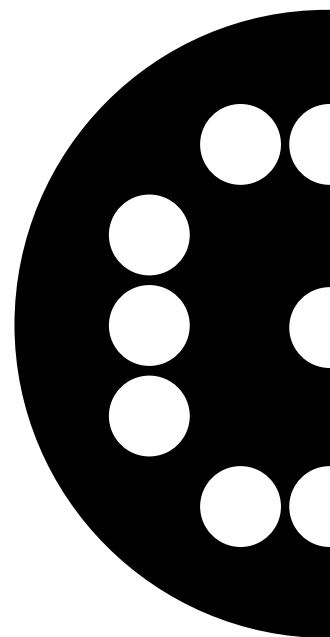
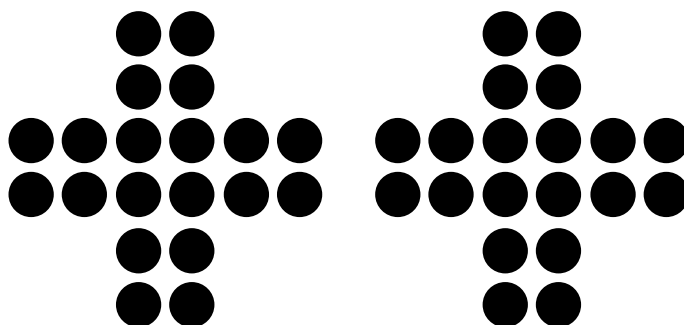
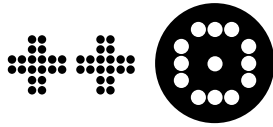


MANUAL NETLABEL

GUÍA PRÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE NETLABELS





MANUAL NETLABEL

Guía práctica para la creación de Netlabels
++sensor 018_manual. Madrid 2010
www.addsensor.com

Autores:

Miguel Angel Lastra Cobo
Angel Galán Domínguez
Antonio López Jiménez

Este trabajo esta bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento - Compartir Igual 3.0 españa.



Usted es libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- Hacer obras derivadas.

Bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

Indice

1. Introducción	1
2. Netlabel	2
3. Antecedentes	4
4. Formatos de audio	5
4.1 Especificaciones técnicas de compresión de los formatos de audio	5
4.1.1 Frecuencia de muestreo	5
4.1.2 Bit Rate / Tasa de bits	5
4.2 Velocidad de transferencia de los formatos de audio	6
4.3 Formatos de audio con compresión	6
4.3.1 Formatos de audio con compresión con pérdida / lossy	6
4.3.2 Formatos de audio con compresión sin pérdida / lossless	7
4.4 Reproducción y codificación	8
5. Etiquetar y describir	8
5.1 ID3	9
5.2 Comentarios Vorbis	9
5.3 Incluir metadatos	9
6. Propiedad intelectual	10
6.1 Antecedentes	10
6.2 Introducción a la Propiedad Intelectual	10
6.2.1 Derechos morales	10
6.2.2 Derechos patrimoniales o económicos	11
6.3 Preguntas frecuentes	11
6.4 Copyleft	12
6.4.1 Antecedentes	12
6.5 “Freedom Defined” Obras Culturales “libres”	13
6.6 Dominio público	13
6.7 Licencias	13
6.7.1 Licencia Arte Libre	13
6.7.2 Licencia aire incondicional	14
6.7.3 ColorIURIS	14

6.7.4 Creative Commons	15
6.7.4.1 Antecedentes de Creative Commons en el estado español	15
6.7.4.2 Partes de una licencia Creative Commons	15
6.7.4.3 Cláusulas de las licencias Creative Commons	16
6.7.4.4 Tipos de licencias Creative Commons	16
6.6.4.3 Herramientas específicas para licencias Creative Commons	17
7. Dónde alojar nuestra obra	19
7.1 SonicSQUIRREL	19
7.2 Scene	19
7.3 Internet Archive	19
8. Recursos	24
Conclusiones	30
Tablas	32

1. Introducción

Este documento constituye una guía para la creación, distribución y promoción de Netlabels, así como una introducción a conceptos básicos sobre licencias, derechos de autor, formatos de audio y formas de distribución y promoción dentro del panorama Netaudio.

Este documento surge como resultado de la investigación y de la necesidad de una herramienta práctica, clara y concisa para ayudar a usuarios, artistas y productores.

Tras el “Taller para creación y distribución de Netlabels”¹ llevado a cabo en Medialab Prado (Madrid, 25 abril de 2009), primer taller de este tipo realizado en España, surgió la necesidad de publicar el material usado para que lo utilice todo aquel que lo desee.

Debemos aclarar que no somos abogados, ni técnicos de sonido, ni expertos en marketing, simplemente hemos hecho uso de nuestra propia experiencia con la creación y desarrollo de la plataforma addSensor, de la información disponible en Internet y de la observación del mundo que nos rodea, así como de la recopilación de experiencias compartidas y de los principios de la filosofía del conocimiento libre, entendiendo la cultura y la tecnología como un modo universal de conocimiento y evolución de nuestras sociedades.

No existe una única forma o fórmula para crear y desarrollar un Netlabel, estos son tan variados como la gente que los crea, y su estructura y evolución dependen de las necesidades y gustos de los gestores de cada plataforma.

Agradecemos la ayuda a todo el equipo de Medialab Prado, a todos los que han apoyado addSensor a lo largo de nuestra trayectoria, a toda la escena Netaudio y a todos aquellos productores, desarrolladores, programadores y agitadores que con su espíritu y trabajo han hecho posible esta revolución.

1 http://medialab-prado.es/article/taller_sobre_creacion_expansion_y_distribucion_de_netlabels

2. Netlabel

No existe un consenso a la hora de definir el término Netlabel, ya que son plataformas creadas por personas que adoptan una definición propia de lo que están haciendo, y cualquier intento de definirlo delimita las posibilidades que el propio medio otorga.

Algunas de las definiciones que podemos encontrarnos en distintos medios en la red son las siguientes:

Según wikipedia ²

Se denomina Netlabel (también online label, web label o MP3 label) a los sellos discográficos que distribuyen su música en formatos digitales (normalmente en formatos MP3 u .OGG) a través de la red.

Según archive.org ³

Son comunidades sin ánimo de lucro que distribuyen libremente en sus webs música no comercial, de alta calidad, en formatos MP3 u OGG para su descargar gratuita.

Según Netlabels.org ⁴

Su definición de Netlabel para acceder al registro, es la siguiente:

“Un Netlabel es un Netlabel si:

- ... es una plataforma de distribución de música online de calidad.
- ... hay más de un artista en el Netlabel.
- ... se permite bajar gratuitamente el audio.
- ... hay al menos dos referencias online.
- ... la música se codifica con una calidad mínima de 128kbps.”

Según SonicSquirrel ⁵

Adoptan la definición de Netlabel que ofrece la Wikipedia, denominando a estos como Pure Netlabel, y en su página introducen el concepto de Hybrid Label o Meta Label en el apartado dedicado a la descripción del tipo de sello, dentro perfil de cada Netlabel.

Hybrid Label

Sello que publica tanto referencias de descarga gratuita como de pago o un sello que ofrece sus publicaciones en formato físico pero con licencias “libres” ⁶.

Meta Label

Realizado a base de contenido de Netlabels ⁷.

² Definición de Netlabel Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Netlabel>

³ Archive.org: Organización sin ánimo de lucro destinada a la preservación de historiales Web y recursos multimedia. <http://www.archive.org/details/netlabels>

⁴ Definición de Netlabel en netlabels.org: http://www.phlow.de/netlabels/index.php/Netlabel_Definition

⁵ SonicSquirrel: Plataforma de alojamiento y difusión de Netlabels: <http://sonicsquirrel.net/>

⁶ Como por ejemplo publicaciones en vinilo con algún tipo de licencia Creative Commons.

⁷ Como por ejemplo dj Mixes, podcasts, programas de radio dedicados a Netlabels.

Nuestra visión se acerca más a la definición que se exhibe en la pared de Medialab-prado:

“Los Netlabels son webs que funcionan como sellos digitales generalmente autogestionados por artistas y colectivos independientes. Algunos de ellos son versiones digitales de sellos que ya existen en formato físico, pero la mayoría opera exclusivamente a través del formato digital.

En la práctica estas plataformas virtuales adoptan criterios personales de identidad y afinidad artística para lanzar “discos virtuales” de artistas sonoros, disponiendo para la descarga el diseño de la portada y los temas musicales.

El modelo surge en Europa a finales de los años 90, evolucionando y creciendo progresivamente por todo el mundo. En algunos casos adoptan la filosofía de la producción abierta y colaborativa (incluyendo la mayoría la utilización de licencias Creative Commons y la publicación de sus contenidos en plataformas como archive.org), lo que ha posibilitado el surgimiento de nuevos estilos y tendencias musicales de carácter híbrido y experimental.

La principal diferencia entre los Netlabels y los sellos digitales está en el énfasis que ponen los primeros en las descargas gratuitas y en utilizar licencias que potencian la compartición.”

