



Universidad del Salvador
Facultad de Ciencias de la Educación y de la Comunicación Social
Licenciatura en Publicidad



Internet y la Industria Musical

El Cambio Tecnológico y su Impacto
en el Modelo Comercial

Paloma Sol Dyzenchauz

Tutor: Fernando Martínez

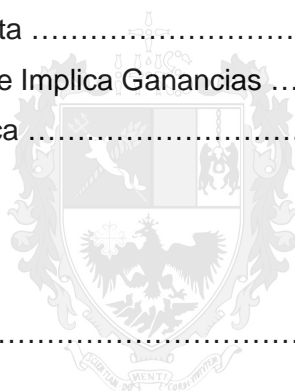
INDEX

Introducción	P. 1
I. Conocimientos Preliminares	P. 3
1. Internet	P. 3
a. Conceptos Básicos	P. 5
b. Arpanet	P. 9
c. De Arpanet a Internet	P. 13
2. Industria Discográfica	P. 19
a. Breve Historia de la Grabación y Reproducción Musical	P. 19
b. Las Empresas Discográficas	P. 22
i. Grandes Sellos	P. 24
ii. Sellos Independientes	P. 31
c. Leyes	P. 33
i. Marca Registrada	P. 33
ii. Propiedad Intelectual	P. 33
iii. Patentes	P. 34
iv. Copyright o Derechos de Autor	P. 35
v. Creative Commons	P. 36
vi. Importancia del Copyright	P. 37
d. Comercialización Musical	P. 39
i. Sellos Discográficos	P. 41
ii. Distribuidoras	P. 46
iii. Editoriales Musicales	P. 49
e. Licencias	P. 50
i. Licencias Mecánicas	P. 51
ii. Licencias de Ejecución	P. 51
iii. Licencias de Sincronización	P. 52
iv. Licencias de Grabaciones Maestras	P. 53
v. Licencias de Impresión	P. 53

II. La Industria Musical	P. 54
1. Regalías	P. 54
a. Canales de Ganancias	P. 57
i. Ventas en Formato Físico	P. 57
ii. Uso en Medios Audiovisuales	P. 59
iii. Transmisión Pública (No Digital)	P. 61
iv. Transmisión Pública Digital (Streaming)	P. 64
v. Ventas en Formato Digital	P. 70
vi. Shows en Vivo	P. 73
vii. Merchandising	P. 75
viii. Ventas en el Extranjero	P. 76
ix. Financiación Directa (Kickstarter)	P. 80
x. Ringtones	P. 81
xi. Venta de Partituras	P. 83
xii. Lyrics Display	P. 84
b. Ganancias a Nivel Nacional	P. 86
i. A Través de un Sello Discográfico	P. 86
ii. A Través de SADAIC	P. 88
c. Ganancias a Nivel Global	P. 90
i. En Formato Físico	P. 90
ii. En Formato Digital	P. 91
iii. De Ejecución	P. 92
iv. De Sincronización	P. 92
d. Ganancias de la Piratería	P. 93
i. Ganancias del Sector	P. 94
ii. Ganancias en Relación a la Música	P. 95
2. Cambios Producidos por Internet	P. 99
a. La Tecnología y el Proceso Productivo	P. 101
b. La Promoción y el Marketing Musical	P. 103
c. La Distribución Musical	P. 107



d. La Adquisición y el Uso Musical	P. 109
III. Análisis	P. 111
1. Análisis	P. 112
a. División de la Industria Musical en 2 Actores Sociales Diferentes	P. 112
b. Baja en las Barreras de Entrada	P. 114
c. Pérdida del Eje de Negocio de las Editoriales	P. 119
d. Confusión en la Mercadotecnia	P. 126
e. Desvalorización Conceptual de la Música	P. 135
2. Conclusiones	P. 137
a. Empowerment del Artista	P. 138
b. Reformulación de lo que Implica Ganancias	P. 145
c. Rebranding de la Música	P. 151
IV. Bibliografía	P. 162
V. Anexo	P. 174



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

INTRODUCCIÓN

Con el boom de Internet como fenómeno mundial, capaz de conectar a millones de personas y así acortar distancias, la sociedad experimentó un profundo cambio.

La Era de la Información, término acuñado por Manuel Castells que refiere a “un período histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las tecnologías digitales de información”¹, implicó un proceso de transformación en todos los ámbitos de la sociedad actual, no solamente en la forma de compartir información o conectividad entre seres humanos, sino también en el aspecto económico y transaccional a nivel empresarial.

Este cambio comercial engloba a varias industrias en diversos aspectos. Sin embargo, dicha tesis se ocupará de analizar los cambios en la Industria Musical, traídos especialmente por Internet en base a las siguientes hipótesis:

- El modelo de la Industria Musical actual es desequilibrado, beneficiando monetariamente a las empresas que venden música y no a los artistas que las producen.
- La adaptación comercial al ámbito digital resulta ineficiente debido a la intangibilidad del producto comercializado.
- La conjunción de las dos hipótesis anteriores, el desequilibrio en las ganancias y la adaptación ineficiente al ámbito digital, es lo que generan un declive en las ganancias.

Para ello se analizará a Internet para comprender algunas de sus características inherentes, las cuales tienen impacto en la comercialización de la música.

A su vez, se explorarán a la Industria Musical, un recuento histórico de la música grabada, algunas leyes básicas que permiten la comprensión del panorama actual (como los Derechos de

¹ Ivoskus, D. (2010). Cumbre Mundial de Comunicación Política: Cambios Socioculturales del siglo XXI. (1era Ed.). En Crespo, A. Información, Capitalismo y Poder: La Aporía de la “Prensa Independiente.” (p. 343). Argentina: Libros del Zorzal.

