



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**(ANARQUIA DEMOCRÁTICA: LA INDUSTRIA
MUSICAL DURANTE LA ERA DIGITAL)**

T E S I S I N A

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

P R E S E N T A :

JAVIER RODRÍGUEZ JIMÉNEZ



ASESORA: DRA. FRANCISCA ROBLES

**CIUDAD UNIVERSITARIA, 2019
Cd. Mx.**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos.

A mi madre

Por todo tu apoyo y tu cariño, por haber estado ahí conmigo durante los buenos y malos momentos que significó cursar esta carrera universitaria, por inculcarme el ser una persona de bien, pero sobre todo por ser la mejor madre que cualquier hijo podría desear.

A mi hermano y su familia

Por haberme dado fuerza e inspiración cuando más lo necesité, por enseñarme que siempre hay que enfrentar los obstáculos que nos presenta la vida con la frente en alto, y también por recordarme que sin importar adónde vaya en esta vida no estoy solo, porque ustedes siempre están conmigo.

A la Dra. Francisca Robles

Por su asesoría, sus consejos y su apoyo en la elaboración de este proyecto.

A Pedro Gopar López

Por tu amabilidad y haberme concedido tu tiempo para la entrevista, eres un gran músico y de todo corazón te deseo que tengas éxito no solo con Prismatic Shapes sino con todos tus proyectos futuros, hazle un favor al mundo y nunca dejes de hacer música.

Índice

Introducción.....	3
Capítulo 1. La evolución de la industria musical, del CD al streaming.....	5
1.1 MTV y las estaciones de radio.....	6
1.2 La llegada de Napster, el inicio del problema.....	10
1.3 YouTube, Itunes y los servicios de streaming.....	17
Capítulo 2. Propiedad vs Acceso.....	25
2.1 Aspectos positivos del streaming	26
2.2 Aspectos negativos del streaming	29
2.3 El cristal con que se mire	35
Capítulo 3. La entrevista, una perspectiva a través de figuras prismáticas.....	38
3.1 Los orígenes de Prismatic Shapes, melancolía sonora en una tarde sombría	39
3.2 Los contactos	43
3.3 El internet, la pregunta del millón	50
Conclusiones.....	56
Bibliografía	60

“La industria musical es un animal herido, una especie que lucha por su supervivencia en un entorno que ha cambiado de la noche a la mañana. Los hábitos de consumo del público ya no son los que eran. Estamos en la era del MP3, del streaming, de las redes sociales, de la muerte del soporte físico como producto masivo de consumo. El negocio musical ha perdido el glamour del starsystem hollywoodiense. No se venden discos. No se logra monetizar la distribución digital y la crisis económica ha sacudido los cimientos de la música en vivo, un gigante con los pies de barro.

Sin embargo, se siguen editando discos, se sigue grabando música, se siguen haciendo conciertos, se siguen componiendo canciones y el público sigue necesitando alimentar su alma con acordes, ritmos y melodías. Ahora más que nunca. Estamos inmersos en una época de crisis, de cambio. El viejo modelo no termina de morir, pero el nuevo modelo no termina por desplegar sus alas”.¹

.Introducción.

Con esa cita se refleja a la perfección la situación actual de la industria musical a nivel mundial. Hoy en día se vive una época muy extraña, por un lado, nunca había sido más sencillo crear una base de fans por medio de las redes sociales y los servicios de streaming. Por el otro lado, nunca antes se había vivido un mercado tan competitivo y variado para los artistas y músicos, pero sobre todo nunca antes había sido tan difícil vivir de la música. Esta contradicción tan única es uno de los motores principales para la realización de este trabajo ¿Por qué en un mercado tan amplio y variado, los nuevos artistas están viendo tan pocos ingresos? La era del streaming ha sido producto de opiniones muy divididas, los consumidores de masas están conformes con esta era, pero los músicos y artistas son un caso muy diferente, muchos opinan que este tipo de servicios funcionan en torno a un modelo injusto con el cual perciben muy pocas ganancias, sobre todo los artistas nuevos o poco conocidos.

¹Andrés Martín, David, *Marketing Musical: Música, Industria y promoción en la era digital*, España, 2015, 219 pp 11.

En un momento dado (que prácticamente ocurrió de manera fugaz) el usuario promedio paso de consumir música yendo a la tienda de discos, a simplemente dar un par de clicks en nuestra computadora y tener acceso libre a todo lo que se le pudiera ocurrir. En su momento muchos pensaron que era algo inofensivo y sin consecuencias, pero ese animal herido del cual habla David Andrés Martín, es producto de ese momento en la historia, el día que la industria musical perdió el control y los piratas de la era digital pusieron a la industria en jaque.

Es más sorprendente aún darse cuenta que ese cambio ocurrió en un periodo de tiempo corto en comparación con épocas anteriores cuando se introdujo un nuevo modelo de consumo en la música, la tecnología ha crecido a pasos agigantados desde la llegada del internet y aún no ha llegado a su máximo potencial, después del caos ocurrido a consecuencia de la piratería, los servicios de streaming han proclamado que vienen a salvar la industria musical pero ¿Qué tan cierto es esto? ¿Genuinamente ha habido un cambio positivo en la era actual? Este trabajo se centrará en tres partes, primero los antecedentes ¿Cómo era el modelo de consumo antes del internet? y más importante aún ¿Cómo llegamos hasta aquí? Segundo, se identificará cuáles son los pros y contras de esta era de streaming. Tercero se realizó una entrevista con un músico profesional para entender cómo se gana la vida un artista que en carne propia está viviendo la era del streaming e intenta ganarse la vida en este medio. Como dicen Leñero y Marín en el manual de periodismo:

“Como método indagatorio, la Entrevista se emplea en la mayoría de los géneros periodísticos. La información periodística de la Entrevista se produce en las respuestas del entrevistado. Nunca en las preguntas del periodista.”²

Todo esto será para poder así determinar 1) cuáles fueron los errores que se cometieron durante el despunte de la piratería digital y 2) donde está el problema principal en la era actual y proponer alguna solución a este dilema.

²Leñero Vicente y Marín Carlos, *Manual de periodismo*, editorial Grijalbo, México, 1987, pp 4

Capítulo 1: La evolución de la industria musical, del VJ al streaming

Hoy en día, es difícil imaginar un mundo sin todos los programas, aplicaciones, páginas y servicios de streaming que nos facilitan la vida para escuchar música, puede incluso que para los más jóvenes, parezca imposible creer que hubo un tiempo en el que no existía nada de esto, pero en efecto, existió una época en la que este tipo de adelantos tecnológicos solo eran producto de la mente de algún autor de ficción, una época en la que el internet aún se encontraba en una etapa “prehistórica” cuando solo se usaba para comunicarse y el simple hecho de conectarse a internet era un proceso que ahora resulta arcaico. Los días de *America Online*³ y *Encarta*⁴, cuando términos como “*la supercarretera de la información*” y “*navegar por internet*” estaban de moda, suena a días lejanos, pero resulta increíble pensar que en realidad, eso no ocurrió hace tanto tiempo, es fascinante darse cuenta de lo mucho que el internet ha cambiado al mundo en menos de 2 décadas.

Este capítulo pretende entrar en contexto y explicar el proceso por el cual tuvo que pasar la industria musical para llegar a la era digital en la que nos encontramos actualmente, entender cómo era el proceso para escuchar música durante los 90s en México y la subsecuente transición que ocurrió durante la siguiente década, es fundamental para esta investigación.

³America Online fue una de las tres grandes compañías pioneras en los servicios de distribución de internet, fue fundada en 1985 bajo el nombre Quantum Computer Services. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.elfinanciero.com.mx/empresas/que-fue-y-que-es-aol-en-10-puntos>

⁴Microsoft Encarta fue una enciclopedia digital de gran popularidad en la década de los 90s, fue lanzada en 1993. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://computerhoy.com/reportajes/tecnologia/historia-encarta-enciclopedia-microsoft-que-este-ano-cumpliria-25-anos-339981>

En un lapso menor a dos décadas, la humanidad tuvo uno de los cambios más importantes en su historia y esto tuvo repercusiones enormes en todos los aspectos de la vida cotidiana, la industria musical pasó de la era de los videos musicales a la era digital, la era de la inmediatez donde prácticamente todo esta a un clic de distancia.

1.1 MTV y las estaciones de radio.

MTV como canal de televisión, se origina en Estados Unidos, empezó sus transmisiones el 1º de Agosto de 1981 bajo el mando de *Viacom Media Networks*⁵, de la manera mas irónica posible, el primer video musical transmitido por esta cadena fue “Video killed the radio star”⁶ (el video mató a la estrella de la radio) del grupo *The Buggles*⁷, que parecía ser una cruel broma que denotaba cómo se aproximaba un gran cambio en la forma de consumir música.

MTV revolucionó la industria de la música y en poco tiempo se convirtió en una de las principales fuentes de cultura pop y entretenimiento en los Estados Unidos. El modelo básico que seguía el canal durante sus inicios , se basaba en bloques conformados por videos musicales, conducidos por VJs⁸ (video jockeys) así como programas temáticos o especializados en distintos géneros, Justo como dice esta nota periodística publicada por *la nación*:

⁵Viacom es uno de los conglomerados de medios más importantes en Estados Unidos, fue fundado en 1971 por CBS inc. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.britannica.com/topic/Viacom-Inc>.

⁶Video Killed the Radio Star fue el sencillo más exitoso y reconocido del grupo ochentero *The Buggles*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.discogs.com/Buggles-Video-Killed-The-Radio-Star/master/80390>.

⁷*The Buggles* banda británica formada en 1977, alcanzaron la fama con su sencillo *Video killed the radio star*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.discogs.com/Buggles-Video-Killed-The-Radio-Star/master/80390>.

⁸VJ es un término usado para describir a los anfitriones o conductores de programas sobre videos musicales. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-jockey>

“Parecía la mejor idea posible: un canal que dedicará las 24 horas del día a programar música en video y dar a conocer a algunos de los más relevantes artistas del momento en un medio que parecía más completo e importante que la radio, visto usualmente por las disqueras como ese lugar en el que podían promocionar sus productos de forma gratuita”.⁹

A finales de los 80s, MTV empezó a incluir programación que no estaba relacionada con la música pero que de alguna forma estaba relacionada con la ideología rebelde y juvenil del canal, a principios de los 90s hubo una gran cantidad de shows de animación que se convirtieron en estandartes del canal, programas como *Beavis and Butthead*¹⁰, *Daria*¹¹ y *Aeon Flux*¹² marcaron una época para toda esa generación noventera, el éxito del canal fue tan grande, que MTV expandió su mercado en otras partes del mundo como Europa, Asia y por supuesto Latinoamérica.

Como era de esperarse con cualquier marca exitosa del vecino del norte, México también tuvo su propia versión de MTV en la forma de *MTV Latinoamérica*, está hizo su primera transmisión el 1º de Octubre de 1993 en los sistemas de televisión por cable, el concepto era una subsidiaria de la versión estadounidense, pero enfocada hacia el público latino, esto en su momento significó que bandas de toda Latinoamérica tuvieran más exposición en el medio televisivo, en su momento esto fue un gran apoyo para el rock mexicano. Tanto bandas ya consolidadas, como nuevos valores dentro de la escena, se beneficiaron de este medio.

⁹Solis, A. (2016). *35 años de MTV: un imperio caído*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de <https://www.nacion.com/viva/musica/35-anos-de-mtv-un-imperio-caido/M7JPTIWAL5AALCTKOYVGQWG5VA/story/>

¹⁰Beavis and Butthead fue un programa animado creado por Mike Judge en 1992 que trataba sobre dos adolescentes despistados, amantes del heavy metal. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt0105950/>

¹¹Daria fue una serie animada de televisión sobre una adolescente sarcástica y su vida en la secundaria. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt0118298/>

¹²Aeon Flux es una serie de animación avant garde ambientada en un mundo futurista. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt0111873/>

Poco antes de que MTV Latinoamérica estableciera su territorio en México, otro canal surgió durante la década de los 90s. El 27 de Agosto de 1993 nace el canal Telehit, el cual se convertiría en el principal competidor de MTV en México, con un formato muy similar basado en bloques temáticos, entrevistas y transmisiones especiales, Telehit era el intento de *Televisa*¹³ por capitalizar en la popularidad de los videos musicales

A finales de los 80s y durante toda la década de los 90s, el aspecto visual se convirtió en algo imprescindible para cualquier banda o artista que quisiera trascender en la industria musical. Las disqueras vieron en los canales de videos una nueva manera de promocionar discos a través de los sencillos, los cuales siempre iban acompañados de su respectivo video musical.

Pero aún cuando este esquema era la prioridad durante los 90s, la radio aun contaba con bastante popularidad.

La diferencia en la forma en que ambos medios trabajaban en torno a la música, era que los canales de videos eran diversos en cuanto a los géneros en su programación (al menos en aquel entonces) mientras que la radio funciona en torno a géneros específicos, esto quiere decir que hay estaciones exclusivamente dedicadas a música regional, otras de música pop, etc. A diferencia de Estados Unidos, la oferta de estaciones de radio en México, siempre ha sido muy reducida, este número es aún menor si nos enfocamos al rock.

A finales de los 90s en México existían muy pocas estaciones de radio dedicadas al rock, nombres como Orbita 105.7¹⁴ y rock 101¹⁵ gozaron de un éxito bastante significativo, pero sin lugar a dudas, una estación que marcó a toda una generación de jóvenes mexicanos debido a su propuesta e ideología fue *Radioactivo 98.5*.

Radioactivo 98.5 nace el 20 de julio de 1992 a cargo de José Álvarez, quien sería la persona a cargo de la estación durante la mayor parte de su tiempo al aire.

Esta estación de radio, se destacó enormemente por varias razones, la primera era (como ya se mencionó) su programación enfocada hacia el rock tanto extranjero como nacional.

La segunda razón fue debido a que en muchos sentidos, Radioactivo rompió con los estereotipos que hasta ese entonces predominaban en las estaciones de radio en México, esta estación se caracterizó por su ingenioso y creativo uso del humor y la sátira hacia la sociedad mexicana, la política y la cultura pop.

Radioactivo desde sus inicios tuvo una actitud transgresora, en una era donde predominaban las estaciones genéricas que solo transmitían música *mainstream* del montón, esta emisora parodiaba a las otras estaciones de radio, por medio de spots publicitarios humorísticos que tuvieron una gran aceptación dentro del público juvenil noventero.

Radioactivo duró hasta el año 2003, hubo muchos rumores sobre su cancelación, pero lo cierto es que la pérdida de una de las pocas estaciones de radio que ha habido con ese uso de la libertad de expresión y la crítica social, solo denota lo lamentable que es la situación en México con respecto a los medios de comunicación, Radioactivo tuvo que sacrificar su espacio ante la protesta de muchos, para dar paso a otra mediocre estación de noticias (como si no hubiera suficientes ya).

¹³Televisa es la empresa de medios de comunicación más poderosa en México, se fundó en 1955 bajo el nombre de Telesistema Mexicano. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.televisa.com/corporativo/quienes-somos/historia/>

¹⁴Orbita 105.7 estación de rock creada por el IMER en 1995 se caracterizó principalmente por promover y darle un espacio al rock en español, se mantuvo 9 años al aire. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de: <https://www.chilango.com/musica/4-estaciones-de-radio-que-marcaron-epoca/>

¹⁵Rock 101 fue una de las primeras estaciones de rock en México, transmitía rock en español e inglés, logro durar desde 1984 hasta 1996. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de: <https://www.chilango.com/musica/4-estaciones-de-radio-que-marcaron-epoca/>

En 2004 nace *Reactor 105.7* como un producto de la cancelación de radioactivo y el final de orbita 105.7 dando paso a la que sería la única estación “sobreviviente” , como el hijo huérfano que nunca pudo llenar los zapatos de sus padres, Reactor aún a la fecha, sigue siendo el único portal en la radio pública enfocado al rock. Estos años marcaron el final de una era, el rock había perdido espacio en la radio y los canales de videos estaban empezando a cambiar su programación cada vez más y más, los llamados *reality shows*¹⁶ estaban en su apogeo, programas de contenido morboso y denigrante como *The Real World*¹⁷ y *The Jersey Shore*¹⁸ se convirtieron en la prioridad de MTV, este tipo de programas lentamente empezaron a dominar los espacios de este canal a tal grado que para mediados de la década de los 2000s, el canal llamado “*Music television*” ya no tenía nada que ver con música.

Pero ¿cuál fue la razón principal? El mundo de la música experimentó algo tan poderoso e imparable que cambiaría para siempre las reglas para todo el mundo, ese algo, se llamaba *internet*.

1.2 La llegada de Napster y las descargas ilegales.

A finales de los años 90, los medios principales de distribución musical, estaban en una época bastante dichosa, el internet ya era una realidad y se encontraba en una etapa muy importante, una etapa de transición y cambio, la utilidad de esta invención aun era algo limitada y no estaba al alcance de muchas personas, sin embargo, pocos se imaginaban lo que vendría, pero más importante aún, pocos se imaginaban la influencia tan colosal que tendría en la música.

¹⁶Reality show es un género televisivo caracterizado por supuestamente mostrar situaciones de la vida real sin un guión de por medio, aunque en realidad el contenido de estos programas es fuertemente manipulado por los productores de los mismos. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/reality-show>

¹⁷The Real World fue uno de los shows pioneros de los reality shows, este programa trataba las incidencias de la “vida real” de un grupo de jóvenes viviendo en una casa sin hacer nada más que parrandear y celebrar su promiscuidad, como programa televisivo no aportaba absolutamente nada de valor, este formato inspiró muchos clones como the jersey shore, big brother, the surreal life entre muchos otros más. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt0103520/>

El internet pasó de ser un medio para transmitir mensajes del punto A al punto B, a jugar un papel fundamental en los medios de comunicación, la industria musical terminaría por arrodillarse y el mundo no podría concebir el escuchar música sin internet, un cambio radical tendría lugar y la semilla de este cambio empezó con la idea de un joven universitario de 18 años llamado *Shawn Fanning*¹⁹, esta idea se llamaba *Napster*.

