articulação da cultura livre no Brasil:

Cultura Livre

Projeto desenvolvido através de uma parceria entre o Centro de Tecnologia e Sociedade – CTS, da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas (Rio de Janeiro) e o Link Centre da África do Sul. Estimula o diálogo entre países do hemisfério sul sobre Cultura, Mídia e Propriedade Intelectual, com o objetivo de gerar, na prática, instrumentos para a promoção do desenvolvimento, do acesso à educação e ao conhecimento e da democratização da informação

[HTTP://WWW.CULTURALIVRE.ORG.BR](http://www.culturalivre.org.br)

Software Livre Brasil

Rede social mantida pela Associação Software Livre.org, que reúne universidades, empresários, poder público, grupos de usuários, hackers, ONG's e ativistas pela liberdade do conhecimento. Tem como objetivo a promoção do uso e do desenvolvimento do software livre como uma alternativa de liberdade econômica e tecnológica.

[HTTP://SOFTWARELIVRE.ORG](http://softwarelivre.org)

Open Video Alliance BR

A Open Video Alliance é uma coalisão internacional de organizações e indivíduos comprometidos com a ideia de que o poder da imagem em movimento deve pertencer a todos. A pesquisa foi divulgada na versão em português do site <http://openvideoalliance.org.br>, que é mantida pela Aliança do Vídeo Livre <http://videolivres.org.br>

rraurl.com

Portal brasileiro dedicado ao cenário de música eletrônica em nível nacional e internacional, compreendendo notícias e conteúdo ligado a profissionais, tecnologia e linguagens artísticas relacionadas.

[HTTP://RRAURL.COM](http://rraurl.com)

Pixel Multimídia

Site institucional da empresa responsável pela realização pesquisa, no qual além do portfólio de serviços, são publicadas notícias relativas ao audiovisual e tecnologia. Entre a realização e publicação desta pesquisa, a empresa passou a chamar-se Memelab - <http://memelab.com.br>

[HTTP://PIXELMM.COM.BR](http://pixelmm.com.br)

As chamadas foram também divulgadas por meio de listas de discussão nacionais para a articulação descentralizada de indivíduos em torno do tema da produção cultural e do vídeo. Segue a relação de listas nas quais a chamada foi publicada:

OVA Discussion Portuguese

Lista criada em janeiro de 2010 para articulação do vídeo livre no Brasil. A lista agora está no domínio da Aliança do Vídeo Livre, no endereço.

DISCUSSAO@VIDEOLIVRE.ORG.BR

Estúdio Livre

Lista criada em 2004 para troca de experiências acerca de produção multimídia com uso de software livre.

MetaReciclagem

Lista criada há cerca de sete anos para articular a rede MetaReciclagem, cujo objetivo é intercâmbio de experiências de apropriação tecnológica com fins de transformação social.

VJBR

Lista criada em fevereiro de 2003 para estimular a troca de informação e experiências entre VJs brasileiros.

Creative Commons

Lista criada em maio de 2003 para discussão sobre licenças CC e assuntos afins no Brasil.

Pontos de Cultura DF

Lista criada em 2007 anos para estimular a articulação e troca de informações entre grupos contemplados pelo programa do Governo Federal Brasileiro.

Pontos de Cultura SP

Lista criada em 2007 anos para estimular a articulação e troca de informações entre grupos contemplados pelo programa do Governo Federal Brasileiro.

Novas Interfaces

Lista criada em 2008 para troca de experiências sobre construção de interfaces interativas.

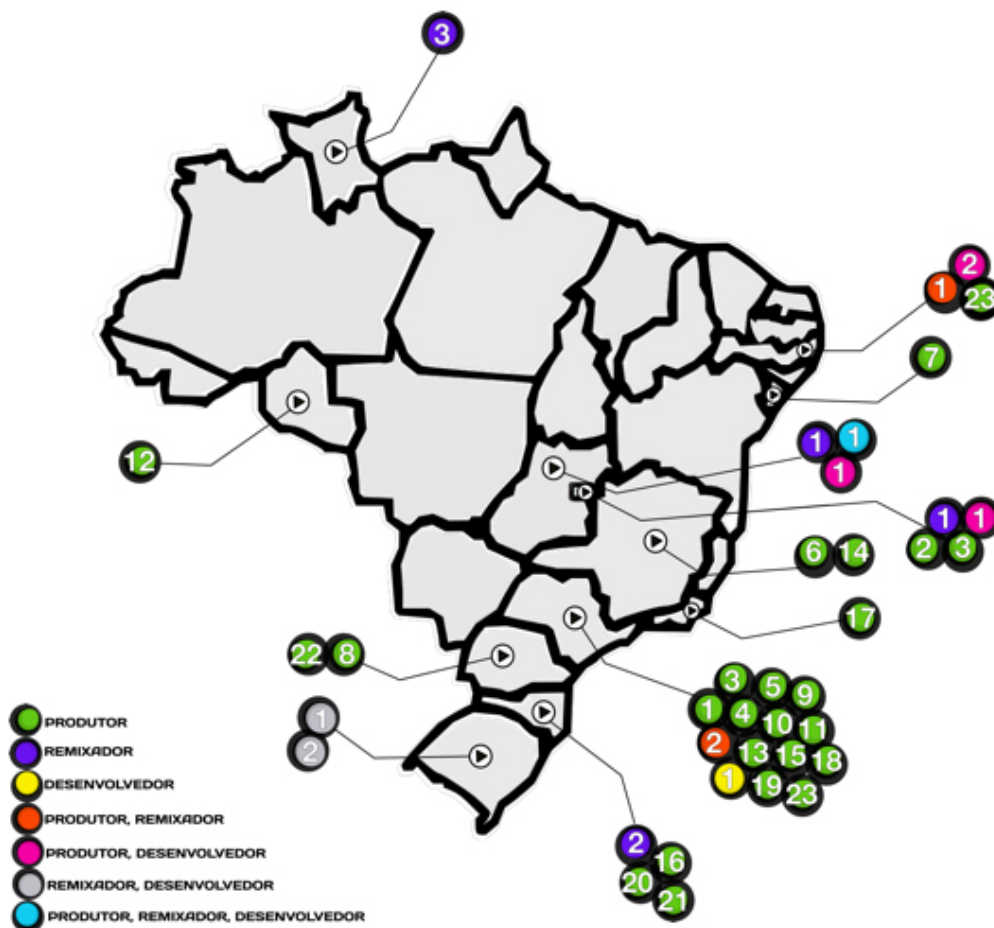
Rede Fora do Eixo

Lista de produção audiovisual da Rede Fora do Eixo, formado em 2005 para articular artistas, produtores e coletivos engajados na promoção e circulação da cultura independente em diversos estados brasileiros.

Ao todo, a pesquisa contou com a colaboração de 34 respondentes. Com a sistematização dos dados, foram mapeados 21 grupos (coletivos, instituições, etc., representados por uma ou mais pessoas no momento da entrevista) e 13 indivíduos.

3.1 MAPA

O mapa a seguir apresenta a distribuição geográfica dos respondentes da pesquisa.



Durante a convocação para a pesquisa, houve um esforço no sentido de garantir maior representação territorial possível na localização geográfica dos respondentes. Buscou-se estabelecer contato com produtores além dos grandes centros populacionais e econômicos, como forma de obter um panorama amplo e independente de circuitos e centros de produção já estruturados no Brasil—fundamental para uma contextualização diversificada tipo de conteúdo e formas de organização na cultura livre nacional.

Contudo, devido à maior facilidade de difusão e acesso aos meios de produção de vídeo nos grandes centros, em virtude da concentração comercial e tecnológica de recursos, os respondentes ainda

assim se mantiveram numericamente superiores nestas regiões, com presenças pontuais nas regiões Nordeste e Norte, por exemplo.

Após coletadas as respostas, os produtores de vídeo foram listados e organizados em categorias que possibilitam o cruzamento de funções e a separação das mesmas para melhor visualização, entendendo de maneira mais clara em que ponto da cadeia produtiva eles se encaixam:

- **Produtor**, aqueles que criam vídeos a partir de material próprio;
- **Remixador**, os que criam vídeo a partir de material de outros;
- **Desenvolvedor**, quem produz softwares para criação ou distribuição de vídeos.

