



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**Netaudio: Audiocomunidades en red
TRABAJO DE CAMPO I**

Profesora:

Dra. María Isabel Jociles Rubio

Alumno:

José Carlos García Sánchez

DNI: 76710308H

Universidad de Castilla-la Mancha

Campus de Cuenca



ÍNDICE

Pág

Resumen 3

MARCO TEÓRICO

Introducción 4

Estado de la Cuestión 10

Objetivos e Hipótesis de trabajo 16

Marco conceptual 21

METODOLOGÍA

Ámbito de la investigación 27

Muestra 30

Técnicas de recogida de información. 31

Trabajo de Campo. Previsión de análisis

Temporalización. Cronograma 35

Organización del equipo de investigación 36

Presupuesto 37

Bibliografía 38

RESUMEN

Se presenta aquí una propuesta de proyecto de investigación que tiene dos objetivos generales: por un lado sirve para difundir y promocionar una nueva disciplina dentro de la Ciencia Antropológica y por otro oferta un proyecto concreto relacionado con esa disciplina.

La disciplina a la que aludimos es la Antropología Sonora, o Antropología del Sonido: el estudio de una sociedad a través de su imaginario sonoro. Y el proyecto concreto es un intento de explicación de algunos usos en el consumo del audio, (que las nuevas tecnologías, como internet, exigen) y de cuál es la relación que existe entre estos usos y algunos valores humanos que es posible que se vean afectados por ellos: **el coleccionismo** y la **posesión de los objetos materiales** que contienen sonido. El uso del audio en internet prescinde de los soportes materiales.

Sirve entonces este proyecto para apoyar y difundir el primer intento en España de crear una disciplina dentro de la Antropología que llamaremos “Antropología del sonido” o “Antropología Sonora”. Dicho intento ha sido publicado por el Institut Català d'Antropologia con el título: “DOSSIER: “Espais sonors, tecnopolítica i vida quotidiana. Aproximacions per a una antropologia sonora”. Se trata del número 5 de sus Quaderns-e.

[la extensión de la **introducción** y del **estado de la cuestión** es mayor que la necesaria en un proyecto de investigación. Se ha hecho así para tratar de explicar algunos conceptos necesarios relacionados con lo sonoro]



MARCO TEÓRICO

Introducción

Este primer intento oficial (oficial porque se trata de una publicación respaldada por el Institut Català d'Antropologia, aunque existen otros intentos personales anteriores), tiene una doble tarea: por un lado debe luchar contra algunos prejuicios hacia la tecnología (de grabación, por ejemplo) y por otro abrirse camino y demostrar que es posible hacer antropología atendiendo al imaginario sonoro; a las prácticas cuyo leitmotiv es el sonido.

La tecnología ha evolucionado lo suficiente como para integrarla completamente en el ejercicio de la profesión. Aquel tópico de que un antropólogo selecciona los datos dependiendo de las posibilidades de la tecnología que utiliza para recogerlos se ha quedado en eso: un tópico. La Antropología Visual ha trabajado duro en ese frente, y lo ha logrado. Ahora es la Antropología Sonora la que empuja y busca su espacio, pero debe luchar también contra la hegemonía de lo visual.

Antes de concretar sobre el estudio que se presenta en este proyecto, relacionado con lo sonoro, es necesario teorizar y aclarar ciertos asuntos que, ya históricamente, acompañan al sonido y no le favorecen. Me refiero a su condición in-material y su difícil acceso. Su enigma.

Partimos de la existencia de una respuesta estética humana universal al sonido, como nos mostraba Jacques Maquet en 1986 [Maquet, 1996]. Suponemos también que la música [lo sonoro] es un tipo de 'lenguaje universal', en casi todos los casos indescifrable e históricamente problemático.

Tanto la historia de la ciencia en general, y de la filosofía y la musicología en particular, están plagadas de fracasados intentos en la comprensión de lo sonoro como instrumento de comunicación humana. Cuando escribimos "lo sonoro", nos referimos a lo audible, exceptuando la articulación sonora del lenguaje hablado. La Ciencia Antropológica ha evitado históricamente el hecho sonoro y aunque la etnomusicología ha trabajado profundamente este hecho, su enfoque ha sido predominantemente documental. El sonido es intrínsecamente enigmático, y abordarlo obliga a utilizar el lenguaje poético y metafórico.

Somos conscientes del peligro que supone hablar de lo sonoro como lenguaje, por ello, también es necesario aclarar que esta comparación se basa [la del lenguaje hablado con la del lenguaje musical] en la definición del diccionario de la RAE, cuya voz referida al "lenguaje" dice así: *"Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente"*. Es, entonces, una metáfora en el sentido de que llamar a lo musical lenguaje no es más que un tropo [traslado del sentido recto de una voz a otro figurado, en virtud de una comparación tácita]

Todo fenómeno sonoro se produce y re-produce en el marco de una cultura, de un contexto. Se imbrica estrechamente con otros elementos de ese entorno así que abordar su estudio, implica una actitud holística con los elementos de esa cultura. Esto es evidente, obligatorio y deontológico; ya nadie lo duda.

Claves serán los significados, los símbolos, las funciones, las respuestas estéticas, las relaciones de lo sonoro con otras manifestaciones sensoriales, la fisicidad del audio, el componente de socialización de estas manifestaciones, los avances tecnológicos, la influencia de estos avances técnicos en el audio-paradigma, la condición dinámica de la cultura (y la condición temporal de lo sonoro), los procesos en continuo movimiento-mutación, los condicionantes sociales que sellan la boca de muchos protagonistas [los/as excluidos] y la asimilación de que el 'otro' objeto de





estudio [en este caso: lo sonoro], no es exótico ni extraño; es parte de nuestra naturaleza, está en nosotros y, como veremos a continuación, NÓS ES EXTRAÑO.

“Estos objetos, como creaciones del propio espíritu, no los podemos explicar, sino que sólo podemos comprenderlos”

Sobre el lenguaje musical, la música: Wilhelm Dilthey. Filósofo e Historiador Alemán.

“La música es un ejercicio aritmético oculto del alma, que no sabe que está contando”

Gottfried Wilhelm von Leibniz. Filósofo, científico y matemático alemán del S. XVII.

“La música es una especie de lengua extranjera que yo no hablo pero que me habla. Sabe de mí lo que yo ignoro”

Michel Schneider. Musicólogo y psicoanalista francés.

“La música os habla de vosotros mismos y os relata el poema de vuestra vida; se incorpora a uno, y uno se funde en ella”

Charles Baudelaire. Poeta francés del siglo XIX.

“La sucesión de sonidos ya no representa el significado, sino que es el significado”

Claude Debussy. Músico.

“Incluso se puede decir que su dominio [el de la música] empieza allí donde acaba el del habla”

Sigmund Freud (a principios del siglo pasado)

Una cita de la mano de Llorenç Barber: [Barber, 1993]

[...] Para comenzar diré que música es enigma, y enigma evanescente (tempus fugit), y hablar de ese “país extranjero” que toda música es puede ser irrelevante, pero también, y en ello nos esforzaremos, clarificador. Pues la música, que es placer (unas veces divertimento, otras pasión) y es concertus (esto es, conflicto, combate ceremonial, pero dramático), consiste siempre en un pasearse por lo equívoco y por lo oscuro. [...]

Y una más de Carsten Nicolai: [Coulson, 2005]

[...] la acústica del espacio, los altavoces y el oído humano interpretan algo que es complejo, caótico e incalculable [...]

En una entrevista reciente a José Manuel Berenguer, responsable del Festival Zeppelin de Arte Sonoro (en Barcelona), y miembro de la Orquesta del Caos, (uno de los autores de la publicación del Institut Català d'Antropología), encontramos una estupenda opinión acerca de esta condición enigmática de lo sonoro [Berenguer, 2005]:

[...] El sonido tiende a ser percibido de forma inconsciente, mientras que la imagen tiende a serlo, contrariamente, de forma consciente. El sonido ha sido, en nuestra filogenia, vehículo de informaciones esenciales para la subsistencia en la oscuridad y en la lejanía, cuando la vista no tiene nada que hacer. Pero no tenemos párpados para los oídos. No podemos, pues, cortar el flujo de información sonora de forma mecánica. Por eso, tendemos a desconectar psíquicamente. A no escuchar el contenido sonoro, ya no de las páginas web, sino de todos los productos audiovisuales. El sonido no se oye como lo que es, sino como lo que representa. Cuando se ha identificado el significado, el significante no se oye más. Pero eso no es del todo así. Sí se oye aunque no se escuche. Como sí se ve, aunque no se mire. Pero se escucha mucho menos de lo que se mira.



Y, de la misma manera que cuando hay imperfecciones en la imagen, cuando el contenido formal del sonido es inapropiado, como en la mayor parte de las veces, entonces, aunque no se escuche, sí se percibe malestar. La ilustración sonora de un documento en la red no debería estar determinada por los imaginarios sonoros de los realizadores, porque el propio contenido simbólico que compone esos imaginarios impide o dificulta la escucha desapasionada. Debería limitarse, en gran medida, a las necesidades de accesibilidad, como la mayor parte de los elementos gráficos, a menos que el papel de los sonidos o de las músicas sea central. En este sentido, no habría que olvidar nunca que no todas las personas ven igual, que hay disminuidos visuales y acústicos. Las informaciones visuales y acústicas deberían complementarse y superponerse a fin de facilitar el acceso a todo el mundo. La redundancia no está de más si se pretende una verdadera democratización, para que los mensajes lleguen, sea quién sea y como sea quién se ponga a interpretarlos.

[Berenguer, 2005]

Ante este percal: que si lo sonoro es un lenguaje universal..., Que cuál es la materia que contiene..., Que si es significativo o significado... No será nada fácil construir un discurso o teoría de análisis cultural a través de su imaginario sonoro. Antes tendremos que averiguar de qué estamos hablando. ¿Cómo es el sonido?, ¿de qué color o material está hecho? Lévi-Strauss en su “*Mirar, escuchar, leer*”, y citando a Louis Bertrand, un visionario del S. XVIII, nos dice: [Lévi-Strauss, 1993]

“Louis Bertrand en el siglo XVIII había proyectado la fabricación de un clavicordio ocular (cromático) con la idea de que la combinación y movimiento de colores pudiese afectar agradablemente a la vista, de igual modo que afecta la música al oído”

Esta máquina no llegó a fabricarse, aunque si se fabricaron mecanismos similares a principios del siglo pasado, casi siempre llegando a la conclusión de que ambos discursos (el sonoro y el visual), pueden convivir sinérgicamente, pero son cosas bien distintas, veamos... [de nuevo Lévi-Strauss]:

“[...] lo propio del sonido es pasar, huir, estar inmutablemente atado al tiempo y dependiendo del movimiento [...] El color, sometido al lugar, es fijo y permanente como él. Resplandece estando en reposo [...]

