

Jhessica Reia
Fundação Getulio Vargas (CTS-FGV)
jhereia@gmail.com

Napster i nie tylko: muzyka cyfrowa przekształca system produkcji i wykorzystania muzyki w subkulturach DIY

Streszczenie: *Dystrybucja muzyki w trybie on-line uległa zmianom, odkąd w roku 1999 pojawił się Napster, i z pewnością wywarła pewien wpływ na produkcję muzyczną, dystrybucję i wykorzystanie muzyki oraz dynamikę współdzielenia się nią, szczególnie wśród subkultur nieprzerwanie działających na marginesie przemysłu muzycznego. Niniejszy referat ma na celu omówienie sposobu, w jaki pojawienie się Napstera utorowało drogę dla produkcji, współdzielenia i użytkowania muzyki, co przyniosło korzyści kulturom młodzieżowym w Brazylii, ze szczególnym uwzględnieniem społeczności straight edge w São Paulo. Artykuł opiera się na badaniach terenowych przeprowadzonych w latach 2011–2013, w których muzyka on-line była dominującym przedmiotem analizy. Nawet po 30 latach swojego istnienia ruch straight edge wciąż ma na swoim koncie znaczące osiągnięcia na festiwalach muzycznych i w muzycznej produkcji w stylu DIY, potwierdzając fakt, że internet — od Napstera po sieci społecznościowe — zwiększył jego dostęp do międzynarodowej sceny i zespołów muzycznych (głównie poprzez pobieranie muzyki, zarówno uprawnione, jak i bezprawne), a także posłużył jako okno, w którym każdy mógł prezentować swoją muzykę światu. Muzyka on-line odgrywa kluczową rolę w ruchu straight edge w São Paulo: niektóre zespoły nie są w stanie wydać płyt LP, ale mogą udostępnić je w internecie potencjalnym zainteresowanym oraz przyjaciołom. Co więcej, interesujące jest również współistnienie różnych form dystrybucji, gdyż występują wśród nich zarówno muzyka cyfrowa, jak i płyty winylowe. Ponadto ważne w tym kontekście są dyskusje toczące się wokół piractwa i nielegalnego udostępniania plików cyfrowych, podkreślające punkt widzenia członków ruchu straight edge na prawo autorskie — zarówno ich własne, jak i innych.*

Słowa kluczowe: muzyka on-line, Napster, subkultury Brazylii

Wstęp

W ciągu ostatnich kilku dziesięcioleci dostęp do sprzętu, studiów nagraniowych oraz kanałów dystrybucji w São Paulo znacznie się rozszerzył. Najistotniejsze zmiany w obrębie produkcji, dystrybucji i wykorzystania muzyki zaszły wraz z pojawieniem się plików MP3 oraz modelu dystrybucji utożsamianego z utworzoną w roku 1999 przez Seana Parka i Shawna Fanninga aplikacją Napster. Zmiany te, w połączeniu ze wzrastającym współczynnikiem penetracji internetu oraz dostępnością urządzeń IT, sprawiły, że muzyka w trybie on-line stała się osiągalna dla wielu osób na całym świecie.

Ten nowy kontekst muzyczny wywarł wpływ zarówno na modele działalności handlowej w głównym nurcie przemysłu muzycznego, jak i na młodych twórców z muzycznego marginesu. Na zespoły typu DIY (ang. do-it-yourself = „zrób to sam”), kolektywy oraz festiwale muzyczne wpłynęło również pojawienie się możliwości nagrywania muzyki w domu, zamieszczania jej w serwisie YouTube czy Bandcamp, publikowania albumów w wersji on-line, organizowania tras koncertowych na innych kontynentach, pobierania muzyki od innych społeczności typu DIY, dzielenia się swoim materiałem za pośrednictwem internetu

oraz patrzenia, jak widzowie koncertów wspólnie śpiewają ich piosenki, nawet jeśli zespoły te nigdy nie wydały płyt LP (ang. long play = „płyta długogrająca, płyta gramofonowa”).

Teraz, 15 lat później, ważne jest, aby spojrzeć na dziedzictwo Napstera nie tylko z punktu widzenia głównego nurtu przemysłu muzycznego, lecz również tych, którzy tworzą i korzystają z muzyki na innych zasadach. Stworzenie Napstera było punktem zwrotnym w historii przemysłu fonograficznego (Menn, 2003) — zwłaszcza gdy bierze się pod uwagę modele działalności gospodarczej w produkcji muzycznej, ponieważ właściwe przekształcenia dotyczące koncentracji wpływów i nagromadzenia środków w przemyśle muzycznym stały się widoczne wraz z rozpowszechnieniem internetu, co jest elementem ogólnoswiatowego procesu cyfryzacji. Pojawienie się i rozwój nowego modelu informacji i komunikacji było związane z pewną liczbą przeobrażeń ekonomicznych, społecznych, politycznych i kulturalnych. Muzyka znalazła się pod ogromnym wpływem tych zmian, przede wszystkim wraz z pojawieniem się plików muzycznych w formacie MP3. Poprzez kompresowanie plików audio i zmniejszanie ich objętości możliwe było globalne udostępnianie muzyki za pośrednictwem internetu bez znaczącej utraty jakości (Coleman, 2005). W czasie gdy internet rozwijał się, rozpowszechniał nowe formaty audio i wideo, a liczba jego użytkowników rosła, nastąpił również przyrost przepływu informacji, wiedzy i kultury zarówno legalnej, jak i „nielegalnej”, poprzez sieć internetową. Nowe formy konsumpcji kulturalnej pojawiły się wraz ze spadkiem kosztów produkcji związanych z manipulowaniem plikami audio, wideo, obrazami i tekstem oraz wraz ze wzrostem możliwości tworzenia i rozpowszechniania muzyki w trybie on-line.

Mając powyższe na uwadze, przedmiotem rozważań w niniejszej pracy jest sposób, w jaki muzyka w wersji on-line wpłynęła na dynamikę produkcji i jej użytkowania w obrębie brazylijskiej subkultury *straight edge* utworzonej w São Paulo w latach 90. XX w., mającej swoje źródło w scenie punkowej lat 80.

Do dnia dzisiejszego subkultura ta koncentruje się wokół festiwali zwanych Verdurada, organizowanych przez kolektyw o tej samej nazwie i jest obecna w szerokim spectrum stylu hardcore punk. Zgodnie z wynikami moich badań w terenie oraz omówieniem tematu we wcześniejszych publikacjach — Thornton (1996), Wood (2006), Driver (2011) — uzasadnionym wydaje się użycie ram subkultur do opisanie pewnych kultur młodzieżowych, szczególnie gdy koncentrujemy się na procesach „stawania się” czy „odczuwania”¹. Przykładowe mogą tu być osoby bezpośrednio zaangażowane w festiwal Verdurada dobiegające czterdziestki i wciąż postrzegające siebie jako *straight edge*.

Scena hardcore-punk ukształtowała się, zanim subkultura *straight edge* pojawiła się w Brazylii, i pomimo pewnych zmian, które zaszły w niej na przestrzeni ostatnich dekad, jest wciąż aktywna, obejmując swym zasięgiem wiele różnych typów zespołów, od *militant anarcha-lesbo-feminist* do tradycyjnych zespołów punkowych, których wokaliści obchodzą obecnie 50. urodziny. Można uznać, że subkultura *straight edge* jest zanurzona w tym nurcie, prowadząc z nim dialog, jednakże ma pewne ustalone granice, jasno określające, kim jest osoba należąca do ruchu *straight edge*, która taką się czuje, lub która utożsamia

¹ Driver, 2011, s. 987.

się z tym ruchem. *Straight edge* charakteryzuje się ekstremalnym podejściem do trzeźwości i weganizmu, a także działalności politycznej i walki o autonomię w ramach kultury DIY.

W codziennych zmaganiach o niezależność członkowie grupy *straight edge* wyrzekają się podziału na „główny nurt a nurt niezależny” i nazywają siebie DIY. Ideę przewodnią stanowi myśl, że bycie częścią nurtu niezależnego jest w dalszym ciągu związane z nastawieniem na zysk, podczas gdy kultura DIY nie jest zainteresowana działalnością na rynku i uważa się za wolną zarówno od komercyjnego nurtu głównego, jak i dotacji rządowych czy prywatnych. Haenfler (2006) tak przedstawia podsumowanie konkurencji pomiędzy rzeczywistością nurtu głównego a ideałami hardcore DIY (tab. 1):

Tab. 1. Rzeczywistość nurtu głównego a ideały hardcore DIY

Nurt główny	Hardcore
Anonimowość (np. ogrodzenia na koncertach)	Osobiste relacje
Muzycy = profesjonalni wykonawcy	Muzycy = fani
Działalność komercyjna	Sztuka
Towar	Społeczność
Profesjonalizacja (np. organizatorzy)	DIY

Źródło: Haenfler, 2006, s. 171.