Enquanto os produtores de vídeo (como imagem em movimento) são a base da pesquisa, os remixadores trazem uma nova perspectiva em relação à apropriação de conteúdo, essencial para a análise feita aqui, e os desenvolvedores ocupam um papel essencial na cadeia, especialmente porque são os atores que se propõem a resolver problemas que os produtores apontam.

Cada indivíduo/grupo pode estar em mais de uma categoria, se cumpre mais de uma função. Os que acumulam múltiplas funções também foram agrupados, de maneira que temos produtor/remixador, produtor/desenvolvedor, remixador/desenvolvedor e produtor/remixador/desenvolvedor.

Através das respostas dos questionários, foi possível concluir que a maior parte das atividades relacionadas a vídeo livre foram iniciadas recentemente, com aumento significativo na última década.

Entre entrevistados, foi possível observar que o interesse na linguagem do vídeo decorre principalmente do seu caráter interdisciplinar, que reúne diversas linguagens, tendo sido indicado como mídia complementar a outras áreas artísticas e do conhecimento, como a Música e a Educação. No que diz respeito à formação, o quadro envolve históricos de aprendizado formal, mas majoritariamente informal e autodidata.

Essa necessidade pela busca autônoma do conhecimento pode estar ligada à função do produtor audiovisual na cultura livre que, segundo a experiência retratada pelos entrevistados, sugere

“Todo mundo faz tudo: grava, edita, sonoriza, duplica, distribui... Hoje realizamos todo o processo de produção audiovisual, desde a concepção e roteirização, até distribuição.”

DAVID VIDAD,
ARTE NA PERIFERIA

um indivíduo de múltiplas capacidades técnicas, criativas e de articulação, o que garante a independência para a produção livre. Por outro lado, essa multiplicidade reforça o argumento da falta de especialização ou a concentração de trabalho em uma única pessoa da equipe. Isso implica ainda, no caso de produções de baixíssimo orçamento, na dificuldade em obter colaboração voluntária de mão de obra especializada, considerando que, em geral, os técnicos procuram sobreviver do tempo dedicado a esse tipo de trabalho. Apesar dessa versatilidade característica dos envolvidos com o vídeo livre, no campo dos recursos humanos existe uma necessidade de maior interdisciplinaridade e, ao mesmo tempo, de profissionalização das equipes. Isso poderia contribuir para minimizar um outro problema: a falta de dedicação ao vídeo em virtude de haver mais oportunidades de geração de receita em outras áreas no mercado de trabalho.

Com relação à forma de trabalho, a pesquisa revelou que os modelos hierárquicos de organização profissional e econômica vigentes não condizem com a realidade da cultura livre. Desse descompasso, decorre a dificuldade em adequar as exigências burocráticas para o acesso aos recursos públicos às necessidades da área. Para mudar esse quadro, é necessário que haja o reconhecimento de outras formas de organização, como por exemplo do produtor autônomo, independente de vinculação com alguma entidade civil, jurídica ou institucionalmente formalizada. Um movimento nesse sentido já vem realizado pelo Ministério da Cultura, cujos editais para execução de projetos já permitem a inscrição de pessoa física.

“(..)no geral, as pessoas estão começando a se apropriar das iniciativas de apoio à produção cultural para valorizar o que fazem dentro de suas comunidades...isso é lento pois vai contra o que é ensinado nas escolas, contra o imaginário das pessoas (a idéia de quem mora um lugar pequeno é ir pra algum lugar maior pra ser alguém...) e contra o sistema econômico”

ANGEL LUIS, PRODUTOR

3.1.1 LISTA DE ATORES

O mapa anterior identifica por números os atores do ecossistema de vídeo livre no Brasil. A seguir, esses números são associados a seus respectivos produtores.

No caso de omissão de algum dado na lista, o entrevistado não forneceu a informação.

Produtores

1. TV CULTURA SP

São Paulo (SP)
isabel.colucci@gmail.com
[WWW.IPTVCULTURA.COM.BR](http://www.ipvcultura.com.br)
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EPX00-N-T4M](http://www.youtube.com/watch?v=EPX00-N-T4M)

2. ANGEL LUIS

Brasília (DF)
angel.luisdf@gmail.com
[HTTP://WWW.VIMEO.COM/6814478](http://www.vimeo.com/6814478)

3. CLIPCLIPUHA

São Paulo (SP)
emaildopadim@gmail.com
[CLIPCLIPUHA.BLOGSPOT.COM](http://clipclipuha.blogspot.com)
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=1YGZ3U7-0CE](http://www.youtube.com/watch?v=1YGZ3U7-0CE)

4. LUNETIM MÁGICO

São Paulo (SP)
lunetim@hotmail.com
[WWW.LUNETIM.BLOGSPOT.COM](http://www.lunetim.blogspot.com) ELA
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=VFRDLXJF85K](http://www.youtube.com/watch?v=VFRDLXJF85K)

5. ARTE NA PERIFERIA

São Paulo (SP)
artenaperiferia@gmail.com
[WWW.ARTENAPERIFERIA.TK](http://www.artenaperiferia.tk)
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=-00R9ENY450](http://www.youtube.com/watch?v=-00R9ENY450)

6. PANIÇA FILMES

Patos de Minas (MG)
ciroflauta@gmail.com
[WWW.PANICAFILMES.BLOGSPOT.COM](http://www.panicafilmes.blogspot.com)
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=Q33FHU6BKJE](http://www.youtube.com/watch?v=Q33FHU6BKJE)

7. WILLE MARCEL

Aracaju (SE)
wille@wille.blog.br
[WILLE.BLOG.BR/TAG/VIDEO](http://wille.blog.br/tag/video)
[HTTP://WILLE.BLOG.BR/2008/02/MEDALHA-A-UM-CATALAO-MUITO-BRASILEIRO/](http://wille.blog.br/2008/02/medalha-a-um-catalao-muito-brasileiro/)

8. WILSON INÁCIO

Cambé (PR)
wwi3000@gmail.com
[WWW.STRESSIONISMO.NING.COM](http://www.stressionismo.ning.com)
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WI3000](http://www.youtube.com/wi3000)

9. PARALELO MULTIMÍDIA

São Paulo (SP)
felipe@paralelomultimedia.com.br
[WWW.PARALELOMULTIMIDIA.COM.BR](http://www.paralelomultimedia.com.br)
[HTTP://VIMEO.COM/USER2808506](http://vimeo.com/user2808506)

10. COLETIVO PLEXO

Capital São Paulo - Região do ABC (SP)
isaac.tss@gmail.com
[HTTP://PLEXOSPACE.WORDPRESS.COM](http://plexospace.wordpress.com)
[HTTP://VIMEO.COM/5908856](http://vimeo.com/5908856)

11. TAMAGO

São Paulo (SP)
producao@tamago.at
[WWW.TAMAGO.AT](http://www.tamago.at)

12. COLETIVO MADEIRISTA

Porto Velho (RO)
coletivomadeirista@gmail.com
[WWW.YOUTUBE.COM/USER/MAGOGH](http://www.youtube.com/user/magogh)
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=YJ-WJAAMNJM](http://www.youtube.com/watch?v=YJ-WJAAMNJM)

13. WEB TV MASSA COLETIVA

São Carlos (SP)
massavideo@gmail.com

WWW.YOUTUBE.COM/MASSACOLETIVA
[HTTP://NAGULHA.COM.BR/GRITO-ROCK-DOC-EPI5ODIO-8-BELEMPA/](http://NAGULHA.COM.BR/GRITO-ROCK-DOC-EPI5ODIO-8-BELEMPA/)

14. FÁBRICA DO FUTURO

Cataguases (MG) e Belo Horizonte (MG)
arturdeleos@fabricadofuturo.org.br

WWW.FABRICADOFUTURO.ORG.BR
[HTTP://WWW.FABRICADOFUTURO.ORG.BR/INDEX.PHP?PAG=32&PROG=111&ID=288](http://WWW.FABRICADOFUTURO.ORG.BR/INDEX.PHP?PAG=32&PROG=111&ID=288)

15. MTGOL

Lorena (SP)
bymtgol@gmail.com

[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EX5FPRHMA7W](http://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EX5FPRHMA7W)

16. AUDIVIDEO

Florianópolis (SC)
audivideo@gmail.com

SEROUNA0SERDIGITAL.BLOGSPOT.COM
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=0M8ZL5SFEAE](http://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=0M8ZL5SFEAE)

