

REAL CONSERVATORIO SUPERIOR DE  
MÚSICA DE MADRID



**CULTURA LIBRE, SOFTWARE LIBRE  
Y MÚSICA**

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Especialidad: Interpretación

Tutor: don Cayetano Castaño Escorihuela

**ROBERTO M. F.**

Junio de 2019

*Quien recibe una idea de mí, recibe instrucción sin disminuir la mía; igual que quien enciende su vela con la mía, recibe luz sin que yo quede a oscuras.*

Thomas Jefferson

*Vuestras obsoletas industrias de la información se perpetuarán proponiendo leyes, en América y cualquier otro lugar, que aleguen poseer la palabra misma en todo el mundo. Estas leyes declararán las ideas como un producto industrial más, no más respetable que el cemento. En nuestro mundo, cualquier cosa que pueda crear la mente humana puede ser reproducido y distribuido sin fin y sin coste alguno. El intercambio global de ideas ya no requiere de vuestras fábricas.*

John Perry Barlow

*Declaración de independencia del ciberespacio (1996)*

*Ya que disfrutamos de las grandes ventajas de las invenciones de los demás, debemos alegrarnos de tener la oportunidad de servir a los demás con cualquier invención nuestra, y esto debemos hacerlo libre y generosamente.*

Benjamin Franklin

Este documento está disponible bajo la [licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#) (CC BY-SA 4.0). Puedes copiar, distribuir y modificar el texto para cualquier propósito, incluso el comercial, siempre que suministres el nombre del autor original, indiques si se han realizado cambios y licencies el material resultante bajo los términos de la misma licencia.

La licencia no incluye el uso del logotipo del RCSMM que aparece en la portada, que pertenece a sus titulares.

# Índice

1. Introducción.....	1
1.1. Objetivos.....	1
1.2. Motivación personal.....	2
1.3. Metodología.....	4
2. Derechos de autor.....	6
2.1. Origen de los derechos de autor.....	6
2.2. Derechos de autor en España.....	7
2.2.1. Derechos morales.....	7
2.2.2. Derechos patrimoniales.....	8
2.2.3. Duración y dominio público.....	9
2.2.4. Excepciones y límites.....	10
2.3. Futuro próximo de los derechos de autor en Europa.....	11
3. <i>Software</i> libre.....	13
3.1. Libertades del <i>software</i> .....	13
3.2. Ética <i>hacker</i> .....	15
3.2.1. Hackear y crackear.....	15
3.2.2. El <i>hacker</i> .....	15
3.2.3. Precedentes éticos e históricos.....	16
3.3. <i>Copyleft</i> , o cláusula de reciprocidad.....	16
3.4. Formatos de datos.....	17
3.4.1. Formatos abiertos y cerrados.....	17
3.4.2. En música.....	18
4. Cultura libre.....	19
4.1. Definición de obras libres.....	19
4.2. Cambios éticos.....	20
4.2.1. Concepción de copia.....	21
4.2.2. «Algunos derechos reservados».....	21
4.3. Fundamento crítico.....	21
4.3.1. Al capitalismo cognitivo.....	22
4.3.2. A la escasez artificial.....	23
4.4. Licencias para practicar la cultura libre.....	23

4.4.1. Licencias Creative Commons.....	24
4.4.2. Otras licencias.....	25
4.5. Remuneración.....	26
5. Música libre.....	28
5.1. <i>Software</i> musical libre.....	28
5.1.1. Edición musical.....	28
5.1.2. Análisis de audio.....	29
5.1.3. Composición algorítmica e interactiva.....	29
5.2. Música de cultura libre.....	30
5.2.1. Partituras.....	30
5.2.2. Ejecuciones y materiales creativos y educativos.....	31
6. Conclusiones.....	33
7. Bibliografía.....	34
8. Anexos.....	37
8.1. Anexo I: Propuesta al I Ciclo de Conferencias de Estudiantes del RCSMM.....	37
8.2. Anexo II: Presentación «Del <i>copyright</i> al <i>copyleft</i> : convertir la música en cultura libre».....	38

# 1. Introducción

## 1.1. Objetivos

El presente trabajo detalla la investigación del punto de encuentro entre la música como fenómeno cultural y los movimientos de cultura libre y *software* libre.

Los objetivos de esta investigación son:

- Entender la legislación actual de derechos de autor a través de su contextualización histórica y la exposición de sus fundamentos.
- Dar a conocer el movimiento de la cultura libre como una aproximación al proceso de creación y difusión cultural desde valores éticos y estéticos alternativos. Los valores dominantes actualmente son heredados de una era industrial y pueden verse como obsoletos en la era de la información.
- Dar a conocer el movimiento del *software* libre y reflexionar sobre el papel de las herramientas tecnológicas digitales en el contexto de la edición y producción musical.
- Reflexionar sobre la importancia de utilizar formatos digitales y códecs estandarizados y libres para la difusión musical.
- Ofrecer al lector una recopilación y explicación detallada de las licencias compatibles con la creación de cultura libre y, en nuestro caso, música libre.
- Ofrecer al lector una recopilación de herramientas de *software* libre para la edición y la producción musical, tanto para música en formatos audibles como en formatos impresos.
- Considerar métodos alternativos de financiación que no se basan en el intercambio de bienes físicos por dinero ni promueven la escasez artificial en un entorno digital.
- Reconocer el papel en la música y fomentar aquellos proyectos que utilizan los valores de la cultura libre.

## 1.2. Motivación personal

Inicialmente, este documento pretendía ser un recopilatorio comparativo de programas de *software* libre relacionado con la edición y producción de música, que es mucho, muy rico y diverso. Sin embargo, mientras pensaba cómo dar forma a esta idea, algo no terminaba de convencerme a nivel conceptual. ¿Qué valor aportaría un simple catálogo de distintos productos de *software*? Indudablemente, no demasiado para un lector ya acostumbrado al *software* en su día a día, puesto que está familiarizado con la búsqueda de herramientas por otros medios y canales, que generalmente no diferencian entre los programas de *software* libre y los que no son libres.

Reflexioné entonces sobre el formato del trabajo: un documento escrito que, en principio, se *escribirá sobre piedra* tan pronto como se entregue y mantendrá su forma y contenido inmutable. Aunque es cierto que algunos productos de *software* tienen un largo recorrido, especialmente en el ámbito del *software* libre, la naturaleza inmaterial y constantemente variable del *software* hace que cualquier buen intento de catalogarlo deba ser también igual de flexible y dinámico para asumir sus transformaciones, sus innovaciones y sus incorporaciones.

Así decidí que debía orientar el trabajo fundamentalmente hacia un análisis teórico de la naturaleza, las ventajas y las posibilidades del *software* libre musical. Mientras seguía desarrollando esta idea, me sorprendió un día, de camino al conservatorio por el Paseo del Prado, el eslogan de los carteles de la candidatura a la UNESCO por el Ayuntamiento de Madrid: *LO QUE ES NUESTRO QUEREMOS QUE SEA DEL MUNDO*.<sup>1</sup> Este enfoque en la compartición, valor principal del *software* libre, me recordó que este es solo una rama de un tronco mayor: la corriente de pensamiento de la cultura libre.

En seguida relacioné dos hechos de actualidad: primero, que 2019 iba a ser la «gran reapertura del dominio público» en Estados Unidos,<sup>2</sup> el año en que un montón de obras culturales

---

1. «La candidatura a la UNESCO del Prado-Retiro nos invita a compartir nuestros recuerdos vividos en ese eje central de Madrid». *Diario de Madrid*, 3 de febrero de 2019, <https://diario.madrid.es/blog/notas-de-prensa/la-candidatura-a-la-unesco-del-prado-retiro-nos-invita-a-compartir-nuestros-recuerdos-vividos-en-ese-eje-central-de-madrid/>. Accedido 17 de febrero de 2019.

2. «A Grand Re-Opening of the Public Domain». *Creative Commons*, <https://creativecommons.org/public->

norteamericanas desde 1923, incluyendo películas como algunas de Charlie Chaplin o el corto que hizo famoso a Mickey y Minnie Mouse, con sus bandas sonoras, iban a volver al dominio público desde la ampliación retroactiva a 95 años de los derechos de autor en 1998;<sup>3</sup> y, segundo, que durante esos meses se estaba debatiendo en el Parlamento Europeo una nueva directiva sobre derechos de autor<sup>4</sup> —finalmente sancionada en marzo—<sup>5</sup> que amenaza a los creadores independientes, los derechos civiles de información y de expresión y renueva la vigencia del mensaje crítico de la cultura libre.

La comunidad del *software* libre ha cambiado por completo mi vida desde que la conozco y me considero parte de ella. La música también forma parte nuclear de mi vida e identidad. Este trabajo es una oportunidad para explorar caminos conjuntos y una pequeña manera de seguir contribuyendo de vuelta en agradecimiento.

---

[domain-reopening/](#). Accedido 17 de febrero de 2019.

3. «In Just 7 Months, the US Public Domain Will Get Its First Infusion since 1998». *Boing Boing*, 30 de abril de 2018, <https://boingboing.net/2018/04/30/posterity-preserved.html>.
4. Castillo, Carlos del. «La guerra del copyright vuelve a la Eurocámara sin consenso a la vista». *eldiario.es*, 3 de septiembre de 2019, [https://www.eldiario.es/tecnologia/propuesta-directiva-copyright-votacion-definitiva\\_0\\_810519066.html](https://www.eldiario.es/tecnologia/propuesta-directiva-copyright-votacion-definitiva_0_810519066.html).
5. Romero, Pablo. «La Eurocámara aprueba finalmente la directiva que blinda el “copyright” en la red». *Público*, marzo de 2019, <https://www.publico.es/sociedad/copyright-eurocamara-aprueba-finalmente-censura-automatizada-internet-protoger-copyright.html>.

### 1.3. Metodología

La primera aproximación a los temas a tratar es de carácter teórico. Se busca información de fuentes verificables y trabajos sociológicos previos sobre los movimientos de *software* libre, cultura libre y las nuevas dinámicas de la información en la era digital.