Internet i platformy internetowe w dużym stopniu usprawniły metody organizacji DIY i dały subkulturom DIY możliwość tworzenia muzyki i rozpowszechniania jej na całym świecie. Dziedzictwo Napstera i cyfrowa dystrybucja muzyki wzmocniły pozycję społeczną subkultur, które ożywiły wspólną pasję do muzyki i przywróciły znaczenie kwestii naruszania praw własności intelektualnej, szczególnie prawa autorskiego. W rzeczy samej Napster odegrał w tym procesie główną rolę, torując drogę i dając ludziom możliwość ogólnosiątkowej wymiany myśli i informacji. Nie oznacza to jednak, że subkultury DIY, takie jak ta w São Paulo, nie istniałyby bez tego — one nieustannie znajdują nowatorskie rozwiązania dla wyzwań, z którymi muszą się zmierzyć. Lecz muzyka upowszechniana on-line oraz internet z pewnością dostarczyły narzędzi i możliwości, o których punkowe dzieciaki lat 80. mogły tylko marzyć.

Niniejszy artykuł opiera się na etnograficznych badaniach terenowych prowadzonych w latach 2011–2013, w których muzyka upowszechniana on-line była dominującym przedmiotem analizy. Koncepcja metodologiczna pracy była zarówno teoretyczna (odnosząca się do wcześniejszych badań na tym polu, włączając w to dyskusje kulturoznawcze dotyczące subkultur, scen i tożsamości), jak i doświadczalna (dwa lata pracy w terenie obejmującej obserwacje uczestników, rozmowy, ankiety i netnografię)².

² Należy zauważyć, że nie identyfikuję się z ruchem *straight edge* ani nie jestem zaangażowana w tę subkulturę; ale jej idee są mi bliskie, gdyż jestem weganką i przez wiele lat uczestniczyłam w występach hardcore'owych w São Paulo — co okazało się dla mnie dużą zaletą podczas badań w terenie.

Hardcore punk, DIY i autonomia

Promowanie ideałów DIY często powiązane jest z punkiem i hardcorem. Jak twierdzi Dunn (2008), etos ten odzwierciedla świadomą przemianę punków z biernych odbiorców mass mediów w wytwórców kultury — począwszy od przekonania, że każdy młody człowiek może zdobyć gitarę elektryczną, nauczyć się kilku chwytów i założyć zespół. Magazyny dla fanów uczyły czytelników jak grać, jak stworzyć płytę, jak ją rozprowadzać i jak planować występy. Niektóre czasopisma zamieszczały przydatne wskazówki, np. „Maximumrocknroll”, które stworzyło platformę informacyjną o nazwie „Book Your Own Fucking Life” [w wolnym tłumaczeniu — „zarezerwuj sobie swoje cholerne życie”] skierowaną do całej społeczności³, ułatwiając w ten sposób podjęcie działań tym, którzy chcieli razem zrobić coś dla rozwoju sceny punkowej.

Współpraca i autonomia w tym kontekście są wyraźnie widoczne w pracy O’Connora (2008), w której zostało przebadanych 61 wytwórni niezależnych oraz DIY w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie i Hiszpanii, ukazując dynamikę sceny punkowej, jej problemy oraz wyznawane wartości na tle walki o osiągnięcie niezależności, będącej ideałem subkultury hardcore punk. Autor opiera swoją pracę na idei wolności (takiej, jaką wyznają wytwórnie), pokazując, że organizacja autonomiczna kieruje się zasadami ustalonymi przez swoich własnych członków, nie zaś przez osoby z zewnątrz. Bardzo trudno jest wytwórniom zachować całkowitą niezależność — niekiedy są zmuszone do opłacenia podatków, zarejestrowania się w urzędach i podpisywania umów prawnych z zespołami muzycznymi (O’Connor, 2008). Jednakże o autonomii wytwórni punkowych mówi się zwykle w przypadku wiodących wytwórni.

Od roku 1981 hardcore produkuje muzykę w małej skali w niewielkich wytwórniach. O’Connor (2008) uważa, że wiele osób zaangażowanych w scenę punkową jest w stanie samodzielnie zarządzać swoją działalnością ze względu na to, że mają inne równoległe zatrudnienie oraz prowadzą skromny styl życia. Podobni ludzie często oferują im wsparcie, wychodząc z założenia, że ci, którzy mają więcej wolnego czasu, mogą poświęcić go na kontakty towarzyskie. To wsparcie pozwala na tworzenie muzyki niemającej żadnego znaczenia komercyjnego. W tym właśnie kontekście współistnieją zarówno wytwórnie niezależne w stylu DIY, jak i wytwórnie komercyjne — mają one zwykle pewnego rodzaju umowy z firmami głównego nurtu (w celu dystrybucji ich produktów).

Ci, którzy bardziej aktywnie działali na scenie hardcore punk, z większą krytyką odnosili się do zespołów i wytwórni, które „sprzedały się”, podpisując umowy z renomowanymi wytwórniami, ponieważ to osłabiało mniejszych producentów i samą scenę muzyczną hardcore punk (O’Connor, 2008). Tym samym, jeśli odnoszące sukcesy zespoły decydowały się opuścić tę undergroundową społeczność — nieszukającą zysku, lecz innych wartości — cała niezależność sceny punkowej uległa osłabieniu.

³ Maximumrocknroll. International DIY punk fanzine. [Data dostępu 24.02.15]. Dostępny w: <http://maximumrocknroll.com/>.

W każdym razie prowadzenie wytwórni, czy to w stylu DIY, czy o charakterze komercyjnym, nie jest łatwe, ponieważ konieczność opłacania rachunków wymusza dodatkową działalność: prowadzenie studia nagraniowego, robienie koszulek dla zespołów z nadrukami w technice sitodruku, prowadzenie elektronicznego handlu i dystrybucji muzyki punkowej itp. (O'Connor, 2008). Dystrybucja nagrań jest jednym z największych wyzwań niezależnych wytwórni. Poniżej pokazano, że większość zespołów Verdurady nie zarabia na muzyce, a wytwórnie DIY starają się jedynie w minimalnym stopniu pokryć wydatki, wydając albumy i kontynuując działalność zgodną z filozofią DIY.

Zdaniem O'Connora (2008) jednym z największych dzisiejszych wyzwań, przed którymi stoją wytwórnie DIY, jest pobieranie (ściąganie) muzyki z sieci. Niektóre małe wytwórnie uznały pobieranie muzyki za praktykę podobną do przegrywania kaset, którą stosowało poprzednie pokolenie. Punkowcy ściągają muzykę z sieci, więc wiele wytwórni szybko utworzyło strony internetowe, gdzie sprzedaje się własne produkty oraz promuje swoje zespoły. Wytwórnie te organizują działalność wokół sprzedaży cyfrowej, włączając w to dystrybutorów oferujących usługi odpłatnie. Część zespołów, które nie mają możliwości sprzedawania płyt CD, zyskuje ostatecznie na sprzedaży internetowej. Jednak przyszłość punk rocka leży prawdopodobnie w połączeniu MP3 i winyli:

Nikt nie zna przyszłości. Możliwe, że winyl odrodzi się na scenie punkowej. Wciąż produkuje się gramofony. Młodzież przekopuje piwnice i strychy w poszukiwaniu domowego sprzętu stereo, który rodzice schowali po kupieniu odtwarzacza CD. Gramofony nowej generacji mogą zamieniać nagrania winylowe na pliki MP3. Punkowcy kochają płyty winylowe, a starsze pokolenie nigdy nie zaakceptowało płyt CD. [...] W Stanach Zjednoczonych wydajny system dystrybucji punkowej w stylu DIY przetrwał lata 90. i da sobie radę z płytami winylowymi. Można nawet zauważyć wśród młodzieży zapotrzebowanie na wznowione wydania płyt winylowych z wyczerpanych już nakładów, dla której płyty CD są nośnikiem niższej kategorii, nadającym się do wyrzucenia (O'Connor, 2008, s. 82).

Galuszka (2012) twierdzi, że znaczenie, jakie dla produkcji muzycznej mają te niezależne wytwórnie, jest oczywiste — tak jak i znaczenie wytwórni internetowych — zwłaszcza w coraz bardziej zdigitalizowanym świecie:

Ocena procesu demokratyzacji przemysłu muzycznego tylko na podstawie danych ze sprzedaży nagrań może okazać się trudna, ponieważ wielu artystów uwalniających swoją muzykę w internecie nie robi tego po to, żeby podbić listy przebojów, ani nawet żeby sprzedać swoje nagrania. Jestem zdania, że pojawienie się internetu oraz digitalizacja umożliwiły rozprowadzanie nagrań stworzonych w celach innych niż komercyjne. Demokratyzacja przemysłu nagraniowego w tym wypadku może być rozumiana jako proces, w którym amatorzy i artyści z ambicjami zdobywają — przynajmniej teoretycznie — dostęp do słuchaczy na całym świecie bez pośrednictwa wytwórni muzycznych nastawionych na zysk (Galuszka, 2012).