17. UTRÓPICOS

Rio de Janeiro (RJ) e Nova Friburgo (RJ)
lamanalua@gmail.com

[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/OFAUNO](http://WWW.YOUTUBE.COM/OFAUNO)
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=KXPFV3BNF0I](http://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=KXPFV3BNF0I)

18. DJNANDA

Sao Paulo (SP)
nanda-design@hotmail.com

[HTTP://KZAAM.BLOGSPOT.COM/](http://KZAAM.BLOGSPOT.COM/)

19. PEDRO BAYEUX

Sao Paulo (SP)
pedrobayeux@gmail.com

WWW.VIMEO.COM/PEDROBAYEUX
[HTTP://VIMEO.COM/9666169](http://VIMEO.COM/9666169)

20. IMAGEM LIVRE

Florianópolis (SC)
publickmail@gmail.com

WWW.UNIAFRO.XPG.COM.BR

21. COLETIVO SOYLOCOPORTI

Curitiba (PR)
gustavo@soylocoporti.org.br

WWW.SOYLOCOPORTI.ORG.BR
WWW.SOYLOCOPORTI.ORG.BR/VIDEOS

22. MEXE MEXE TUPI

Recife (PE) e São Paulo (SP)
mexemexetupi@gmail.com

[HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/?REF=HOME#!/GROUP](http://WWW.FACEBOOK.COM/?REF=HOME#!/GROUP)
[PHP?GID=355675319877&REF=TS](http://WWW.FACEBOOK.COM/?REF=HOME#!/GROUP)

[HTTP://WWW.VJTUBE.NET/VIDEO/639/MEXE+MEXE+TUPI+VJ+DEMO+--+MUSIC+BY+DJ+DOLORES](http://WWW.VJTUBE.NET/VIDEO/639/MEXE+MEXE+TUPI+VJ+DEMO+--+MUSIC+BY+DJ+DOLORES)

Remixadores

1. DESCONSTRUÇÃO

Brasília (DF) e Goiânia (GO)
emersom.q@gmail.com

[HTTP://WWW.DESCONSTRUCAO.COM.BR](http://WWW.DESCONSTRUCAO.COM.BR)

2. ALQUIMÍDIA.ORG

Florianópolis (SC)
thiago@skarnio.tv

WWW.ALQUIMIDIA.ORG
[HTTP://WWW.ALQUIMIDIA.ORG/ALQUIMIDIA2/INDEX.PHP?MOD=PAGINA&ID=3064&GRUPO=2](http://WWW.ALQUIMIDIA.ORG/ALQUIMIDIA2/INDEX.PHP?MOD=PAGINA&ID=3064&GRUPO=2)

3. DANIEL VARGA

São Luís (MA)
daniel.varga@gmail.com

[HTTP://TWITTER.COM/VJ_VARGA](http://TWITTER.COM/VJ_VARGA)
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/DVARGA](http://WWW.YOUTUBE.COM/DVARGA)

Desenvolvedores

1. PUBLIC VIDEOS

São Carlos (SP)
fabricio@fabricio.org
[HTTP://ALPHA.PUBLICVIDEOS.ORG](http://ALPHA.PUBLICVIDEOS.ORG)
[HTTP://ALPHA.PUBLICVIDEOS.ORG/336211A](http://ALPHA.PUBLICVIDEOS.ORG/336211A)

Produtores e remixadores

1. MEDIA SANA

Recife (PE)
mediasana@mediasana.org
WWW.MEDIASANA.ORG
[HTTP://WWW.ARCHIVE.ORG/DETAILS/AUTOMANIACOS](http://WWW.ARCHIVE.ORG/DETAILS/AUTOMANIACOS)

2. STUDIOINTRO

São Paulo (SP)
studiointro@gmail.com
WWW.STUDIOINTRO.COM.BR
[HTTP://WWW.STUDIOINTRO.COM.BR/?P=221](http://WWW.STUDIOINTRO.COM.BR/?P=221)

Produtores e desenvolvedores

1. TV SOFTWARE LIVRE

Porto Alegre (RS)
tv@softwarelivre.org
TV.SOFTWARELIVRE.ORG

3.2 SOFTWARES

As questões apresentadas sobre softwares incluíram a escolha dos contêineres, codecs de vídeo e codecs de áudio mais utilizados. As respostas não são exclusivas, de modo que cada respondente marcou todos os contêineres e codecs que costuma utilizar. Devido ao grande número de possibilidades de associação entre contêineres e codecs, foi difícil verificar a coerência das respostas a partir de associação.

De acordo com os dados levantados, na escala de utilização de softwares para produção de vídeos, os proprietários foram apontados entre os mais utilizados e os livres estão na outra ponta. Como um exemplo, a comparação entre os softwares para edição Cinelerra (o livre mais utilizado) com Final Cut ou Premiere (proprietários mais utilizados), observamos a proporção de 1:3. Ou

Remixadores e desenvolvedores

1. VJ XORUME

Brasília (DF)
alexandregqrangel@gmail.com
WWW.QUASECINEMA.ORG
[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=2USZHB6HT0G](http://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=2USZHB6HT0G)

2. SALSAMAN

Recife (PE)
salsaman@gmail.com
[HTTP://LIVES.SOURCEFORGE.NET](http://LIVES.SOURCEFORGE.NET)
[HTTP://LIVES.SOURCEFORGE.NET/INDEX.PHP?DO=DEMOS](http://LIVES.SOURCEFORGE.NET/INDEX.PHP?DO=DEMOS)

Produtores, remixadores e desenvolvedores

1. JEAN HABIB

São Paulo (SP)
habib@estudiolivre.org
[HTTP://HABIB.ESTUDIOLIVRE.ORG](http://HABIB.ESTUDIOLIVRE.ORG)
[HTTP://WWW.JHABIB.NET/BLOG/?P=77](http://WWW.JHABIB.NET/BLOG/?P=77)

seja, para cada editor que utiliza Cinelerra, três utilizam Final Cut e, outros três, Premiere.

Entre os codecs de vídeo, os proprietários também são muito mais utilizados. Entre os de áudio, porém, o livre Vorbis é o terceiro mais utilizado. Em relação a contêineres, o estudo não pôde ser conclusivo, pois há um equívoco por parte dos entrevistados entre as definições de contêineres e codecs, o que sugere uma lacuna na fundamentação do conhecimento técnico dos profissionais.

Além disso, através das respostas sobre codecs, pôde-se observar que o número de ocorrências do contêiner Ogg aparentemente inclui em conjunto os arquivos de vídeo e áudio. A confusão entre as respostas é comum, decorrente da tardia diferenciação da extensão .ogg, que somente em 2007 tornou-se .oga, .ogv, .ogx para distinguir arquivos de áudio e vídeo. Contudo, ainda não é amplamente adotada. Como o contêiner Ogg pode encapsular diversos codecs de vídeo (e áudio), além de Theora e Vorbis, é necessário abordar os respondentes para averiguar especificamente o uso que cada um faz. Como esse não é o foco principal da pesquisa, optou-se por deixar esse aprofundamento para um estudo mais específico.

3.3 LICENÇAS

Questionados sobre a prática com relação às licenças para distribuição de suas obras, os entrevistados apontaram a utilização de diversos tipos, o que revela a escolha licenças diferentes para cada trabalho realizado. Entre os participantes da pesquisa, o número de produtores que utiliza licenças não permissivas (“todos os direitos reservados”) é menor que 20%.

O pensamento dos entrevistados, contudo, indica o uso de licenças livres como sendo ideal. Ao responderem sobre o tipo de licença recomendável, a maioria apontou variações da Creative Commons, Arte Livre e Copyleft.

“A maior dificuldade inicial foi trabalhar em um ambiente novo sem muitas convergências técnicas.

No ambiente do áudio as coisas me pareciam mais simples quanto a formatos de arquivos e codecs. No ambiente de vídeo fiquei um pouco perdido e me senti um pouco limitado pela impossibilidade de diálogo entre todos os formatos e codecs.”

GABRIEL FURTADO,
PRODUTOR E REMIXADOR

V. Conclusões

Este trabalho é resultado de um convite da Open Video Alliance para realização de uma pesquisa sobre políticas ligadas a Internet e direitos autorais, através do recorte do vídeo. No decorrer de seu planejamento, observou-se que seria uma oportunidade para investigar o cenário do vídeo livre no Brasil. Essa noção norteou a elaboração de um questionário que fosse capaz de abranger as questões solicitadas e auxiliar na formulação de recomendações, avançando também na direção de particularidades sócio-culturais do país em torno da produção audiovisual independente.