Algunas reflexiones y ensayos sobre qué son los Netlabels en español los podemos encontrar en:

1. Chiu Longina (2004) “*Netlabels Paraísos Sonoros*”⁸
2. Organizado por la Mediateca Caixaforum, textos de Antonia Folguera y Sebastián Seifert, primera fase del proyecto (2006 – 2008) “*Audioneto*”⁹
3. David Domingo (2009) “*¿Qué es un Netlabel?*”¹⁰, realizada después del encuentro Netlabels: Música Enredada que tuvo lugar en Arteleku (San Sebastián)
4. cHristian negre i walczak (2009) “*Netlabels 3.0: hacía el desvanecimiento del concepto*”¹¹, realizado en el IV Congreso de la Ciber Sociedad

⁸ <http://longina.com/netlabels.htm>

⁹ <http://www.audioneto.com>

¹⁰ <http://www.netaudio.es/blog/articulos/reflexion-%C2%BFque-es-un-netlabel/>

¹¹ <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/netlabels-30-hacia-el-desvanecimiento-del-concepto/1005/>

Otros textos relacionados:

1. Patryk Galuszka (2009) “*Research on netlabels*”¹²
2. Antina Michels (2009) ISBN: 978-3-00-028025-2 “*Netlabels: Social Networks On- and Offline*”¹³
3. Andrew Duber (2007) “*Las 20 cosas que debes saber sobre la música online*”¹⁴
4. Bram Timmers (2005) “*Netlabels and Open Content*”¹⁵
5. Adam Hyde (2005) “*An introduction to the emerging phenomenon of net.labels*”¹⁶ Free Software Magazine

3. Antecedentes

Este apartado esta dedicado a hacer un breve repaso a algunos de los antecedentes que han hecho posible el nacimiento de los Netlabels.

Demoscene¹⁷. Colectivo internacional de programadores, artistas gráficos y músicos que crean presentaciones audiovisuales en tiempo real con equipos informáticos, algunas de estas presentaciones son llamadas demos. Uno de los sistemas que se utilizaban para compartir estas demos eran los BBS o *Bulletin Board System*¹⁸. Entre los tipos de archivos de sonido que se intercambiaban se encontraban los .mod, it, s3m o derivados, producidos a través de unas aplicaciones denominadas “tracker”. Este tipo de archivo contenía tanto el sonido como los datos fuente de la composición. Los archivos .mod empezaron a desaparecer cuando a principios de los años 90 el formato de archivo .mp3 se empezó a dar a conocer como un formato de audio digital.

Cassetes. Las **redes independientes de intercambio de cassetes**¹⁹ surgieron en los años 80 como autoproducciones gracias a los sistemas multipistas que grababan en cinta y a la aparición de los duplicadores de cassetes. En la actualidad hay un resurgimiento de artistas y sellos que publican en este formato.

¹² http://pga.blox.pl/resource/Research_on_netlabels_Patryk_Galuszka_CC_BY_NC_SA.pdf

¹³ <http://publications.netaudioberlin.de>

¹⁴ <http://www.newmusicstrategies.com.php5-2.dfw1-2.websitetestlink.com/wp-content/uploads/2009/03/espanol.pdf>

¹⁵ http://www.c3.hu/%7Ebram/Netlabels_and_Open_Content.pdf

¹⁶ <http://www.freesoftwaremagazine.com/node/1149/pdf>

¹⁷ Demoscene: <http://es.wikipedia.org/wiki/Demoscene>

¹⁸ Sistema de Tablón de Anuncios

¹⁹ Redes independientes de cassetes: http://medialab-prado.es/article/15_encuentro_avlab

CD-R labels. Son autoproducciones en formato CD-R que surgieron a principios de los 90. Algunos Netlabels en su evolución han empezado a usar estas ediciones limitadas como complemento a sus referencias digitales.

Redes P2P. Surgieron a finales de los años 90 y principio del 2000. El caso más conocido que utilizaba este sistema de redes de pares fue el de Napster, servicio que permitía el intercambio de archivos de música en formato MP3. Ofreciendo la posibilidad de intercambiar los archivos de manera rápida y sencilla.

Este tipo de redes sigue utilizándose de manera habitual para proporcionar la descarga de las publicaciones de Netlabels.

La evolución, el abaratamiento y la profesionalización del Home Studio, junto a la proliferación del software, que ha sustituido en gran medida la labor del hardware, y unido al uso de Internet como medio de difusión y distribución, han sido los principales motores de la revolución creativa en la que vivimos en el mundo audiovisual.

El poco margen que deja editar en soportes físicos debido a la cantidad de intermediarios que hay en la cadena de distribución y las reducidas tiradas de los sellos independientes, han hecho que muchos artistas se decanten por publicar sus trabajos en Netlabels. Los Netlabels permiten una difusión mucho más amplia, accesible y prácticamente ilimitada.

Para aquellos a los que les preocupa el control en todo el proceso de creación, los Netlabels han generado una forma independiente y directa de actuar en la que se eliminan los intermediarios.

4. Formatos de audio

Un **formato de archivo audio** es un contenedor multimedia que guarda una grabación de audio. Lo que diferencia a un archivo de otro son sus propiedades, cómo se almacenan los datos, sus capacidades de reproducción, el tipo de compresión, etc.

4.1 Especificaciones técnicas de compresión de los formatos de audio.

4.1.1 Frecuencia de muestreo ²⁰

Es el número de muestras por unidad de tiempo que se toman de una señal continua. Se expresa en hercios (Hz, ciclos por segundo) o múltiplos del Hz como el kilohercio (kHz). En audio, la máxima audiofrecuencia perceptible por el oído humano joven y sano está en torno a los 20 kHz,

4.1.2 Bit Rate / Tasa de bits

Número de bits que se transmiten por unidad de tiempo a través de un sistema de transmisión digital o entre dos dispositivos digitales.

²⁰ http://es.wikipedia.org/wiki/Frecuencia_de_muestreo

4.2 Velocidad de transferencia de los formatos de audio

La velocidad de transferencia de datos puede ser constante o variable:

CBR (bit rate constante)

Aplica una cuantificación uniforme, por lo que no tiene en cuenta si en la señal hay zonas con mayor o menor densidad de información, sino que cuantifica toda la señal por igual.

VBR (bit rate variable)

Aplica una cuantificación no uniforme que permite diferenciar entre las zonas con mayor o menor densidad de información, por lo que la cuantificación resulta más eficaz.

4.3 Formatos de audio con compresión

Los formatos de audio con compresión se dividen en dos grandes grupos: **con compresión con pérdida / LOSSY** y **con compresión sin pérdida / LOSSLESS**. Describiremos solo algunos de sus tipos, principalmente los más difundidos entre los Netlabels.

4.3.1 Formatos de audio con compresión con pérdida / Lossy

Los formatos de audio con compresión con pérdida son los producidos al utilizar un algoritmo de codificación que tiene como objetivo representar cierta cantidad de información utilizando una menor cantidad de la misma, siendo imposible una reconstrucción exacta de los datos originales. Algunos formatos de audio con compresión con pérdida son: **MP3, OGG, AAC**.

MP3 ²¹

Es un formato de datos que debe su nombre a un algoritmo de codificación llamado **MPEG 1 Layer 3**, el cual, a su vez, es un sistema de compresión de audio. Es el más extendido para streaming y compresión de audio.

- **Desarrollo y Historia:** fue diseñado por el Moving Picture Experts Group ²² (MPEG) en los años 80. Entre algunas de las empresas y centros de investigación que lo desarrollaron se encontraban el Instituto Fraunhofer Alemán, AT&T-Bell Labs USA (actualmente son los Bell Laboratories que ahora pertenecen a la empresa Alcatel-Lucent) y el francés CCETT (Centre Commun d'Études de Télévision et Télécommunications).

- **Licencia y Patentes:** la primera patente es del año 1986. El Instituto Fraunhofer alemán, y las empresas AT&T-Bell Labs USA, MP3 AUDIO MPEG inc y Thomson²³ poseen el grueso de las patentes.

Es un formato privativo, lo que significa que cada vez que un fabricante de hardware o software lo quiera utilizar debe pagar a los propietarios de las patentes, y como consecuencia cualquier usuario

²¹ mp3: <http://es.wikipedia.org/wiki/MP3>

²² Moving Picture Experts Group: <http://www.chiariglione.org/mpeg/>

²³ Patentes mp3 Thomson: <http://www.mp3licensing.com/patents/index.html>

que utilice dicho hardware o software lo hace de forma indirecta. Al ser privativo también impide que la comunidad de desarrolladores pueda seguir mejorándolo.

Para ampliar información sobre características técnicas, especificaciones técnicas sobre codecs, etc..., **ver** tabla 2.

OGG VORBIS ²⁴

OGG es un formato contenedor multimedia tanto de audio como de video y VORBIS es un códec de audio libre y abierto de compresión con pérdida.

- **Desarrollo y Historia:** desarrollado por la Fundación Xiph.org ²⁵, la primera versión tanto del formato contenedor Ogg como del códec de audio data del año 2002. VORBIS fue el primer códec desarrollado dentro de los proyectos multimedia de la Fundación Xiph.org.

- **Licencia y Patentes:** es libre de patentes y abierto, la especificación está bajo dominio público. Las librerías (libvorbis y libogg en este caso) se distribuyen bajo una licencia tipo BSD ²⁶, por lo que cualquiera puede implementarlo, ya sea tanto para aplicaciones propietarias como libres.

Para ampliar información sobre características técnicas, especificaciones sobre codecs, etc..., **ver** tabla 2.

4.3.2 Formatos de audio con compresión sin pérdida / lossless

Los formatos de audio con compresión sin pérdida, son aquellos producidos al utilizar un algoritmo de compresión que tiene como objetivo generar un archivo que tiene la misma cantidad de información que el original, siendo posible una reconstrucción exacta de los datos originales.

Algunos formatos de audio con compresión sin pérdida/lossless son: **FLAC, ALAC, APE.**

FLAC ²⁷

Free Lossless Audio Codec / Códec de compresión de audio sin pérdida.

FLAC se refiere tanto al formato de audio como al códec.

