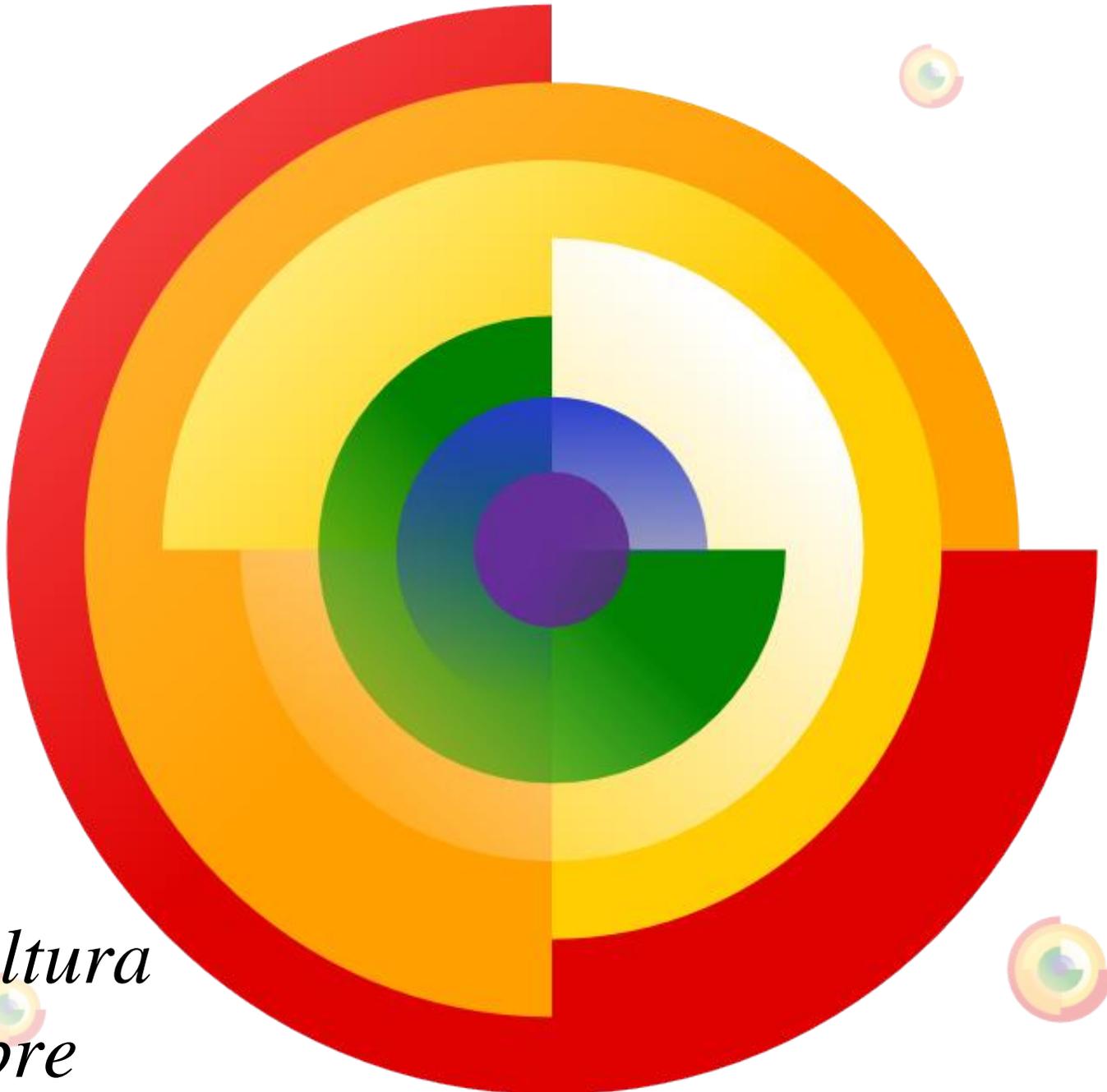


ISSN 1909-3138

Essentia Libre · Año 1 · No 8 · Julio - Agosto 2007



ESSENTIA LIBRE



*Cultura
Libre*



ESSENTIA LIBRE



Creada por ACLibre
www.aclibre.org

Director:

Jeffrey Steve Borbón Sanabria
jeffto@aclibre.org

Diseño y Maquetación:

Erika Tatiana Luque Melo
ruri@aclibre.org

Editorial

Alfredo Vargas Arana "Bicho"

Comite de edición:

Ivonne Alonso Romero
Alejandro Rene Fernandez Blanco
Sergio Fernando Luque Melo
Erika Tatiana Luque Melo
Jeffrey Steve Borbón Sanabria

Columnistas:

Lorena Giraldo G.
Robinson Andrés Palacios Orjuela
Frady Rivera Bermúdez

Articulistas:

Carolina Botero Cabrera
Francisco Javier Palm

Entrevistas:

Beatriz Busaniche
Roberto Allende

Herramientas empleadas:

Maquetación: Scribus
Edición de Imágenes: The Gimp
Edición vectorial: Inkscape
Sistema: Kubuntu y Debian GNU/Linux
Hyde & Poirot

Esta obra, artículos, columnas, maquetación y diseño están publicadas bajo licencia **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 2.5 Colombia@.**

Las fuentes e imágenes empleadas son propiedad de sus respectivos autores.

@ <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/co/>

Sugerencias y artículos:
aclibre@gmail.com
Julio - Agosto 2007
Bogotá - Colombia

Editorial	3
Crónicas de acontista	5
El issumit07, Encuentro por la Libre Cultura	8
Desde el sur, entre mates y pingüinos	13
Conocimiento Libre	
Tips y curiosidades	17
Wikipedia, uso y edición básica	
El evento	23
7 Jornadas Regionales de Software Libre. Córdoba - Argentina	
Humor	25
Fuentes de contenidos artísticos libres	26
Opinión	29
¿Bajaremos el séptimo libro de Harry Potter por Internet?	

La libertad de la sociedad de la información

Internet es una red que influye progresivamente sobre sectores de la sociedad. Surgió por la necesidad de compartir información entre universidades de California en los años sesenta y creció a partir de los años noventa con la popularización de herramientas como el correo electrónico. Su influencia comenzó a sentirse fuertemente sobre el sector de las comunicaciones. Recientemente, actividades económicas dentro de Internet tales como los modelos de negocios propuestos por Amazon y eBay (MercadoLibre), han situado la red de redes además, como parte fundamental de la economía mundial. Y qué decir del papel que cumple en el fenómeno de la globalización.

Su naturaleza es tan inédita, que a menudo los cambios que la sociedad de la información han traído al desarrollo de la cultura global, han causado una revolución. Tanto la industria de la música como la industria editorial han tenido que plantear de nuevo su negocio a partir de fenómenos que provienen de la red. Quizá uno de los casos más interesantes sea el de la comunidad de Software Libre, quien asimiló de manera única la naturaleza de la información en la era digital.

Que su origen sea académico y su fundamento ante todo teórico, son similitudes que tienen el Software Libre e Internet, y así como la red de redes ha servido para crear un sinnúmero de comunidades y modelos de negocio, ella sirve hoy para que las libertades del Software Libre se propaguen a otros sectores, y ellos puedan adaptarse fácilmente a trabajar y usar archivos digitales.

Las industrias culturales están hoy en día, y a partir de este fenómeno, cambiando radicalmente. Aunque gran parte del sector del entretenimiento opera bajo el mismo modelo que se desarrolló durante el siglo XX, este ya no resulta conveniente para muchos de los movimientos culturales vigentes en el siglo XXI.

Ante todo, los productores independientes de contenidos y artistas aficionados, así como amateurs, son los más beneficiados por estos nuevos esquemas. La industria mediática está hoy a cargo de la divulgación masiva de una ínfima parte de la producción global. Tristemente, la gran mayoría de los movimientos pasan desapercibidos ante el poder mediático. Ante ese problema, los creadores están contando con las herramientas que provee Internet para generar visibilidad y hacer crecer su audiencia.

Una de las ventajas más grandes con las que cuentan estos creadores es cuando son ellos mismos titulares de los derechos patrimoniales de sus trabajos. De ser así, ellos pueden otorgar una serie de permisos a los archivos que albergan el contenido de sus obras. Estos permisos se otorgan a través de licencias, que han sido fundamentadas en las libertades del Software Libre, y que son la base principal de este fenómeno global llamado Cultura Libre.

Todas estas iniciativas vienen de ambientes académicos, recintos donde el valor de las ideas es sagrado, precisamente por la facilidad que hay para poder compartirlas. En este sector es donde la iniciativa para crear una Cultura Libre es más fuerte, con grupos estudiantiles que se reúnen para discutir alrededor del tema.

Sin embargo, el fenómeno tiene tal fuerza, que éste tiende a propagarse en la sociedad de manera inconsciente. Muchos de los usuarios que trabajan con contenidos libres aprovechan los beneficios del

mismo sin preguntarse por su origen. Tal es el caso de la Wikipedia, uno de los recursos más innovadores de este fenómeno, y que tiende a convertirse en la referencia principal en el medio académico.

Estamos frente a un panorama muy amplio, donde el futuro de la cultura global comienza un nuevo camino; donde las industrias creativas juegan un nuevo papel en relación con el artista, muy diferente del que cumplieran durante el siglo XX. Los medios masivos cambian también su rol en la sociedad en nuestros días, Internet cada vez está jugando un papel más importante en la vida de todos los ciudadanos.

Alfredo Vargas Arana

*Investigador
co-líder Creative Commons en Colombia
Director Artístico para www.sonidolocal.com
Co-investigador del grupo Poiesis XXI de la
Universidad Distrital Fco. José de Caldas
Investigador del proyecto Open Business
Email: bichuelo@gmail.com*



Crónicas de acontista

Fredy Rivera Bermúdez

Columnista Essentia Libre

"El cocinero que instaló Debian GNU/Linux"

Email: fredyrivera@gmail.com

"Yo, señor, soy aconteista.