Pod koniec lat 90. było oczywiste, że cyfrowa dystrybucja muzyki będzie stanowić przyszłość: nagrywanie cyfrowe, drukarki laserowe, domowe nagrywarki MP3 i CD już

wtedy były powszechne, co oznaczało, że każdy mógł osiągnąć niespotykaną wcześniej integrację — produkcji, nagrywania, pakowania oraz dystrybucji swoich piosenek. Ujmując to słowami Azerrada (2001, s. 500): „*Internet umożliwia działaczom DIY sięgnąć dalej niż w najśmielszych marzeniach.*”

Jednym z najbardziej znaczących przykładów postrzegania punku jako stosującego model komunikacji sprzeciwiający się hegemonii jest nieustanne zaufanie pokładane w nieformalnych i zdecentralizowanych sieciach społecznościowych, podczas gdy przemysł muzyczny przejął elementy zidealizowanej kultury punkowej, ogólnosiwiatową scenę punkową charakteryzuje przepływ płyt winylowych, kaset, płyt CD, fanzinów i zespołów, które wymykają się ograniczeniom narzuconym przez korporacje kapitalistyczne — formacje muzyczne odgrywają główną rolę w zacieśnianiu tych sieci: [...] *zespoły odbywające tournée zwykle tworzyły pomosty między sieciami społecznościowymi i działały jako kanały dla przepływu idei, stylów i innych aspektów komunikacji pomiędzy lokalnymi i międzynarodowymi scenami punkowymi* (Dunn, 2008, s. 202–203). I to właśnie ten przepływ wspomógł środowisko muzyczne punków, a tym samym także subkulturę *straight edge*, i umocnił jej pozycję na całym świecie, łącznie z Brazylią.

Muzyka cyfrowa i straight edge w Brazylii

Uznaje się, że ruch *straight edge* (sXe) wyłonił się w Stanach Zjednoczonych, a dokładnie w Waszyngtonie, w latach 80. XX w.,. Czołowym inicjatorem ruchu był zespół Minor Threat, którego liderem był wcześniej Ian MacKaye, a bezpośrednią inspiracją piosenka „Straight Edge” z roku 1981. Ruch *straight edge* powstał w swoistej opozycji do sceny punkowej tamtego okresu, szukając stylu życia wolnego od narkotyków, alkoholu i tytoniu, jednak przyjął również niektóre aspekty etosu ruchu hardcore punk. Inne aspekty subkultury *straight edge* wyrażające jego tożsamość różnią się w zależności od aspektów lokalnych poszczególnych społeczności, takich jak weganizm/wegetarianizm, kultura DIY, aktywizm polityczny czy postawa sprzeciwu wobec swobody seksualnej.

Ruch ten znany jest od dziesięcioleci z promowania stylu życia wolnego od alkoholu i narkotyków, a znak X jest jego znakiem rozpoznawczym na scenie hardcore punk. Znak X był początkowo używany do oznaczania dłoni nieletnich, aby można było ich rozpoznać na koncertach punkowych, odbywających się w miejscach, gdzie w Dystrykcie Kolumbii sprzedawano napoje alkoholowe, ale został ostatecznie przejęty przez członków *straight edge*, którzy w ten sposób podkreślają swoją postawę życia w trzeźwości (Haenfler, 2006; Wood, 2006).

Zasady trzeźwości przyjęte przez ruch sXe w szybkim tempie rozprzestrzeniły się po całym świecie, docierając do Brazylii jeszcze w tej samej dekadzie — pierwsza wzmianka dotycząca brazylijskiego środowiska *straight edge* pochodzi z okładki albumu Grito Suburbano z roku 1982. W São Paulo, największym mieście Brazylii, w którym obecnych jest wiele różnych scen muzycznych i subkultur, działa aktywna subkultura *straight edge*, która nieprzerwanie organizuje festiwale oraz inne wydarzenia. Koncentrują się wokół powstałe-

go w 1996 r. kolektywu o nazwie Verdurada⁴, promującego homonimiczny festiwal zgodny z wartościami DIY, oparty na trzeźwości, zespołach hardcore punkowych, weganizmie i aktywiźmie politycznym.

Według słów André Mesquita⁵, członka kolektywu o prawdopodobnie najdłuższym stażu, ruch Verdurada powstał na początku lat 90., kiedy grupa przyjaciół organizowała występy hardcorowe we własnych domach. Niektórzy z nich należeli do grupy zwanej Juventude Libertária, w skład której wchodził członek ruchu *straight edge* oraz anarchopunkowcy. Grupa ta zakończyła działalność między rokiem 1994 a 1995, a niektórzy jej członkowie utworzyli S.E.L.F. (ang. Straight Edge Life Frame = „ramy interpretacyjne straight edge”). W tamtym czasie na Verduradę składały się występy hardcorowe zaprzyjaźnionych zespołów. Jak twierdzi André, scena ta była wtedy bardzo mała, obejmując około 40–50 osób (w tym 5 lub 6 kobiet). Do roku 1996 organizowali oni występy hardcorowe i prosili o przynoszenie na nie żywności wegańskiej, potem zaś zdecydowali się przekształcić Verduradę w otwarte wydarzenie kulturalne.

Tamtego roku, kiedy w Brazylii występował zespół Shelter, André opowiedział, że był pod ogromnym wrażeniem liczby nieznanym mu ludzi mających na dłoniach znak X. W początkach ruchu Verdurada informacje były przekazywane w przeważającej mierze ustnie, poprzez plakaty na ulicach oraz przede wszystkim poprzez fanziny:

Był to czas, kiedy nieliczne osoby posiadały dostęp do internetu i zróżnicowanych informacji dotyczących polityki. Informacja niezmiennie krążyła za pośrednictwem fanzinów. Młodsze pokolenie nie ma pojęcia o tym, jak stworzyć fanzin przy pomocy kserokopii i kleju. W Verduradzie w 1997 r. ludzie zwykli rozkładać kilka stoisk z płytami zza granicy, jakimiś płytami brazylijskimi i mnóstwem fanzinów i tym podobnych materiałów. Dzięki temu dużo odkryłem (André, 34 lata).

Kultura DIY uwydatnia kilka aspektów kolektywu i festiwali, jak również inne czynniki zaliczające się do sceny hardcore punk w szerszym kontekście: wytwórnie, zespoły oraz dostawcy żywności wegańskiej. W dzień powszedni w Verduradzie zobaczyć można wiele aspektów kultury DIY, od małych stoisk sprzedających feministyczne materiały o zielonych metodach aborcji, poprzez stoiska z różnymi towarami, fanzinami, koszulkami, płytami, a także osoby sprzedające swoje własne wyroby wegańskie. Często przed ostatecznym występem rozmawia się na tematy dotyczące kolektywu: praw kobiet, bezpośrednich działań, nieruchomości i mieszkania na dziko, aktualnych kwestii dotyczących ochrony środowiska naturalnego itp. Na koniec dnia darmowy wegański posiłek serwowany jest wszystkim uczestnikom spotkania.

Festiwale te odbywają się cyklicznie, bez stałej lokalizacji, lecz zawsze w pobliżu publicznych środków transportu. Taki festiwal integruje kilka zespołów, z których większość jest

⁴ Zobacz stronę: <http://www.verdurada.org/>.

⁵ Przeprowadzono dogłębne/szczegółowe wywiady w São Paulo oraz poprzez Skype/telefon. Podane lata przedstawiają domniemany wiek rozmówców w momencie przeprowadzania wywiadów. Więcej informacji znajduje się w Dodatku.

outsiderami nawet w środowiskach niezależnych. Zespoły te utrzymują, że należą do kultury DIY i stanowczo stwierdzają, że nie wchodzi w skład alternatywnych sieci tworzonych przez niezależnych artystów, które stopniowo nabierają znaczenia w Brazylii, np. Fora do Eixo (FDE)⁶, o czym będzie mowa dalej.

W czasie moich badań kolektyw Verdurada składał się z 13 osób, z których każda miała wyznaczone określone zadania, od planowania następnego spotkania Verdurady poprzez wybór lokalizacji, wypożyczenie sprzętu muzycznego, wybór zespołów, zorganizowanie opasek na rękę do wejścia na koncert, zaprojektowanie i rozwieszenie plakatów, rozsyłanie materiałów promocyjnych do adresatów listy mailingowej, przedsprzedaż biletów, zorganizowanie wody butelkowanej, ustalenie rodzajów stoisk towarzyszących festiwalowi, zorganizowanie dostawy żywności, umieszczenie informacji o festiwalu na portalach społecznościowych itp.