- **Desarrollo y Historia:** desarrollado por la Fundación Xiph.org dentro del proyecto OGG desde el año 2001. La versión actual es la 1.2.1

- **Licencias y patentes:** la especificación es libre de ser utilizada por quien quiera, la licencia de las librerías (libFLAC, libFLAC++) es tipo BDS, los fuentes y pluggins están bajo licencia GPL. Ninguno de los mecanismos para codificar o decodificar están patentados.

²⁴ ogg:

²⁵ Fundación xiph: <http://www.xiph.org>

²⁶ <http://www.opensource.org/licenses/bsd-license.php>

²⁷ flac: <http://flac.sourceforge.net/>

Para ampliar información sobre características técnicas, especificaciones sobre codecs, etc, **ver** tabla 2.

4.4 Reproducción y codificación

No todos los reproductores y editores, reproducen y codifican por defecto todos los formatos de audio, para poder reproducirlos o codificarlos es necesario la instalación de ciertos componentes extras, veamos algunos ejemplos.

Si queremos reproducir o codificar archivos OGG o FLAC en sistemas operativos Windows necesitaremos tener instalados los **filtros *directshow***²⁸ para estos formatos. Si lo queremos realizar en aplicaciones basadas en QuickTime como puedan ser iTunes necesitamos tener instalados los **componentes *QuickTime***²⁹. Para poder codificar archivos MP3 independientemente del sistema operativo que tengamos, debemos utilizar algún tipo de codificador que nos permita realizar dicha transformación, el más extendido es **LAME**³⁰, del cual se distribuye su código fuente y es necesario compilarlo, pero podemos encontrar aplicaciones que ya lo llevan incluido o versiones ya compiladas³¹.

Si decidimos alojar nuestros archivos en *archive.org* observaremos que es el propio sistema de *archive* el que se encarga de convertir estos archivos en MP3 y OGG, dándonos además la opción de incluir etiquetas en los mismos mediante un gestor de metadatos. Esto lo veremos en detalle en el apartado 7.

Algunos reproductores o herramientas específicas para codificar los distintos tipos de archivos de audio las podemos encontrar en los siguientes links.

Para MP3 usando LAME: <http://lame.sourceforge.net/links.php>

Para OGG: <http://www.vorbis.com/setup/>

Para FLAC: http://flac.sourceforge.net/documentation_tasks.html

5. Etiquetar y describir

Un tag o etiqueta es un tipo de metadato, es decir, un tipo de dato que describe otro dato, cuya utilidad radica en que ofrece información extra sobre las características de ese archivo (artista, título, álbum, Netlabel, año, género, licencia...), algo necesario para visualizar estos datos en los diferentes reproductores.

²⁸ <http://www.xiph.org/dshow/>

²⁹ <http://www.xiph.org/quicktime/download.html>

³⁰ <http://lame.sourceforge.net>

³¹ <http://lame.sourceforge.net/links.php#Binaries>

Cada tipo de archivo multimedia sigue su propio estándar, los MP3 se basan en ID3, los OGG y FLAC utilizan comentarios Vorbis ³² (en el tipo de archivos FLAC lo denominan “*FLAC tags*”).

5.1 ID3 ³³

La versión actual es ID3v2.4. Es un estándar de facto (un estándar de facto es aquel patrón o norma que se caracteriza por no haber sido consensuada ni legitimada por un organismo de estandarización) para incluir metadatos (etiquetas) en un contenedor multimedia, tales como álbum, título de la canción, fecha de publicación, género etc.

5.2 Comentarios Vorbis ³⁴

Es el tipo de etiquetado usado para incluir metadatos en los archivos de la fundación Xiph. Nos permiten incluir álbum, título de la obra, fecha de publicación, etc. Es mucho menos estructurado que el ID3 de los MP3, cualquier nombre de etiqueta es válido. Algunas recomendaciones sobre la descripción de los campos la podemos encontrar en este link.

5.3 Incluir metadatos

Para incluir metadatos del tipo ID3 o comentarios Vorbis con el editor Audacity 1.2.6³⁵ nos iríamos al menú *Proyecto-Editar Etiquetas ID3*, y rellenaremos los campos para describir nuestro archivo de audio. La mayoría de los reproductores permiten incluir y editar metadatos para los archivos de audio, la manera de incluirlos difiere según el que estemos utilizando. Si tenemos un archivo de audio cargado en cualquier reproductor, simplemente pulsando con el botón derecho de nuestro ratón y en el menú contextual, eligiendo la opción obtener información en *iTunes*, ver metadatos en *Songbird* ³⁶, o propiedades en *foobar* ³⁷, podemos editar y crear campos con las diferentes etiquetas.

Algunas opciones específicas para introducir o modificar metadatos tanto del tipo ID3 como Comentarios Vorbis pueden ser estas:

EasyTAG (MP3, OGG VORBIS, etc): <http://easytag.sourceforge.net>
Tag (FLAC, OGG VORBIS, Monkey's Audio y WavPack): <http://sbooth.org/Tag/>

Si queremos incluir un tipo de licencia del conjunto que nos ofrece Creative Commons, nos recomiendan la utilización de XMP (formato basado en XML creado por Adobe) ³⁸.

³² Comentarios Vorbis: <http://wiki.xiph.org/index.php/VorbisComment>

³³ id3: <http://www.id3.org/>

³⁴ Comentarios Vorbis: <http://xiph.org/vorbis/doc/v-comment.html>

³⁵ Audacity: <http://audacity.sourceforge.net/>

³⁶ <http://www.getsongbird.com/>

³⁷ <http://www.foobar2000.org/>

³⁸ Página de Creative Commons donde nos explican cómo introducir un tipo de licencia en nuestros archivos: http://wiki.creativecommons.org/XMP_Help
Página donde poder descargar el panel de Creative Commons para las aplicaciones de Adobe: http://wiki.creativecommons.org/Adobe_Metadata_Panel

6. Propiedad intelectual

6.1 Antecedentes

La primera iniciativa orientada a proteger la propiedad intelectual pertenece a la Reina Ana de Inglaterra, la cual en 1557, otorgó al gremio de los libreros el monopolio sobre la impresión y publicación de libros. Este monopolio eliminaba toda competencia y la libre expresión, controlando qué libros podían ser publicados. En ningún punto de las primeras legislaciones se mencionaba al autor o al artista que había producido la obra.

6.2 Introducción a la Propiedad Intelectual

*“La propiedad intelectual es el conjunto de derechos que corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación.”*³⁹

Todas las creaciones intelectuales y artísticas están sujetas “por defecto” bajo la protección de las leyes de derecho de autor.

Una obra protegida por derecho de autor no puede ser copiada, reproducida, traducida, adaptada, exhibida o representada en público, ni distribuida, emitida o comunicada al público sin el permiso de su autor. Esta es la mítica frase de todos los derechos reservados.

En la jurisdicción española el término propiedad intelectual equivale a derechos de autor y quien se encarga de proteger esos derechos es la ley de propiedad intelectual LPI.

Habría que distinguir entre derecho continental y derecho anglosajón, ya que el término anglosajón *Intellectual Property* engloba tanto Propiedad Intelectual como Industrial.

La propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal o morales y patrimoniales o económicos.

6.2.1 Derechos morales

Son derechos a los que el autor no puede renunciar nunca, acompañan al autor o al artista intérprete o ejecutante durante toda su vida y posteriormente a sus herederos. Son independientes de los derechos patrimoniales y siempre pertenecen al autor, incluso cuando se ceden por completo o en parte los derechos patrimoniales.

Corresponden al autor los siguientes derechos irrenunciables e inalienables: decisión de divulgación de la obra, reconocimiento de autoría, integridad de la obra, retirada de la obra del comercio, y

³⁹ <http://www.mcu.es/propiedadInt/CE/PropiedadIntelectual/Definicion.html>

acceder a un ejemplar único o raro de la obra, cuando se halle en poder de otro.

6.2.2 Derechos patrimoniales o económicos

Estos derechos son independientes entre sí, a diferencia de los derechos morales que duran para siempre (incluso tras la muerte del autor) este tipo de derecho se puede ceder y tiene un límite temporal de 70 años tras el fallecimiento del mismo.

Estos derechos son: derecho de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación.

6.3 Preguntas frecuentes

Qué tipo de obras protege la ley de propiedad intelectual

Todas las creaciones literarias, artísticas o científicas originales expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro. Las obras están protegidas sea cual sea su calidad.

Qué características debe tener una obra para que se proteja por la ley de propiedad intelectual

La originalidad. ¿Pero qué se entiende por originalidad?. A grandes rasgos existen tres corrientes que intentan definir qué es original y qué no:

Originalidad objetiva: la obra es original cuando no es copia de creaciones anteriores en el momento de su creación.

Originalidad subjetiva: la obra es original cuando sea reflejo de la personalidad del autor.

Criterio intermedio: la obra es original cuando refleja la personalidad de su autor y además no es copia de ninguna obra anterior.

Quién es el titular de los derechos de autor

La propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el sólo hecho de su creación. Si es una **obra individual**, el titular de los derechos de autor es la persona que ha creado esa obra específica. En casos de coautoría, es decir creaciones de varias personas que deciden aunar sus esfuerzos, existen dos tipos de obras: obra en colaboración y obra colectiva. Si es una **obra en colaboración** (aquella creada por varias personas cuyas aportaciones forman la obra final, pero pueden distinguirse y explotarse por separado), todos los que han contribuido a la creación de esa obra son considerados coautores y comparten el derecho de autor en la proporción que pacten. Si es una **obra colectiva** (aquella creada por la iniciativa y bajo la coordinación de una persona que la edita y publica bajo su nombre, constituida por las aportaciones de diversos autores que crean una obra única y autónoma), los derechos pertenecerán a la persona que la edite o divulgue bajo su nombre.