En 1999 Shawn Fanning y Sean Parker²⁰, los fundadores de este programa de computadora, apenas eran unos desarrolladores novatos con una idea muy sencilla, un programa por el cual los usuarios pudieran intercambiar música por medio de internet, este proyecto terminaría por llamarse *Napster*, apodo de Fanning durante su adolescencia. Y a todo esto ¿cómo funcionaba Napster? ¿Por qué se volvió un dolor de cabeza para la industria musical?

A diferencia de otros programas de computadora y sitios de internet donde las canciones se descargaban desde una computadora central, este software funcionaba por medio de lo que se conoce como P2P²¹ (peer to peer file sharing) esto quiere decir que las canciones se localizaban en los ordenadores de otros usuarios, así que cualquier persona que deseara descargar una canción por medio de Napster, la estaba descargando desde la computadora de otra persona, sin importar en qué parte del mundo se localizara. En pocas palabras, esta música venía de la misma gente, ya fuera de sus colecciones de discos, cassettes o simplemente de alguna canción copiada que tuvieran en su ordenador, hoy en día suena algo arcaico, pero en aquel entonces, este era un concepto innovador.

¹⁸The Jersey Shore fue un reality show sobre un grupo de jóvenes originarios de Jersey y sus interacciones entre ellos, Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt1563069/>

¹⁹Shawn Fanning es un programador de computadora y empresario originario de Brockton, Massachusetts, co creador de Napster, uno de los software para descargar música más exitosos en la historia. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: https://www.computerhope.com/people/shawn_fanning.htm

²⁰Sean Parker es un empresario americano y filántropo originario de Herndon, Virginia, mejor reconocido por haber sido el co fundador de Napster y el primer presidente de la red social Facebook. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/business-figure/sean-parker>

El lanzamiento de la plataforma fue el 1º de Junio de 1999²², poco sospechaba el dúo de adolescentes que su idea tendría un éxito avasallador, para Marzo del año 2000, Napster tenía más de 20 millones de usuarios alrededor del mundo²³, esa cantidad aumentó exponencialmente en cuestión de un par de meses, este software se propagó como un virus alrededor del mundo, en su momento esta plataforma fue conocida como “*el negocio de más rápido crecimiento de todos los tiempos*”

Estos jóvenes emprendedores tenían una idea innovadora y un producto que estaba generando inversiones que muchas personas de su edad solo verían en sus más remotos y lejanos sueños. Sin embargo cometieron un error fatal que quizás pueda atribuirse a su inexperiencia, no tomaron en cuenta el factor de los derechos de autor y la propiedad intelectual, el hecho de que casi cualquier canción estuviera disponible para descargarse en el sitio, significaba una pérdida monetaria bastante considerable para las disqueras y los artistas.

De repente, ya no tenías que comprar el disco más reciente de tu artista favorito, si en el año 2000 contabas con una computadora con internet y el programa instalado en tu PC, podías descargar todo el álbum o incluso solo canciones selectas, salvo por algunos detalles como el peso de la(s) canción(es) en cuestión y la lentitud del internet de aquel entonces, en realidad no había restricciones para los usuarios.

²¹P2P es un software que permite a dos ordenadores compartir contenido digital sin la necesidad de un servidor central. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.lifewire.com/definition-of-p2p-818026>

²²Suskind, A. (2014). *15 Years After Napster: How the Music Service Changed the Industry* Recuperado el 4 de Febrero de 2019, de: <https://www.thedailybeast.com/15-years-after-napster-how-the-music-service-changed-the-industry>

²³Suskind, A. (2014). *15 Years After Napster: How the Music Service Changed the Industry* Recuperado el 4 de Febrero de 2019, de: <https://www.thedailybeast.com/15-years-after-napster-how-the-music-service-changed-the-industry>

²⁴Courtney Love es una cantante y compositora americana, es reconocida por haber sido la vocalista del grupo Hole, así como la viuda de Kurt Cobain, vocalista del grupo Nirvana. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/courtney-love>

Esto como era de esperarse, inmediatamente llamó la atención de las compañías disqueras y de varios nombres importantes en la industria, hubo muchas reacciones mixtas dentro de la escena musical, artistas como *Courtney Love*²⁴, *Moby*²⁵, *Radiohead*²⁶, *Chuck D*²⁷ y *Limp Bizkit*²⁸ elogiaron la idea y demostraron su apoyo a esta plataforma.



De izquierda a derecha: Moby, Chuck D y Fred Durst vocalista de Limp Bizkit. Fuente: El buscador de imágenes de Google, Recuperado el 6 de Junio de 2019.

Por el otro lado, Napster también tuvo sus detractores *Eminem*²⁹, *Dr Dre*³⁰, *Peter Gabriel*³¹ y *Metallica*³² mostraron su descontento ante tal situación, para estos músicos, los co-fundadores de Napster eran ladrones, quienes habían encontrado una forma de beneficiarse del trabajo de estos artistas sin tener que pagar un centavo a cambio.



De izquierda a derecha: Dr. Dre, Peter Gabriel y Lars Ulrich baterista de Metallica. Fuente: El buscador de imágenes de Google, Recuperado el 6 de Junio de 2019.

La opinión pública en aquel entonces estaba a favor de Napster, por la simple razón de que nadie quiere gastar dinero por algo que bien podrían obtener gratuitamente, independientemente del aspecto moral y de que siendo objetivos, Napster si estaba cometiendo un delito. La mayoría de las personas estaban más enfocadas en este ideal de “todo debe ser gratis y estar al alcance de todos”.

La legendaria banda de heavy metal, Metallica, fueron los mayores opositores de Napster en su momento, esto se debió a que su canción *I disappear*³³ fue filtrada mucho antes de su lanzamiento por medio de esta plataforma, el baterista de este conjunto, Lars Ulrich³⁴, fue uno de los principales voceros en contra de este software, justo como él lo mencionó en el show de Charlie Rose³⁵:

“Se trata sobre control, control sobre lo que nos pertenece, nosotros somos los que creamos esas canciones y queremos ser nosotros los que tengan el control sobre ese material en el internet, se trata sobre controlar eso y establecer parámetros para el futuro.

*El problema principal es la percepción de la gente sobre el internet y su percepción sobre sus derechos como usuarios de este medio y como se relaciona con la propiedad intelectual, mucha gente está diciendo **“todo lo que viene del internet, pasa por mi computadora, esta computadora es mía y yo tengo derecho sobre todo lo que está en ella”** ese tipo de tren de pensamiento es muy peligroso, no solo afecta a los músicos, afecta a todo aquel que intente hacer algún tipo de trabajo original y eso es algo que tiene que ser solucionado”*³⁶

²⁵Moby es un músico, DJ y compositor de música electrónica originario de Harlem, Nueva York en su carrera hasta la fecha ha logrado vender más de 20 millones de discos alrededor del mundo. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/moby-mn0000477116/biography>

²⁶Radiohead es uno de los grupos británicos de rock más exitosos de los últimos tiempos. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.liveabout.com/radiohead-biography-and-profile-2898071>

²⁷Chuck D es un rapero originario de Queens, Nueva York, fundador de la legendaria agrupación de hip hop Public Enemy. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/chuck-d-mn0000359359/biography>

²⁸Limp Bizkit es una agrupación de Nu Metal que alcanzó la fama a finales de los 90s con el sencillo “Nookie”. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/limp-bizkit-mn0000290502/biography>

²⁹Eminem es uno de los raperos mas exitosos en la historia, denominado por muchos como el “dios del rap”, en su carrera de 20 años ha logrado vender mas de 220 millones de discos alrededor del mundo. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/eminem>

Pero el golpe más duro lo asestó la RIAA³⁷ (Recording Industry Association of America) quienes junto con varias disqueras, impusieron una demanda contra Napster y sus creadores por infracción a los derechos de autor, en Febrero de 2001 la corte falló a favor de las disqueras y le ordenó a Napster monitorear su servicio y bloquear el acceso a todos los archivos que estuvieran registrados bajo derechos de autor, en Junio de ese mismo año, Napster cierra su servicio permanentemente.

Aun a pesar de su caída, el impacto cultural que tuvo Fanning con su invención fue enorme, incluso él mismo no tenía idea en su momento de lo que había logrado:

“Fue algo que vino a mi como el resultado de ver algo así como una necesidad no realizada y la pasión que tenía la gente para encontrar toda esta música, particularmente todo lo oscuro que no se encontraba tan fácilmente en una tienda de discos, así que se sentía como un problema que valía la pena resolver.

Es realmente destacable pensar en lo rápido que creció. Creó un nivel de conectividad y acceso que realmente no existía durante ese tiempo”³⁸.

³⁰Dr Dre es un productor y rapero americano, reconocido por haber sido parte de la legendaria agrupación de rap “NWA”. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/dr-dre-mn0000805274/biography>

³¹Peter Gabriel es un músico, compositor y productor británico, vocalista original de la banda *Genesis*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/peter-gabriel-mn0000842802/biography>

³²Metallica es una de las bandas de Heavy metal más importantes en la historia, uno de los 4 grandes del subgénero “thrash metal”. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/metallica-mn0000446509/biography>

³³I disappear es una canción de la banda *Metallica* lanzada el 9 de Mayo del año 2000 para el soundtrack de la película *Mission: Impossible 2*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/metallica-mn0000446509/biography>

³⁴Lars Ulrich es el baterista y uno de los miembros fundadores de la legendaria banda *Metallica*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/metallica-mn0000446509/biography>

³⁵Charlie Rose es un periodista y conductor de televisión norteamericano. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/name/nm0741299/bio>

El gigante de la piratería había caído, parecía ser el final del suplicio para la industria, muchos creían que todo volvería a la normalidad y las disqueras volverían a tener el control de todo, sin embargo, poco sabíamos en aquel entonces que Napster sólo era la punta del iceberg, la creación de Fanning inspiró a una enorme cantidad de creadores con sus propios programas, otras plataformas como LimeWire³⁹, y Audiogalaxy⁴⁰ surgieron y de igual forma como lo hizo Napster, le causaron grandes problemas a las disqueras.

De igual forma, Napster fue el parteaguas de los sitios de descargas ilegales que abundan en internet y que se convertirían en un dolor de cabeza enorme para la industria musical durante los próximos 10 años, al grado que sus efectos se siguen sintiendo hoy en día, fue en ese momento cuando se volvió más que obvio que el internet y las descargas no se detendrían.

Las descargas se convirtieron en el nuevo modelo para la distribución musical, cada vez que llega un cambio de esta magnitud surge una regla de oro: “adaptarse a este nuevo mundo o desaparecer” si bien las disqueras ganaron esta batalla contra Napster, el daño ya estaba hecho, se venía una marejada enorme y no había nada que las disqueras pudieran hacer para detenerla. La industria musical terminó perdiendo la guerra contra el internet.

³⁶Rose C. (2000) *Lars Ulrich, Chuck D And Charlie Rose On Napster In 2000*, Recuperado el 19 de Febrero de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=1OIqtHBbDWA&t=115s> –

³⁷Recording Industry Association of America es el organismo encargado de representar y proteger los derechos de los músicos en los Estados Unidos de América. Recuperado el 19 de Febrero de 2019 de: <https://www.riaa.com/what-we-do/>

³⁸Addams, S. (2009) *Happy 10th Birthday Napster – Shawn Fanning Speaks*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <http://drownedinsound.com/news/4137007-happy-10th-birthday-napster-shawn-fanning-speaks>

³⁹LimeWire era un software de computadora usado para descargar música y contenido digital por medio de P2P de manera ilegal, este software era famoso por contener una gran cantidad de virus de computadora. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2018/03/21/what-happened-to-the-piracy-sites-that-nearly-destroyed-the-music-industry-limewire/#67c3ad6332d7>

⁴⁰Audiogalaxy fue uno de los software pioneros para descargar música de manera ilegal, fue altamente reconocido por su extenso catalogo y su interfaz fácil de usar. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=audiogalaxy>

1.3 Youtube, Itunes y los servicios de streaming.

A mediados de los 2000s las descargas ilegales estaban en pleno apogeo, había terminado la era dominante de las grandes corporaciones. Desde los ojos del empresario promedio que trabajaba en las disqueras, la situación de la industria musical era un caos, todo el mundo podía hacer lo que quisiera, Napster había pasado a mejor vida, pero eso no detuvo al ciudadano común para tener en su disco duro docenas de discografías enteras, películas, libros y series, Napster ayudó a darnos cuenta de algo, al igual que su plataforma que dependía de los mismos usuarios para existir, el internet seguiría por esa misma línea, el hombre común sería el motor principal, gente común y corriente, serían los que estarían a cargo de estos sitios e incluso serían los que hasta cierto punto, se harían cargo del entretenimiento.

La década pasada introdujo una cornucopia de contenido para todos los amantes del entretenimiento, en solo un par de años, las personas pasaron de comprar cds, películas y libros, a simplemente buscar en internet y descargar lo que quisieran, una y otra vez sin ningún tipo de restricciones, resulta increíble lo mucho que la vida cotidiana cambio en un lapso tan corto.

Lo que era el paraíso para el ciudadano común, se convirtió en la pesadilla de las disqueras, las cuales se vieron frustradas ante la situación que desde su perspectiva estaba fuera de control, o eso parecía hasta que una de las mentes maestras de la compañía *Apple*⁴¹, Steve Jobs⁴², anunció la llegada de *Itunes*.

⁴¹Apple es una de las compañías más importantes de software y hardware de computadora a nivel mundial. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.vox.com/2014/11/17/18076360/apple>

⁴²Steve Jobs fue un empresario americano, cofundador de la compañía Apple Inc. junto con Steve Wozniak. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de <https://www.notablebiographies.com/Ho-Jo/Jo-Jobs-Steve.html>

El 10 de Enero de 2001, en San Francisco durante el evento *Macworld*⁴³, Jobs anunció lo que sería una de las ideas más redituables de la década pasada y que además le daría un respiro a la industria musical, Itunes trajo consigo el equilibrio a toda la confusión que Napster había causado un cierto tiempo atrás, en palabras del propio Steve:

*Hay una revolución musical ocurriendo justo ahora, la gente quema canciones en playlists personalizados, existen reproductores de música actualmente pero son muy complejos y difíciles de usar, eso cambiará con itunes*⁴⁴.

Posteriormente el 28 de Abril de 2003 *Itunes Store* vio la luz, está se convirtió en la primera tienda virtual en la cual se podría descargar música de manera legal. En un principio, el sitio solo contaba con 200,000 canciones y solo los usuarios de Mac tenían acceso a esta tienda, los usuarios de PC tuvieron que esperar hasta Octubre de 2003 para acceder a la versión de Windows.

Para estas alturas, Apple ya había hecho las cosas de manera correcta y tenía trato con las disqueras más importantes como Universal Music Group⁴⁵ y EMI⁴⁶. El servicio resultó ser todo un éxito, aunque no se detuvieron las descargas ilegales, la existencia de itunes sirvió para ayudar a mejorar la situación que Napster y sus contemporáneos habían ocasionado, este servicio puede presumir de haber logrado vender alrededor de 70 millones de canciones durante su primer año.

⁴³MacWorld era un evento que se realizaba anualmente en Estados Unidos para anunciar los nuevos productos de la marca Apple. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.cultofmac.com/299595/macworld-expo-goes-permanent-hiatus/>

⁴⁴Jobs S. (2001) Apple Itunes intro Part 1. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: https://www.youtube.com/watch?v=IF_c5KSK0-A&t=18s –

⁴⁵Universal Music Group (UMG) es una de las tres grandes disqueras en Estados Unidos junto con Sony y Warner. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.thebalancecareers.com/big-three-record-labels-2460743>

⁴⁶EMI fue una disquera multinacional con sede en Londres, Inglaterra. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.theguardian.com/music/musicblog/2011/nov/11/emi-demise-british-music-company>

A mediados de esa década, surgió otra alternativa para los que no sentían la necesidad de descargar música de forma ilegal, pero que tampoco querían pagar por ella, este tipo de personas encontraron en *YouTube*⁴⁷ una mina de oro para escuchar música y ver video musicales de forma gratuita.

YouTube fue fundado por Chad Hurley⁴⁸, Steve Chen⁴⁹ y Jawed Karim⁵⁰, los tres se conocieron cuando eran empleados en *Paypa*⁵¹, la idea surgió después de que este grupo de amigos se diera cuenta de que no existía un sitio en la red donde se pudieran compartir videos, años más tarde Karim explicó que el incidente⁵² de *Janet Jackson*⁵³ durante su presentación en el *Super Bowl*⁵⁴ XXXVIII y el Tsunami en Diciembre de 2004⁵⁵ fueron los acontecimientos que inspiraron la creación de YouTube.

El 14 de Febrero del año 2005 fue el lanzamiento oficial de YouTube en Estados Unidos, el primer video subido a la plataforma, fue del mismo Jawed Karim, llamado "Me at the zoo"⁵⁶ (yo en el zoológico) en 2007 se lanzó en el Reino Unido y muchos otros países, poco tiempo después de su lanzamiento, YouTube fue comprado por *Google*⁵⁷.

Youtube se convirtió en la primera plataforma en la cual la gente podía subir y compartir videos con el resto del mundo, esto abrió un mosaico de posibilidades, pero lo más interesante era que justo como se mencionó anteriormente, los usuarios hacían YouTube posible, más y más personas subían videos mostrando sus talentos, músicos, maestros, bloggers, cocineros, cineastas, deportistas, entrenadores, el cielo es el límite, los "youtubers" se convirtieron en las nuevas celebridades del siglo XXI debido a la amplia cobertura que podían tener.