Autor, la ley de Propiedad Intelectual y Creative Commons, entre otras) y el funcionamiento de las Industrias Discográficas en la actualidad.

También se hablará de la problemática actual, y finalmente se establecerá una alternativa al modelo actual de comercialización.

Por estas razones, se ha dividido esta tesina en tres módulos básicos. El primero se ocupará de establecer los conocimientos básicos para abordar el tema, el siguiente tendrá como eje central a la problemática existente y los cambios sufridos en base a las nuevas tecnologías, y el último módulo propondrá un análisis de lo expuesto y las conclusiones en base a la investigación realizada.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

MÓDULO I: CONOCIMIENTOS PRELIMINARES

1 – Internet

Para comprender la transformación en el modo de comercialización y uso de la música, es necesario explicar el ámbito que hizo posible dicho cambio, y para ello debemos comenzar por sus orígenes.

Desde su nacimiento, Internet resulta un concepto difícil de entender. Intuitivamente, se sabe que es una nueva tecnología, que tiene distintos programas con nombres complicados, y que busca dos cosas, el acceso a la información en forma exhaustiva, rápida y simple; y la conexión entre personas aún estando separadas por millones de kilómetros. Es una orientación básica, pero hay que introducirse más en el tema.

Considerando a la tecnología como un “conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico”², es posible calificar a Internet como tal porque hace uso de la física, la electrónica, la ingeniería, la lógica y la matemática, entre otros, para permitir el acceso a la información y el intercambio de la misma. Esto quiere decir que Internet hace uso del saber científico porque desarrolla una plataforma desde la cual se puede acceder a la información, y a su vez la comparte utilizando distintos lenguajes de programación para descomponer a la información y volverla a armar en el destino elegido.

Más allá de poder identificar a Internet como una tecnología, es prácticamente imposible poder entender su funcionamiento o incluso su localización si no se tiene en cuenta el medio por el cual es posible acceder a ella. Es decir, no podemos comprender a Internet en profundidad si no hablamos de algunos mecanismos y procesos que utiliza, sin los cuáles sería imposible hacerle uso.

Antes de comenzar con un breve pero detallado planteo de la historia de la Red de Redes, se debe aclarar que las computadoras no son el único medio por el cual se puede acceder a

² Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española. Disponible en: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=ySoh55WGaDXX2xvVnSqu>

Internet. A los nuevos teléfonos celulares, o celulares inteligentes, se los podría considerar una alternativa.

Sin embargo, considero a los smartphones como pequeñas computadoras, porque comparten tanto el hardware, con procesadores de doble núcleo como en las computadoras de escritorio o laptops; como el software, ya que tienen un sistema operativo actualizable, con capacidad de instalar aplicaciones y programas, y por supuesto, con capacidad de interactuar con otros equipos, es decir, conectarse a Internet³.

Aclarado este asunto, se puede proseguir con la explicación sobre Internet.



³ Belluci, M. (2012, 6 de mayo). Por Primera Vez Se Venderán Más Celulares Inteligentes Que Comunes. Clarín. Disponible en: http://www.clarin.com/sociedad/primera-venderan-celulares-inteligentes-comunes_0_695330579.html

a. CONCEPTOS BÁSICOS

La creación de Internet como la conocemos en nuestros días fue posible gracias a la sinergia de los siguientes conceptos básicos:

- Se puede almacenar toda la información en un mismo lugar, como una biblioteca, y cualquiera puede acceder a ella;
- La información tiene puntos de contacto que permite que se relacione entre sí;
- Se puede evitar la destrucción de la información;
- Puede existir una comunicación eficiente entre personas sin importar la distancia entre las mismas;
- Para que exista dicha comunicación debe existir un código común aceptado por todos;
- Debe existir un medio para acceder a la información en forma sencilla, una plataforma;

Se puede considerar el origen teórico de Internet, entonces, en base a una idea de Vannevar Bush, la cual "describió en 1945 en la revista *Atlantic Monthly* bajo el título *As We May Think* un sistema que relacionaba la información por enlaces asociativos"⁴. Este sistema, llamado *Memex (Memory Extended)*, fue ideado porque en dicho momento histórico hubo una gran explosión de literatura científica por lo que era muy difícil mantenerse al día con ella y lo que éste sistema proponía era almacenar dicha información en forma mecanizada "de modo que pueda consultarse a una alta velocidad y flexibilidad"⁵, y a su vez, unir información relacionada. Pretendía facilitar el trabajo de los científicos, y a su vez tener toda la información pertinente a un mismo tema en un mismo lugar para poder acceder a ella en forma rápida y sencilla.

El planteo de Vannevar Bush tenía como foco a la recopilación en un mismo lugar de toda la información científica únicamente, pero es Ted Nelson el que, 20 años más tarde, realiza un proyecto llamado *Xanadu* el cual plantea como idea básica la recopilación de toda la literatura

⁴ Moreno Muñoz, A. (2000). *Diseño Ergonómico de Aplicaciones Hipermedia*. España: Ed. Paidós. p. 39.

⁵ Moreno Muñoz, A. p. 39.

escrita por la humanidad en un mismo lugar, y es gracias a esta idea y a este proyecto realizado en 1965 que podemos concebir a Internet como lo conocemos en nuestros días.

Este proyecto, *Xanadu*, implica que “la información básica sería almacenada sobre ordenadores individuales, y si el usuario deseara más información, mediante la activación de una unión determinada, su ordenador se conectaría con la red para obtener información de la base de datos general.”⁶

Básicamente, Ted Nelson lo que plantea es la creación de un espacio de almacenaje al cual pueda acceder cualquier usuario, teniendo también en cuenta que el sistema “nunca eliminará ningún tipo de información, incluso después de añadir nuevas versiones al sistema, puesto que otros lectores pueden haber añadido uniones a la versión anterior del texto”⁷, lo que significa que el sistema debe estar preparado para añadir “billones de nuevos bytes cada día, sin esperar liberación de memoria al borrar viejos documentos”⁸.