“[...] no hay más igualdad, ni siquiera identidad, ni coincidencia entre los sonidos y los colores de las que admite la geometría entre lo infinito y lo finito, la superficie y la línea”

“[...] los sonidos afectan gratamente a la sensibilidad como los colores o los olores. La comparación no se sostiene, pues si bien existen colores y olores en la naturaleza, no existen sonidos musicales: solo ruidos. [...]”

Javier Ariza nos dice: [Ariza, 2003]

“[...] Stravinsky ya había señalado tiempo atrás la idea de que la música se percibía tanto por los oídos como por los ojos. De la misma opinión es el enunciado de Cage que señala que la separación imaginaria de la escucha respecto a los otros sentidos no existe”

La razón por la que hablamos de la cercanía del oído con otros sentidos humanos, [mejor dicho: de la distancia], responde a la eterna discusión que en antropología se ha mantenido en torno a la hipótesis Sapir-Whorf. [Sintéticamente esta hipótesis considera al lenguaje como clasificador y organizador de la experiencia sensible [Bonte, 1996]. Dicho de otro modo, las formas estructurales



del lenguaje ponen de manifiesto que *“el mundo real es en gran medida inconscientemente construido por los hábitos lingüísticos del grupo”* [E. Sapir, 1981], y para entendernos todavía mejor, *‘lenguas diferentes producirían –visiones del mundo- asimismo diferentes’* [Barfield, 2001]

Jöel Candau ha trabajado sobre la percepción partiendo del presupuesto de que las actividades cognitivas [visuales, olfativas, gustativas, etc] *“constituyen la materia prima de los procesos simbólicos, tanto en la dimensión interpretativa de las asociaciones y evocaciones, como en la exploración y manipulación de los símbolos para crear, improvisar e innovar”* [Aguirre Baztan, 1993]. Aunque Candau hace una separación clara entre ‘sentidos multisensoriales’ [el se refiere al olfato y nosotros metemos al oído en el mismo saco] y otros sentidos menos complejos [como la percepción de los colores], considera que los primeros, de su interés, y debido a sus *‘atributos multisensoriales y sinestésicos, el espacio semántico de los olores ofrece entonces en el campo de la evocación una precisión que no posee’* [Candau, 2003]. Lo que nos está diciendo es que la hipótesis Sapir-Whorf no carece de importancia, pero no es aplicable en muchos casos, como es el de los olores, (un caso que deniega y contradice la hipótesis, también aplicable al sonido). Dice: *‘la existencia de un auténtico lenguaje multisensorial falta, condición por tanto necesaria [...] para validar la hipótesis de Sapir-Whorf’* [Candau, 2003].

Lo anterior respecto a la versión ‘fuerte’ de la hipótesis (la que actualmente no es aceptada), respecto a la versión débil (la del relativismo lingüístico que afirma que el vocabulario puede afectar a la categorización, la comunicación o la memorización, ejerciendo influencia sobre el pensamiento), no se proclama contrario, aunque eso sí, el poso que queda al releer el artículo es el de una posición contraria, crítica [por insuficiente]. No vamos a sumarnos a la crítica de Candau, pero si meteremos en el mismo saco al imaginario sonoro en el sentido de que es también lo audible un lenguaje multisensorial difícilmente abordable desde el relativismo Sapiriano (no nos referimos a los sonidos de la lengua, a los que Boas dio pistoletazo de salida, sino a los sonidos que acompañan al hombre a lo largo de su existencia; a lo sonoro).

Está claro que el análisis simbólico y etnosemántico de los sonidos puede ser una de las vías de estudio de una cultura, pero volvamos al sonido, a su estructura física, sigamos tratando de definir su condición, su enigma. Un par de apuntes sobre el concepto de tiempo, tan unido a la naturaleza del sonido. De la mano de Luís Cencillo: [Cencillo, 2000]

“El tiempo es la percepción subjetal de la dialéctica constitutiva del existir humano. Es la vivencia y la palpación del mismo transcurrir de la existencia que es esencialmente transcurrir”

“Y así a la vez vivimos el pasado, en los ya sido incorporando a nuestro ser actual (cuerpo, memoria y capacidades adquiridas actuales), estamos viviendo/haciendo el presente, que es aparentemente nuestra realidad más perceptible y ‘real’, y vivimos simultáneamente el futuro, el todavía no-sido (en apariencia, aún no real), pero que se hace indispensablemente presente en el presente, para que éste pueda ser real”.

“[...] el audio está siendo, y siendo se hace lo que va siendo [...]”

El componente multisensorial, efímero y temporal del sonido lo coloca en un lugar móvil e inestable, difícil de abordar. Para Carsten Nicolai (músico y teórico digital alemán), el sonido es, además, un ente independiente, con vida propia, dice:

[...] a medida que la música contemporánea siga cambiando tal y como está cambiando, lo que se hará es liberar sonidos de una forma cada vez más completa a partir de ideas abstractas sobre ellos, y de una forma cada vez más precisa para permitirles ser, físicamente, únicamente ellos mismos. Para mí, esto significa: conocer cada vez más no lo que creo que es un sonido,



sino lo que realmente es en todos sus detalles acústicos y después dejar que ese sonido exista, por sí mismo, cambiando en un entorno sonoro cambiante [...] [Coulson, 2005]

Pero una cosa es teorizar y otra muy distinta analizar la realidad de la historia de lo sonoro. Aquí sí que nos vamos a encontrar con algo que nos adelanta Clara Garí en la introducción de la publicación del Institut Català D'Antropologia: *“la escucha y su memoria permiten controlar la historia, manipular la cultura de un pueblo, canalizar su violencia y orientar su esperanza. Así es como la tecnología contemporánea en manos del Estado postindustrial transforma las acústicas del control en un gigantesco aparato que emite ruido y a la vez en un gigantesco radar capaz de escucharlo todo”*. También se encuentra en la historia una solapada guerra de sexos con un claro vencedor: el sexo masculino.

Para Max Weber el hombre es un ser animal inserto en tramas de significación tejidas por el mismo. [Cámara de Landa, 2003] Clifford Geertz va a proponer en su *“Interpretación de las culturas”* un concepto simbolista de cultura. Según este concepto la cultura será un *“esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas por medios con los cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida”*. [Cámara de Landa, 2003] Poco importa el concepto de cultura que manejen: el estructuralista, el cognitivista, los clásicos funcionalista y evolucionista, los que tienen el prefijo “neo” o “post”, los Estudios Culturales... Hemos tomado el de Geertz porque ha influido profundamente en la Etnomusicología, como Lévi-Strauss, pero todos los conceptos de cultura tienen en común que se basan en la interacción humana, hablan de la construcción de un edificio imaginario que llamaremos cultura y tratan de explicar o comprender el quehacer humano, por tanto, y en el caso del concepto de Geertz, por ejemplo, esa red de significaciones o redes de signos y símbolos interpretables y aislables son el resultado de una interacción histórica de los miembros de esa cultura. En dicha interacción histórica ha habido dominantes y dominados, fuertes y débiles, buenos y malos y todo un magma humano que históricamente ha favorecido más al poderoso que al pobre, al sexo masculino que al femenino, esto es, se han creado ‘culturas’ [edificios con fuertes muros] que contienen en su base esta desigualdad acusada y no es fácil ‘reconstruir’ estos cimientos culturales.

Del mismo modo, y siguiendo las palabras de Clara Garí en la presentación de esta publicación: *“[...] Mucho antes de los tiempos de la electrónica, antes aún de los tiempos de la electricidad, los sonidos se organizaban ya para crear o consolidar una comunidad y para articular el poder entre quien lo detentaba y el grupo. Ya entonces una teoría del poder era impensable sin un discurso sobre la localización del ruido y de su formalización” [...] “Todos los sistemas totalitarios han acallado el ruido subversivo; origen de exigencias de autonomía cultural, reivindicación de las diferencias o de la marginalidad. Los primeros sistemas de difusión de la música son utilizados para construir un sistema de escucha y de vigilancia social”[...]* .

Ya sabemos entonces que la historia la construyen los hombres [genérico], y en ese proceso constructivo ha habido dominantes y dominados, intereses e interesados. También sabemos que el lenguaje construye la realidad, por eso, intencionadamente, hemos comparado lo sonoro con el lenguaje hablado, y lo hemos hecho para poner sobre la mesa no sólo lo que nos ha enseñado la hipótesis de Sapir-Whorf (que lenguaje es igual a cultura), o lo que después ha aportado Lévi-Strauss (que cultura es igual a pensamiento), sino algunos mecanismos de control social que han utilizado las clases dominantes sirviéndose de la tecnología sonora.



Una vez despejadas algunas de las ocultas ecuaciones de lo sonoro, proponemos en este proyecto el estudio de fenómenos culturales a través del sonido. En este caso hacemos un intento de explicación de los nuevos usos en el consumo del audio, concretamente de los usos que las nuevas tecnologías exigen y de cuál es la relación que existe entre estos usos y algunos valores humanos que posiblemente se ven afectados por ellos: el coleccionismo y la posesión de los objetos materiales que contienen sonido.



MARCO TEÓRICO

Estado de la cuestión

La industria musical actual, y todo el árbol que se despliega bajo ella; tiendas de discos, distribuidoras, etc. se queja de una fuerte crisis en su negocio. La proliferación de conexiones a internet, el aumento de las velocidades y la popularización de herramientas software que permiten el intercambio de archivos han ido construyendo un nuevo modo de usar y consumir sonido. Es posible que dicha crisis tenga su epicentro en este tipo de prácticas sociales, en ese caso bastaría con que la industria se re-adaptara a la nueva situación. Pero ese no es asunto de interés en este proyecto. Lo que sí es de interés es explicar cómo funcionan estas prácticas, o mejor dicho, cómo se practican y los efectos, si los tuviera, que ello conlleva.

En una edición reciente de la *Transmediale* (un festival de arte y tecnología, en Berlín), un artista colocaba una instalación en el exterior del edificio acristalado en la que se podía ver un ordenador viejo y maltratado tirado en el suelo, completamente destartado pero todavía vivo y funcionando, en su monitor se podía leer con dificultad la frase “una limosna para un músico en paro”. Esta instalación representaba un grado de asimilación sociocultural importante en la utilización de los ordenadores e internet en el uso del audio. Tal fue su éxito que las imágenes de dicha instalación se pasearon por varias televisiones demostrando que ya existía una generación que se sentía indentificada con aquello. Se anunciaba así públicamente el nacimiento de una generación de jóvenes que han crecido a la par que la tecnología, y ya asocian en su imaginario el uso del audio con los ordenadores personales.

Así, los soportes tradicionales de audio (CDS, vinilos y demás), han dejado de ser los únicos contenedores de esa materia indescifrable que es *el audio*. Parece que la posesión del *objeto* que contiene la obra sonora ya no tiene que ver exclusivamente con los Cds, los DVDs o los vinilos. La objetivización del hecho sonoro ha dejado de estar ligada al soporte material y actualmente el ordenador personal (y los pequeños ordenadores personales representados por los reproductores mp3 o las memorias flash que reproducen audio) se han convertido en una fuente sonora para nuestro imaginario, un icono que representa, entre otras muchas cosas, lo mismo que un violín o un piano en un escenario. El *Ordenador personal* es un icono de nuestro tiempo cuya contemplación nos evoca automáticamente audio y video (entre otras muchas evocaciones). Gordon Monahan afirmaba, hace ya algunos años, que el altavoz se había convertido en “*el oráculo universal profano que suplanta el órgano de la iglesia de la música cristiana*” [Monahan, 1995].