As conclusões apresentadas a seguir têm como base a pesquisa bibliográfica, as entrevistas e as respostas dos questionários (vide anexos), e são apresentadas com base das deficiências no cenário brasileiro identificadas durante a pesquisa, focando ações que podem ser executadas para fortalecer o vídeo livre no Brasil.

Considerando que pessoas e grupos que se identificam como produtores de vídeo livre ainda desconhecem seus princípios balizadores como propostos pela Aliança do Vídeo Livre, é necessário que sua difusão seja ampliada, associada à divulgação das vantagens técnicas e políticas da adoção de padrões livres.

É importante que sejam organizados cursos e oficinas de formação para produtores de vídeo livre, considerando a necessidade de uma formação multidisciplinar, de modo a aumentar o nível de profissionalização das produções.

A formação de redes dos produtores de vídeo livre é essencial para seu desenvolvimento, por isso é importante viabilizar ações no sentido de fortalecer sua articulação, como mostras, festivais, encontros, produções colaborativas, etc. Da mesma forma, estabelecer maior diálogo com o Estado, objetivando o fortalecimento de ações que estimulem a produção de vídeos livres, bem como a utilização e desenvolvimento de softwares livres.

No que se refere a ferramentas, estimular o uso e desenvolvimento de softwares livres, investindo na melhoria das interfaces para simplificar seu uso e na ampliação de recursos técnicos, de modo que a utilização de ferramentas livres seja vantajosa em relação a custo e qualidade final.

As informações coletadas nessa pesquisa oferecem um panorama geral do cenário do vídeo livre no Brasil. É necessário um mapeamento mais aprofundado dos produtores, da utilização de ferramentas e licenças livres para produção e distribuição de vídeo, priorizando uma explanação clara sobre codecs/containers. Também é importante estudar modelos de negócio sustentáveis para a produção de vídeo livre.

Considerando a necessidade de circulação de vídeos livres como estratégia para seu desenvolvimento, é importante divulgar sua produção e articular espaços de exibição. A distribuição online é uma estratégia chave para a difusão de vídeos livres. A plataforma mais utilizada para esse fim atualmente é disponibilizada como serviço por uma grande companhia. As plataformas livres que atendem esta demanda, por sua vez, em geral, são adaptações de ambientes de texto ou sistemas para distribuição de mídia que não tratam vídeo de maneira adequada. Diante dessa realidade, portanto, emerge a demanda pela criação de uma plataforma livre, tendo entre suas principais funções a distribuição de vídeo, que seja simples de utilizar e flexível, possibilitando adaptações de interface e recursos. Um dos objetivos dessa plataforma é permitir que os produtores tenham domínio sobre seu conteúdo, possibilitando que eles distribuam vídeos em seus próprios sites utilizando tecnologias livres.

De volta à questões relacionadas diretamente a ações governamentais, é importante acompanhar o desenrolar da “Lei Azeredo” para garantir que não hajam possibilidades de interpretação dúbia. Além disso, é importante o engajamento em um debate

sobre o papel do ECAD e da revisão de seu modelo de trabalho para torná-lo compatível com uma realidade onde o crescimento de material em licenças livres é cada vez maior.

A partir dessas ações é possível construir um cenário mais favorável para a liberdade de expressão, o acesso e apropriação de tecnologias, e ao compartilhamento e recriação de obras artísticas.

Recomendações:

- Divulgar os princípios do vídeo livre, bem como as vantagens técnicas e políticas de adotar padrões livres;
- Organizar cursos e oficinas de formação para produtores de vídeo livre;
- Formar redes de produtores de vídeo livre, fortalecendo sua articulação através de mostras, festivais, encontros, produções colaborativas, e outras ações;
- Estimular o uso e desenvolvimento de softwares livres;
- Estabelecer maior diálogo com o Estado, visando o fortalecimento de ações que estimulem a produção de vídeos livres e a utilização e desenvolvimento de softwares livres;
- Aprofundar o mapeamento de produções e produtores;
- Pesquisar modelos sustentáveis de negócios;
- Desenvolver uma plataforma livre para distribuição de vídeo;
- Acompanhar o desenvolvimento da “Lei Azeredo” e debater com o ECAD sobre seu papel e modelo de trabalho, para que não sejam nocivos ao vídeo livre.

VI. Anexos

_____. Pesquisa Internet—Análises e Índices: IBOPE Nielsen Online, Brasil, 2010. Disponível em: http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=2&proj=PortalIBOPE&pub=T&nome=pesquisa_internet&db=caldb&secao=Internet&nivel=An%E1lises%20e%20%C3%BDices. Acesso em 27 de setembro de 2010.

_____. The Information wants to be free: Wikipédia. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Information_wants_to_be_free. Acesso em 27 de setembro de 2010.

BENSON, Todd. Brazil: Free Software's Biggest Friend. *The New York Times*, NY, 29 de março de 2005. Caderno de Tecnologia, pgs 1 e 2. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2005/03/29/technology/29computer.html?pagewanted=1&r=2>. Acesso em 27 de setembro de 2010.

BRANCO Jr., Sérgio Vieira; PARANAGUÁ, Pedro. Direitos Autorais: Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 09 de julho de 2009. Projetos e Estudos. Disponível em: <http://virtualbib.fgv.br/dspace/handle/10438/2756>. Acesso em 27 de setembro de 2010.

ENGAGEMEDIA (coord); KUNCI Cultural Studies Center (org). *Video Activism and Video Distribution in Indonesia*. Indonésia, 2009. Disponível em: <http://engagemedia.org/videochronic>. Acesso em 29 de maio 2010.

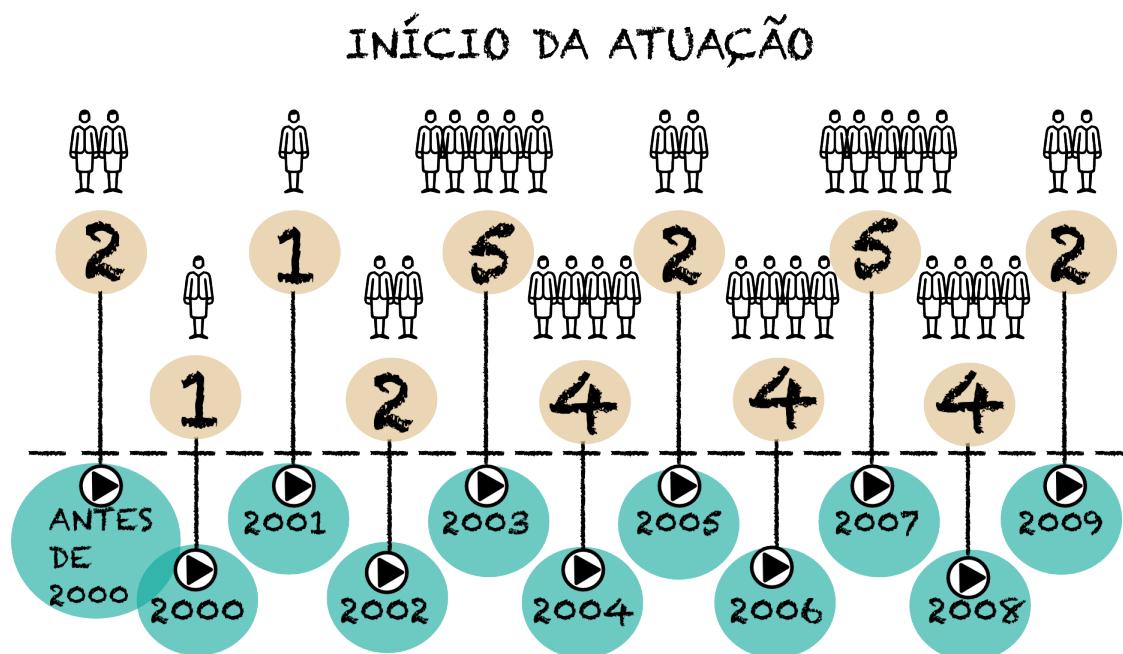
MARKUN, Pedro; PIXEL, Vj [Angelo Silveira]; SAVAZONI, Rodrigo. *Guia do Video Online*. São Paulo, 2010. Disponível em: <http://culturadigital.br/videoonline/>. Acesso em 29 de maio 2010.