⁴⁷YouTube es una página de internet diseñada que alberga la cantidad mas grande de videos en la web, con contenido que va desde el entretenimiento, la música, noticias, tutoriales, etcétera. Recuperado el 5 de Junio de 2019, de: <https://www.lifewire.com/youtube-101-3481847>

⁴⁸Chad Meredith Hurley es uno de los cofundadores y ex director del sitio YouTube. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/business-figure/chad-hurley>

⁴⁹Steve Chen es un empresario americano, cofundador y ex jefe en tecnología del sitio YouTube. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/business-figure/steve-chen>

Este sitio se convirtió en un éxito enorme, alcanzando alrededor de 15 billones de visitas al mes y colocarse en el top 3 de sitios web más visitados a nivel mundial, solo detrás de Facebook⁵⁸ y Google. Pero esta página de internet no solo se usó para subir videos cómicos u opiniones, muchas personas aprovecharon la apertura tan amplia de YouTube y empezaron a subir contenido de terceros, como películas, series, caricaturas y como era de esperarse, música. Esto iba desde subir conciertos y videos musicales, hasta subir discos enteros en la plataforma, reviviendo hasta cierto punto el problema de Napster y los derechos de autor.

Durante los primeros años de la plataforma, hubo una gran confusión y controversia respecto a las acciones que Youtube llevaba a cabo para “sancionar” a los usuarios, esto se hacía de manera inconsistente y confusa, algunos videos y cuentas eran eliminados al instante, mientras que otros siguen estando disponibles aún a la fecha, si bien es cierto que YouTube nunca ha sido el sitio más consistente o justo a la hora de establecer reglas, en Diciembre de 2009 Vevo⁵⁹ llegó para intentar cambiar eso.

Los “problemas” ocasionados por YouTube y sus usuarios, volvieron a llamar la atención de las compañías disqueras, quienes amenazaban con una peligrosa demanda, fue por esta razón que se decidió lanzar una plataforma paralela donde las disqueras tuvieran el control sobre la publicidad, esta plataforma recibiría el nombre de VEVO.

⁵⁰Jawed Karim es un empresario de origen alemán y uno de los 3 cofundadores de YouTube. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.thefamouspeople.com/profiles/jawed-karim-42118.php>

⁵¹PayPal es una empresa del sector del comercio electrónico cuya función es permitirle a sus usuarios realizar pagos y transferencias por medio de internet. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.paypal.com/be/smarthelp/article/what-is-paypal-and-how-does-it-work-faq1655>

⁵²Durante la presentación del medio tiempo del Superbowl XXXVIII, la cantante Janet Jackson quedó con un de sus pezones expuestos. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://hollywoodlife.com/2018/02/04/justin-timberlake-janet-jackson-super-bowl-nipplegate-wardrobe-malfunction-explanation/>

⁵³Janet Jackson es una cantante afroamericana de música pop, también reconocida por ser hermana del legendario Michael Jackson. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/janet-jackson>

VEVO surgió como una colaboración entre Google, Universal Music Group, Sony Music⁶⁰ y Abu Dhabi Media⁶¹ y su función principal era terminar de una vez por todas las constantes violaciones a derechos de autor por parte de los usuarios que constantemente subían material de terceros, principalmente videos musicales, para que de esta forma, las disqueras pudieran controlar la monetización de la publicidad.

Una gran cantidad de videos fueron borrados de este sitio para ser resubidos ahora bajo el nombre VEVO y con una mayor calidad en la resolución, ya que hay que recordar que los videos musicales que existían en YouTube antes de la llegada de VEVO, fueron subidos por los usuarios, esto significaba que muchos de ellos no tenían una buena calidad de audio y/o video.

Si bien VEVO no logró terminar con todos los problemas de copyright, si logró darle un cierto balance a la situación que YouTube experimentó durante sus primeros años, al grado que aún a la fecha, sigue siendo la marca encargada de subir los videos de los artistas de moda en este sitio web.

⁵⁴El Superbowl es la máxima celebración del futbol americano, es la final de la liga nacional de futbol (NFL) y se caracteriza por siempre tener un espectáculo de medio tiempo con músicos y artista de renombre. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://entertainment.howstuffworks.com/super-bowl.htm>

⁵⁵El terremoto del océano índico de 2004 fue un terremoto submarino que ocasionó varios tsunamis, causando grandes daños en Indonesia, Sri Lanka, India y Tailandia. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.tiempo.com/ram/1820/mega-maremoto-y-tsunami-del-26-de-diciembre-de-2004/>

⁵⁶Karim. J (2004) *Me at the Zoo*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>

⁵⁷Google es el motor de búsqueda mas utilizado a nivel mundial y la compañía web mas popular en la actualidad. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.techopedia.com/definicion/5359/google>

⁵⁸Facebook es una de las redes sociales más populares del mundo, cuenta a la fecha con más de un billón de usuarios Recuperado el 30 de Marzo de 2019, de: <https://www.lifewire.com/what-is-facebook-3486391>

⁵⁹VEVO es una plataforma que alberga una gran cantidad de videos musicales pertenecientes a las disqueras más importantes del mundo como lo son: Universal Music Group, Sony Music, Warner, entre muchas otras. Recuperado el 6 de Febrero de 2019, de: <https://www.rewindandcapture.com/why-is-vevo-called-vevo/>

⁶⁰Sony Music es una compañía musical, subsidiaria de Sony Corporation of America y es propiedad de una gran cantidad de disqueras de diversos géneros musicales. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.sonymusic.com/sonymusic/>

A pesar de algunos tropiezos, YouTube ha logrado colocarse como un icono generacional como en su momento lo fue MTV, de la manera más cíclica posible, MTV acabó con la estrella de la radio, mientras que YouTube acabó con la estrella del video musical, la existencia de esta plataforma ha logrado expandir los horizontes de la creatividad, el entretenimiento y la información en una forma imprescindible para todas las personas.

Justo cuando parecía que no podía existir algo mejor que Itunes para que las masas pudieran escuchar música de manera legal, el internet volvió a demostrar que este medio siempre está lleno de sorpresas, es un ente en constante evolución del cual aún no hemos visto todo de lo que es realmente capaz.

Y henos aquí, en la era de los servicios de streaming, pero ¿Qué son los servicios de streaming? Y más importante aún ¿Cómo llegamos aquí?

Un servicio streaming de música digital, es una forma de transmitir audio por internet sin necesidad de descargarlo, en lugar de eso, este tipo de servicios permiten escuchar el audio de manera inmediata en cualquier dispositivo móvil o PC. En términos más simples es como radio por internet con la enorme diferencia de que en lugar de tener que escuchar una programación determinada, estos servicios por lo general proveen a los usuarios con la facilidad de escuchar un playlist personalizado basado en los gustos de los mismos usuarios usando tecnología algorítmica. Entre algunas de las plataformas que funcionan en torno a este método se encuentran Spotify⁶², Pandora⁶³ y Apple Music⁶⁴.

⁶¹ Abu Dhabi Media es una compañía del medio oriente enfocada al entretenimiento por diversas plataformas y medios. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://admedia.ae/en/About>

⁶² Spotify es un servicio de música digital que funciona por medio de streaming, este servicio provee a los usuarios con millones de canciones sobre distintos géneros. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: https://support.spotify.com/sk/using_spotify/the_basics/what-is-spotify/

⁶³ Pandora es un servicio de música digital que funciona por medio de streaming, su característica principal se basa en crear playlists personalizados basados en los gustos de los usuarios. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.techopedia.com/definition/21231/pandora>

⁶⁴ Apple Music es el servicio de streaming de la compañía Apple. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.apple.com/apple-music/>

Las primeras plataformas en empezar a usar este tipo de tecnología fueron *Last fm*⁶⁵ y *Pandora*, además de ser los primeros en empezar a monetizar su servicio incluyendo publicidad entre canciones y ofrecer una suscripción premium sin comerciales para los usuarios, pero sin lugar a dudas, la llegada de *Spotify* dentro de este negocio es lo que estableció la llegada de este tipo de servicios musicales de manera definitiva.

La historia de Spotify comienza en Estocolmo Suecia en el año 2006, Daniel Ek⁶⁶ y Martin Lorentzon⁶⁷ vieron una gran oportunidad en la caótica situación en la que se encontraba la industria musical, esa idea se basaba en crear una plataforma legal para escuchar música por internet, el 7 de octubre del año 2008 Spotify vio la luz del sol, después de que Ek logró negociar con algunas disqueras para que cedieran sus respectivos catálogos a la plataforma.

Finalmente en el año 2011, Spotify fue lanzado en Estados Unidos alcanzando más de un millón de usuarios en su primer año, convirtiéndose aún a la fecha en la plataforma de música más usada a nivel mundial e indiscutiblemente en el software supremo de la nueva era en que vivimos,

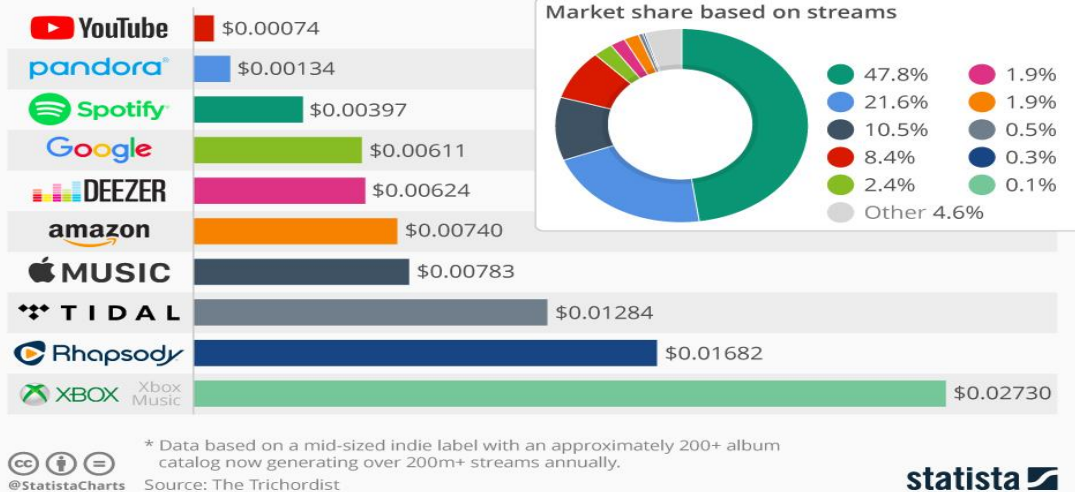
A pesar de su gran éxito, Spotify no se ha salvado de tener sus respectivas controversias, la más importante en relación a este servicio (al menos hasta este momento) es con respecto a cómo algunos artistas perciben los pagos que se dan por medio de esta plataforma, describiéndolos como “pobres” en muchos casos, al grado que muchos artistas han puesto en contraste lo fácil que es tener exposición en la era del streaming con las escasas ganancias que se perciben en esta era digital, recientemente la famosa cantante *Taylor Swift*⁶⁸ se quejó de las escasas ganancias que perciban los artistas por este medio.

⁶⁵Last FM es una de las plataformas pioneras en cuanto a servicios de streaming y personalización de lo que escuchan los usuarios. Recuperado el 22 de febrero de 2019, de: <https://www.last.fm/about>

⁶⁶Daniel Ek es un empresario de origen sueco, mejor reconocido por ser uno de los cofundadores de Spotify. Recuperado el 22 de febrero de 2019, de: <https://www.britannica.com/biography/Daniel-Ek>

Music-Streaming: Who Pays Best?

Gross payout to labels per stream by selected streaming services*



En este cuadro es posible apreciar los diferentes servicios de streaming y cuanto le pagan a las disqueras, siendo YouTube el que menos dinero paga por reproducciones, mientras que el servicio de Xbox son los que pagan una mayor cantidad. Fuente: Owsinski, B. (2018) *Which Streaming Service Pays The Most? You'll Be Surprised*. Recuperado el 6 de Junio de 2019, de: <https://music3point0.com/2018/04/05/streaming-service-payouts/#ixzz5q6RY6PNW>

El éxito de estas plataformas no parece que vaya a detenerse en el futuro cercano, por el contrario, Apple Music entró a este negocio en 2015 con su propio servicio, al igual que YouTube y Amazon⁶⁹ con sus respectivos servicios de streaming, Spotify y estas plataformas aún con algunos tropiezos, han logrado convertirse en el punto intermedio que la industria musical tanto anhelaba, las descargas ilegales han disminuido de manera considerable de algunos años a la fecha

Recapitulando, desde la llegada de MTV en los años 80s, hasta la era actual del streaming, el modelo de consumo en la industria musical ha sufrido grandes cambios, las disqueras perdieron gran parte del control sobre lo que los usuarios podían o no podían tener. Las bandas ya no dependen enteramente de las disqueras como antes, gracias a todos los medios y plataformas, muchos artistas y bandas han logrado darse a conocer por sus propios medios, sin lugar a dudas, ese es uno de los aspectos más positivos que han surgido en esta nueva era, solo queda esperar y ver cuál será la siguiente transformación y el nuevo paradigma que afrontará la industria musical.

1877	Es creado el fonógrafo de cilindros por Thomas Alva Edison, esta invención es reconocida por ser la primera forma para almacenar y reproducir sonido
1948	Columbia records introduce al mundo los discos de acetato LP (Long-playing) cada lado del disco podía reproducir hasta 26 minutos de música.
1962	Las cintas de casete fueron desarrolladas en Bélgica por la compañía Phillips, posteriormente fueron lanzadas en Estados Unidos en Noviembre del siguiente año, su principal característica es el sistema de rotación por el cual se traslada una cinta magnética, la cual graba y almacena el audio.
1981	El 1º de Agosto de este año, se estreno en Estados Unidos MTV. El primer canal de televisión dedicado a la música anglosajona, durante las siguientes dos décadas, esta plataforma se encargaría de estar a la vanguardia de la música mainstream en todo el mundo.
1982	El CD (Compact Disc) fue desarrollado por Phillips y Sony, con el paso del tiempo, este formato reemplazaría al casete y a los discos de acetato debido a su practica funcionalidad y mayor capacidad de almacenamiento, convirtiéndose en el ultimo formato físico para reproducir música, antes de la llegada de los formatos digitales.
1999	Con la llegada de Napster, cambia el paradigma del consumo de música, los formatos físicos pierden terreno, y los reproductores de mp3 se convierten en la nueva forma de consumo.
2005	Nace la página web de entretenimiento digital mas importante hasta ese momento, la fácil accesibilidad de YouTube, hizo que los canales de videos por televisión como MTV se volvieran obsoletos.
2006	Spotify es creado en Suecia, con esto los servicios de streaming desplazaron a las descargas digitales, estableciendo el actual modelo de consumo

En este cuadro es posible apreciar el desarrollo tecnológico de la música a través del tiempo, desde que se introdujo el primer formato para grabar audio, hasta la fecha actual. Fuente: El Apunte. (2018) *Mexicanos reviven la música en cassette*, Recuperado el 28 de Octubre de 2019 de: <https://www.eluniversal.com.mx/el-apunte/mexicanos-reviven-la-musica-en-cassette>

Capítulo 2: Propiedad vs Acceso.

En el capítulo 1 se hizo un esfuerzo por describir cómo fue el cambio súbito en el que pasamos de escuchar música por medio de la radio, la televisión y los cds, a simplificar todo eso en un pequeño dispositivo rectangular llámese celular, tablet o lo que sea, esto sirvió para entender la respectiva evolución que la industria musical ha tenido desde hace un par de años.

Pero en realidad, esta era del streaming es más compleja de lo que pudiera parecer. En un mundo perfecto podríamos decir que Spotify llegó para acabar con los malvados piratas y todos vivieron felices para siempre, por desgracia éste no es el caso. La industria de la música está experimentando otro cambio más, las compañías encargadas del streaming han traído consigo sus respectivas controversias, este capítulo se enfocará en los aspectos positivos y negativos de la era actual en la que nos encontramos, la era del streaming.

Cabe aclarar que existe una ambigüedad enorme respecto a los pros y contras de esta era, los diversos participantes en esta etapa como lo son artistas, disqueras, consumidores y servicios de streaming, tendrán su propia visión de lo que es positivo o negativo para la industria. En otras palabras, lo que es negativo para los artistas, no necesariamente implica que también lo sea para las disqueras y viceversa, existe una línea muy delgada que separa lo positivo de lo negativo en un tópico tan polarizado como este, todo depende de a quien se le pregunte.

⁶⁷Martin Lorentzon es un empresario originario de Estocolmo, Suecia, junto con Daniel Ek fundó el exitoso servicio de streaming Spotify. Recuperado el 22 de febrero de 2019, de: <https://www.bloomberg.com/research/stocks/private/person.asp?personId=231621266&privcapId=225595077>

⁶⁸Taylor Swift es una cantante de pop norteamericana y una de las cantantes más exitosas en tiempos recientes, habiendo vendido más de 50 millones de discos. Recuperado el 22 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/taylor-swift>

⁶⁹Amazon es una empresa multinacional enfocada a diversos ámbitos como el comercio electrónico, el entretenimiento, logística, tecnología, etcétera. . Recuperado el 22 de Febrero de 2019, de: <https://www.ordermentum.com/blog/what-is-amazon>

2.1 Aspectos positivos del streaming

Ken Parks⁷⁰ jefe de contenido y gerente de Spotify en Estados Unidos, habla sobre cómo logró que las disqueras aceptaran el ceder su contenido en la plataforma:

“Les dije miren, esta es una generación que ustedes han perdido, lo que necesitan hacer en orden de reconstruir esta industria y restaurarla a su gloria pasada y que crezca aun mas es re enganchar a esta generación.