EL CHOQUE DE LAS CULTURAS

Sabiendo el riesgo que se corre al tratar de alejar generaciones, de separarlas, es importante comentar algunas de las características que diferencian los dos modos de acercarse al fenómeno del sonido actual, tratando de acercarse en lo posible al modo en que lo ven los artífices del audio-streaming y, en general, las comunidades de las que hablamos en este proyecto. Para ello citaremos literalmente un extracto de la conferencia que ofreció José R. Alcalá, director del MIDE de Cuenca, en Valencia a finales del pasado año [Alcalá, 2006] y que a su vez era una cita a uno de los ideólogos y teóricos de los nuevos lenguajes digitales, me refiero a Roy Ascott. Según Ascott, lo que difiere o divide a una generación a la que llama *antigua* de una que considera *actual* es que la antigua “representa” mientras que la actual “construye”; a modo de resumen sería así: antigua=plano figurativo, actual=pattern; antigua=perspectiva, actual=inmersión; antigua=objeto, actual=proceso; antigua=contenido, actual=contexto; antigua=recepción, actual=negociación; antigua=iconicidad, actual=bionicidad; antigua=naturaleza, actual=vida

artificial; antigua=observación, actual=acción; antigua=automatismo cerebral, actual=mente distribuidora; antigua=paranoia, actual=telenoia.

Este modo *actual* de percibir el mundo es uno de los principales elementos del fenómeno sociocultural del que hablamos.

NETLABELS

el último eslabón de la cadena ‘archivos sonoros’

La *Red Latinoamericana de Archivos Sonoros* y la *Asociación Internacional de Archivos Sonoros y Audiovisuales* (IASA) son dos de los más importantes organismos que aglutinan una buena parte de los archivos de sonido e imagen en el mundo. Se trata de organizaciones gubernamentales que gestionan estos patrimonios a los que, en la mayoría de los casos, no es fácil acceder. Muy pocos tienen digitalizado-colocado sus fondos en la red y los que lo tienen exigen unas condiciones muy especiales para poder acceder a ellos (comunidad universitaria, estudios de tercer grado, investigación, etc.) con lo que se limita mucho su consulta. Este es el caso de la British Library National Sound Archive, uno de los más ricos, la Bibliothèque nationale de France. Département de l'Audiovisuel, el Archivo Fonográfico de Viena y de Berlín, El Archivo de la Canción Popular Americana, las bibliotecas nacionales de Australia, Canadá, Alemania, Suecia, España (que en nuestro caso es también el depósito legal para la protección de los derechos de autor) y un largo etcétera que guardan con celo sus fondos y, en otros casos, cobran impuestos por consultarlos (por poner un ejemplo del contenido de estos fondos, la British Library gestiona los primeros cilindros de cera que Edison utilizó para efectuar las primeras grabaciones de la historia). Para consultas musicológicas también existen muchos centros corporativistas de documentación (RISM, New Grove), que exigen suscripción, en muchos casos cara. En este nivel también incluimos las televisiones y radios nacionales, que en muchos casos gestionan los fondos audiovisuales nacionales.

Continuando en ese *árbol jerárquico* formado por los centros que contienen sonido e imagen, están los museos de arte o los centros especializados que se han hecho con un fondo importante de obra que ahora ofrecen al público para consulta. Algunos tienen digitalizados sus contenidos y los ofrecen, mediante suscripción, por red (el caso del IRCAM-GRM francés, el Grame, MIT, etc.), pero no son lugares públicos en el sentido literal de la palabra (aunque si se comportan de esta manera en el caso de las propuestas NetArt, casi siempre accesibles sin ningún tipo de restricción, como es el caso del departamento de NetArt del Museo Whitney de Nueva York o muchos otros centros de este tipo que ya son muchos (en España, por ejemplo, Hangar, Mide, CCCB, Mediateca La Caixa, etc.).

El siguiente escalón lo representan los organismos no gubernamentales que tienen su sede (en la mayoría de los casos), en las universidades o centros asociados a ellas. Estos proyectos contienen los ingredientes esenciales (caldo de cultivo) para el nacimiento de los archivos audio/visuales libres, abiertos, públicos y más experimentales, como es el caso de www.ubu.com, el mayor archivo de poesía sonora, fonética, arte sonoro, etc. que actualmente ofrece la red (totalmente abierto) o, y por fin llegamos al lugar que nos interesa, el caso del mega_tera_archivo www.archive.org, desde EEUU. El epicentro más importante en la génesis del fenómeno Netlabel. Muchos de estos net_archivos no son más que discos duros de gran tamaño en los que no es importante su lugar de ubicación, sino su acceso y apertura pública. (Como ejemplo, es posible que un netlabel esté localizado en un país concreto y su servidor, el lugar en el que están alojados los archivos, en cualquier otro).



LOS DERECHOS DE AUTOR

la propiedad intelectual

Asunto crucial para sacar de las catacumbas a esta comunidad y que ha significado algo más que regalar audio en internet.

La clave está en las licencias Creative Commons (dentro del movimiento Copyleft, el frente común contra el Copyright), una iniciativa respaldada por un buen puñado de juristas (a la cabeza Lawrence Lessig, profesor de derecho en Harvard, abogado en casos cruciales sobre propiedad intelectual como la célebre ley Sonny Bono y autor de manuales de referencia como *El futuro de las ideas*, *El código*, o *Free Culture*, que se analizará en este proyecto [Lessig, 2004]. La revista *Scientific American* le escogió en su lista “50 visionarios” por su “explicación del copyright como obstáculo para el avance de la sociedad de la información”). Según este abogado, las leyes de propiedad intelectual sirven hoy día para defender los intereses de las multinacionales y no los de los propios creadores. En el caso de la música, los músicos perciben entre un 8 y un 15% del precio que pagan los mayoristas por un CD: el resto es para las discográficas. Ante esta situación (y con las facilidades de la reproducción digital), los consumidores se han rebelado, por ejemplo, creando comunidades P2P, es decir, compartiendo música. Lawrence Lessig también recuerda que el propósito de la propiedad intelectual no es otro que contribuir a la *promoción de la ciencia y las artes útiles*, que esa es su finalidad última, y que tal y como han ido evolucionando las cosas, se ha convertido en todo lo contrario (importante recordar los parches que se han puesto a esta ley, como el canon en los soportes vírgenes o casos tan extremos como el Proyecto ReplayTV 4000, buscando que sea ilegal ver un programa de televisión saltándose los anuncios).

En la primera ley estadounidense de 1790 (que si tenía la finalidad de promocionar la creación), el periodo de aplicación del copyright se limitaba a 14 años. Esto servía de incentivo a los creadores, asegurándoles un cierto tiempo de explotación comercial exclusiva y a su vez la sociedad podía beneficiarse en un plazo breve de las reelaboraciones de este trabajo. Desde 1998 el periodo aumentó a 70 años después de la muerte del autor y a 95 en el caso de obras de corporaciones. Todas las creaciones intelectuales están sujetas “por defecto” bajo la protección de las leyes de copyright (el caso de EE.UU, en España es la Ley de Propiedad Intelectual la que lo protege), con las limitaciones que esto supone, sobre todo para la persona que quiera utilizar una obra y debe buscar a su autor y además, en muchas ocasiones, pagar royalties por su uso y en otras muchas, paralizar estas nuevas creaciones por falta de presupuesto, en definitiva, una ley-freno para la creación. Así es como lo ven los detractores de esta ley.

Antonio Córdoba publicaba hace ya un par de años un artículo sobre este tema en el “*elmundo.es*”, y respecto a la historia del copyright contaba: [Córdoba, 2004]

“A fin de cuentas, esta perversión del concepto del copyright viene desde su origen. En las dos últimas décadas los historiadores han demostrado con claridad que la propiedad intelectual y el copyright no surgen como una afirmación de los derechos individuales de los creadores sobre sus obras. Se trata, por contra, del resultado de una campaña de la Industria del libro para asegurar sus privilegios de explotación comercial. La defensa del autor es puramente táctica. Así, los juristas que en el s. XVIII elaboran o, más exactamente, inventan en Inglaterra unos derechos que los autores pueden vender sus editores por tiempo ilimitado, lo hacen tan sólo para apoyar el monopolio de los impresores de Londres en su lucha contra los del resto del país. “

Ante esta situación surge el proyecto Creative Commons, un sistema internacional de licencias que permiten publicar obras sonoras prescindiendo de las entidades de gestión de los derechos de autor, (se está desarrollando en casi todos los países del mundo, en España es la Universidad de Barcelona la que se ha encargado de su traducción y adaptación). Al licenciar una obra con estas



licencias el creador establece condiciones generales que quedan incorporadas digitalmente a la obra. Hablemos de ellas.

LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Creative Commons (bienes "Comunes Creativos") es una organización no gubernamental, sin fines de lucro, que fue fundada y actualmente es presidida por Lawrence Lessig, profesor de derecho en la Universidad de Stanford y especialista en ciberderechos.

Esta organización desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad por medio de nueva legislación y de las nuevas tecnologías.

Creative Commons está inspirada en la licencia GPL (General Public License) de la Free Software Foundation. La idea principal es posibilitar un modelo legal y ayudado de herramientas informáticas para así facilitar la distribución y el uso de contenidos para el dominio público.

Ofrece una serie de licencias, cada una con diferentes configuraciones o principios como el derecho del autor original a dar libertad para citar su obra, reproducirla, crear obras derivadas, ofrecerlo públicamente y con diferentes restricciones como no permitir el uso comercial o respetar la autoría original.

Una de las licencias ofrecidas por Creative Commons es la licencia que lleva por nombre "Developing Nations" (Naciones en Desarrollo). Esta licencia permite que los derechos de autor y regalías por las obras se cobren solo en los países desarrollados del primer mundo, mientras que las mismas se ofrecen de forma abierta en los países en vías de desarrollo.

Aunque originalmente fueron redactadas en inglés, las licencias han sido adaptadas a varias legislaciones alrededor del mundo. Entre otros idiomas, han sido traducidas al castellano, al portugués y al catalán a través del proyecto International Commons. En Iberoamérica, existen varios países que están involucrados en el proceso: Brasil, España, Chile y Argentina ya tienen las licencias traducidas y en funcionamiento. México, Colombia, Perú y Venezuela (entre muchos otros) se encuentran en proceso de traducción e implementación.