Es así que el planteo básico de Nelson es lo que conocemos hoy como Internet, pero únicamente para textos.

Ted Nelson, por otra parte, plantea que “todo es en gran medida interrelacionable”⁹, y acuñó el término hipertexto, es decir, “texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información.”¹⁰

Si todo se relaciona, es posible unir datos a través de distintos puntos de contacto, ya sean palabras, imágenes y/o videos, sin importar la temática. Es decir, las cosas, por más diferentes que sean, siempre tendrán algún punto de contacto unas con otras.

Wikipedia es un gran ejemplo de este fenómeno, y gran parte del éxito que tiene es que tiene una gran cantidad de hipertextos dentro de cada página, lo que hace que una página lleve a

⁶ Moreno Muñoz, A. p. 41.

⁷ Moreno Muñoz, A. p. 41.

⁸ Moreno Muñoz, A. pp. 41 y 42.

⁹ Moreno Muñoz, A. p. 41.

¹⁰ Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española. Disponible en: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=hipertexto>

otra, y a otra, y así sucesivamente. No ofrece callejones sin salida, sino multidireccionalidades de información. Es algo tan real, que hasta hay chistes sobre el asunto:



11

¹¹ McElfratrick, D. (2007, 30 de diciembre). Cyanide and Happiness. Disponible en: <http://explosm.net/comics/1128>. Traducción propia.

Más allá de la broma, esto es un claro ejemplo de los hipertextos planteados por Ted Nelson, ya que existe una conexión entre contenidos que a simple vista no tienen nada que ver unos con otros pero que a fin de cuentas si lo están. Esta es la base del hipertexto, componente fundamental de Internet.

El sistema de hipertexto se fue perfeccionando gracias al desarrollo de nuevos proyectos como el *Hypertext Editing System* realizado en 1967 por la Universidad de Stanford y el *FRESS (File Retrieval and Editing System)* realizado en el 1968 por la Universidad de Brown.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

b. ARPANET

Internet, sin embargo, no tiene un origen únicamente científico, porque hasta este punto “los primeros sistemas hipertextos se pueden considerar como sistemas de pruebas de conceptos”¹². No es sino hasta la necesidad militar de poner en práctica estos conceptos que puede hablarse de Internet, y para ello se debe hablar de la primera red experimental, Arpanet.

En 1957, cuando la Unión Soviética lanza el primer satélite artificial de la historia¹³, el Sputnik, Estados Unidos es tomada por sorpresa. Este evento es significativo teniendo en cuenta el marco histórico, la Guerra Fría, contexto que generó la creación de ARPA (*Advanced Research Projects Agency*), una subdivisión del Pentágono creada para que Estados Unidos no fuera nuevamente sorprendido en el ámbito tecnológico¹⁴.

Para mantenerse en la vanguardia tecnológica, ARPA contrató a varios profesionales de primera línea, uno de los cuales fue J.R.C. Licklider.

Hasta ese momento, las computadoras eran usadas para complejos cálculos matemáticos y requerían de mucho tiempo para la obtención de los resultados; básicamente, las computadoras en calculadoras gigantes.

Sin embargo, esta idea empezó a cambiar cuando Licklider publica un *paper* en 1960, *Man Computer Symbiosis*, en la que propone “la cooperación del hombre y las computadoras en la creación de decisiones y el control de situaciones complejas sin la dependencia inflexible de programas predeterminados.”¹⁵

Este planteo implica que las computadoras pueden ser usadas para aumentar el pensamiento humano, ideas valoradas por ARPA, ya que en 1962 Licklider es contratado por ellos.

¹² Moreno Muñoz, A. p. 43.

¹³ Garber, S. (2007). NASA: Sputnik and The Dawn of the Space Age. Disponible en: <http://history.nasa.gov/sputnik>

¹⁴ Griffin, S. (2012). Internet Pioneers. Disponible en: <http://www.ibiblio.org/pioneers/index.html>

¹⁵ Taylor, R. (1990). In Memoriam: J. C. R. Licklider 1915-1990. Estados Unidos: Systems Research Center. p. 5. Traducción propia.

Además de este concepto, Licklider también “sugirió el establecimiento de una red de computadoras que le permitiera a los investigadores de ARPA comunicar información entre sí de manera eficiente.”¹⁶

Hasta este momento, la idea fundamental de ARPA es la de facilitar la comunicación de sus investigadores entre sí, y que dicha comunicación sea eficiente sin importar las distancias, dos conceptos básicos en la creación de Internet como lo conocemos en la actualidad. Sin embargo, esto no se podría haber implementado sin las ideas de Paul Baran.

Larry Roberts fue el principal arquitecto de Arpanet, dirigiendo a un grupo de ingenieros en la creación de la misma¹⁷, pero fueron las ideas de Paul Baran las que influenciaron a Larry Roberts en su creación, y las que ampliaron los objetivos y cualidades de Arpanet.

Específicamente, Paul Baran tuvo influencia en dos aspectos: en la concepción de una red descentralizada, y en la técnica de transmisión de la información.

Baran, antes de convertirse en un consultor informal de Arpanet (de Larry Roberts), trabajó para la RAND Corporation (*Research and Development Corporation*), una empresa sin fines de lucro que se mantenía gracias a capitales estatales, y que en ese momento histórico se ocupaba de problemas militares relacionados a la Guerra Fría.

Dado dicho contexto, en RAND se interesó en la supervivencia de las comunicaciones en caso de un ataque nuclear, y para que esto sea posible se interesó en volver más robustas a las comunicaciones.