Mi profesión es hacer disparos al aire.

Todavía no habré descendido la primera nube.

*Mas, la delicia está en curvar el arco
y en suponer la flecha donde la clava el ojo."*

Leon de greiff

Tawaintisuyu Tecnología y aculturización o tecnología para el fortalecimiento cultural

El V encuentro continental de Jóvenes originarios del Tawaintisuyu Pacha ha sido un encuentro cercano con las raíces y una gran lección de comunidad.

A primera vista parece algo descabellado, ¿dónde encaja el software libre en un encuentro continental de jóvenes integrantes de los pueblos originarios de América latina?, yo tampoco lo tenía muy claro, pero era todo un reto y una buena disculpa para tomar unas vacaciones, -por si acaso las merece alguien que ha decidido vivir cada día de su vida como si fuese sábado en la tarde-, la expedición empezó con un viaje en autobús por cerca de dieciocho horas desde el centro de Colombia hasta la frontera sur-occidental



con el Ecuador, llegamos a la ciudad de Ipiales (Departamento de Nariño) donde se encuentra ubicado "Rumi chaca" que en lengua quechua significa "Puente de Piedra", allí esperamos a las comisiones que llegaron de Ecuador, Bolivia y Perú. Como la convocatoria recomendaba llevar banderas y símbolos de los pueblos y organizaciones,

pues construimos una preciosa bandera blanca donde ondeaba un glamuroso Tux. Era el momento de ondearla y aparece así, un pingüino en medio de las Wiphalas @₁, quizá más descontextualizado que nosotros mismos en dicho evento. Poco a poco llegaron las delegaciones y ahí estamos: una "pequeña" marcha de 15 kilómetros donde aprendimos nuestra tercera palabra en lengua: "jallalla" @₂; el vocablo "aymara", que es el grito de victoria de los pueblos originarios. La caminata seguía mientras tanto continuábamos gritando *jallalla tawaintisuyu, jallalla cinchaysuyu, jallalla qullansuyu* y la verdad no



faltó el gracioso que vio a Tux en nuestra bandera y grito "jallalla bonice" @₃ por una controvertida franquicia de bebidas congeladas que usa un pingüino como mascota, de ahí que para los amigos de la comunidad Embera de Rio Sucio Caldas @₄, me quedé con el mote de "Bonice".

Después de esto, todo empieza a correr muy rápido, salimos para el Cauca y nos convertimos en nómadas por quince días yendo de un asentamiento a otro y así aprendimos que la república es algo cultural y que la comunidad es la formación originaria de nuestro continente; que nunca existió una conquista de América pues como nos enseñó el viejo Inti de Bolivia, una conquista se hace con seducción y amor, aquí lo que hubo fue masacre e invasión.

Pero las cosas ya empiezan a encajar, pues las comunidades saben que están expuestas a la tecnología pero no están muy seguros de su uso y beneficio, comienzo a compartir "El Mensaje de Tux" y entre quienes compartimos, nace una buena idea de dar a entenderlo: "Usar software privativo, es como rezar a un dios ajeno", en las charlas terminamos

identificando soluciones y en caliente nace otra importante idea: O las comunidades dejamos que la tecnología nos arrase como mecanismo de penetración y aculturización, o se convierten en entes activos que subviertan la tecnología en herramientas de fortalecimiento cultural, usándolas para la difusión, rescate y fortalecimiento de la lengua; como en el caso de Internet: en una herramienta para la difusión de las tradiciones y un vehículo para la convocatoria de otras comunidades y adhesión para los miembros de

la comunidad que se encuentran separados geográficamente.

La cuestión ya va tomando forma y mientras vamos charlando persona a persona con este mensaje, aprendemos mucho de como conformar y ser miembros de una comunidad, término que solemos utilizar mucho en el ámbito del Conocimiento Libre, pero que a la larga no aprovechamos en su magnífica extensión, así por ejemplo, aprendemos el trueque y sobre todo "las mingas" @₅, que son reuniones de



trabajo donde los miembros de la comunidad se reúnen para ayudar a algún miembro o proyecto aunando esfuerzos, este concepto se torna muy interesante, pues en el terreno de las tecnologías libres podemos hacer "mingas" para realizar desarrollos o adaptaciones a lengua de aplicaciones o herramientas, algo así como lo que realizamos cada año con el FLISOL @6.

Otro factor importante de aporte basado en la experiencia del trabajo con las tecnologías libres, es la defensa de la libertad de difusión, pues el patrimonio cultural y artístico está amenazado constantemente por mercaderes que con el pretexto de contratos por la elaboración de artesanías desean patentar diseños y técnicas, expropiando así a los pueblos originarios de saberes, este es un buen campo por explorar para los proyectos como Creative Commons @7, pero definitivamente, el campo más importante donde la comunidad de conocimiento y tecnología libre tiene mayor cabida es la etno-educación, pues es necesario enfilarse en la defensa del desarrollo endógeno y esta batalla empieza en las aulas, donde las corporaciones quieren ganar terreno envenenando a los niños con sus programas informáticos adictivos, mediocres, que privan la oportunidad de aprender y crear.

Como la idea era interactuar con el trueque, la comunidad del pingüino se hizo presente con dos distribuciones de GNU/Linux, que significaban mucho para el evento: DSL @8 y dyne:bolic @9 la primera por que representa el desafío de GNU/Linux por la utilización de hardware ecológico que otros sistemas consideran obsoleto e inutilizable y el reto de una interfaz gráfica diferente e interesante; el segundo por la cualidad que tiene de ser un liveCD desarrollado para el activismo mediático en zonas de crisis, que era precisamente donde estábamos. El canje estuvo muy bien, se fueron muchos CDs para las comunidades y nosotros quedamos con bellos

recuerdos, todo fue tan emocionante que resulte cambiando mi memoria USB de dos Gigabytes, por una ruana cardada de la comunidad de Los Pastos.

Como dije antes, todo paso muy rápido, llevamos el mensaje de Tux a nuestros hermanos y salimos convencidos de la importancia del fortalecimiento como comunidad, del deber que tenemos de compartir la experiencia, el conocimiento con nuestros hermanos y que esto allana un poco más el camino para la liberación de nuestro continente.

Para terminar, el mas bello e inolvidable regalo que he recibido en la vida, el regalo que siempre quise y nunca me atreví a pedir o tan siquiera a confesar mi deseo, en la despedida el viejo Inti de Bolivia, sin pedirselo me regalo un nombre en quechua, me llamó "Wayra Pacha" @10 que significa viento del tiempo y el espacio, es un nombre que suele ponerse a un niño inquieto o curioso.

***Jallalla Conocimiento Libre !!!
jallalla Software Libre !!!
jallalla Seres Libres !!!***

@1 <http://www.indigenas.bioetica.org/wiphala.htm>

@2 <http://aymara.org/>

@3

<http://www.bitperbit.com/2006/social/bon-ice-y-sus-campaas-engaosas>

@4

<http://www.etniasdecolombia.org/actualidadetnica/detalle.asp?cid=4019>

@5

http://www.elfolkloreucuyano.com.ar/LAS_MINGAS.HTM

@6 http://es.wikipedia.org/wiki/Festival_de_Instalación

@7 <http://es.creativecommons.org/>

@8 <http://damnsmlinux.com>

@9 <http://www.dynebolic.org>

@10 http://qu.wikipedia.org/wiki/Wayra_pacha

El isummit de 2007, encuentro por la Libre Cultura.

*Carolina Botero Cabrera
Abogada*

*Co-Líder Creative Commons Colombia
Email: carobotero@gmail.com*

Web: <http://karisma.org.co/carobotero>

El isummit es el encuentro anual de la libre cultura que organiza iCommons @₁ y que este año tuvo lugar en Dubrovnik (Croacia). El encuentro convocó a una gran cantidad de personas de diferentes enfoques, llevando la reunión mucho más allá de un evento entre líderes de Creative Commons (CC) @₂ de las diferentes jurisdicciones (que fue lo que le dio origen hace tres años), permitiendo de primera mano a los asistentes confrontar el crecimiento de la comunidad. El evento tiene un especial interés para mí dada mi calidad de líder de CC en Colombia, mi interés por analizar lo que está sucediendo en nuestra comunidad de CC y en la más extensa de la libre cultura y con el fin de intentar visualizar colectivamente lo que sucederá en el futuro. Este año, pude participar gracias al apoyo financiero del Centro Internacional de Investigaciones para el Desarrollo (IDRC por su sigla en inglés @₃) y en este texto les presento algunas de mis percepciones y conclusiones sobre lo que ocurrió durante estos cuatro intensos días.

El evento este año se organizó durante 3 días al que agregaron una pre-jornada para temas legales de las diferentes jurisdicciones de CC.





DIA 0–Legal Day isummit 2007 (JUNIO 14 DE 2007).

La jornada giró en torno al trabajo de los equipos de CC en los diferentes países. Se trabajaron temas diversos entre los que me gustaría destacar algunos puntos:

En relación con las licencias y su texto, se resaltó la diferencia que ahora hay entre la licencia genérica y las licencias locales y se discutió sobre la versión 3.0. Ya la licencia genérica no es la de los EEUU, ahora este texto se sustenta en los tratados de derecho internacional relacionados con derecho de autor, en tanto que las locales deben ser una verdadera adaptación a las leyes de cada país en este tema y no sólo la traducción del texto de otra licencia. Los países en los que ya se ha hecho la adaptación de las licencias (como Colombia) pasarán ahora a abordar la actualización de su versión (3.0) y para ello se resaltó la necesidad de hacerlo de acuerdo con el grupo de Creative Commons International. Como ejemplo de este proceso, se presentó la experiencia de los holandeses que ya hicieron los ajustes para la versión 3.0.