LOS NETLABELS y el no-soporte

El principal portal para informarse es el proyecto *Internet Archive* (www.archive.org), cuyo "acerca de IA" reza: "*Archivo de Internet es un lugar público no lucrativo fundado para construir una biblioteca digital en Internet, con el propósito de ofrecer acceso permanente a investigadores, historiadores y estudiosos de colecciones históricas en formato digital. Fundado en 1996 y localizado en San Francisco, el IA ha recibido el apoyo y donaciones de Alexa Internet (hosting) y muchos otros organismos públicos y privados. A finales de 1999, la organización creció construyendo nuevas colecciones digitales multidisciplinares*" y un largo etcétera con detalles de organismos colaboradores.

Desde esta Web, que contiene terabytes de información se puede acceder a la sección de NETLABELS en la que ofrece la posibilidad de escuchar, bajar o subir archivos de todo tipo, mediante suscripción gratuita.

Pero hay una Web que centraliza los links a los netlabels que operan hasta el momento, y ofrece también la posibilidad de registrar nuevos proyectos para que todo el mundo pueda conocer estos



sellos, esta Web es www.netlabels.org/, según esta Web, la definición de netlabel, para acceder al registro, es la siguiente:

Definición de Netlabel:

Así es como nosotros definimos un netlabel. Si quiere adherirse a este portal registrando su proyecto, respete esta definición. Si usted piensa que su sello reúne estas condiciones, por favor, suscribase

Un Netlabel es un Netlabel cuando...

... hay más de un artista en el sello.

... se permite bajar gratuitamente el audio.

... hay más de dos descargas en línea.

... la música se codifica con una calidad mínima de 128kbps.

Como todo en la vida, hay excepciones claro.

Y la proliferación de los Netlabels, Netradios y otras comunidades cuya característica en común es el ofrecer audio sin restricciones ha sido realmente espectacular en los últimos dos años.

CONCLUYENDO, SITUACIÓN ACTUAL Y ESTE ESTUDIO

La situación actual es una guerra abierta entre las entidades de gestión de los derechos de autor y los defensores. Por otro lado la apertura de estas comunidades online que contienen sonido, han ido construyendo un nuevo modo y uso en el consumo del audio, todo ello sincronizado con la aparición en el mercado de pequeños electrodomésticos capaces de reproducirlo (reproductores mp3, memorias flash, etc).

Con este nuevo uso que se instaura paulativamente asoma una problemática que posiblemente afecta a valores humanos como la *posesión del objeto* que contiene el sonido, o al *coleccionismo* (la colección de estos objetos). Del soporte físico se pasa al *no-soporte*.

Uno de los objetivos principales de este estudio es, entonces, observar esta problemática que genera el paulatino **cambio de soporte** en el consumo de audio; del cómo afecta esta lenta transición a valores tradicionales como la **posesión del objeto** que contiene sonido [CDs, Vinilos, DVDs, etc], el **Coleccionismo** y otros fenómenos socioculturales ligados al soporte físico. El fenómeno sociocultural que ha provocado la meteórica carrera del audio en formato digital (intangibles y en red: el “no-soporte”), pone en cuestión “el valor de los objetos materiales”.

También se investigan fenómenos socioculturales que tienen relación con algunos valores, derechos y prácticas sociales arraigadas en nuestra sociedad. Respecto al derecho, por ejemplo, se investigan las discusiones que actualmente mantienen los defensores de la “cultura libre”, que consideran que “la cultura es parte del patrimonio y no se debe hacer negocio con ella”, con algunas entidades de gestión de derechos de autor y otras instituciones que tienen una opinión diferente sobre los derechos de autor y la propiedad intelectual. En este momento existe un conflicto importante entre ambas partes y sus enfrentamientos son públicos y de interés para los medios de comunicación más importantes.

Respecto a las prácticas sociales, interesan a este estudio los modos de consumo de audio a través de la red Internet. Desde las Radios por Internet (las podcast radios), los Netlabels (sellos



discográficos en internet), las mediatecas digitales (Bancos de ficheros mp3 y otros contenidos multimedia), el Streaming (retransmisión en tiempo real de audio o vídeo de un evento por Internet), etc. También interesan las redes “peer to peer” (p2p), que sirven para movilizar las obras audiovisuales de un ordenador a otro, de una persona a otra (tanto las transacciones legales como las no-legales), y otros modos de producción cultural e intercambio de materiales.

Al tratarse de una investigación en la que la mayoría de las fuentes primarias se obtienen en la red internet, vamos a llamarle “Cibersociedad”, se trabajará con teorías y metodologías que tengan en cuenta dicha condición. Algunas de estas teorías se encuentran en publicaciones como “*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*”, de Lev Manovich, “*Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*” de Howard Rheingold, “*Hacer click. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*” de Carlos Scolari, “*Internet, la imprenta del siglo XXI*” de Alejandro Piscitelli, etc., y como manual de referencia la publicación de Chrintine Hine “*Etnografía Virtual*”.

Recopilación de direcciones

ORGANISMOS

www.archive.org
www.scene.org
www.netlabels.org

SELECCIÓN DE NETLABELS Y SERVIDORES ABIERTOS DE AUDIO EN ESPAÑA

Alg-a, Galicia (<http://www.alg-a.com/netlabel>)
Arteleku, AudioLab, Donostia (<http://www.arteleku.net>)
Burn FM, netRadio, Barcelona (<http://opensever.cccb.org/burn/>)
Colectivo platoniq, Barcelona (<http://www.platoniq.net/>)
Desetxea, Donostia (<http://www.mattin.org/mp3.html>)
Flumo, Sevilla (<http://www.flumo.com/acerca-de/>)
Hazard Records, Barcelona (<http://www.hazardrecords.org/>)
Ipunkrock, Madrid (<http://blog.ipunkrock.com/>)
La Rebelión de los Antioxidantes, Barcelona (<http://www.rebelionantioxidantes.com/>)
Miga, Granada (<http://www.miga-label.org/>)
Offaudio, netlabel (<http://www.offaudio.com/>)
Opserver, Barcelona (<http://www.opserver.org/>)
Plataforma-ltw, Madrid (http://www.plataforma-ltw.com/03/ltw/archives/cat_net_label.php)
play-code, Madrid (<http://www.play-code.com/>)
Sinsalradio, Vigo (<http://www.sinsalradio.com/>)
Sosoft recordings, Barcelona (<http://www.sosoft.tk/>)





MARCO TEÓRICO

Objetivos e hipótesis de trabajo

[se utiliza el término “audio-comunidades” para referirse a las comunidades y colectivos que tienen especialmente presencia en internet]

Objetivos:

*Conocer, analizar y describir la realidad de las audio-comunidades en la red internet a través del análisis de las prácticas efectivas de sus miembros.

Específicos:

*Conocer los contextos en los que se crean estas comunidades.

*Describir el proceso de construcción de estas comunidades.

*Identificar los factores que se dan en estos contextos para tratar de explicar el origen de su creación.

*Comprender estas prácticas.

*Conocer el grado de interacción social (establecimiento de redes sociales, socialización, circulación de información, etc.) que se dan en estas comunidades en red.

Específicos:

*Conocer los contextos de participación creados por las audio-comunidades.

*Describir estos contextos.

*Averiguar si estas comunidades son una expresión microsociedad de un sistema o estructura mayor.

*Describir e interpretar los conocimientos, la formación, usos y expectativas que manifiestan los usuarios de estas comunidades.

Específicos:

*Conocer los usos que hacen los usuarios de estas redes.

*Conocer el grado de conocimiento que los usuarios de estas redes tienen sobre los conceptos y expectativas que muestran los responsables y líderes de las comunidades.

*Conocer las representaciones que los usuarios tienen sobre las comunidades.

*Conocer los factores que inciden en las representaciones que los usuarios tienen sobre estas comunidades.

*Averiguar las expectativas que los usuarios tienen sobre las comunidades.



*Conocer y describir el proceso de construcción de significados que manejan los actores sociales con respecto a conceptos como “Cultura Libre” y “Copyleft”.

Específicos:

- *Describir el proceso de construcción de estos significados.
- *Comprender la elaboración de dichos significados.
- *Averiguar la génesis de estos conceptos y conocer su trayectoria histórica.
- *Discutir como se dan las relaciones entre uno y otro modo de representar la cultura.

*Conocer los conceptos de “propiedad intelectual” y “derechos de autor” que manejan los coleccionistas y gestores de mediatecas y almacenes de obras sonoras (tiendas de discos, fonotecas) y los usuarios y miembros de las audio-comunidades en red.

Específicos:

- *Describir el proceso de construcción de estos significados. En unos y otros.
- *Comprender la elaboración de dichos significados. En unos y otros.
- *Conocer y describir el estado actual de la discusión pública acerca del significado de estos conceptos.
- *Discutir como se dan las relaciones entre los que defienden una postura y los que defienden la otra.
- *Conocer las diferencias y similitudes entre ambas posturas.

*Identificar los factores económicos que subyacen en este modo de comunicación pública de obras sonoras originales.

Específicos:

- *Conocer los factores sociodemográficos y socioeconómicos de los responsables y líderes de las audio-comunidades.
- *Conocer los factores sociodemográficos y socioeconómicos de los usuarios seleccionados como muestra para esta investigación.

*Conocer la dimensión política e ideológica de estas comunidades.

*Conocer las aplicaciones informáticas y de la Red que utilizan estos actores y las motivaciones que les llevan a hacer uso de las mismas.



*Explorar en los coleccionistas y gestores de mediatecas y almacenes de obras sonoras (tiendas de discos, fonotecas) las valoraciones que lanzan sobre las mediatecas abiertas y de uso remoto por internet.

Específicos:

- *Conocer las representaciones que los usuarios tienen sobre estas mediatecas abiertas.
- *Conocer los factores que inciden en las representaciones que los usuarios tienen sobre estas mediatecas abiertas.
- *Averiguar las expectativas que los usuarios tienen sobre estas mediatecas abiertas.

*Conocer los conceptos de “objeto sonoro”, “colección de objetos”, “propiedad del objeto” y “valor del objeto” que manejan los coleccionistas y gestores de mediatecas y almacenes de obras sonoras (tiendas de discos, fonotecas) y el que manejan los usuarios y miembros de las audio-comunidades en red.

Específicos:

- *Describir el proceso de construcción de estos significados. En unos y otros.
- *Comprender la elaboración de dichos significados. En unos y otros.
- *Averiguar como se dan las relaciones entre las las dos muestras del universo.
- *Conocer las diferencias y similitudes entre ambas representaciones.

Objetivo técnico:

*Construir un sistema que permita monitorizar desde cualquier conexión a internet el estado de la investigación y sirva, asimismo, como herramienta de administración de los datos generados. Dicha herramienta será multiusuario para permitir el trabajo en equipo y no dependerá de ningún software instalado localmente. Cualquier ordenador conectado a internet debe tener acceso a la base de datos de la investigación mediante un *interface* instalado en un servidor remoto..



Hipótesis de trabajo:

*La popularización de la tecnología (bajada de precios y presencia pública en los medios de comunicación de masas) y la proliferación de herramientas software y hardware (ordenadores personales, programas de libre distribución y gratuitos, reproductores mp3, etc) han facilitado el crecimiento exponencial de las páginas web y otros proyectos personales cuya presencia en internet es ingrediente fundamental.