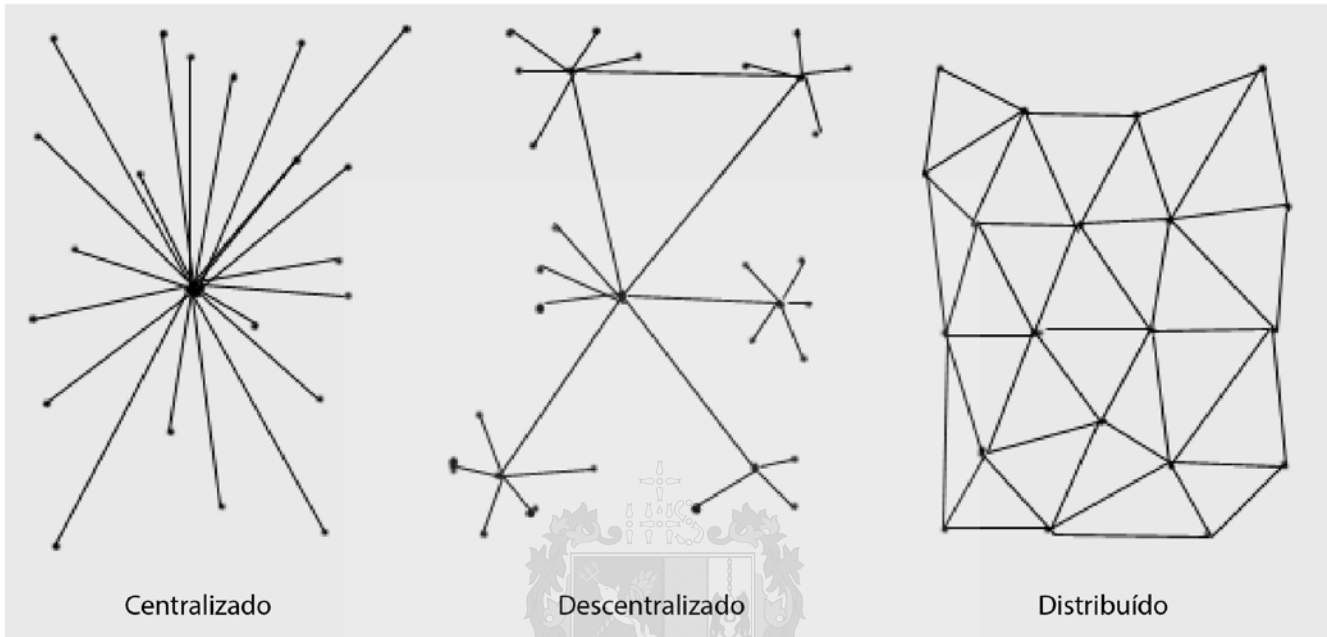
Para hacer más resistentes a las comunicaciones y así evitar la pérdida de información, Baran introduce la redundancia en la red comunicacional. Si no existe un punto central de donde parte toda la información, la pérdida de este punto neurálgico no implica la pérdida de la información.

Dicho de otra manera, lo que Baran propone es un sistema de almacenaje de la información sin un eje central. Descentralizado, como en la figura 2, pero donde todos los nodos están conectados entre sí, como en la figura 3, lo que implica que: en caso de la destrucción de

¹⁶ Griffin, S. [index.html](#)

¹⁷ Griffin, S. [roberts.html](#)

uno de ellos, existen varias rutas para el envío de información; y que varios nodos comparten la misma información, con lo cual si se destruye alguno de ellos, no se pierde la data.



Aunque esta idea fue desarrollada en caso de un ataque nuclear, es tomada por Arpanet y es un componente fundamental en lo que es Internet en este momento¹⁸.

La segunda influencia es técnica, y es de tipo operativa: la idea de separar el mensaje en Paquetes de Información (*packet-switching*). Baran idea un sistema que divide los mensajes en paquetes o bloques, los manda en forma separada través de la red, y los vuelve a armar en el destino.

“Este método es un diseño de rápido almacenamiento y reenvío. Cuando un nodo recibe un paquete lo almacena, determina la mejor ruta para que llegue a destino y lo envía al siguiente nodo en ese camino. Al usar computadoras como los nodos esto se puede hacer muy rápidamente, permitiendo transmisiones en esencialmente tiempo real.”¹⁹

¹⁸ Griffin, S. [baran.html](#)

¹⁹ Griffin, S. [baran.html](#)

Esta idea es una parte fundamental, no solamente de Arpanet, sino de Internet en la actualidad.

Todas estas teorías, tanto del ámbito científico como del ámbito militar, cristalizaron en 1969 con la creación de Arpanet, una red que conectaba cuatro computadoras situadas en cuatro universidades diferentes de Estados Unidos (UCLA, Stanford, UC Santa Barbara y la Universidad de Utah), que solamente tres años más tarde, en 1972, tenía 37 computadoras conectadas, y que, en 1973, tiene su primera conexión fuera de Estados Unidos, en Inglaterra y Noruega²⁰.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

²⁰ Moreno Muñoz, A. p. 50.

c. DE ARPANET A INTERNET

Arpanet continuó creciendo en conexiones, pero para entender el pasaje de Arpanet a Internet, se deben tener en cuenta que este crecimiento no implicó exclusividad. Arpanet no fue la única red que conectaba entidades; existían otras redes que se conectaban entre sí en todo el mundo.

Mientras que cada red tenía su lenguaje para comunicarse dentro de la misma, no existía aún un código en común para conectar a las distintas redes entre sí, y así como la Torre de Babel nunca se terminó de construir porque las personas no hablaban el mismo idioma, no podría hablarse de Internet, que es el acrónimo de International Network, Red Internacional, sin un lenguaje en común que hiciera posible la comunicación de las redes entre sí.

