



**“La producción multimedia en bibliotecas públicas colombianas”
El uso de Creative Commons en las bibliotecas públicas para enriquecer el contenido multimedia libre**

David Ricardo Ramírez Ordóñez

Carrera de Ciencia de la Información – Bibliotecología
Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá, Colombia
E-mail: david@hiperterminal.com

Meeting:

98. Audiovisual and Multimedia

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 76TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND ASSEMBLY
10-15 August 2010, Gothenburg, Sweden
<http://www.ifla.org/en/ifla76>

Resumen:

La producción de contenido cada vez mayor por parte de los usuarios plantea un reto de alfabetización desde la biblioteca. Se plantea el uso de licencias abiertas y el manejo de repositorios para almacenar tanto los trabajos finales como los documentos fuente para su producción o futura modificación, documentos necesarios al usar imágenes, sonidos o diseños tridimensionales para aplicaciones de realidad aumentada y sus posibles aplicaciones. Se observa que el uso de contenido abierto desde la biblioteca puede funcionar como publicidad en entornos digitales debido a su capacidad viral y el uso de cláusulas como la de reconocimiento en el caso de las licencias Creative Commons.

Se plantea la discusión sobre el problema legal que implica que gran cantidad de este contenido sea pirata, la necesidad de que la biblioteca clasifique el contenido a partir del tipo de licencia que usa y la ponga a disposición de sus usuarios. Se presentarán algunos casos donde el contenido no se comparte en la red, donde se comparte pero sin usar licencias Creative Commons y los casos donde el material se comparte y además se usa licencias abiertas. (Silvia O, Pornomotora, Koyi-K-Utho)

Se revisan los diferentes canales que usan las bibliotecas colombianas para publicar y compartir su contenido en la web (como youtube, flickr, etc.) y las posibilidades que estos servicios brindan para la recuperación de este contenido multimedia a partir del tipo de licencia del documento.

Revisaremos el licenciamiento del material audiovisual producido por las bibliotecas colombianas

Se debe revisar el material multimedia producido en Second Life, la posibilidad de usar OpenSim y el uso de Google maps y su versión abierta

Abstract:

Currently there are different types of media, from images or sound files to interactive videos and animations of augmented reality. We will review the dismissal of some of these types of content in public libraries in Colombia and the use of Creative Commons licenses in the works produced by these libraries, the advantages of open content creation, problems that could trigger the use of some types of licenses because of the restrictions that implies (both Copyright and Creative Commons) and how to harness these types of content for reuse in both new independent projects as automatic mashups for the web.

Production increasing content by users is a challenge of literacy from the library. We propose the use of open licensing and management of repositories to store both, the final work as the source documents for production or future amendments, documents needed to use images, sounds or three-dimensional designs for augmented reality applications and its potential applications. It is noted that the use of open content from the library can function as advertising in digital environments because of its potential viral and use of terms such as attribution in the case of Creative Commons licenses.

This raises the discussion of the legal problem involving a large amount of this content is pirated, the need to classify the content library from the type of license you used and make it available to its users. It will present some cases where the content is not shared in the network, which is shared but not using Creative Commons licenses and cases where the material is shared and well used open licenses by colombian artists.

We reviewed the various channels used by Colombian libraries to publish and share web content (like YouTube, Flickr, etc.). And the possibilities that these services provide for the recovery of the multimedia content from the license type of document .

We will review the licensing of audiovisual materials produced by the Colombian libraries.

It must review the multimedia material produced in Second Life, the possibility of using OpenSim and using Google maps and Open StreetMap (Google Maps open version) to make use of open content.

Introducción

Hay aires de revolución. Muchas cosas están cambiando como ocurrió varios siglos atrás con la imprenta y la masificación del conocimiento. Ahora somos productores y consumidores de información. Una sola persona puede producir una gran cantidad de bytes de información muy fácilmente usando un único dispositivo como puede ser su teléfono móvil. Desde mensajes de texto, pasando por fotografías y grabación de sonido, hasta llegar al video inclusive transmitido en tiempo real, donde puede interactuar con sus espectadores en cualquier lugar del mundo.

Esta revolución no será televisada, esta siendo transmitida a través de Youtube¹, Qik², Flickr³, Vimeo⁴, Livestream⁵ y Soundcloud⁶ (entre otros) en la llamada web social o web 2.0, lo que implica que casi cualquier persona puede ser un potencial canal de televisión o fotógrafo o diseñador. Pero ¿Qué pasa con los profesionales dedicados a hacer video, fotografías o audio? Se encuentran en una gran encrucijada debido a que muchas personas están produciendo una gran cantidad de material, lo publican en internet pero no pueden usarlo debido a las restricciones de derecho de autor que existen. La verdad resulta paradójica que haya un exceso de contenidos publicados pero no compartidos.

Sobre los derechos de autor en internet

¿Cómo que contenidos no compartidos? ¡Pero si están en internet y cualquiera puede acceder a ellos!

Para responder esta pregunta debemos analizar el derecho de autor y los permisos que se pueden otorgar sobre una obra:

En el momento que una persona crea una obra, esta tiene derechos morales y patrimoniales. Los derechos morales hacen referencia al reconocimiento que debe tener una persona por producir su obra. Los derechos patrimoniales hacen referencia al uso que quiera darle a la obra: Si quiere distribuirla, venderla o modificarla para producir obras derivadas.

Para identificar claramente los permisos que una persona quiere ceder o mantener

1 YouTube. (n.d.). *Youtube: Broadcast yourself*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.youtube.com/>

2 Qik. (n.d.). *Qik | Record and share video live from your mobile phone*. Retrieved May 3, 2010, from <http://qik.com/>

3 Flickr. (n.d.). *Welcome to Flickr!*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/>

4 Vimeo. (n.d.). *Vimeo*. Retrieved May 3, 2010, from <http://vimeo.com/>

5 Livestream. (n.d.). *Livestream - Broadcast LIVE streaming video*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.livestream.com/>

6 SoundCloud. (n.d.). *Welcome - SoundCloud*. Retrieved May 3, 2010, from <http://soundcloud.com/>

existen las licencias Creative Commons⁷, que parten de la idea de que quien las usa va a permitir que su obra se comparta. Esto funciona particularmente bien en entornos digitales donde el costo por producir una copia exacta de un producto es casi nulo. Las licencias Creative Commons permiten identificar las diversas combinaciones de permisos sobre los derechos patrimoniales que puede obtenerse sobre una obra; por ejemplo permitir la distribución de la obra siempre que se haga sin fines de lucro y no se hagan modificaciones a la misma.