*Podemos tomar artistas de antaño también con vastos catálogos, Pink Floyd⁷¹ es un buen ejemplo, ellos están usando esta plataforma para reconectarse con nuevas generaciones que quizá nunca han oído de ellos y ni han experimentado la magia de esos catálogos”.*⁷²

Después del enorme caos que vivió la industria de la música durante la década pasada, muchas personas consideran que el así llamado streaming, ha venido a salvar esta industria, entre algunas de las razones que argumentan los defensores de este tipo de servicios se encuentran:

- **El streaming ha permitido que la industria musical tenga el control sobre el consumo de su producto**⁷³:

⁷⁰Kenneth Parks fue el gerente y jefe de contenido de Spotify en las oficinas de Nueva York, Estados Unidos, hasta el año 2015. Recuperado el 22 de Febrero de 2019, de: <https://www.bloomberg.com/research/stocks/private/person.asp?personId=30513712&privcapId=261634097>

⁷¹Pink Floyd es una de las bandas británicas más importantes en la historia de la música, pioneros del género conocido como “rock progresivo”, empezaron su carrera a finales de los años 60s, han alcanzado vender más de 250 millones de discos alrededor del mundo. Esto ha hecho que sean reconocidos como uno de los actos mejor vendidos en la historia de la música. Recuperado el 22 de Febrero de 2019, de: <https://www.eventim.co.uk/artist/pink-floyd/?affiliate=HEJ>

⁷²PBS NewsHour (2015) *Can the music industry survive the streaming revolution?* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=RG5oGB1VL8k>

⁷³Gapper, J. (2017). *El "streaming" le regresó la vida a la industria musical.* Recuperado el 22 de Febrero de 2019, de: <https://www.milenio.com/negocios/el-streaming-le-regreso-la-vida-a-la-industria-musical>

Una triste realidad que las masas holgazanas y facinerosas se niegan a aceptar y se negarán a aceptar de aquí a la eternidad, es que Napster y el internet casi matan a la industria musical. Desde 1999 y durante toda la década pasada hubo una alza en la piratería musical que se disparó gracias al invento del señor Fanning y que no se detuvo, como consecuencia, las ventas de cds se desplomaron, la llegada del streaming hizo posible que por primera vez en más de una década, la gente empezará a pagar de nuevo por la música, este formato tiene la enorme ventaja de que puede ser controlado.

Y el modelo como tal, funciona de una manera muy efectiva, la mayoría de los servicios de streaming, funcionan de manera gratuita, lo que quiere decir que cualquier persona que cree su cuenta en alguna de estas plataformas, tiene acceso a un catálogo enorme de canciones entre muchas otras funciones, por supuesto existen suscripciones “Premium” en estos servicios para los que no desean escuchar publicidad y desbloquear otras opciones, pero es gracias a estos pagos de suscripciones y a la publicidad que estos servicios generan ganancias, siendo esta una gran alternativa a las descargas ilegales, ya que en cierta forma los usuarios pueden escuchar música de manera “gratuita” por medio de estas plataformas sin ningún tipo de restricciones.

●Por primera vez desde 1999, la industria musical ha tenido un crecimiento récord en ventas⁷⁴:

Desde al año 2015, la industria finalmente puede presumir de haber experimentado un crecimiento bastante considerable en sus ventas y esto fue gracias al streaming, de acuerdo con un reporte hecho por la Federación Internacional de la Industria Fonográfica (IFPI)⁷⁵ el año 2017 fue el tercer año consecutivo en el que las ventas de música tuvieron un despunte a la alza, siendo este de 8.1 %, en otras palabras, el streaming es la única parte de la industria musical que está viviendo un crecimiento en ganancias.

A pesar de que las ventas de streaming palidecen ante las ventas de formatos físicos a finales de los 90s, este crecimiento es definitivamente un paso en la dirección correcta, algunos analistas consideran que para 2025 el mercado podría duplicarse y alcanzar cifras cercanas a los 30 billones de dólares, este sería un regreso sin precedentes sobre todo considerando que estamos hablando de una industria que lleva 15 años luchando por sobrevivir.

● **Buena exposición y es más fácil acercarse a los fans**⁷⁶:

Dejando de lado los aspectos e implicaciones económicas que ha conllevado esta era, lo cierto es que nunca antes en la historia, había sido posible para un artista darse a conocer de una manera tan abierta y con un público tan amplio, para muchos incluso, ni siquiera ha sido necesaria la participación de las disqueras como intermediarios en este proceso, haciendo de esta una era llena de oportunidades para los artistas y músicos independientes.

Spotify cuenta con un equipo especializado a la curación de playlists temáticos, otros servicios de streaming poseen herramientas como los playlists enfocados a nueva música, que facilitan de gran manera la exposición a nuevos talentos, a su vez sitios como YouTube cuentan con la opción de pagar por un espacio publicitario entre videos, esto es el equivalente a tener un anuncio en un “espectacular” en plena vía pública, pero aplicado a la era digital.

⁷⁴IFPI (2018) IFPI *Global Music Report 2018*. Recuperado EL 23 de Febrero de 2019, de: <https://www.ifpi.org/news/IFPI-GLOBAL-MUSIC-REPORT-2018>

⁷⁵La Federación Internacional de la Industria Fonográfica es el organismo encargado de representar a la industria musical alrededor del mundo, cuentan con oficinas en varios países. Recuperado EL 23 de Febrero de 2019, de: <https://www.ifpi.org/what-we-do.php>.

⁷⁶CD Baby. (2015). *Cómo un artista indie ganó \$56000 en Spotify con una canción (una entrevista con Perrin Lamb)*. Recuperado el 10 de Febrero de 2019, de: <https://musicodiy.com/como-un-artista-indie-gano-56000-en-spotify-con-una-cancion-una-entrevista-con-perrin-lamb/>

Si bien estos espacios son de paga, lo cierto es que tener un espacio en algún sitio de streaming es una ayuda enorme y permite que un artista emergente pueda tener una mayor cobertura. Una de estas historias de éxito es por ejemplo la de Perrin Lamb⁷⁷ quien logró que una de sus canciones alcanzara 10 millones de reproducciones cuando Spotify incluyó esa canción en uno de sus playlists.

2.2 Aspectos negativos del streaming

Por supuesto siempre va a existir la otra cara de la moneda, no todo puede ser miel sobre hojuelas, la era del streaming tiene sus respectivos problemas, muchas personas no solo no consideran que el streaming haya salvado a la industria musical, sino todo lo contrario, la perjudica más de lo que la ayuda, gran parte de las personas que comparten esta opinión, son los mismos artistas y músicos, las razones serán mencionadas a continuación:

● **Los pagos a los artistas son muy pobres y desiguales⁷⁸:**

Como dirían los estadounidenses, es momento de ponerle atención al “gran elefante en el cuarto”. Anteriormente en el primer capítulo de esta investigación se mencionó de manera breve cuál es la mayor problemática en relación con los servicios de streaming, más específicamente Spotify, ésta gira en torno al porcentaje que reciben los artistas por su trabajo.

⁷⁷Perrin Lamb es un músico indie originario de Nashville, su canción “Everyone’s Got Something” alcanzo mas de 10 millones de reproducciones en Spotify cuando el equipo de esta plataforma incluyo esa canción en el playlist “Your Favorite Coffeeshouse”. Recuperado el 10 de Febrero de 2019, de: <https://musicodiy.com/como-un-artista-indie-gano-56000-en-spotify-con-una-cancion-una-entrevista-con-perrin-lamb/>

⁷⁸Tavern, M. (2019). *Music Streaming Services are Trying to Screw Songwriters*. Recuperado el 12 de Marzo de 2019, de: <https://djbooth.net/.amp/features/2019-03-11-streaming-services-screw-songwriters-low-royalties>

Antes de que el internet pusiera todo de cabeza, la forma en que un artista generaba ganancias por las ventas de discos en formato físico, se decidía por medio del contrato que tenía con su disquera, los porcentajes variaban debido a factores como la relevancia y antigüedad del artista en cuestión, así como la duración del contrato. Entre algunos otros factores, el artista se hacía acreedor a una fracción del porcentaje por la venta de su disco, mientras que el resto se repartía entre las personas involucradas en la creación del mismo, aunque no es secreto para nadie que en la mayoría de los casos, la disquera se quedaba con el porcentaje mayor.

En la actualidad, donde el formato físico ya no es la mayor fuente de ingresos para un artista, el streaming se ha convertido en la forma en que el músico vende su arte, pero obviamente tener una suscripción a Spotify y escuchar una canción por streaming, es un proceso muy diferente al que era comprar un disco y escucharlo una y otra vez hasta que terminara con rayones por todos lados, entonces ¿De qué forma genera ingresos un artista bajo este nuevo modelo?

En realidad es bastante sencillo entender este nuevo proceso, tomando a Spotify como ejemplo, la forma de generar ingresos para los artistas en streaming depende de la cantidad de veces que una canción sea reproducida por medio de esta plataforma, de manera obvia, entre más veces sea reproducida, más ganancias generará, pero ¿Cuál es el problema?

El problema recae en que por una sola reproducción, un artista gana la mínima cantidad de \$0.0038 (cantidad en dólares) lo que equivaldría a \$ 0.0726369 en centavos mexicanos, en pocas palabras, esta pequeña fracción se divide entre intérpretes, escritores de canciones, publicistas y todos los involucrados en la creación de la canción. Un artista gana solo una fracción de centavo, lo que significa que para que un artista logre generar buenos ingresos, su música tendría que ser reproducida cientos de miles de veces, esto para artistas ya establecidos podría parecer como algo que no es tan grave ni difícil de conseguir. Los que ven la peor parte de este modelo de negocios, son los artistas que recién empiezan en esta industria, si bien es cierto que nunca había sido más fácil lograr exposición

para un artista, también es cierto que ahora más que nunca, los nuevos artistas deben de estar preparados y saber cómo vender su “producto” en esta era.

Si bien los pagos no son iguales en todas las plataformas, la cruda realidad es que la mayoría de estos servicios generan sus ganancias de manera similar sin que haya una gran diferencia, este acuerdo favorece a las disqueras ya que éstas reciben un porcentaje mucho mayor del que le corresponde a los artistas, lo cual ha ocasionado que una gran cantidad de artistas estén inconformes con la actual situación del streaming.

Entre algunos de los músicos que han sido muy abiertos en cuanto a su postura en contra de estos servicios se puede mencionar a Taylor Swift, Thom Yorke (lo cual es bastante irónico considerando que en su momento, Yorke fue uno de los mayores voceros a favor de Napster y de las descargas a través de internet) y a Corey Taylor⁷⁹.

Pero dejando de lado a los artistas ya establecidos con un nombre dentro de la industria como Swift y Yorke ¿qué opinan los artistas que no cuentan con una carrera ya hecha dentro de la industria?

El músico indie Damon Krukowski⁸⁰ opina al respecto:

“Estaba muy feliz cuando Spotify llegó a Estados Unidos ya que el acceso a la música me parece muy valioso, ahora como un modelo de negocios, no hace nada por nosotros los artistas, para darte un ejemplo de una canción, nuestro primer sencillo Tugboat fue tocado 50,960 veces en Spotify el año pasado, por esas reproducciones recibimos un dólar con cinco centavos, somos tres de nosotros en esa banda, lo que significa que debemos dividir eso en tres partes lo que equivale a 35 centavos cada uno.

*No me molesta que nuestra música este en Spotify, quiero que nuestra música sea escuchada, lo único que lamento es cuando me mandan un cheque con tan poco dinero, que digan que son regalías, porque esas no son regalías, las regalías como yo las entiendo, son una porción justa por las ganancias de la venta de mercancía y para empezar ellos no venden mercancía”.*⁸¹

Hace poco la Copyright Royalty Board's (CRB) ⁸² anunció que las plataformas de streaming deben de aumentar el pago por las regalías a compositores por medio del streaming en un 43% durante los próximos 5 años⁸³, ante esta decisión, estas compañías mostraron su descontento y confirmaron que apelarán ante la corte para revocar esa decisión, dejando muy en claro que no consideran justo pagarle más a los artistas de lo que ya se les da.

El crítico de música del NY Times Jon Caramanica⁸⁴ lo menciona:

“Creo que hoy en día es más fácil que nunca hacer un poco de dinero (viviendo de la música), pero hoy en día es mucho más difícil que nunca hacer mucho dinero, si eres de la mentalidad de que todos tus músicos favoritos deberían ser multimillonarios, entonces debiste haber nacido 25 años antes”⁸⁵

●**Existe más competencia entre músicos⁸⁶:**

Como se mencionó brevemente en el capítulo anterior, nunca antes había sido más sencillo para un artista el darse a conocer y promover su arte, pero más importante aún, hacerlo por su cuenta sin la necesidad de tener que depender de terceros para que su trabajo pudiera ser apreciado por otros, este tipo de “libertad” le otorga a los nuevos músicos un enorme poder que asemeja mucho a la antigua filosofía punk del DIY (do it yourself).⁸⁷

⁷⁹Corey Taylor es un músico de hard rock / metal originario de Des Moines, Iowa, es el vocalista principal de las bandas Slipknot y Stone Sour. Recuperado el 23 de Febrero de 2019, de: <https://www.last.fm/music/Corey+Taylor/+wiki>

⁸⁰Damon Krukowski es un músico, escritor, blogger y publicista estadounidense, reconocido por haber formado parte de las agrupaciones Galaxie 500 y Damon & Naomi, así como por ser colaborador de sitios web como Pitchfork y The Wire. Recuperado el 23 de Febrero de 2019, de: <https://pitchfork.com/staff/damon-krukowski/>

⁸¹Wall Street Journal (2013) *Can Spotify Save The Music Industry?* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=Y9HTRchis1Y>.

Desafortunadamente, esto también significa que debido a lo sencillo que es para un artista el poder exponer su trabajo ante el mundo, también lo es para el resto de artistas alrededor del globo que recién empiezan, por supuesto esto es algo muy benéfico para los consumidores de música, nunca antes había existido una variedad tan amplia de sonidos en todos los géneros.

Con tantas opciones de servicios, genuinamente es una época dorada para los amantes de la música, por desgracia, este no es un escenario tan agradable para los encargados de hacer esta música, ya que esta enorme variedad también se traduce en una mayor competencia. Existen infinidad de proyectos similares entre sí, en una época donde ya de por sí es difícil generar un ingreso, además hay que lidiar con la alta competencia.

● **No solo el formato físico, sino también las descargas van a la baja⁸⁸:**

La llegada de Itunes durante la década de los 2000s hizo que muchos creyeran que las descargas digitales dominarían la industria durante mucho tiempo, no obstante, nadie contaba con lo rápido que se desarrolla la tecnología (la cual ha crecido de manera desmesurada en menos de 20 años).

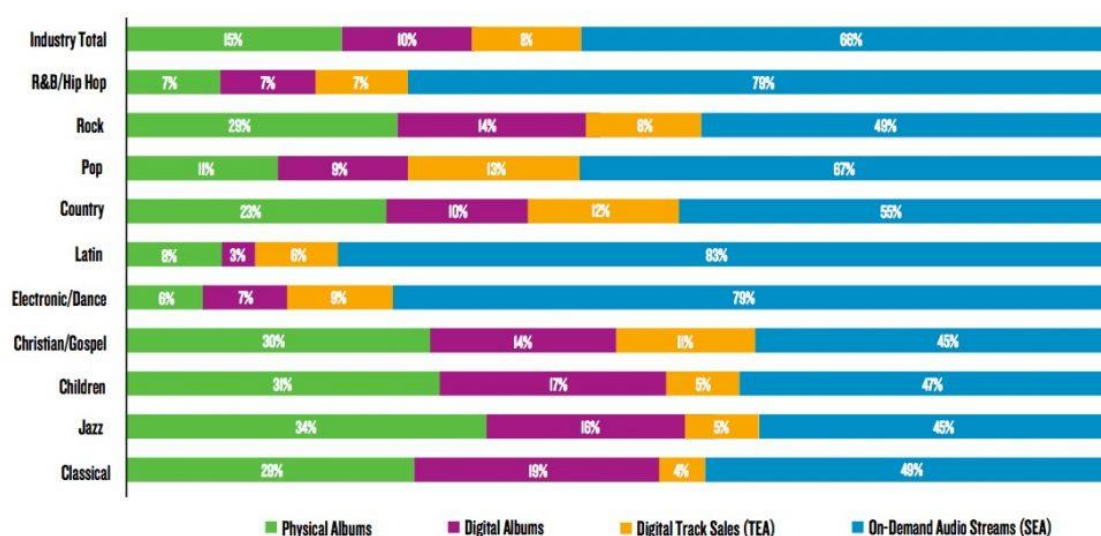
⁸²Copyright Royalty Board es el organismo en Estados Unidos encargado de determinar todos los asuntos relacionados con la legalidad en torno a los derechos de autor y distribución de regalías. Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.winston.com/en/legal-glossary/copyright-royalty-board.html>

⁸³Hogan, M. (2019) *A Guide to the Royalties Battle Between Streaming Services and Songwriters*. Recuperado el 20 de Marzo de 2019, de: <https://pitchfork.com/thepitch/a-guide-to-the-royalties-battle-between-streaming-services-and-songwriters/>

⁸⁴Jon Caramanica es un crítico de música pop estadounidense, colaborador del NY Times. Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.nytimes.com/by/jon-caramanica>

⁸⁵Vice News (2017) *Do Music Streaming Services Help or Hurt Artists? | The Business of Life*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=324TRVpVzGI>

No es secreto para nadie que desde la llegada de Napster, las ventas de CDs se han ido desplomando más y más, si bien este formato aún no ha desaparecido, varias tiendas especializadas en la venta de este formato han cerrado de algunos años a la fecha, parece ser que el CD tiene los días contados, no obstante, los vinilos han tenido un resurgimiento, como es ya una costumbre entre las masas, todo lo que es “retro” termina por volverse popular de nuevo y ese es el caso de este formato, el cual es el formato físico más vendido a la fecha. Como se puede apreciar en el siguiente cuadro, el streaming está desplazando a los demás formatos



En este cuadro es posible apreciar como el streaming esta desplazando a los demás formatos, con relación a distintos géneros musicales, la música latina y la electrónica son los que mas se escuchan en servicios de streaming. Fuente: Resnikoff, P. (2018). *Music Downloads are Nearing Extinction as Sales Tank 27.4%*. Recuperado el 10 de Febrero de 2019, de: <https://www.digitalmusicnews.com/2018/07/10/music-downloads-extinct/>

⁸⁶Nikoghosyan, N. (2019) *What streaming does to musical work* Recuperado el 6 de Junio de 2019, de: <https://wim.hypotheses.org/982>

⁸⁷DIY Do it yourself (hazlo tu mismo) es una ideología que se desprende de la subcultura punk, esta como su nombre lo indica, se basa en hacer las cosas por cuenta propia, esto es una referencia a como las bandas punk solían encargarse ellas mismas de la promoción y distribución de su trabajo, evitando el tener que lidiar con las disqueras. Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.udiscovermusic.com/in-depth-features/history-diy-music/>

⁸⁸Resnikoff, P. (2018). *Music Downloads are Nearing Extinction as Sales Tank 27.4%*. Recuperado el 10 de Febrero de 2019, de: <https://www.digitalmusicnews.com/2018/07/10/music-downloads-extinct/>

Si bien es cierto que las ventas de vinilos no se comparan con las ventas físicas “pre Napster”, si siguen siendo un factor considerable, ya sea por moda o porque para algunos la calidad de un vinilo es “superior”, lo cierto es que los vinilos representan la idea de posesión que hasta cierto punto se ha perdido en la era digital (claro habrá que ver cuánto dura y qué otra moda retro tomará su lugar, quizás en 10 años)

Pero lo cierto es que no solo los formatos físicos se han visto afectados, las ventas de descargas digitales también han disminuido considerablemente desde la llegada del streaming, incluso se rumora fuertemente que Apple podría anunciar próximamente el cierre de Itunes y enfocarse únicamente al streaming con Apple Music.