Posteriormente, dada la vertiente legal de los temas, se hace una lectura de las leyes de derechos de autor vigentes en España y se profundiza en el origen y desarrollo de los derechos de autor y del capitalismo cognitivo, o capitalismo sobre bienes inmateriales. Mientras tanto, se explora heurísticamente por programas de *software* libre de edición y producción musical, obras musicales de cultura libre y otros proyectos relacionados.

Con esta base adquirida, se propone una conferencia para el I Ciclo de Conferencias de Estudiantes del RCSMM titulada «Del *copyright* al *copyleft*: convertir la música en cultura libre».<sup>6</sup> La intervención, de 20 minutos de duración, tuvo lugar el lunes 11 de marzo de 2019. Se incluye el texto en Anexo I: Propuesta al I Ciclo de Conferencias de Estudiantes del RCSMM, y las diapositivas en Anexo II: Presentación «Del *copyright* al *copyleft*: convertir la música en cultura libre».

Todo el proceso se realiza enteramente con *software* libre. Como sistema operativo se utilizará Debian GNU/Linux;<sup>7</sup> para estructurar y redactar el texto, el procesador de documentos LyX (que, a su vez, utiliza LaTeX y Pandoc)<sup>8</sup> y, para maquetar, LibreOffice Writer;<sup>9</sup> para las presentaciones, LibreOffice Impress;<sup>10</sup> para gestionar las referencias bibliográficas, Zotero;<sup>11</sup> y las imágenes se editarán con GIMP.<sup>12</sup> Cuando se referencien noticias o artículos de medios de prensa escrita, se preferirán aquellos licenciados como cultura libre, como eldiario.es (CC BY-

---

6. *I Ciclo de Conferencias de Estudiantes del RCSMM*. <https://i-ciclo-de-conferencias-de-estudiantes-del-rcsmm4.webnode.es/>.

7. *Debian – El sistema operativo universal*. <https://www.debian.org/>.

8. *LyX – The Document Processor*. <https://www.lyx.org/>.

9. *LibreOffice en español - el paquete de oficina por excelencia*. <https://es.libreoffice.org/>.

10. *ibidem*.

11. *Zotero – Your personal research assistant*. <https://www.zotero.org/>.

12. *GNU Image Manipulation Program (GIMP)*. <https://www.gimp.org/>.

SA 3.0)<sup>13</sup> y 20 Minutos (CC BY-SA 3.0).<sup>14</sup>

El cuerpo del documento se escribirá acorde con el manual de estilo de Wikipedia en español.<sup>15</sup> Las citas y referencias bibliográficas o documentales se compilarán según el estilo de la Modern Language Association (MLA) en su octava y última edición.

El trabajo será entregado bajo una licencia compatible con la cultura libre. En concreto, se utilizará la Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).<sup>16</sup>

---

13. «Licencia Creative Commons». *eldiario.es*, <https://www.eldiario.es/licencia/>.

14. «Condiciones de copia y distribución». *20 Minutos*. <https://www.20minutos.es/especial/corporativo/creative-commons/>.

15. «Wikipedia:Manual de estilo». *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 30 de marzo de 2019. [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia:Manual\\_de\\_estilo&oldid=114921509](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia:Manual_de_estilo&oldid=114921509).

16. «Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional – CC BY-SA 4.0». *Creative Commons*, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>.

## 2. Derechos de autor

### 2.1. Origen de los derechos de autor

Los derechos de autor, algunos de ellos conocidos en el derecho anglosajón como *copyright*, son una de las dos formas de propiedad intelectual junto con los derechos de propiedad industrial. Se considera que el Estatuto de la Reina Ana,<sup>17</sup> promulgado en la Gran Bretaña de 1710, es el primer precedente legal de los derechos de autor. Esta norma concedía al autor de una obra literaria la capacidad de elegir un editor para su obra durante catorce años, opcionalmente prorrogables otros catorce años una vez transcurrido ese periodo inicial, resultando un total final posible de veintiocho años. También establecía un sistema de depósito legal de las obras para que, una vez vencidos estos derechos, la obra se mantuviera en el dominio público.<sup>18</sup>

El Estatuto de la Reina Ana tenía un explícito ánimo de fomentar la creación cultural (*«para animar a los hombres iluminados a componer y a escribir libros útiles»*) y sirvió para desestructurar los monopolios editoriales existentes que se habían creado por la aparición de la imprenta en el siglo XV. Lo más importante de esta norma es que se concibió como una protección jurídica al conocimiento del público en primer lugar (*«para el enriquecimiento en el aprendizaje»*), origen del concepto jurídico de «dominio público», y para ese fin se conceden unos derechos a los autores exclusivamente como medio para que produzcan esos bienes.<sup>19</sup>

---

17. GRAN BRETAÑA. «An Act for the Encouragement of Learning, by Vesting the Copies of Printed Books in the Authors or Purchasers of Such Copies, during the Times Therein Mentioned», 10 de abril de 1710. *The Statutes at Large, from Magna Charta to the End of the Eleventh Parliament of Great Britain, Anno 1761*. Edición por Danby Pickering, vol. XII, sección 8 Ann., capítulo 19, impreso por Joseph Bentham, 1764. Copia disponible en <https://archive.org/details/statutesatlarge65britgoog>.

18. ALEXANDER, Isabella. *Copyright law and the public interest in the nineteenth century*. Hart Pub, 2010. ISBN: 978-1-84113-786-5.

19. BRAVO BUENO, David. *Copia este libro*. Dmem, S.L., 2005. <http://copiaestelibro.bandanacha.st/>.

En conclusión, los derechos de autor se original como unos derechos de propiedad virtuales y no tienen como objeto principal el ánimo de lucro de los autores ni de los editores. De hecho, son los únicos derechos de propiedad que expiran con el tiempo, porque el objeto principal de estos derechos, aunque ahora vueltos por la práctica mercantil, es el beneficio público.<sup>20</sup>

## 2.2. Derechos de autor en España

En España, la legislación vigente de derechos de autor es la del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, sobre Propiedad Intelectual,<sup>21</sup> que ha tenido subsecuentes reformas (la más reciente, en marzo de 2019)<sup>22</sup> y que derogó en su momento la conocida Ley 22/1987, de 11 de noviembre, de Propiedad Intelectual.<sup>23</sup>

Esta regulación otorga una serie de derechos a los autores de obras inmateriales —como obras literarias, artísticas o científicas, así como programas de ordenador— y también a los artistas intérpretes o ejecutantes de aquellas. Recoge principalmente dos tipos diferenciados de derechos: los derechos morales y los derechos patrimoniales.

### 2.2.1. Derechos morales

Los derechos morales se recogen en el artículo 14 para los autores, y en el artículo 113 para los artistas intérpretes o ejecutantes. Los derechos morales son inalienables e irrenunciables,

---

20. *ibidem*.

21. ESPAÑA. «Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia». *Boletín Oficial del Estado*, núm. 97, 22 de abril de 1996. Referencia: BOE-A-1996-8930.

<https://www.boe.es/eli/es/rdlg/1996/04/12/1/con>.

22. España. «Ley 2/2019, de 1 de marzo, por la que se modifica el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, y por el que se incorporan al ordenamiento jurídico español la Directiva 2014/26/UE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 26 de febrero de 2014, y la Directiva (UE) 2017/1564 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de septiembre de 2017». *Boletín Oficial del Estado*, núm. 53, 2 de marzo de 2019. Referencia: BOE-A-2019-2974.

<https://www.boe.es/eli/es/l/2019/03/01/2>.

23. ESPAÑA. «Ley 22/1987, de 11 de abril, de Propiedad Intelectual». *Boletín Oficial del Estado*, núm. 275, 17 de noviembre de 1987. Referencia: BOE-A-1987-25628. <https://www.boe.es/eli/es/l/1987/11/11/22>.

requieren libertad en su cumplimiento y son derechos que se pueden ejercer incluso después de ceder los demás derechos. Los derechos morales más destacados son cuatro:

- **Autoría:** los autores y los artistas intérpretes o ejecutantes pueden *«exigir el reconocimiento de su condición de autor de la obra»* o *«sobre sus interpretaciones o ejecuciones»*, en cada caso.
- **Integridad:** los autores y los artistas intérpretes o ejecutantes pueden exigir el respeto a la integridad de la obra o actuación, entendido esta exigencia como impedir u oponerse *«a cualquier deformación, modificación, alteración o atentado contra ella que suponga perjuicio a sus legítimos intereses o menoscabo a su reputación»*.
- **Arrepentimiento:** los autores, exclusivamente, tienen derecho a *«retirar la obra del comercio, por cambio de sus convicciones intelectuales o morales, previa indemnización de daños y perjuicios a los titulares de derechos de explotación»*.
- **Acceso a ejemplar único:** los autores, exclusivamente, tienen derecho a *«acceder al ejemplar único o raro de la obra, cuando se halle en poder de otro, a fin de ejercitar el derecho de divulgación o cualquier otro que le corresponda»*.

### 2.2.2. Derechos patrimoniales

Los derechos patrimoniales o de explotación se recogen en la sección 2ª del capítulo III. Son acciones que el autor puede realizar en exclusiva con sus obras y que *«no podrán ser realizadas sin su autorización»* (art. 17) por otras partes. En contraste con los derechos morales, los patrimoniales sí pueden cederse o transferirse, siempre por escrito, normalmente en cumplimiento de un contrato entre partes y por un intercambio monetario, por lo que se consideran activos económicos de una persona. Los derechos patrimoniales más destacados son:

- **Reproducción** (art. 18 para los autores y art. 106 y 107 para los intérpretes): la fijación de la obra o actuación en cualquier soporte *«que permita su comunicación o la obtención de copias»*. Esto incluye soportes de almacenamiento digitales: magnéticos, como los discos duros; ópticos, como los CDs, DVDs y Blu-ray; y memorias *flash* de

tarjetas SD, memorias USB y los chips NAND que incorporan como memoria interna los teléfonos móviles de última generación y otros dispositivos embebidos.