Para medir el impacto de CC y el crecimiento que ha tenido se presentaron una serie de estadísticas en las

que se analizó el uso de las licencias CC en torno a diversas variables (con base en los metadatos de elementos etiquetados con una de estas licencias en Internet). De los datos mostrados @4, llamó mi atención que la licencia española es, de lejos (más del doble frente a la que ocupa el segundo lugar) la más utilizada. La razón para esto creemos que es que la licencia española es la genérica en idioma español, de modo que ha sido la usada por la comunidad hispano hablante en España y en Latino América, tanto en países que ya tienen su propia licencia (antes de tenerla) como por los nacionales de países en que aún no se ha dado la adaptación.

En relación con el caso colombiano me sorprendió que de acuerdo con las mediciones en la elección de uso de las licencias colombianas se prefieren las licencias menos restrictivas, las más libres, en esta medición Colombia se encuentra entre las primeras cinco jurisdicciones con esta tendencia.

Un tema que está adquiriendo especial interés en el marco de CC, es la pregunta sobre la validez de las licencias en un juicio, en especial debido a las dudas del sector público. En la reunión en relación con este tema, se estudiaron los casos españoles de los bares que alegan usar música licenciada bajo CC logrando así, entre otras consecuencias, evitar el pago de las sociedades de gestión colectiva. Se señaló como la cadena de distribución y el crecimiento en el uso de las licencias pueden hacer más difícil este proceso de exigibilidad judicial de las mismas y se mencionó cómo cada día se veía más necesario ofrecer algún sistema de apoyo jurídico a los usuarios de las licencias. En relación con este último punto, se propuso abordar en la práctica la situación de asesoría jurídica dentro de la comunidad. Como lo ha venido haciendo la comunidad de Software Libre.

El tema de las sociedades de gestión colectiva, se ha convertido en un eje central de preocupación en torno a CC y fue el que trajo al invitado internacional para

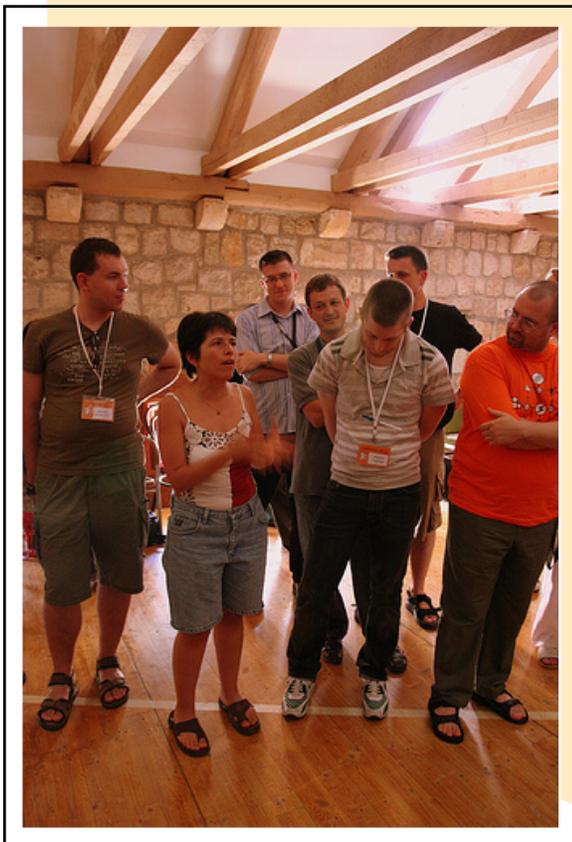
esta pre-jornada en el isummit 2007. Efectivamente para los líderes de CC hubo una presentación de David Uwemedimo de la CISAC (Head of Legal Affairs), en la que realmente no se consiguió nada diferente de una reiteración de la posición de estas sociedades en relación con iniciativas como CC.

Sin embargo, me pareció más interesante lo que sucedió antes de la presentación del señor Uwemedimo, pues se discutió entre todos los líderes de CC la situación en relación con las sociedades de gestión colectiva. En esencia se habló de buscar:

(a) Que se modifique su negativa a considerar CC como una opción.

(b) Persuadirlas de no incluir razonamientos que desprestigien la iniciativa en los discursos oficiales de quienes representan esas sociedades.

(c) Buscar que analicen posibles mecanismos para permitir a quienes usan licencias CC con elemento "No Comercial" entregar la gestión de esos intereses a una sociedad de gestión colectiva.



DIAS 1 a 3–isummit 2007 (JUNIO 15 a 17 DE 2007).

Los siguientes tres días estaban destinados al encuentro central y estuvieron abiertos al público general. Asistieron más de 300 personas de diferentes nacionalidades, sectores y posiciones.

Las jornadas se estructuraron alrededor de 4 temas:

1. Producción participativa, normas legales y arquitectónicas.
2. Producción participativa, normas sociales, tecnológicas y económicas.
3. Icommons Icurriculum, eje de educación abierta;
4. Talleres prácticos.

Como se ve la producción participativa desde sus diferentes aspectos fue el eje central de la reunión, entendiendo que es la que genera y potencia la creación de comunidades, que a su vez usan las nuevas estructuras facilitadas por la tecnología.

En el isummit de 2007 se acepta que las licencias Creative Commons y quienes las impulsamos localmente seguimos siendo un eje importante de las comunidades que potencian una cultura que se recrea y reproduce, pero en esta reunión otras comunidades como los artistas y los educadores cobraron especial impacto y tuvieron foros en los que no necesariamente se discutía esta visión legal en forma representativa.

Entonces, más allá de lo legal, tecnológico y arquitectónico realmente el enfoque de este isummit estuvo en fórmulas para potenciar la producción participativa en lo social y para la búsqueda por hacer estas opciones económicamente viables. Las problemáticas que se discuten hoy son las que se derivan de la creación de comunidades, ya tenemos acceso a la información ahora ¿quién la usará?, ¿cómo creamos las comunidades que usen esta información y la mantengan?, ¿dónde está el negocio?, ¿cómo se sostienen económicamente los proyectos?, ¿quiénes

van a liderar estos procesos?, etc. Todas preguntas que en los ambientes de discusión generales se alejan de las preocupaciones legales que, como indiqué, tuvieron sus foros más específicos y concretos en la pre-jornada y algunos espacios específicos durante los siguientes tres días (de hecho estos puntos legales incluso fueron tocados en forma marginal en las intervenciones de Lawrence Lessig).

La forma en que se diseñó el isummit este año hizo que cada uno de los participantes tuviera acceso a un número limitado de conferencias y eventos. De manera que nos obligó a que escogiéramos el énfasis que queríamos asignar a nuestra participación. Personalmente asistí a las sesiones generales de las mañanas y de las noches en las que los principales expositores hacían presentaciones puntuales en los 4 ejes mencionados, mi énfasis en relación con los ejes temáticos fueron educación, algo de modelos de negocios abiertos y los aspectos legales dada mi labor como líder de CC en Colombia.

En lo relacionado con la educación, un grupo importante de actores, tanto desde iniciativas educativas como de entidades de financiación, se reunieron para discutir el futuro de la educación

abierta y la forma como ésta se podía impulsar. De otro lado artistas, cineastas, productores musicales, investigadores de estos espacios, etc., mostraron experiencias en las formas como la producción participativa está sucediendo y propusieron ideas sobre lo que podría ser su futuro también.

En relación con lo sucedido en el **eje educativo**, hubo un contraste interesante entre una línea de talleres que acogieron a un grupo muy constante de personas de diversas procedencias (países desarrollados y en vías de desarrollo, activistas, desarrolladores de contenidos, actores de entidades que financian este proceso, etc.), que lograron un trabajo interesante al analizar lo que está sucediendo en términos de educación abierta. Se dieron al trabajo de estudiar lo que están haciendo cada uno de ellos en ese proceso, lo que esperan que suceda en el corto plazo e incluso llegaron a marcar algunos pasos para el futuro.

Es interesante resaltar que conforme con los talleres a los que asistí los temas claves de discusión en este sector siguen siendo la calidad (e incluso si ésta importa), la localización de los contenidos, las formas de acceder a los recursos, los estándares de lo que consideramos abierto, etc., es decir que la preocupación es en relación con temas que son transversales a todos los actores involucrados sin importar su procedencia. Esta actividad práctica de talleres fue bastante participativa y democrática (durante los 3 días del encuentro) y contrastó con la presentación general hecha sobre el tema por un panel de celebridades (keynote del día dos, presentación general) que no reflejó la labor que se estaba haciendo en la línea de los talleres, en todo caso, debo rescatar que el panel tenía como función especial presentar el nuevo proyecto de Creative Commons “CC Learning”, presentación que estuvo a cargo de James Boyle. CC Learning se anunció como un proyecto que busca impulsar los proyectos



de educación abierta y convertirse en estándar para facilitar estos procesos en el sector educativo y especialmente en los países en desarrollo.

Como cierre de los talleres en la última sesión del isummit se presentaron conclusiones y acciones futuras que el grupo que participó en los talleres consideraba importante hacer operativas en el futuro cercano y de las que destaco: la necesidad de involucrar a quienes tienen la posibilidad de influir en políticas públicas, la importancia de generar una declaración sobre educación abierta que impulse la creación de estándares, la necesidad de impulsar la localización de contenidos y de promover contenidos en idiomas diferentes del inglés, etc.

En términos de mi participación activa en el evento es necesario resaltar que presenté en la reunión de líderes locales de Creative Commons, dentro de un conversatorio sobre experiencias y dificultades de los capítulos locales, la dificultad al exponer las licencias de CC en ambientes creativos que dadas sus prácticas sociales no se preocupan por el derecho de autor. Efectivamente, presenté una de las conclusiones de la investigación, todavía inédita, desarrollada entre músicos de anarco punk y fusión en Bogotá y Medellín (financiada por el Centro Internacional de Investigaciones para el Desarrollo, IDRC @₃) que refleja esta realidad social. Con base en la investigación, indiqué cómo a estos músicos, que no han ingresado a los círculos de la industria cultural, no les importa el derecho de autor y en consecuencia no han detectado la necesidad y los beneficios de adoptar opciones alternativas para la gestión de estos privilegios.