Las licencias Creative Commons pueden tener varias combinaciones, licenciando obras restringidas o permisivas, dependiendo de lo que decida el creador. Si una obra tiene licencia CC-BY (Creative Commons - Atribución) permitirá una mayor libertad de uso, donde pueden generarse obras derivadas y usar la obra con fines comerciales en contraposición con la licencia CC-BY-NC-ND (Creative Commons – Atribución – No Comercial – No Derivados) que implica que además del reconocimiento del autor, no se pueden generar obras derivadas o usar la obra con fines comerciales.



Figura 1: Gama de combinaciones, de la más restrictiva (izquierda) a la más permisiva (derecha)⁸.

Las obras con el primer tipo de licencias se conocen como “Obras culturales libres”, que abarca las licencias CC-BY (Creative Commons - Atribución) y CC-BY-SA (Creative Commons – Atribución – Compartir Igual). Las demás licencias de Creative Commons permiten copiar el material, pero se restringen otros derechos. Lo “libre” es comparable con las licencias que provienen del software y el cumplimiento de las cuatro libertades⁹.

Las licencias Creative Commons en detalle

¿Qué ventajas o desventajas trae esto para los usuarios de contenidos multimedia? Si alguien realiza un video y usa una licencia CC-BY-ND aquellos que quieran traducir el video no podrán hacerlo. Igual pasa si alguien toma una imagen y quiere modificarla, o si un músico toma una canción y quiere hacer un remix modificando la canción original. Esto implica que hay mucho trabajo hecho que deberá realizarse nuevamente porque no puede reutilizarse por restricciones en el derecho de autor.

Estudiemos tres casos específicos sobre material sonoro: Koyi-K-Utho¹⁰, Pornomotora¹¹

7 Creative Commons. (n.d.). Retrieved May 3, 2010, from <http://creativecommons.org/>

8 Licence spectrum. (n.d.). *Creative Commons icons - Wikimedia Commons*. Retrieved May 3, 2010, from [http://commons.wikimedia.org/wiki/Creative Commons icons](http://commons.wikimedia.org/wiki/Creative_Commons_icons)

9 La Definición de Software Libre. (n.d.). *Proyecto GNU - Free Software Foundation (FSF)*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

10 Koyi K Utho. (n.d.). *Koyi K Utho. Vio - Logic*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.koyikutho.com/>

y Silvia O.¹². Las primeras dos son bandas de rock. La última es una cantante. Todos ellos son colombianos.

Ejemplos con músicos colombianos

La agrupación Koyi-K-Utho firmó contrato con EMI. No tiene mención alguna sobre los permisos que cede la banda sobre imágenes, vídeos o sonidos en su sitio. Esto implica que tiene todos los derechos reservados (Copyright). No pueden distribuirse ni modificarse sus obras, mucho menos usarse con fines comerciales. Hay vídeos en Youtube, pero no es posible descargar audio de su sitio.

Pornomotora es una banda independiente que distribuye sus nuevos temas a través de su sitio web. Tienen avisos como “Descargue gratis nuestras nuevas canciones 'Pertinente', 'Dispárame' y 'Syntético’”. Hay que recordar una cosa: Gratis no es lo mismo que libre¹³. Aunque es más fácil encontrar sus contenidos multimedia en la red, de todas formas tiene todos los derechos reservados, lo que convierte en pirata a aquel que distribuya sus canciones, inclusive si las ha obtenido legalmente por su sitio oficial. Son más permisivos que Koyi-K-Utho, pero no aseguran el acceso abierto, ni el uso libre de contenidos.

Por último está la cantante Silvia O. Usa una licencia CC-BY-NC y esporádicamente una CC-BY. Según su sitio web tiene 120 mezclas¹⁴ en CC Mixer¹⁵ donde ella graba su voz y la comparte, para que cualquiera le agregue los ritmos o instrumentos a su gusto.

El papel de las bibliotecas públicas frente al derecho de autor

¿Qué papel deben tomar las bibliotecas frente a esto? Como mínimo las bibliotecas deben conocer estas opciones de licenciamiento para poder enseñar a sus usuarios lo que pueden hacer con las obras que ellos producen, recordando que en la web social una sola persona puede producir bastante información. Muchas bibliotecas se encargan de hacer talleres de alfabetización informacional donde se trata el tema de propiedad intelectual. Si bien hay muchos tipos de licenciamiento como la Fundación Copyleft¹⁶, Arte Libre¹⁷, Coloriuris¹⁸ e inclusive hay discusiones de licenciamientos en GNU GPL

11 Pornomotora - Sitio Oficial. (n.d.). *desde Bogotá, Colombia [Pornomotora - Sitio Oficial]*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.pornomotora.net/>

12 SilviaO.com. (n.d.). *SilviaO.com Sitio oficial*. Retrieved May 3, 2010, from <http://silviao.com/>

13 La Definición de Software Libre. (n.d.). *Proyecto GNU - Free Software Foundation (FSF)*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

14 El proyecto. (n.d.). *SilviaO.com Sitio oficial*. Retrieved May 3, 2010, from <http://silviao.com/proyecto/proyecto.htm>

15 O, S. (n.d.). *SilviaO. ccMixer*. Retrieved May 3, 2010, from <http://ccmixter.org/people/silviao>

16 Fundación Copyleft. (n.d.). *Fundación Copyleft Inicio. Fundación Copyleft*. Retrieved May 3, 2010, from <http://fundacioncopyleft.org/>

17 Licencia Arte Libre. (n.d.). *Artlibre.org: Licencia Arte Libre*. Retrieved May 3, 2010, from <http://artlibre.org/licence/lal/es>

para contenidos diferentes al software¹⁹ una buena alternativa es el uso de licencias Creative Commons por estar ampliamente difundidas y tener una muy completa gama de posibilidades para quienes quieren liberar todo o parte de los derechos que poseen sobre sus creaciones.