Zadania nie są sztywno rozdzielone; członkowie wymieniają się nimi między sobą. W dniu festiwalu część z nich sprzedaje bilety przy wejściu; pozostali przebywają w kuchni; dwie osoby zajmują się nagłośnieniem; André zajmuje się mówieniem; jedna osoba pilnuje grafiku, a ktoś inny krąży po całym miejscu i pilnuje porządku. Po zakończeniu koncertu określona grupa osób zajmuje się przygotowaniem i wydawaniem posiłku, który odbywa się w innym miejscu. Pieniądze zebrane w czasie festiwalu gromadzi się na koncie bankowym na pokrycie kosztów wynajęcia miejsca na następny festiwal, a także na wypożyczenie sprzętu nagłaśniającego i wszystkie inne wydatki. Również z tych pieniędzy opłaca się zespoły występujące na festiwalu, zwłaszcza te spoza miasta (w tej sytuacji pieniądze pokrywają koszty podróży). André twierdzi, że ostatnio nie ponieśli żadnych strat:

Straciliśmy trochę i musieliśmy zapłacić z własnych kieszeni — niedużo — ale udało się nam to odzyskać. Od jakiegoś czasu nie mieliśmy już żadnych poważnych strat; obecnie sprzedajemy bilety z wyprzedzeniem i kupuje je dużo ludzi, a w dniu festiwalu sprzedajemy te, które zostały. To wystarcza, żeby Verdurada mogła się odbywać, chociaż koszty wynajmu są dziś bardzo wysokie (André, 34 lata).

Liczba uczestników jest zmienna, uzależniona od wielkości wynajętego miejsca, i waha się od 600 do 1000 osób. André twierdzi, że internet znacznie pomógł w rozreklamowaniu festiwali — wypełnienie wszystkich miejsc nie jest trudne, a czasem nawet wyprzedane są wszystkie bilety.

⁶ Fora do Eixo (FDE) to brazylijska sieć łącząca kolektywy kulturalne, stworzona w 2005 r., która cały czas znacząco się powiększa. Z Pablo Capilé w roli założyciela oraz przy pomocy innych artystów i twórców kultury promuje wymianę kulturową w regionach położonych poza osiã Rio de Janeiro/São Paulo. Na początku przedmiotem jej zainteresowania była niezależna produkcja muzyczna, lecz obecnie zajmuje się również innymi formami artystycznymi, jak np. kinem, sztukami wizualnymi i teatrem — jednocześnie rozszerzając zasięg swoich działań na inne kraje Ameryki Łacińskiej. Ta tzw. niezależna sieć produkcji kulturalnej spotkała się z krytyką ze względu na fakt, że otrzymuje fundusze zarówno od rządu, jak i prywatnych przedsiębiorstw, postrzegana jest jako horyzontalna, zdecentralizowana i kooperatywna. Ostatnio stała się przedmiotem debat na temat autorstwa i przydzielania prac w kolektywie.

W takiej społeczności, jak DIY internet oraz nowe platformy internetowe są rewolucyjnym rozwiązaniem, postrzega się je jako istotne narzędzia angażujące młodzież w różnego rodzaju formy komunikacji globalnej oraz oferujące nowe zasoby, które pomagają w poszerzaniu możliwości ekspresji, a także nawiązaniu kontaktu ze społecznościami na całym świecie. Zespoły punkowe i niezależne wytwórnie zwykle prowadzą własne strony internetowe, które umożliwiają kontakt z międzynarodową publicznością, dystrybucję muzyki bez pośredników oraz sprzedaż towarów handlowych (Haenfler, 2006).

Internet jest dla subkultury *straight edge* i jej członków jednym z najważniejszych środków komunikacji, ponieważ daje niespotykany dotąd dostęp do muzyki i historii tej subkultury, nie tylko w obrębie jednego kraju, ale także na całym świecie. Poza tym organizowanie i promowanie wydarzeń stało się łatwiejsze: [...] *zatwierdzanie wydarzeń, podpisywanie umów z zespołami i promowanie zespołów, a także szukanie lokalizacji jest dużo łatwiejsze dzięki poczcie elektronicznej. Dlatego wielu członków straight edge uważa, że internet przyniósł ogromne korzyści podziemnej scenie muzycznej* (Haenfler, 2006, s. 178).

Utworzoną społeczność wirtualną można porównać do rzeczywistej; pokoje rozmów (ang. chat room) i fora internetowe są w pewnym sensie „przestrzenią subkulturową” (Haenfler, 2006), w której jej członkowie integrują się tak samo, jak gdyby przebywali w sklepie muzycznym lub w klubie. Bezpośrednie interakcje są wciąż bardzo ważne dla brazylijskich członków subkultury *straight edge*, ale używają oni także grup na Facebooku, poczty elektronicznej lub aplikacji mobilnej Whatsapp, żeby integrować się i wymieniać się informacjami. Występujące w ostatnim czasie postawy seksistowskie i tzw. „porn revenge (w wolnym tłumaczeniu „zemsta pornograficzna”) wśród niektórych mężczyzn należących do *straight edge*, wywołały nieco dyskusji na temat prywatności w sieci, szacunku i seksizmu zarówno wśród członków subkultury *straight edge*, jak i w ogóle na scenie hardcore punk. Osoby z zewnątrz, a zwłaszcza grupy i zespoły feministyczne, postrzegają Verduradę jako społeczność seksistowską, homofobiczną i zdominowaną przez mężczyzn; wspomniana sytuacja, jak również ujawnione informacje, raz jeszcze nagłośniły tę sprawę.

Jak wynika z rozmów i obserwacji, które przeprowadziłam w Verduradzie, internet jest tam wykorzystywany w sposób dość obiektywny i instrumentalny. Najczęściej używanymi platformami internetowymi do organizowania Verdurady są portale społecznościowe (w tamtym czasie były to Facebook i Orkut) i poczta elektroniczna. Mają na celu upublicznienie informacji o festiwalach: *Społeczność Verdurady korzysta z internetu w bardzo prosty sposób: dużą pomocą okazało się też bezpośrednio wysyłanie poczty, aktualizacje strony (w języku HTML) oraz umieszczanie postów na Facebooku, Orkucie i Twitterze. Flickr jest także sposobem na tworzenie aktualnego archiwum plakatów. Internet z pewnością ułatwił dystrybucję* (André, 34 lata).

Biorąc pod uwagę wykorzystanie portali społecznościowych, kolektyw Verdurada korzysta z Twittera i Facebooka (w sierpniu 2014 r. posiadał tam grupę liczącą ponad 1800 członków i jednocześnie profil, który polubiło ponad 2600 osób), gdyż Orkut zakończył swoją działalność 30 września 2014 r. Na profilu Verdurada na Facebooku można znaleźć ogłoszenia o wydarzeniach, informacje o wytwórniach i sklepach muzycznych, linki do

stron wegańskich, dyskusje na temat festiwalu, ogłoszenia zespołów, wezwania do podjęcia działań, linki do filmików o *straight edge* i weganizmie itp.

Rozważając zmiany, jakie zaszły w subkulturze *straight edge* pod wpływem internetu, nowe technologie dodają uczestnikom Verdurady dynamizmu oraz nowego napędu całej scenie i społeczności. Sceny lokalne mogą się lepiej integrować, ułatwiona została wymiana informacji i materiałów pomiędzy społecznościami na całym świecie. W pewnym momencie mieszkańcy innych miast — a także krajów — zainspirowali się Verduradą i stworzyli wydarzenia bazujące na jej dynamice, np. w Piracicaba, Sorocaba i Itapira.

Obok dyskusji o wpływie internetu w subkulturze *straight edge* toczą się również debaty dotyczące pobierania i nielegalnego” dzielenia się plikami: *Młodsze pokolenie sXe jest częścią generacji pobierającej pliki i nagrywającej CD, która zadaje własny zestaw pytań na forum sceny straight edge. Czy pobieranie lub nagrywanie muzyki na nośniki przystaje do filozofii hardcore? Pobieranie może udaremnić komercyjne aspekty produkcji muzycznej, lecz także może potencjalnie osłabić niezależne wytwórnie nagraniowe i ich możliwości pozyskania wystarczającej ilości funduszy na produkcję następnej płyty* (Haenfler, 2006, s. 181).

