

***Félix E. León S.***

**La revolución  
en el negocio de  
la música y las  
tecnologías libres como  
alternativa**

En un mundo en donde las tecnologías están revolucionando y las computadoras forman parte esencial en nuestras vidas a tal punto que andamos pegados todo el día frente a una pantalla o con un audífono metido en la oreja ya sea del teléfono, reproductor mp3, mp4, ipod o todas las anteriores; las formas básicas y esenciales en el negocio de la música tienen que cambiar.

Recuerdo en aquellos días cuando la Internet era solo el privilegio de pocos; no podíamos imaginar tan siquiera escuchar música en nuestra PC; para eso estaban los “equipos de sonido” que cada vez eran más potentes y costosos. Tenían distintas características según las posibilidades de nuestros bolsillos. Algunos tenían incorporados un “plato” para escuchar los añejos LP’s, un sintonizador de FM y AM en donde perfectamente podían escuchar nuestras madres la novela mientras terminaban de preparar el almuerzo. Un par de depósitos reproductores de “CASSETTE” que eran una maravilla.

Los equipos más lujosos y modernos sustituían el enorme “plato” por una gaveta para reproducir los revolucionarios CD’s. La única manera que teníamos entonces de copiar, piratear o inmortalizar esos antiguos LP’s o los novedosos CD’s era grabándolos en un CASSETTE, íntegros en sus lados “A” y “B” solo se desgastaban con el uso y nunca se rayaban o les entraba algún virus que acabara con todo. Si la casetera se los comía con un poco de cinta adhesiva se arreglaba todo.

Podíamos conseguir en las calles del comercio los éxitos mas sonados grabados en una “cinta” de esas y copiarlas cuantas veces quisiéramos para regalarle una a nuestra novia o amigos sin ningún tipo de problemas, porque regalar un CD era como para un regalo de matrimonio.

También en esos días los artistas luchaban para poder sonar sus demos en una estación de radio porque en ese entonces era la única forma de poder vender su arte, de darse a conocer. Claro, esto ha sido y es así siempre; los que tienen grandes contratos discográficos serían los privilegiados por este negocio dejando casi nulos a los artistas emergentes con talento enorme pero nada comercial.

Mientras los artistas se peleaban por dar a conocer su música y los dueños de las discografías se hacían ricos explotando a los músicos y obligando a las personas a que compraran sus discos, asistir a los conciertos y adquirir cuanto tontería relacionaban con estos; en ese momento se revolucionaba el mundo de la informática y fueron surgiendo alternativas para todos aquellos que sufrían el delirio de no poder adquirir el Disco Compacto de su banda favorita a causa de los altos precios.

Nace el formato MP3 y estalla una revolución informática en el negocio de la música. Este formato es creado única y exclusivamente para ser usado en ordenadores y librar de los límites que le colocaban formatos como WMA (Windows Media Audio), o más atrás archivos como WAV (Waveform Audio File) o RA (Real Audio) que nos permitían almacenar música en la PC con derechos de autor o Copyright pero al momento de hacer un respaldo en otro CD para conservar el original o comprimirlo para liberar espacio en el disco duro no lo permitían.

Con esta revolución nacen también los programas P2P (Peer-to-peer o entre pares) en el año 1996 con el programa Hotline Connect creado para el sistema operativo Mac OS por el joven australiano Adam Hinkley, proyectaba ser una plataforma para distribuir archivos destinados a empresas y universidades. Hoy en día conseguimos decenas de programas como este en la Web disponibles y de uso libre.

Es gracias a programas como Napster (a quien se le atribuye erróneamente la invención del P2P), EMule, Kazza, Ares, Shareaza, BiTorrent y una infinidad de programillas similares a estos, es que las fronteras y obstáculos que las grandes disqueras colocan a los menos favorecidos, que se han podido superar. Hoy en día la lucha no es por sonar en una emisora de radio o vender mas discos; la lucha es por darse a conocer y que le guste tu producto a la gente.