Por otra parte las bibliotecas además de ser grandes receptores de contenidos están en capacidad de producirlos. En particular las bibliotecas públicas, cuyo objetivo es ser accesible para usuarios sin ninguna distinción en particular, son financiadas con fondos públicos o estatales y debería retribuir la inversión realizada con generación de productos culturales libres.

Esto plantea una labor a las bibliotecas: Diferenciar los contenidos de acuerdo al tipo de licencia. Por ejemplo: Soy director de cine y quisiera usar una escena de una película realizada por otra persona. ¿Puedo modificar? ¿Puedo usar la escena en mi película realizada con fines comerciales? Además, si permito obras derivadas ¿No debería permitir a terceros que tengan acceso a las diversas tomas que componen una escena para que las modifiquen según les convenga para sus propias obras? Tal vez para un producto cinematográfico esto implique varias complicaciones técnicas como la capacidad de almacenamiento y transmisión de datos no solo de la obra final sino de todos los componentes de la misma, igual puede ocurrir con los archivos de audio aunque pueden ser mucho más pequeños que los vídeos. Puede resultar mucho más sencillo en el caso de imágenes, donde existen formatos de imagen que diferencian todas las partes de un gráfico mediante capas.

18 ColorIURIS. (n.d.). Index. *ColorIURIS*. Retrieved May 3, 2010, from <https://www.coloriuris.net/>

19 Stutz, M. (n.d.). Aplicando Copyleft a Información que no es Software. *Proyecto GNU - Fundación del Software Libre (FSF)*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.gfc.edu.co/colegio/proyectos/traduccion/doc/nonsoftware-copyleft.es.html>

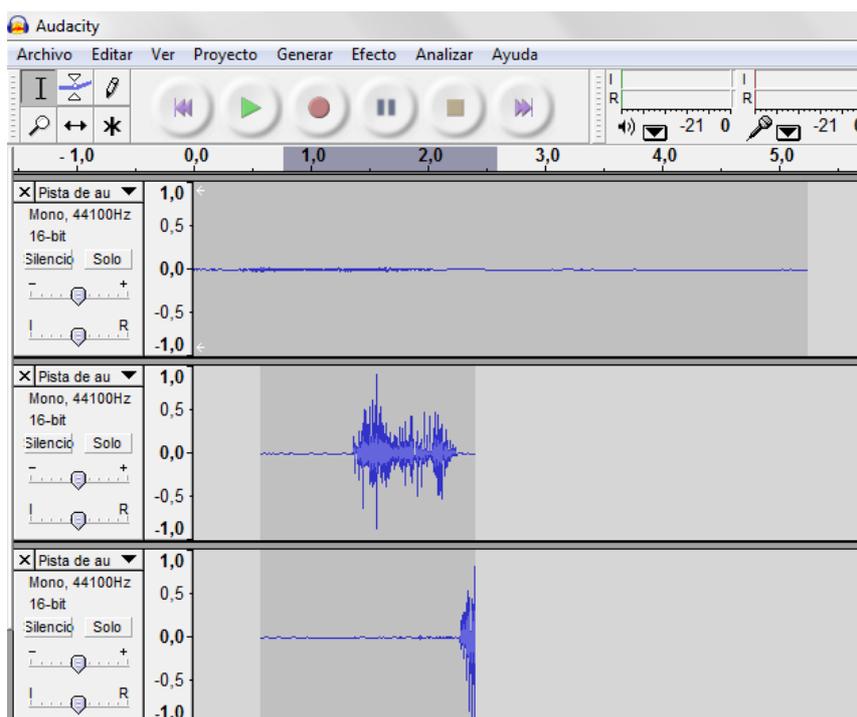


Figura 2: Capas de sonido editadas en Audacity

El derecho de autor y las bibliotecas públicas en Colombia

¿Qué ha pasado con las bibliotecas públicas en Colombia? Con el advenimiento de las bibliotecas 2.0 muchas han volcado sus contenidos a servicios prestados por terceros como Youtube, Flickr o Facebook pero ¿Qué tipo de licencias aplican en estos casos? ¿Hay forma de mantener licencias libres en estos servicios de la red?

Veamos algunos ejemplos de bibliotecas públicas colombianas y su presencia en diversos servicios de terceros:

Biblioteca Luis Ángel Arango²⁰:

Tiene presencia en Youtube²¹, Flickr²² y Facebook²³. En el sitio principal de la biblioteca se encuentra la declaración de permisos²⁴. En ella se habla se uso “libre y

20 Biblioteca Luis Ángel Arango. (n.d.). Retrieved May 3, 2010, from <http://www.lablaa.org/>

21 Biblioteca Luis Ángel Arango. (n.d.). YouTube - Canal de banrepcultural. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.youtube.com/banrepcultural>

22 Biblioteca Luis Ángel Arango. (n.d.). Flickr: Cultura Banco de la República's Photostream. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/banrepcultural>

23 Biblioteca Luis Ángel Arango. (n.d.). Biblioteca Luis Ángel Arango | Facebook. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/pages/Bogota-Colombia/Biblioteca-Luis-Angel-Arango/145388974621>

24 Derechos de autor. (n.d.). *Biblioteca Luis Ángel Arango*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.lablaa.org/derautor.htm>

gratuito” pero restringido al momento de reproducir: “...siempre y cuando se realice en un solo ejemplar para uso privado y sin fines de lucro”. Esto desactiva inmediatamente todas las posibilidades que tiene la web social y su trabajo colaborativo.

En cuanto al uso de Youtube, la herramienta no permite una fácil identificación de contenido licenciado con Creative Commons. La Biblioteca Luis Ángel Arango no agrega notas con este tipo de licencia. Aplica los términos que Google decide para poder insertar los vídeos en otros sitios mediante el código “Insertar”. No puede descargarse el archivo del video (al menos legalmente), no puede modificarse ni usarse con fines de lucro.

El Flickr de la Biblioteca Luis Ángel Arango tiene una gran cantidad de imágenes, pero todas usan la licencia “Copyright”, con todos los derechos reservados. Por su parte Flickr permite identificar el tipo de licencia Creative Commons que mejor se ajuste a los permisos cedidos por el autor y además permite realizar búsqueda de contenidos dependiendo del tipo de uso que se vaya a hacer del material, como modificación o usos comerciales. La Biblioteca Luis Ángel Arango publica en Flickr carteles de las invitaciones a exposiciones, pero al no usar contenido libre, o al menos un poco menos restrictivo, todo el material debe quedarse ahí, evitando que se replique en blogs y sitios web que harían publicidad gratuita para la biblioteca aumentando el impacto de la campaña publicitaria y generando marketing viral. Este tipo de contenidos no fluye en la red, se queda estancado en Flickr.