Cuándo se obtiene el derecho de autor

Es automática. En el momento en el que se crea la obra pasa a estar protegida por los derechos de autor.

Los derecho de autor son iguales en todo el mundo

No, depende de la legislación de cada país. Hay acuerdos internacionales que permiten que los autores disfruten de una serie de derechos comunes.

Desde el año 1886 el Convenio de Berna, firmado por más de 160 países, ofrece un marco común de protección a las obras de los autores de los países que han firmado este Convenio.

Quien se encarga de actualizar los acuerdos internacionales sobre derechos de autor es la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual OMPI.

Cómo demostrar la autoría de una obra

Algunas de las opciones son:

Inscribir la obra en el registro de la propiedad intelectual.

Realizar un depósito notarial de la obra.

Enviarse en un sobre certificado los archivos originales.

Depositar la obra en una plataforma de registro privada *online*.

¿Es necesario registrar la obra para protegerla?

No. Al protegerse la obra por el sólo hecho de su creación. Todas las opciones anteriores son voluntarias, y solo sirven para dar fecha cierta de una presunción de autoría.

En ningún caso es necesario pasar por ninguna entidad de gestión de propiedad intelectual, tipo SGAE, para demostrar la autoría de la obra. Estas entidades se encargan de la gestión de derechos de propiedad intelectual de carácter patrimonial.

6.4 Copyleft

Copyleft describe un grupo de derechos aplicados a casi cualquier obra creativa. Se pretende garantizar así una mayor libertad para que cada persona receptora de una copia o una versión derivada de un trabajo pueda usar, modificar y redistribuir tanto el propio trabajo como las versiones derivadas del mismo.

6.4.1 Antecedentes

El Copyleft surge de una revolución tecnológica que ha permitido que los bienes culturales y los conocimientos se independicen de los medios físicos y que a través de las redes telemáticas se distribuyan de forma potencialmente universal.

El primer campo donde se probaron estos modelos libres o abiertos de producción y distribución fue el del *software*.

En el ámbito de la programación, Copyleft definía en primer lugar un concepto jurídico. Señalaba que todo programa licenciado o clasificado como software libre tiene que tener estas libertades:

Libertad 0: poder usar el programa sin restricciones,

Libertad 1: poder estudiarlo y adaptarlo a necesidades particulares.

Libertad 2: poder redistribuirlo.

Libertad 3: poder mejorarlo y publicar las mejoras tendría que seguir

siendo tal en las distribuciones modificadas o no del mismo.

El método para garantizar estas libertades es el de distribución mediante una cierta licencia. Para ello Richard Stallman, fundador del proyecto GNU 1984 y de *Free Software Foundation* 1985 creó la Licencia Pública General GNU GPL.

La Licencia Pública General del Proyecto GNU.

La GNU GPL (*General Public License* o licencia pública general) es una licencia creada por la Free Software Foundation a mediados de los años 80, y está orientada principalmente a proteger la libre distribución, modificación y uso de software. Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es software libre y protegerlo de intentos de apropiación que restrinjan esas libertades a los usuarios.

6.5 “Freedom Defined” Obras Culturales “libres”⁴⁰

Es una iniciativa para intentar definir fuera del Software libre qué tipo de obras y licencias⁴¹ pueden considerarse “libres”, basándose en las cuatro libertades descritas anteriormente.

La iniciativa surgió de un programador de Debian, Benjamin Mako Hill y ha sido consensuada por la *Free Software Foundation* y *Creative Commons*, distintivo que aparece como imagen en el resumen del texto legal de las licencias como “*Approved for Free Cultural Works*”.

6.6 Dominio público

Por dominio público se entiende la situación en que quedan las obras al acabar el plazo de protección de los derechos patrimoniales que marcan las leyes de derechos de autor, quedando en ese momento a disposición pública.

El plazo mínimo es de 50 años desde la muerte de su autor, en concordancia con el Convenio de Berna⁴², aunque dicho convenio reconoce el derecho de los países signatarios a ampliar el plazo de la protección a 70, 80 o 100 años.

6.7 Licencias

Una licencia es un “contrato” entre el autor de la obra y el usuario, en la cual el autor define los términos que se ceden de la obra y para qué uso.

6.7.1 Licencia Arte Libre⁴³

Es una licencia de tipo Copyleft que nació del encuentro “*Copyleft Attitude*” donde se reunieron informáticos y artistas contemporáneos, y que tuvo lugar en París a principios del año 2000. Está sometida al

⁴⁰ Definición de licencia y obra cultural libre: <http://freedomdefined.org/Definition/Es>

⁴¹ Tabla comparativa de licencias: <http://freedomdefined.org/Licenses>

⁴² http://es.wikipedia.org/wiki/Convenio_de_Berna_para_la_Protecci%C3%B3n_de_las_Obras_Literarias_y_Art%C3%ADsticas

⁴³ Licencia Arte Libre: <http://artlibre.org/licence/lal/es>

derecho Francés.

La Licencia Arte Libre (LAL) autoriza a copiar, difundir, interpretar y modificar libremente la obra que protege, dentro del respeto a los derechos de su autor.

6.7.2 Licencia aire incondicional ⁴⁴

Realizada por el abogado Abel Garriga y Platoniq ⁴⁵, fué elaborada originalmente para la exposición "*Aire Incondicional*". Se alimenta básicamente de las licencias GNU de la *Free Software Foundation*, de las licencias de *Creative Commons* y de las licencias de la *Electronic Frontier Foundation* ⁴⁶ y está sometida al derecho español.

6.7.3 ColorIURIS ⁴⁷

Es un sistema internacional de autogestión y cesión de derechos de autor online.

Ofrecen la posibilidad de registrar las creaciones alojando los ficheros en los servidores de ColorIURIS. Una vez alojados se le aplica a éstos un sellado de tiempo (*TimeStamping*) emitido por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre que garantiza, con efectos jurídicos ante los tribunales de justicia, la integridad del mismo y la fecha y hora del registro, actuando así como una especie de registro de la propiedad intelectual online.

Han elaborado 11 acuerdos de licencia estándar, identificados según un código de colores ⁴⁸, para cada tipo de creación (11 plantillas para composiciones musicales, 11 plantillas para álbumes y 11 plantillas para partituras) y cada país a partir de su ley nacional. El procedimiento se realiza mediante la aceptación de un contrato *online* (que queda registrado) entre el titular de los derechos de propiedad intelectual y la persona que recibe la autorización de utilizar esos derechos.

Los acuerdos de licencia cubren un abanico que va desde el *Copyright* (ColorIURIS Original) hasta la permisividad total para usos comerciales y no comerciales (ColorIURIS Verde); definiendo igualmente, y conforme a las exigencias legales, el ámbito temporal y territorial de los permisos.

Una característica adicional es la posibilidad de ceder los derechos de explotación bajo precio (obtener ingresos por los permisos); así, el derecho de comunicación pública, el derecho de reproducción, el de distribución o incluso el de transformación (obras derivadas).

⁴⁴ Licencia aire incondicional: http://www.platoniq.net/aireincondicional_licencia.html

⁴⁵ Platoniq: <http://www.platoniq.net>

⁴⁶ Electronic Frontier Fundation: <http://w2.eff.org/lang/spanish>

⁴⁷ ColorIURIS: <http://www.coloriuris.net>

⁴⁸ http://www.coloriuris.net/es:codigo_colores

6.7.4 Creative Commons ⁴⁹

Creative Commons es una organización americana sin ánimo de lucro que nació en el año 2001 con el objetivo de promover mecanismos legales y técnicos para facilitar el acceso a la cultura en general, que facilite el intercambio y la difusión de cualquier obra. También son un conjunto de licencias creadas por esta organización inspiradas en la GNU GPL.

Creative Commons aboga por un uso racional de los derechos de autor, no quiere eliminarlos, sólo pretende que el autor pueda ceder algunos derechos sobre sus obras y que lo pueda hacer libremente, sin necesidad de intermediarios. Pasar del “Todos los derechos reservados” al flexible “Algunos derechos reservados”.

6.7.4.1 Antecedentes de Creative Commons en el estado español

En el año 2003 la Universidad de Barcelona buscaba un sistema para difundir los materiales docentes de su profesorado, aunque ya existía un modelo referente para ello como es el *OpenCourseware* del MIT ⁵⁰, contactan con *Creative Commons*, y éste les ofrece liderar la adaptación de las licencias al estado español dentro del marco del proyecto *iCommons* (que no sólo consiste en traducir las licencias a las diferentes lenguas sino que también implica un proceso de adaptación a las diferentes jurisdicciones de cada país).

La versión 3.0. fué publicada a mediados de Febrero del 2009, y su primer gran cambio es que la licencia genérica ya no es estadounidense. Ahora existe una versión “sin portar”, basada en la terminología de la Convención de Berna, de la cual saldrán todas las licencias nacionales, incluida la de Estados Unidos. Quienes vivan en un territorio donde las licencias *Creative Commons* no se hayan adoptado a la legislación local podrán usar la licencia “sin portar”, con el objetivo de que sea válida en todos los países que hayan firmado la convención de Berna.

6.7.4.2 Partes de una licencia Creative Commons

Commons Deed: Resumen del texto legal.
<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es>

Legal Code: Código legal completo en el que se basa la licencia.
<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/legalcode.es>

Digital Code: Código digital, que puede leer una máquina y que sirve para que los motores de búsqueda y otras aplicaciones identifiquen el trabajo y sus condiciones de uso.