La información no puede tener ningún valor material, solo puede ser valorada por cuanto sea de utilidad al individuo, y el valor que le da una persona a la información es meramente espiritual según la utilidad que pueda tener. Un ejemplo de esto es que para un poeta un libro de leyes no tiene ninguna importancia o interés, en contraposición un abogado pagaría hasta la mitad de su salario por obtenerlo.

No es casualidad que llamemos informática a todo lo relacionado con computadoras. La definición dada por el Diccionario de la Real Academia Española DRAE, **informática** es: *"El conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores"*. Es decir que INFORMÁTICA es la ciencia que estudia el tratamiento automático de la información. ¿Y que es la información? En sentido general, la información es un conjunto organizado de datos procesados, que constituyen un mensaje sobre un determinado ente o fenómeno.

Entendido todo esto por los mercaderes de las artes y músicos en general, es cuando debemos ir transformando el negocio. Debemos tener bien en claro que ya es incontrollable que alguien en el mundo pueda descargar tu tema de la Internet; de hecho esto no esta del todo mal, porque de esta manera es que muchas bandas han podido expandirse internacionalmente y esto lo han venido entendiendo ya muchas bandas reconocidas a nivel mundial como Radio Head que grabó un disco para ser distribuido exclusivamente por medio de su pagina Web y en países como México que la competencia es muy dura, las bandas emergentes publican sus temas y discos a disposición del publico; es que la lucha ya no es por vender discos si no por ser escuchados.

¿Como controlamos o evitamos que los temas musicales sean pasados de móvil a móvil, enviados por correo, descargados de programas P2P, o copiados a nuestro reproductor personal? Al contrario hay que darle rienda suelta a todas las posibilidades en la adquisición de música, porque esta ya no es un producto que pueda ser vendido bajo el control que las leyes que no se adaptan a estos tiempos de cambio. El negocio debe ser redireccionado a otras latitudes; otros son los vientos que soplan y tenemos que adaptarnos.

Ahora el negocio debe estar en el artista y más allá en los verdaderos

músicos; dejar que las personas escojan cual es la banda que quieren escuchar y que les sea presentada en un concierto que además debería ser un éxito total en cualquier momento. El negocio del futuro esta en el espectáculo, el iSHOW!

Luego de expuesto todo esto nos entran una serie de dudas y realidades que no podemos dejar de presentar. Lo primero sería pensar en los costos de producción. Claramente entendemos que para poder grabar una canción de manera profesional se necesita mucho dinero; dinero que se convierte en inversión que se espera sea retribuida y genere una ganancia. Es en este punto es donde las tecnologías libres entran en acción.

En Venezuela día a día nacen alternativas que se ponen a disposición de los colectivos que pretenden llevar un mensaje a la colectividad. Ejemplo de esto es el estudio de grabación que se inauguró en la ciudad de Caracas que lleva por nombre “Hormiga Roja”<sup>1</sup>. Este estudio es financiado y mantenido por la Alcaldía de Caracas y tiene en proyecto 4 estudios adicionales.

Gracias a los procesos de cambio que vivimos y a las políticas de estado, también podemos contar un Sistema Operativo (SO) criollo, “Canaima”. Esta metadistribución que es totalmente creada bajo Software Libre (SL), es una herramienta fundamental en la liberación y soberanía tecnológica.

Canaima soporta programas escritos con tecnologías libres como Rosegarden y Audacity para el tratado de ondas sonoras, que no tienen nada que envidiarle a programas privativos como Nuendo.

A los colectivos musicales se les presentan un par de alternativas para poder “grabar” su mensaje. La primera es en estudios en donde posiblemente no paguen un solo céntimo o muy poco dinero. La segunda y la que toma cada vez mas fuerza, es la autoproducción. Con una computadora personal, el software y hardware adecuado y con muy poco dinero, se pueden lograr muy buenos resultados.

La intención es que las personas comiencen a cambiar sus hábitos de consumo para poder cambiar la industria y deje de ser industria para convertirse en lo que realmente debe ser, un medio para compartir ideas.