Ahora Facebook. En la declaración de derechos y responsabilidades la Biblioteca Luis Ángel Arango cede derechos a la empresa de Mark Zuckemberg.

Para el contenido protegido por derechos de propiedad intelectual, como fotografías y video (en adelante, "contenido de PI"), nos concedes específicamente el siguiente permiso, de acuerdo con la configuración de privacidad y aplicaciones: Nos concedes una licencia no exclusiva, transferible, con posibilidad de ser sub-otorgada, sin royalties, aplicable globalmente, para utilizar cualquier contenido de PI que publiques en Facebook o en conexión con Facebook²⁵

Me pregunto por qué a mi, siendo un ciudadano colombiano, usuario de la Biblioteca Luis Ángel Arango no me dan este tipo de permisos y por qué si a una empresa cuyo modelo es de jardín vallado²⁶ que puede representar un peligro como sucedió en el febrero de 2009 cuando hubo un súbito cambio de licencias²⁷.

25 Facebook. (n.d.). Declaración de derechos y responsabilidades | Facebook. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/terms.php?ref=pf>

26 Walled garden (technology). (n.d.). *Wikipedia, the free encyclopedia*. Retrieved May 3, 2010, from http://en.wikipedia.org/wiki/Walled_garden_%28technology%29

27 Walters, C. (2009, February 15). Facebook's New Terms Of Service: "We Can Do Anything We Want With Your Content. Forever.". *The Consumerist: Shoppers bite back*. Retrieved May 3, 2010, from <http://consumerist.com/2009/02/facebooks-new-terms-of-service-we-can-do-anything-we-want-with-your-content-forever.html>

Algunas bibliotecas de la red de bibliotecas públicas Bibliored²⁸

Biblioteca Pública Virgilio Barco²⁹

Esta biblioteca produce material visual, tiene fotografías en su galería en Internet. En la nota legal se lee:

© Todos los derechos reservados para la Secretaría de Educación del Distrito Capital - BiblioRed: Red Capital de Bibliotecas Públicas de Bogotá.³⁰

No usan servicios como Flickr, pero el material que publican en su sitio web no puede difundirse por la red debido a su Copyright. Es una lástima porque podrían generarse comunidades dispuestas a compartir material fotográfico en la red, debido a que la arquitectura del sitio, a cargo del fallecido arquitecto Rogelio Salmona³¹, llama la atención de locales y turistas. Para la muestra esta fotografía de Maritza Sánchez, blogger conocida en la red como ColoresMari, quien compartió esta imagen con una licencia Creative Commons BY-SA:



Figura 3: Biblioteca Virgilio Barco.³²

Biblioteca Pública El Tintal Manuel Zapata Olivella³³

28 Secretaría de Educación del Distrito. (n.d.). Red Capital de Bibliotecas Públicas. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/>

29 Biblioteca Pública Virgilio Barco. (n.d.). *Red Capital de Bibliotecas Públicas*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/bibliotecas/biblioteca-publica-virgilio-barco>

30 Galería fotográfica. (n.d.). *Red Capital de Bibliotecas Públicas*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/es/bibliotecas/biblioteca-publica-virgilio-barco/galeria-fotografica>

31 Rogelio Salmona. (n.d.). *Wikipedia, the free encyclopedia*. Retrieved May 3, 2010, from http://en.wikipedia.org/wiki/Rogelio_Salmona

32 Sánchez, M. (2010, April 28). :: Biblioteca Virgilio Barco :: on Flickr - Photo Sharing! *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/nachoeuropa/4561313316/>

33 Secretaría de Educación del Distrito Capital. (n.d.). Biblioteca Pública El Tintal Manuel Zapata Olivella. *Red Capital de Bibliotecas Públicas*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/es/bibliotecas/biblioteca-publica-tintal-manuel-zapata-olivella>

Esta biblioteca hace parte de la Red de Bibliotecas Públicas Bibliored, al igual que la biblioteca anterior. Tiene una galería fotográfica³⁴ (<http://www.biblored.org.co/es/bibliotecas/biblioteca-publica-tintal-manuel-zapata-olivella/galeria-fotografica>) y al igual que con la Biblioteca Virgilio Barco existe material en Flickr licenciado bajo Creative Commons BY-SA-NC:



Figura 4: Sin título (Biblioteca El Tintal)³⁵.

En general, estas bibliotecas no comparten contenidos multimedia producidos en ellas con licencias libres, pero es curioso que sus usuarios sí lo hagan. Esta red de bibliotecas públicas tiene contenidos multimedia en su sitio de Facebook³⁶, que abarca estas dos bibliotecas mayores (de cuatro) y otras bibliotecas públicas de Bogotá entre bibliotecas locales, bibliotecas de barrio y bibliobuses. Hay fotografías y un video. A este contenido aplica el licenciamiento de Facebook. No puede descargarse, modificarse, publicarse en sitios fuera de Facebook (por ser un jardín vallado) ni usarse con fines comerciales.

34 Secretaría de Educación del Distrito Capital. (n.d.). Galería fotográfica Biblioteca Pública El Tintal Manuel Zapata Olivella. *Red Capital de Bibliotecas Públicas*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/es/bibliotecas/biblioteca-publica-tintal-manuel-zapata-olivella/galeria-fotografica>

35 Seven notes in black. (n.d.). (Sin título) on Flickr - Photo Sharing! *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/rearwindow/2349421360/>

36 Red Capital de Bibliotecas Públicas. (n.d.). BiblioRed Bogotá Dc | Facebook. *Facebook*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/biblored>

Bibliotecas de Medellín

Biblioteca Pública Piloto de Medellín³⁷

Esta biblioteca publica imágenes en su sitio web pero la nota legal dice:

Copyright © 2002 - 2006 Biblioteca Pública Piloto de Medellín para América Latina³⁸

Que implica que estas fotos no pueden publicarse, modificarse o usarse con fines de lucro. En conclusión, con estas fotografías no puedo hacer nada más que verlas. Tengo todas las herramientas para guardarlas, modificarlas y publicarlas a millones de usuarios en todo el mundo pero inmediatamente me convertiría en un pirata.