2.3 El cristal con que se mire.

En este último apartado, incluiré la opinión de dos artistas, uno en contra del streaming y otro a favor para después dar una conclusión a este capítulo La estrella de música country e hija del legendario Johnny Cash⁸⁹, Rosanne Cash⁹⁰ tiene una opinión muy interesante respecto al streaming:

“Ha cambiado como los artistas y músicos nos ganamos la vida, en 1999 la industria musical era una industria de 14 billones de dólares, hoy es la mitad de eso, hay un sentimiento, un concepto de que la música debería ser gratis, que es como oxígeno, que todo el mundo debería tenerla, todos deberían tener acceso si, pero ¿debería ser gratis?”

⁸⁹ Johnny Cash es uno de los músicos más importantes en la historia de la música, considerado por muchos como el músico más importante e influyente en la historia de la música country, en su carrera de casi 50 años logro vender más de 90 millones de discos a nivel mundial. Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/johnny-cash>

⁹⁰ Rosanne Cash es una cantante y compositora estadounidense, hija del legendario Johnny Cash, se ha destacado por usar una variedad de diferentes estilos y géneros en su música como el country, folk y Americana. Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/roseanne-cash>

Con respecto al argumento sobre la amplia exposición que ofrece el streaming, esto es lo que ella opina:

*“Ese es el argumento de la “exposición”, el cual he escuchado un millón de veces, pero no me convence ¿qué hay de los artistas que no necesitan exposición? yo ya encontré a mi audiencia, no voy a ser Madonna⁹¹, ni quiero serlo, aun así quiero que mi música esté allá afuera y tener gente que la compre para que yo pueda continuar haciéndola”.*⁹²

Del otro lado de la moneda, el ya mencionado icono de la música electrónica Moby, no solo fue defensor en su momento de Napster sino que en la actualidad, es uno de los defensores del streaming, con respecto a la forma en que Spotify remunera a los artistas, esto es lo que él tiene que decir al respecto:

“Creo que en realidad, todo eso tiene mucho que ver con la relación que el artista tiene con su compañía disquera, algunos artistas están haciendo más dinero con Spotify que otros, es difícil crear un argumento comprensivo y general sobre lo moral o inmoral que son las regalías que los artistas reciben.

Quizás me escuche algo simplón, pero creo que el trabajo principal de los músicos debería ser hacer música maravillosa que amen y que las demás personas amen también y por supuesto que tienes que descubrir cómo pagar la renta y ser económicamente responsable, pero la meta debería ser enfocarse en la música.

*Y una de las cosas que amo acerca del presente digital en que vivimos con instituciones como Spotify, SoundCloud⁹³ y YouTube, es esta anarquía democrática, es muy caótico sacar música al mundo y no tener idea cómo la gente va a experimentarla o escucharla y yo encuentro eso muy atractivo.”*⁹⁴

⁹¹Madonna es una de las cantantes pop más exitosas y longevas en la historia, apodada como la “reina del pop” posee el record de la artista femenina que más discos ha vendido en la historia. Recuperado el 26 de Febrero de 2019, de: <https://www.biographyonline.net/music/madonna.html>

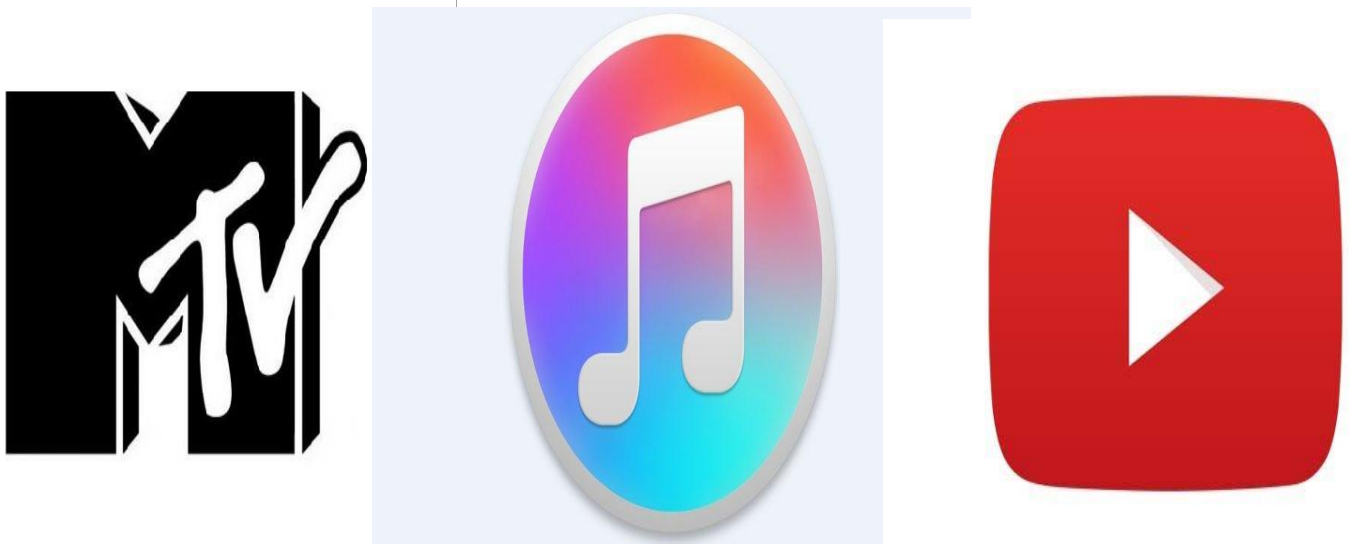
⁹²PBS NewsHour (2015) *Can the music industry survive the streaming revolution?* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=RG5oGB1VL8k>

⁹³SoundCloud es una plataforma enfocada en audio, donde los usuarios pueden compartir, grabar y promocionar su trabajo, ya sea esta música, podcasts, programas, etcétera. Recuperado el 26 de Febrero de 2019, de: <https://help.soundcloud.com/hc/en-us/articles/115003570488-What-is-SoundCloud->

⁹⁴BBC Newsnight (2013) *NEWSNIGHT: Moby gives his views on Spotify and the future of music* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=3U3fvK48kx0>

Con un tema tan amplio es muy difícil tener una postura firme y clara, cuando se hace la pregunta ¿el streaming salva o daña a la industria? La respuesta depende mucho de a quien se le pregunte, cada participante en este acontecimiento tiene su propia postura, no se puede negar que en este momento existe un desequilibrio en la forma en que funcionan estos servicios, ciertamente hace falta un modelo distinto para compensar a los músicos por su arduo trabajo.

Considero que los servicios de streaming son un “mal necesario” por así decirlo, hay un desequilibrio si, pero justo en estos momentos se están realizando acciones para cambiarlo, soy positivo y creo firmemente que los servicios de streaming serán el prototipo de algo mucho mas grande y ejecutado de mejor manera en un futuro no muy lejano.



MTV, iTunes y Youtube, la evolución del modelo del consumo de música en los últimos 20 años.
Fuente: El buscador de imágenes de Google, Recuperado el 6 de Junio de 2019.

Capítulo 3: La entrevista, una perspectiva a través de figuras prismáticas

Después de la manera tan abrupta en la cual los medios digitales se apoderaron del mundo, es muy sencillo darse cuenta de lo mucho que ha cambiado el modelo de consumo para los amantes de la música. La generación actual goza de ventajas y recursos como ninguna otra que le precede, existe una gran cantidad de blogs, páginas, servicios de streaming, canales de YouTube, tanto para escuchar los ya conocidos clásicos, como para descubrir nuevos artistas y músicos.

Y es ese el punto central de este último capítulo, en esta nueva era digital del internet ¿Cómo se las arregla una banda que recién comienza? ¿Cuál es la opinión de un músico respecto a esta era de la inmediatez? Existen muchos rumores sobre cómo es la vida de un músico en la actualidad, por tal motivo, en este capítulo, se realizó una entrevista a Pedro Gopar López, vocalista y fundador de la banda de *post punk*⁹⁵ Prismatic Shapes, para así tener el testimonio de alguien que, en carne propia, intenta ganarse la vida en este nuevo mundo digital. La entrevista se llevó a cabo durante una noche lluviosa, en una cafetería de la colonia *Hipódromo Condesa*⁹⁶ en la CDMX.

⁹⁵Post punk es un subgénero que surgió a finales de los 70s, derivado del Punk este estilo se convirtió en el prototipo de lo que sería la música gótica, algunos de los artistas mas destacados de este subgénero son Joy Division, Television, Bauhaus, Killing Joke entre muchos otros. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.goldenplec.com/featured/beginners-guide-post-punk/>

⁹⁶La colonia condesa es una zona de la Ciudad de México caracterizada por su belleza y gran número de locales gastronómicos, así como por sus hermosos parques. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://mxcity.mx/2016/05/poco-la-historia-la-condesa-la-la-condesa-se-llama-asi/>

3.1 Los orígenes de Prismatic Shapes, melancolía sonora en una tarde sombría.

Pedro Gopar López es un músico originario de la Ciudad de México, es el líder y fundador de la agrupación de post punk *Prismatic Shapes*, en Enero del año 2015, Pedro viaja a Argentina para cursar la carrera de Historia, en la Universidad de Buenos Aires, después de los primeros años de haber cursado esa carrera, Pedro decide inclinarse por la música y regresa a México en Octubre de 2016 para cursar un diplomado de “Music Business” en el instituto SAE⁹⁷, estas experiencias serian su formación para empezar a trabajar de lleno como un músico profesional.



Fuente: Pedro Gopar, recuperado el 11 de Junio de 2019

¿Cómo empezaste tú como músico?

Es algo curioso la verdad, yo estuve estudiando historia en la Universidad de Buenos Aires, estudié los dos primeros años de esa carrera, esas siempre han sido como mis dos grandes pasiones, la historia y la música o las ciencias sociales en general, pero a partir del segundo año en la carrera, fue que decidí inclinarme por la música, además vengo de familia de músicos y con ayuda de mi hermano pusimos un “home studio” en su casa y así fue como empezamos a tener una plataforma más en forma para hacer música, fue como nuestro laboratorio

¿Cuáles son tus influencias como músico?

Podría decir tantos, creo que la lírica de *Robert Smith*⁹⁸ me gusta muchísimo, el trabajo en general de *The Cure*⁹⁹ me gusta bastante. Me gusta mucho la sonoridad que The Cure tenía en la trilogía gótica (*Seventeen seconds*¹⁰⁰, *Faith*¹⁰¹ y *Pornography*¹⁰²) me encantan las guitarras de Johnny Marr¹⁰³ de The smiths¹⁰⁴, de hecho aparte de prismatic shapes, tengo un proyecto alternativo con un amigo, es más pop, muy como The Smiths, se llama Bachelor Kisses.

¿Y cómo es la historia del origen de Prismatic Shapes?

Literalmente empecé por las ganas de crear canciones y así fui conociendo a uno por uno, porque empecé a buscar en páginas de músicos, buscando bandas y así fue como conocí a todos los integrantes de la banda.

¿Cómo surge el nombre de Prismatic Shapes?

Fue por una banda de California que me gusta mucho, se llaman *Crystal Stilts*¹⁰⁵ y tienen una canción que se llama *prismatic room*¹⁰⁶, no quería ponerle igual que la canción así que de ahí nació prismatic shapes, tiene una bonita fonética, me gustó como suena.

⁹⁷El SAE es una institución dedicada a la enseñanza de Medios Creativos Digitales con sede en 23 países alrededor del mundo. Recuperado el 11 de Junio de 2019, de: <https://mexico.sae.edu/conocenos/>

⁹⁸Robert Smith es el vocalista y fundador de la legendaria banda de rock The Cure. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.last.fm/music/Robert+Smith/+wiki>

⁹⁹The Cure es una banda de origen británico formada en 1976, son considerados una de las bandas más importantes de la década de los 80s. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.last.fm/music/Robert+Smith/+wiki>

¹⁰⁰Seventeen Seconds es el segundo álbum de estudio de The Cure, su lanzamiento fue en 1980. . Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/the-cure-mn0000137390/discography>

¹⁰¹Faith es el tercer álbum de estudio de The Cure, su lanzamiento fue en 1981. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/the-cure-mn0000137390/discography>

¹⁰²Pornography es el cuarto disco de estudio de The Cure, lanzado en 1982 y junto con Seventeen Seconds y Faith conforma la conocida *Trilogía Gótica* de The Cure. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/the-cure-mn0000137390/discography>

Ya entrando en contexto, una vez que ya tenías a la banda formada, ¿cuál fue la primer dificultad que enfrentaste?

Lo primero fue en conseguir las personas indicadas para acompañarte en el grupo, por eso creo que debe haber como un orden y una división del trabajo justa, eso sería como el primer punto a mencionar.

También comenzar a tocar, encontrar donde tocar para dar a conocer tu música no es tan fácil.

Ustedes ya tienen un EP circulando titulado: *Gloomy Afternoon* ¿Cómo fue el proceso de la grabación de este EP¹⁰⁷? ¿Y qué fue lo que aprendiste de esta experiencia?

Me deja cosas como que muy positivas, lo que no había aprendido en 20 años de mi vida, lo aprendí en el rato en que lo grabamos. Si fue difícil, para empezar, tuve que “abrazar” mucho a los músicos porque todos venían de lados diferentes, el baterista tocaba reggae en una banda, el guitarrista tocaba “oldies” en otra, todos venían de puntos diferentes, tuve que apapacharlos un poco y encaminarlos hacia el sonido que más o menos andaba buscando, yo mismo, mi trabajo en la banda es hacer las letras, en ese tiempo fueron letras que la verdad bastante sinceras, fueron en el momento en el que las escribí, pero siempre estoy intentando mejorar mi estilo de escritura.

¹⁰³Johnny Marr es un músico y compositor británico, mejor reconocido por haber sido el guitarrista de la banda The Smiths. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/the-smiths-mn0000899530/biography>

¹⁰⁴The Smiths fueron una banda británica proveniente de Manchester, formada en 1982, considerada una de las bandas mas influyentes e importantes de la escena británica durante la década de los 80s, logrando una cantidad de sencillos en los rankings de popularidad del Reino Unido. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/the-smiths-mn0000899530/biography>

¹⁰⁵Crystal Stilts son una banda de rock indie originaria de Nueva York y formada en el año 2003. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/crystal-stilts-mn0001014272/biography>

¹⁰⁶Prismatic Room es un sencillo que se desprendió del álbum debut de Crystal Stilts titulado *Alight of Night*, lanzado en el año 2008. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/crystal-stilts-mn0001014272/songs>

Si cada uno de los miembros de la banda tenía como que su origen ¿como lograste juntarlos para trabajar en este proyecto que era distinto a lo que ellos usualmente habían trabajado?

Con el baterista me junté porque era mi compañero desde la prepa, somos amigos entonces fue como que mi opción mas lógica, en cuanto al guitarrista y al bajista, los conocí en un foro de internet para músicos, les planteé la idea, nos juntamos un día y empezamos a ensayar y ellos mismos llevaron al tecladista, ya una vez teniendo la alineación de 5, fue que nos decidimos a grabar el EP.



Prismatic shapes con su primera alineación. Fuente: Pedro Gopar, recuperado el 11 de Junio de 2019.

¹⁰⁷Un EP (extended play) es una grabación musical que contiene mínimo 3 pistas pero no más de 5, diferenciándolo así de un LP. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: https://www.vice.com/es_co/article/pg4wxb/budlab-cules-son-las-diferencias-entre-un-single-un-ep-y-un-lbum

3.2 Los contactos.

Hablando de eso, ustedes ya se han presentado en varios lugares como el “Real Under¹⁰⁸” aquí en la ciudad de México ¿Cómo es el proceso para poder tocar en estos lugares?

Realmente hay que tocar puertas, la música aquí en la ciudad de México es un ambiente muy muy chico a comparación de otras industrias. Creo que ser diplomático y siempre ser agradecido te abre puertas, es empezar por ahí, la verdad creo que todos siempre empezamos pidiendo favores, creo que es esencial llevar una convivencia armónica con las demás personas involucradas.

¿Te has intentado acercar a alguna disquera?

Aún no, pero de hecho esa es la idea, tal vez en unos 3 meses más o menos, cuando ya tengamos más avanzado el álbum debut, yo creo que si nos vamos a acercar a algunas disqueras, ahora el trabajo me lo han facilitado mucho porque estoy trabajando con un manager, él me facilita mucho las cosas en ese sentido.

¿Cómo conseguiste a un manager? ¿Ya lo conocías?

Fue algo fortuito porque no nos conocíamos, nos conocimos en la fiesta de una amiga, literalmente nos presentó, le dije que tenía una banda y él me dijo que también se dedicaba a la música, él escuchó nuestra música y por fortuna le gustó bastante, el fue de las primeras personas que creyó en el proyecto y hasta la fecha seguimos trabajando con él ya desde hace un año.