- **Comunicación pública** (art. 20, autores; art. 108, intérpretes): la puesta a disposición del público, sin previa distribución de ejemplares a cada persona, de la obra o actuación. *«No se considerará pública la comunicación cuando se celebre dentro de un ámbito estrictamente doméstico».*
- **Distribución** (art. 19, autores; art. 109, intérpretes): *«la puesta a disposición del público del original o de las copias de la obra, en un soporte tangible, mediante su venta, alquiler, préstamo o de cualquier otra forma».*
- **Transformación** (art. 21, autores): cualquier modificación *«de la que se derive una obra diferente».* La modificación *«comprende su traducción, adaptación y cualquier otra modificación en su forma».* Los intérpretes no tienen este derecho, pero pueden ejercer su derecho moral a la integridad si lesiona su prestigio o reputación.

### 2.2.3. Duración y dominio público

Estos derechos *«durarán toda la vida del autor y setenta años después de su muerte o declaración de fallecimiento»* para los creadores (art. 26). Para los artistas intérpretes o ejecutantes, *«tendrán una duración de cincuenta años, computados desde el día 1 de enero del año siguiente al de la interpretación o ejecución»* o *«a la fecha de la primera publicación o la primera comunicación pública»* de la grabación (art. 112), excepto si la grabación se produce en fonograma, en cuyo caso el periodo será de setenta años.

Tras este periodo, las obras pasarán a formar parte del dominio público (art. 41), que es la forma jurídica que adquieren los bienes del procomún: los bienes —materiales o inmateriales— que no están sometidos a un régimen de monopolio y cuyo disfrute está disponible a todo el conjunto de las personas de una comunidad.

#### **2.2.4. Excepciones y límites**

Los derechos de autor y de interpretación están sujetos a excepciones y límites.

##### **Copia privada**

El artículo 31, punto 2, establece una limitación del derecho de autor que llama «copia privada». Esto permite a los usuarios reproducir, sin permiso del autor, una obra que ya haya sido publicada, desde una fuente que se haya obtenido de manera lícita, para uso exclusivamente personal y sin ánimo de lucro.

Sin embargo, el reverso de este límite se detalla en el artículo 25, que recoge «la compensación por copia privada», más conocida como canon digital.<sup>24</sup> No debe considerarse la copia privada un derecho del consumidor, sino que se considera que cualquier soporte de grabación digital causa un perjuicio económico a los autores de facto, porque es susceptible de ser usado para copia privada. Este impuesto se graba a las compras de cualquier dispositivo de almacenamiento digitales —como los detallados en la sección anterior—, solo por si acaso al usuario se le ocurre utilizarlo con fines espúreos.

##### **Accesibilidad**

En el artículo 31 ter, se legitima la reproducción, distribución y comunicación pública de obras para personas con discapacidad y sin ánimo de lucro, para facilitar a estas personas el disfrute de obras tras convertirlas a un formato accesible. Esta transformación tiene que realizarse exclusivamente por una de las entidades autorizadas para ello en España.

Esto permite que personas ciegas, por ejemplo, puedan acceder a partituras protegidas por derechos de autor que, de otra manera, no estarían a su alcance, lo cual es beneficioso para la sociedad. Sin embargo, es de notar que las tecnologías de accesibilidad son, en múltiples ocasiones, no solo beneficiosas para las personas con discapacidad, sino para la sociedad en general y para la libertad creativa. Dos ejemplos recientes son los asistentes de voz —que se desarrollan sobre interfaces de reconocimiento de voz originalmente diseñadas para ciegos— y los filtros para reducir la perjudicial luz azul de las pantallas —originalmente diseñados para

---

24. «Tres millones de firmas contra el canon digital». *Público*, 12 de febrero de 2010.

<https://www.publico.es/ciencias/tres-millones-firmas-canon-digital.html>.

personas daltónicas—.

### **Cita para el análisis o juicio crítico**

En el artículo 32 se habla de usos en el ámbito docente y científico, donde se legitima, por ejemplo, el uso de fragmentos de una obra «a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico». Sin embargo, siempre debe ocurrir por profesores de la «educación reglada impartida en centros integrados en el sistema educativo español» o por el personal de «Universidades y Organismos Públicos de investigación en sus funciones de investigación científica», exclusivamente.

Como se señala en el informe *Copyright and Education in Europe* de la asociación internacional COMMUNIA,<sup>25</sup> no todos los materiales se tratan igual en la ley. En el caso de la música, las partituras musicales quedan excluidas de estos usos de análisis, comentario y crítica en el artículo 32, punto 5, por lo que se desprende que es ilícito utilizarlos en el aula sin permiso de los autores.

### **2.3. Futuro próximo de los derechos de autor en Europa**

El pasado 26 de marzo de 2019 se aprobó la Directiva europea sobre derecho de autor en el Parlamento Europeo.<sup>26</sup> Esta ley se traspondrá durante los próximos dos años a los Estados miembros, lo que significa que las leyes de derechos de autor de cada país se reformarán con arreglo a la directiva, incluyendo sus novedades. Entre estas, hay dos artículos especialmente polémicos: el artículo 15 (orig. 11) y —el que nos ocupa en este documento— el artículo 17 (orig. 13).

El artículo 17 trata sobre el filtrado de contenidos en internet y hace responsable a las plataformas digitales del contenido que suban sus usuarios. Por tanto, en la práctica obliga a

---

25. NOBRE, Teresa. *Copyright and Education in Europe: 15 everyday cases in 15 countries*. COMMUNIA International Association of the Digital Public Domain, abril de 2017, [https://www.communia-association.org/wp-content/uploads/2017/05/15casesin15countries\\_FinalReport.pdf](https://www.communia-association.org/wp-content/uploads/2017/05/15casesin15countries_FinalReport.pdf).

26. «El Parlamento Europeo aprueba la polémica ley de derechos de autor en el entorno digital». *20 Minutos*, 26 de marzo de 2019. <https://www.20minutos.es/noticia/3597746/0/parlamento-europeo-aprueba-directiva-derechos-autor-entorno-digital/>

todas a implantar una censura automatizada de contenidos que violen el *copyright*, puesto que es imposible moderar el contenido humanamente. Estos sistemas —como el que ya implementa YouTube, llamado Content ID, o el de la red social Facebook— bloquean o censuran contenidos antes de preguntar, tienen un gran número de falsos positivos y no son capaces de entender los usos legítimos y límites a los derechos y otros derechos fundamentales como el derecho a la libertad de expresión o de educación, y en muchos casos actúan en contra del interés público.

Se destacan aquí dos casos: el caso en el que el pianista James Rhodes tuvo que lidiar con Sony después de que el sistema de Facebook silenciase una de sus interpretaciones personales de Bach,<sup>27</sup> cuyas obras llevan siglos en el dominio público; y el caso de un profesor alemán que subió a YouTube vídeos como material musical educativo con música de Bartok, Schubert, Puccini y Wagner en el dominio público, y que fueron retirados o bloqueados sucesivamente.<sup>28</sup>

También impiden la competencia a las grandes plataformas por actores pequeños porque estos sistemas automatizados, además de ser inefectivos, son caros. Muchos grupos de cultura digital están en contra de estos dos artículos, como Wikipedia,<sup>29</sup> XNet<sup>30</sup> y la Plataforma en Defensa de la Libertad de Información.<sup>31</sup> Los consideran abusivos y dañinos para el ecosistema cultural y la libertad de expresión en internet.

---

27. DOCTOROV, Cory. «The Future Is Here Today: You Can't Play Bach on Facebook Because Sony Says They Own His Compositions». *Boing Boing*, <https://boingboing.net/2018/09/05/mozart-bach-sorta-mach.html>. Accedido 25 de marzo de 2019.

28. «Can Beethoven send takedown request? A first-hand account of one German professor's experience with overly broad upload filters». *Wikimedia Foundation*, 27 de agosto de 2018. <https://wikimediafoundation.org/2018/08/27/can-beethoven-send-takedown-requests-a-first-hand-account-of-one-german-professors-experience-with-overly-broad-upload-filters/>

29. «We Do Not Support the EU Copyright Directive in Its Current Form. Here's Why You Shouldn't Either». *Wikimedia Foundation*, 28 de febrero de 2019, <https://wikimediafoundation.org/2019/02/28/we-do-not-support-the-eu-copyright-directive-in-its-current-form-heres-why-you-shouldnt-either/>.

30. «Actúa! Contra Art.11 y Art.13 - Recta Final Directiva Copyright». *Xnet - Internet, derechos y democracia en la era digital*, 11 de febrero de 2019, <https://xnet-x.net/actua-contra-art11-y-art13-recta-final-directiva-copyright/>.

31. «Copyright PDLI | Campaña #StopCensuraCopyright de la PDLI». *Plataforma en Defensa de la Libertad de Información*, <http://copyright.libertadinformacion.cc/>. Accedido 25 de marzo de 2019.

### 3. *Software* libre

El *software* libre es el *software* que respeta la libertad de los usuarios porque permite ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar libremente el *software*. Es decir, el *software* libre —a pesar de la ambigüedad del término en inglés, «*free software*»— habla de libertad en el sentido de «libertad de expresión», no de precio como en «barra libre». La cualidad de «libre» es comparable al concepto «público» occidental de «espacio público» o el concepto jurídico de «dominio público».