MINISTÉRIO DA CULTURA (Brasil). *Simpósio Internacional de Políticas Públicas para a Digitalização de Acervos Digitais*: Blog Digitaliza Vídeo. São Paulo, abril de 2010. Disponível em: <http://culturadigital.br/digitalizavideo>. Acesso em 29 de maio 2010.*

PIXEL, Vj [Angelo Silveira]. Open Video. *Revista Espírito Livre*, São Paulo, n. 006, p. 30-31, setembro de 2009. Disponível em: <http://www.revista.espiritolivre.org/?p=338>. Acesso em 17 de agosto 2010.

INÍCIO DA ATUAÇÃO

Durante as pesquisas os respondentes foram questionados sobre o ano de início de suas atividades (ou de seu grupo, no caso de estar representando um) como produtor de vídeo.



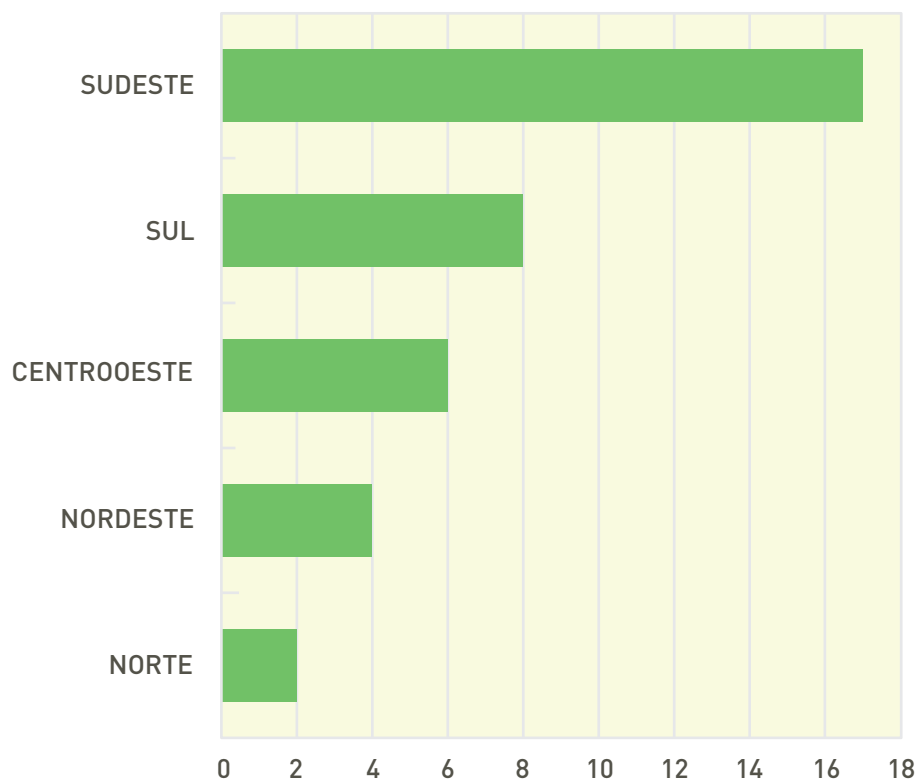
* Um respondente não informou o ano de início da atuação.

As respostas mostraram que a maior parte das atividades foram iniciadas recentemente. Nos últimos 5 anos (entre 2005 e 2009), houve 17 novos produtores; entre 2000 e 2004, esse número foi de 13 novos produtores e antes de 2000 apenas 2. Isso revela um aumento significativo em apenas uma década.

LOCALIZAÇÃO

A seguir podemos observar como os atores se distribuem pelas cinco regiões do Brasil. É importante considerar a maior densidade populacional em estados do Sudeste do país. Em virtude de um processo histórico de desigualdade no desenvolvimento regional do Brasil, estas regiões alcançaram maior concentração urbana, econômica, industrial e, conseqüentemente, do acesso a recursos tecnológicos à população.

Região nos quais os respondentes residem.

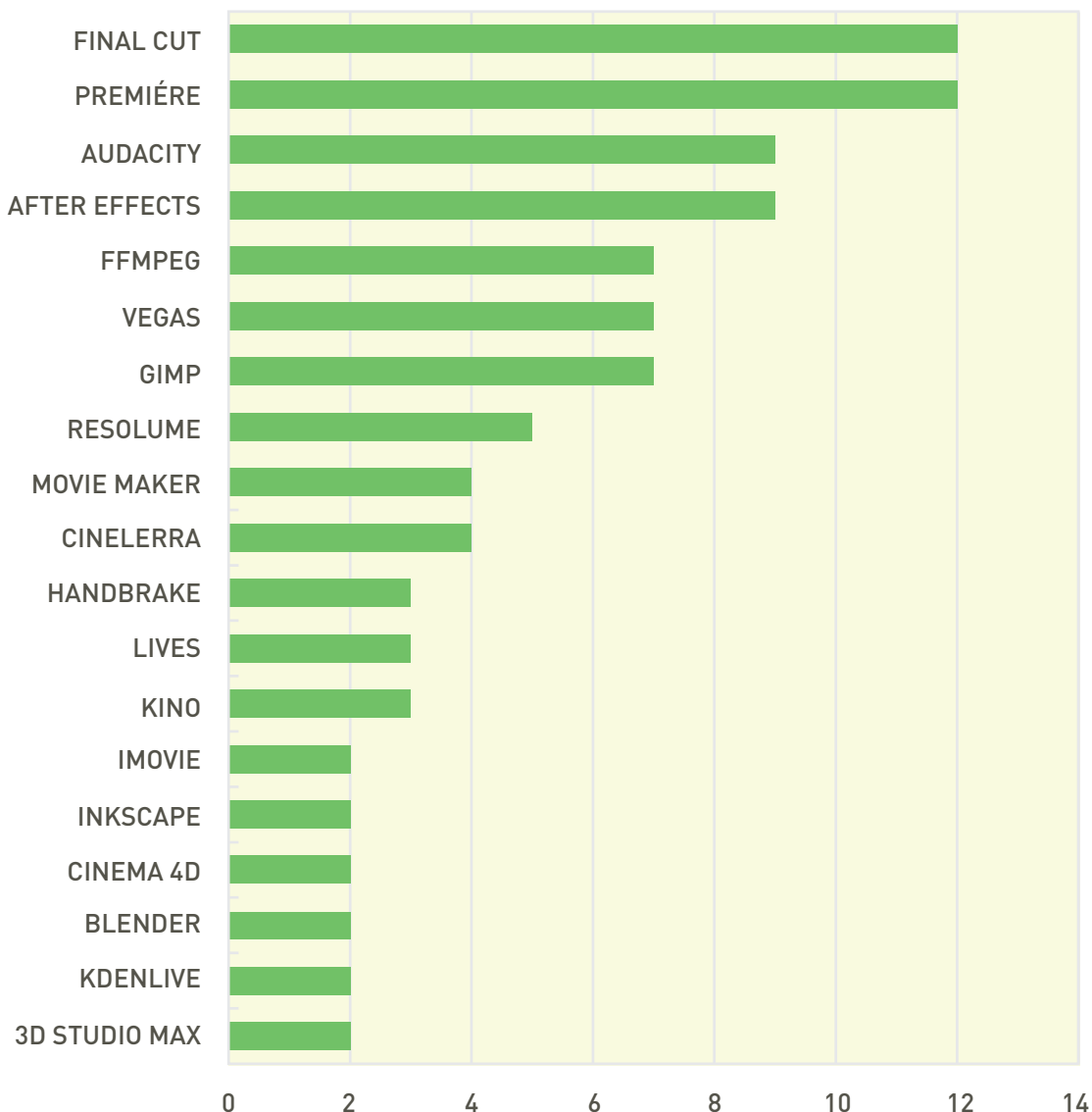


Ao observar a soma das respostas a essa questão vemos que o número (37) é maior que o número de respondentes à pesquisa (34). Isso se dá devido ao fato de que três dos atores apontaram residir em mais de uma região.

SOFTWARES DE PRODUÇÃO

Entre os softwares utilizados para produção de vídeo, foram citados softwares de edição de áudio, imagens e vídeo, de animação, de VJing (edição de imagens em movimento em tempo real), de produção 3D, entre outros. Como os softwares muitas vezes desempenham mais de uma função, todos estão listados juntos a seguir.