“De ideas no solo vive el hombre”

Los resultados que fácilmente puedes obtener con estas alternativas los puedes distribuir gratuitamente por el medio de comunicación mas grande disponible actualmente; INTERNET. Si se toma la primera propuesta correspondiente al financiamiento del Estado o ente gubernamental, el ahorro sería considerablemente aceptable, podría ser hasta totalmente gratuito. Pero si lo que se prefiere es la autogestión y autoproducción el gasto sería mínimo. Sin gastos de en licencias privativas, solo tendríamos que gastar dinero en el alquiler de alguno u otro equipo que no se posea.

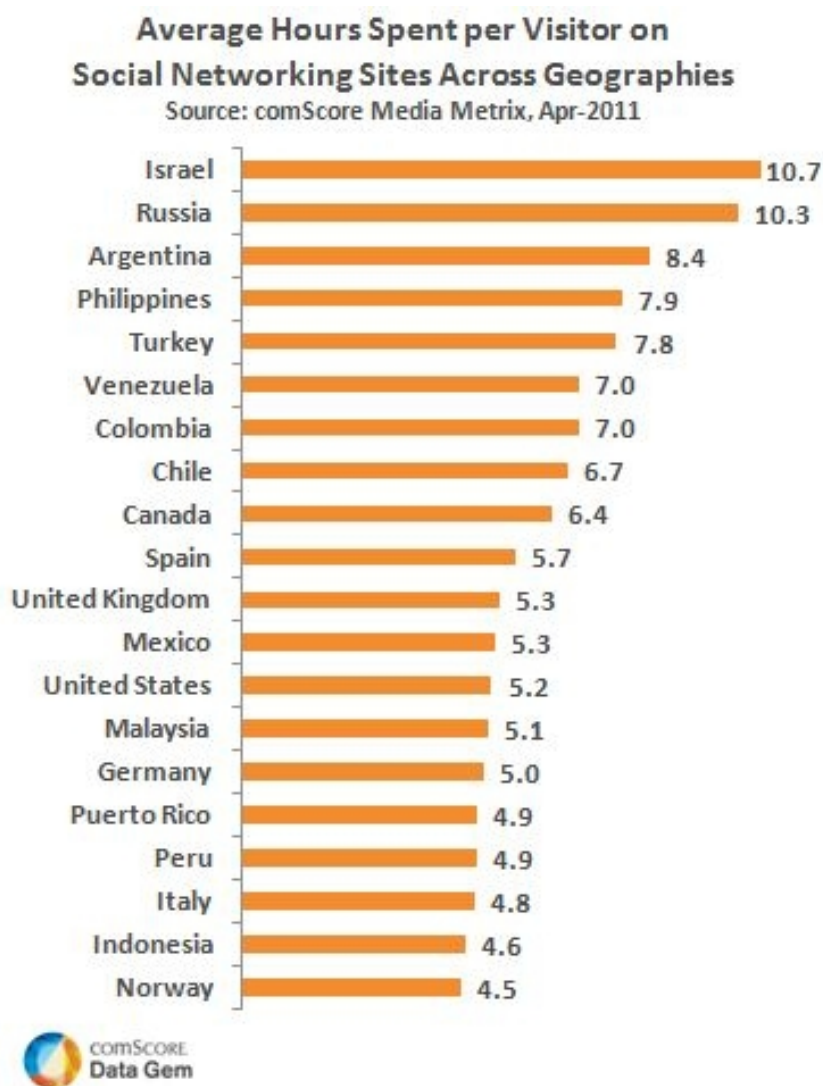
Teniendo a disposición las redes sociales el gasto de promoción y difusión no es mas caro que una hora de conexión en un cyber café o la factura de la

---

1 <http://www.ciudadccs.info/?p=186180>

conexión a Internet. Twitter, Facebook, MySpace, Blogger, Google+ son las alternativas mas comunes a la hora de promocionar un producto.