Los dos somos personas como bastante directas, pusimos las cartas sobre la mesa, firmamos un contrato y eso como que da mucha más confianza.

¹⁰⁸El Real Under es un foro ubicado en la Ciudad de México, dedicado a dar un espacio al movimiento “Underground” en la ciudad. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/bares-y-cantinas/the-real-under>

Creo que no es secreto para nadie que en esta industria te ayuda mucho tener contactos, gente que te facilite las cosas ¿tienes algún tipo de contactos además de tu manager?

Aparte de mi manager, algunas personas que me han ayudado bastante y se los agradezco muchísimo, son por ejemplo *el Monje*, él es dueño del *centro de salud*¹⁰⁹, él también nos ha apoyado bastante, también el productor que hizo el EP, es *Raúl Torres*¹¹⁰ y es el guitarrista de *Molinettes Cinema*¹¹¹ una banda de indie pop, además, es un buenazo para cuestiones de “music business”, además de ser músico, él es bastante empresario y me ha dado consejos muy buenos.

¿Y a él como lo conociste?

Me lo presentó mi guitarrista, habían tocado juntos en una banda ya hace algún tiempo

Entonces ayuda mucho tener todas estas conexiones ¿verdad?

Exacto son conexiones que ayudan, es una industria pequeña y yo siempre he creído que hay que “ganar -ganar” es un mito eso de que tu puedes llegar solo y sin amigos, eso no es cierto o por lo menos para mí no, yo creo que cuando gana una banda, ganan varias bandas.

¹⁰⁹El Centro de Salud es un espacio ubicado en la Ciudad de México, entre Correo Mayor y Pino Suarez, que ha servido no solo para impulsar diversas propuestas de Goth, Post Punk y New Wave sino también es un bar reconocido por su buen servicio. Recuperado el 27 de febrero de 2019, de: <https://culturacolectiva.com/viajes/bares-de-la-ciudad-de-mexico-para-pasar-una-noche-oscura>

¹¹⁰Raúl Torres es un músico, productor musical y docente nacido en la ciudad de México en 1994, a pesar de su joven edad ha producido y trabajado en una gran cantidad de proyectos. Recuperado el 7 de febrero de 2019, de: icgd.org.mx/el-papel-de-la-cultura/raul-torres/

¹¹¹Molinettes Cinema es una banda de indie pop originaria de la Ciudad de México con Raúl Torres en la voz y piano. Recuperado el 7 de febrero de 2019, de: <http://www.reconoce.mx/elegantes-bienvenidos-al-molinettes-cinema/>

¿En qué otras partes se han presentado en la República?

Hace 2 semanas (el 1º de Septiembre) fue nuestra primera presentación fuera de la ciudad, fue en Puebla, de hecho fue la última presentación con la alineación anterior, también tenemos calendarizado ir a Querétaro, Veracruz y a Guadalajara a finales de este año.

¿Has intentado contactar estaciones de radio?

Solo por internet, estuvimos en Rock 101, fue por internet y también estuvimos en *grita radio*¹¹² en el programa del “arte de los ruidos”¹¹³ eso fue con mi amigo Ulysses.

¿Con respecto a su página web, quién se las diseñó?

La página nos la diseñó una persona que se llama Antonio Torres, es compañero de trabajo de mi manager, él se echó todo ese trabajo encima, obviamente le pagamos y fue para dar una imagen de banda más “consolidada” porque teníamos la posibilidad de entrar al festival Marvin¹¹⁴ de este año, al final ya no se pudo.

Y ¿Cómo es el proceso para entrar al festival Marvin? ¿Es igual que en el centro de salud y en los otros lugares? ¿O es más complicado?

Es similar, pero si hay que tener más tacto para este tipo de lugares, porque estamos hablando de personas de medios en un nivel un poco “superior” En ese tipo de cosas Chris (mi manager) si me ayuda bastante

¹¹²Grita Radio es una estación de radio por internet enfocada a la cobertura de eventos, música, cine, promociones entre otras cosas más. Recuperado el 28 de Febrero de 2019, de: <https://www.gritaradio.com/>

¹¹³El arte de los ruidos es un programa de radio conducido por Ulysses Avath, se transmite los Jueves por [gritaradio.com](https://www.gritaradio.com/) y se enfoca a la difusión de medios artísticos en la Ciudad de México. Recuperado el 28 de Febrero de 2019, de: <https://www.facebook.com/pg/elartedelosruidos/about/>

¿Entonces podemos estar de acuerdo en que tener un manager te salva la vida en esta industria?

Si claro, la función de un manager es fundamental para que todo llegue como a un buen puerto, lo interesante es que es como conseguir una novia, lo puedes conseguir de cualquier forma pero creo que lo ideal es que casi casi como que llegue tu manager a decirte “oye me gustaría manejarte” no al revés, para que tengas poder de negociación ya cuando estén poniendo las bases del plan de trabajo y todo eso.

¿Entonces al final, si tu trabajo es bueno las puertas se te abrirán?

Claro, ese es el ideal finalmente.

¿Alguna vez ustedes se han acercado a algún patrocinador para que los apoye? o ¿algún patrocinador los ha querido apoyar?

Propuestas si nos han llegado, bastantes, la cuestión es que veces no son tan bien intencionadas y yo creo que eso no va a ser nada nuevo para el que se dedique a la música, siempre va a haber mucho “coyote” en la industria y lo que quieren finalmente es hacer dinero sin que tú ganes dinero, recuerdo una vez que nos ofrecieron tocar con alguien de renombre, pero desconfiamos mucho, creo que nunca hemos sentido esa necesidad de tener que pagar para tocar.

Aquí en el DF ¿en qué otros lugares te has presentado? Aparte del Real Under del que ya hablamos hace rato

¹¹⁴El festival Marvin es un festival musical muy reconocido en México, organizado anualmente por la publicación del mismo nombre. Que reúne a varios artistas de la escena indie nacional e internacional. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.sopitas.com/musica/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-el-festival-marvin/>

Nos presentamos una vez en el Multifloro 246¹¹⁵ en la Roma¹¹⁶, en el centro de salud, nos hemos presentado como 4 o 5 veces más o menos, nos presentamos también en el foro SantaMA¹¹⁷ en Santa María la Ribera¹¹⁸, también en el Dirty Sound¹¹⁹ que está sobre avenida Chapultepec¹²⁰.

¿Cómo le hiciste para tener el permiso para tocar en esos lugares? ¿Cómo es el proceso?

No hay que pagar absolutamente nada, ese es como el chiste cuando uno se dedica a esto y quieres percibir algo de ganancia, si hemos tocado en estos lugares es porque nos dan ciertas facilidades. En el caso del centro de salud fue simplemente acercarme con el monje, mostrarle la propuesta que traemos y a él le gusto el sonido y nos dio chance, así fue como nos metió en sus eventos, fue similar en el caso del Under

¿Dirías que para las bandas emergentes hay foros? ¿No hay una escasez de éstos?

Exacto, yo creo que foros hay, es cosa de buscar y yo creo que a comparación de hace 15 años cuando empezaron los 2000s, creo que ahora hay muchísimos foros y más propuestas.

Hablando de las tocaditas ¿Cómo ha sido la recepción de la gente con tu música?

¹¹⁵El Multifloro 246 es un foro ubicado en la colonia Roma, dedicado a darle un espacio tanto a talentos nuevos como ya consolidados en al escena del rock nacional. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/musica/multifloro-246>

¹¹⁶La "Roma" es una colonia ubicada en la ciudad de México, sus orígenes datan desde 1903, durante la administración de Porfirio Díaz. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.maspormas.com/ciudad/colonia-roma-en-el-tiempo/>

¹¹⁷El laberinto cultural SantaMA es un lugar ubicado en Santa María la Ribera enfocado a la promoción cultural y artística. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <http://www.laberintocultural.com.mx/>

En las presentaciones en vivo siempre nos ha ido bien, siempre nos hemos sentido como que muy apapachados, me gusta jugar con el público y avivarlos un poco, como que luego se hace una retroalimentación muy chida y nos ha ido bien. Obviamente si hemos tenido “haters” pero curiosamente siempre han sido como vía internet, el clásico tipo que deja el comentario incendiario, el que hace comparaciones pero en mal plan, hay gente que también parece tener un gran conflicto con que las bandas canten en inglés, les crea un gran conflicto y no entiendo porque, la razón por la que yo escribo en inglés es para llegar a un mercado más amplio, imagínate si pasara lo mismo en Francia por ejemplo, Phoenix¹²¹ no cantarían en Inglés, sino en Francés, simplemente es saber a dónde quieres mandar tu mensaje.

¿A dónde te gustaría que este proyecto llegara?

Mi manager se la pasa preguntándome eso, creo que los 2 estamos trabajando para llevar a Prismatic Shapes a los foros alternativos grandes como el Indie Rocks¹²², el Plaza Condesa¹²³, me preguntaban una vez si quisiera alcanzar como el “mainstream” o algo así y de hecho me lo preguntaron porque una de nuestras canciones “*Empty process*”, acaba de salir en la nueva serie de Netflix¹²⁴ “La casa de las flores”¹²⁵ como 20 segundos sale.

¹¹⁸Santa María la Ribera es una colonia ubicada en la delegación Cuauhtémoc en CDMX. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://hellodf.com/smribera/>

¹¹⁹El Dirty Sound es un bar underground donde han tocado propuestas musicales de todo tipo. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/musica/dirty-sound-bar>

¹²⁰La colonia Chapultepec es una zona en la CDMX reconocida por su alto valor histórico. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://web.archive.org/web/20101114082249/http://www.chapultepec.org.mx/web2010/chapultepec/historia/historia.php>

¹²¹Phoenix es una agrupación de rock indie de origen francés, reconocidos como una de las bandas de la generación “indie” más exitosas de los últimos tiempos, han sido headliners de múltiples festivales alrededor del mundo. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/phoenix-mn0000277572/biography>

¹²²El Foro Indie Rocks es uno de los foro de música independiente más importantes de la ciudad, este escenario ha tenido no solo a nuevas propuestas sino también actos ya consolidados de diversos géneros musicales como lo son el punk, metal, post punk y muchos otros mas. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://bizarro.fm/locations/foro-indie-rocks/>

¿Cómo le hiciste para que tu canción suene ahí?

Mi manager, él nos lo consiguió, como tu lo dijiste hace rato, para ser músico y todavía más, un buen manager, necesitas tener contactos repartidos en todos lados y tienes que jugar bien tus cartas, en ese sentido, mi manager me ha ayudado mucho, de hecho el viernes de la semana pasada (7 de Septiembre de 2018) entramos al viral 50¹²⁶ de Spotify, estuvimos arriba de Bad Bunny¹²⁷ como por dos días.

Y de eso se derivó la pregunta de si me veía tocando con “Mon Laferte¹²⁸ y Café Tacuba”¹²⁹ y digo, no es algo a lo que definitivamente le cierre las puertas pero no es precisamente como mi interés, creo que a veces la gente confunde mucho el ser músico con el ser famoso o de la farándula, siempre les digo que si yo hubiera querido ser famoso, la verdad habría abierto un canal de YouTube, pero no, lo que yo quiero es hacer música y creo que un escalón abajo, llegando a tocar en el Plaza Condesa, en el Indie Rocks, me siento bastante a gusto.

¹²³El plaza Condesa es uno de los locales de conciertos más significativos e importantes de la actualidad, si bien no es el más grande, por sus puertas han desfilado un gran número de bandas y artistas legendarios, tanto nacionales como extranjeros, artistas de la talla de: White Lies, Nine Inch Nails, Stone Temple Pilots, That Poppy, Puddle of Mudd, Blur, Snow Patrol, Caifanes, entre muchos otros mas. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.sopitas.com/musica/plaza-condesa-sitio-emergio-cine-casino/>

¹²⁴Netflix es el servicio de televisión y entretenimiento por streaming más popular y exitoso del momento, el cual le permite a sus clientes ver una gran variedad de series, películas y documentales galardonados en miles de dispositivos con conexión a Internet. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://help.netflix.com/es/node/412>

¹²⁵La casa de las Flores es una serie mexicana de humor negro creada por Manolo Caro, trata sobre una matriarca adinerada intentando preservar la imagen de su familia. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.netflix.com/mx/title/80160935>

¹²⁶El viral 50 de Spotify es un ranking de éxitos hecho por este servicio de streaming donde es posible escuchar a los artistas mas sonados del momento. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZEVXbLuUZrygauiA>

¹²⁷Bad Bunny es un cantante puertorriqueño de Trap, en la actualidad es uno de los interpretes mas exitosos en la escena mainstream. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.last.fm/es/music/Bad+Bunny/+wiki>

¹²⁸Mon Laferte es una cantante y compositora de origen chileno, es en la actualidad, la artista más escuchada en su país natal. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://historia-biografia.com/mon-laferte/>

¹²⁹Café Tacuba es uno de los grupos más importantes en la historia del rock mexicano, han grabado 8 álbumes de estudio a la fecha, además de haber logrado presentarse en diversos festivales alrededor del mundo y participar en soundtracks de películas y videojuegos. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: https://www.todomusica.org/cafe_tacuba/

3.3 El internet, la pregunta del millón.

¿Entonces tu ideal siempre fue ser músico y vivir de ello?

Si, lo que pasa es que en cierto sentido estoy como que muy comprometido con la filosofía "Indie", entonces si me lo tomo a veces como muy en serio.

En México es muy difícil hacerse rico con la música o ya incluso ser solvente con uno mismo ¿tu ya tenias esa forma de pensar? ¿O fue algo que fuiste descubriendo mientras ya tenías la banda?

Hasta eso fijate que no, no tengo esa forma de pensar, yo siempre he pensado que es una industria a la cual le puedes exprimir lo que quieras siempre y cuando sepas hacerlo, gracias a esto fue que cuando decidí salirme de la carrera de historia, decidí tomar un diplomado de "Music Business" de un año en el SAE, y me abrió bastante la perspectiva de cómo funciona la industria y entonces estoy convencido de que las cosas se pueden hacer en pleno 2018 siempre y cuando tengas presente cuál es tu concepto y cuál es el target al que lo quieres mandar, o sea tu nicho de mercado

En esta nueva era digital en la que vivimos, siempre han existido opiniones mezcladas respecto a los pros y contras que existen respecto al internet, a diferencia de las generaciones pasadas que vivieron una época muy distinta en torno a la manera de consumir música y el entretenimiento en general.

¿Cómo dirías que el internet los ha ayudado a difundir su música? ¿Dirías que es el medio que más los ha ayudado? ¿Y cuál es tu forma que tienes de ver el papel que juega? ¿Dirías que es más positivo que negativo o viceversa?

Es como la pregunta del millón, hay una ironía, tanto en la tecnología en general, como en este caso en específico, el internet, yo creo que es un arma de doble filo, el internet ha ayudado muchísimo a que la gente del lugar que menos te imaginas descubra tu música, en eso si es como que un apoyo muy grande porque tienes mayor capacidad de exposición, pero a la vez, es más difícil consolidar los proyectos, la revolución del internet ha propiciado (no la crisis de la música, eso es algo inherente al ser humano, la música nunca va a desaparecer, si hay una crisis en la industria musical y en los que quieren ganar dinero con la música pero eso es otro asunto) que se trabaje de maneras completamente diferentes, sobre todo para las grandes compañías multinacionales, a mí me parece un reto bastante interesante, a mi me encanta la filosofía de las bandas indie de los 80, entonces creo que es retomar todo el aprendizaje que nos dejaron esas bandas, pero sí, en cuanto a la pregunta de si es mejor o peor el internet, depende de como tú lo quieras ver, tiene pros y contras.

¿Has usado otros medios para difundir tu música?

Además del internet, realmente no, en la revista TimeOut¹³⁰ nos sacaron en su versión impresa, también en un Fanzine¹³¹ llamado AUUU, aunque solo es una mención de un amigo de otra banda, pero más allá de eso, no recuerdo algún otro medio en el que hayamos salido.

¿Entonces dirías que el internet es el único medio para que una banda difunda su música en la actualidad?

¹³⁰TimeOut es una revista (existe una versión impresa al igual que una en línea) enfocada a recomendaciones de música, cine, entretenimiento, restaurantes y eventos en la Ciudad de México. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.merca20.com/llega-time-out-a-mexico/>

¹³¹Una fanzine es una publicación periódica hecho con pocos medios y de tirada reducida que usualmente trata sobre temas culturales. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.lexico.com/es/definicion/fanzine>

Es que si lo vemos de otra forma ¿quién actualmente o qué porcentaje de personas aficionadas a la música en general, se compra una revista musical como para ver lo que hay? Hoy en día, ya todo te lo van diciendo los algoritmos, así que esa es la mejor forma de descubrir música

El EP no está en formato físico me imagino

El EP no está en formato físico, lo queríamos sacar en cassette pero hasta el momento ha sido un poco difícil, sobre todo porque se nos han venido gastos para sacar el nuevo material, así que eso lo hemos dejado como que ahí congelado, pero estamos en todas las plataformas, en streaming YouTube, spotify, google play, Itunes.

¿Dirías que debido a esta época de inmediatez en la que vivimos, la gente ahora escucha música de manera muy superflua?

Si, totalmente, por ejemplo yo tengo un hermano menor y siempre encuentro esa diferencia generacional entre cómo él percibe la música a cómo yo la percibo. Yo fui tal vez de la última generación que creció con los CDs, entonces creo que es fetichista y lo que quieras pero creo que tener algo físico, algo en un sentido “analógico” te da como un sentido de valoración, hasta sentido de pertenencia con tus cosas, entonces creo que eso te hace valorar tus cosas más, ahora con una facilidad enorme puedes descargar un álbum y borrarlo completamente y lo vuelves a descargar y no pasa absolutamente nada, esa es como la psicología de muchos consumidores de música actualmente, de hecho ya ni siquiera descargan, solo lo escuchan, eso es un elemento que impacta en la psicología.