El tema de la piratería y su relación con una visión de ilegalidad asusta mucho a esta audiencia que ha apostado por una visión esencialmente “legal” del tema. Bajo esta óptica el haber incluido un panel en el isummit 2007 que mirara el tema de la piratería aparece como una apertura inusual (Key note o

presentación general del día 3). La aproximación buscaba presentar espacios en los que la piratería no tiene necesariamente la connotación que desde una visión “legal” se le asigna, es simplemente otra práctica social con un impacto cultural importante.

En relación con la visión legal, es importante mencionar que queda claro también que la comunidad es incluso más amplia que CC, forman parte de ella la GNU GPL y sus derivadas como aliadas, y son parte esencial más allá de los abogados, los artistas, los educadores, los productores, etc. Estos nuevos protagonistas, han ido entendiendo lo que sucede y se van uniendo para pensar y opinar agregando esas otras visiones y sus propias propuestas. El incremento de los agentes en la comunidad puede complicar el escenario pero también puede constituir una excelente oportunidad para ampliar la discusión, fortalecer las opciones, incluir temáticas diversas y agresivas, e incrementar el impacto de sus decisiones.

Finalmente, a pesar de la diferencia en los intereses de los actores y de los sectores que representan en esa comunidad, podemos afirmar que hay una comunión de ideas que los agrupa y que lo que estos agentes buscan, es compartir y defender en este tipo de escenarios sus propias opiniones más allá de lo legal. Las coincidencias y preocupaciones de todos los actores son las que han permitido el afianzamiento de una comunidad que se refuerza en torno a las ideas de “cultura” y “libre” desde muy diversas posiciones, esta diversidad fue la que se reflejó y materializó en el isummit 2007. Sin embargo, el camino sigue siendo “largo y culebrero”, aún hay muchos temas pendientes y el reto sigue siendo el de pensar cómo desde nuestras comunidades y nuestras realidades (abogados, artistas, países ricos y pobres..., por ejemplo) potenciaremos ese cambio.

@₁ www.icommons.org

@₂ www.creativecommons.org

@₃ http://www.idrc.ca/en/ev-1-201-1-DO_TOPIC.html

@₄ <http://creativecommons.org/weblog/entry/7551>

Conocimiento Libre

Proyecto MABI - Monopolios Artificiales sobre Bienes Intangibles

*Lorena Giraldo G
Ingeniera de Sistemas y Telecomunicaciones
Capital Federal, Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Corresponsal Essentia Libre
Email: burburella@gmail.com*



Acerca de...

Beatriz Busaniche "bea" para el público en general, es Licenciada en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Rosario y Hacktivista de corazón. Incursionó en el mundo del Software Libre en el año 2003, es parte de la comunidad de Software Libre de Argentina, es miembro del Consejo de la Fundación Vía Libre y docente de la Universidad de Buenos Aires.

Contacto: bea@vialibre.org.ar

Web: [@1](http://www.bea.org.ar)

EL: Le damos la cordial bienvenida a Beatriz Busaniche, comenzando con la entrevista, cuéntenos ¿En qué consiste el Proyecto MABI?

BB: Gracias por la oportunidad de compartir el trabajo que hacemos desde Vía Libre. MABI es una sigla que significa Monopolios Artificiales sobre Bienes Intangibles. MABI es un proyecto de discusión y diálogo, que iniciamos el año pasado con el apoyo de la Fundación Heinrich Boell de Alemania. Hicimos un taller en Chapadmalal (cerca de la ciudad de Mar del Plata, Partido de General Pueyredón, sobre la costa marítima de la Provincia de Buenos Aires) y luego publicamos un libro en el cual reflejamos algunas de las discusiones más urgentes de este tiempo: los monopolios sobre el conocimiento, la innovación, la ciencia y la cultura, reflejados en estos

MABIs. Los monopolios en cuestión son los regímenes de patentes y copyrights, pero no sólo esos, sino también los sistemas de derechos de obtentor para variedades vegetales, o los sistemas técnicos de limitación como los DRM o las semillas terminator, hablando de campos tan disímiles como la cultura o la vida (semillas).

Estos diálogos, que llamamos de convergencia, son parte de un proceso en marcha en el que venimos trabajando con varias organizaciones. MABI es parte de ese proceso. Y la publicación, además, es resultado de un trabajo muy interesante no sólo por lo que hace a su contenido, sino porque tenemos el orgullo de decir que es el primer libro argentino hecho íntegramente con Software libre.

EL: ¿Cuáles son sus objetivos principales?

BB: En el sitio @₂ del proyecto detallamos los objetivos, que son básicamente establecer diálogos con otras organizaciones que están negociando en el campo de las patentes, el copyright y justamente, lo que denominamos MABI. La discusión en marcha trasciende por mucho el trabajo que hacemos desde la comunidad de SL. Las experiencias de otros grupos como los movimientos ecologistas o los movimientos feministas, por ejemplo, nos sirven para aprender mucho sobre cabildeo, lobby, trabajo político y difusión. Mientras tanto, desde la comunidad de Software Libre o la comunidad de wikipedistas (que también participa en el proyecto) podemos compartir nuestra experiencia de construcción, que es realmente una novedad para muchos.

Formalmente, podemos mencionar que los objetivos son:

- Capacitar y consolidar conocimientos sobre los monopolios artificiales sobre bienes inmateriales (MABI) como la vida y el conocimiento.
- Generar un grupo de acción política con formación teórica sólida en estos campos.
- Integrar la problemática de los MABI en las agendas de trabajo de las organizaciones sociales.
- Realizar seguimiento de la agenda de negociación sobre estos monopolios en los diferentes foros globales, regionales y locales.
- Discutir los impactos socio – político y culturales de este tipo de monopolios.
- Plantear sistemas jurídicos y técnicos alternativos que permitan contrastar las consecuencias negativas de los actuales monopolios.

EL: ¿A qué sectores está dirigido?

BB: Hay dos partes. Una, la de discusión interna, estrategias y construcción de agendas, que está

dirigida y conformada con otras organizaciones vinculadas. Por otro lado, la publicación pretende ser una herramienta de formación y entendimiento en estos temas, apta para todo público. Esa es una de las características que tiene la publicación: sorprende por lo amigable que se hace su lectura en un tema tan árido que poca gente se atreve a estudiar.

EL: ¿Cómo ha sido el nivel de aceptación del Proyecto MABI?

BB: En general estamos muy contentos y orgullosos de este trabajo. Primero, porque nos permitió discutir cuestiones que son difíciles con organizaciones y personas amigas o cercanas, con las que siempre es rico debatir, aun sosteniendo diferencias. En segundo lugar, la publicación nos gusta mucho. Creemos que es un libro que nos va a servir de herramienta de penetración y difusión. Y además, como ya decía, de tener el orgullo de que haya sido hecho con software libre, gracias al invaluable trabajo del Proyecto Nómade (a quienes recomiendo entrevistar para próximas ediciones de Essentia Libre! :P). En general, cuando presentamos el libro, hacemos prensa, y difundimos el tema, la aceptación es excelente, en muchos casos , la gente se sorprende de las discusiones que damos y las visiones que proponemos en el libro.

EL: Sabemos que el conocimiento es una de las virtudes más grandes de la humanidad, a su vez éste tiene una relación directa con la libertad, con respecto a la Propiedad Intelectual, ¿Cómo ha sido su repercusión en Argentina?

BB: Muy buena. En Argentina y en general, en América Latina hay un terreno fértil para dar estas discusiones. Hay poca información y muchas presiones políticas en el campo de las patentes, o la cuestión del copyright. Todavía no hemos hecho una gran campaña de difusión, más que a través de nuestro

sitio, de donde se puede bajar el libro @₃ (de libre distribución además). Estamos trabajando en talleres, en Argentina, Chile y Uruguay para llevar este tema y estamos planificando nuevos trabajos con organizaciones amigas.

Una de las cosas interesantes es que una de las participantes del taller del año pasado, que vino desde Costa Rica, ya está armando una continuación de los debates allá para llevar el tema a Centro América, en particular en el marco de la firma del Tratado de Libre Comercio con los EEUU.

EL: ¿Qué hay con respecto a las Patentes?

BB: Las patentes, son uno de los MABIs de los que nos ocupamos en el proyecto. Justamente una de las tareas que nos tomamos es revisar el sistema de patentes en general, ver su historia y sus propósitos, evaluar si se cumplen y si realmente sirven al bien público hoy en día. Una de las cuestiones relevantes en este tema es que hay diferentes impactos del sistema según el campo donde se evalúe. Somos concientes de que en los últimos 20 o 30 años hemos sido testigos de una radicalización creciente del sistema que nos ha llevado a que hoy en día haya animales patentables, semillas patentables, plantas, y hasta cadenas celulares humanas. Todo esto sin contar los problemas reconocidos con las patentes sobre ideas implementadas en software, métodos de negocios, juegos, etc. Cada área tiene sus particularidades, pero una conclusión clara de los diálogos es que la radicalización y extensión creciente del sistema está beneficiando a un sector muy minoritario de la población mundial en detrimento de todo el resto y del bien común. Por lo que es imprescindible poner en cuestión el sistema y evaluar los acuerdos políticos y comerciales que los sustentan.

EL: Se conoce que el MIT (Massachusetts Institute of Technology) es una de las Universidades más

prestigiosas a nivel mundial, desde 2001 se instauró el **OpenCourseWare @₄ (OCW)** que consiste en brindar material universitario y que está disponible para el público en general, que es de libre copia y está bajo las licencias Creative Commons Atribución No-Comercial, ¿Existe alguna institución en Argentina que se base en este tipo de sistemas?