#### 3.1. Libertades del *software*

Para que un programa de *software* se considere libre, tiene que cumplir una serie de cuatro criterios establecidos por la Free Software Foundation.<sup>32</sup> Estas cuatro libertades se corresponden con derechos exclusivos de los autores que se ceden al usuario:

- **Libertad 0, de ejecución:** la libertad de ejecutar el programa como se desee, con cualquier propósito, incluso comercial. Se corresponde con el derecho exclusivo del autor de reproducción y el de comunicación pública.
- **Libertad 1, de estudio:** la libertad de analizar cómo funciona el programa y aprender de su funcionamiento. Para ello, el código fuente debe estar disponible. El código fuente es la serie de ficheros de texto —escritos en un lenguaje de programación inteligible por las personas— que contienen las instrucciones que un ordenador debe seguir al ejecutar el programa. Esos ficheros se transforman en el programa en formato binario, solo entendible por las máquinas. Esta libertad se corresponde con los derechos exclusivos del autor de comunicación pública y, en cierta manera, del derecho moral de acceso a ejemplar único, puesto que el código fuente de los programas, por ser el patrón del cual se generan las copias, se guarda con celo, especialmente en los programas comerciales.<sup>33</sup>

---

32. «¿Qué es el software libre?». *Proyecto GNU – Free Software Foundation*.

<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>. Accedido 25 de marzo de 2019.

33. Vídeo «User Liberation». *Free Software Foundation — working together for free software*.

<https://u.fsf.org/user-liberation>. Accedido 25 de marzo de 2019.

- **Libertad 2, de distribución:** la libertad de compartir copias para ayudar a otros a tener acceso al programa. Se corresponde con los derechos patrimoniales del autor de reproducción —en tanto que se realizan copias— y de distribución.
- **Libertad 3, de mejora:** la libertad de cambiar y mejorar el programa, y distribuir esas versiones modificadas a terceros, de manera que permita a la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. Se corresponde con los derechos exclusivos de transformación y distribución.

La libertad de estudio se corresponde también con el valor de transparencia: al tener el código fuente disponible, cualquiera capaz de leerlo puede asegurarse de que los programas hacen efectivamente lo que dicen, igual que un abogado puede leer las alegaciones de un litigio, aprender de los argumentos y reutilizarlos,<sup>34</sup> o un compositor analiza otras obras e integrando sus discursos contribuye al avance de la cultura como conversación artística<sup>35</sup>. En este sentido, el *software* libre es una herramienta genuína de formación, colaboración y construcción social.

Para conceder estas libertades al usuario, se incluye un documento legal con la distribución del código fuente del programa. Este documento se denomina **licencia**, y es de similar naturaleza a los documentos de «términos y condiciones» o «contrato final de usuario» de otros programas de *software* que el usuario debe aceptar antes de usar el programa, con la diferencia de que estos últimos suelen ser restrictivos con las capacidades del usuario. Existen licencias para el *software* libre disponibles públicamente y preparadas para ser utilizadas, como la GNU General Public License (GNU GPL)<sup>36</sup> o la Apache License.<sup>37</sup>

---

34. STALLMAN, Richard M. *Software libre para una sociedad libre*. Introducción de Lawrence Lessig. Traficantes de sueños, 2007. [https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Software libre-TdSs.pdf](https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Software%20libre-TdSs.pdf). ISBN: 978-84-933555-1-7.

35. BAUMAN, Zygmunt. *La cultura como praxis*. Paidós, 2010. ISBN: 978-84-493-1184-0.

36. «GNU General Public License». *GNU Project – Free Software Foundation*.  
<https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.en.html>

37. «Apache Licenses». *The Apache Software Foundation*. <https://www.apache.org/licenses/>

## 3.2. Ética *hacker*

La corriente del *software* libre surge de la ética de los *hackers*, una serie de valores que se presentan en la sociedad de la información. Las tecnologías de la información y comunicación han supuesto un cambio social igual que la imprenta lo supuso en el siglo XV, por ser, los dos medios, innovaciones que ampliaron la libre circulación de la información.

### 3.2.1. Hackear y crackear

Los medios hispanohablantes promueven una definición de «hackear»<sup>38</sup> como un acto pernicioso. La comunidad *hacker* nunca ha aceptado esa definición, que se hizo después de que ellos mismos se identificasen con el término,<sup>39</sup> y que se corresponde, en realidad, con la figura del «cracker» y el acto de «crackear» —la vulneración ilegal de un sistema para el beneficio privado—, tal y como recomienda la Fundéu.<sup>40</sup> El ideal de *hacker* es más próximo al personaje de televisión MacGyver que al de un delincuente informático.<sup>41</sup>

### 3.2.2. El *hacker*

El *hacker* es toda aquella persona que se dedica a programar *software* de forma entusiasta y cree que toda la información debe ser de libre acceso.<sup>42</sup> Por lo tanto, el *hacker* comparte el *software* en el que trabaja para beneficio público. Todas las definiciones de *hacker* incluyen la pasión individual como impulsor, el conocimiento generado con esa pasión y la colaboración y

---

38. «Definición de hackear». *Diccionario de la lengua española*, 23ª edición. <https://dle.rae.es/srv/search?w=hackear>. Accedido el 25 de marzo de 2019.

39. CASTELLS, Manuel. *La sociedad red: una visión global*. Alianza, 2006. ISBN: 84-206-4784-5.

40. «Hacker y cracker, diferencias de significado». *Fundéu*, *Fundación del Español Urgente*. <https://www.fundeu.es/recomendacion/hacker-y-cracker-diferencias-de-significado/>. Accedido el 25 de marzo de 2019.

41. PADIAL, Carlos. Ponencia «*Software* libre, cultura libre y ética *hacker*». Conferencia de apertura del Día del amor por el *Software* Libre: I Love FS 2017 en Medialab-Prado, Madrid. <https://www.youtube.com/watch?v=tnBmjcvhBqo&t=35m25s>.

42. LEVY, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. O'Reilly Media, 2010. ISBN: 978-1-449-38839-3.

compartición de ese conocimiento con los demás.<sup>43</sup> El *hacker*, como el *scout*, «*deja el mundo mejor de como lo encontró*».

### 3.2.3. Precedentes éticos e históricos

La imprenta posibilitó la difusión del saber a través de la publicación y logró sacar el conocimiento de los monasterios.<sup>44</sup> La imprenta hizo posible recuperar y potenciar la idea de *synusia* de la Academia de Platón —la acción concertada en la cual el conocimiento se compartía libremente—, que se basaba en la idea de que la verdad era el resultado de un proceso de aproximación a través del diálogo crítico.<sup>45</sup> Se convirtió en parte nuclear del Renacimiento y en el hecho posibilitador de la ciencia como actividad colectiva.<sup>46</sup> La ética *hacker*, con los nuevos medios tecnológicos disponibles hoy, comparte esta propiedad colectiva con la ética científica: la idea de un proceso abierto a la colaboración y autodepurador de errores.<sup>47</sup>

### 3.3. *Copyleft*, o cláusula de reciprocidad

El *copyleft* es una cláusula extra, original de algunas licencias de *software* libre como la GNU GPL,<sup>48</sup> pero que también ha sido acogido en otras licencias de cultura libre, como las Creative Commons con el módulo CompartirIgual o la Free Art License, de las que se hablará más adelante.

Una licencia con *copyleft* permite que una obra se modifique y se distribuya, pero obliga a que las obras derivadas se distribuyan bajo los mismos términos que la obra original. Es decir, es

---

43. HIMANEN, Pekka. *La Ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Prólogo de Linus Torvalds y epílogo de Manuel Castells. Destino, 2004. ISBN: 978-84-233-3637-1.

44. Documental *¡Copiad, malditos! Derechos de autor en la era digital*. RTVE, <http://www.rtve.es/television/documentales/copiad-malditos/>. Accedido 16 de marzo de 2019.

45. HIMANEN, Pekka. *La Ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Prólogo de Linus Torvalds y epílogo de Manuel Castells. Destino, 2004. ISBN: 978-84-233-3637-1.

46. WEBER, Max. *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Premia, 1979. ISBN: 9789684340718.

47. También en *La Ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, 2004

48. «¿Qué es el copyleft?». *Proyecto GNU – Free Software Foundation*. <https://www.gnu.org/licenses/copyleft.es.html>. Accedido 25 de marzo de 2019.

una cláusula de reciprocidad: el autor crea y entrega la obra libre al público, pero exige que si el público se beneficia de ella, ese beneficio se vuelva a reinvertir en el público.

Surge como un ingenioso *hack* —un uso imprevisto—, de los propios derechos de autor: se usa un derecho exclusivo de autor para evitar que una obra se cierre al público. Las licencias con *copyleft* ya se plantearon como un catalizador de la viralidad para contenidos en internet, porque permiten que una obra cultural alcance una gran difusión aprovechando las capacidades de la red de redes en todo su potencial.

Sin embargo, el *copyleft* para obras que no son completas no es siempre deseable, porque la inclusión de un elemento con *copyleft* obliga a liberar al público la obra creativa final bajo las mismas condiciones. El proyecto FreePats, un banco de sonidos instrumentales libres para crear música digital, no admite contenido con *copyleft* por considerarlo contraproducente para la voluntad artística del creador.<sup>49</sup>

### 3.4. Formatos de datos

Un formato de datos es una estructura definida para poder almacenar información en un dispositivo de almacenamiento digital. Los formatos permiten la interoperabilidad entre programas —que todos puedan interpretar fiel y adecuadamente la información—, lo que permite al usuario poder utilizar diferentes programas, por ejemplo, para escuchar música o editarla. Un códec es el *software* que se utiliza para codificar o decodificar la información almacenada en un archivo con un formato concreto.

#### 3.4.1. Formatos abiertos y cerrados

Los formatos de datos pueden ser abiertos o cerrados, dependiendo de si su estructura es accesible públicamente —en forma de una especificación que detalle el estándar—, y si se puede utilizar sin ningún tipo de restricción legal.<sup>50</sup> Si el formato está cubierto por derechos de autor, patentes o marcas registradas o se debe pagar un canon por su uso, se considera que es

---

49. «Copyleft and ShareAlike». *FreePats project*. <http://freepats.zenvoid.org/unsuitable-licenses.html#Copyleft>.

Accedido 25 de marzo de 2019.

50. «Free file format». *The Linux Information Project*. [http://www.linfo.org/free\\_file\\_format.html](http://www.linfo.org/free_file_format.html). Accedido 4 de junio de 2019.

un formato cerrado y no podrán existir códecs de *software* libre para abrir archivos en ese formato o editarlos legalmente.