Este lenguaje en común, "que define y gobierna el modo en que los datos son transmitidos a través de las redes"²¹, son los protocolos TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*), y el responsable de su creación es Vincent Cerf.

Estos protocolos son los que permitieron que las distintas redes se conectaran entre sí, creando así una red de redes, una red internacional, que no es ni más ni menos que el acrónimo de Internet (International Network).

En 1980, cuando los protocolos TCP/IP fueron los únicos utilizados por Arpanet y se convirtieron en el lenguaje estándar de Internet, comienza el principio del fin para Arpanet²². Ese mismo año Arpanet primero se subdivide entre Arpanet y Milnet, la primera continúa "siendo una red de investigación y desarrollo"²³, y la segunda con fines militares, y finalmente se disuelve en 1990.

Sin embargo, falta un último paso para poder hablar de Internet como la conocemos en nuestros días: la masificación de su uso.

²¹ Moreno Muñoz, A. p. 50.

²² Moreno Muñoz, A. p. 52.

²³ Moreno Muñoz, A. p. 51.

Aunque en 1982 empieza la comercialización de computadoras personales, no es hasta 1993 con el desarrollo de la World Wide Web (WWW) que se puede definir a la Internet como se la conoce hoy en día.

Recapitulando, la creación de Internet como la conocemos fue posible gracias:

- Al almacenaje y conservación de la información en la Red.

Esto es posible en base a las ideas de Ted Nelson con *Xanadu* y de Paul Baran con una red descentralizada.

- A la capacidad de la información de relacionarse entre sí.

Esto es posible en base a las ideas de Vannevar Bush de relacionar la información por enlaces asociativos y Ted Nelson con los hipertextos.

Más tarde, el sistema evolucionó en la posibilidad de relacionar no solamente texto sino también imágenes y contenido multimedia, dejándose de llamar sistema hipertexto a sistema hipermedia.

- A la capacidad de poder establecer una comunicación eficiente que no esté atada a distancias físicas.

Esto es posible en base a las ideas de Licklider y Paul Baran, que consideran a las computadoras un elemento básico a la hora de comunicarse entre sí de manera rápida y eficiente.

- A un lenguaje o código aceptado por todos que permita la comunicación.

Esto es posible en base a las ideas de Paul Baran de packet-switching y de Vincent Cerf con los protocolos TCP/IP.

Sin embargo, todas estas características, aunque importantes, no son nada sin las ideas desarrolladas por Tim Berners-Lee, el padre de Internet.

Es él quien hizo posible la masificación de Internet con las características específicas que tiene (una red simple, rápida, descentralizada y libre), porque desarrolló la WWW (World Wide Web). Desarrolló los servidores web, los navegadores y los lenguajes que hacen posible su uso, es decir, el protocolo de transferencia HTTP (Hypertext Transfer Protocol), el lenguaje de programación HTML (Hypertext Markup Language) y las direcciones URL (Uniform Resource Location).

Hasta la década del '80, Internet era un espacio usado básicamente por personas del ámbito académico o relacionado a las computadoras, pero Berners-Lee cambió todo. En 1980 entró a trabajar en forma temporaria en el CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear), en donde escribió un programa de uso personal llamado Enquire, que él llamaba un "sustituto para la memoria", porque lo ayudaba a recordar conexiones de varias personas y proyectos en el laboratorio.

Aunque terminó su trabajo y en 1984 volvió al CERN, esta vez en forma permanente, su trabajo en Enquire tuvo mucha importancia, porque dejó una marca mental en Berners-Lee y consecuentemente, en la Web como la conocemos.

Su idea fue la creación de un espacio global donde la información almacenada en las computadoras estuviera conectada y disponible para todo el mundo en todo lugar a toda hora.

Para que sus ideas se vuelvan realidad, Tim Berners-Lee utilizó todas las ideas y desarrollos explicados anteriormente, y trabajó en las limitaciones de Internet hasta ese momento.

En 1989 empezó a trabajar, y para 1991 desarrolló:

- El HTTP.

Es el lenguaje que usarían las computadoras para comunicar los hipertextos en la Internet.

- Las URL.

Son las formas de identificación de los hipertextos, es decir, las direcciones web.

Él las llamó en un principio URI (Universal Resource Identifier).

- El navegador de Internet.

Es el programa que permite encontrar y visualizar a los hipertextos.

Tim Berners-Lee llamó a su navegador de Internet *WorldWideWeb*, pero este nombre después empezó a implicar a Internet por completo y como lo conocemos ahora.

- El HTML.

Es el lenguaje que utilizan los navegadores para mostrar los hipertextos con un formato específico.

Con este lenguaje se puede cambiar la forma en que se muestra la información, y es importante porque es lo que hizo que los diseñadores se introdujeran en Internet. Al hacer a las páginas más simples de usar o leer, y a la vez más atractivas, este lenguaje impulsó en gran medida la masificación del uso.

- Los servidores.

Un servidor es "una computadora diseñada para procesar y entregar información a otros clientes (computadoras) a través de Internet."²⁴

Berners-Lee programó el primer servidor.

Los servidores son importantes, porque además de procesar y entregar información, es dentro de los servidores donde se pueden guardar páginas web, lo que implica que el acceso a la información es independiente del cliente o computadora de origen.

Antes la información se compartía de cliente a cliente, pero los servidores permiten que la información esté siempre disponible, y que cualquier cliente acceda a la información en cualquier momento, a cualquier hora, en cualquiera lugar.