BB: Si, hay muchos usuarios de licencias Creative Commons en Argentina. Y te voy a dar una primicia. La Carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (donde doy clases) está implementando una política de publicación de las tesis de grado de sus graduados en el sitio web de la carrera. La única condición para la publicación es que la tesina tenga una licencia que permita la distribución libre usando una licencia Creative Commons. Esto es un orgullo para mí que soy docente de esa carrera y además es una innovación importante. Antes, todas esas tesis quedaban archivadas en papel en algún depósito donde nadie podía leerla. Unos pocos alumnos talentosos conseguían que se publicaran, y el resto pasaban al olvido. Hoy estas tesis están comenzando a visibilizarse y lo que es más importante, se constituyen en conocimiento para el acceso público.

Dice el sitio de la carrera “La publicación digital se realizará buscando armonizar la protección de los derechos de sus autores con la promoción de formas de edición que favorezcan el conocimiento libre y la circulación del conocimiento en la comunidad académica y entre esta y la sociedad en su conjunto. Para ello, se optará por licencias “Creative Commons”, las cuales permiten el copiado y difusión de contenidos bajo ciertas condiciones establecidas por el autor. Para conocer más sobre este tipo de licencias, use este enlace @₅. La carrera no solicita a los autores la cesión de los derechos de autor, los cuales permanecen a su nombre”. @₆

EL: ¿Qué se quiere lograr con MABI?

BB: Básicamente difusión de una problemática que nos compete a todos y de la cual hay escasa información. Además, la poca información que hay es generalmente manipulada por quienes quieren la profundización de estos regímenes, instalar la idea de que compartir es delito y que bajar música de las redes es peor que robar un banco.

El discurso público va en ese sentido, mientras que las prácticas sociales van exactamente en sentido contrario. Nosotros queremos fomentar y abrir el debate y la discusión y mostrar públicamente que hay formas de construcción social que funciona y que tiene sentido. Mientras que la radicalización creciente del sistema de monopolios que criminaliza a nuestra gente, privatiza nuestros genes, limita nuestro acceso al conocimiento, se riñe con el sentido común. ¿Por qué no discutirlo como sociedades? ¿Por qué dejarlo pasar? El tema es demasiado importante como para estar ajenos. Por lo que MABI pretende hacer que el tema sea accesible, entendible y por supuesto fijar una posición que es la que sostiene Vía Libre.

EL: ¿Existe manera de vincularse con el proyecto?

BB: El proyecto en realidad ya está terminado como tal. Lo que estamos haciendo ahora es difusión de lo que hicimos. Así que si alguien está interesado/a puede bajar el libro de nuestro sitio @₂, verlo en web, ver y compartir los videos que hicimos y que son base del trabajo. Cualquiera que tenga el libro y lo fotocopie para un amigo/a ya puede sentirse parte del proyecto!

Y por supuesto, quien quiera organizar alguna actividad relacionada, podemos planificar presentaciones, talleres y otras actividades vinculadas que nos permitan ampliar la discusión.

EL: Danos tu aporte de cómo podríamos llegar a una libertad de conocimiento.

BB: ¡Ufff. burbuja que pregunta! Eso es más o menos como preguntarme cómo cambiar el mundo. Y si hay algunas respuestas: con compromiso, tomando acción y participando de proyectos que, de alguna manera, están reconstruyendo el mundo que queremos. Wikipedia, el software libre, el arte libre, las publicaciones libres, llevando la discusión a nuestras universidades, a nuestras escuelas, a nuestros grupos. Tomando acción política. ¿Podremos cambiar el mundo? quién sabe ¿no? En solitario difícilmente podamos hacer algo, pero reforzando nuestras comunidades podemos estar seguros de que algo, aunque sea mínimo, podremos hacer.

EL: Bea muchas gracias por aceptar la invitación de participar en nuestra revista y siempre serás bienvenida.

Gracias!! :D

La imagen de Beatriz Busaniche es propiedad de bea.org.ar. @₁

@₁ <http://www.bea.org.ar>

@₂ http://www.vialibre.org.ar/?page_id=3777

@₃ <http://www.vialibre.org.ar/wp-content/uploads/2007/03/mabi.pdf>

@₄ <http://ocw.mit.edu/index.html>

@₅ <http://creativecommons.org/>

@₆ <http://comunicacion.fsoc.uba.ar/publicartesis.htm>

WIKIPEDIA.

Uso y edición básica

*Robinson Andrés Palacios Orjuela
Columnista Essentia Libre
ACLibre - GLINCUN
Email: tips@aclibre.org*

Entre los proyectos que buscan difundir conocimiento de una manera libre, podemos encontrar la Wikimedia Foundation y uno de sus trabajos más conocidos es la Wikipedia.

Durante esta edición hablaremos un poco acerca de la Wikipedia, seguramente algunas personas la conozcan, otras la usen y otras la editen, sin embargo también hay personas que no saben de que se trata, la consultan pero no aportan a ella o sin querer hacen un mal uso de la misma, es por esto que durante este artículo veremos de que se trata, cuál es la forma de contribuir con ella, las reglamentaciones básica para su contribución y al final veremos algunos tips para su edición.

¿Qué es la Wikipedia?

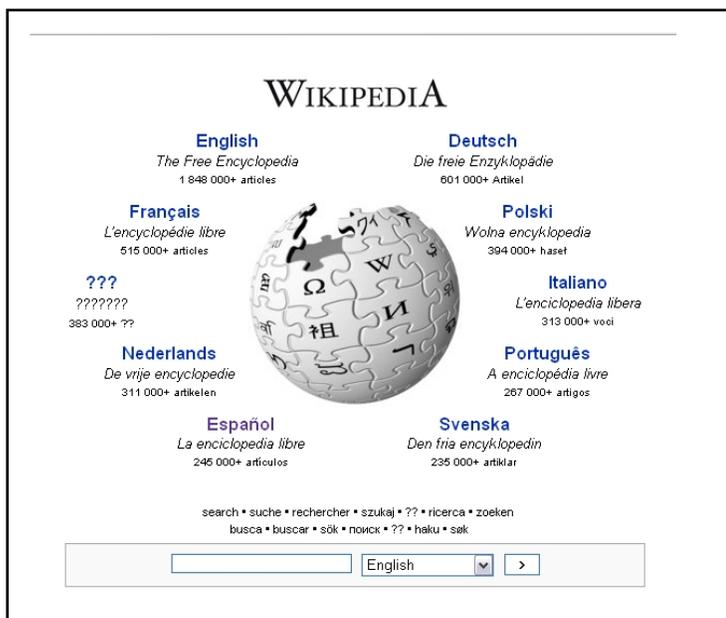
Es muy posible que en algún momento ha visto y usado una de esas tantas enciclopedias temáticas que existen en el mercado, donde encuentras todo un compendio de artículos que buscan documentarnos acerca de diferentes temas; ahora, imagine que tuviera una gran enciclopedia en donde encontrara todo tipo de información relacionada con todo tipo de

temáticas, con artículos de todas partes del mundo y además disponible en muchos lenguajes, ¿se puede imaginar también la cantidad de investigadores, escritores y editores que se necesitarían para poder desarrollar una idea de semejante tamaño?. Imagínese también el costo de adquirir una enciclopedia con esas características; pues bien la Wikipedia es una gran enciclopedia de libre acceso, publicada en internet y que gracias a que maneja el sistema wiki, permite que todas las personas alrededor del mundo aporten todo tipo de artículos relacionados con toda clase de temas, además, se encuentra disponible en múltiples idiomas, en constante actualización y con un costo para el usuario prácticamente nulo, basta con tener acceso a Internet.

La Wikimedia Foundation es una organización sin ánimo de lucro que busca promover y contribuir a los contenidos libres por medio de sus diferentes proyectos (Wikipedia, Wikibooks, Wiktionary, ...).

¿Wiki?

Los Wiki son sitios web que pueden ser editados por los usuarios que tienen acceso a ellos, facilitando que se desarrollen documentos que contengan y unifiquen la investigación, redacción y edición de varias personas, permitiendo así que los artículos almacenados tengan gran riqueza de contenido y que



además sean actualizados y corregidos constantemente gracias a los roles de redactores y editores que los usuarios pueden tener y son precisamente estas ventajas las que hacen que la Wikipedia sea una alternativa de conocimiento de libre acceso muy amplia y confiable.

!!Usando la Wikipedia!!

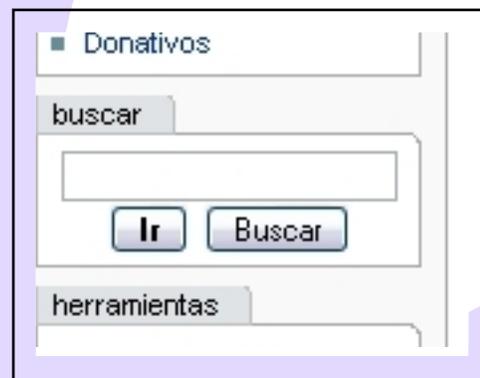
Lo primero que debemos hacer es ingresar al sitio web de la Wikipedia, su página principal es www.wikipedia.org, en este sitio encontraremos los diferentes idiomas en los que se encuentra disponible la Wikipedia, para nuestro caso, vamos a ingresar al idioma español que nos llevará hasta la página principal del sitio en castellano, donde podremos encontrar un mensaje de bienvenida, un buscador de palabras, un índice alfabético, un navegador de categorías, artículos destacados, entre otros. Por el momento nos vamos a concentrar en la búsqueda de artículos utilizando el buscador, pues es la forma más rápida de localizar información relacionada con algún tema en particular.

- Buscador.

Wikipedia tiene un motor de búsqueda que nos ayuda a localizar diferentes artículos de una forma rápida.



Este buscador lo podemos encontrar en la página de bienvenida y nos ofrece dos diferentes opciones de búsqueda; el botón “*Buscar título exacto*” busca el artículo cuyo título sea precisamente el texto de nuestra búsqueda, mientras que el botón “*Buscar en texto*” va a realizar la búsqueda en el contenido de los artículos, es decir, si intentamos buscar el texto “*Universo*” usando la opción “*Buscar título exacto*” vamos a obtener el artículo disponible acerca del universo, mientras que si usamos la opción “*Buscar en texto*” la Wikipedia nos va a arrojar todo un listado de los artículos en cuyo contenido se encuentra la palabra “*Universo*”. Este buscador no sólo se encuentra disponible en la página de Bienvenida, también lo podremos encontrar durante todo nuestro recorrido del sitio web en el menú que se encuentra al lado izquierdo de la pantalla, solo que esta vez la opción “*Buscar título exacto*” se llamará “*Ir*” mientras que la opción “*Buscar en texto*” aparecerá como “*Buscar*”.