¿Tú te has visto en el futuro viviendo de la música? Lo digo porque algunos músicos y bandas (incluso ya consolidados) se tienen que dedicar a otras cosas aparte de la música para sobrevivir ¿ese es tu caso? ¿Te dedicas a alguna otra cosa aparte de la música?

Por el momento no, me estoy dedicando de lleno a las dos bandas que tengo, pero creo que eso es muy cierto, aparte de dedicarte a tu música, creo que siempre te beneficia “picar piedra” por otros lados, igual y puede ser dentro de la misma música, escribir para alguna revista por ejemplo, así es como vas complementando y te vas diversificando, eso siempre va a ser muy beneficioso y muy retro alimentante para ti como artista

En tus propias palabras ¿qué obstáculos dirías que debe de enfrentar un músico, hoy en día, en pleno 2018 en la Ciudad de México?

Yo creo que primero que nada y eso lo pongo como el punto más importante de todos, es la ironía de la tecnología, siento que entre más acerca a las personas que están lejos de ti, más aleja a las personas que están cerca de ti, esto nos deja en un punto actual en el que la juventud tiene una indiferencia enorme, entonces creo que ahora hay personas que hasta les cuesta trabajo darle un “like” a tu pagina, por eso creo que la indiferencia actual de la vida moderna es el principal obstáculo para hacer un proyecto sea de música, pintura, escritura, lo que sea.

Eso es cierto, antes en los 80s y 90s solo podías acceder a la música por tv, radio o comprando el disco, ahora con solo un par de clicks en tu teléfono, bum ahí esta.

Exacto, los medios los tienes, ahora con lo que debes de luchar es con la infinidad de competencia que habrá, millones y millones de proyectos que pueden ser igual que el tuyo y eso no significa que sean mejores o peores, simplemente significa que la variedad es “infinita” por así decirlo

**¿Dirías que en la escena nacional hay muchas bandas en estos momentos?
¿Y cómo es la convivencia con otras bandas en estos momentos? ¿Se apoyan entre ustedes?**

Yo creo que en todos lados siempre va a haber personas discordantes pero honestamente trato de no prestarle atención a eso y de apoyar a las bandas de otros amigos tanto como ellos nos apoyan a nosotros y de siempre llevar esa cordialidad, si de por sí ya es una escena chica y hay millones de elementos por los cuales te puede ir mal, por eso trato de no ponerme el pie yo solo, eso de tener rivalidades se me hace una tontería

A manera de conclusión ¿tú dirías que hay una falta de difusión en los medios para las bandas emergentes aquí en la ciudad de México?

Yo creo que para que cambie la situación de la música independiente en México primero hace falta un cambio en la forma de pensar por los dos lados, por un lado están los medios de comunicación, promotores de eventos, por ese lado creo que a veces puede faltar apoyo de su parte pero creo que también es responsabilidad nuestra como artistas no solamente hacer música y decir “ayy vengan y descubranme” tienes que tener un trabajo consistente de marketing, de promoción, tienes que verlo como tu empresa y creo que eso hace la diferencia con una banda ¿hay responsabilidad? Si ¿hay fallas? Sí, pero también hay fallas y responsabilidad de los dos lados

**¿En dónde dirías que está el cambio más importante en la forma de pensar?
¿En la mentalidad de las bandas? ¿En la mentalidad del público?**

Yo diría que en nuestra mentalidad en general como sociedad, en el sentido amplio creo que si cambiáramos de forma de pensar, no tendríamos que dividir

entre artistas y promotores o medios, creo que todos deberíamos ser parejos, creo que ambas partes deberían tener mayor empatía la una con la otra

No digo que sea como un camino fácil, no digo que todas las bandas la tengan fácil, obviamente algunas bandas tienen mayores facilidades a otras que se las ven bastante duro, la cuestión es que mientras no puedas vivir de la música, tienes que trabajar para ir posicionando tu proyecto pero es cosa como todo, de constancia.

A manera de conclusión de esta entrevista, justo como lo dijo Pedro, ayuda mucho el tener una noción de cómo funciona esta industria, si bien es cierto que esta era digital vino a nosotros con su respectiva plétora de problemas, con mayor razón considero que los nuevos músicos y talentos deben de prepararse de la mejor manera posible, considero que tener los pies en la tierra y ser realistas es indispensable.



Fuente: Pedro Gopar, recuperado el 11 de Junio de 2019.

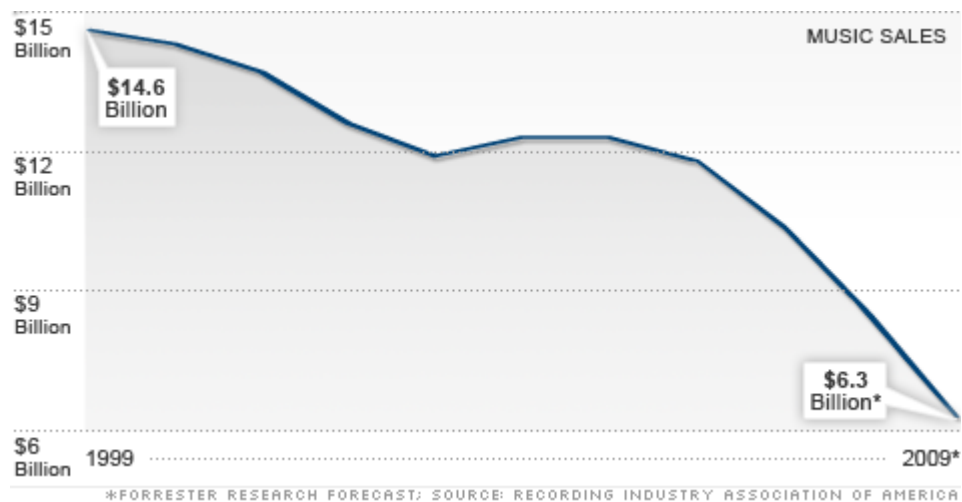
Conclusiones.

A manera de conclusión, esta investigación me ayudó a entender muchas cosas y corroborar otras de las cuales yo ya tenía una noción, primero que nada, es importante entender que el momento catalizador que cambió el curso de la industria musical durante las dos décadas posteriores, fue el lanzamiento de Napster, considero que este software trajo consigo más efectos negativos que positivos y a largo plazo el daño que ocasionó fue demasiado grande, con esto no quiero decir que en su momento se le debieron cerrar las puertas al internet, internet iba a ser la “próxima gran cosa” sin importar cuantos estuviéramos en contra de las descargas en su momento, era algo que iba a pasar y nada se pudo haber hecho para evitarlo, si no hubiera sido Fanning, habría sido otro chico en Suecia o el Reino Unido o Alemania o de cualquier parte del mundo, Fanning fue una persona en el lugar y momento adecuados y con la idea adecuada, las descargas ilegales eran un desastre esperando a ocurrir.

Gran parte del problema fue la forma en que este software se introdujo ante el público consumidor, en la historia de la música, siempre que se llevaba a cabo el proceso de introducir un nuevo formato, esto se hacía de manera esporádica y hasta cierto punto sutil, de manera que el público se fuese acostumbrando a este, pero ese no fue el caso de Napster, fue algo que prácticamente ocurrió de un día para otro, sin ningún tipo de publicidad, sin apoyo por parte de la industria, esta plataforma de internet fue como un camión que chocó en un restaurante y se metió hasta la cocina arrasando todo lo que estaba a su paso.

Tal cual versión moderna del mito de Prometeo, donde a los hombres se les fue otorgado el fuego en contra de la voluntad de los dioses, a las personas se les fue otorgada esta nueva herramienta para la cual nadie estaba preparado, con la cual podían hacer y deshacer cuanto quisieran sin ningún tipo de repercusión, considero que esa mentalidad y el hecho de que las personas dieron por sentado lo que tenían, es el mayor problema, en su momento realmente nadie pensó en las consecuencias a largo plazo que tendría, si claro, era muy divertido robar y tener 5000 canciones en una computadora, la música debe ser gratis y para todos

¿correcto? pero a la larga ese obtuso tren de pensamiento tuvo consecuencias, se perdió dinero, se perdieron empleos y la industria a la fecha sigue pagando el precio.¹³² Como se puede apreciar en el siguiente cuadro, en un lapso de 10 años, la industria musical paso de ser un negocio con ganancias que giraban alrededor de los 15 billones de dólares, a generar menos de la mitad de eso.



.Fuente: Goldman, D. (2010) *Music's lost decade: Sales cut in half*. Recuperado el 11 de Junio de 2019, de: https://money.cnn.com/2010/02/02/news/companies/napster_music_industry/

Existe este absurdo pretexto donde se menciona como el internet y las descargas ilegales facilitan que gente que carece de dinero tenga acceso a estas canciones, como por ejemplo un niño que lo único que quiere es la canción de su artista favorito, Rosanne Cash mencionó algo muy interesante respecto a esto, la realidad de las cosas y esto aplica no solo a la música sino a cualquier forma de entretenimiento que puede llegar a ser afectada por la piratería, es que la música es un lujo que nosotros nos damos, no es esencial para poder vivir y siendo sinceros, aquella persona que tenga una computadora en su casa y forma de pagar internet, definitivamente tiene dinero para comprar música, esa mentalidad facinerosa y mañosa es uno de los mayores males para la música.

¹³²Goldman, D. (2010) *Music's lost decade: Sales cut in half*. Recuperado el 11 de Junio de 2019, de: https://money.cnn.com/2010/02/02/news/companies/napster_music_industry/

En cuanto a la era del streaming en la cual nos encontramos hoy en día, ésta surgió como consecuencia de los problemas ocasionados por la piratería derivada de Napster, en estos momentos existe esta división entre los que fervientemente creen que el streaming está salvando a la industria musical y aquellos que piensan que solo le está ocasionando daño.

Hay que tomar en cuenta que después de lo caótica que fue la década de los 2000s, es muy difícil poder imaginar un escenario realista en el cual disqueras, artistas y consumidores puedan volver a estar a gusto, existe un desequilibrio muy grande en cuanto a las ganancias que genera un músico en la era actual, independientemente de los pros y contras que ya se mencionaron, la abrupta penetración del internet en la industria musical significó un borrón y cuenta nueva en muchos aspectos, si bien es difícil para los nuevos talentos el poder hacer de la música su única fuente de ingresos, lo cierto es que también lo era antes, por razones distintas, pero lo era.

Considero que en lo que a el futuro se refiere, justo como lo decía Pedro en la entrevista, tiene que haber un cambio de mentalidad en la sociedad, los consumidores deben de asumir responsabilidad por sus acciones y no dar todo por sentado, lo mejor que podemos hacer si es que queremos ver florecer esta industria es comprar la música, atender a las tocadas (hay algunas que hasta son gratis) comprar mercancía oficial o al menos mostrar apoyo a los jóvenes talentos compartiendo su trabajo con los demás en las redes sociales, comentando en sus videos o simplemente dándoles un “like” solo porque vivimos en esta era de inmediatez donde todo es instantáneo y “gratis” no significa que no debemos poner de nuestra parte.

Las disqueras también deben asumir su papel, en su momento su error más grande fue el intentar suprimir al internet por completo en lugar de trabajar junto con él, el día en que las disqueras, internet y los músicos puedan lograr un punto intermedio estoy seguro de que lograrán otra etapa próspera como la que se vivía en los 90s.

Desde una perspectiva personal, el streaming está muy lejos de ser un modelo de negocios ideal, pero es un paso adelante en comparación a cómo estaba la industria hace más de 10 años, hay mucho que se debe mejorar, pero hay que entender que mientras exista internet, el modelo de negocios para la industria siempre girará en torno a este medio y eso es algo que no se podrá cambiar, los servicios de streaming son el menor de dos males desde mi punto de vista y justo como mencioné en el capítulo 2 considero que estos servicios pueden evolucionar y convertirse en un mejor modelo de negocios.

Pero eso sí y no puedo dejar de remarcar cuán importante es que los consumidores sobre todo, cambien su mentalidad, deben de dejar de dar a la música y el arte por sentado y darse cuenta de que es fundamental para la industria que pongan de su parte y apoyen, mientras ese cambio de mentalidad no ocurra, no volveremos a ver otra era próspera para esta industria.

Bibliografía:

Andrés Martín, David. *Marketing Musical: Música, Industria y promoción en la era digital*, España, 2015, 219 pp.

Baena Paz, Guillermina. *Géneros periodísticos informativos*, Pax, México, 1993, 1ª Edición.

Harper, Adam. *Infinite Music: Imagining the Next Millennium of Human Music-Making*, Zero Books, Estados Unidos, 2011, 234 pp.

Herstand, Ari. *How To Make It in the New Music Business: Practical Tips on Building a Loyal Following and Making a Living as a Musician*, Liveright, Estados Unidos, 2016, 400 pp, 1ª edición

Leñero Vicente y Marín Carlos. *Manual de periodismo*, Grijalbo, México, 1987, 315 pp. nota: 2ª. Edición.

Mulligan, M. *Awakening: The Music Industry in the Digital Age*, MIDia Research, Londres, 2015, 333 pp.

Rogers, J. *The Death And Life Of The Music Industry In The Digital Age*, Bloomsbury Academic, Estados Unidos, 2013

S. Passman, Donald. *All You Need to Know About the Music Business*, Simon & Schuster, Estados Unidos, 2015, 544 pp, 9ª edición

Vivaldi, Martín. *Géneros periodísticos*, Prisma, México, 1993, 394 pp, 1ª Edición

Witt, S. *How Music Got Free: What happens when an entire generation commits the same crime?*, Penguin Books, Estados Unidos, 2015, 296 pp.

Mesografía:

Abu Dhabi Media. *About us*. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://admedia.ae/en/About>

Ace X. (2016). *The History of Youtube*. Recuperado el 6 de Febrero de 2019, de: <https://www.engadget.com/2016/11/10/the-history-of-youtube/>

Addams, S. (2009) *Happy 10th Birthday Napster – Shawn Fanning Speaks*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <http://drownedinsound.com/news/4137007-happy-10th-birthday-napster-shawn-fanning-speaks>

Administrador (2018) *15 datos que debes saber de la colonia Santa María La Ribera*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://hellodf.com/smribera/>

Alexander, S. *Daniel Ek SWEDISH ENTREPRENEUR*. Recuperado el 22 de febrero de 2019, de: <https://www.britannica.com/biography/Daniel-Ek>

Andrés, R. (2018) *La historia de Encarta, la enciclopedia de Microsoft que este año cumpliría 25 años*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://computerhoy.com/reportajes/tecnologia/historia-encarta-enciclopedia-microsoft-que-este-ano-cumpliria-25-anos-339981>

Apple Music. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.apple.com/apple-music/>

Biography.com Editors. (2014). *Chad Hurley Biography*. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/business-figure/chad-hurley>

Biography.com Editors. (2014). *Courtney Love Biography*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/courtney-love>

Biography.com Editors. (2014). *Eminem Biography*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/eminem>

Biography.com Editors. (2014). *Janet Jackson Biography*. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/janet-jackson>

Biography.com Editors. (2014). *Johnny Cash Biography*. Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/johnny-cash>

Biography.com Editors. (2014). *Sean Parker Biography*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/business-figure/sean-parker>

Biography.com Editors. (2014). *Roseanne Cash Biography*. Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/roseanne-cash>

Biography.com Editors. (2014) *Taylor Swift Biography*. Recuperado el 22 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/musician/taylor-swift>

Biography.com Editors. (2014). *Steve Chen Biography*. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.biography.com/business-figure/steve-chen>

Biography Online. *Madonna Biography*. Recuperado el 26 de Febrero de 2019, de: <https://www.biographyonline.net/music/madonna.html>

Bonsor, K. *How the Super Bowl Works*. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://entertainment.howstuffworks.com/super-bowl.html>

Branchereau. G. (2018). *The story of Spotify: Sweden's controversial king of music streaming*. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de: <https://www.thelocal.se/20180302/the-story-of-spotify-swedens-controversial-king-of-music-streaming>.