Jak twierdzi Haenfler (2006), pobieranie muzyki jest akceptowane wśród członków społeczności, szczególnie w następujących okolicznościach:

- gdy pobiera się piosenkę, aby zdecydować, czy muzyka tego zespołu podoba się na tyle, żeby kupić całą płytę;
- aby zdobyć stare i/lub niedostępne utwory, lub w podobnych przypadkach;
- aby zdobyć muzykę największych artystów.

Sprzedaż materiałów promocyjnych związanych z zespołami na stoiskach w czasie koncertów ma fundamentalne znaczenie dla przetrwania zespołu i jego marketingu. Ta praktyka — nazwana *merch* w Brazylii (pochodzi od ang. *merchandise*) — sprzedawania płyt, ubrań i akcesoriów związanych z kapelami jest bardzo ceniona. Jak twierdzi Haenfler (2006) — oprócz pełnienia funkcji pamiątek z wydarzenia publiczność postrzega *merch* poniekąd jako obowiązkowy sposób wspierania ulubionych formacji, z kolei zespoły mają nadzieję, że uzyskają wystarczający dochód ze sprzedaży, który starczy na pokrycie kosztów paliwa i żywności aż do następnego występu. Młodzież postrzega tę czynność nie tylko jako wymianę pieniędzy na dobra materialne, ale także jako obowiązek utrzymania sceny przy życiu. Internet przeniósł handel pamiątkami na zupełnie nowy poziom, umożliwiając ich sprzedaż sieciową.

Rola internetu w tych subkulturach jest doniosła: istnieją fora, na których dyskutuje się o wartościach wyznawanych przez członków ruchu, festiwalach i wydarzeniach; fora, na których kupuje się lub wymienia płyty, wypełnia ankiety, pobiera muzykę itp. Media społecznościowe ułatwiły dzielenie się muzyką, nawiązywanie kontaktu z ludźmi, prowadzenie dyskusji, rozpowszechnianie informacji o występach i wydarzeniach i w ten sposób przyczyniły się do wzmocnienia tej społeczności.

W Brazylii rola internetu i muzyki cyfrowej ma też wielki wpływ na organizację i autonomię subkultury *straight edge*. Prowadząc wywiady w kolektywie Verdurada, odkryłam, że etyka DIY jest jednym z największych bodźców do kontynuowania festiwali i zasadniczym warunkiem istnienia tych wydarzeń kulturalnych. Przy ustalaniu koncepcji Verdurady, wyборы zespołów, działaniach kolektywu, produktach, koszulkach, akcesoriach itp. jej członkowie kierują się zasadami DIY.

Społeczność Verdurada nie postrzega siebie samej jako części obecnego brazylijskiego środowiska niezależnego; ceni sobie działalność na marginesie i uważa się za społeczność autonomiczną, a w działaniach dotyczących festiwali, zespołów i wytwórni stosuje zasady DIY.

Z zebranych przeze mnie informacji wynika, że niektóre osoby związane są z kolektywem Verdurada od ponad dziesięciu lat. Gdy pytałam, co ich motywuje do ciągłego aktywnego uczestniczenia w kolektywie i niezmiennego identyfikowania się z nim, udzielali odpowiedzi, które brzmiały podobnie w niektórych aspektach: wierzą, że wydarzenie to jest ważne i wartościowe dla młodego pokolenia i całej sceny muzyki hardcore punk, a także chcą przebywać z przyjaciółmi i prowadzić nieprzeciętny styl życia.

Nie znam niczego podobnego do tego wydarzenia. Nie jest ono wydarzeniem tylko muzycznym, i to jest najważniejsze. To nie jest tylko show; to jest wydarzenie, na którym dyskutujemy na interesujące nas tematy [...]. Cały czas wierzę w wartość Verdurady; jesteśmy silnie zjednoczoną grupą, bardzo fajną grupą (Daniela, 31 lat).

Uwielbiam Verduradę, bo to nie jest tylko widowisko rockowe; myślę, że to coś więcej, i że jest w tym zdecydowanie cel polityczny, tzn. żeby pchnąć DIY do przodu. Zawsze próbujemy pokazać, że da się żyć w stylu DIY (Felipe, 37 lat).

Możemy promować wegetariański styl życia i robić coś wykraczającego poza obecny model. Naprawdę chcemy tworzyć różne rzeczy, żeby pokazać, że można żyć w sposób DIY — możemy wiele zdziałać bez związywania się z rządem czy sponsorami; możemy tworzyć naszą własną scenę muzyczną (Iran, 22 lata).

Bycie absolutnym DIY jest także wyzwaniem, z którym w ostatnich latach poradzili sobie naprawdę dobrze: udało im się stworzyć wydarzenia, na które bilety były wyprzedane, a organizacja wydarzeń była godna pochwały, miała dobry marketing; jedzenie i napoje były dostępne przez cały dzień, a do posiłku serwowanego na koniec występów zawsze ustawiały się kolejki. Jak twierdzi Pedro, Verdurada nie należy do nurtu tzw. niezależnych festiwali organizowanych w Brazylii, co jest dobre według niego, ponieważ postrzegana jest jako kultura DIY, a nie tylko kultura niezależna.

Myślę, że jeszcze wiele lat temu istniała wyraźna różnica pomiędzy niezależnym wolnym facetem a tym ważnym i znanym. Dzisiaj różnica ta zatarła się i według mnie artysta DIY to osoba mająca pełną kontrolę nad wszystkimi etapami produkcji swojej muzyki. Drugą różnicę stanowi fakt bycia częścią społeczności i uczestniczenia we wspólnych działaniach, zwłaszcza z ludźmi, którzy lubią zespół

danego artysty — wychodzenia poza ramy komercjalizacji muzyki i relacji odbiorca-artysta. Ważną kwestią jest to, że artysta należy równocześnie do publiczności, a publiczność wie, że widzowie również mogą znaleźć się na scenie (Pedro, 34 lata).

Marcelo myśli podobnie i twierdzi, że chce tworzyć muzykę tylko w obrębie społeczności DIY i nie zamierza wyjść poza nią. Według mojej obserwacji ci ludzie naprawdę wierzą, że razem ze swoimi przyjaciółmi należą do pewnej społeczności, która stara się tworzyć w myślności niezależności, inaczej niż świat na zewnątrz:

Dla mnie zasada DIY polega na tym, że możesz robić to, co zwykle delegowane jest do innych ludzi i instytucji. To pomaga zachować niezależność (André, 34 lata).

[DIY] to coś, czego nauczyły nas i punk, i hardcore: jeśli czujesz się z czymś niezręcznie, zrób to sam (Carol, 18 lat).

DIY polega na tworzeniu fanzinów, organizowaniu występów, zakładaniu zespołów — ale ludzie tego nie rozumieją. Jeśli jest się zaangażowanym w tę społeczność i tworzy się w jej obrębie, to już jest działalność polityczna. DIY polega na tym, że nie potrzebujesz nikogo innego poza tymi, którzy w ciebie wierzą, w ramach grupy. Ludzie sobie pomagają (Iran, 22 lata).

Podczas moich badań w terenie miałam poczucie, że ludzie ci lubią wskazywać na różnice pomiędzy subkulturą *straight edge* skupioną wokół Verdurady a niezależną sceną w São Paulo. Ponieważ nie są nastawieni na zysk, nie czynią z muzyki swojego zawodu, nie dbają o te kwestie, które nękać przemysł muzyczny (jak np. nielegalne dzielenie się plikami), nie mają na celu zaistnienie na pośredniej scenie muzycznej, ponadto — ponieważ społeczność ta wierzy, że żyje i tworzy we wspólnocie — uważają, że odróżniają się od innych niezależnych kolektywów muzycznych w Brazylii, np. od FDE.

Mimo wszystko muzyka odgrywa kluczową rolę w Verduradzie — ludzie niezmiennie zapewniali mnie o tym, jak ważne jest wspieranie swojej społeczności i pokrywanie jej wydatków. Oprócz całej tej „miłości” i wysiłku, jaki w swoim mniemaniu wkładają w kulturę DIY, roztropność nakazuje, aby zespoły, i przede wszystkim wytwórnie, otrzymywały fundusze na pokrycie kosztów związanych z występami i wydawaniem albumów (tych online i innych). Iran, członek różnych zespołów, który w tamtym czasie rozpoczął prowadzenie własnej wytwórni, stwierdził żarliwie, że zespoły DIY powinny otrzymywać pieniądze za wysiłek, występy, wydatki na podróż itp. Pozostawanie we wspólnocie DIY nie powinno wiązać się ze stratą pieniędzy, nawet jeśli jej członkowie nie zarabiają na tej działalności.

Niektórzy członkowie *straight edge* nawet na działania w sieci zorientowane na promocję produkcji muzyki i jej dystrybucję — takie jak finansowanie społecznościowe produkcji muzycznej — patrzą z pewną nieufnością. Nie przeszkadza im finansowanie społecznościowe innych zjawisk kulturalnych (np. filmów), ale w ich opinii obecnie każdego stać na na-

granie albumu i jego rozpowszechnienie, co najmniej w sieci, bez konieczności zdobywania tysięcy brazylijskich realów, żeby stworzyć album.