Una de las grandes ventajas de contar con un formato abierto es que se puede intercambiar información entre distintos programas de edición; por ejemplo, se puede editar una partitura en un programa, pero en un momento dado decidir cambiar a otro. Esto se puede conseguir exportando el documento en un formato abierto que, a continuación, se importará en el otro programa. La otra ventaja de los formatos abiertos es la conservación y la propiedad efectiva de tu propia información digital: si la información no está atada a un programa de *software* concreto que la lea (*vendor lock-in*), se puede utilizar otro y siempre tener acceso a ella.<sup>51</sup>

### 3.4.2. En música

En música, uno de los formatos abiertos más extendidos es MusicXML,<sup>52</sup> estandarizado por el World Wide Web Consortium (W3C). Este formato de datos es utilizado para almacenar partituras digitales. Además, existen programas de *software* libre que utilizan este formato para transformar las partituras digitales a musicografía braille, como FreeDots;<sup>53</sup> otros para ejecutar análisis masivos y automatizados, como music21;<sup>54</sup> y un proyecto para experimentar con visualizaciones artísticas de la música, Off the Staff.<sup>55</sup>

En cuando a códecs libres para producir música audible, los más destacados son dos. Opus<sup>56</sup> es un códec de audio digital con compresión con pérdidas, estandarizado por el Internet Engineering Task Force (IETF). Por otro lado, existe FLAC (Free Audio Lossless Codec)<sup>57</sup> para codificar audio digital sin pérdidas, estandarizado por la fundación sin ánimo de lucro Xiph.Org.

---

51. *Document Liberation Project*. <https://www.documentliberation.org/>. Accedido 4 de junio de 2019.

52. *MusicXML for Exchanging Digital Sheet Music*. <https://www.musicxml.com/>.

53. *FreeDots MusicXML to Braille Music translation*. <https://www.delysid.org/freedots.html>.

54. *music21: a Toolkit for Computer-Aided Musicology*. <http://web.mit.edu/music21/>.

55. «Off the Staff: An experiment in visualizing notes from music scores». *C82: Works of Nicholas Rougeux*. <https://c82.net/offthestaff/>.

56. *Opus*. <https://www.opus-codec.org/>.

57. *FLAC - Free Lossless Audio Codec*. <https://xiph.org/flac/>.

## 4. Cultura libre

La corriente de pensamiento de la cultura libre reconcilia el contexto tecnológico con las posibilidades actuales de difusión de la cultura. La cultura se crea para difundirse y el beneficiario primario, tal como se recoge ya en el Estatuto de la Reina Ana, es la sociedad.

Las herramientas digitales e internet han supuesto unos cambios sociales abrumadores que históricamente no se producían desde la imprenta del siglo XV, que cambió los medios de comunicación al permitir una mecanización de la escritura que sacó la cultura de los monasterios. Hoy, la revolución de internet permite a cada vez más personas acceder, crear, modificar y publicar contenido, incluyendo obras propias.

Algunos expertos defienden que las leyes de derechos de autor lastran la creatividad porque están hechas a la medida de los medios tradicionales de publicación, no a las de la mayoría de autores ni del público.<sup>58</sup> Para que florezca la creatividad se necesitan una serie de elementos circunstanciales que la fomenten. Con una legalidad intrincada y restrictiva se genera una «cultura del permiso», que se interpone en el proceso de creación y difusión. En mitad de una globalización cultural encabezada por los Estados Unidos, también es un lastre para la diversidad cultural que pueda provenir de otros países.

### 4.1. Definición de obras libres

Las obras culturales libres son aquellas que pueden ser libremente estudiadas, utilizadas, copiadas o modificadas por cualquiera para cualquier propósito. El movimiento del *software* libre sirvió como fundamento del movimiento de la cultura libre, más genérico, que surgió después y englobó al *software* libre por su naturaleza de bien inmaterial.

---

58. LESSIG, Lawrence. *Por una cultura libre: cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Traficantes de sueños, 2005.  
<https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Por una cultura libre-TdS.pdf>. ISBN: 978-84-96453-02-9.

Por eso, no debe sorprender que las libertades en las que se fundamenta la cultura libre nos sean ya conocidas, porque son en sí una derivación de las del *software* libre:<sup>59</sup>

1. La libertad de **utilizar** la obra y disfrutar los beneficios de hacerlo.
2. La libertad de **estudiar** la obra y aplicar el conocimiento adquirido de ella.
3. La libertad de hacer y **distribuir** copias, totales o parciales, de la información o manifestación.
4. La libertad de hacer cambios y **mejorar** la obra, y de distribuir las obras derivadas.

## 4.2. Cambios éticos

El movimiento de la cultura libre supone un cambio de paradigma frente a la industrialización de la cultura. El advenimiento de la Web 2.0 terminó de asentar las bases participativas originarias de internet,<sup>60</sup> convirtiendo la colaboración y la interacción entre los usuarios en el centro de la experiencia. Hoy en día, compartir en el ciberespacio es una parte inseparable de nuestras vidas. La difusión de la información ahora tiene coste cero y compartirla no te priva del beneficio del bien porque no es un bien material.

Wikipedia es un ejemplo prototípico de proyecto de cultura libre.<sup>61</sup> Es una enciclopedia abierta, editada de manera colaborativa por cualquier persona y no controlada en exclusiva por nadie, donde se compilan artículos y otros materiales que pueden ser utilizados para cualquier propósito, por cualquier persona y gratuitamente.<sup>62</sup>

---

59. «Definición de obras culturales libres». *Definition of Free Cultural Works*.

<https://freedomdefined.org/Definition/Es>. Accedido 21 de marzo de 2019.

60. LEINER, Barry M., *et al.* «Brief History of the Internet». *Internet Society*,

<https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/>. Accedido 20 de mayo de 2019.

61. *Wikipedia, la enciclopedia libre*. <https://es.wikipedia.org/>.

62. «Wikipedia:Los cinco pilares». *Wikipedia, la enciclopedia libre*. [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia:Los\\_cinco\\_pilares&oldid=109049391](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia:Los_cinco_pilares&oldid=109049391). Accedido 5 de junio de 2019.

### 4.2.1. Concepción de copia

La creatividad se concibe como un producto de inteligencia colaborativa, no exclusivamente individual: ninguna persona concreta inventó la tonalidad.<sup>63</sup> Por eso, en la mayoría de obras libres no solo se permite la copia sino que se incentiva la transformación.

Existen iniciativas como CopyHeart que argumentan que no se copia lo que no es bello y que, por tanto, copiar es un acto de amor por la obra que permite que esta se difunda.<sup>64</sup> Cualquier autor quiere que su obra se ame. Incluso Clementi, después de que Mozart copiase un tema de su sonata de piano op. 24 nº 2 para el *singspiel* «La flauta mágica», reconoció el genio de Mozart.<sup>65</sup>

### 4.2.2. «Algunos derechos reservados»

Frente al «todos los derechos reservados» monolítico de los derechos de autor, provenientes de una concepción industrial de la producción cultural y artística, la cultura libre plantea el adagio «algunos derechos reservados». Esta afirmación no supone renunciar a los derechos de autor, sino ejercerlos de un modo diferente.<sup>66</sup> El hecho de que la propiedad intelectual tradicional, aplicada a este contexto tecnológico, es más un obstáculo que una ayuda, justifica el cambio.<sup>67</sup>

## 4.3. Fundamento crítico

La cultura libre apunta con el dedo principalmente a dos prácticas que considera que han servido para reformar los derechos de autor en beneficio de una visión mercantilista de la cultura y, por extensión, en perjuicio de la creatividad y la sociedad en su conjunto.

63. ESCAÑO, Carlos. «Omnia (artes) sunt communia». *Iberoamérica Social: revista-red de estudios sociales VIII*, pp. 19 – 21, 12 de julio de 2017, <https://iberoamericasocial.com/omnia-artes-sunt-communia>.

64. «♥ Copying is an act of love. Please copy and share.». *CopyHeart.org*. <http://copyheart.org/manifesto/>.  
Accedido 21 de marzo de 2019. Archivado 7 de febrero de 2019:  
<https://web.archive.org/web/20190207231445/http://copyheart.org/manifesto/>

65. BENITO RIBAGORDA, Luis Ángel de. Programa de radio «Plagios con significado - 05/12/14». *Música y significado*. RTVE, 5 de diciembre de 2014, <http://www.rtve.es/alacarta/audios/musica-y-significado/musica-significado-plagios-significado-05-12-14/2892241/>.

66. BRAVO BUENO, David. *Copia este libro*. Dmem, S.L., 2005. <http://copiaestelibro.bandaancho.st/>.

67. *ibidem*.

### 4.3.1. Al capitalismo cognitivo

El capitalismo cognitivo son las prácticas económicas de mercado —ejercidas por sus actores — que consiguen imponer límites jurídicos<sup>68</sup> a la copia, imitación o el aprendizaje de bienes inmateriales.<sup>69</sup>

La historia de los derechos de autor está estrechamente asociada a procesos de desposesión, apropiación, privatización y comercialización del conocimiento y la cultura, que han afectado tanto a la sabiduría ancestral de comunidades indígenas como a quienes han dedicado su vida a la creación.<sup>70</sup>

Un ejemplo recurrente es el *lobbying* y presiones que ejerció The Walt Disney Company en Estados Unidos para retrasar la entrada en el dominio público de Mickey Mouse,<sup>71</sup> cuando la mayoría de la producción filmográfica de Walt Disney está basada en historias del dominio público.<sup>72</sup> Incluso *Steamboat Willie*, el primer corto donde debutaron Mickey y Minnie Mouse, era una parodia del largometraje *Steamboat Bill Jr.*, estrenado ese mismo año de 1928,<sup>73</sup> y que no ha alcanzado el estatus de dominio público hasta casi un centenario después, el 1 de enero de 2019.<sup>74</sup>

---

68. BAUMAN, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Traducción de Mirta Rosenberg y Jaime Arrambide Squirru. Fondo de Cultura Económica, 2015. ISBN: 978-84-37507-59-0.