Utilizando este buscador podemos realizar cualquier tipo de consulta en la Wikipedia, tomando así, el rol más sencillo que un usuario puede hacer en la Wikipedia, sin embargo, una forma de contribuir con esta herramienta es ayudando a elaborar, actualizar y editar artículos y es precisamente lo que vamos a ver a continuación.

Registro

Lo primero que un usuario debe hacer para poder editar los artículos es registrarse en la Wikipedia, para ello debemos ingresar al vínculo “*Registrarse / Entrar*” que se encuentra en la esquina superior derecha de la página, si ya somos un usuario registrado debemos ingresar allí nuestro nombre de usuario y



contraseña, de lo contrario debemos ir a “*crear una nueva cuenta*”, donde debemos diligenciar un sencillo formulario en el cual especificaremos el nombre de usuario que vamos a usar para ingresar al sistema junto con la contraseña de acceso, es conveniente que pongamos nuestra dirección de correo electrónico para poder confirmar nuestra suscripción, recuperar nuestra contraseña o para que otros usuarios se contacten con nosotros.

Una vez registrados, simplemente volvemos al vínculo “*Registrarse / Entrar*” ingresamos nuestro nombre de usuario y contraseña e ingresamos como usuarios a la Wikipedia, a partir de este momento podemos crear o editar artículos. Para confirmar que en efecto hemos ingresado a la Wikipedia podemos fijarnos que en la parte superior de la página aparecerá nuestro nombre de usuario y en lugar del vínculo “*Registrarse / Entrar*” aparece uno que dice “*Salir*”.

Antes de crear o editar un artículo.

Antes de crear o editar un artículo debemos tener en cuenta algunas normas para poder publicar en la Wikipedia:

Escribe artículos objetivos: Siempre que cree o edite un artículo, procure hacerlo sin una opinión subjetiva con respecto a algún tema, si desea escribir un comentario personal lo puede hacer, aclarando que es precisamente un comentario personal y que no forma parte del artículo como tal.

Temas de importancia: Siempre que planea agregar o editar un artículo, asegúrese que el tema que va a redactar sea un tema de carácter enciclopédico, que no sea un tema sin importancia para el conocimiento universal y que tampoco se trate de teorías o postulados que no tengan algún valor científico o cultural.

Derechos de autor: Es fundamental que no incluya contenido que se encuentre protegido por derechos de autor, asegúrese que la información que incluye se trata de los resultados de la síntesis o investigación personal que usted ha logrado.

Estas y otras recomendaciones las podemos encontrar en el tutorial de la Wikipedia @1.

Crear un artículo

Para crear un artículo lo primero que debemos hacer es asegurarnos que el artículo no exista, para ello en primer lugar vamos a buscar el artículo que queremos crear usando las opción “*Buscar título exacto*” o “*Ir*” de los buscadores, por ejemplo, vamos a buscar el artículo “*Essentia Libre*”, que para este caso aún no existe, en la página de resultados encontraremos que el artículo no existe en la Wikipedia y nos ofrecen algunas opciones de búsqueda, sin embargo existe un mensaje que dice “*Ha consultado por essentia libre*” justo debajo del título de la página de búsqueda, si detallamos este mensaje podemos ver como las palabras “*essentia libre*” se encuentran coloreadas en rojo, esta es la forma como la Wikipedia identifica a los artículos que aún no existen y que podemos contribuir a crear; es en este vínculo de letras rojas donde debemos hacer clic para empezar a editar el nuevo artículo.



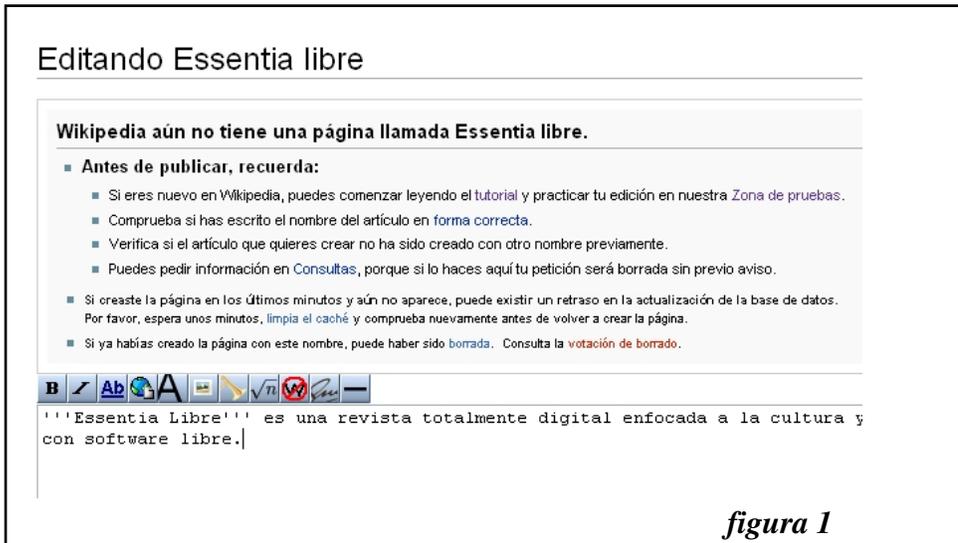


figura 1

Edición de un artículo.

Después de que hemos accedido a este artículo, que aún no existe, encontraremos una página de edición de texto, en la parte superior veremos algunas recomendaciones que nos hacen antes de iniciar a crear este nuevo artículo, más abajo encontraremos un espacio para la edición de texto que consta de un área de escritura en la que podemos poner todo el contenido de nuestro artículo y una barra de edición de donde podemos obtener las herramientas necesarias para mejorar la presentación de nuestro artículo.

Para editar el texto de los artículos la Wikipedia usa etiquetas con las cuales identifica cómo debe tratar cada texto, estas etiquetas las podemos ingresar manualmente o podemos usar los botones que aparecen en la barra de edición. Para entender mejor veamos un ejemplo: vamos a empezar nuestro artículo hablando de lo que es Essentia Libre, para ello queremos resaltar las palabras “Essentia Libre” colocándolas en formato de texto tipo **negrita**, para ello vamos a usar tres comillas sencillas, es decir, la etiqueta ''' , así:

''Essentia Libre'' es una revista totalmente digital enfocada a la cultura y tecnologías relacionadas con software libre.

Lo que nos generará el contenido que podemos ver en la figura 1.

Essentia Libre es una revista totalmente digital enfocada a la cultura y tecnologías relacionadas con software libre.

El texto que encerramos entre la etiqueta ''' es el que aparecerá con formato de negrita en nuestra página. Si no queremos escribirlas manualmente podemos usar el botón  de la barra de edición que

nos incluirá las etiquetas y el texto que dice “Texto en negrita” que cambiamos por el nuestro. Existen otras múltiples etiquetas que podemos usar, algunas de ellas son:

Etiqueta	Botón	Acción	Uso
==		Crea un título de 2º grado	== Titular 2º grado == === Titular 3º grado ===
'''		Estilo de texto negrita	''' Texto en negrita '''
"		Estilo de texto cursiva	" Texto en cursiva "
#		Lista numerada	# Item 1 # Item 2 ## Item 2.1
*		Lista no numerada	*Item *Item **Sub Item ***Sub Sub Item
----		Línea Horizontal	----
:		Texto con sangría	: Texto con sangría :: Texto con más sangría

En el caso de las listas, ya sean numeradas o no, podemos crear sub - item colocando varias etiquetas seguidas y juntas, por ejemplo si queremos tener un listado de tres items y en el último de ellos tener un sub – item, podemos usar las etiquetas así:

