

Witt, Stephen. *Cómo dejamos de pagar por la música (How music got free): el fin de una industria, el cambio de siglo y el paciente cero de la piratería.*

Barcelona : Contraediciones, 2017, 327 páginas.

ISBN:9788494403378

Resumen de la obra por Antonio Cajas

Fecha de publicación: 30/dic/2019



Véase registro de la obra en [Librarything](#)

Acerca del autor

Stephen Witt nació en 1979 en New Hampshire. Es graduado de la escuela de periodismo de la Universidad de Columbia. Sus textos han sido publicados en *The New Yorker*. Actualmente vive en Brooklyn, Nueva York.

¿Quiénes han “subido” a la web los miles de archivos digitales piratas en mp3? El autor suponía que las personas detrás de la música ilegal que circula en la red son muchos anónimos ripeadores (elaboradores de mp3 desde distintos formatos), desperdigados por el mundo sin contacto entre ellos. Sin embargo, descubrió, y lo narra en esta crónica de investigación periodística, que la mayor parte de música ilegal en mp3 fue incluida en la red por contados grupos de participantes muy bien organizados y jerarquizados. De estos grupos, Stephen Witt focaliza su atención en La Comunidad y en particular en [Bennie Lydell Glover](#), quien es considerado por el autor como el ripeador mundialmente más importante de música inédita (publicada antes de su lanzamiento oficial). Junto a Glover, Witt también presenta a dos individuos de gran protagonismo en su libro. El ingeniero y matemático alemán [Karlheinz Brandenburg](#) y su equipo de investigadores del [Instituto Fraunhofer](#). Y [Doug Morris](#), productor musical, cazatalentos, empresario y ejecutivo principal de la firma [Universal Music Group](#) entre 1995 y 2011.

Estos tres protagonistas: Glover, Brandenburg y Morris no se conocerán personalmente pero sus actos repercutirán de unos a otros. Y alrededor de estos, girarán varios actores secundarios: individuos e instituciones formales e informales de la industria electrónica y musical, la informática, la piratería intelectual, la policía y la justicia.

Stephen Witt relata el devenir de los tres personajes arriba citados, pero el libro también ofrece un retrato de la industria discográfica mundial entre las décadas de 1990 y 2010. La presenta como un negocio complaciente con sus ventas e ignorante o desinteresada en el avance de la tecnología y en las nuevas formas de consumo musical. Esta industria no prestaba atención al desarrollo de internet, los avances en el proceso de compresión de audio (mp3), el aumento de la capacidad de procesamiento y almacenamiento de las computadoras personales y, fundamentalmente, a una nueva generación de jóvenes reacios a pagar catorce dólares por el disco compacto de su artista favorito.

Karlheinz Brandenburg es el científico creador del formato mp3. Junto a su equipo de investigadores del Instituto Fraunhofer, buscará que este formato se convierta en el estándar mundial de archivos de audio. Witt enfatiza en que la insistencia de Brandenburg en el mp3 no es un capricho, sino el resultado de un largo trabajo de

investigación y desarrollo basado en el principio de que el oído humano no funciona como un micrófono que capta todos los sonidos por igual. Este órgano es el resultado de un extenso proceso evolutivo que discrimina determinados sonidos. Así, el algoritmo de Brandenburg graba música con alta fidelidad empleando limitados datos al “engañar” al oído eliminando aquellos sonidos que son humanamente imperceptibles. La perseverancia de Brandenburg con el formato mp3 no es solo porque lo considere superior, sino también porque su difusión proporcionaría a él, a su equipo de investigadores y al Instituto Fraunhofer dinero proveniente de la patente.

Bennie Lydell Glover es un joven obrero poco calificado de la planta de discos compactos de la firma Polygram en Kings Mountain (Carolina del Norte). La fábrica produce hasta un cuarto de millón de álbumes al día de los artistas de la Polygram, y laboran en ella alrededor de seiscientas personas entre operarios y ejecutivos. Glover es aficionado al rap y al hip hop, y en sus ratos libres clona películas piratas que vende en discos compactos. Para 1996, Glover tenía 22 años y la internet había llegado a su pueblo. Era una internet muy diferente de la actual pues no existían redes sociales, ni comercio electrónico. Sin embargo, sí contaba con canales de *chat* para compartir archivos y socializar con personas con los mismos intereses. Glover encontró un canal de aficionados al mp3 en donde se intercambiaba música comprimida hasta en un doceavo de su tamaño original, y no solo música publicada sino también inédita. Glover comenzó a interesarse en el mp3 pues le permitiría conseguir gratuitamente música de sus artistas favoritos sin pagar discos compactos.