69. MOGLEN, Eben. Ponencia *The System of Ownership of Ideas*. Conferencia de cierre del Máster de Propiedad Intelectual de ITC-ILO, 2004, <https://archive.org/details/TheSystemOfOwnershipOfIdeas>. Transcripción en inglés disponible en [https://en.wikisource.org/wiki/Transcript\\_of\\_The\\_System\\_Of\\_Ownership\\_Of\\_Ideas](https://en.wikisource.org/wiki/Transcript_of_The_System_Of_Ownership_Of_Ideas).

70. SÁBADA, Igor, et al. *La tragedia del copyright: bien común, propiedad intelectual y crisis de la industria cultural*. Virus Editorial, 2013. ISBN: 978-84-92559-46-6.

71. ZAVIA, Matías S. «El día que Disney manipuló el copyright para que Mickey no fuera del dominio público». *Gizmodo en Español*, <https://es.gizmodo.com/el-dia-que-disney-manipulo-el-copyright-para-que-mickey-1745463045>. Accedido 26 de marzo de 2019.

72. LESSIG, Lawrence. *Por una cultura libre: cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Traficantes de sueños, 2005. <https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Por una cultura libre-TdS.pdf>. ISBN: 978-84-96453-02-9.

73. *ibidem*.

74. LEE, Timothy B. «Mickey Mouse Will Be Public Domain Soon—Here’s What That Means». *Ars Technica*, 1 de enero de 2019, <https://arstechnica.com/tech-policy/2019/01/a-whole-years-worth-of-works-just-fell-into-the-public-domain/>.

También, como ejemplo anecdótico, la ópera *El perfecto americano* de Philip Glass, que reflexiona sobre la multifacética identidad de Disney, se estrenó en España en 2013 sin utilizar ningún dibujo animado de la firma porque, literalmente, «hubiera sido muy costoso».<sup>75</sup>

#### **4.3.2. A la escasez artificial**

Y, segundo, a la escasez artificial. En una era donde la naturaleza del dato tiene la cualidad de multiplicarse a coste cero, el valor económico es exclusivamente fruto de las limitaciones impuestas. Es decir, en un sistema capitalista, un bien se juzga eficiente solo cuando es rentable (crea plusvalor).<sup>76</sup> Por lo tanto, la única manera de vender cultura es convirtiéndola artificialmente en escasa para poder obtener a cambio un valor económico.

#### **4.4. Licencias para practicar la cultura libre**

Si los autores no expresan lo contrario, sus obras están protegidas por las leyes sobre derechos de autor existentes, que ya vimos que son restrictivas por defecto. Para especificar unos términos distintos de uso de una obra se debe adjuntar un texto legal que los establezca cuando se publique, una suerte de «contrato» con el usuario. Este texto se conoce como licencia y en él es donde se hacen efectivas las libertades de la cultura libre. Existen multitud de licencias libres para este propósito ya preparadas para su uso.

Licenciar una obra con una licencia de cultura libre al publicarla en internet, por ejemplo, no impide volver a licenciarla más tarde bajo unos términos distintos.<sup>77</sup> Es posible negociar unos términos económicos distintos con una distribuidora, ya que los autores siempre serán los titulares de los derechos de autor. Pero licenciar la obra tampoco evita que otras personas acusen de plagio,<sup>78</sup> así que es recomendable registrar la obra a nombre de sus autores en los órganos estatales habilitados para ello, como el Registro de la Propiedad Intelectual en

---

75. «El Real estrena una ópera de Walt Disney». *La Vanguardia*, 17 de enero de 2013,

<https://www.lavanguardia.com/musica/20130117/54360958509/rea-opera-walt-disney.html>.

76. MARX, Karl. *El capital: crítica de la economía política*. Akal Ediciones, 2000. ISBN: 978-84-460-1222-1.

77. GONZÁLEZ BARAHONA, Jesús M., et al. *Copyleft: manual de uso*. Traficantes de Sueños, 2006.

[https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Manual\\_Copyleft-TdS.pdf](https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Manual_Copyleft-TdS.pdf). ISBN: 978-84-96453-14-2.

78. *ibidem*.

España.<sup>79</sup>

#### 4.4.1. Licencias Creative Commons

Las licencias de cultura libre más reconocidas internacionalmente son las de Creative Commons,<sup>80</sup> comúnmente abreviadas como CC. La organización sin ánimo de lucro pone a disposición de cualquier persona una serie de licencias —con mismo nombre— configurables en cuatro módulos. De base, las licencias CC permiten la totalidad de las libertades admisibles dentro de la ley, que se modifican con los siguientes módulos:

1. **Atribución o Reconocimiento (BY):** se debe indicar quién es el autor de la obra original. Este módulo es el único obligatorio, puesto que corresponde con el derecho moral de autoría.
2. **CompartirIgual (SA):** se deben distribuir las obras derivadas bajo los mismos términos. Este módulo corresponde con la cláusula de reciprocidad o *copyleft*.
3. **NoComercial (NC):** se permite usar, copiar, distribuir y transmitir la obra siempre que no sea con propósitos comerciales, para lo que se debe llegar a un acuerdo al margen de esta licencia.
4. **SinObrasDerivadas (ND):** se permite copiar, distribuir y transmitir la obra, pero solo copias integrales sin cambios.

Por ejemplo, para que una obra se pueda usar con cualquier propósito —incluyendo el comercial y el de crítica—, se pueda modificar y se pueda distribuir libremente, pero siempre obligar a que se atribuya la autoría original, entonces se utilizaría la licencia básica CC-BY. Y si no se quisiera que se utilizase para propósitos comerciales, entonces se añadiría a la licencia el módulo NoComercial, con lo que resultaría una licencia CC-BY-NC.

---

79. «Registro de la Propiedad Intelectual». Sitio web del Ministerio de Cultura y Deporte,

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/propiedadintelectual/registro-de-la-propiedad-intelectual.html>.

80. «Sobre las licencias». *Creative Commons*. [https://creativecommons.org/licenses/?lang=es\\_ES](https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES). Accedido 17 de febrero de 2019.

Sin embargo, los módulos NoComercial y SinObrasDerivadas hacen que la obra no sea completamente libre según la definición de obras culturales libres, porque restringe al usuario de las libertades de uso y de transformación o mejora, respectivamente. Sin embargo, la organización Creative Commons considera que, incluso con eso, las obras licenciadas con estos términos son más libres que lo que las leyes de derechos de autor imponen por defecto.

Para facilitar esta elección, la organización Creative Commons dispone de una herramienta *online* para elegir licencia a partir de unas sencillas preguntas, y con una valoración de cuán libre es la obra.<sup>81</sup>

#### 4.4.2. Otras licencias

Además de las licencias Creative Commons, existen otras licencias igual de válidas que también se corresponden con obras de cultura libre. Estos son algunos ejemplos:

1. **Free Art License:**<sup>82</sup> equivalente a la CC-BY-SA. Permite cualquier uso y modificación mientras se reconozca el autor de la obra original y la obra derivada se distribuya bajo los mismos términos (*copyleft*).
2. **GNU Free Documentation License:**<sup>83</sup> la licencia de documentación libre de GNU está pensada para usarse con libros de texto, material educativo o información de uso práctico sobre cualquier tema. Esta licencia, en conjunto con la CC-BY-SA, es la licencia utilizada por Wikipedia.<sup>84</sup>

---

81. «Elector de licencia». *Creative Commons*. <https://creativecommons.org/choose/?lang=es>. Accedido 21 de marzo de 2019.

82. «Free Art License 1.3». *Copyleft Attitude – Licence Art Libre*. <http://artlibre.org/licence/lal/en/>. Accedido 21 de marzo de 2019.

83. «GNU Free Documentation License v1.3». *GNU Project – Free Software Foundation*. <https://www.gnu.org/licenses/fdl-1.3.html>. Accedido 21 de marzo de 2019.

84. «Wikipedia:Derechos de autor». *Wikipedia, la enciclopedia libre*, 19 de marzo de 2019. [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia:Derechos\\_de\\_autor&oldid=114692430](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia:Derechos_de_autor&oldid=114692430).

## 4.5. Remuneración

El movimiento de la cultura libre fomenta la distribución pública frente a una mercantilización y lucro perjudicial para la cultura, pero eso no significa en absoluto que los creadores e intérpretes no deban cobrar por su trabajo. Al ejercer esta crítica, el movimiento de la cultura libre promueve indirectamente que los modelos económicos cambien.

Una de las maneras más viables de financiación compatibles con la cultura libre y que durante los últimos años está popularizándose es el micromecenazgo (*crowdfunding*, en inglés). Se trata de donaciones periódicas flexibles que el público puede establecer como apoyo y retribución al trabajo continuado del creador.<sup>85</sup>

Algunas plataformas conocidas para ello son:

- **Liberapay:**<sup>86</sup> la más libre de todas. En sí misma, la plataforma es un proyecto de software libre. No se lleva ninguna comisión de las donaciones y se financia a través de su propia plataforma.
- **Patreon:**<sup>87</sup> la más conocida de todas y popular entre *youtubers*. La plataforma se lleva un 5% de comisión por transacción.
- **OpenCollective:**<sup>88</sup> orientado a grupos musicales. La plataforma se lleva entre el 5 y el 10% de comisión por transacción.

Esta nueva forma de financiación actualiza modelos antiguos —como el de la figura del «adicto al honor» recogida en las antiguas leyes españolas de educación musical— a las posibilidades tecnológicas de hoy en día.

---

85. No en vano, la propia palabra «mecenaz» alude a Cayo Mecenaz, consejero del emperador romano Augusto y «protector de las letras y de los literatos», según se recoge en la etimología de la palabra «mecenaz» del Diccionario de la Lengua Española. <https://dle.rae.es/srv/search?w=mecenaz>.