⁴⁹ Creative Commons: <http://creativecommons.org>

⁵⁰ <http://web.mit.edu/>

6.7.4.3 Cláusulas de las licencias Creative Commons

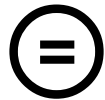
La combinación de estas cláusulas genera seis tipos de licencias, que veremos en el punto siguiente.



Reconocimiento (*Attribution*): El material creado por el artista puede ser distribuido, copiado, exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.



No Comercial (*Non Commercial*): El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no sea comercial.



Sin obra Derivada (*No Derivative Works*): El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido pero no se puede utilizar para crear un trabajo.

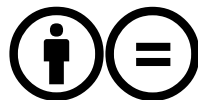


Compartir igual (*Share alike*): El material creado por un artista puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.

6.7.4.4 Tipos de licencias Creative Commons



Reconocimiento (*Attribution*): El material creado por el artista puede ser distribuido, copiado, exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.



Reconocimiento - sin obra derivada: El material creado por el artista puede ser distribuido, copiado, exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos. No se pueden hacer obras derivadas.



Reconocimiento - sin obra derivada - No comercial: El material creado por el artista puede ser distribuido, copiado, exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden hacer obras derivadas.



Reconocimiento - No comercial: El material creado por el artista puede ser distribuido, copiado, exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial.



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por el artista puede ser distribuido, copiado, exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.



Reconocimiento - Compartir igual: El material creado por el artista puede ser distribuido, copiado, exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos. Las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Otros tipos de licencias Creative Commons

Dedicatoria al Dominio Público: Poner una obra en el Dominio Público de forma anticipada.

Founder's Copyright: Disminuir de los 70 años en los que la obra pasa a estar protegida, a 14 años o 28, luego la obra pasa directamente al Dominio Público.

Sampling Plus: Se pueden tomar y transformar fragmentos de la obra para cualquier fin excepto el publicitario, que está prohibido. La copia y distribución no comercial (con el intercambio de ficheros) de la obra entera también está permitida, por eso es "plus".

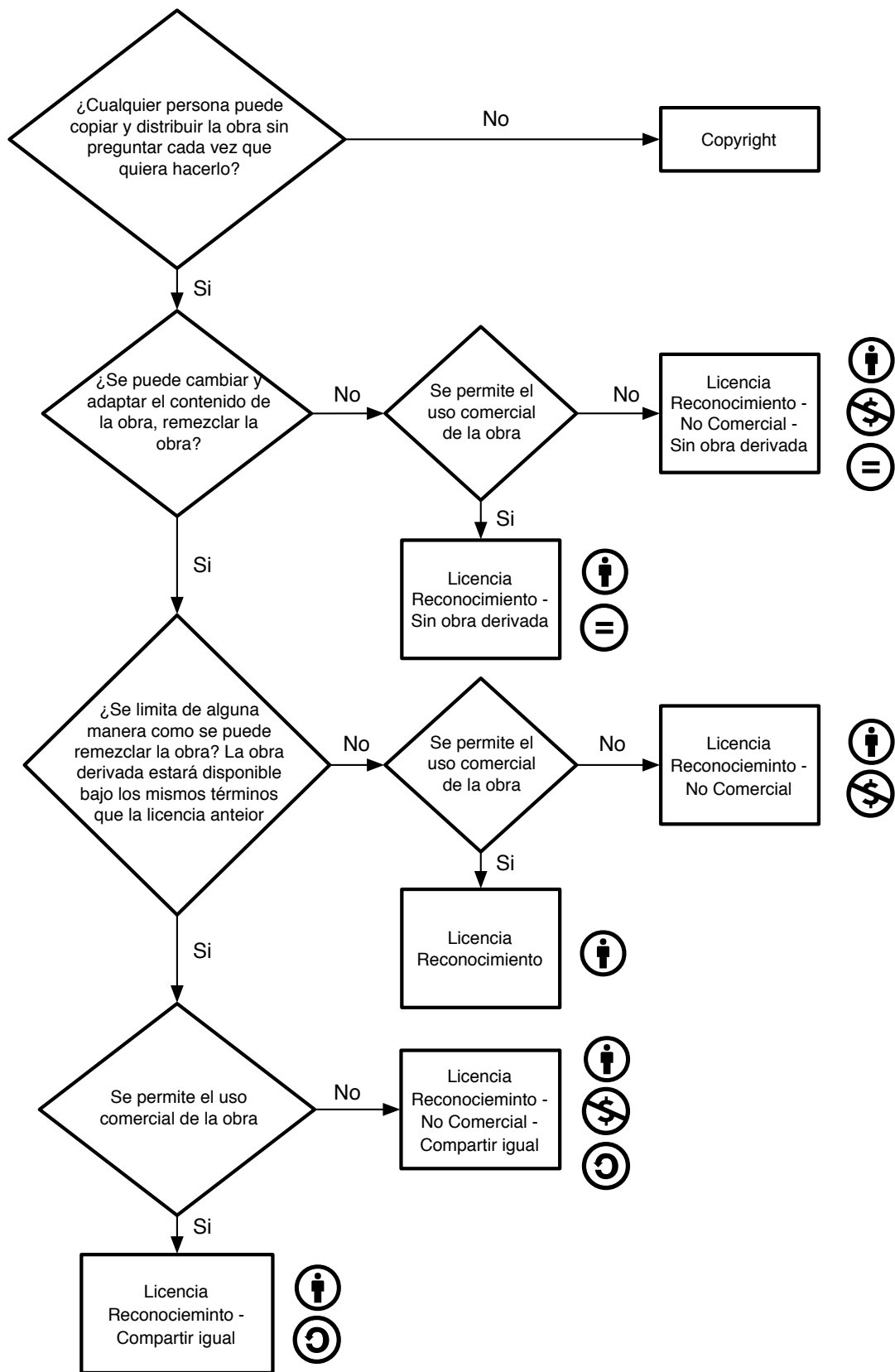
Noncommercial Sampling Plus: Se pueden tomar y transformar fragmentos de la obra sólo para fines no comerciales. La copia y distribución no comercial (con el intercambio de ficheros) de la obra entera también está permitida.

6.6.4.3 Herramientas específicas para licencias Creative Commons

ccPublisher Publicar un archivo con una licencia Creative Commons.
<http://wiki.creativecommons.org/CcPublisher>

ccLookup Comprobar que tipo de licencia tiene un archivo.
<http://wiki.creativecommons.org/CcLookup>

Diagrama de flujo ¿que tipo de licencia Creative Commons escoger? ⁵¹



⁵¹ Traducción del archivo "Which Creative Commons licence is right for me?" de Creative Commons australia. <http://creativecommons.org.au/materials/factsheets/licencing-flowchart.pdf>

7. Dónde alojar nuestra obra

A la hora de alojar nuestras obras tenemos la opción de contratar un alojamiento web compartido o propio. Para ello deberemos tener en cuenta la cantidad de espacio en disco que nos proporcionan en el alojamiento y la transferencia mensual de datos que nos ofrecen.

A continuación detallamos algunas de las plataformas de alojamiento gratuito bajo licencias Creative Commons o Dominio Público que se pueden encontrar en la red.

7.1 SonicSQUIRREL⁵²

Es una plataforma y canal de distribución de Netlabels, empezó a funcionar en el año 2003. Su objetivo es promover la música “libre”, y ayudar a artistas y Netlabels a que su trabajo éste fácilmente disponible a un público más amplio. También introducen el concepto de micropagos a través de donaciones⁵³. Esta plataforma esta creada y mantenida por un grupo de media-activistas de Zurich llamado Amorg⁵⁴.

7.2 Scene⁵⁵

Es una organización sin ánimo de lucro. Actúa como centro de comunicación entre la cultura de la demoscene, pero también como plataforma de alojamiento a proyectos que han pasado una selección previa. Actualmente la inclusión de nuevos proyectos está cerrada. Incluyen también varios foros de comunicación para promocionar nuevas creaciones y compartir noticias. Uno de estos foros⁵⁶ esta dedicado a novedades dentro de los Netlabels y la escena tracker.

7.3 Internet Archive⁵⁷

Fundada en 1996 y ubicada en el Presidio de San Francisco, es una pagina web y una organización sin ánimo lucro, creada con el objetivo de preservar y ofrecer de manera gratuita acceso a sus colecciones digitales de datos a investigadores, historiadores y publico en general. Entre sus secciones podemos encontrar la *Wayback Machine* (un archivo histórico de paginas web a lo largo de los años) software, películas, libros y audio. Ofrecen ancho de banda y espacio en disco ilimitado para alojar cualquier tipo de archivo de audio, video, texto.

⁵² <http://sonicsquirrel.net>

⁵³ <http://sonicsquirrel.net/user/rubel>

⁵⁴ Grupo de media-activistas que mantienen y desarrollan SonicSQUIRREL: <http://anorg.net>

⁵⁵ <http://www.scene.org>

⁵⁶ <http://www.scene.org/forums.php>

⁵⁷ Internet Archive: <http://www.archive.org>

Algunas consideraciones a tener en cuenta para alojar archivos en archive.org pueden ser estas:

Cada archivo por separado no podrá superar los 476.8MB y en total todos no podrán exceder de 1.9GB. Los formatos de audio que podemos alojar pueden ser FLAC, MP3, AIFF, WAVE, OGG, Real Audio, Windows Media Audio y Shorten, recomiendan alojar el audio en formato WAV o FLAC preferiblemente a 24bit.