*El gobierno español ha considerado que la conexión a internet de banda ancha es un derecho fundamental. Actualmente existen varios proyectos en marcha para fomentar el uso de las nuevas tecnologías que está favoreciendo el uso de internet. Por otro lado, existen varios programas de apoyo a la compra de ordenadores personales. Cada comunidad autónoma tiene su programa y en este momento existe uno general promovido desde el ministerio que ofrece un crédito personal a 3 años sin intereses. Estas medidas sumadas a las que las universidades españolas han firmado con el Banco Santander y Universia (que apoyan la compra de ordenadores portátiles), han disparado la venta y uso de tecnologías relacionadas con la red internet, y por lo tanto, la creación de comunidades en red.

*Las sociedades de gestión de derechos de autor, como el caso de la SGAE, manifiesta su preocupación por el uso de los programas de intercambio de ficheros que permiten bajar música y otros archivos multimedia sin necesidad de pagar por ello. Los internautas han visto en esa tecnología un modo de no pagar por las obras sonoras o las películas y la utilizan.

*Existe un movimiento internacional promovido por el fundador del sistema operativo Linux (Richard Stallman. El sistema operativo que promueve es abierto y gratuito) que ha desembocado en una posición ideológica que muchos colectivos defienden. Su defensa es, en la mayoría de los casos, una posición enfrentada y pública contra la leyes actuales que regulan el mercado de la cultura. Las audio-comunidades son parte de esta lucha.

*La comunicación por internet se ha desarrollado lo suficiente como para lograr un rendimiento similar a la comunicación cara a cara. Los canales han aumentado y es posible transmitir sin problemas audio y video en tiempo real sin pérdida aparente.

*Las comunidades en internet permiten relacionar a gente que comparte ideologías, gustos, aficiones y expectativas sin necesidad de compartir un espacio físico. La no-virtualidad de la red internet es ahora una realidad.

*Existen webs que facilitan rica información, en forma de manuales, para construir sin apenas conocimientos informáticos, una foro, una página web, un blog, una radio por internet o cualquier proyecto que facilite la comunicación entre usuarios. Este hecho facilita la creación de comunidades en internet.

*Los formatos de audio “no-propietarios” (que no están sujetos al *royalty* de una patente), como el OGG, permiten la circulación legal de audio por internet.

*El movimiento Copyleft es ahora apoyado por muchas instituciones públicas, como es el caso de algunas universidades (la Universidad de Barcelona es líder en la adaptación de las licencias Creative Commons a la legislación española). Dicho movimiento defiende la gratuidad de la



cultura, considera que la Cultura es un arma de desarrollo social, y como tal, debe ser gratuita y difundida lo más efectivamente posible. Para ello internet es un canal ideal porque el potencial de receptores es todas las personas que tengan una conexión a internet.

*El surgimiento de las comunidades Netaudio [netlabels y netradios] son, en parte, una respuesta a un enfrentamiento abierto entre los representantes y gestores culturales de una época y los actuales [que tratan de consolidar su nicho laboral].

*Existe una aparente relación entre los movimientos políticos de izquierda y las audio-comunidades. Son, posiblemente, una expresión microsicial de una estructura mayor.

*Valores como el *coleccionismo* o la *posesión del objeto* que contiene el sonido se ven afectados por los actuales usos en el consumo de audio que prescinden de los soportes físicos.

*No parece haber aspiraciones económicas en este tipo de actitudes.

MARCO TEÓRICO

Marco conceptual

Conceptos manejados en esa investigación (EMIC):

[se utilizan las definiciones que ofrece la enciclopedia abierta Wikipedia, un sistema wiki -colección de páginas web de hipertexto, que pueden ser visitadas y editadas por cualquier persona- que ha recibido varios premios internacionales por su alta calidad y por su componente democrático -en el sentido de que las voces de esta enciclopedia son escritas y evaluadas por comisiones internacionales con fuerte apoyo gubernamental; sin intereses económicos y editoriales-. Actualmente es un referente importante ya que en su extenso diccionario incluye términos de nuevo cuño (sobre todo relacionados con la red y las nuevas tecnologías), que las enciclopedias importantes todavía no contemplan -el caso del Diccionario RAE, en España-.]

COPYLEFT:

Copyleft es un término que se asocia a una clase de licencias que, aplicadas a creaciones como el software y otras obras creativas, permite respecto de dichas obras tener las libertades de uso, copia, modificación y redistribución de lo modificado y, además, que cualquier obra derivada continúe manteniendo la licencia que permite tales libertades.

El término copyleft nació en el mundo de la informática, concretamente en el del software libre, ámbito en el cual el copyleft constituye un método para hacer que un programa libre se mantenga siempre libre, obligando a que todas las modificaciones y versiones extendidas del programa sean también software libre, garantizando así las libertades de los usuarios. De forma análoga este concepto comenzó a aplicarse también a todo tipo de conocimiento libre (textos, fotos, videos, etc.).

Fue acuñado por el Proyecto GNU. Nace de un juego de palabras en inglés, traducible como “izquierdo de copia” (“copia dejada” o “abandonada” o “copideje” e “izquierdos de autor”), en oposición a “derecho de copia” o copyright (derecho de autor), indicando que no se restringe la redistribución, con o sin cambios, sino por el contrario se permite mientras la libertad de copiarlo, redistribuirlo o cambiarlo no se restrinja (derecho de autor usual).

Los vocablos ingleses “right” y “left” además significan “derecha” e “izquierda” respectivamente, lo que acentúa la diferencia entre ambos conceptos. Una posible traducción al español sería “izquierdos de autor”, en contraste con los derechos de autor. En la práctica sin embargo el término se deja sin traducir.

La idea de copyleft, no el vocablo, fue concebido por Richard Stallman.

NETAUDIO:

Netaudio es un concepto que se utiliza para denominar la música que se produce con el fin de ser distribuida libremente vía Internet y respetando la legalidad. Los formatos de sonido digital que se utilizan más habitualmente son el mp3 y el ogg.

La primera vez que se utilizó en este contexto la palabra Netaudio fue cuando la revista alemana de música De:Bug comenzó la Netaudio mailing list en Junio de 1999.





En la actualidad el concepto Netaudio sigue enérgicamente conectado a las diferentes comunidades virtuales relacionadas con la producción de música electrónica.

NETLABEL:

Se denomina netlabel (también online label, web label o MP3 label) a los sellos discográficos que distribuyen su música en formatos digitales (normalmente MP3 u OGG) a través de la red. Un sello online funciona como un sello discográfico tradicional a la hora de producir y promocionar proyectos musicales (tales como álbumes o recopilatorios). La mayoría utiliza tácticas de “marketing de guerrilla” para promocionar su trabajo. Pocos sellos online dan beneficio a sus clientes.

La principal diferencia entre los sellos online y los tradicionales está en el énfasis que ponen los primeros en las descargas gratuitas, todo lo contrario a las publicaciones en medios físicos (CD, vinilo o DVD). Con frecuencia, la música se lanza con licencias que potencian la compartición, como por ejemplo licencias Creative Commons. Los artistas, normalmente, mantienen el copyright.

El nacimiento de los grupos de música online se remontan a un tiempo muy cercano al auge de los ordenadores personales, y comparten lazos muy estrechos con los videojuegos y la demoscene. Los primeros grupos publicaban su música en formato MOD, generalmente como parte de un disco que incluía un reproductor, efectos visuales y diversa información.

Los sellos online comenzaron a aparecer en los años 1990, con la aparición y popularización del formato MP3, aunque la mayoría se dedicaba a música electrónica o géneros similares.

NETRADIO:

A principios de los 90, experimentadores radioaficionados comienzan a utilizar ordenadores personales para procesar señales de radio mediante distintos interfaces (Radio Packet).

Hoy en día la radio a través de internet tiene tanta audiencia como la radio clásica, con las ventajas que comporta la red: calidad muy alta, alcance mundial, etc. Por esto, todas las grandes emisoras de radio tienen su versión on-line.

CREATIVE COMMONS:

Creative Commons (bienes “Comunes Creativos”) es una Organización política No/Neo-Gubernamental (ONG), sin fines de lucro, que fue fundada y actualmente es presidida por Lawrence Lessig, profesor de derecho en la Universidad de Stanford y especialista en ciberderechos.

Esta organización desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad por medio de nueva legislación y de las nuevas tecnologías.

Creative Commons está inspirada en la licencia GPL (General Public License) de la Free Software Foundation. La idea principal es posibilitar un modelo legal y ayudado de herramientas informáticas para así facilitar la distribución y el uso de contenidos para el dominio público.



Ofrece una serie de licencias, cada una con diferentes configuraciones o principios como el derecho del autor original a dar libertad para citar su obra, reproducirla, crear obras derivadas, ofrecerlo públicamente y con diferentes restricciones como no permitir el uso comercial o respetar la autoría original.

Una de las licencias ofrecidas por Creative Commons es la licencia que lleva por nombre “Developing Nations” (Naciones en Desarrollo). Esta licencia permite que los derechos de autor y regalías por las obras se cobren solo en los países desarrollados del primer mundo, mientras que las mismas se ofrecen de forma abierta en los países en vías de desarrollo.

Aunque originalmente fueron redactadas en inglés, las licencias han sido adaptadas a varias legislaciones alrededor del mundo. Entre otros idiomas, han sido traducidas al castellano, al portugués y al catalán a través del proyecto International Commons. A nivel iberoamericano existen varios países que están involucrados en el proceso: Brasil, España, Chile y Argentina ya tienen las licencias traducidas y en funcionamiento. México, Colombia, Peru y Venezuela (entre muchos otros) se encuentran en proceso de traducción e implementación.

MÚSICA LIBRE:

La música libre es aquella música que está protegida por una licencia libre, al estilo de la Licencia Pública General, o la licencia BSD que ampara a una parte del software libre. De esta forma, se protege la difusión de la música, y se hace posible que llegue libremente al público. Como en el software libre, podemos distinguir entre material de dominio público y material por el cual el autor recibe el reconocimiento de la autoría, aunque permita su libre difusión. Lo que permite al autor aparte de obtener el reconocimiento que merece, obtiene también mucha publicidad que podría garantizarle mucho éxito.

Proyectos que trabajan con música libre:

- * [Creative Commons](#)
- * [Magnatune](#)
- * [Radio iRATE](#)
- * [Webjay](#)

CULTURA LIBRE:

Cultura libre, el original en inglés “Free Culture”, es un libro de Lawrence Lessig sobre los excesos de los actuales derechos de autor, la piratería y el copyleft. Puede traducirse también como Liberen la cultura.

El libro original y su traducción por Antonio Córdoba, de elástico.net, están publicado bajo licencia Creative Commons: Commons Deed.

Existe un proyecto para convertir la versión en español en un audiolibro, como ya se ha hecho con la versión en inglés. La idea partió de Barrapunto y existen algunos capítulos realizados por Comunicando.

- [Página oficial de la traducción al español.](#)
 - * [Commons Deed](#), licencia Creative Commons del libro.
 - * [Lawrence Lessig](#), su página oficial.