86. *Liberapay*, <https://liberapay.com/>.

87. *Patreon*, <https://www.patreon.com/>.

88. *OpenCollective*, <https://opencollective.com/>.

Ninguna de estas opciones cancela la posibilidad de otras actividades económicas en paralelo, como pueden ser conciertos, exposiciones, álbumes en CD, financiación en plataformas de *streaming* o la venta de *merchandising*. El objetivo es liberar la música y las herramientas están a disposición de quien quiera utilizarlas.

## 5. Música libre

### 5.1. *Software* musical libre

La biblioteca de programas de *software* libre es extensa, pero se ofrece en esta sección una relación parcial de programas destacados. La libertad de distribución de estas herramientas y el afán interdisciplinar de alguna de ellas pueden ser un recurso interesante para la aplicación pedagógica.

#### 5.1.1. Edición musical

En el ámbito de la música, tenemos varias herramientas digitales libres para la edición:

- **MuseScore** es un famoso editor de partituras musicales.<sup>89</sup> El software de escritura musical ya ha visto varios programas propietarios que han quedado abandonados — incluyendo Sibelius, cuyo desarrollo fue prácticamente detenido en 2012 y los usuarios tuvieron que lanzar la campaña *Save Sibelius!* para resucitarlo.<sup>90</sup> A un programa libre como MuseScore, con el código disponible y abierto para continuarlo cualquiera, nunca le pasará eso (excepto si cae en la irrelevancia por ser superado por otro, en cuyo caso podría incluso ser resucitado en un futuro). Otras editores libres son Lilypond<sup>91</sup> y Rosegarden.<sup>92</sup>
- **Audacity** es un sencillo editor de audio.<sup>93</sup> Por esta razón de diseño, es uno de los más extendidos. También incluye funciones de grabación multipista.
- **Ardour** es una suite profesional de edición de audio digital (DAW, por sus siglas en inglés).<sup>94</sup> Incluye sofisticadas funciones de grabación y edición. Ardour es un ejemplo

---

89. *MuseScore – Software gratuito de composición y notación musical*, <https://musescore.org/es>.

90. «'Save Sibelius' campaign». *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, 19 de mayo de 2019. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Sibelius\\_\(scorewriter\)&oldid=897854587#Save\\_Sibelius'\\_campaign](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Sibelius_(scorewriter)&oldid=897854587#Save_Sibelius'_campaign).

91. *LilyPond: notación musical para todos*, <http://lilypond.org/>.

92. *Rosegarden: music software for Linux*. <https://rosegardenmusic.com/>.

93. *Audacity – Free, open source, cross-platform audio software*, <https://www.audacityteam.org/>.

94. *Ardour – The Digital Audio Workstation*, <https://www.ardour.org/>.

de *software* libre comercial, puesto que no es gratuito: requiere un pago flexible para descargar el programa ejecutable y promueve un modelo de suscripción mensual para recibir actualizaciones. Otras DAW libres son LMMS<sup>95</sup> o Non-DAW.<sup>96</sup>

### 5.1.2. Análisis de audio

Aunque los editores de audio también sirven para análisis de audio, existe al menos una herramienta libre concreta para el análisis de audio:

- **Sonic Visualiser** es una herramienta de análisis de ficheros de audio, de especial interés para musicólogos, archiveros y para investigadores de procesamiento de señales.<sup>97</sup> Permite visualizar, analizar y anotar los ficheros de audio. Lo desarrolla la Universidad Queen Mary de Londres, y es un ejemplo de *software* libre resultado de financiación pública.

### 5.1.3. Composición algorítmica e interactiva

La composición de música mediante herramientas y procedimientos algorítmicos se remonta varios siglos atrás, con el notable ejemplo del juego de dados musical.<sup>98</sup> Con las tecnologías digitales, ahora existen más herramientas para la llamada composición algorítmica, y algunas de ellas son libres:

- **PureData** es un lenguaje de programación gráfico para la creación de música interactiva.<sup>99</sup> Tiene una comunidad de usuarios que comparten libremente extensiones y módulos reutilizables. También tiene un sistema de colaboración en vivo a través de redes locales o de internet, lo que permite que distintos músicos, incluso en distintas partes del mundo, puedan hacer música juntos en tiempo real.
- **SuperCollider** es una plataforma de síntesis de audio y composición algorítmica que

---

95. LMMS. <https://lmms.io/>.

96. Non. <http://non.tuxfamily.org/>.

97. Sonic Visualizer, <https://www.sonicvisualiser.org/>.

98. «Juego Filarmónico». *Biblioteca Nacional de España*. <http://juegofilarmonico.bne.es/>. Accedido 21 de marzo de 2019.

99. Pure Data – Pd Community Site, <https://puredata.info/>.

consta de un lenguaje de programación y un editor de código integrado.<sup>100</sup> Se puede utilizar para fabricar nuevos instrumentos digitales, desafiando los paradigmas de interacción de los instrumentos físicos o compaginando teclados u otras interfaces MIDI con el procesamiento digital.

## 5.2. Música de cultura libre

En el ámbito de las obras musicales tenemos varios proyectos —uno de ellos excelentemente conocido— que creen en estos valores de compartición.

### 5.2.1. Partituras

Se destacan primero varios proyectos en relación a partituras musicales libres:

- El proyecto **Mutopia**<sup>101</sup> es un proyecto de colaboración abierta que edita con calidad profesional partituras musicales de obras en dominio público con el *software* libre LilyPond. Las partituras se distribuyen en PDF y en MIDI, pero también en el formato abierto propio de LilyPond, para permitir y promover la mejora. Es comparable al proyecto Gutenberg, que edita libros, pero con partituras musicales.<sup>102</sup>
- El proyecto **OpenScore**<sup>103</sup> es parecido a Mutopia, pero utilizando MuseScore y distribuyendo el resultado en PDF, MIDI y el formato estándar MusicXML.
- El **International Music Score Library Project**, más conocido como **IMSLP** o Petrucci Musical Library, es el mayor repositorio central de partituras y grabaciones de música libre o en el dominio público.<sup>104</sup> Basado en un modelo de contribución colaborativa similar al de Wikipedia —utilizando el mismo poderoso *software* libre que da lugar a

---

100. *SuperCollider*, <https://supercollider.github.io/>

101. *The Mutopia Project*, <https://www.mutopiaproject.org/>

102. *Project Gutenberg*, [https://www.gutenberg.org/wiki/Main\\_Page](https://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page)

103. *OpenScore – Liberating Sheet Music*, <https://openscore.cc>.

104. «IMSLP:About». *IMSLP*, <https://imslp.org/wiki/IMSLP:About>.

esta, MediaWiki—,<sup>105</sup> los voluntarios colaboran con sus propias digitalizaciones de partituras<sup>106</sup> y el proyecto se nutre de los resultados de los proyectos Mutopia y OpenScore, entre otros.

No como proyecto generalista, sino como probablemente la primera ópera explícitamente libre, se destaca la obra *Affaire étrangère* de Valentin Villenave y el dibujante Lewis Trondheim, estrenada en 2009 en la Opéra Comédie de Montpellier, licenciada con CC BY-NC-SA la obra y con GNU GPL la partitura digital editable.<sup>107</sup>

### 5.2.2. Ejecuciones y materiales creativos y educativos

En cuanto a grabaciones y materiales educativos, estos son algunos ejemplos:

- Las **Open Goldberg Variations** son un ejemplo de grabación de interpretaciones musicales de cultura libre.<sup>108</sup> Son grabaciones de la pianista profesional Kimiko Ishizaka en un piano Bösendorfer 290 Imperial de las *Variaciones Goldberg* de J. S. Bach.
- **FreePats** es un proyecto colaborativo que busca crear un banco de sonidos de instrumentos de gran calidad para ser utilizados para cualquier propósito útil o creativo.<sup>109</sup> Esto incluye desde compositores que quieran escuchar sus obras en su editor preferido durante su proceso compositivo hasta artistas y creadores que hagan música electrónica con sintetizadores digitales y otras herramientas, como las mostradas en la sección anterior.
- **Jamendo** es una plataforma de descarga y reproducción por *streaming* de grabaciones de música creada en 2004 —por tanto, precedió a otras comerciales como Spotify—. <sup>110</sup> Se centra en la música libre bajo licencias Creative Commons y Free Art License, y en

---

105. *MediaWiki*, <https://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>.

106. «IMSLP:Contributing scores». *IMSLP*, [https://imslp.org/wiki/IMSLP:Contributing\\_scores](https://imslp.org/wiki/IMSLP:Contributing_scores).

107. «Opéra». *[Le Site] (de Valentin Villenave)*. <http://valentin.villenave.net/opera>. Accedido 8 de junio de 2019.

108. *Open Goldberg Variations | Free download of J.S. Bach's masterpiece, played by Kimiko Ishizaka, piano*. <https://www.opengoldbergvariations.org/>.

109. *FreePats Project – Sound Banks*, <http://freepats.zenvoid.org/>.

110. «Presentación». *Jamendo Music*, <https://www.jamendo.com/about>.

un proceso de remuneración y promoción de artistas y creadores *indie*.

- **Musopen**, además de incluir partituras y grabaciones, incluye también materiales didácticos para la enseñanza de la música.<sup>111</sup> Distribuye los contenidos en el dominio público americano. Sin embargo, las aplicaciones móviles que desarrollan no son *software* libre.

---

111. *Musopen – Free sheet music, royalty-free music, and public domain resources*, <https://musopen.org/>.

## 6. Conclusiones

Internet tiene defectos e imperfecciones, pero es un gran habilitador de la creatividad humana. Creo que la música podría volver a brillar con luces con las que hoy solo recordamos soñando si los dos fenómenos se mezclaran de la justa e ingeniosa manera que fomente la participación activa y sustancial de las personas. Si dejásemos de tratar exclusivamente a los oyentes como consumidores.