Los nombres de archivos con espacios serán renombrados eliminando dichos espacios, por ejemplo: Nombre de referencia 01, quedaría como Nombredereferencia01.

Las letras, los números, el punto (.), guión medio (-), y guión bajo (_) son caracteres validos para nombrar los archivos, cualquier otro carácter será eliminado.

Si se quieren separar las palabras se podrá utilizar el guión medio o guión bajo.

Cómo alojar referencias de un Netlabel en Internet Archive.

En el presente apartado realizaremos un recorrido detallado de cómo alojar y editar una referencia de un Netlabel en Internet Archive. Esta información está extraída y traducida de la versión en inglés de Alexander Synaptic AKA Basilisk: <http://www.ektoplazm.com/articles/hosting-netlabel-releases-at-the-internet-archive/>

El texto de Basilisk es una guía técnica diseñada para propietarios de Netlabels y artistas independientes interesados en los servicios de alojamiento gratuito proporcionado por Internet Archive. Ya no son necesarias otras opciones para compartir archivos, Internet Archive ofrece espacio y un ancho de banda ilimitado para los llamados Netlabels, definidos como entidades sin ánimo de lucro dedicadas a promover música de alta calidad, no comercial y distribuida para su descarga libre.

Solicitud de una colección

Tener una colección asociada al nombre del Netlabel es opcional, permite tener mejor clasificada e indexada la información del Netlabel. Lo primero que debes hacer es solicitar una colección propia (las instrucciones en inglés de cómo hacerlo están disponibles en internet.org ⁵⁸).

Todo lo que necesitas hacer es enviarle un e-mail a simon@archive.org y proporcionarle la siguiente información: el nombre del Netlabel y la dirección de e-mail de tu cuenta de archive.org.

Además, puedes pedir un identificador de colección, que es diferente al del nombre de tu Netlabel. Para ver a lo que nos referimos, visita la colección de Netlabels (<http://www.archive.org/details/netlabels>) para ver cómo los nombres de las colecciones a veces difieren de las URLs usadas para acceder a ellos.

Si piensas publicar una sola referencia y no ves necesario tener tu propia colección, siempre puedes colgar tus archivos en el apartado general de *Open Source Audio*.

⁵⁸ <http://www.archive.org/iathreads/post-view.php?id=53690>

Después de enviar tu e-mail a "Simon" debes esperar su respuesta para continuar. Si no recibes respuesta, ten paciencia y espera unos días. Una vez que tu colección está activada, puedes seguir las siguientes instrucciones (<http://www.archive.org/iathreads/post-view.php?id=53690>) para publicar una referencia o sigue leyendo estas indicaciones para evitar confusiones.

Creación de ítem / Publicación de referencia.

Puedes añadir una referencia a tu colección creando un ítem (<http://www.archive.org/create/>), en la página principal del apartado Netlabel collection recomiendan añadir un código "identificador" para la creación de la URL del ítem. Copia la siguiente URL en tu barra de direcciones: <http://www.archive.org/create/ITEMNAME>, ahora cambia "*ITEMNAME*" por un nombre identificativo y único para tu referencia. El nombre del *ítem* puede ser el que prefieras (tan largo como quieras siempre que sea alfanumérico) pero sugerimos enérgicamente usar un "código de catálogo" único para cada referencia de tu Netlabel. Por ejemplo:

Albums: NETLP01, NETLP02, etc.
Compilations: NETVA01, NETVA02, etc.
EPs: NETEP01, NETEP02, etc.

Para subir la primera compilación de un supuesto Netlabel iríamos a:

<http://www.archive.org/create/NETVA01>

Y como resultado, el link de tu compilación sería algo como:

<http://www.archive.org/details/NombreDelItemCreado>

Cómo quieras identificar tus referencias depende de ti. Muchos Netlabels simplemente eligen un prefijo o abreviatura relevante (3 ó 4 letras abreviando el nombre del Netlabel) y añaden un número para cada referencia. No hay normas estrictas (algunos Netlabels experimentan con exóticos sistemas de códigos), pero recomendamos hacerlo tan simple como sea posible. No tiene sentido ponerle las cosas difíciles a tus oyentes.

Subiendo

En este punto, archive.org prepara automáticamente un sitio FTP temporal (activado durante 48 horas) donde puedes subir tus referencias. Las instrucciones de cómo hacerlo se describen a continuación. Una de las opciones es usar un programa FTP como *Filezilla* para subir los archivos o hacerlo a través de la propia página de Internet Archive. Baja al final de la pantalla y copia la dirección FTP en tu programa FTP. El usuario y la contraseña serán los mismos que los que tengas en la web de Internet Archive. Conéctate a la dirección FTP temporal y navega hasta la carpeta con el nombre identificador de tu referencia. Aquí es dónde subirás tus archivos.

Nota sobre las convenciones para nombrar los archivos: Internet Archive limita el nombre de los archivos a caracteres alfanuméricos (de la A a la Z y del 0 al 9) y guiones o guión bajo (- y _). Paréntesis, comas, espacios, acentos, "ampersands" (&), y otros signos de puntuación, pueden generar algún error al subir los archivos. Asegúrate de que el nombre de los archivos es correcto antes de empezar a subirlos. Es

importante numerar las canciones para mantener el orden. Intenta usar un tipo de esquema como éste:

01_Artista_-_Titulo_Cancion.wav
02_Artista_-_Titulo_Cancion.wav
03_Artista_-_Titulo_Cancion.wav

Internet Archive recomienda subir el audio en formato .WAV o .FLAC preferiblemente a 24bit, y se encargará de codificar los archivos que has subido al formato .MP3 con tus especificaciones. Si por alguna razón no quieres publicar tu referencia sin pérdida de calidad (*lossless*), sube los archivos en formato .MP3 a la mejor calidad a la que desees distribuirlos. Si quieres saber que tipo de archivos se obtendrán dependiendo del archivo original que subas lo puedes ver en la tabla del siguiente enlace (*Audio FAQ has a chart*).

Ahora es el momento de subir una imagen que quieras asociar con la referencia (por ejemplo, la portada). Súbela a la mejor calidad que desees ofrecer. Es recomendable subir una miniatura (*thumbnail*) de unos 160 pixeles. Asegúrate de que el archivo de la miniatura aparece al principio de la lista de archivos por orden alfabético. Sugerimos nombrar las imágenes con una nomenclatura similar a estos ejemplos:

00_-_Nombre_Referencia_-_Imagen_0_Miniatura.jpg
00_-_Nombre_Referencia_-_Imagen_1_Front.jpg
00_-_Nombre_Referencia_-_Imagen_2_Back.jpg

Una vez que tus archivos hayan sido subidos, comprueba que el tamaño de estos archivos subidos al FTP coincide con los que tienes en tu ordenador. Esto es muy importante ya que tendrás que repetir gran parte de este proceso si deseas corregir algo más tarde. Si todo parece estar bien, vuelve a la página de instrucciones y comprueba tus archivos en los links que hay al final de la página. Si cierras el navegador o no sabes dónde has subido tus archivos, la URL es <http://www.archive.org/checkin/ITEMNAME>. Una vez que empieza el procedimiento es posible que tengas que esperar un poco (sobre todo si has subido muchos archivos de gran tamaño).

¿Has finalizado todo? Ahora pincha en el link de tu referencia. El sistema te informará que la referencia no está aún disponible al público y te preguntará que selecciones una colección. Asegúrate de seleccionar tu colección desde la lista desplegable de audio y pincha "*Submit audio*". Ahora accedes al editor de Metadatos, un abrumador formulario que es más simple de lo que parece. Introduce el título de la referencia, el autor (productor, compilador, o sello, como prefieras), descripción (puedes darle formato al texto con HTML), y fecha. Asegúrate de que el campo "*collection*" coincide con el nombre de tu colección. El campo opcional "*subject*" acepta una lista de etiquetas o palabras clave separadas por punto y coma (por ejemplo, "*psytrance; trance; techno; goa*") para describir y mejorar los resultados de las búsquedas. La mayoría del resto de los campos es opcional, así que os dejamos que juguéis con ellos. Si quieres resaltar una referencia en la caja "*Staff Picks*" en la esquina inferior derecha de la página principal de tu colección, introduce un 1 en el campo *pick*.

Elegir una licencia debería ser bastante simple. La mayoría de los Netlabels parecen seguir licencias no comerciales y sin permitir obras derivadas. Creative Commons ofrece una gran variedad de licencias

adaptadas a la legislación de cada país. Si eliges una licencia de un país específico, ves a la página principal de ese país (que no es lo mismo que el país del artista). Existe la opción de elegir la licencia genérica "*unpported*" si no hay una adaptación de la licencia que quieres elegir a la legislación de tu país.

Finalmente, pasa a la lista de archivos y comienza a introducir detalles en artista y canción, sin restricciones de guiones u otros caracteres. El campo *title* es el que aparece en el listado de archivos cuando haces pública tu referencia. Para las compilaciones recomendamos introducir el nombre del artista y el nombre de la canción en este campo (de lo contrario terminarías con una lista sin información del artista). El campo *creator* es el dedicado al nombre del autor.

Una vez verificado que los datos son correctos, baja al final de la página, señala la opción "permitir derivados" (*allow derivates*) si lo deseas, y pulsa en "*summit*".

Editar una referencia

Si has cometido algún error, ahora es el momento de corregirlo. Desde la página de información de la referencia pulsa en "*Edit item*" para abrir el editor de Metadatos y realizar cambios. Si necesitas añadir o eliminar algún archivo, pulsa en "*Item Manager*" al lado de la parte superior del editor de Metadatos y selecciona el segundo botón para **visualizar** la referencia. Nuevamente tendrás una dirección FTP temporal donde puedes subir nuevos archivos, renombrar los existentes y eliminar lo que necesites.