REDES P2P:

En general, una red informática entre iguales (en inglés peer-to-peer y más conocida como P2P) se refiere a una red que no tiene clientes y servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan a la vez como clientes y como servidores de los demás nodos de la red. Este modelo de red contrasta con el modelo cliente-servidor. Cualquier nodo puede iniciar o completar una transacción compatible. Los nodos pueden diferir en configuración local, velocidad de proceso, ancho de banda de su conexión a la red y capacidad de almacenamiento.

Debido a que la mayoría de los ordenadores domésticos no tienen una IP fija, sino que le es asignada por el proveedor (ISP) en el momento de conectarse a Internet, no pueden conectarse entre sí porque no saben las direcciones que han de usar de antemano. La solución habitual es realizar una conexión a un servidor (o servidores) con dirección conocida (normalmente IP fija), que se encarga de mantener la relación de direcciones IP de los clientes de la red, de los demás servidores y habitualmente información adicional, como un índice de la información de que disponen los clientes. Tras esto, los clientes ya tienen información sobre el resto de la red, y pueden intercambiar información entre sí, ya sin intervención de los servidores.

[...] Se suele traducir Peer-To-Peer al español como entre pares. Sin embargo, y según el diccionario[1], peer significa en inglés “par, igual”. La traducción correcta, pues, es entre iguales o de igual a igual. Aunque la alternativa entre pares también sea correcta, se prefiere la anterior para evitar equívocos, reforzando la idea de que todos los nodos de una red P2P son iguales (no se distinguen servidores de clientes) y evitando el equívoco que supondría pensar que siempre se realizan comunicaciones entre parejas de nodos.

PODCAST RADIO:

La palabra podcasting es una mezcla de las palabras iPod [reproductor mp3 popular] y broadcasting. No obstante, no es necesario un iPod para escuchar ya que se trata de archivos de audio que se puede reproducir en cualquier dispositivo en función del formato: mp3, ogg, etc. Según numerosos autores, el término también podría tener su origen en Pod, que se traduce como cápsula o vaina en inglés y que también dio nombre al iPod.

MP3:

MP3, conocido también por su grafía emepetrés, es un formato de audio digital comprimido con pérdida desarrollado por el Moving Picture Experts Group (MPEG) para formar parte de la versión 1 (y posteriormente ampliado en la versión 2) del formato de video MPEG. Su nombre es el acrónimo de MPEG-1 Audio Layer 3.

Este formato fue trabajado principalmente por Karlheinz Brandenburg, director de tecnologías de medios electrónicos del Instituto Fraunhofer, perteneciente a una red de 47 centros de investigación alemanes que junto con Thomson Multimedia controla el grueso de las patentes relacionadas con el MP3. La primera de ellas fue registrada en 1986 y varias más en 1991. Pero no fue hasta julio de 1995, cuando Brandenburg usó por primera vez la extensión .mp3 para los archivos relacionados con el MP3 que guardaba en su ordenador. Un año después su instituto ingresaba en concepto de patentes 1,2 millones de euros, diez años más tarde esta cantidad se ha multiplicado por 20 hasta llegar a los 26,1 millones.



El formato MP3 se convirtió en el estándar utilizado para streaming de audio y compresión de audio de alta calidad gracias a la posibilidad de ajustar la calidad de la compresión, proporcional al tamaño por segundo (bitrate), y por tanto el tamaño final del archivo, que podía llegar a ocupar 12 e incluso 15 veces menos que el archivo original sin comprimir.

Fue el primer formato de compresión de audio popularizado gracias a Internet, ya que hizo posible el intercambio de ficheros musicales. Esto derivó en procesos judiciales contra empresas como Napster y AudioGalaxy.

Tras el desarrollo de reproductores autónomos, portátiles o integrados en cadenas musicales (estéreos), el formato MP3 llega más allá del mundo de la informática.

A principios de 2002 otros formatos de audio comprimido como Windows Media Audio y Ogg Vorbis empiezan a ser masivamente incluidos en programas, sistemas operativos y reproductores autónomos, lo que hizo prever que el MP3 fuera paulatinamente cayendo en desuso, en favor de otros formatos, como los mencionados, de mucha mejor calidad.

OGG:

Ogg es un formato contenedor, libre de patentes, abierto y diseñado para dar un alto grado de eficiencia en el “streaming” y la compresión de archivos.

El nombre “Ogg” por lo tanto se refiere al formato de archivo el cual incluye un numero de separados e independientes codecs de video y audio, ambos desarrollados en código abierto. Los archivos terminados en la extensión .ogg pueden ser de cualquier tipo de archivo Ogg, audio o video, y ya que su uso está libre de patentes, varios codecs de Ogg han sido incluidos en muchos reproductores multimedias (mplayer, bsplayer etc...). El término “Ogg” algunas veces se refiere incorrectamente al códec de audio Vorbis. Otro gran componente de Ogg es el códec de video Theora, y el formato de compresión de voz humana, Speex.

COLECCIONISMO:

El coleccionismo es un hobby que consiste en la agrupación y organización de objetos de una determinada categoría.

Como el coleccionismo depende de la afición de cada coleccionista, algunos se centran en un aspecto particular de un área más amplia (como las monedas de oro españolas), mientras que otros buscan una mayor amplitud (como las monedas de todos los países).

Algunas colecciones se pueden completar, al menos en el sentido de tener una muestra de cada uno de los artículos de la colección (como puede ser una copia de cada uno de los libros que ha escrito Agatha Christie). Los coleccionistas que intentan completar las colecciones como se acaba de explicar a veces se conocen como “completistas”. Tras completar una colección, pueden abandonar el coleccionismo, expandir la colección para incluir artículos relacionados o comenzar otra colección que a lo mejor no tiene nada que ver con la completada.

El coleccionismo puede ser muy variado, pero hay algunos temas muy populares que han creado un mercado propio en el que se compran, venden e intercambian objetos de la colección.

STREAMING:

Streaming es un término que describe una estrategia sobre demanda para la distribución de contenido multimedia a través del internet.



Antecedentes

Antes de que la primera instancia de tecnología streaming apareciera en abril de 1995 (con el lanzamiento de RealAudio 1.0), la reproducción de contenido multimediático mediante el internet necesariamente implicaba tener que descargar completamente el “archivo contenedor” al disco duro local. Como los archivos de audio -y especialmente los de video- tienden a ser enormes, su descarga y acceso como paquetes completos se vuelve una operación muy lenta.

Sin embargo, con la tecnología del streaming un archivo puede ser descargado y reproducido al mismo tiempo, con lo que el tiempo de espera es mínimo.

Componentes

Para poder proporcionar un acceso claro, continuo y sin interrupciones, el streaming se apoya en las siguientes tecnologías:

Protocolos Ligeros

UDP y RTSP (los protocolos empleados por algunas implementaciones de streaming) desempeñan entregas de packet de servidor-a-cliente con una velocidad mucho mayor a la que se obtiene por TCP y HTTP. Esta eficiencia es alcanzada por una modalidad que favorece el flujo continuo de packets. Cuando TCP y HTTP sufren un error de transmisión, siguen intentando transmitir los packets perdidos hasta conseguir confirmación de que la información arribó en su totalidad; sin embargo, UDP continúa mandando los packets sin tomar en cuenta interrupciones, ya que en una aplicación multimediática éstas pérdidas son casi imperceptibles.

Interpretación sobre Arribo

Los packets que contienen el contenido -debido a que son distribuidos en un flujo de bits (más o menos) constante- pueden ser leídos, examinados y procesados mientras van descargándose.

Precarga

Las entregas de packet de servidor-a-cliente pueden estar sujetas a demoras conocidas como lag, un fenómeno ocasionado cuando los packets escasean (debido a interrupciones en conectividad o sobrerrecarga en el ancho de banda). Por lo tanto, los reproductores multimediáticos precargan, o almacenan en el buffer, los datos que van recibiendo para así disponer de una reserva de contenido destinada reproducirse durante un lag. Esto es similar a la precarga en un reproductor de cedés, que evita los saltos bruscos y los silencios ocasionados por interrupciones en la lectura durante la práctica de un deporte.

Red de Distribución de Contenido

Si un determinado stream comienza a atraer una cantidad de usuarios mayor a su capacidad de ancho de banda, estos usuarios comenzarán a experimentar lag. Eventualmente llega un punto en que la calidad del stream es peor de lo que un usuario normal puede tolerar. Ofreciendo soluciones, surgen empresas y organizaciones que se encargan de proveer ancho de banda exclusivamente para streaming, y de apoyar y desarrollar estos servicios.

METODOLOGÍA

Ámbito de la investigación

UNIDADES DE OBSERVACIÓN. SUJETOS INVESTIGADOS:

[SUJETOS INDIVIDUALES]:

1. Responsables y líderes de las siguientes audio-comunidades en red.

- Netlabels[*] en el territorio español:
 - Alg-a, Galicia
 - Desetxea, Donostia
 - Flumo, Sevilla
 - Hazard Records, Barcelona
 - Ipunkrock, Madrid
 - Miga, Granada
 - Offaudio, Madrid
 - Plataforma-ltw, Madrid
 - Play-code, Madrid
 - Sosoft recordings, Barcelona
- PodcastRadios[*] en el territorio español:
 - Burn FM, netRadio, Barcelona
 - La Rebelión de los Antioxidantes, Barcelona
 - Sinsalradio, Vigo
- Servidores[*] y mediatecas online en el territorio español:
 - Arteleku, AudioLab, Donostia
 - Opserver, Barcelona

2. Miembros activos de las anteriores comunidades online.

3. Usuarios y suscriptores de dichas comunidades.

4. Coleccionistas y gestores de mediatecas físicas cuyo contenido no está presente en internet.

- CDCE, Cuenca
- SINSALaudio, Vigo

[*] las definiciones de Netlabel, PodcastRadios, AudioLabs, Servidores, Copyleft y otros conceptos técnicos relacionados con esas comunidades se incluyen en el apartado “Marco Conceptual”





[UNIDADES COLECTIVAS]:

- Netlabels en el territorio español:
 - Alg-a, Galicia
 - Desetxea, Donostia
 - Flumo, Sevilla
 - Hazard Records, Barcelona
 - Ipunkrock, Madrid
 - Miga, Granada
 - Offaudio, Madrid
 - Plataforma-ltw, Madrid
 - Play-code, Madrid
 - Sosoft recordings, Barcelona
- PodcastRadios[*] en el territorio español:
 - Burn FM, netRadio, Barcelona
 - La Rebelión de los Antioxidantes, Barcelona
 - Sinsalradio, Vigo
- Servidores y mediatecas online en el territorio español:
 - Arteleku, AudioLab, Donostia
 - Opserver, Barcelona
- Foros de discusión públicos:
 - Congresos, festivales, jornadas y encuentros públicos cuya temática incluye el movimiento Copyleft y cuestiones relativas a la Propiedad Intelectual y la gestión de Derechos de Autor.