- * Item 1
- * Item2
- * Item 3
- ** Sub – Item 1

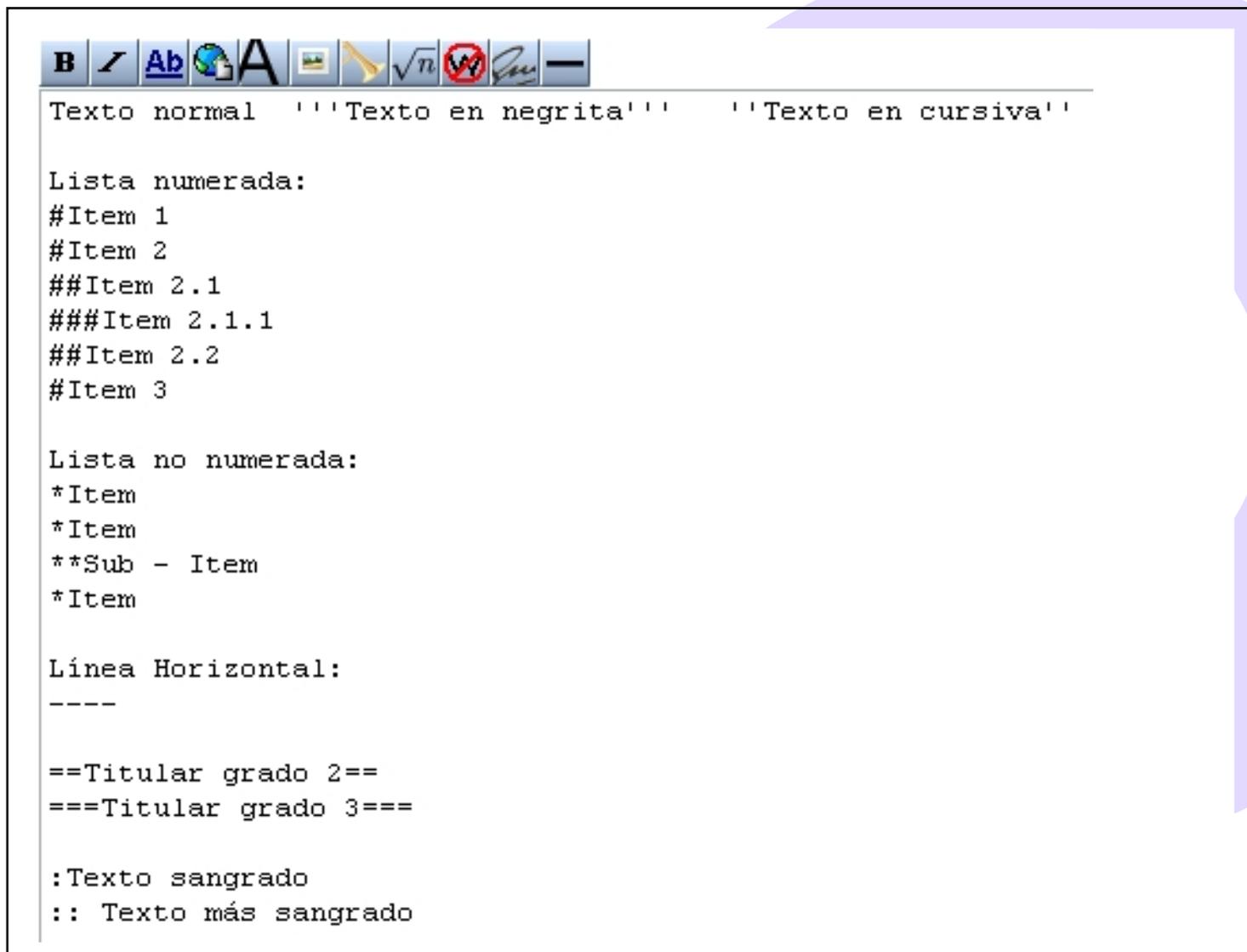
Para que estas etiquetas de listas tengan efecto, debemos colocarlas como inicio de línea, es decir, que queden al principio del renglón totalmente alineada a

la izquierda, de lo contrario no se va a obtener el resultado deseado.

También podemos crear titulares de tercer grado usando tres signos = en lugar de dos, que son los usados para los titulares de segundo grado, de manera similar a como usamos las etiquetas de listado; mientras que la sangría se puede aumentar repitiendo el signo : al inicio de la línea.

A continuación podemos ver al lado izquierdo algunos ejemplos de la forma de usar las etiquetas y al lado derecho el resultado de las mismas:

Texto original



```

B / Ab A [Image] [Image] [Image] [Image] [Image] [Image] [Image] [Image]
Texto normal  '''Texto en negrita'''  '''Texto en cursiva'''

Lista numerada:
#Item 1
#Item 2
##Item 2.1
###Item 2.1.1
###Item 2.2
#Item 3

Lista no numerada:
*Item
*Item
**Sub - Item
*Item

Línea Horizontal:
----

==Titular grado 2==
===Titular grado 3===

:Texto sangrado
:: Texto más sangrado
```

Texto resultante

Texto normal **Texto en negrita** *Texto en cursiva*

Lista numerada:

- Item 1
- Item 2
 - Item 2.1
 - Item 2.1.1
 - Item 2.2
- Item 3

Lista no numerada:

- Item
- Item
 - Sub - Item
- Item

Línea Horizontal:

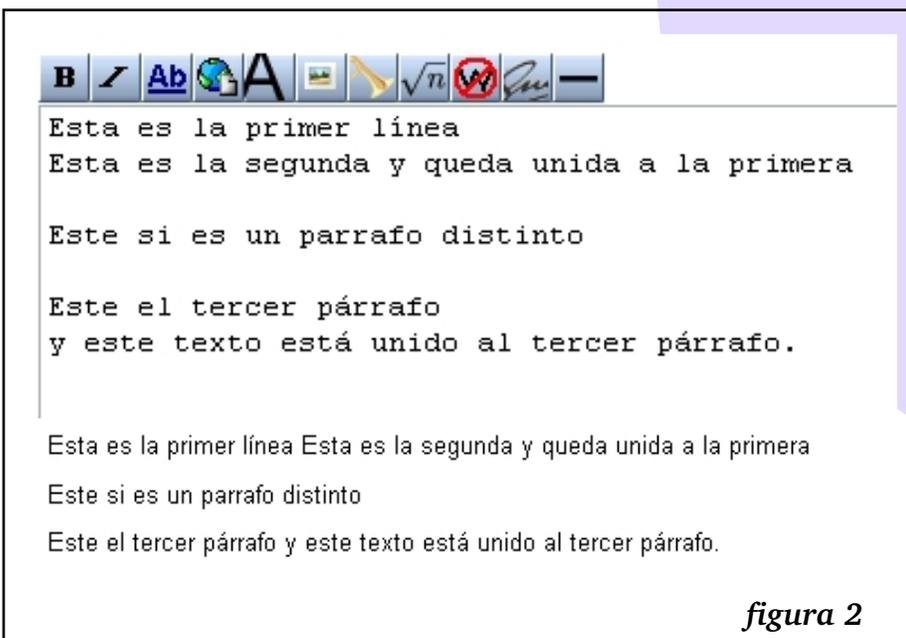
Titular grado 2

Titular grado 3

Texto sangrado

 Texto más sangrado

Debemos tener presente que para finalizar un párrafo o hacer un “punto y aparte” debemos ingresar dos saltos de línea (digitar 2 veces la tecla Enter) en lugar



The image shows a rich text editor toolbar with icons for Bold (B), Italic (I), Underline (Ab), Link, Text Color (A), Background Color, Bulleted List, Numbered List, Link, Unlink, and a minus sign. Below the toolbar, the text is displayed in a monospaced font. The first two lines are: 'Esta es la primer línea' and 'Esta es la segunda y queda unida a la primera'. The third line is: 'Este si es un parrafo distinto'. The fourth line is: 'Este el tercer párrafo y este texto está unido al tercer párrafo.' Below this, the text is shown in a standard font: 'Esta es la primer línea Esta es la segunda y queda unida a la primera', 'Este si es un parrafo distinto', and 'Este el tercer párrafo y este texto está unido al tercer párrafo.'

figura 2

de uno, de lo contrario los textos nos van a quedar en la misma línea, figura 2.

Al finalizar, cuando hemos terminado de redactar nuestro artículo podemos ver como queda de manera preliminar haciendo clic en la opción mostrar previsualización y si el artículo ya está listo, podemos guardar los cambios usando el botón *grabar página*, nuestro nuevo artículo está listo, puede tardar unos minutos en aparecer en la Wikipedia pero ya puede ser consultado, solo es cuestión de un momento de espera mientras el sistema se actualiza.

Grabar la página

Mostrar previsualización

Ahora bien, si lo que queremos es modificar algún artículo que ya esté publicado lo que debemos hacer es ingresar al artículo que deseamos modificar, una vez allí encontraremos en la parte superior de la pantalla un vínculo que dice *editar*, al ingresar a ese vínculo vamos a encontrar un campo de edición de texto como los que ya hemos visto, en el cual se encuentra el actual contenido del artículo, todo lo que debemos hacer es editar como ya lo hemos hecho, guardar los cambios y así hemos contribuido con el crecimiento de la Wikipedia.

editar

Para más información podemos visitar la sección de ayuda de la Wikipedia, allí encontraremos mucha documentación que complementará este artículo que ha sido un pequeño abre bocas acerca de esta gran alternativa de conocimiento.

@₁ <http://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Tutorial>

7 Jornadas Regionales de Software Libre. Córdoba - Argentina 7 al 11 de Agosto de 2007

*Lorena Giraldo G
Ingeniera de Sistemas y Telecomunicaciones
Capital Federal, Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Corresponsal Essentia Libre
Email: burburella@gmail.com*

Acerca de...

Roberto Allende “rover”, es Licenciado en Ciencias de la Computación en la FaMAF, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Trabaja para la empresa “Menttes” dedicada exclusivamente a proveer soluciones con Software Libre, en particular con Plone.

Coordinador Operativo de las 7 Jornadas Regionales de Software Libre.

Miembro de Plone Cono Sur @₁ y PloneGov @₂ Miembro del Grupo de Usuarios de Software Libre de Córdoba (GrULiC) @₃

Contacto: rover@grulic.org.ar.



Haciendo un poco de difusión, estuve en contacto con Roberto Allende, uno de los organizadores del evento y esto fue lo que nos contó:

EL: Hola rover, bienvenido a Essentia Libre, comenzando cuentanos ¿Cómo nacen las jornadas?

RA: Las Jornadas Regionales de Software Libre tienen 6 exitosas ediciones anteriores. La primera edición se realizó en la provincia de Santa Fe y contó con la presencia del mismo Richard Stallman, a partir de entonces no han dejado de ser mejores según he leído.

Las primeras jornadas a las que asistí fueron en el 2005 en Rosario y cuando vi toda la gente reunida y la motivación que te da inmediatamente, quise trabajar para que las hiciéramos en Córdoba.

EL: ¿A qué público va dirigido?

RA: El evento proyecta una asistencia cercana a 5.000 personas y cada eje temático tiene su propio público. Por ejemplo en Educación esperamos a docentes de los tres niveles. En el sector empresarial reunirá a Pymes locales y de la región. El sector comunidad generalmente reúne a jóvenes de 20 a 35 años principalmente, etc.

EL: ¿Cuáles serán los temas principales para esta edición?

RA: El comité organizador está haciendo un gran esfuerzo para que las 7mas jornadas sean un gran encuentro multidisciplinario y que abarque todos los niveles de conocimiento haciendo especial énfasis en el inicial.



Tenemos tres ejes temáticos: Sociedad, Técnica y Empresa.

Sociedad incluye Estado, Educación, ONG, Género, Filosofía, Política, Arte, Comunicación y Cultura.