²⁴ Mitchell, B. (2012). About.com: Network Servers - What Is a Server?. Disponible en: http://compnetworking.about.com/od/basicnetworkingconcepts/g/network_servers.htm. Traducción propia.

Todos estos aspectos fueron fundamentales para la masificación del uso de Internet, y es por eso que Tim Berners-Lee es el padre indiscutido de Internet. Solamente cabe destacar una única limitación de los desarrollos de Berners-Lee, y es su navegador.

El navegador de Lee estaba desarrollado para un tipo muy específico de computadora (la NeXT, con la que él trabajaba), y en 1993, con la masificación del uso de Internet, surgió la necesidad de realizar navegadores más compatibles y sencillos, acordes a las computadoras hogareñas como las Mac, PC y Unix.

Así surgieron varios navegadores para Unix, Mac y PC, siendo el más importante Mosaic.²⁵

Mosaic, desarrollado por Marc Andreessen y Eric Bina y lanzado en 1993 para Unix, fue muy popular porque introdujo cambios en la forma de visualizar los hipertextos. En forma general, hizo a las páginas web más simples y atractivas, y en particular e importante, introdujo la posibilidad de ver imágenes en el mismo documento, algo que hasta ese momento no se podía hacer (en otros navegadores se podían ver imágenes pero en archivos aparte, separados del archivo principal).

Estos avances le dieron a Mosaic mucha popularidad, y cuando unos meses después desarrollaron el navegador para Mac y PC, su popularidad fue total.

Lo importante de destacar es que el navegador fue de descarga gratuita.

A mediados de 1994, Andreessen se asoció y formó una compañía con la idea de desarrollar un nuevo y mejor Mosaic, ya que el Mosaic original fue desarrollado mientras Andreessen estaba en la universidad, con dinero de la universidad, y por lo tanto pertenecía a la universidad (Universidad de Illinois).

La empresa desarrolló el navegador, pero incluía otros servicios en su cartera comercial, como un servidor básico y un servidor comercial.

El nuevo navegador se llamó Netscape, y al ser desarrollado por una empresa, su comercialización implicaba un precio. Sin embargo, Andreessen se dio cuenta de que la única

²⁵ Griffin, S. lee.html

manera de obtener ganancias a largo plazo era obtener la mayor cuota de mercado en el presente.²⁶

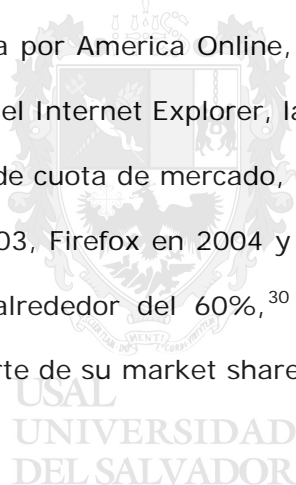
“Para ello adoptaron una política de precios ‘gratis pero no gratis’ para el navegador, en la que era gratis para estudiantes y educadores, pero paga para todo el resto.”²⁷

Sin embargo, todo el mundo tenía acceso a las versiones gratuitas, y además Netscape sacaba versiones Beta del navegador en forma periódica, las cuales eran gratuitas y de fácil acceso. Además, la versión paga se podía bajar gratis para usarla por un período de prueba de 90 días, luego del cual no se hacía presión para que se ejerza el pago.

Ellos sabían que “si todos lo usaban, ellos podía obtener ganancias de otra manera como por ejemplo vendiendo publicidad en su página principal.”²⁸

Ese mismo año, Netscape salió al mercado, para 1996 el 75% de los usuarios usaban Netscape, pero en 1999 fue comprada por America Online, luego de tratar de competir contra la monopólica Microsoft y su navegador, el Internet Explorer, lanzado en 1995.²⁹

Internet Explorer tuvo su pico de cuota de mercado, del 95% en 2003, pero fue declinando desde el lanzamiento de Safari en 2003, Firefox en 2004 y Google Chrome en 2008. En el 2010, IE tuvo una cuota de mercado de alrededor del 60%,³⁰ pero desde mayo de 2012 Internet Explorer no solamente perdió gran parte de su market share, sino que perdió la supremacía frente a Google Chrome.³¹



²⁶ Griffin, S. andreesen.html

²⁷ Griffin, S. andreesen.html

²⁸ Griffin, S. andreesen.html

²⁹ Griffin, S. andreesen.html

³⁰ BBC. (2010, 4 de mayo). BBC News Technology: Microsoft's Internet Explorer Losing Browser Share. Disponible en: <http://www.bbc.co.uk/news/10095730>

³¹ Mangalindan, JP. (2012, 4 de junio). The Browser Wars Are Back! CNN Money. Disponible en: <http://tech.fortune.cnn.com/2012/06/04/the-browser-wars-are-back>

2 – Industria Musical

Esta sección no se abocará al origen de la música como expresión artística, sino al origen de la grabación y reproducción musical, la influencia del sustrato en la producción artística y su forma de comercialización.

a. BREVE HISTORIA DE LA GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN MUSICAL

El origen de la Industria Musical se dio en base a la posibilidad de grabar el sonido para su posterior escucha, con lo cual se explicará brevemente cómo fue esto posible.

Antes de que fuera posible la grabación del sonido, se desarrollaron desde el siglo XVIII instrumentos de música mecanizados, que fueron los primeros intentos de mecanización de la música para que pueda escucharse sin la necesidad de una persona.

Aunque éstos tuvieron mucho éxito hasta mitades del siglo XIX, hasta ese momento la forma de comercializar a la música era a través de partituras. Esto cambió cuando surgieron dos grandes inventos.

El primero, el fonógrafo, desarrollado en 1857 por Leon Scott de Martinville que logró grabar sonidos. Aunque no se podía reproducir el sonido, es la primera vez que se logró grabar la voz humana.³²

El segundo y claramente el más significativo, el fonógrafo, desarrollado en 1877 por Thomas Edison.