Destacados y encabezados

Si quieres destacar un ítem de tu colección, puedes hacerlo añadiendo en el campo "*spotlight identifier*" el nombre del mismo. La referencia o ítem destacado aparecerá en unos minutos en la parte superior de tu colección.

También puedes elegir una imagen para la página principal de tu colección. Selecciona "*Add another field*" ("Agregar otro campo") que se encuentra a la izquierda del botón "*Summit*" en la parte inferior.

Especifica "*collection_header*" en el campo que aparece a la izquierda y escribe la URL de una imagen JPG de tamaño 200 × 75 píxeles, esta aparecerá en la esquina superior derecha.

8. Recursos

En este apartado recopilamos algunos enlaces a recursos como webs, forums, podcast, blogs especializados en Netlabels. En la pagina del Phlow.de ⁵⁹ podemos encontrar una lista con distintos enlaces relacionados.

Comunidades Netaudio

Suelen ser entidades sin animo de lucro que promueven la actividad de los Netlabels y fomentan su comunicación dentro de cada uno de sus países.

Netlabels.org Directorio de Netlabels a nivel internacional.
<http://www.netlabels.org>

Netaudio.es <http://www.netaudio.es>

Netaudio Francia <http://netaudio.fr>

Netaudio London: <http://netaudiolondon.cc>

Netaudio Berlin <http://www.netaudioberlin.de>

Netaudio Netherlands <http://www.netaudio.nl>

Netaudio Polonia <http://www.netaudio.pl>

Earlabs: Comunidad abierta dedicada a la música electrónica y el arte sonoro. Espacio de difusión, promoción e intercambio para artistas y sellos. Especial seguimiento y promoción de la escena Netlabel.
<http://www.earlabs.org>

Mapas Sonoros

Escoitar: Es un proyecto de dinamización social abierto y libre cuyo objetivo principal es la difusión y promoción del fenómeno sonoro y su exploración con fines sociales y documentales. Conservación de la Memoria Sonora de Galicia. Puedes consultar, escuchar y reutilizar los archivos para cualquier fin creativo o educativo según la licencia que tenga asociada.
<http://escoitar.org>

Soinumapa: Mapa sonoro del País Vasco, basado en la “fonografía” o el arte de grabar los sonidos de nuestro entorno, que pretende mostrar, escuchar y compartir grabaciones de campo. Puedes consultar, escuchar y reutilizar los archivos para cualquier fin creativo o educativo según la licencia que tenga asociada.
<http://www.soinumapa.net>

Madrid soundscape: Mapa sonoro de la ciudad de Madrid. Puedes consultar, escuchar y reutilizar los archivos para cualquier fin creativo o educativo según la licencia que tenga asociada.
<http://www.madridsoundscape.org>

⁵⁹ http://www.phlow.de/netlabels/index.php/Promotion_Tools

SoundTransit: Comunidad dedicada a la fonografía y las grabaciones de campo. Puedes consultar, escuchar y reutilizar los archivos para cualquier fin creativo o educativo según la licencia que tenga asociada.
<http://soundtransit.nl>

Propiedad intelectual

Registro de la Propiedad Intelectual: Es un medio para la protección de los derechos de propiedad intelectual de los autores y demás titulares sobre sus obras, actuaciones o producciones. **El Registro es voluntario.** Por lo tanto, no es obligatoria la inscripción en el Registro para adquirir los derechos de propiedad intelectual, ni para obtener la protección que la Ley otorga a los autores y a los restantes titulares de derechos de propiedad intelectual.
<http://www.mcu.es/propiedadInt/CE/RegistroPropiedad/RegistroPropiedad.html>

SafeCreative: Registro de propiedad intelectual privado online. Permitirá a cualquier creador o titular de derechos dejar constancia de su obra mediante un depósito digital, y obtener una prueba válida para presentar en juicio por medio de un certificado de registro firmado electrónicamente. Es independiente del modelo de derechos que en cada momento los creadores deseen establecer para sus obras: copyright tradicional, GPL, Creative Commons, etc.
<http://www.safecreative.org>

Exgae: Asesoría especializada en librar a los ciudadanos de los abusos de las entidades de gestión y de la industria cultural. Ofrecen asesoría legal con abogados especializados, respuestas en su web a todas las preguntas más recurrentes sobre derechos de autor, licencias, canon y entidades de gestión, herramientas de autodefensa para producir repertorios no sujetos a las recaudaciones de las entidades de gestión.
<http://exgae.net>

Derecho de internet: Nació en marzo del año 2000 destinándose a servir de herramienta procesal para la defensa de derechos relacionados con Internet. El administrador del servidor es el abogado Javier de la Cueva. En la actualidad, desarrollan los Procedimientos Libres, un proyecto jurídico en la Red que consta de escritos legales y resoluciones judiciales libremente utilizables tanto por letrados en defensa de los derechos de sus clientes, como por ciudadanos particulares en reclamación de derechos.
<http://derecho-internet.org>

Plataformas musicales / Redes Sociales

Jamendo: Plataforma de alojamiento y descarga de música bajo licencias Creative Commons. Incluye programas comerciales directos con el artista, a través de donativos, publicidad difundida en el propio Jamendo o el uso comercial de la propia música. Actualmente la empresa con base en Luxemburgo se encuentran en una campaña de fusión o venta.
<http://www.jamendo.com>

Redpanal: Sitio web dedicado a la composición colectiva y colaborativa de música. Su plataforma de carácter participativo fue ideada con el fin de otorgar, a músicos y otros actores relacionados con el mundo de la música, una red online que les permita compartir el momento de la creación de las obras.

<http://www.redpanal.com>

Virb: Red social orientada a la promoción musical de artistas, fotógrafos, etc.

Entre alguna de sus características nos encontramos con la posibilidad de redireccionar un dominio propio a la web de Virb, importación de feeds, capacidad de subir 20 tracks al registrarse y posteriormente un track de audio al día o cinco a la semana, links de descarga directa, reproductor de audio integrado etc.

<http://www.virb.com>

Myspace: Es un sitio web de interacción social formado por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, vídeos y música. Ofrece perfiles especiales para músicos y sus usuarios usan el servicio con diversos fines.

<http://www.myspace.com>

Bandcamp: Plataforma musical para artistas y bandas. Puedes ofrecer tus canciones en distintos formatos como mp3, AAC, FLAC, Ogg, elegir si permites su descarga gratuita o cobrando por ella.

<http://bandcamp.com>

Beatpick: Pagina web especializada en proporcionar música previamente licenciada para usos comerciales.

<http://www.beatpick.com>

CCMixer: Iniciativa fundada en el 2003 por Creative Commons para promover el uso de sus licencias. Comunidad dedicada a la cultura del remix, el apropiacionismo, el mash-up y el reciclaje.

<http://ccmixter.org>

Last.fm: Es una red social, una radio vía Internet y además un sistema de recomendación de música que construye perfiles y estadísticas sobre gustos musicales, basándose en los datos enviados por los usuarios registrados.

Desde mediados del año 2009 el sistema cuesta 3€ al mes si estamos fuera de Estados Unidos, Alemania y Reino Unido.

<http://last.fm>

Libre.fm: Están en versión Alpha, pretende ser la opción libre a la last.fm.

<http://libre.fm>

Free music archive: Repositorio de música de calidad libre y gratuita, creado por una radio americana. Conviene consultar la licencia porque puede estar limitado de alguna forma o cumplir ciertos requisitos para estos usos.

<http://freemusicarchive.org>

Listas de distribución / Grupo de noticias

Netaudio.es Google groups

netaudio-es@googlegroups.com

Yahoo Groups

[http://groups.yahoo.com/group/netaudio/
net_label_releases@yahoogroups.com](http://groups.yahoo.com/group/netaudio/net_label_releases@yahoogroups.com)

Netaudio Reddit

<http://www.reddit.com/r/netaudio>

Blogs / Magazines

Artesonoro.org: Su objetivo es servir de portal de acceso a los proyectos y artistas que trabajen en la promoción y divulgación del fenómeno sonoro en nuestro idioma. También sirve de lugar de encuentro para la discusión sobre la profesión y sus satélites.

<http://www.artesonoro.org>

Mediateletipos.net: Sistema de noticias sobre auralidad, arte sonoro, cultura audiovisual y nuevos medios.

<http://www.mediateletipos.net>

Oír para crecer

<http://www.oirparacreer.com>

Animatek

<http://animatek.net>

Netlabels & News

<http://netlabelsnews.blogspot.com>

noCo...mment

<http://massard3.blogspot.com>

Inq-mag

<http://www.inq-mag.com>

Phlow

<http://www.phlow.es>

<http://phlow-magazine.com>

Modisti

<http://modisti.com>

Netwaves

<http://netwaves.org>

Netaudionews

<http://www.rowolo.de>

Radios online / Podcast**Sismógrafo**

<http://www.rtve.es/podcast/radio-3/sismografo/>

n0theen / opensource audio / netaudio stream

<http://www.notheen.com>

Not the normal Shit radio

<http://www.intelligentmachinery.net/?q=node/33>

Deep Mix Radio

<http://deepmix.ru>

Bleepshow Podcast Netlabels

<http://www.bleepshow.com>

Podcast y noticias de Netlabels de la revista de música alemana de-bug

<http://de-bug.de/pod>

Fóruns**Netlabel board**

<http://www.netlabel-board.org>

Internet Archive - Netlabels

<http://www.archive.org/details/netlabels>

Scene

<http://www.scene.org/showforum.php?forum=43>

mnml

<http://www.mnml.nl>

Rss

Novedades nuevas referencias de Netlabels

http://feeds.feedburner.com/netlabels_org_music_reviews

Novedades dentro de la comunidad Netaudio

http://feeds.feedburner.com/netlabels_org_community_news

Otros recursos

The free sound project: Creado por el Grupo de Tecnología Musical de la Universidad Pompeu Fabra, es una base de datos de sonidos con licencia Creative Commons.