Red de Bibliotecas de Medellín³⁹

La Red de Bibliotecas comparte imágenes por Flickr⁴⁰ pero todas sus fotografías de Flickr tienen Copyright.

La red publica imágenes por Facebook⁴¹ y aplica la misma nota legal que para la Biblioteca Luis Ángel Arango y la Red de Bibliotecas de Bogotá, revisadas anteriormente.

Esta red usa Vimeo⁴² y permite descargarse sus vídeos, también publicarlos en blogs o sitios web de terceros. En la nota legal de Vimeo⁴³ mencionan que los derechos de los vídeos allí almacenados son del usuario que los sube, pero le da licencia a Vimeo para publicarlos, modificarlos y copiarlos para prestar su servicio a terceros. Si bien este servicio es mucho menos restrictivo que Facebook, no hay mecanismos de búsqueda y recuperación de vídeos con licencias Creative Commons. Los usuarios pueden agregar notas indicando que este material puede modificarse y redistribuirse, pero la plataforma no ofrece mecanismos de diferenciación de licencias como Flickr.

37 Biblioteca Pública Piloto de Medellín para América Latina. (n.d.). *Biblioteca Pública Piloto de Medellín para América Latina*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.bibliotecapiloto.gov.co/>

38 Patrimonio de Imágenes. (n.d.). *Biblioteca Pública Piloto de Medellín para América Latina*. Retrieved May 3, 2010, from http://www.bibliotecapiloto.gov.co/patrimonio_imagenes/patrimonio_imagenes.htm

39 Paginas - Default. (n.d.). *Red de Bibliotecas: Medellín, Área Metropolitana*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.reddebibliotecas.org.co/sites/Bibliotecas/Paginas/Default.aspx>

40 Flickr: Red de Bibliotecas' Photostream. (n.d.). *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/reddebibliotecas>

41 Red de Bibliotecas | Facebook. (n.d.). *Facebook*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/reddebibliotecas>

42 Red de Bibliotecas de Medellín Área Metropolitana. (n.d.). *Red de Bibliotecas on Vimeo. Vimeo*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.vimeo.com/reddebibliotecas>

43 Vimeo. (2009, October 30). Terms of Service. *Vimeo*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.vimeo.com/terms>

Bibliotecas de Cucuta

Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Pérez Ferrero⁴⁴

Esta biblioteca crea y publica vídeos en Youtube⁴⁵. Aunque pueden difundirse este material no es un producto cultural libre. No puede descargarse, modificarse o usarse con fines de lucro.

Esta biblioteca sube fotografías constantemente a su cuenta de Facebook⁴⁶, pero aplica la licencia que ya hemos revisado. Este contenido no es un producto cultural libre.

Su nota legal dice:

*Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Perez Ferrero - Todos los derechos reservados.*⁴⁷

Lo que nos impide usar sus contenidos para modificar, copiar, publicar y usar con fines de lucro.

Otros contenidos multimedia: los metaversos.

Ahora vamos un poco más allá. Revisaremos contenidos multimedia producidos para metaversos y realidad aumentada. Si bien este tipo de contenidos no se ha difundido entre los usuarios de las bibliotecas colombianas por lo novedosos que resultan, vale la pena estudiarlos para entender a lo que las bibliotecas se enfrentarán, tarde o temprano.

44 Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Perez Ferrero. (n.d.). *Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Perez Ferrero*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.bibliocucuta.org/>

45 Nuestros vídeos. (n.d.). *Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Perez Ferrero*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.bibliocucuta.org/videos.php>

46 Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Pérez Ferrero. (n.d.). CORPORACIÓN CULTURAL BIBLIOTECA PÚBLICA JULIO PÉREZ FERRERO | Facebook. *Facebook*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/group.php?gid=75421836450&v=photos>

47 Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Perez Ferrero. (n.d.). *Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Perez Ferrero*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.bibliocucuta.org/>

Mundos virtuales: Second Life y Open Sim



Figura 5: Avatar-Based Marketing: What's the Future for Real-Life Companies Marketing to Second Life Avatars.⁴⁸

Los mundos virtuales son espacios tridimensionales digitales, nuevas formas de comunicación⁴⁹ por donde viaja información y obras sujetas a derecho de autor. Uno de los más populares es Second Life. Está hecho en software privativo y hasta ahora no hay mecanismos para almacenar y recuperar información producida en Second Life con algunos derechos reservados.

Una opción a Second Life es Open Sim. Open Simulator usa una licencia CC-BY-SA⁵⁰ para compartir sus contenidos en la red, lo que demuestra una clara tendencia a usar y compartir contenidos en la red. El uso de este software podría impulsar comunidades de desarrollos tridimensionales. Si bien las bibliotecas colombianas aún no han ingresado en mundos virtuales, existe la necesidad de identificar este tipo de contenidos, porque el poder reutilizar material tridimensional ahorraría mucho trabajo, además que beneficiaría la creatividad de los diseñadores tridimensionales, quienes encontrarían repositorios con contenidos ya hechos para que se concentren en el desarrollo de aquello que todavía no existe.

48 Lester, J. (n.d.). "Avatar-Based Marketing: What's the Future for Real-Life Companies Marketing to Second Life Avatars?" on Flickr - Photo Sharing! *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/pathfinderlinden/174071418/>

49 Linden Research, Inc. (n.d.). What is Second Life? *Second Life*. Retrieved May 3, 2010, from <http://secondlife.com/whatis/?lang=en-US>

50 Main Page. (n.d.). *OpenSim*. Retrieved May 3, 2010, from http://opensimulator.org/wiki/Main_Page

Geoposicionamiento

El geoposicionamiento puede generar varias y novedosas aplicaciones mediante mashups entre diferentes servicios. Recientemente Twitter se alió a Google Maps para permitir realizar posts geoposicionados⁵¹ pero ¿A quien pertenece toda la información de este maravilloso geoposicionamiento? ¿Qué pasa si Google decide cobrar por sus servicios? Ya hemos visto que Facebook lo intentó sin éxito y ahora Ning empezó a cobrar por sus servicios gratuitos⁵². ¿Esta toda esa información a salvo?