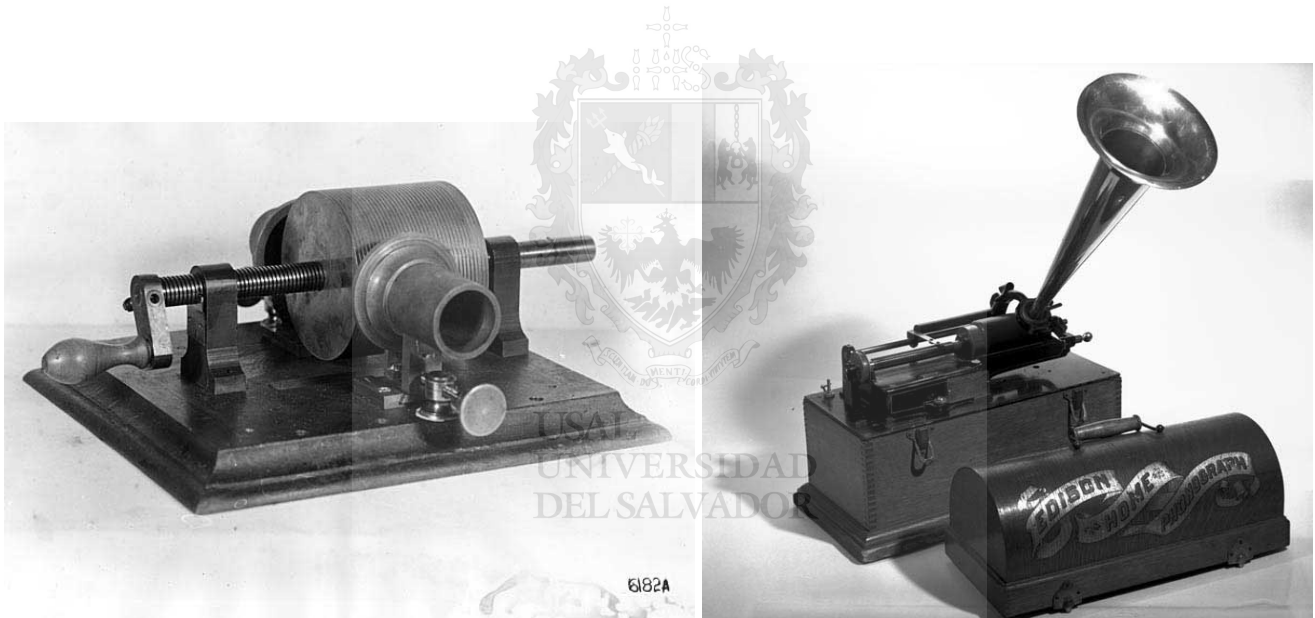
Mientras experimentaba con papel de aluminio y el telégrafo, Edison escucha un ruido similar a la voz humana. Para finales de ese año, logró grabar y reproducir la canción '*Mary Had a Little Lamb*' en el primer fonógrafo.

³² Doldon, M. y D. (1998). Mechanical Music Museum: The History of Mechanical Music. Disponible en: http://members.tripod.com/phonograph_museum/history1.htm

Luego de la realización de fonógrafo se desarrollaron otros inventos que grababan y reproducían sonidos en distintos medios, como el grafófono en 1885, lo que generó que Edison mejorara su fonógrafo en 1887, especialmente al desarrollar un motor eléctrico que accionara el instrumento.

Sin embargo, no es hasta 1888 que se produce un nuevo gran avance, cuando Emile Berliner inventa el gramófono.³³

La diferencia entre ambos inventos, el fonógrafo y el gramófono, es que el fonógrafo utiliza cilindros para la reproducción de sonidos, mientras que el gramófono utiliza discos de caucho, los cuales son más baratos e hicieron posible que esta tecnología fuera más accesible para la población en general.³⁴



Fonógrafos de Thomas Edison. 1877.³⁵

1899.³⁶

³³ Taintor, C. (2004, 27 de mayo). Chronology: Technology and The Music Industry. Disponible en: <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/shows/music/inside/cron.html>

³⁴ Doldon, M. y D. history1.htm

³⁵ Motion Picture, Broadcasting and Recorded Sound Division, Library of Congress. (1999). The History of the Edison Cylinder Phonograph. Disponible en: <http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/edcyldr.html>

³⁶ Motion Picture, Broadcasting and Recorded Sound Division, Library of Congress. edcyldr.html



Gramófonos de Emile Berliner. 1888.³⁷



1907.³⁸



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

³⁷ Tralles, P. (2011). Early Hand-Cranked Berliner Gramophone. Disponible en: <http://explorepahistory.com/displayimage.php?imgId=1-2-DDE>

³⁸ Bruderhofer, N. (2006). Collection of John Lampert-Hopkins. Disponible en: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:VictorVPhonograph.jpg>

b. LAS EMPRESAS DISCOGRÁFICAS: GRANDES SELLOS Y SELLOS INDEPENDIENTES

Los nuevos formatos, es decir, la música grabada en discos o cilindros, permitieron un nuevo tipo de comercialización de la música.

Sin embargo, el disco, a diferencia del cilindro de Edison, revolucionó a la sociedad. Al estar hecho con materiales más económicos, menos frágiles y con un formato que permite un almacenaje sencillo y sin ocupar tanto espacio³⁹, utilizando caucho, resina, goma laca y/o vinilo, entre otros⁴⁰, permitió a la música poder ser comercializada como un producto.



41

El disco, al ser de fácil uso, relativamente resistente (si se tomaban ciertos cuidados en su almacenamiento y uso), y sobre todo asequible, permitió que la música pueda comprar y venderse como un producto tangible.