[DOCUMENTOS]:

- Publicaciones generadas en las comunidades a estudio.
- “*Manifestos*”, diccionarios, artículos de prensa, memorandums, actas de reuniones, programas de eventos, textos de los actores sociales y en especial la documentación multimedia generada en los lugares a estudio (discursos, programas de radio, conferencias retransmitidas en streaming, grabaciones de congresos, audio-foros, internet.TV, etc).
- Legislación actual sobre la propiedad intelectual y los derechos de autor en España.



El ámbito espacial de la investigación serán las comunidades y colectivos del Estado Español que tienen presencia en la red internet y que se autodefinen o encajan en la definición de Netlabels o Netradios (podcast radios). A ellas se les suman dos lugares localizados cuya característica común es ser almacén de obras sonoras en soporte físico: uno es el Centro de Creación Experimental en Cuenca y el otro es la tienda de discos y productora SINSALaudio, en Vigo, provincia de Pontevedra. Y por otro lado

Respecto al ámbito temporal, se traza una línea continua con una duración de dos años desde el comienzo de la investigación. Los fenómenos socioculturales que tienen relación con internet o con la tecnología tienen en común una velocidad de desarrollo exponencial. En esta investigación se entra en una etapa que en este momento se puede concretar, pero no es posible vaticinar su estado al finalizar los dos años de estudio.

METODOLOGÍA

Muestra

De las unidades de observación seleccionadas para este estudio (sujetos individuales, unidades colectivas y documentación generada por éstas) se seleccionará de forma ponderada una muestra representativa tal que abarque un porcentaje de entre el 25 al 35 % del total del universo.



METODOLOGÍA

Técnicas de recogida de información

No se contempla en este momento un estudio cuantitativo de este fenómeno. Las técnicas empleadas serán las adecuadas para un estudio cualitativo de carácter etnográfico

Al ser el universo muy acotado en este momento, se aplicarán dichas técnicas (descritas a continuación) a la totalidad del universo haciendo una investigación en profundidad de tres casos: una mediateca-almacén de obras sonoras en formato material (CDCE de Cuenca), una tienda de discos y productora de eventos sonoros (SINSALaudio de Vigo) y un colectivo con presencia en internet responsable de una Podcast Radio, un Netlabel y un archivo digital online de contenidos sonoros (Colectivo Platoniq, en Barcelona) .

Se usarán para ello las siguientes técnicas de producción de datos:

-Análisis cualitativo de la documentación generada por estos colectivos.

Se llevará a cabo un análisis de la información y documentación generadas por las unidades de observación con especial atención a la generada por los tres casos que se han elegido como muestra principal. (Este fenómeno sociocultural está ahora en plena ebullición y es posible que los protagonismos se desplacen de un lugar a otro a lo largo de los próximos dos años. Por ello, aunque se han elegido tres casos representativos, la evolución de la investigación puede exigir un cambio de orientación en los casos elegidos como muestra)

-Observación participante.

De la Observación participante se obtendrá un Cuaderno o Diario de Campo.

Se observará en los siguientes escenarios:

1. CDCE, Centro de Creación Experimental de Cuenca.
2. SINSALaudio, Tienda de discos y productora de eventos musicales.
3. Congresos, eventos, jornadas y festivales a lo largo de la geografía española en los que participen los sujetos investigados, en especial aquellos en los que participe el Colectivo Platoniq de Barcelona.

El propio proceso de investigación etnográfica ira señalando los otros espacios/tiempo donde sea preciso observar de cara a conseguir datos relevantes para los objetivos planteados. Durante la etapa de Trabajo de Campo se observará en cada lugar seleccionado un mínimo de un día por semana. En estos días de observación se grabará vídeo y audio, previo acuerdo con los actores sociales.

-Entrevistas individuales semidirectivas.

Se realizarán entrevistas etnográficas abiertas a los diferentes colectivos de sujetos estudiados. Dentro de cada colectivo, la muestra no se elegirá mediante técnicas de muestreo probabilístico, sino por muestreo teórico. Los entrevistados se elegirán en función de los intereses teóricos de la investigación.

- . Responsables y líderes de las siguientes audio-comunidades en red.





20 entrevistas (los criterios de selección serán: *capacidad de convocatoria y presencia pública, *cantidad de documentación generada y publicada)

. Miembros activos de las anteriores comunidades online.

20 entrevistas (los criterios de selección serán: *cantidad de documentación generada y publicada en la comunidad, *presencia en los medios de comunicación)

. Usuarios y suscriptores de dichas comunidades.

20 entrevistas (los criterios de selección serán: *participación mediante foros o comentarios web en las comunidades estudiadas, *cantidad de documentación generada y publicada en webs ajenas)

. Coleccionistas y gestores de mediatecas físicas cuyo contenido no está presente en internet.

15 entrevistas (los criterios de selección serán: *importancia cuantitativa de la colección personal de obras sonoras, *frecuencia de compra de obra sonora)

-Grupos de discusión.

Con grupos de personas (entre 7 y 15) pertenecientes al universo. Habrá 3 grupos: uno con miembros de distintos colectivos, otra con coleccionistas y una tercera mezclando ambas muestras. El diseño de los grupos puede cambiar en función de los intereses teóricos de la investigación

Debido a las técnicas utilizadas esta investigación recogerá en su mayoría prácticas discursivas. Se llevará a cabo, entonces, una triangulación de éstas con el fin de garantizar un mayor *valor de verdad* al contenido del discurso de los actores sociales.

El análisis de los datos cualitativos obtenidos se procesará con herramientas software de análisis cualitativo como Atlas.ti o Nudist.



METODOLOGÍA

Previsión de análisis

Las técnicas de análisis no son senderos neutrales por los que el investigador se acerca a una determinada faceta del discurso que estuviera ya dada en él. Son más bien herramientas de carácter conceptual que lo descomponen haciendo que se evidencie de un modo u otro esa faceta que nos interesa investigar. [Jociles, 2002]

Es necesario reconocer el papel activo que tienen las técnicas, y a través de ellas, la perspectiva teórica del investigador dentro de los procesos de análisis [Jociles, 2002]. El discurso tiene interés en sí mismo en cuanto acción discursiva: bien por ser producto de una subjetividad que tiene una sociogénesis determinada (en el caso de la dimensión expresiva), o bien por tener capacidad de producir o inducir conductas y procesos acordes con él (en el caso de la dimensión pragmática). La distinción entre las diferentes dimensiones del discurso tiene importantes consecuencias en los procesos de producción del mismo. Resulta esencial considerar que la distinción entre estas dimensiones tiene implicaciones metodológicas en el ámbito del análisis.

Conscientes de todo ello, la investigación que aquí se ofrece tiene una peculiaridad: la herramienta software que se utilizará para la recolección y almacenamiento de datos, servirá asimismo como herramienta de validación pública. La validez del diseño de investigación y la confiabilidad de los datos y registros recolectados es prioritaria y necesaria en cualquier investigación, por ello hemos diseñado una herramienta de acceso público y por internet que permitirá que los propios actores investigados (que lo han solicitado así), sean espectadores del proceso. Esta herramienta se llama Wordpress y tiene un formato Blog (bitácoras en internet), se explica ampliamente en el libro “Diario de Campo”.

La información recogida a través de los registros del *diario de campo* efectuado de la Observación participante y de las *notas de campo* tomadas del estudio cualitativo de documentos, será analizada mediante *fichas analíticas*. Posteriormente estos datos, con los recogidos a través de los discursos obtenidos en las entrevistas se procesarán con un software de análisis cualitativo como Atlas.ti.

Haremos un detallado análisis y cotejo de los Documentos generados por los actores sociales y otros documentos relacionados directamente con el objeto de estudio.



METODOLOGÍA

Organización del equipo de investigación

El equipo está compuesto por:

Un **Antropólogo Social**

Un **Musicólogo** (especialista en Etnomusicología)

Un **Licenciado en Comunicación Audiovisual**

Colaboraciones parciales de **Artistas Sonoros y programadores/as**

Un/a **Auxiliar Administrativo**.

El **Antropólogo Social** se encarga del desarrollo, dirección y coordinación del proceso de investigación.

El **Musicólogo y el Licenciado en Comunicación Audiovisual** participan en los siguientes momentos de la investigación:

1. Diseño de entrevistas, contactos, lugares.
2. Preselección de muestras de Netlabels, Podcast Radios y archivos sonoros en red.
3. Grupos de discusión.
4. Estudio cualitativo de documentos en internet.
5. Análisis y cotejo de datos.
6. Elaboración final.

El/la **Auxiliar Administrativo** se encarga de:

1. Procesamiento operativo de la información, datos y todo tipo de documentos,
2. Apoyo en contactos, documentación, uso de aplicaciones informáticas, y otras similares de carácter administrativo.



METODOLOGÍA Presupuesto

1. PERSONAL (salarios y seguridad social, servicios de profesionales)		
- ANTROPÓLOGO SOCIAL (2.250 €/mes x 15):		33.750 €
- ETNOMUSICÓLOGO (1.800 €/mes x 15):		27.000 €
- Lic. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL (1.800 €/mes x 15):		27.000 €
- AUXILIAR ADMINISTRATIVO/A (1/2 jornada, 600 €/mes x 15):		9.000 €
- COLAB. ARTISTAS SONOROS/PROGRAMADORES (1/2 jorn., 600 €/mes x 9 + (1/2 jorn., 600 €/mes x 6):		9.000 €
	SUBTOTAL	105.750 €
2. MATERIAL INVENTARIABLE (Gastos de inversión en equipamiento científico y demás material inventariable y bibliográfico)		
- 1 Ordenador portátil:		1.100 €
- 1 Grabador digital (MP3):		80 €
- 1 Cámara de fotos digital:		300 €
- Material bibliográfico:		600 €
- Aplicaciones informáticas:		800 €
	SUBTOTAL	2.880 €
3. MATERIAL FUNGIBLE		
- Material diverso de oficina:		300 €
- 2 Cartuchos impresora láser (2 x 150 euros):		300 €
- 20 paquetes papel A4 (20 x 6 euros):		120 €
- 5.000 fotocopias (5.000 x 0.03 euros):		150 €
- 6 CDs regrabables (6 x 3 euros):		18 €
	SUBTOTAL	888 €
4. VIAJES, DIETAS Y SEGUROS		
- Viajes + estancias para Observación: SINSALaudio, Arteleku, CDCE y CCCB: (2 viajes/persona x 3 personas. C/viaje: 600€):		3.600 €
- Seguros de responsabilidad y accidentes:		125 €
	SUBTOTAL	3.725 €
5. GASTOS GENERALES DE GESTIÓN		
- Teléfono: (50 euros/mes x 15 meses):		750 €
- Internet (21,2 euros/mes x 15 meses):		318 €
- Gastos postales:		30 €
- Invitación/obsequio a personas entrevistadas y grupos (75 x 6, aprox.):		450 €
- Imprevistos:		200 €
	SUBTOTAL	1.682 €
	TOTAL	114.925 €