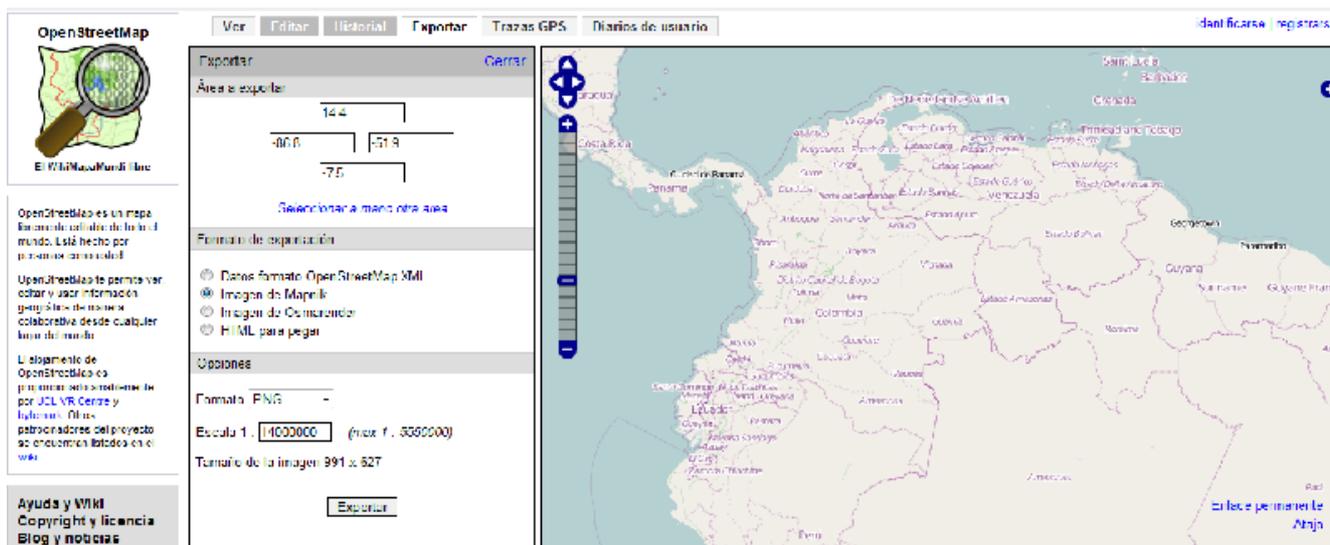


Figura 6: Open StreetMap, exportar⁵³.

La alternativa abierta es OpenStreetMap, servicio que usa una licencia CC-BY-SA⁵⁴. En estos momentos no hay mucha información de las bibliotecas en estos servicios, por lo que es un buen momento para usar alternativas libres para compartir información.

Realidad Aumentada

Para terminar veamos algunas aplicaciones en realidad aumentada, que es la superposición de datos generados por computadora en la visión primaria⁵⁵. La realidad aumentada es como usar unas gafas especiales que te permiten ver las pieles digitales

51 Stone, B. (2009, August 20). Twitter Blog: Location, Location, Location. *Twitter blog*. Retrieved May 3, 2010, from <http://blog.twitter.com/2009/08/location-location-location.html>

52 Kincaid, J. (2010, April 15). Ning's Bubble Bursts: No More Free Networks, Cuts 40% Of Staff. *TechCrunch*. Retrieved May 3, 2010, from <http://techcrunch.com/2010/04/15/nings-bubble-bursts-no-more-free-networks-cuts-40-of-staff/>

53 Exportar. (n.d.). *OpenStreetMap*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.openstreetmap.org/export/>

54 Copyright and License. (n.d.). *OpenStreetMap*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.openstreetmap.org/copyright>

55 Realidad aumentada. Glosario general. (n.d.). Retrieved May 3, 2010, from <http://proton.ucting.udg.mx/materias/robotica/r166/r45/r45.htm>

que solo con nuestros ojos no podemos ver. Estas pieles digitales pueden ser diseños tridimensionales que complementan objetos de la realidad con objetos virtuales e interactúan entre sí. En verdad en vez de gafas, se usa la cámara de un computador y en su pantalla podemos ver lo que nuestros ojos no pueden ver.



Figura 6: augmented reality with LEGO (Realidad aumentada en Lego.)⁵⁶

Imagine que cada vez que queremos desarrollar un modelo 3D para aplicaciones de realidad aumentada debe comenzar de cero. Esto suena un poco frustrante ahora, pero como no hay muchos desarrollos es algo lógico pero ¿Qué pasaría si en el futuro existieran millones de modelos 3D que no se pueden usar únicamente por sus restricciones en derecho de autor? Frustrante ¿verdad?

Ahora imagine que tiene la ayuda de millones de expertos desarrolladores en 3D que han donado su trabajo para que usted pueda realizar obras mucho más complejas basadas en trabajos anteriores para enfocarse únicamente en mejoras específicas y no debe pasar horas y horas de trabajo en cosas que ya están hechas por otros y puede compartir su obra para que alguien más, al igual que usted, mejore un diseño anterior. El ahorro en tiempo, dinero y trabajo es gigantesco. Ahora imagine que estos diseños tridimensionales pueden exportarse libremente entre la realidad aumentada y mundos virtuales como Second Life y OpenSim. ¿Cuántas posibilidades se nos abren?

Conclusiones

En Colombia no hay una gran producción audiovisual libre, pero desde la biblioteca pueden crearse formas de capacitación para generar culturas para compartir, mucho más acordes con el trabajo en la red que propicia internet. Grandes pruebas que estos modelos colaborativos funcionan son los sistemas operativos libres, que inclusive son adoptados por empresas como Novell⁵⁷ para el sistema operativo Suse, una distribución de Linux entre muchas otras.

56 Verena, A. (n.d.). augmented reality with LEGO on Flickr - Photo Sharing! *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/antjeverena/3327157278/>

57 NOVELL: Worldwide. (n.d.). *Novell*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.novell.com/home/>

Deben cambiarse los modelos de negocio para asumir nuevas culturas donde controlar no es tan importante como compartir. El generar espacios de intercambio de contenidos multimedia libre puede repercutir en la afloración de la cultura audiovisual de un sector de usuarios y si se apoya desde la biblioteca esta se convertirá en un generador y dinamizador de espacios de intercambio, retomando el valor de la biblioteca como institución perdido por la facilidad de acceso a la información por internet.