³⁹ The Record Collectors Guild. (1998). Defining a Record (Gramophone). Disponible en: <http://www.recordcollectorsguild.org/modules.php?op=modload&name=Sections&file=index&req=viewarticle&artid=3&page=1>

⁴⁰ Vinyl-Record.co.uk. (2013). History of Vinyl Music Records. Disponible en: <http://vinyl-record.co.uk/Pages/VinylRecordHistory.htm>

⁴¹ Wikimedia Commons. (2012). 3 Formats Of Vinyl Singles. Disponible en: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:3_vinyl_singles-hy.jpg

Lo que en su momento era un bien inmaterial, ampliamente ligado a la capacidad de interpretación de un músico, o incluso ligado a algún instrumento mecanizado como se explicó en el principio de este capítulo, con el desarrollo del fonógrafo y el gramófono, la música se volvió un producto. Y, como todo producto, se crearon compañías que hicieron posible su comercialización.

Es así como se creó la Industria Discográfica, que como su nombre lo indica, es una industria ligada a la venta de discos. Por dicha razón, se hablará a continuación sobre las discográficas y su producción musical, y su consecuente evolución en los sellos discográficos que conforman a la Industria Discográfica actual.

Como se explicó anteriormente, los discos le ganaron territorio a los cilindros a la hora de comercializar la música, pero estos dos inventos son muy relevantes porque las empresas productoras de los mismos (de discos, cilindros, y también de los aparatos para su escucha explicados anteriormente), son las que, con cambios de nombres y propietarios, conforman casi en su totalidad la Industria Discográfica actual, que hasta 1980 fue denominada como "Big 6", es decir, los Grandes 6, las seis grandes empresas que manejaban el mercado: EMI, CBS, BMG, PolyGram, WEA y MCA.

Desde 1980 en adelante, son 3 las grandes empresas, o "Big 3": Universal, Warner y Sony.

i. GRANDES SELLOS

Para entender a la industria en la actualidad se realizará un recuento histórico de las grandes empresas discográficas, el cual no abarca su historia en profundidad, y tampoco lo pretende. El enfoque está puesto en los grandes cambios y las grandes adquisiciones, mostrando una perspectiva macro que explica cómo se fue formando el monopolio que hoy conocemos como la Industria Musical.

BIG 6: EMI

Aunque EMI, Electric and Musical Industries, es una empresa inglesa formada en 1931, esta grande industria tiene sus orígenes en la venta tanto de fonógrafos y cilindros, como de gramófonos y discos.

Básicamente, el origen de esta es la empresa es dual:

Con la venta de gramófonos y discos, con Berliner, el cual creó The Gramophone Company, en Londres, en 1897.

Con la venta de fonógrafos y cilindros, con la American Columbia Phonograph Company General, una compañía que creó The Columbia Phonograph, en 1897, pero en suelo americano.⁴²

En 1926, Parlophone es anexada a Columbia, y finalmente cuando la crisis del '30 azotó a Estados Unidos, The Gramophone Company y The Columbia Graphophone Company deciden hacer una fusión. Esta fusión dio origen a EMI.⁴³

Sin embargo, debido a leyes americanas que trataban de evitar el monopolio, EMI tuvo que vender a la parte de Columbia estadounidense.

⁴² Emi Music. (2014). History of Emi Music. Disponible en: <http://www.emimusic.com/about/history/1887-1919>

⁴³ Emi Music. 1930-1949.

Es por esta razón que EMI es una empresa inglesa que formó parte de los “Big 6” hasta el 2012, cuando fue adquirida por Universal Musical Group.⁴⁴

BIG 6: CBS

CBS, Columbia Broadcasting System, tiene su origen en la radio, ya que se fundó en Estados Unidos en 1927 con el nombre de United Independent Broadcasters, uniendo a las radios independientes, es decir, a las no pertenecientes a la NBC.

A los pocos meses, Columbia Phonograph and Records Co. (uno de los tantos nombres que tuvo Columbia, la empresa explicada anteriormente), otorgó ayuda económica, renombrando a la empresa como Columbia Phonograph Broadcasting Company. Esta ayuda no fue suficiente, y al final la empresa fue vendida nuevamente en 1929, manteniendo parte del nombre: Columbia Broadcasting System.⁴⁵

Aunque siempre mantuvo un enfoque más mediático, primero con la radio y luego con la televisión, en 1938 adquirió a la American Recording Corporation, empresa que tenía como subsidiaria a Columbia Phonograph Company, es decir, a la parte americana que EMI tuvo que vender.⁴⁶

Así se formó la división discográfica de la compañía, llamada Columbia Records, la cual fue ampliamente redituable⁴⁷, y la que hizo que CBS forme parte durante 50 años, hasta 1988 cuando que fue adquirida por Sony, de los “Big 6”, los Grandes Seis de la música⁴⁸.

⁴⁴ Sweney, M. y Sabbagh, D. (2011, 11 de noviembre). Universal And Sony Reach Deal To Buy EMI For £2.5bn. The Guardian. Disponible en: <http://www.guardian.co.uk/business/2011/nov/11/emi-sold-to-universal-and-sony>

⁴⁵ Erickson, H. (2014). CBS Corporation. Encyclopædia Britannica. Disponible en: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/100876/CBS-Corporation>

⁴⁶ Cox, J. (2009). American Radio Networks: A History. Estados Unidos: McFarland & Company, Inc. p. 55.

⁴⁷ Erickson, H. 100876/CBS-Corporation.

⁴⁸ Erickson, H. Developments in the late 20th and early 21st centurie. 282636/Developments-in-the-late-20th-and-early-21st-centuries.