Un estudio hecho recientemente en junio de 2011 por la empresa comScore Data Mine<sup>2</sup> nos posiciona como el sexto país con mas horas mensuales dentro de las redes sociales. Según la pagina, Venezuela es el país en donde los internautas consumen hasta 7 horas mensuales dentro de las redes sociales. El primer país es Israel con 10.7 horas seguido de Rusia con 10.3; España se ubica en el décimo lugar con 5.7 y EEUU en décimo tercero con 5.2 horas. La información detallada la podemos ver en el siguiente cuadro comparativo<sup>3</sup>.



Estamos claros que muchas de estas herramientas aunque son gratuitas no son completamente libres; pero existe una lista larga de SL dedicado a integrarse a ellas. En el caso de nuestro SO Criollo “Canaima”, tenemos programas como Turpial, que se adapta a las redes de microblogging abiertas como Identi.ca o cerradas como la mas popular del pajarito. Tambien contamos con software para mensajería instantánea con EMESENE o gestores de correo electrónico como Guácharo.

<sup>2</sup> <http://www.comscoredatamine.com/2011/06/average-time-spent-on-social-networking-sites-across-geographies/>

<sup>3</sup> <http://www.comscoredatamine.com/wp-content/uploads/2011/06/avg-hours-on-sn-sites-apr-11-ww.jpg>

*“Por ahorrar dinero, la gente está dispuesta a pagar cualquier precio.”<sup>4</sup>*

Aunque un poco sesgado contra los países que no están alienados a la Business Software Alliance (BSA); un estudio realizado por esta empresa coloca a Venezuela como el país suramericano con mayor índice de piratería informática. Con 88% de software pirata para 2010 y 87% en 2009 la BSA considera que se han perdido solo en Venezuela \$1.347 millones<sup>5</sup>.

Cifras no muy alejadas de la realidad, que nos hacen pensar que el tema monetario a la hora de escoger el software de nuestra computadora, es irrelevante; al contrario nos afianza la necesidad de crear cultura libre dentro de la población. Sobre todo cuando logramos entender los problemas de seguridad, rigidez, legalidad y muchos otros que nos trae el software privativo.

Librándonos de las maldiciones del Software Privativo y creando consciencia libre, los colectivos musicales podríamos librarnos del yugo de la industria y dedicarnos en cuerpo y alma a la producción de contenidos verdaderamente hermosos, gratuitos y de calidad inmejorable.

El negocio de la música debe humanizarse y reeditarse pensando en la necesidad del creador y no de quien pretende apoderarse del conocimiento. Es el usuario final quien determinará el valor y la calidad del trabajo del creador.

Imaginemos un mundo en donde el músico puede distribuir su creación libremente. Imaginemos un mundo donde el músico pueda organizar su propio recital y la gente, el consumidor final; se sienta complacido y pague el precio justo por ver a su artista favorito. Imaginemos un mundo verdaderamente libre.

-----  
**Félix Eduardo León Sosa**

Técnico Audiovisual  
15.867.174

**Colectivo Puño Alzao**

<http://fundalzao.blogspot.com>

blog: <http://hierro59.blogspot.com>

e-mail: [hierro59@gmail.com](mailto:hierro59@gmail.com)

identi.ca - Twitter: [@hierro59](https://twitter.com/hierro59)

Tlfs: **0255 665 62 73**  
**0416 926 56 18**

---

4 **Lido Anthony "Lee" Iacocca** (nacido el 15 de octubre de 1924 en Allentown, Pensilvania, Estados Unidos), de ascendencia italiana, es una de las personas más representativas de la industria del automóvil de finales del siglo XX y principios del XXI. Es el responsable de la creación del Ford Mustang y de las Minivans de Chrysler. Fuente: Wikipedia.org

5 **Octavo Estudio Anual de la BSA sobre PIRATERÍA DE SOFTWARE GLOBAL DE 2010 - mayo 2011**  
[http://portal.bsa.org/globalpiracy2010/downloads/translatedstudy/2010GlobalPiracyStudy\\_es.pdf](http://portal.bsa.org/globalpiracy2010/downloads/translatedstudy/2010GlobalPiracyStudy_es.pdf)