El uso de licencias Creative Commons resulta una alternativa viable para las bibliotecas en general. El uso de la cláusula de atribución (CC-BY) genera reconocimiento de los autores, lo que puede posicionar a una institución que genere muchos contenidos, debido a que si muchos usuarios usan sus obras, se hará más popular por la mención que se debe hacer. Además con el uso de la cláusula de compartir igual (CC-SA) garantiza que el trabajo se replicará bajo una licencia también libre.

El uso de material multimedia libre puede generar aliados desconocidos, por ejemplo personas que aporten y enriquezcan con su trabajo los contenidos multimedia generados por la biblioteca sin necesidad de incurrir en gastos extra. Simplemente cediendo algunos derechos a cambio. Por otra parte permitir que los contenidos fluyan en la red aumenta la calidad de los contenidos, debido a que si a alguien no le parece que se haya hecho un buen trabajo, siempre tiene la posibilidad de corregirlo y publicarlo.

Siempre hay alternativas para publicar contenido abierto en plataformas que respetan estos tipos de licenciamiento. Por ejemplo en vez de usar Myspace⁵⁸ podemos usar Jamendo⁵⁹, podemos compartir video y fotografías en Flickr diferenciando el tipo de permisos que cedemos, podemos encontrar muchas herramientas que nos ofrecen servicios similares, pero con un enfoque de acceso abierto y colaborativo. Pueden hacerse donaciones a Wikimedia Commons⁶⁰ donando algo de material audiovisual para conservar el patrimonio multimedia libre en un país.

Si bien es cierto que hay muchas formas de publicar información en la red, debemos tener cuidado con la forma en como lo hacemos. No todas las empresas que ofrecen estos servicios pueden mantener su “gentileza” como lo hemos visto con Facebook o Ning, por citar algunos ejemplos. Podemos estar trabajando sin querer para estas empresas cuando tenemos la opción de trabajar para todos los demás sin restricción alguna.

58 MySpace.com. (n.d.). MySpace. *Myspace*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.myspace.com/>

59 Descarga de música libre y gratis - Jamendo. (n.d.). *Jamendo*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.jamendo.com/es/>

60 Commons:Welcome. (n.d.). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 3, 2010, from <http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Welcome>

Referencias:

Anderson, K. (2009). Commons sense Broadcasters and filmmakers are slowly warming up to sharing footage via Creative Commons and the Copyleft movement. Do the pros of open content outweigh the cons for doc makers? *RealScreen*, 25.

Badertscher, E., & Reese, K. (n.d.). Taking the Confusion Out of Copyright in an Internet Age. *Information Outlook*, 12(6), 62-63,65-67.

Biblioteca Luis Ángel Arango. (n.d.). Retrieved May 3, 2010, from <http://www.lablaa.org/>

Biblioteca Luis Ángel Arango. (n.d.). Biblioteca Luis Ángel Arango | Facebook. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/pages/Bogota-Colombia/Biblioteca-Luis-Angel-Arango/145388974621>

Biblioteca Luis Ángel Arango. (n.d.). Flickr: Cultura Banco de la República's Photostream. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/banrepcultural>

Biblioteca Luis Ángel Arango. (n.d.). YouTube - Canal de banrepcultural. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.youtube.com/banrepcultural>

Biblioteca Pública Piloto de Medellín para América Latina. (n.d.). *Biblioteca Pública Piloto de Medellín para América Latina*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.bibliotecapiloto.gov.co/>

Biblioteca Pública Virgilio Barco. (n.d.). *Red Capital de Bibliotecas Públicas*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/bibliotecas/biblioteca-publica-virgilio-barco>

ColorIURIS. (n.d.). Index. *ColorIURIS*. Retrieved May 3, 2010, from <https://www.coloriuris.net/>

Commons:Welcome. (n.d.). *Wikimedia Commons*. Retrieved May 3, 2010, from <http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Welcome>

Copyright and License. (n.d.). *OpenStreetMap*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.openstreetmap.org/copyright>

Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Perez Ferrero. (n.d.). *Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Perez Ferrero*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.bibliocucuta.org/>

Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Pérez Ferrero. (n.d.). CORPORACIÓN CULTURAL BIBLIOTECA PÚBLICA JULIO PÉREZ FERRERO | Facebook. *Facebook*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/group.php?gid=75421836450&v=photos>

Creative Commons. (n.d.). Retrieved May 3, 2010, from <http://creativecommons.org/>

Derechos de autor. (n.d.). *Biblioteca Luis Ángel Arango*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.lablaa.org/derautor.htm>

Descarga de música libre y gratis - Jamendo. (n.d.). *Jamendo*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.jamendo.com/es/>

El proyecto. (n.d.). *SilviaO.com Sitio oficial*. Retrieved May 3, 2010, from <http://silviao.com/proyecto/proyecto.htm>

Exportar. (n.d.). *OpenStreetMap*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.openstreetmap.org/export/>

Facebook. (n.d.). Declaración de derechos y responsabilidades | Facebook. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/terms.php?ref=pf>

Flickr. (n.d.). *Welcome to Flickr!*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/>

Flickr: Red de Bibliotecas' Photostream. (n.d.). *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/reddebibliotecas>

Fundación Copyleft. (n.d.). Fundación Copyleft Inicio. *Fundación Copyleft*. Retrieved May 3, 2010, from <http://fundacioncopyleft.org/>

Galería fotográfica. (n.d.). *Red Capital de Bibliotecas Públicas*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/es/bibliotecas/biblioteca-publica-virgilio-barco/galeria-fotografica>

Gordon-Murnane, L. (2005). Generosity and Copyright: Creative Commons and Creative Commons Search Tools. *Medford*, 13(7), 16-23.

Hargadon, S. (2009). The Best of the Web--for Shutterbugs. *School Library Journal*, 55(4), 17.