Jedną z poważniejszych konsekwencji zaanektowania nowych technologii jest spadek cen sprzętu multimedialnego, co jak się mniema, sprzyja demokratyzacji produkcji kulturalnej i informacyjnej. I rzeczywiście zespoły muzyczne przyznają, że dziś łatwiej jest nagrywać, edytować, produkować czy dystrybuować muzykę. Współczynnik eksplorowania internetu w brazylijskich domach wzrasta, ale to wciąż nie jest nawet połowa ludności — 48% na obszarach zurbanizowanych w roku 2013, jak donosi CGI⁷ — lecz jeśli bierze się pod uwagę grupy o niskim dochodzie, jest to zaledwie 8% — a niska jakość usług w tym zakresie jest wciąż sporym problemem w Brazylii, mimo prób ich upowszechnienia. Przynajmniej wszyscy członkowie społeczności Verdurada mają stały dostęp do internetu.

Wszystkie zespoły, jakie obserwowałam w swoich badaniach, posiadały profile na MySpace lub Bandcamp. Przykładowo MySpace umożliwia pobieranie muzyki i odtwarzanie jej on-line, umieszczanie na stronie zdjęć, dat koncertów, ogólnej informacji o zespole, pozwala także na komunikację z pozostałymi zarejestrowanymi na stronie. Bandcamp działa w podobny sposób, umożliwiając pobieranie muzyki i odtwarzanie jej on-line (na licencji Creative Commons), zamieszczanie tekstów piosenek, publikowanie nagrań i umieszczanie informacji kontaktowych. Zespoły grające w ramach Verdurady miały co najmniej jedno konto na jednej z tych platform, jak również strony na Facebooku i w niektórych przypadkach także własne strony internetowe i materiały umieszczone na YouTube.

Niemniej jednak debaty o roli tych platform, zwłaszcza YouTube (którego właścicielem jest Google) i Facebooka, w kontekście ekonomicznym czy społecznym nie są prowadzone jak powinny. Jakkolwiek platformy te są bezpłatne i mają szeroki krąg odbiorców na całym świecie, to jednak firmy będące ich właścicielami generują zyski ze specyficznych modeli działalności, np. opartych na oznaczaniu grup docelowych na podstawie czynności użytkowników w sieci (na Facebooku), a także na generowaniu wpływów z materiałów zamieszczanych przez użytkowników (na YouTube). Powinno się również pomyśleć o prywatności i ochronie danych osobowych. Nawet jeśli YouTube w pewnym istotnym sensie wspomaga artystów niezależnych i DIY, ważne jest, by spojrzeć krytycznym okiem zarówno na jego rolę, jak i na układy z wielkimi firmami i czołowymi wytwórniami w kontekście dystrybucji muzyki.

Współdzielenie się plikami cyfrowymi i pobieranie muzyki to codzienna praktyka członków ruchu *straight edge* i tych, którzy należą do Verdurady. Niemniej wierzą oni również, że należy utrzymywać scenę muzyki hardcore punk w ciągłej aktywności poprzez wspieranie zespołów, kupowanie ich nagrań i minialbumów wydanych przez wytwórnie DIY. Zapytani o nielegalne dzielenie się plikami i pobieranie muzyki, odpowiadali jednoznacznie:

Tak, ściągam muzykę, ale jak znajdę coś, co mi się naprawdę podoba w nagraniach jakiegoś zespołu, to kupię to. Jak dla mnie, problem przemysłu

⁷ Comitê Gestor da Internet (Brazilian Internet Steering Committee), 2013 [dostęp 27.08.2014]. Dostępny w: <http://cetic.br/tics/usuarios/2013/total-brasil/A4/>.

muzycznego tkwi w tym, że stworzył atmosferę jednorazowości. Wszystko musi być bardzo dobre, żeby się szybko sprzedało, a potem można sprzedać tego jeszcze więcej. I to się na nich [przemysłe muzycznym] zemściło: wszystko jest tak nietrwałe, że nikt nie chce więcej — i w końcu ludzie nie muszą tego kupować. Są rzeczy, które się ściąga, słucha, stwierdza, że „to beznadziejne” i wtedy wyrzuca (Felipe, 37 lat).

Myślę, że to jest problematyczne. Na przykład, tydzień po tym jak wypuściliśmy naszego splita, można go było już ściągnąć na jednej rosyjskiej stronie. Stworzyły go cztery wytwórnie DIY, które zainwestowały w to pieniądze i chciały je odzyskać. Więc wierzę, że wszystko powinno być bardziej zbalansowane, z jednej strony, jak i z drugiej, przy rozprowadzaniu MP3 — myślę, że to jest uczciwe; ludzie muszą mieć wolność i prawo dzielenia się. Ale to nie może działać na szkodę naszej własnej społeczności. Co innego, jak się szkodzi Mariah Carey, która wydaje 150 tysięcy albumów, a co innego, jak się szkodzi Seven Eight Life [lokalna wytwórnia DIY], która produkuje tylko tyśiąc albumów (Marcelo, 38 lat).

Jak bym ci powiedział, że w ogóle nie popieram [ściągnięcia muzyki], to bym był największym hipokrytą we wszechświecie; ja też biorę udział w rujnowaniu przemysłu rozrywkowego (Pedro, 34 lat).

Format MP3 wszystko ułatwił — kiedy byłem na studiach magisterskich, musiałem wybierać, czy kupić CD/płytę winylową, czy książki, nie mogłem wydać więcej moich pieniędzy ze stypendium. Dlatego kultura winylu nie jest dla mnie. Ludzie zawsze mówią: „jeśli jakiś zespół z Brazylii nagrał album, trzeba to kupić zamiast ściągać”. Albo spróbować ściągnąć odpłatnie przez Bandcamp. Tego typu narzędzia używamy, ale jest niezbyt popularne; wykorzystanie go mogłoby być większe według mnie (André, 34 lata).

Pobieranie treści (zwykle dostępnych nielegalnie) jest wyraźnie powtarzającą się praktyką w społeczności *straight edge*, szczególnie gdy rozważa się nastawienie na dostęp do kultury (jak to nazwał André) czy sprzeciw wobec modeli działalności stosowanych w przemyśle nagraniowym (Pedro). Jednakże, jak stwierdza Marcelo, oczywiste jest, że pobieranie muzyki nie powinno wywierać wpływu na społeczność, gdyż muzycy i wytwórnie inwestują pieniądze i wkładają wysiłek w robienie tego, co kochają i starają się sprzedawać to za przyzwoitą cenę. Nielegalne kopiowanie brazylijskiej muzyki DIY (za pośrednictwem płyt czy poprzez nielegalne pobieranie) moi rozmówcy uważają za wysoce niestosowne i nieuczciwe. Lecz faktem jest, że większość zespołów umieszcza swoje nagrania w sieci do pobrania za darmo, co zmniejsza ryzyko powstawania nielegalnych kopii.

Z ankiety⁸ przeprowadzonej wśród osób biorących udział w Verduradzie (większość respondentów to mężczyźni z klasy średniej pomiędzy 15 a 25 rokiem życia) jasno wynikało,

⁸ Ankieta została przeprowadzona w czasie występów i internetowo, poprzez profil Verdurady na Facebooku. Ostatecznie uzyskano 128 wypełnionych kwestionariuszy, zawierających pytania zamknięte i otwarte. Zachowana została anonimowość respondentów — użyte zostały tylko ich inicjały.