Softwares utilizados para produção de vídeo.

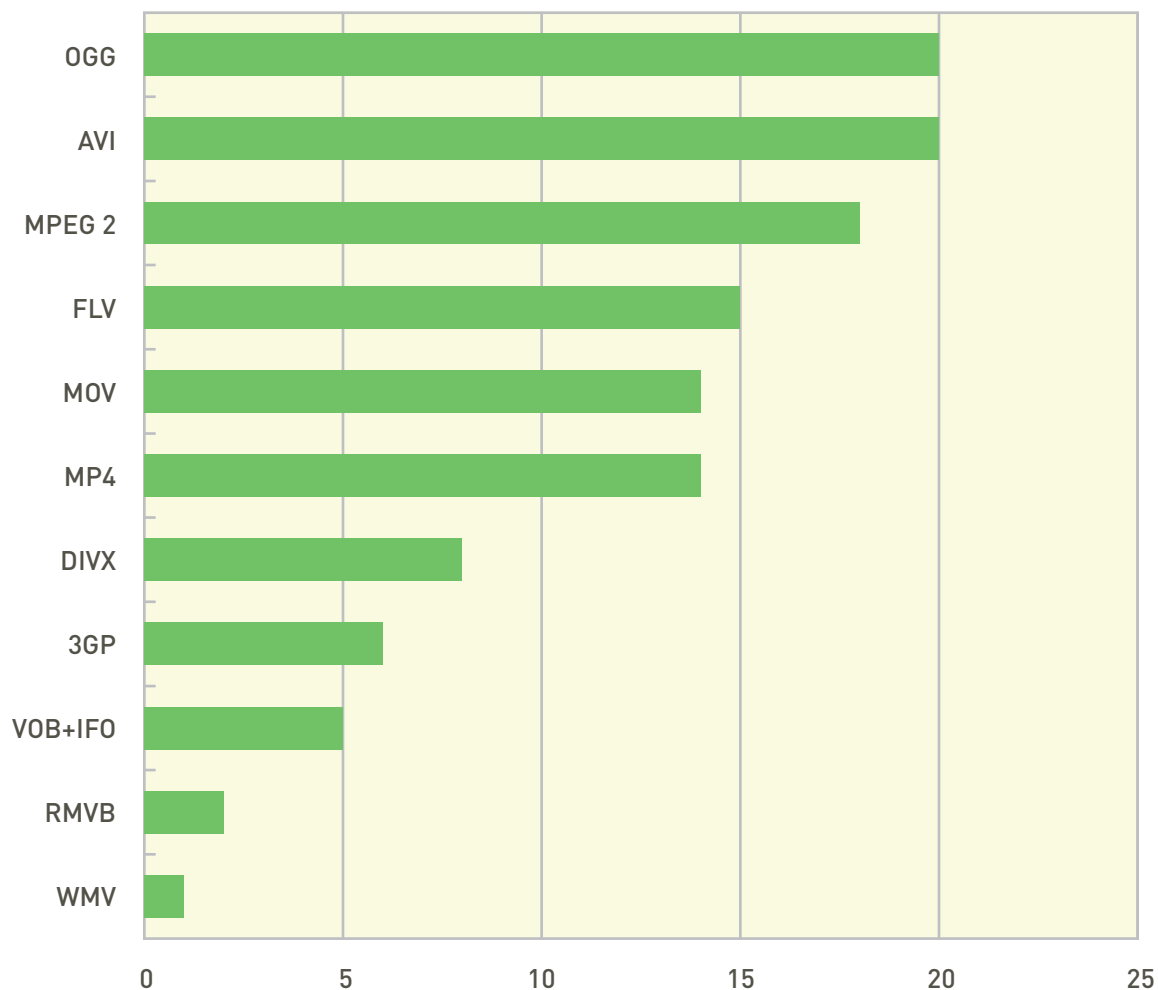


Os softwares DVD Studio Pro, Ardour, Compressor, Modul8, VVV, Quartz Composer, Vbougou, Virtual, Dub, Power producer, Sonar, Quase-Cinema, Any Video Converter, Moyea, Ikysoft, Soundforge, Illustrator, Arkaos, Queve, Video Machine, Avid, Flame, Inferno, ManDVD, DVDStyler, MyDesktop, Mplayer e Mencoder tiveram apenas 1 (uma) ocorrência cada e foram excluídos do gráfico para simplificação.

FORMATOS: CONTÊINERES

A seguir temos um gráfico com quais contêineres de vídeo são mais utilizados.

Gráfico com contêineres de vídeo.



MPEG-2 refere-se a MPEG-2 Part 1, também conhecido como MPEG-PS, popularmente conhecido como MPEG (extensões .mpg ou .mpeg).

FLV é um formato para distribuição de vídeo utilizando o Flash Player da Adobe.

MOV refere-se ao formato de arquivo QuickTime.

MP4 refere-se a MPEG-4 Part 14.

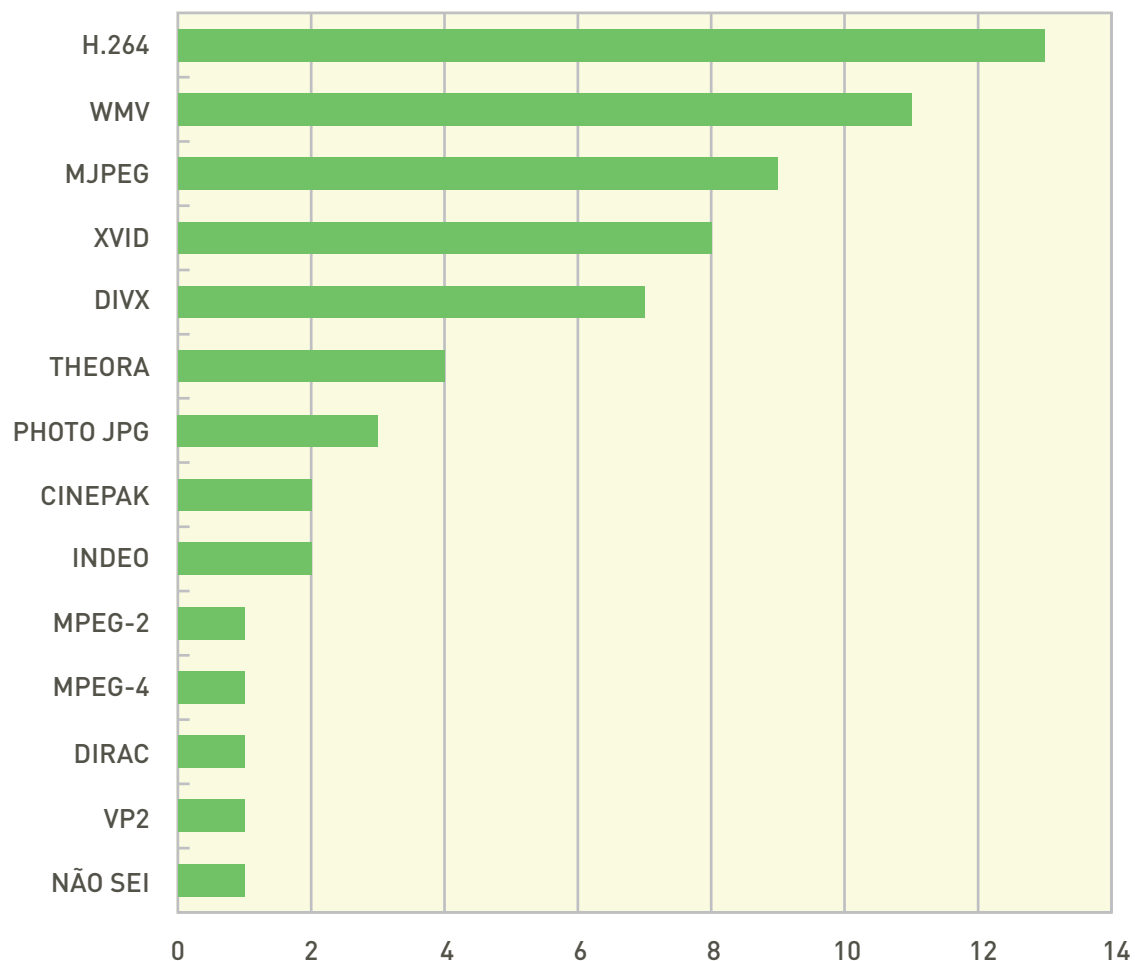
DivX refere-se ao DMF, DivX Media Format.