Kincaid, J. (2010, April 15). Ning's Bubble Bursts: No More Free Networks, Cuts 40% Of Staff. *TechCrunch*. Retrieved May 3, 2010, from <http://techcrunch.com/2010/04/15/nings-bubble-bursts-no-more-free-networks-cuts-40-of-staff/>

Koyi K Utho. (n.d.). *Koyi K Utho. Vio - Logic*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.koyikutho.com/>

La Definición de Software Libre. (n.d.). *Proyecto GNU - Free Software Foundation (FSF)*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

Lessig, L. (n.d.). *Cultura Libre: Cómo los grandes medios están usando la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad*. (A. Córdoba, Tran.). Retrieved from http://www.worcel.com/archivos/6/Cultura_libre_Lessig.pdf

Lester, J. (n.d.). "Avatar-Based Marketing: What's the Future for Real-Life Companies Marketing to Second Life Avatars?" on Flickr - Photo Sharing! *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/pathfinderlinden/174071418/>

Licence spectrum. (n.d.). *Creative Commons icons - Wikimedia Commons*. Retrieved May 3, 2010, from http://commons.wikimedia.org/wiki/Creative_Commons_icons

Licencia Arte Libre. (n.d.). *Artlibre.org: Licencia Arte Libre*. Retrieved May 3, 2010, from <http://artlibre.org/licence/lal/es>

Linden Research, Inc. (n.d.). What is Second Life? *Second Life*. Retrieved May 3, 2010, from <http://secondlife.com/whatis/?lang=en-US>

Livestream. (n.d.). *Livestream - Broadcast LIVE streaming video*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.livestream.com/>

Main Page. (n.d.). *OpenSim*. Retrieved May 3, 2010, from http://opensimulator.org/wiki/Main_Page

MySpace.com. (n.d.). MySpace. *Myspace*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.myspace.com/>

Notess, G. (2009). Finding Free Media. *Medford*, 33(1), 41-43.

NOVELL: Worldwide. (n.d.). *Novell*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.novell.com/home/>

Nuestros vídeos. (n.d.). *Corporación Cultural Biblioteca Pública Julio Perez Ferrero*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.bibliocucuta.org/videos.php>

O, S. (n.d.). SilviaO. *ccMixer*. Retrieved May 3, 2010, from <http://ccmixter.org/people/silviao>

Paginas - Default. (n.d.). *Red de Bibliotecas: Medellín, Área Metropolitana*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.reddebibliotecas.org.co/sites/Bibliotecas/Paginas/Default.aspx>

Patrimonio de Imágenes. (n.d.). *Biblioteca Pública Piloto de Medellín para América Latina*. Retrieved May 3, 2010, from http://www.bibliotecapiloto.gov.co/patrimonio_imagenes/patrimonio_imagenes.htm

Pornomotora - Sitio Oficial. (n.d.). *desde Bogotá, Colombia [Pornomotora - Sitio Oficial]*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.pornomotora.net/>

Qik. (n.d.). *Qik | Record and share video live from your mobile phone*. Retrieved May 3, 2010, from <http://qik.com/>

Realidad aumentada. Glosario general. (n.d.). . Retrieved May 3, 2010, from <http://proton.ucting.udg.mx/materias/robotica/r166/r45/r45.htm>

Red Capital de Bibliotecas Públicas. (n.d.). BiblioRed Bogotá Dc | Facebook. *Facebook*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/biblored>

Red de Bibliotecas | Facebook. (n.d.). *Facebook*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.facebook.com/reddebibliotecas>

Red de Bibliotecas de Medellín Área Metropolitana. (n.d.). Red de Bibliotecas on Vimeo. *Vimeo*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.vimeo.com/reddebibliotecas>

Rogelio Salmona. (n.d.). *Wikipedia, the free encyclopedia*. Retrieved May 3, 2010, from http://en.wikipedia.org/wiki/Rogelio_Salmona

Sánchez, M. (2010, April 28). :: Biblioteca Virgilio Barco :: on Flickr - Photo Sharing! *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/nachoeuropa/4561313316/>

Secretaría de Educación del Distrito Capital. (n.d.). Biblioteca Pública El Tintal Manuel Zapata Olivella. *Red Capital de Bibliotecas Públicas*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/es/bibliotecas/biblioteca-publica-tintal-manuel-zapata-olivella>

Secretaría de Educación del Distrito Capital. (n.d.). Galería fotográfica Biblioteca Pública El Tintal Manuel Zapata Olivella. *Red Capital de Bibliotecas Públicas*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/es/bibliotecas/biblioteca->

publica-tintal-manuel-zapata-olivella/galeria-fotografica

Seven notes in black. (n.d.). (Sin título) on Flickr - Photo Sharing! *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/rearwindow/2349421360/>

Secretaría de Educación del Distrito. (n.d.). Red Capital de Bibliotecas Públicas. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.biblored.org.co/>

SilviaO.com. (n.d.). *SilviaO.com Sitio oficial*. Retrieved May 3, 2010, from <http://silviao.com/>

SoundCloud. (n.d.). *Welcome - SoundCloud*. Retrieved May 3, 2010, from <http://soundcloud.com/>

Stone, B. (2009, August 20). Twitter Blog: Location, Location, Location. *Twitter blog*. Retrieved May 3, 2010, from <http://blog.twitter.com/2009/08/location-location-location.html>

Stutz, M. (n.d.). Aplicando Copyleft a Información que no es Software. *Proyecto GNU - Fundación del Software Libre (FSF)*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.gfc.edu.co/colegio/proyectos/traduccion/doc/nonsoftware-copyleft.es.html>

Walled garden (technology). (n.d.). *Wikipedia, the free encyclopedia*. Retrieved May 3, 2010, from http://en.wikipedia.org/wiki/Walled_garden_%28technology%29

Walters, C. (2009, February 15). Facebook's New Terms Of Service: "We Can Do Anything We Want With Your Content. Forever." *The Consumerist: Shoppers bite back*. Retrieved May 3, 2010, from <http://consumerist.com/2009/02/facebooks-new-terms-of-service-we-can-do-anything-we-want-with-your-content-forever.html>

Verena, A. (n.d.). augmented reality with LEGO on Flickr - Photo Sharing! *Flickr*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.flickr.com/photos/antjeverena/3327157278/>

Vimeo. (n.d.). *Vimeo*. Retrieved May 3, 2010, from <http://vimeo.com/>

Vimeo. (2009, October 30). Terms of Service. *Vimeo*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.vimeo.com/terms>

YouTube. (n.d.). *Youtube: Broadcast yourself*. Retrieved May 3, 2010, from <http://www.youtube.com/>