że internet odgrywa kluczową rolę na scenie undergroundowej, umożliwiając pobieranie muzyki, kontakt z zespołami poprzez media społecznościowe, przeszukiwanie treści, organizowanie tras koncertowych oraz kontakt z ludźmi z innych scen muzycznych na całym świecie. Niektórzy utrzymywali, że największą zaletą nielegalnego pobierania muzyki jest fakt, że dzięki temu można sprawdzić, czy jest ona interesująca, a potem kupić album. Co więcej, zanim muzyka cyfrowa stała się bardziej dostępna na terenie kraju, ludzie mieli bardzo ograniczony wybór w zakresie muzyki i zespołów — zwłaszcza w małych miastach lub wśród klas społecznych o niskim dochodzie. Niektórzy zapewniają, że internet i muzyka cyfrowa zwiększyły widoczność zespołów sceny *straight edge*, jak również wzmocniły promocję festiwali DIY. Według C.B. (21 lat): *gdyby nie internet, nie wiedziałbym nic o Verdurdzie i co to do cholery jest straight edge. Myślę, że internet uwolnił tę scenę muzyczną z ograniczeń poczty pantoflowej.*

Gdy tematem rozmowy jest pobieranie muzyki — tworzonej przez zespoły należące do sceny *straight edge* lub poza nią — przedstawiane opinie są zbieżne z tą wyrażoną przez L.G. (27 lat):

Taka jest dzisiejsza rzeczywistość [pobierania] i nie mam nic przeciwko — a nawet jestem za — to jak dostęp do wiedzy: musi być otwarty dla wszystkich. Gram w trzech zespołach, nagrałem płytę z jednym, w którym już nie gram i nie obchodzi mnie to, czy ludzie ściągają muzykę za darmo. Ja chcę po prostu, żeby wszyscy jej słuchali. Poza tym, to ja pierwszy ją nielegalnie kopiowałem i umieszczałem w sieci. Na płytach CD nie zarabia się pieniędzy. Ludzie powinni po prostu zapomnieć o nagrywaniu płyt CD i tworzeniu do nich okładek. Powinno się zrobić nagranie w domu — co jest obecnie zupełnie możliwe do zrobienia w niezłej jakości — i umieścić do pobrania. Chodzi zwyczajnie o zmianę sposobu myślenia i ludzie ze sceny undergroundowej, broniący DIY, powinni to wiedzieć najlepiej i lepiej rozumieć tę sytuację. Im więcej ludzi zna i lubi twoją muzykę, tym więcej przychodzi na koncerty, a potem można mówić o pokryciu wydatków i może nawet o nadwyżce.

Idea niezarabiania na muzyce pojawiła się kilkakrotnie w ciągu moich badań w terenie, jak również dyskusja na temat konieczności pokrywania wydatków na produkcję muzyki. W.L. (21 lat) także uważa, że [...] *ściąganie muzyki jest na porządku dziennym i jest to świetny sposób na promocję zespołu. Jak ludzie słuchają muzyki i spodoba się im, to potem przychodzą na koncerty, kupują nagrania, pośrednio wspierają kapelę*” L.A. (21 lat), właściciel distro, wydawnictwa i teatru, mówi:

Zazwyczaj ściągam [muzykę] i jeśli kapela mi się spodoba, kupuję ich płytę, żeby ich wspomóc. Kupuję więcej rzeczy od zespołów lokalnych; jeśli chodzi o zagraniczne zespoły, to wolę ściągnąć ich muzykę, bo mają one więcej możliwości na utrzymanie i karierę. Zespoły lokalne muszą sobie radzić inaczej — bazują na sprzedaży płyt, koszulek itp. [...] Myślę, że pobieranie muzyki jest istotne, kiedy chce się poznać zespół i ograniczać wydatki. Ale ważne jest też, żeby kupować analogowe towary zespołu. Musimy poszukać równowagi i nauczyć się rozróżniać, kto po prostu chce zarobić, a kto chce zbudować coś naprawdę dobrego. [...] Internet jest świetnym narzędziem rozpowszechniania, odkrywania

nowych zespołów i informacji w ogóle. Jest mnóstwo blogów i stron w sieci, promujących zespoły, są strony do ściągania albumów, to jest świetne i produktywne, ale scena nie utrzyma się z klipów na YouTube, pobrań i rozmów na Facebooku. Potrzebni są widzowie na koncertach, sprzedane materiały zespołów i prawdziwe przyjaźnie.

Ten nacisk na utrzymanie sceny muzycznej w realnej rzeczywistości jest postrzegany podobnie w przypadku całego świata, co już było wspomniane wyżej. Niektórzy podkreślali, jak ważny jest dostęp do muzyki i wiedza na temat pracy zespołów czerpana z internetu, ale zapewniali, że jeśli podoba im się, to potrzebują czegoś więcej niż tylko klipów na YouTube. A to oznacza chodzenie na występy, kupowanie płyt i koszulek, i wspieranie zespołów w ich pracy.

Przemysł muzyczny nieprzerwanie toczy ciężką bitwę z nielegalnym udostępnianiem plików i tzw. piractwem, naciskając na różne państwa, żeby wprowadziły mechanizmy egzekwowania prawa przy naruszeniach, a także wnosząc nieproporcjonalne, jeśli chodzi o koszty, pozwy karne przeciwko korzystającym w ten sposób z muzyki. Jednym z odkryć, jakie poczyniłam w tym temacie, jest fakt, że ci spośród ludzi związanych z subkulturą *straight edge*, z którymi rozmawiałam, najwyraźniej nie dbają o kwestie praw autorskich. Jeśli ludzie nie wykorzystują ich nagrań w celach komercyjnych i podają nazwisko autora, to zachowania typu odtwarzanie i rozpowszechnianie są dozwolone.

Myślę, że większość ludzi nie martwi się tym [prawami autorskimi]; wiedzą, że pieniądze można pozyskać z innych źródeł, taka jest prawda. To, na czym im bardziej zależy, to kontynuowanie swojej pracy, a nie zarabianie pieniędzy. [...] Gdy pewnego dnia przemysł muzyczny upadnie, to tak naprawdę nic się nie stanie, bo artysta zawsze znajdzie inne sposoby zarabiania pieniędzy; powszechnie wiadomo, że artyści nie zarabiają pieniędzy na muzyce, ta kwota jest minimalna. Myślę, że wytwórcie chcą wyprodukować kilka utworów, które będą miały powodzenie i które pokryją choćby wydatki. Sądzę, że to ich absorbuje najbardziej (André, 34 lata).

Uważam, że trzeba się dzielić muzyką, [...] uważam, że zespoły muszą udostępniać swoją muzykę i znaleźć inne metody zarabiania pieniędzy; pomysł, że zespoły sprzedają swoją muzykę przez internet, tak jak zrobiło Radiohead jakiś czas temu — płacisz tyle, ile według ciebie ta muzyka jest warta — jest świetny. Jest to uczciwe wobec odbiorców. Zespoły, które zapraszamy [na Verduradę], nie mają z tym problemu, bo zazwyczaj są już samodzielne. I myślę, że to jest u nich fajne, to dlatego tak lubię Verduradę. Ludzie tworzą muzykę, wiedzą, że fani kupią ich nagrania, bo wspieramy nasze zespoły. Na przykład, nie ściągam muzyki niezależnych zespołów, bo uważam, że to nieuczciwe. Na pewno zaś nie mam ochoty wspierać wielkiego przemysłu, który zamienia muzykę w towar (Daniela, 31 lat).

To nie jest tak, że martwimy się o własne prawa autorskie. Nasze zainteresowanie tym tematem jest zerowe. Co się tyczy prawa autorskiego, myślę, że jest to ważna

kwestia, i ciekawa, sięgamy do niej, gdy mowa o tym, że internet tworzy nowe metody rozprowadzania dóbr kultury, to jest niezmiernie ważne. Uważam, że obalanie obecnej logiki praw autorskich jest działaniem bardzo postępowym, ponieważ zapowiada tworzenie nowych kanałów dystrybucji wszelakich dóbr (Pedro, 34 lata).

Jeśli chodzi o piractwo — które dla nich prawdopodobnie oznacza sprzedawanie kopii analogowych bez zgody artystów czy wytwórni — ludzie ci byli nastawieni negatywnie, ponieważ koncepcja kopiowania płyty zespołu DIY jawi się jako niestosowna:

Myślę, że [piractwo] jest odpowiedzią na działalność przemysłu muzycznego. Czytałem bardzo dobry tekst, kiedy zaczęła się ta cała wrzawa wokół MegaUpload, ale nie pamiętam, gdzie go znalazłem, to był blog i zaczynał się tak: Tak, jestem piratem, bo ty, przemyśle muzyczny, przez te wszystkie lata odebrałeś mi wszystkie pieniądze, a odstawiłeś fuszerkę, więc dalej będę piracić, bo nawet jeśli wam zapłacę, dalej będziecie odstawać fuszerkę. Dlaczego wybieramy płytę, której koszt to 4 brazylijskie reale, a sprzedawana jest za 40? Czemu mam płacić Ivete Sangalo [znana brazylijska piosenkarka] za mieszkanie w willi i jeżdżenie wszędzie limuzyną? Nie przeszkadza mi płacenie Ianowi MacKaye [były wokalista Minor Threat], ponieważ wiem, gdzie mieszka. Zwyczajne życie, bez przepychu (Felipe, 37 lat).

Widzisz, na scenie hardcore wszystko jest tak „podziemne”, że nie trzeba tego nielegalnie kopiować. Jeśli coś się komuś podoba, to kupi to. Jeśli nie chce tego kupić, to ściągnie to. Nie mam nic przeciwko ściąganiu. Jeśli ktoś weźmie album mojego zespołu i skopiuje go na czystą płytę i zacznie sprzedawać, to powiem mu: „Stary, żartujesz sobie?” Ale to nie o mnie chodzi, tylko o wytwórcę, który wydał pieniądze na stworzenie tego albumu i sprzedaje go za 15 realów. Dla kogoś, kto nie ma pieniędzy, to proste: ściągnie to. [...] Wszystkie nasze albumy można ściągnąć (Iran, 22 lata).