Mi acercamiento a los temas que se describen en este documento ha sido desde la pasión y el respeto que profeso a la creatividad humana. Creo que es una de las capacidades más sublimes de la inteligencia. Y, en el fondo, de eso tratan estos movimientos. De la capacidad de crear, con otros, gracias a otros y para otros. De concedernos el caos de la libertad para que surja el orden de la inspiración.

Me hubiera gustado poder contribuir la «voz» de mi instrumento al proyecto FreePats y haber incluido esa labor y alguna composición digital en este trabajo. Lamentablemente, no ha sido posible en el plazo reservado, pero volveré a contactar con ellos para cumplir este deseo en cuanto sea posible. Nosotros mismos, los intérpretes, no seríamos los mismos músicos hoy si no tuviéramos recursos abiertos como IMSLP.

*Musica est communia.*

## 7. Bibliografía

1. ALEXANDER, Isabella. *Copyright law and the public interest in the nineteenth century*. Hart Pub, 2010. ISBN: 978-1-84113-786-5.
2. BAUMAN, Zygmunt. *La cultura como praxis*. Paidós, 2010. ISBN: 978-84-493-1184-0.
3. BAUMAN, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Traducción de Mirta Rosenberg y Jaime Arrambide Squirru. Fondo de Cultura Económica, 2015. ISBN: 978-84-37507-59-0.
4. BRAVO BUENO, David. *Copia este libro*. Dmem, S.L., 2005.  
<http://copiaestelibro.bandaancho.st/>.
5. CASTELLS, Manuel. *La sociedad red: una visión global*. Alianza, 2006. ISBN: 84-206-4784-5.
6. ESCAÑO, Carlos. «Omnia (artes) sunt communia». *Iberoamérica Social: revista-red de estudios sociales VIII*, pp. 19 – 21, 12 de julio de 2017, <https://iberoamericasocial.com/omnia-artes-sunt-communia>.
7. ESPAÑA. «Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia». *Boletín Oficial del Estado*, núm. 97, 22 de abril de 1996. Referencia: BOE-A-1996-8930.  
<https://www.boe.es/eli/es/rdlg/1996/04/12/1/con>.
8. ESPAÑA. «Ley 22/1987, de 11 de abril, de Propiedad Intelectual». *Boletín Oficial del Estado*, núm. 275, 17 de noviembre de 1987. Referencia: BOE-A-1970-25628. <https://www.boe.es/eli/es/l/1987/11/11/22>.
9. GONZÁLEZ BARAHONA, Jesús M., et al. *Copyleft: manual de uso*. Traficantes de Sueños, 2006. [https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Manual Copyleft-TdS.pdf](https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Manual%20Copyleft-TdS.pdf).
10. GRAN BRETAÑA. «An Act for the Encouragement of Learning, by Vesting the Copies of Printed Books in the Authors or Purchasers of Such Copies, during the Times Therein Mentioned», 10 de abril de 1710. *The Statutes at Large, from Magna Charta to the End of the Eleventh Parliament of Great Britain, Anno 1761*. Edición por Danby Pickering, vol. XII, sección 8 Ann., capítulo 19, impreso por Joseph Bentham, 1764.  
<https://archive.org/details/statutesatlarge65britgoog>.

11. HIMANEN, Pekka. *La Ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Prólogo de Linus Torvalds y epílogo de Manuel Castells. Destino, 2004. ISBN: 978-84-233-3637-1.
12. LEINER, Barry M., *et al.* «Brief History of the Internet». *Internet Society*, <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/>.  
Accedido 20 de mayo de 2019.
13. LESSIG, Lawrence. *Por una cultura libre: cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Traficantes de sueños, 2005. <https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Por una cultura libre-TdS.pdf>. ISBN: 978-84-96453-02-9.
14. LEVI, Simona, *et al.* *Cultura libre digital: nociones básicas para defender lo que es de todos*. Icaria, 2012. [https://www.icariaeditorial.com/pdf\\_libros/cultura libre.pdf](https://www.icariaeditorial.com/pdf_libros/cultura libre.pdf). ISBN: 978-84-9888-462-3.
15. LEVY, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. O'Reilly Media, 2010. ISBN: 978-1-449-38839-3.
16. MARX, Karl. *El capital: crítica de la economía política*. Akal Ediciones, 2000. ISBN: 978-84-460-1222-1.
17. MOGLEN, Eben. Ponencia *The System of Ownership of Ideas*. Conferencia de cierre del Máster de Propiedad Intelectual de ITC-ILO, 2004, <https://archive.org/details/TheSystemOfOwnershipOfIdeas>. Transcripción en inglés disponible en [https://en.wikisource.org/wiki/Transcript\\_of\\_The\\_System\\_Of\\_Ownership\\_Of\\_Ideas](https://en.wikisource.org/wiki/Transcript_of_The_System_Of_Ownership_Of_Ideas).
18. NOBRE, Teresa. *Copyright and Education in Europe: 15 everyday cases in 15 countries*. COMMUNIA International Association of the Digital Public Domain, abril de 2017, [https://www.communia-association.org/wp-content/uploads/2017/05/15casesin15countries\\_FinalReport.pdf](https://www.communia-association.org/wp-content/uploads/2017/05/15casesin15countries_FinalReport.pdf).
19. SÁBADA, Igor, *et al.* *La tragedia del copyright: bien común, propiedad intelectual y crisis de la industria cultural*. Virus Editorial, 2013. ISBN: 978-84-92559-46-6.
20. STALLMAN, Richard M. *Software libre para una sociedad libre*. Introducción de Lawrence Lessig. Traficantes de sueños, 2007.

[https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Software libre-TdSs.pdf](https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Software%20libre-TdSs.pdf). ISBN: 978-84-933555-1-7.

21. STEPHENSON, Neal. *En el principio... fue la línea de comandos*. Prólogo de Pedro Jorge Romero. Traficantes de Sueños, 2005.

[https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/En el principio fue...-TdS.pdf](https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/En%20el%20principio%20fue...-TdS.pdf). ISBN: 978-84-932982-2-7.

22. WEBER, Max. *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Premia, 1979. ISBN: 978-96-843407-1-8.

## **8. Anexos**

### **8.1. Anexo I: Propuesta al I Ciclo de Conferencias de Estudiantes del RCSMM**

#### **Título**

Del *copyright* al *copyleft*: convertir la música en cultura libre.

#### **Extracto**

La música es una disciplina artística realmente amplia. Pero como cualquier otra actividad, la música se somete a una regulación: existen unos derechos de autor y otros derechos conexos que, por defecto, son restrictivos. En ocasiones, nuestra intención artística puede no ser coherente con las limitaciones que se conceden automáticamente. El movimiento de la cultura libre se presenta como alternativa y complemento al proceso creativo que fomenta una visión diversa y colaborativa y es crítico con la monocultura de la producción industrial de música y los beneficios individuales.

Durante esta charla, se hará una breve introducción a los derechos de autor, se explicará la ética de la cultura libre y cómo practicar la música libre y se expondrán ejemplos actuales y reconocidos de música libre.

## 8.2. Anexo II: Presentación «Del *copyright* al *copyleft*: convertir la música en cultura libre»

# Del copyright al copyleft

## Música y cultura libre



♥ 2019 Roberto M.F. · Copiar es un acto de amor; copia y compártelo

## Contenidos

- Derechos de autor
- Ética de la cultura libre
- Practicar la música libre
- Ejemplos de música libre

# Ponente



Roberto M.F. (Roboe)

Interpreto código y ejecuto música

 <https://blog.virgulilla.com>

 @RoboePi

 @RoboePi@mastodon.social



## Derechos de autor

Ley 22/1987 de 11 de noviembre sobre la Propiedad Intelectual

### Morales

- Autoría
- Integridad
- Arrepentimiento
- Acceso a ejemplar único

### Patrimoniales

- Reproducción
- Comunicación pública
- Distribución
- Transformación

# Cultura libre



# Cambios

Copiar como acto de amor por la obra

[copyheart.org](http://copyheart.org)

Se incentiva la transformación



# Crítica

Capitalismo cognitivo

Limites jurídicos a la copia, imitación o el aprendizaje de bienes inmateriales

Escasez artificial

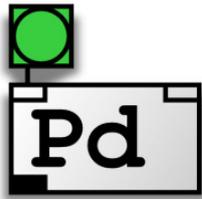
El valor económico es fruto de las limitaciones

# Software libre



## Software libre

musescore



 SuperCollider

## Copyleft



Uso de un derecho exclusivo de autor para **evitar** que una obra se cierre al público.

No siempre deseable.

## Licencias cultura

Configurables por módulos  
Libertad al creador



### Módulos libres:

- Reconocimiento (BY)
- CompartirIgual (SA)

### Módulos menos libres:

- NoComercial (NC)
- SinObraDerivada (ND)

## Proyectos cultura libre



# Remuneración

## Mecenazgo

- Patreon (5%)
- Liberapay (0%)
- OpenCollective (5-10%)

## Otras actividades paralelas

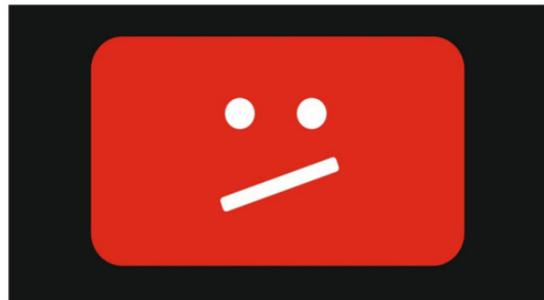
Conciertos,  
exposiciones,  
recopilaciones en  
CD, streaming...

# #SaveYourInternet

## #Artículo13

Directiva europea  
sobre los derechos  
de autor

[Infórmate. Actúa.](#)



[copyright.libertadinformación.cc](http://copyright.libertadinformación.cc)

# ¡Gracias! ¿Preguntas?



-  <https://blog.virgulilla.com>
-  @RoboePi
-  @RoboePi@mastodon.social



unDraw.co