<http://freesound.iua.upf.edu>

Sound Bible: Cientos de sonidos y efectos, con algún tipo de licencia Creative Commons o bajo dominio publico.

<http://soundbible.com>

Musopen: Repositorio de música clásica, contemporánea etc, bajo dominio publico o con alguna licencia Creative Commons. También están disponibles las partituras.

<http://www.musopen.com>

Blips: Repositorio de sonidos, con licencia Sampling + de Creative Commons.

<http://blips.hit.bg>

UbuWeb: Fundada en noviembre de 1996, inicialmente como un depósito de poesía visual, concreta y, posteriormente, sonora. Todo el

trabajo lo hacen exclusivamente voluntarios. Puedes utilizar cualquier material que hay en su web.
Para ampliar información http://www.ubu.com/resources/faq_spanish.html. <http://www.ubu.com>

Conclusiones

Como toda corriente social, los Netlabels son consecuencia de la evolución y demanda de necesidades. El movimiento Netaudio ha ido de la mano con el desarrollo de la tecnología que ha hecho posible avances sociales y culturales impensables hace pocos años.

En un mundo dirigido por la rentabilidad muchos artistas siguen teniendo la necesidad de desarrollar su trabajo, incluso cuando éste no coincide con los gustos e intereses del gran mercado, y ahora gracias a Internet se ha conseguido una cierta democratización de la cultura y se empieza a medir a los artistas por su calidad y creatividad. Con el tiempo se debería tender a un mayor número de artistas de mediana fama y un menor número de grandes estrellas.

Advertimos que cuando existe un condicionante comercial, este influye de forma inevitable al resultado de la obra. Normalmente las creaciones más arriesgadas en el sentido comercial tienen más difícil la entrada en el mercado. Esto genera un gran muro que frena a un amplio porcentaje de la cultura total.

Respecto a los derechos de autor, las obras licenciadas bajo Creative Commons plantean y proponen nuevos modos de compartir y repartir derechos. Este tipo de licencias han definido los términos para una adaptación del Copyright, haciendo del drástico “todos los derechos reservados” algo más adaptable a los deseos del creador, pero siguen sin resolver el problema del Copyright. Curiosamente, al interpretar las conclusiones del trabajo de Patryk Galuszka “Research on Netlabels”, hemos observado que a pesar del espíritu de libre compartición propio de los Netlabels, la mayoría de las licencias usadas por estos son las más restrictivas dentro de las que ofrece Creative Commons, siendo más de un 43% de los Netlabels tratados en este trabajo los que no permiten realizar obras derivadas de las publicaciones de sus plataformas. Esto demuestra que muchos de los Netlabels han heredado la esencia de los sellos tradicionales, e incluso muchos de ellos han evolucionado a sellos digitales de pago, momento en el que se debate si deberían dejar de denominarse Netlabels.

Creative Commons ha ayudado a muchos artistas y plataformas a elegir una licencia que se adapte a sus necesidades, pero no debemos olvidar que no son las únicas licencias que podemos utilizar con características similares. Advertimos que al ser las más utilizadas mucha gente ha llegado a usar el término música Creative Commons, metiendo en un mismo saco a las licencias más permisivas y a las más restrictivas. Es importante saber diferenciarlas y conocer que derechos se ceden y cuáles están reservados, y no dejarnos llevar por la moda o la corriente sin más. Del mismo modo, el término “libre” se utiliza habitualmente de forma errónea para definir a las descargas gratuitas en general, independientemente del tipo de permisos que se cedan.

Desde el punto de vista del creador los Netlabels ofrecen grandes ventajas, destacando el mayor control sobre la obra, la libertad e inmediatez sobre el proceso creativo y de distribución, el bajo coste económico, el alcance internacional y el acceso universal a la información.

Los Netlabels han ganado presencia en la red, generando sinergías, millones de descargas, noticias, post, comments, grupos, seguidores...

Es fundamental un correcto etiquetado definiendo campos como la obra, artista, sello, año, licencia, etc. Es importante tanto para ser encontrado por buscadores como para ser correctamente visualizados en navegadores y reproductores.

Cada vez son más numerosas las ocasiones en las que los Netlabels están presentes en los medios de comunicación convencionales. Este ha sido un largo camino en el que a base de trabajo muchos artistas y plataformas se han hecho un hueco en estos medios frente al gran lobby de la cultura y el ocio. Al no invertir en publicidad, la cual sustenta a estos medios de comunicación, la presencia Netlabel es menor que la de las publicaciones de la industria musical tradicional. Por todo ello, nos encontramos en un momento de evolución y mutación constante de conceptos y obras o resultados, que nos ofrece una gama de artistas y plataformas tan amplia como su imaginación les ha llevado.

Nadie tiene la fórmula de cómo será el futuro de la distribución musical y de la cultura. La industria cultural intenta adaptar modelos obsoletos en su intento de aferrarse al gran pastel que ha hecho de la cultura. Los cambios en este ámbito son tan rápidos que tanto instituciones como industria van en muchas ocasiones por detrás de público y creadores.

Por último comentar que como creador no es necesario pertenecer a ninguna entidad de gestión de derechos, y debemos ser conscientes de lo que supone ceder la gestión de los derechos de nuestras obras a terceros y lo difícil que puede llegar a resultar el recuperar esos derechos. En nuestra opinión se debería tender a un concepto de cultura como un bien común de la que debemos beneficiarnos todos, ya que es producto de la evolución colectiva y no surge de genios creadores que parten de la nada.

Tablas

Codec	Desarrollo	Fecha publicación	Coste Codificador	Patente	DRM
MP3	Fraunhofer Inst. AT&T./ ISO	1993	Pago	Si	No
VORBIS (OGG)	Fundación Xiph.org	2002	Libre	No	No
AAC	Fraunhofer Inst, AT&T, Sony y Nokia / ISO	1997	Pago	Si	FairPlay
WMA	Microsoft Corp.	1999	“Libre”	Si	Opcional
FLAC	Fundación Xiph.org	2001	Libre	No	No

Tabla 1. Desarrollo, historia y patentes de los formatos de audio.

DRM ⁶⁰

Codec	Algoritmo	Frecuencia de Muestreo	Bit rate	CBR /VBR	Canales
MP3	Lossy	8, 11.025, 12, ... 44.1, 48 kHz	8, 16,...128, 160, 192, 224, 256, 320 kbit/s	Si / Si	Mono Estéreo
VORBIS (OGG)	Lossy	1 Hz a 200 kHz	variable	Si / Si	Mono Estéreo Multicanal hasta 255
AAC	Lossy	8 kHz a 192 kHz	8 a 529 kbit/s	Si / Si	Mono Estéreo Multicanal hasta 48
WMA	Lossy Lossless	8, 11.025, 16,...44.1, 48, 88.2, 96 kHz	4 a 768kbit/s, variable in lossless encoding	Si / Si	Mono Estéreo Multicanal hasta 8 Profesional
FLAC	Lossless	1 Hz a 1.04857 MHz	variable	Si / Si	Mono Estéreo Multicanal hasta 8

Tabla 2. Especificaciones técnicas sobre códecs.

⁶⁰ **DRM** *Digital Rights Management* (gestión de derechos digitales)
http://es.wikipedia.org/wiki/Gesti%C3%B3n_de_derechos_digitales

Códec / SO	Microsoft	Mac OS	Linux
MP3	Audacity, Foobar 2000, EAC... (lame.exe)	Audacity, iTunes-LAME, Max...(libmp3lame.dylib)	Reproductor con LAME
VORBIS (ogg)	Audacity, Foobar 2000... (libvorbis.dll, oggenc.exe)	Audacity, Max, Ogg Drop	VLC (libogg / libvorbis / vorbis-tools)...
AAC	Foobar 2000 (Nero AAC encoder), iTunes.	iTunes, Max...	VLC, MPlayer...
WMA	Windows Media Player, Windows Media Encoder	QuickTime Player (Flip4Mac)	VLC, Songbird...
FLAC	Foobar 2000 (in_flac.dll, flac.exe), VLC	Max, VLC	VLC, Songbird...

Tabla 3. Especificaciones técnicas sobre los tipos de códecs - sistemas operativos.

Formato / SO	Microsoft	Mac OS	Linux
MP3	Windows Media Player, Foobar 2000, iTunes...	iTunes, Play...	Listen, Songbird, Amarok...
OGG	Windows Media Player (Directshow Filters for Ogg, flac Vorbis)	iTunes (Xiph QuickTime Components), Play	Listen, Songbird, Amarok...
AAC, .MP4, MP4A...	iTunes, Windows Media Player (3ivx MPEG codecs)	iTunes, Songbird	Listen, Songbird, Amarok...
WMA	Windows Media Player, Foobar 2000, VLC...	QuickTime Player (Flip4Mac)	Xmms, VLC...
FLAC, OGG FLAC	Windows Media Player (Directshow Filters for Ogg, flac Vorbis)	iTunes (Xiph QuickTime Components), Songbird	MPlayer, Songbird, Amarok...

Tabla 4. Reproductores de audio que admiten estos formatos.