Por último, Doug Morris de 56 años es un importante ejecutivo de la Universal Music Group, uno de los más grandes conglomerados de la industria musical. Su vida ha estado ligada a la producción y descubrimiento de talentos musicales y trabaja bajo el supuesto de que la calidad estética y la popularidad comercial son lo mismo. Para fines de la década de 1990, Morris comprará a Polygram (Philips) la fábrica de Kings Mountain. Con la fusión con Polygram, Universal Music Group se convertirá en la mayor disquera del mundo, y Morris dispondrá de mil millones de dólares de presupuesto para contratar nuevos talentos.

Para mediados de la década de 1990, Brandenburg había firmado contratos de patente con algunos clientes empresariales pero buscaba que su trabajo fuera popular en el mercado doméstico. Se encontraba en una situación difícil pues la industria musical no tomaría atención del mp3 sin una cantidad importante de reproductores y la industria electrónica no los fabricaría sin una masa crítica de usuarios. Brandenburg no imaginaba que la ayuda le vendría de algún lugar de internet donde grupos de personas estaban usando su estándar para crear miles de archivos piratas en mp3. Esta abundancia despertó el interés de la industria electrónica coreana que empezó a fabricar reproductores sin preocuparse de ser demandada por propiciar una tecnología que casi únicamente servía para reproducir archivos ilegales de mp3. Por otro lado, en 1997 [Justin Frankel](#), un joven estudiante de la Universidad de Utah, desarrolla Winamp, un programa para reproducir archivos mp3. Frankel no se había molestado en solicitar la patente al Instituto Fraunhofer, pero su reproductor fue acogido con entusiasmo por el público joven y descargado quince millones de veces.

Para 1998, Glover se asocia a La Comunidad: un canal de chat de la internet profunda cuyos miembros no se conocen en persona, pero comparten las mismas inquietudes. Solo podrían pertenecer a ella quienes dispusieran de acceso a contenidos musicales

inéditos. Es así que Glover inicia la sustracción de discos de Kings Mountain antes de su salida al mercado. A cambio, La Comunidad le proporcionará sin costo contenidos multimedia (audio, video, programas de computadora, videojuegos). Sustraer discos de la fábrica no será una tarea sencilla para Glover pues la empresa había establecido barreras de seguridad para evitar la filtración de música inédita. Y es que de producirse esta antes de la salida a la venta, toda la inversión en publicidad se veía seriamente perjudicada. A pesar de los cuidados de la empresa, Glover encontró el modo de burlar los controles.

El autor presenta un nuevo actor secundario: [Shawn Fanning](#), un joven de 18 años, que en junio de 1999 publicó Napster. Muy pronto este programa se convirtió en una de las aplicaciones más populares del público joven. Conectaba las computadoras de los usuarios a un servidor central desde donde se podían descargar, sin costo alguno, cientos o miles de archivos musicales en mp3. Para el año 2000 Napster contaba con veinte millones de usuarios quienes, en promedio, obtenían 4000 canciones por minuto. Doug Morris reparó en Napster y se percató de que esta nueva tecnología amenazaba el modelo de negocio del disco compacto de catorce dólares. Pese a Napster y a la piratería discográfica, el 2000 fue el mejor año para las ventas de álbumes musicales en disco compacto. Sin embargo, las batallas legales definirían el futuro del negocio.

La Recording Industry Association of America ([RIAA](#)) es la representante de las principales compañías disqueras con sede en los Estados Unidos. Witt la presenta como un actor secundario institucional que, para inicios de este siglo, entablará dos juicios: uno contra la empresa [Diamond Multimedia Systems](#) para que suspenda la fabricación de dispositivos de reproducción portátiles, y otro contra Napster. A juicio del autor, el resultado de la demanda de la RIAA contra Diamond será crucial para el triunfo del mp3 como formato estándar de audio. La RIAA pierde el juicio, y esto posibilita que Diamond y otras compañías electrónicas usen la patente de Brandenburg y que el público pueda llevar consigo la música a cualquier lugar: la portabilidad había triunfado. En cuanto a Napster, la RIAA ganó la demanda y esta empresa se vio obligada a cerrar su servidor central en julio de 2004.

El triunfo de Diamond contra RIAA posibilitó que el mp3 se pudiera usar en dispositivos y programas como equipos de sonido para la industria automotriz, videojuegos y la industria del software. En esta última, Witt cita el acuerdo de licencia con Microsoft para el uso del mp3 en el reproductor Windows Media Player. Todo esto significó cuantiosos ingresos por patente para Brandenburg y su equipo de investigadores del Instituto Fraunhofer. Éxito que en parte se debió a los millones de archivos piratas en mp3 disponibles en internet.