VOB+IFO refere-se a distribuição em DVD.

FORMATOS: CODECS DE VÍDEO

A seguir é apresentado o gráfico que reflete a utilização de codecs de vídeo.

Gráfico com codecs de vídeo.



O formato MPEG é amplamente utilizado, e define diferentes codecs de vídeo.

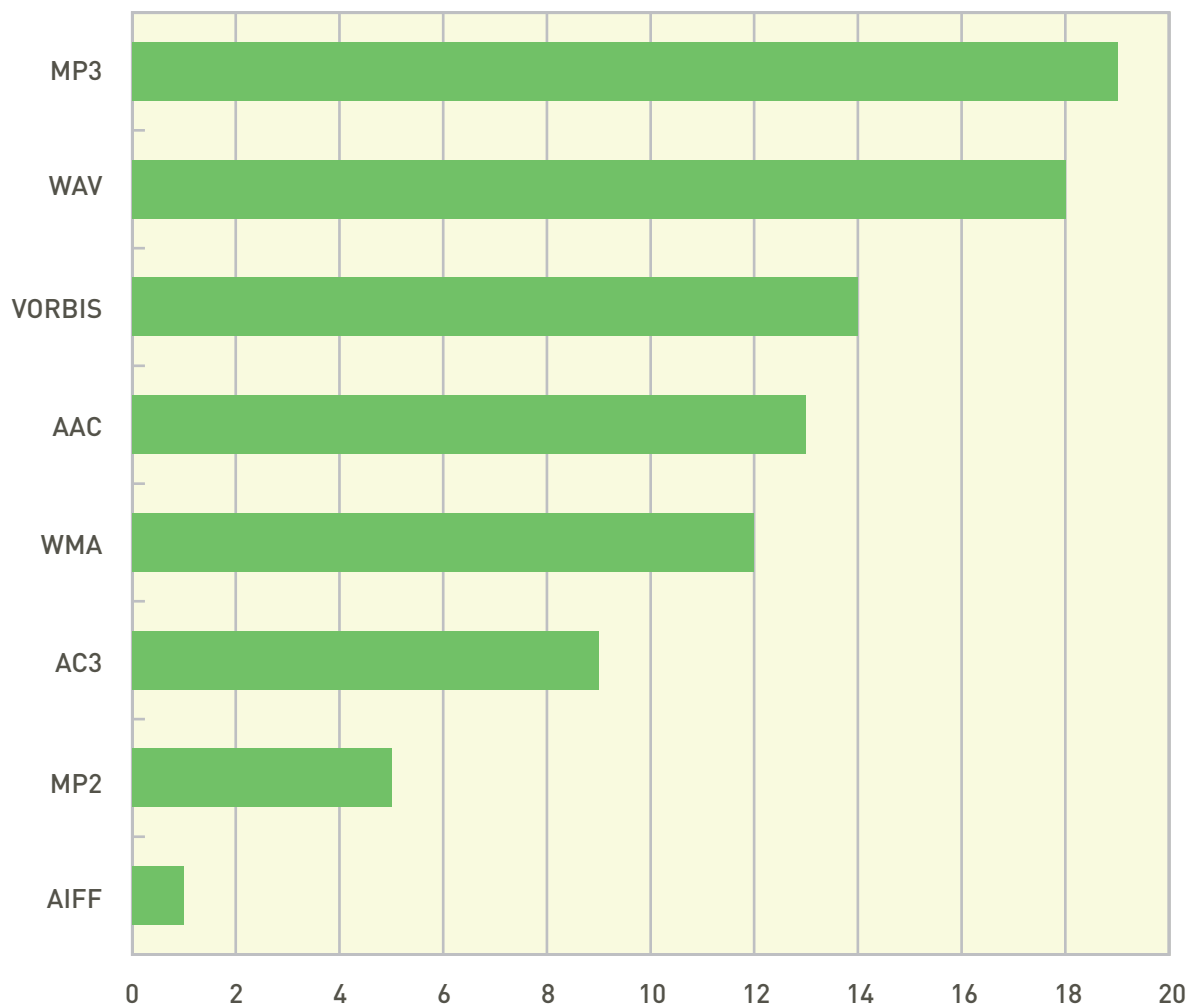
MPEG-2, acima, refere a MPEG-2 Part 2.

MPEG-4 refere-se a MPEG-4 Part 2. H.264 refere-se a MPEG-4 Part 10.

FORMATOS: CODECS DE ÁUDIO

A seguir é apresentado o gráfico que reflete a utilização de codecs de áudio.

Gráfico com codecs utilizados para áudio.

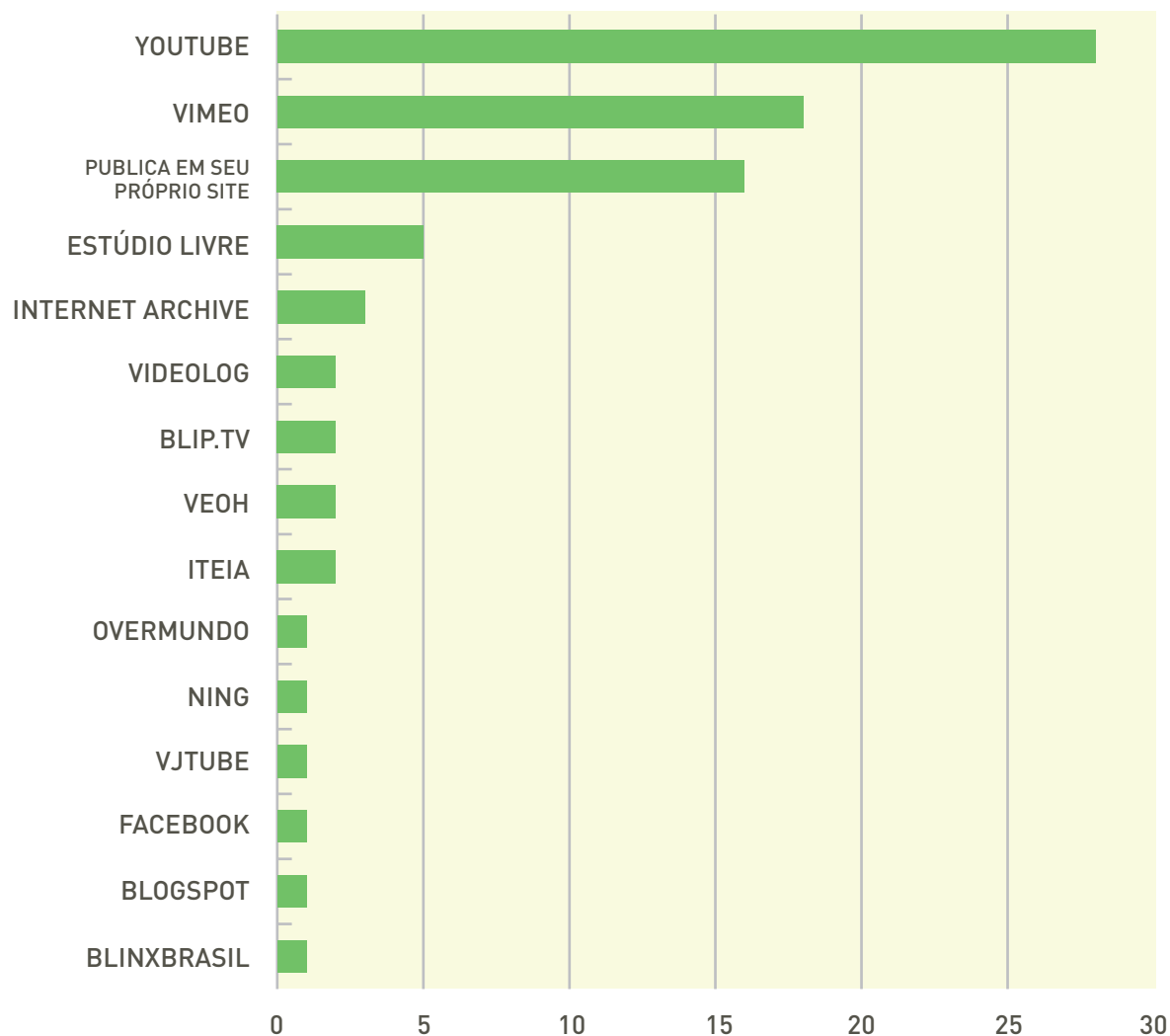


Entre os codecs listados acima, apenas Vorbis utiliza licença livre para o código e não depende de formatos de compressão proprietários.