Bush, J. *Limp Bizkit*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/limp-bizkit-mn0000290502/biography>

CD Baby. (2015). *Cómo un artista indie ganó \$56000 en Spotify con una canción (una entrevista con Perrin Lamb)*. Recuperado el 10 de Febrero de 2019, de: <https://musicodiy.com/como-un-artista-indie-gano-56000-en-spotify-con-una-cancion-una-entrevista-con-perrin-lamb/>

Chilton, M. (2018) *DIY Music: How Musicians Did It For Themselves* Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.udiscovermusic.com/in-depth-features/history-diy-music/>

Colaborador. (2014). *4 estaciones de radio que marcaron época*. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de: <https://www.chilango.com/musica/4-estaciones-de-radio-que-marcaron-epoca/>

Collins. *reality show* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/reality-show>

Collins. *Video Jockey*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-jockey>

Colombia, T. (2016) *BudLab: ¿Cuáles son las diferencias entre un Single, un EP y un Álbum?* Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: https://www.vice.com/es_co/article/pg4wxb/budlab-cules-son-las-diferencias-entre-un-single-un-ep-y-un-lbum

Computer Hope. (2017) *Shawn Fanning* Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: https://www.computerhope.com/people/shawn_fanning.htm

Discogs. *Buggles* – Video Killed The Radio Star*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.discogs.com/Buggles-Video-Killed-The-Radio-Star/master/80390>

Dredge, S. (2013). *Spotify vs Musicians: 10 things to read to better understand the debate*. Recuperado el 9 de Febrero de 2019, de: <https://www.theguardian.com/technology/2013/jul/29/spotify-vs-musicians-streaming-royalties>

Editors, TheFamousPeople.com. (2018). *Jawed Karim Biography*. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.thefamouspeople.com/profiles/jawed-karim-42118.php>

El Apunte. (2018) *Mexicanos reviven la música en cassette*, Recuperado el 28 de Octubre de 2019 de: <https://www.eluniversal.com.mx/el-apunte/mexicanos-reviven-la-musica-en-cassette>

Elola, J. (2015). *La industria musical, salvada 'in streaming*. Recuperado el 9 de Febrero de 2019, de: https://elpais.com/cultura/2015/06/26/actualidad/1435330571_109693.html

Encyclopedia of World Biography. *Steve Jobs Biography*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de <https://www.notablebiographies.com/Ho-Jo/Jobs-Steve.html>

Erlewine, S. *Dr. Dre*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/dr-dre-mn0000805274/biography>

Erlewine, S. *Moby*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/moby-mn0000477116/biography>

Erlewine, S. *Metallica*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/metallica-mn0000446509/biography>

Erlewine, S. *Peter Gabriel*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/peter-gabriel-mn0000842802/biography>

Erlewine, S. *The Cure*. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/the-cure-mn0000137390/discography>

Erlewine, S. *The Smiths*. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/the-smiths-mn0000899530/biography>

Eventim. *Pink Floyd*. Recuperado el 22 de Febrero de 2019, de: <https://www.eventim.co.uk/artist/pink-floyd/?affiliate=HEJ>

Facebook. *El arte de los ruidos*. Recuperado el 28 de Febrero de 2019, de: <https://www.facebook.com/pg/elartedelosruidos/about/>

Forde, E. (2011). *EMI: the sad demise of a very British company*. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.theguardian.com/music/musicblog/2011/nov/11/emi-demise-british-music-company>

Gapper, J. (2017). *El "streaming" le regresó la vida a la industria musical*. Recuperado el 22 de Febrero de 2019, de: <https://www.milenio.com/negocios/el-streaming-le-regreso-la-vida-a-la-industria-musical>

García, D. (2016). *Así fue la primera transmisión de MTV hace 35 años*. Recuperado el 27 de Enero de 2019 de: <https://www.animalpolitico.com/2016/08/asi-fue-la-primera-transmision-mtv-35-anos/>

Glaser, A y Oremus, W. (2018). *The Spotify Effect*. Recuperado el 9 de Febrero de 2019, de: <https://slate.com/technology/2018/09/apple-spotify-streaming-david-turner-if-then-transcript.html>

Glatt, A. (2015). *Elegantes, bienvenidos al Molinette Cinema*. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de: <http://www.reconoce.mx/elegantes-bienvenidos-al-molinette-cinema/>

Goldman, D. (2010) Music's lost decade: Sales cut in half. Recuperado el 11 de Junio de 2019, de: https://money.cnn.com/2010/02/02/news/companies/napster_music_industry/

Grannell, C. (2018). *A history of music streaming*. Recuperado el 6 de Febrero de 2019, de: <https://www.dynaudio.com/dynaudio-academy/2018/may/a-history-of-music-streaming>

Grierson, T. (2017) *Radiohead Biography and Profile*. Recuperado el 20 de febrero de 2019, de: <https://www.liveabout.com/radiohead-biography-and-profile-2898071>

Grita radio. Recuperado el 28 de Febrero de 2019, de: <https://www.gritaradio.com/>

Gutiérrez, O. (2018). *Música por 'streaming' impulsa ganancias de la industria musical: IFPI*". Recuperado el 9 de Febrero de 2019: <https://www.cnet.com/es/noticias/industria-musical-ganancias-2017/>

Gutiérrez, E. (2017) *EL PLAZA CONDESA: EL SITIO QUE EMERGIÓ DE UN CINE Y UN CASINO*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.sopitas.com/musica/plaza-condesa-sitio-emergio-cine-casino/>

Harris, M. (2018). *The History of the iTunes Store*. Recuperado el 4 de Febrero de 2019, de: <https://www.lifewire.com/itunes-store-history-2438593>

Harris, M. (2018). *What Is Streaming Music?* Recuperado el 6 de Febrero de 2019, de: <https://www.lifewire.com/what-is-streaming-music-2438445>

Hartley, M. (2009). *Thank you, Napster*. Recuperado el 4 de Febrero de 2019, de: <https://www.theglobeandmail.com/technology/digital-culture/thank-you-napster/article1371912/>

Heath, A. (2014) *The Macworld Expo conference is no more*. Recuperado el 20 de febrero de 2019, de: <https://www.cultofmac.com/299595/macworld-expo-goes-permanent-hiatus/>

Historia y Biografía. (2018) *Mon Laferte*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://historia-biografia.com/mon-laferte/>

History.com Editors. (2009). *MTV Launches*. Recuperado el 27 de Enero de 2019, de: <https://www.history.com/this-day-in-history/mtv-launches>

Hogan, M. (2019) *A Guide to the Royalties Battle Between Streaming Services and Songwriters*. Recuperado el 20 de Marzo de 2019, de: <https://pitchfork.com/thepitch/a-guide-to-the-royalties-battle-between-streaming-services-and-songwriters/>

Horus Music. (2017). *THE PROS AND CONS OF STREAMING*. Recuperado el 10 de Febrero de 2019, de: <https://www.horusmusic.global/pros-cons-streaming/>

Huey, S. *Chuck D*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/chuck-d-mn0000359359/biography>

ICDG. *El papel de la cultura*. Recuperado el 7 de febrero de 2019, de: icgd.org.mx/el-papel-de-la-cultura/raul-torres/

IFPI (2018) *IFPI Global Music Report 2018*. Recuperado EL 23 de Febrero de 2019, de: <https://www.ifpi.org/news/IFPI-GLOBAL-MUSIC-REPORT-2018>

IMDB. *Æon Flux* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt0111873/>

IMDB. *Charlie Rose*. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/name/nm0741299/bio>

IMDB. *Beavis y Butt-Head*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt0105950/>

IMDB. *Daria*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt0118298/>

IMDB. *Jersey Shore* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt1563069/>

IMDB. *The Real World*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.imdb.com/title/tt0103520/>

Jacob, A. (2017) *What is Amazon?* Recuperado el 22 de Febrero de 2019, de: <https://www.ordermentum.com/blog/what-is-amazon>

Jungermann, J. (2017). *How Streaming Affects the Music Industry, Artists and Consumers*. Recuperado el 10 de Febrero de 2019, de: <http://www.hifiveinsider.com/music-streaming-artists-consumers/>

Klein, J. (2014) *A BEGINNER'S GUIDE TO POST PUNK* Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.goldenplec.com/featured/beginners-guide-post-punk/>

Laberinto Cultural SantaMA. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <http://www.laberintocultural.com.mx/>

Larroca, C. (2018). *Justin Timberlake & Janet Jackson's Super Bowl Wardrobe Malfunction: What Really Happened*. Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://hollywoodlife.com/2018/02/04/justin-timberlake-janet-jackson-super-bowl-nipplegate-wardrobe-malfunction-explanation/>

Lamont, T. (2013). *Napster: the day the music was set free*. Recuperado el 27 de Enero de 2019, de: <https://www.theguardian.com/music/2013/feb/24/napster-music-free-file-sharing>

Last FM. *Bad Bunny Biografía*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.last.fm/es/music/Bad+Bunny/+wiki>

Last FM. *Last.fm is a music service that learns what you love*. Recuperado el 22 de febrero de 2019, de: <https://www.last.fm/about>

Last FM. *Corey Taylor Biography*. Recuperado el 23 de Febrero de 2019, de: <https://www.last.fm/music/Corey+Taylor/+wiki>

Last FM. *Biography*. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.last.fm/music/Robert+Smith/+wiki>

Lee, T. (2015) *How Apple became the world's most valuable company* Recuperado el 20 de febrero de 2019, de: <https://www.vox.com/2014/11/17/18076360/apple>

Lexico. *Definition of fanzine in Spanish*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.lexico.com/es/definicion/fanzine>

Marquez, K. (2013). *El Impacto de Internet en la Industria Musical*. Recuperado el 27 de Enero de 2019, de: <https://industriamusical.es/el-impacto-de-internet-en-la-industria-musical/>

Martin, F. (2004) *Mega maremoto y tsunami del 26 de diciembre de 2004* Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.tiempo.com/ram/1820/mega-maremoto-y-tsunami-del-26-de-diciembre-de-2004/>

Max. (2003) Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=audiogalaxy>

McDonald, H. (2018) *How the Big Four Record Labels Became the Big Three* Recuperado el 21 de febrero de 2019, de: <https://www.thebalancecareers.com/big-three-record-labels-2460743>

McElhearn, K. (2016). *15 years of iTunes: A look at Apple's media app and its influence on an industry* Recuperado el 4 de Febrero de 2019, de: <https://www.macworld.com/article/3019878/15-years-of-itunes-a-look-at-apples-media-app-and-its-influence-on-an-industry.html>

Mcintyre, H. (2018) *The Piracy Sites That Nearly Destroyed The Music Industry: What Happened To Limewire*. Recuperado el 20 de febrero de 2019, de: <https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2018/03/21/what-happened-to-the-piracy-sites-that-nearly-destroyed-the-music-industry-limewire/#67c3ad6332d7>

Mesa editorial Merca2.0. (2012) *LLEGA TIME OUT A MÉXICO*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.merca20.com/llega-time-out-a-mexico/>

Mitchell, B. (2018). *Understanding P2P File Sharing*. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de: <https://www.lifewire.com/definition-of-p2p-818026>

Morbo. (2015) *Foro Indie Rocks!*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://bizarro.fm/locations/foro-indie-rocks/>

Moreau, E. (2019). *What Is YouTube? How Do I Use It?* Recuperado el 5 de Junio de 2019, de: <https://www.lifewire.com/youtube-101-3481847>

MXCity. *LA HISTORIA DE LA CONDESA POR LA QUE LA CONDESA SE LLAMA ASÍ...* Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://mxcity.mx/2016/05/poco-la-historia-la-condesa-la-la-condesa-se-llama-asi/>

Nations, D. (2019) *What Is Facebook?* Recuperado el 30 de Marzo de 2019, de: <https://www.lifewire.com/what-is-facebook-3486391>

Netflix. *La Casa De Las Flores*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.netflix.com/mx/title/80160935>

Netflix. *¿Qué es Netflix?* Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://help.netflix.com/es/node/412>

Nikoghosyan, N. (2019) *What streaming does to musical work* Recuperado el 6 de Junio de 2019, de: <https://wim.hypotheses.org/982>

Owsinski, B. (2018) *Which Streaming Service Pays The Most? You'll Be Surprised*. Recuperado el 6 de Junio de 2019, de: <https://music3point0.com/2018/04/05/streaming-service-payouts/#ixzz5q6RY6PNW>

Parker, E. (2017). *How the Internet financially kills musicians and other artists*. Recuperado el 27 de Enero de 2019, de: https://www.washingtonpost.com/opinions/how-the-internet-financially-kills-musicians-and-other-artists/2017/05/12/10772e56-0f15-11e7-ab07-07d9f521f6b5_story.html?noredirect=on&utm_term=.bff1b20230d3

PayPal. *What is PayPal and how does it work?* Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.paypal.com/be/smarthelp/article/what-is-paypal-and-how-does-it-work-faq1655>

Pitchfork. *Damon Krukowski Contributor*. Recuperado el 23 de Febrero de 2019, de: <https://pitchfork.com/staff/damon-krukowski/>

Potts, D. *Phoenix* Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/phoenix-mn0000277572/biography>

Redacción (2015). *En 10 puntos: De America Online a Aol. y su venta a Verizon*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.elfinanciero.com.mx/empresas/que-fue-y-que-es-aol-en-10-puntos>

Resnikoff, P. (2018). *Music Downloads are Nearing Extinction as Sales Tank 27.4%*". Recuperado el 10 de Febrero de 2019, de: <https://www.digitalmusicnews.com/2018/07/10/music-downloads-extinct/>

RIAA. *What we do*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019 de: <https://www.riaa.com/what-we-do/>

Rodríguez Sánchez, D. (2015). *THE WAY INTERNET HAS CHANGED THE WHOLE MUSIC INDUSTRY*. Recuperado el 27 de Enero de 2019, de: <https://ricksmagazine.com/2015/11/12/the-way-internet-has-changed-the-whole-music-industry/>

Romero, M (2017). *La CDMX en el tiempo: colonia Roma*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.maspormas.com/ciudad/colonia-roma-en-el-tiempo/>

Rosoff, M. (2011). *Napster Is Finally Dead -- Here's A Look Back At What It Once Meant*. Recuperado el 4 de Febrero de 2019, de: <https://www.businessinsider.com/napster-is-finally-dead-heres-a-look-back-at-what-happened-2011-10>

SAE. *LA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN MEDIOS CREATIVOS DIGITALES*

MÁS GRANDE DEL MUNDO. Recuperado el 11 de Junio de 2019, de: <https://mexico.sae.edu/conocenos/>

Sánchez, D. (2018). *What Streaming Music Services Pay (Updated for 2018)*. Recuperado el 10 de Febrero de 2019, de: <https://www.digitalmusicnews.com/2018/01/16/streaming-music-services-pay-2018/>

Schoups, A. (2015). *Why is Vevo Called Vevo?* Recuperado el 6 de Febrero de 2019, de: <https://www.rewindandcapture.com/why-is-vevo-called-vevo/>

Solis, A. (2016). *35 años de MTV: un imperio caído*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de <https://www.nacion.com/viva/musica/35-anos-de-mtv-un-imperio->

Sony Music. *About Sony Music Entertainment*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.sonymusic.com/sonymusic/>

SoundCloud. *What is SoundCloud?* Recuperado el 26 de Febrero de 2019, de: <https://help.soundcloud.com/hc/en-us/articles/115003570488-What-is-SoundCloud->

SOUPS. (2014) *TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE EL FESTIVAL MARVIN*. Recuperado el 28 de Febrero de 2019, de: <https://www.sopitas.com/musica/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-el-festival-marvin/>

Spotify. *What is Spotify?* Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: https://support.spotify.com/sk/using_spotify/the_basics/what-is-spotify/

Spotify. *Los 50 más virales de México*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZEVXbLuUZrygauiA>

Suskind, A. (2014). *15 Years After Napster: How the Music Service Changed the Industry* Recuperado el 4 de Febrero de 2019, de: <https://www.thedailybeast.com/15-years-after-napster-how-the-music-service-changed-the-industry>

Tavern, M. (2019). *Music Streaming Services are Trying to Screw Songwriters*. Recuperado el 12 de Marzo de 2019, de: <https://djbooth.net/.amp/features/2019-03-11-streaming-services-screw-songwriters-low-royalties>

Techopedia. *Definition - What does Google mean?* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.techopedia.com/definition/5359/google>

Techopedia. *Definition - What does Pandora mean?* Recuperado el 21 de Febrero de 2019, de: <https://www.techopedia.com/definition/21231/pandora>

Televisa. *Quienes somos*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.televisa.com/corporativo/quienes-somos/historia/>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. *Viacom Inc*. Recuperado el 19 de febrero de 2019, de: <https://www.britannica.com/topic/Viacom-Inc>

The New York Times. *Jon Caramanica*. Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.nytimes.com/by/jon-caramanica>

Todomusica.org. *Biografía de Café Tacuba*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: https://www.todomusica.org/cafe_tacuba/

True, C. *Crystal Stilts*. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.allmusic.com/artist/crystal-stilts-mn0001014272/biography>

Tschmuck, P. (2014). *the music industry's fight against napster – part 1: napster's rise to fame*. Recuperado el 27 de Enero de 2019, de: <https://musicbusinessresearch.wordpress.com/2014/12/06/the-music-industrys-fight-against-napster-part-1/>

Ustaer, F. (2019). *SLIPKNOT'S COREY TAYLOR SLAMS SPOTIFY, PANDORA AND AMAZON MUSIC*. Recuperado el 12 de Marzo de 2019, de: <https://metalheadzone.com/slipknots-corey-taylor-slams-spotify-pandora-and-amazon-music/>

Utrdave. (2016). *The Pros & Cons of Spotify – Thoughts from Artists, Critics, & Music Consumers*. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de: <https://radarradioblog.wordpress.com/2016/11/07/the-pros-cons-of-spotify-thoughts-from-artists-critics-music-consumers/>

Vernon, B. (2014) *The Real Under* Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/bares-y-cantinas/the-real-under>

Villagrán, O. (2016) *Bares de la Ciudad de México para pasar una noche oscura*. Recuperado el 27 de Febrero de 2019, de: <https://culturacolectiva.com/viajes/bares-de-la-ciudad-de-mexico-para-pasar-una-noche-oscura>

Winston & Strawn LLP. Recuperado el 25 de Febrero de 2019, de: <https://www.winston.com/en/legal-glossary/copyright-royalty-board.html>

Youorski, J. (2014). *A Musician's Guide to Streaming: The Pros & Cons of Spotify, Bandcamp, SoundCloud & More*. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de: <https://www.pastemagazine.com/articles/2014/08/where-to-share-the-costs-and-royalties-of-having-m.html>

Zamudio, J. (2014) *Multiforo 246*. Recuperado el 28 de Febrero de 2019, de: <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/musica/multiforo-246>

Zamudio, J. (2015) *Dirty Sound Bar*. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de: <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/musica/dirty-sound-bar>

Zantal-Wiener, A. (2017). *From the Phonograph to Spotify: The History of Streaming Music*. Recuperado el 7 de Febrero de 2019, de: <https://blog.hubspot.com/marketing/history-of-internet-radio>

Videos.

BBC Newsnight (2013) *NEWSNIGHT: Moby gives his views on Spotify and the future of music*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=3U3fvK48kx0>

Rose C. (2000) *Lars Ulrich, Chuck D And Charlie Rose On Napster In 2000*, Recuperado el 19 de Febrero de 2019 de: <https://www.youtube.com/watch?v=1OlqtHBbDWA&t=115s> –

Jobs S. (2001) *Apple Itunes intro Part 1*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: https://www.youtube.com/watch?v=IF_c5KSK0-A&t=18s –

Karim. J (2004) *Me at the Zoo*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>

PBS NewsHour (2015) *Can the music industry survive the streaming revolution?* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=RG5oGB1VL8k>

Vice News (2017) *Do Music Streaming Services Help or Hurt Artists? | The Business of Life*. Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=324TRVpVzGI>

Wall Street Journal (2013) *Can Spotify Save The Music Industry?* Recuperado el 19 de Febrero de 2019, de: <https://www.youtube.com/watch?v=Y9HTRchis1Y>.