Para el 2004 la industria discográfica no mostraba las buenas perspectivas que se le auguraban en 2000. Morris se vio obligado a cerrar oficinas y a despedir personal, si bien su sueldo (50,000 dólares diarios) no era negociable. En cuanto a los artistas y creadores, ¿qué tanto les perjudicaba la disminución de las ventas? Aparentemente no mucho pues, como indica Witt, el negocio discográfico se basaba en los llamados anticipos o adelantos. El sistema funcionaba del siguiente modo: la disquera comprometía a los artistas más prometedores por medio de un anticipo, bajo un contrato por el cual la empresa recuperaba ese adelanto con las ventas de los discos. Por esta razón, los artistas percibían un porcentaje muy bajo o nulo. Sin embargo, también la compañía corría riesgos pues si no se vendía lo esperado, perdía su inversión. No

obstante, Witt señala que la comercialización de creaciones de los artistas más populares compensaba el riesgo.

El autor presenta a otro actor secundario que aportará su cuota de originalidad en el negocio de la música. Se trata de Steve Jobs y la firma Apple. Para Jobs, el modelo de negocios basado en anticipos era obsoleto. Él ofrecía a los artistas que la ganancia sería compartida desde la primera canción que se vendiera, pero no habría ningún anticipo. Para Morris, el modelo de negocio que planteaba Jobs no era el mejor pues impedía fichar a los talentos prometedores para quienes los anticipos eran muy importantes. Sin embargo, Morris y Jobs pese a esa disconformidad, convinieron en incorporar el catálogo de Universal Music Group en la tienda iTunes. Se esperaba que este acuerdo permitiese un notable incremento en las ventas legales de canciones en línea. Sin embargo, el público invertía 300 dólares en el iPod pero muy poco en comprar archivos legales de música.

Morris se reinventó pese a la que la industria discográfica estaba estructuralmente colapsada por la piratería fonográfica, el auge de las nuevas formas de consumo musical y el desarrollo de la tecnología. Encontró un nicho para mantenerse vigente en la industria. En 2009, con casi 71 años fundó [Vevo](#), plataforma web de videos musicales a la carta de bastante éxito hasta la fecha.

En cuanto a Glover, el autor señala que se había convertido en el principal pirata de música inédita del mundo y La Comunidad en la mayor fuente para obtener música de todos los géneros. Su crecimiento e importancia atrajo la atención del FBI, la RIAA e Interpol que les seguían los pasos. En este contexto Witt destaca un nuevo desarrollo tecnológico: [Bit Torrent](#) que, a diferencia de Napster, no requería de un servidor central para almacenar los archivos de todos los usuarios y resolvía el embotellamiento de tránsito que los archivos más populares causaban en los servidores. Witt cita dos emprendimientos que funcionaron con este protocolo: [Oink](#) de Alan Ellis y [The Pirate Bay](#). Witt atiende en especial al primero y señala que su crecimiento para 2006 fue explosivo con un catálogo de miles de archivos de música en mp3, lo cual motivó a la Federación Internacional de la Industria Fonográfica (IFPI, [International Federation of the Phonographic Industry](#)) y a la Industria Fonográfica Británica (BPI, [British Phonographic Industry](#)) a iniciar acciones legales contra Oink. Como resultado, la policía clausuró el servicio en 2007. Posteriormente se realizó un juicio contra Ellis pero fue declarado no culpable.

Para entonces, Glover tenía 33 años y desde los 25 había arriesgado su trabajo y dedicado un tiempo considerable de su vida a filtrar a La Comunidad una gran cantidad de música inédita. Witt calcula que durante el tiempo que este grupo estuvo funcionando se filtraron alrededor de 20,000 álbumes. Finalmente, el FBI logró detener a los principales miembros, incluido Glover, con lo que concluye el caso más importante de piratería fonográfica en los Estados Unidos. Glover fue despedido de la fábrica de Kings Mountain y recibió una condena bastante benigna si se considera el daño infligido a la industria fonográfica con sus acciones y los de los demás miembros de La Comunidad.

Stephen Witt termina su obra informando que en febrero de 2009 se cerró la fábrica de Kings Mountain y que para 2013 las industrias relacionadas con el streaming (transmisión continua) de suscripción y financiadas por publicidad superaban los mil

millones de dólares. Aunque para ese año todavía un tercio de los ingresos de la industria musical estadounidense seguía proviniendo de la venta de álbumes en disco compacto.

MI APRECIACIÓN

¿Es la protección de la propiedad intelectual (PI) un incentivo efectivo para la innovación y el desarrollo? fue quizá la principal pregunta que me interesaba esclarecer con la lectura de esta obra. Pienso que su autor, Stephen Witt, coloca argumentos tanto a favor como en contra de la PI.

Se sostiene que K. Brandenburg, el inventor del mp3, y su equipo de investigadores del Fraunhofer no habrían invertido tanto trabajo en el desarrollo de su producto sino fuese por el usufructo de la patente. No obstante, también se reconoce que los piratas fonográficos fueron los que popularizaron el mp3 hasta tal punto que lograron que la industria electrónica tome atención del mercado doméstico e inicie la fabricación de reproductores y dispositivos para este formato. Hay puntos a favor y en contra de ambas posturas.