Większość członków tej subkultury nie stara się zarabiać na życie tworzeniem muzyki — wszyscy, z którymi rozmawiałam równolegle, pracowali na różnych stanowiskach (jako naukowcy, dziennikarze, redaktorzy, stażyści itp.). Większość nie uważa też pracy w swoich zespołach za sposób zdobywania pieniędzy na opłacenie rachunków. Idea niezależności jest tak szeroko rozpowszechniona, jak idea tworzenia muzyki „z miłości” czy dla jej autentyczności, podkreśla się też znaczenie dostępności owoców ich pracy w samej Brazylii i za granicą. Jednocześnie członkowie subkultury mają uznanie dla pracy tych wszystkich, którzy zaangażowani są w produkcję w stylu DIY, bronią owoców tej pracy. Ceny i tak są już niskie, a marża zysku zredukowana.

W tym procesie kreatywnego zwrotu, który Benkler (2006) nazywa efektem „na ramionach gigantów”, idee muszą być wolne, by móc cyrkulować i formułować nowe idee, ponieważ właśnie w ten sposób tworzy się kultura. W pisaniu piosenek czy tworzeniu muzyki zespoły inspirowały się innymi grupami i produkcjami muzycznymi oraz artystycznymi. Zwłaszcza w kontekście DIY pomysł ograniczania przepływu idei prawami autorskimi i innymi podobny-

mi mechanizmami jest pozbawiony sensu, ponieważ społeczność DIY jest społecznością, której członkowie współpracują i tworzą wspólnie, razem dążąc do zdobycia autonomii.

Podsumowanie

Zmiany technologiczne związane z pojawieniem się Napstera umożliwiły rozwój dystrybucji muzyki cyfrowej, dając zarówno artystom niezależnym, jak i DIY sposobność do produkowania i rozpowszechniania muzyki z pominięciem działających pośredników. Pojawienie się Web 2.0 i platform ściśle muzycznych istotnie wpłynęło na tych, którzy tworzą w ramach subkultur, nawet jeśli brakuje polemiki dotyczącej tych platform (jak np. YouTube) i ich roli jako nowych pośredników kultury czy też „wrogów” autonomii. Należy pamiętać, że muzyka cyfrowa nie zastąpiła innych form przekazu, np. płyt winylowych, które są wciąż tworzone w wytwórniach działających w subkulturze *straight edge* i DIY. To dowodzi, że mamy do czynienia z tendencją do współistnienia dwóch sposobów doświadczania muzyki.

Gdy obcuje się z muzyką z perspektywy kultury DIY, kwestie nurtujące agentów i artystów z głównego nurtu, m.in. prawo autorskie i nielegalne kopiowanie, nabierają innego znaczenia i nie są tak poważne jak w poprzednich latach.

Przemysł muzyczny szybko nie zniknie, a ludzie nadal będą produkować muzykę na różne sposoby, od muzyki niezależnej po DIY i w inny dowolny sposób mieszczący się na skali pomiędzy nimi. Warto natomiast zauważyć, jaką spuściznę pozostawiły po sobie Napster i sieci p2p, doprowadzając do demokratyzacji produkcji i użytkowania muzyki, a jednocześnie poprawiając byt artystów tworzących na marginesie tego wielkiego przemysłu.

Mimo bezustannej fluktuacji znaczący pozostaje fakt, że ludzie zaangażowani w kulturę *straight edge*, zwłaszcza ci aktywnie w niej działający — czy to przy organizacji festiwalu, tworzeniu zespołu, czy innej pracy twórczej — mają jasne poczucie, że nowe technologie mogą być wykorzystane do obalenia korporacyjnej logiki produkcji i rozpowszechniania kultury. Internet odcisnął głębokie piętno na tej subkulturze i uzmysłowił, że działalność DIY może być jeszcze bardziej oparta na współpracy, może zwiększyć swoją dynamikę, że walczący o autonomię mają w zasięgu ręki znakomite narzędzia, a jednocześnie wciąż niezwykle istotny jest kontakt twarzą w twarz i wspieranie społeczności.

Podziękowania: Autorka pragnie podziękować wszystkim członkom Verdurady, a szczególnie André Mesquita, za poświęcenie jej dużej uwagi i okazanie cierpliwości w czasie jej badań w terenie; profesorom Micaelowi Herschmannowi i Cintii SanMartin Fernandes za opiekę merytoryczną tych badań oraz Pedro Augusto Francisco za jego pomoc i komentarze do niniejszej pracy. Zaprezentowane badania wspierała fundacja Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).

Bibliografia:

1. Michael Azerrad, 2001. *Our band could be your life: scenes from the American rock underground 1981–1991*. Boston: Little, Brown.

2. Yochai Benkler, 2006. *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom*. New Haven, Conn.: Yale University Press.
3. Mark Coleman, 2005. *Playback: From the Victrola to MP3, 100 years of music, machines, and money*. Cambridge, Mass.: Da Capo Press.
4. Christopher Driver, 2011. Embodying hardcore: rethinking 'subcultural' authenticities, *Journal of Youth Studies*, vol. 14, nr 8, pp. 975–990. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/13676261.2011.617733>, accessed on 10 September 2014.
5. Kevin Dunn, 2008. "Never mind the bollocks: the punk rock politics of global communication, *Review of International Studies*, vol. 34, suppl. S1, pp. 193–210. DOI: <http://dx.doi.org/10.1017/S0260210508007869>, accessed on 10 September 2014.
6. Patryk Galuszka, 2012. Netlabels and democratization of the recording industry, *First Monday*, vol. 17, nr 7, at <http://firstmonday.org/article/view/3770/3278>, accessed 24 May 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v17i7.3770>, accessed on 10 September 2014.
7. Ross Haenfler, 2006. *Straight edge: Clean-living youth, hardcore punk, and social change*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.
8. Joseph Menn, 2003. *All the rave: The rise and fall of Shawn Fanning's Napster*. New York: Crown Business.
9. Alan O'Connor, 2008. *Punk record labels and the struggle for autonomy: The emergence of DIY*. Lanham, Md.: Lexington Books.
10. Sarah Thornton, 1996. *Club cultures: Music, media, and subcultural capital*. Hanover, N.H.: University Press of New England.
11. Robert Wood, 2006. *Straightedge youth: Complexity and contradictions of a subculture*. Syracuse, N.Y.: Syracuse University Press.

Dodatek: Spis wywiadów zawierający imiona, daty i miejsce lub informację „Skype” (dla wywiadów przeprowadzonych przez Skype'a):

- Pedro Carvalho, 09 October 2012, Skype.
- André Mesquita, 27 January 2012, São Paulo.
- Daniela Madureira, 02 June 2012, São Paulo.
- Felipe Madureira, 06 May 2012, São Paulo.
- Iran Costa, 20 July 2012, Skype.
- Marcelo Fonseca, 03 July 2012, Skype.

O autorce: Jhessica Reia jest adiunktem i pracownikiem naukowym w Center for Technology and Society (w przybliżonym tłumaczeniu: Centrum ds. Technologii i Społeczeństwa) w ramach fundacji Fundação Getulio Vargas (CTS-FGV) oraz doktorantką w School of Communication at Federal University of Rio de Janeiro (ECO-UFRJ; w przybliżonym tłumaczeniu: Akademia Komunikacji w Państwowym Uniwersytecie Rio de Janeiro). E-mail: jhereia@gmail.com.

Przekład Justyna Zawada

Nota redakcyjna: Oryginalny tekst: REIA, J. Napster and beyond: How online music can transform the dynamics of musical production and consumption in DIY subcultures. *First Monday* [on-line] 2006, vol. 19, nr 10 [dostęp 23.02.2014]. Dostępny w: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5552/4131>. DOI: <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v19i10.5552>. Tekst został opublikowany na licencji CC BY-NC-SA 4.0. [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Tłumaczenie i przedruk artykułu w „Biuletynie EBIB” wykonane za zgodą autora i wydawcy.

Reia, J. Napster i nie tylko: muzyka cyfrowa przekształca system produkcji i wykorzystania muzyki w subkulturach DIY. *Biuletyn EBIB* [on-line] 2015, nr 1 (155), Elektroniczna przestrzeń kultury i bibliotek. [Dostęp 20.03.2015]. Dostępny w: <http://open.ebib.pl/ojs/index.php/ebib/article/view/313>. ISSN 1507-7187.