PLATAFORMAS DE DISTRIBUIÇÃO

A seguir é apresentado o gráfico que reflete a utilização serviços online para distribuição de vídeos, ou a escolha por distribuir no próprio site.

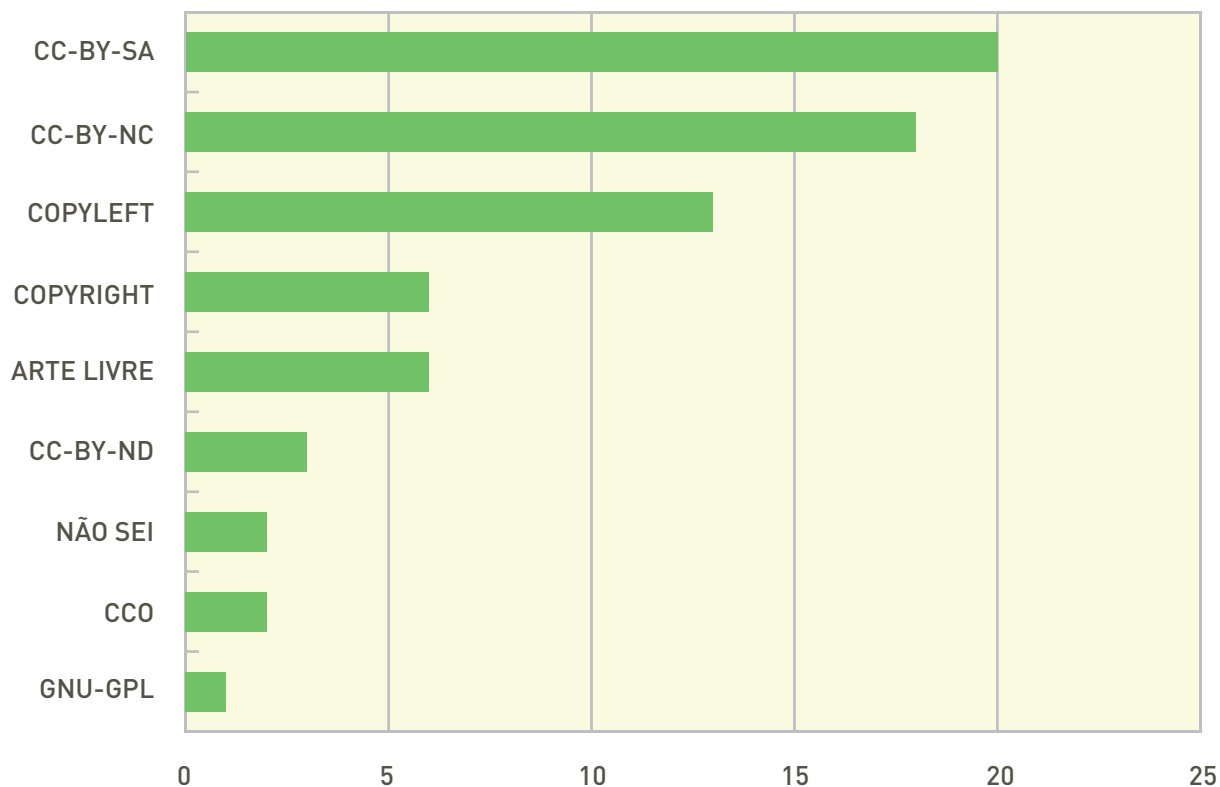
Plataformas utilizadas para distribuição.



LICENÇAS PARA DISTRIBUIÇÃO

A seguir é apresentado o gráfico que reflete a utilização de licenças para distribuição de vídeos.

Licenças utilizadas para distribuição¹⁰



CC-BY-SA: Creative Commons – Atribuição: Compartilhamento pela mesma licença.

CC-BY-NC: Creative Commons – Atribuição: Uso não-comercial.

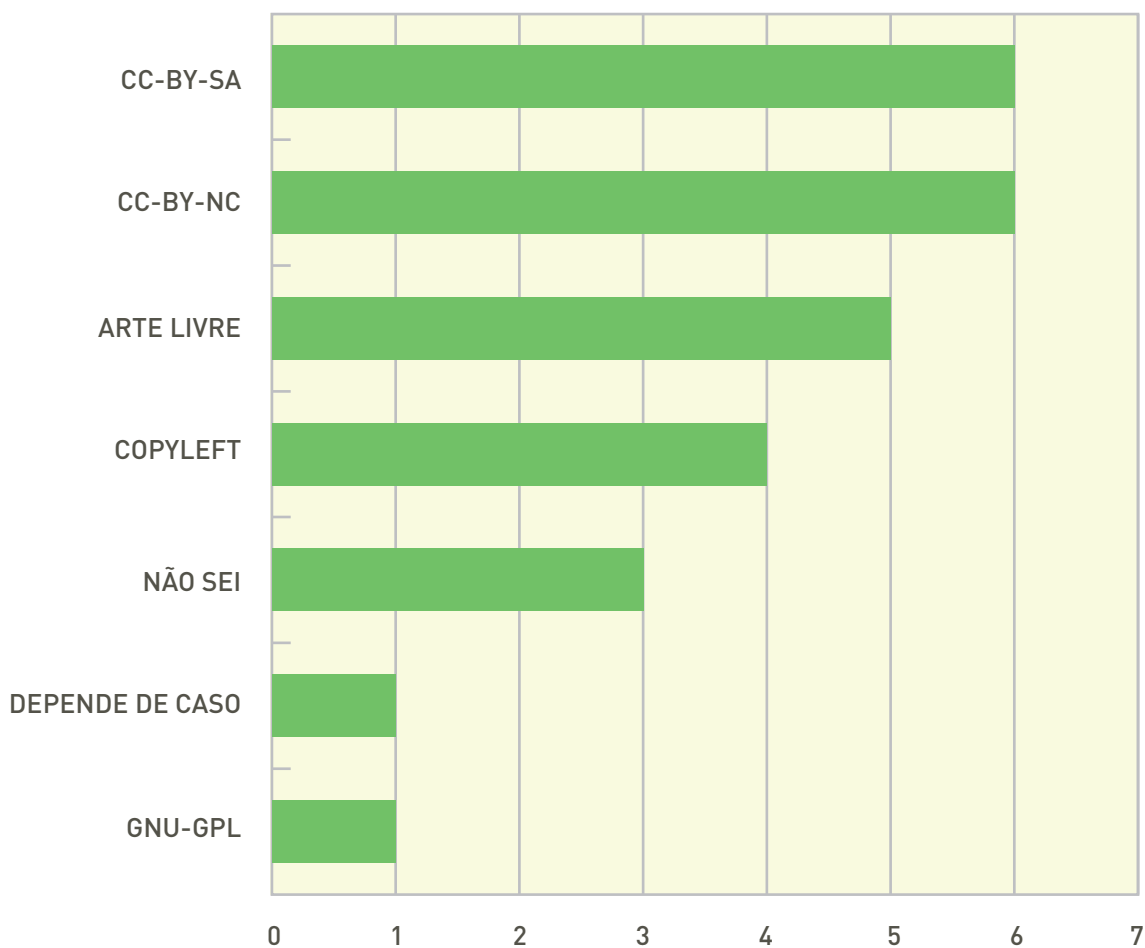
CC-BY-ND: Creative Commons – Atribuição: Vedada a criação de obras derivadas.

CCO: Creative Commons CC0 1.0 Universal – Nenhum direito reservado.

Arte Livre: Licença da Arte Livre.

¹⁰ Para mais informações sobre as licenças - <http://creativecommons.org> e <http://artlibre.org>

LICENÇAS RECOMENDADAS PARA DISTRIBUIÇÃO.



CC-BY-SA: Creative Commons – Atribuição: Compartilhamento pela mesma licença.

CC-BY-NC: Creative Commons – Atribuição: Uso não-comercial.

Arte Livre: Licença da Arte Livre.



with support from