BIBLIOGRAFÍA

- ***Aguirre Baztán, Ángel** (Ed.) (1993): *Diccionario temático de Antropología*, (Barcelona, Editorial Boixareu Universitaria).
- ***Alonso del Pozo, María Dolores** (1999): *La mujer en la música*, (Catálogo de la exposición del mismo nombre. Diputación de Córdoba).
- ***Alcalá, José Ramón** (2004): “*Web/net.art (o el net.art contra la web.art)*”. (<http://www.uclm.es/mide/alcalanetart.pdf>, última consulta enero 2006).
- ***Amorós, Celia** (1985): *Hacia una crítica de la razón patriarcal*, (Barcelona, Anthropos Editorial del Hombre).
- ***Amorós, Celia** (2000): *Tiempo de feminismo. Sobre feminismo, proyecto ilustrado y postmodernidad* (Madrid, Ediciones Cátedra).
- ***Ariza, Javier** (2003): *Las imágenes del sonido* (Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha).
- ***Barber, Llorenç** (1993): “Los dioses muertos”, en *Revista de Occidente*, Nº 151 (Madrid, diciembre 1993).
- ***Barfield, Thomas** (Ed.) (2001): *Diccionario de Antropología*, (Barcelona, Ediciones Bellaterra).
- ***Berenguer, José Manuel** (2005): “Entrevista para la revista Mosaic”, en *Revista Mosaic*, (Publicación electrónica de la Universidad Oberta de Cataluña). <http://www.uoc.edu/mosaic/entrevistas/jberenguer0905.html>. (última consulta: enero 2006).
- ***Bohannon, P. y Marx Glazer** (1992): *Antropología. Lecturas* (Madrid, Mac Graw Hill).
- ***Bonté, Pierre y Michael Izard** (1996): *Diccionario Akal de Etnología y Antropología*, (Madrid, Ediciones Akal).
- ***Bourdieu, Pierre, Jean-Claude Passeron y Claude Chamboredon** (1979): *El oficio de sociólogo*. (Madrid, Editorial Siglo XXI).
- ***Bravo, David** (2005): *Copia este libro*. <http://www.elastico.net/copyfight/contents.php?sec=0&cid=56>. (última consulta: enero 2006).
- ***Bull, Michael** (2000): *Sounding Out the City: Personal Stereos and the Management of Everyday Life*. (London, Oxford. Berg).
- ***Buxó, M^a Jesús** (1983): “Antropología lingüística” en *De Antropología. Temas generales*, nº3, dirigida por Teresa del Valle (Barcelona, Anthropos, editorial del hombre).
- ***Cabo, Rosa** (1995): *Fundamentos del Patriarcado Moderno. Jean Jacques Rousseau* (Madrid, Ediciones Cátedra).
- ***Cámara de Landa, Enrique** (2003): *Etnomusicología*, (Madrid, Ediciones del ICCMU).



- ***Candau, Joel** (2003): “El lenguaje natural de los olores y la hipótesis Sapir-Whorf”, en *Revista de Antropología Social*, nº 12. Universidad Complutense de Madrid.
- ***Carpio, Francisco** (2004): Las otras poesías, entrevista a Fernando Millán, *Revista Lápiz* nº202, abril 2004.
- ***Cencillo, Luis** (2000): *Creatividad, arte y tiempo. Antropología del arte. Tomo II. Europa: su conflictividad y sus estilos*, (Madrid, Sintagma Ediciones).
- ***Córdoba, Antonio** (2006): “*PROPIEDAD INTELECTUAL, Comienza la andadura de 'Creative Commons' Surge un modelo de difusión y licencia que reescribe el concepto de propiedad intelectual*” (<http://www.el-mundo.es/navegante/2002/05/20/empresas/1021879870.html>, última consulta, enero 2006).
- ***Coulson, Amanda** (2005): “Carsten Nicolai: el ejercicio oculto”, en *Revista Lápiz* nº 212.
- ***Cruces, Francisco** (ed.) (2001): *Las culturas musicales. Lecturas de entomusicología*, (Madrid, Editorial Trotta).
- ***Cruces, Francisco y Ángel Díaz de Rada** (1991): El intruso en su ciudad. Lugar social del antropólogo urbano, en *VV.AA., Malestar cultural y conflicto en la sociedad madrileña*. (Madrid, CAM).
- ***Day, Timothy** (2002): *Un siglo de música grabada* (Madrid, Alianza Editorial).
- ***De la Villa, Rocío** (2005): “Mujeres, arte y feminismo. No es un problema de género”, en *Revista Exit Express*, nº12, mayo 2005.
- ***Dibelius, Ulrich** (2005): *La Música Contemporánea a partir de 1945*, (Madrid, Ediciones AKAL, S.A.).
- ***Donna J., Haraway** (1991): *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, (Madrid, Ediciones Cátedra).
- ***Douglas Dowd** [ed.] (2003): *Un análisis crítico de Karl Marx a Amartya Sen*. (Barcelona, Bellaterra).
- ***Feld, Steven and Donald Brenneis** (2004): “Doing Anthropology in Sound”, in *American Ethnologist* 31:4 - November 2004.
- ***Gardner, Paul** (2003): *Tuning in to Nam June Paik*, *Art News*, Vol.81, nº5, Mayo 1982, Pág.67 (citado por Ariza, Javier: *Las imágenes del sonido* (Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003).
- ***Guerrero López, José Francisco** (1992): *Estudio sobre los inadaptados*, (Málaga, Ediciones Aljibe).
- ***Hammersley, Martyn y Paul Atkinson** (2001): *Etnografía. Métodos de investigación*. (Buenos Aires, Editorial Paidós).



- ***Hannerz, Ulf** (1986): “Pensar en redes”. En *Explorando la ciudad*. (Madrid, Fondo de Cultura Económica).
- ***Hanslick, E.** (1947): *De lo bello en la música*, (Buenos Aires, Editorial Ricordi).
- ***Hine, Christine** (2004): *Etnografía Virtual*. (Barcelona, Editorial UOC).
- ***Jociles, M^a Isabel** (2002): “Contexto etnográfico y uso de las técnicas de investigación de antropología social”. En *Introducción a la Antropología para la intervención social*. (Valencia. Tirant lo Blanch).
- ***Jociles, M^a Isabel** (1999): “El análisis del discurso: de cómo utilizar desde la Antropología Social la propuesta analítica de Jesús Ibáñez”. En *Ateneo de Antropología*, nº 0.
- ***Jociles, M^a Isabel** (1999): “Observación participante y distancia antropológica”. En *Revista de dialectología y tradiciones populares*, tomo LIV, cuaderno segundo.
- ***Jociles, M^a Isabel** (1999): “Las técnicas de investigación en Antropología Social: mirada antropológica y proceso etnográfico”. En *Gazeta de Antropología*, nº 15.
- ***Kirkpatrick, Susan** (2003): *Mujer, modernismo y vanguardia en España (1898-1931)*, (Madrid, Ediciones Cátedra).
- ***L. Moore, Henrietta** (2004): *Antropología y feminismo* (Madrid, Ediciones Cátedra).
- ***Labov, William** (1985): “La lógica del inglés no standard”. En *Educación y sociedad*, nº 4.
- ***Lessig, Lawrence** (2004): *Free Culture (Cultura Libre)*.
<http://www.elastico.net/copyfight/contents.php?sec=0&cid=70>, (última consulta: mayo 2005).
- ***Lévi-Strauss, Claude** (1970): *La ciencia de lo concreto* (México. Fondo de Cultura E.).
- ***Lévi-Strauss, Claude** (1993): *Mirar, escuchar, leer* (Madrid, Ediciones Siruela).
- ***Llobera, Josep R.** (1999): *La identidad de la antropología*, (Barcelona, Editorial Anagrama).
- ***Malinowski, Bronislaw** (1975): *Los Argonautas del Pacífico Occidental*. (Barcelona, Península).
- ***Manovich, Lev** (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. (Barcelona, Editorial Paidós).
- ***Maquet, Jacques** 1999 (1986): *La experiencia estética. La mirada de un antropólogo sobre el arte*, (Madrid, Editorial Celeste/Universidad).
- ***Martín Herrero, José Antonio** (1997): *Manual de Antropología de la música*, (Salamanca, Amaru Ediciones).
- ***Marx, Karl** (1972): *El Capital*. (México, Fondo de Cultura Económica).
- ***Méndez, Lourdes** (2003): *La Antropología ante las artes plásticas. Aportaciones, omisiones, controversias*, (Madrid, CIS, SigloXXI de España Editores).



- ***Mercier, Paul** (1995): *Historia de la Antropología* (Barcelona, Ediciones 62sa).
- ***Monahan, Gordon** (1995): *Kinetic Sound Environments as a Mutación of the Audio System*, en *Musicworks* nº63.
- ***Navarrete, Carmen, María Ruído y Fefa Vila** (2005): *Trastornos para devenir: entre artes políticas y feministas queer en el Estado Español*, en www.desacuerdos.org (última consulta: mayo 2005).
- ***Quignard, Pascal** (1999): *El odio a la música* (Barcelona, Editorial Andrés Bello).
- ***P.Merriam, Allan** (1964): *The Anthropology of Music* (Berlin, Northwestern University Press).
- ***Piscitelli, Alejandro** (2005): *Internet, la imprenta del siglo XXI*. (Barcelona, Editorial Paidós).
- ***Ramos López, Pilar** (2003): *Feminismo y música. Introducción crítica*, (Madrid, Narcea Ediciones).
- ***Raynouard, A.** (1996): “Claude Lévi-Strauss y el pensamiento salvaje”, en *Revista Label France*, nº23, vol.3.
- ***Reynoso, Carlos** (ed.) (1996): *C. Geertz, J. Clifford y otros: El Surgimiento de la Antropología Posmoderna*, (Barcelona, Editorial Gedisa).
- ***Rheingold, Howard** (2005): *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. (Barcelona, Editorial Paidós).
- ***Rubio, Rogelio** (2002): “...dont l’obscurité ténacité...”, en *Revista de Occidente* nº256, Septiembre 2002.
- ***Sapir, Edward.** (1981): *El lenguaje* (México, FCE.).
- ***Scolari, Carlos** (2005): *Hacer click. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. (Barcelona, Editorial Paidós).
- ***Stocking, George** (1993): “La magia del etnógrafo. El trabajo de campo en la antropología británica desde Tylor a Malinowski”. En H. Velasco, J. García y A. Díaz de Rada (eds.), *Lecturas de Antropología para educadores*. (Madrid, Trotta).
- ***Tubert, Silvia** (ed.) (2003): *Del Sexo al género* (Madrid, Ediciones Cátedra).
- ***VV.AA** (2005): *Creación e inteligencia Colectiva, el Libro*. <http://www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/creacioneinteligenciacolectiva.pdf> (última consulta: enero 2006).
- ***VV.AA** (2005): “Espais sonors, tecnopolítica i vida quotidiana. Aproximacions per a una antropologia sonora”. Volumen 5 de la publicación *Quaderns-e*. <http://www.ICAntropologia.org>. (última consulta: enero 2006).