Técnica se centra en cuestiones tecnológicas como lenguajes de programación (Python, C, Java, etc), bases de datos (MySQL, PostgreSQL, etc) entre otros.

Dentro del Sector empresa estamos trabajando para que el evento sea un punto de reunión entre empresas proveedoras de servicios con Software Libre con empresas locales de diferente rubros.

EL: ¿Qué conferencistas se tendrán a nivel Internacional?

RA: Trabajar con mucho tiempo nos ha permitido tener muchos, muchos invitados de primer nivel Internacional. El primero de la lista es alguien que en estos momentos está teniendo un protagonismo en lo que es el debate del acuerdo legal entre Microsoft y Novell y que lo vemos muy seguido en la prensa internacional, me refiero a Eben Moglen profesor de derecho e historia del derecho en la Universidad de Columbia, Estados Unidos y tiene mucho que ver con la nueva versión de la licencia GPL.



Christoph Hellwig de Alemania es desarrollador del Kernel Linux, el corazón del sistema operativo. Alguien muy cercano a Linus Torvalds.

Roberto Di Cosmo de la Universidad París VII, Francia fue el creador de la primera distribución de Linux-Live, es decir que se ejecuta desde un CD sin necesidad de instalación.

Sugiero visitar el sitio de las jornadas @₄ ya que la lista continúa, hay más personas provenientes de Europa y muchos de Brasil, País donde el Software Libre es ampliamente usado por el Estado y por supuesto, tendremos la oportunidad de tener personas del Gobierno Brasileiro. También tendremos gente de multinacionales como Intel, EDS, IBM, que usan Software Libre.

EL: Bríndale a las personas una invitación a las jornadas.

Las 7 Jornadas Regionales de Software Libre son una excelente oportunidad para conocer nuevas tecnologías y acercarse a las comunidades de usuarios locales y regionales. En ellas ustedes podrán reunirse con usuarios, desarrolladores, dirigentes locales e internacionales, docentes de todos los niveles, artistas, comunicadores y gente de otros sectores que consideran que el Software Libre es mas que una buena idea, así que los esperamos a todos.

@₁ <http://plone.org/countries/conosur>

@₂ <http://www.plonegov.org/>

@₃ <http://www.grulic.org.ar/>

@₄ www.jornadasregionales.org

Tiras Cómicas

Raulito el friki Ecol

<http://recurrente.afraid.org>

<http://www.tiraecol.net>



FUENTES DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS LIBRES

Proyecto ACLibre

A lo largo de esta edición dedicado a la cultura libre y los contenidos abiertos, hemos abordado varios aspectos de este interesante tema que poco a poco ha ido escalando posiciones y adquiriendo importancia en la sociedad actual.

A continuación presentaremos algunos sitios en Internet en los cuales se puede acceder a contenidos abiertos.

Audio / Música / Podcast



The screenshot shows the Jamendo website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Inicio', 'Música', 'Comunidad', and 'Información'. Below that, there's a search bar and a list of categories: 'Álbumes', 'Etiquetas', 'Conciertos', 'Artistas', 'Creative Commons', 'Sube tu álbum', and 'Buscar...'. The main content area displays the album 'Les Vieilles Salopes - Aime-moi tendre, Aime-moi vrai.' with a tracklist:

Track	Duration
1 Intro	1:03
2 Drame urbain	1:27
3 La grosse tache	1:51
4 La minute	2:41
5 A qu'est bon	1:36
6 J'me suis fait une crêpe	2:48
7 Punk	1:23

Below the tracklist, there are options to 'Escuchar todo el álbum (32:37)', '¿Te ha gustado este álbum?', 'Descargar este álbum', 'Recomendar a tus amigos en Jamendo', 'Añadir a tus álbumes favoritos', and 'Diselo a un amigo por correo electrónico'. On the right side, there's an 'Información sobre el álbum' section with details like 'Artista Les Vieilles Salopes', 'Tipo Sexy Punk Rock', 'Lanzado 26 de junio de 2007', 'Licencia Creative Commons by-sa 3.0', and 'Detalle 1er Album autoproduit... (Más cosas...)'. There are also 'Otros reproductores' and 'Álbumes similares' sections.



<http://www.jamendo.com/>

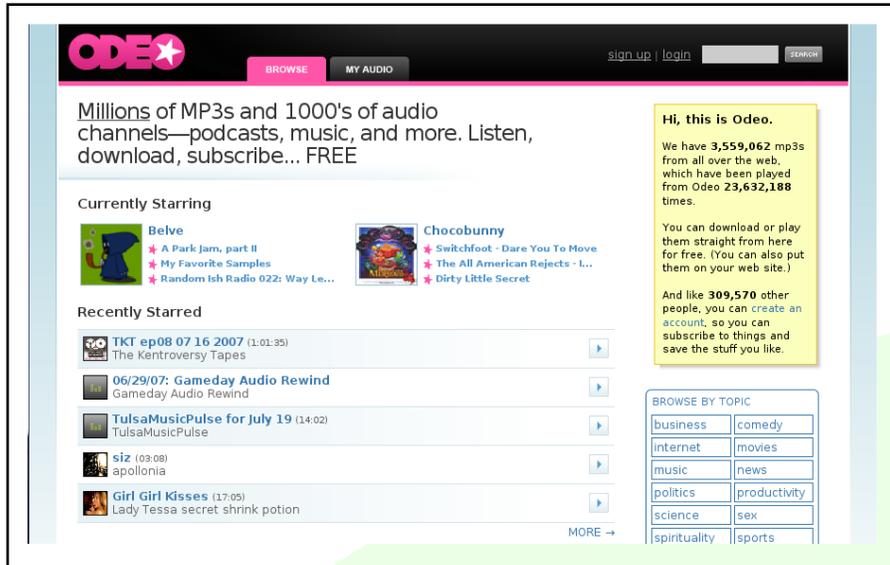
En este espacio convergen gran cantidad de artistas que desean compartir libremente sus trabajos musicales con la posibilidad de escucharlos online y descargarlo vía Bittorrent o Emule. Es impresionante la cantidad de música que se puede encontrar y disfrutar gracias a los artistas que comparten su trabajo en este sitio. Entre las opciones adicionales del sitio está el registro para la posterior creación de

listas personalizadas de reproducción. Los contenidos disponibles bajo licencias libres se encuentran bajo licencias Creative Commons y Arte Libre.



<http://odeo.com/>

En Odeo, al igual que en Jamendo, es posible acceder a contenidos artísticos (escuchar en línea y descargar) pero con el componente adicional de gran cantidad de Podcast licenciados en su mayoría bajo Creative Commons y licencias artísticas, además de servicios de blog y creación de listas de reproducción.



Deviantart es un gran espacio donde comparten ideas, trabajos y arte gran cantidad de personas, una buena parte de los trabajos artísticos disponibles se pueden conseguir bajo licencias Creative Commons y otras licencias artísticas. Además es un buen espacio para compartir fácilmente nuestros propios trabajos.

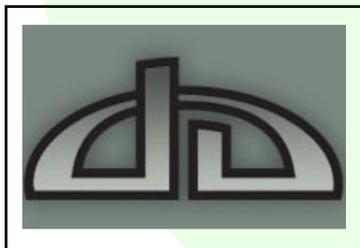


IMÁGENES / PINTURAS

En más de una ocasión nos encontramos con la necesidad de emplear imágenes, paisajes, logos o buscar ideas artísticas para múltiples usos, bajo la idea de no usar contenido con Copyright, el uso de contenidos artísticos libres, es una solución, para ello a continuación se presentan dos sitios web en los cuales es posible conseguir material

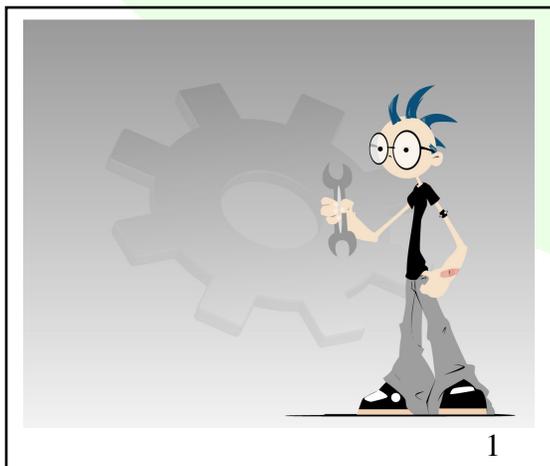
<http://www.flickr.com/>

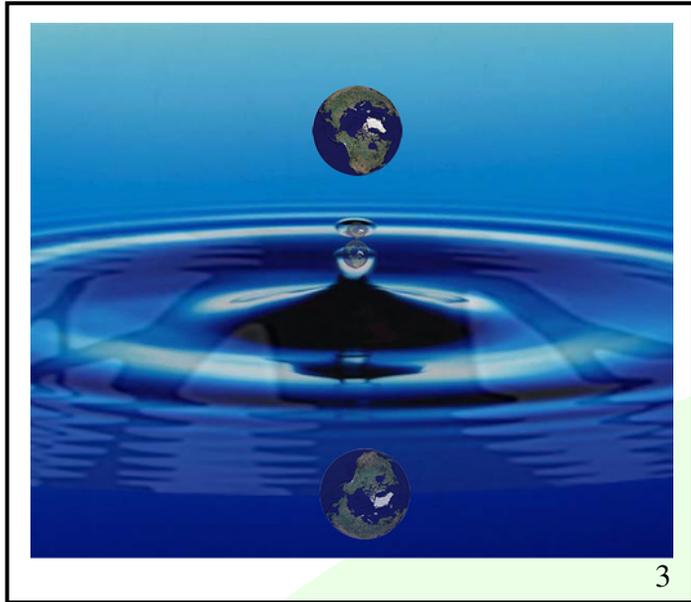
Flickr es un portal creado con miras a ofrecer almacenamiento, organización y compartición de fotografías. Una de las grandes características es la posibilidad de seleccionar la licencia de las imágenes a publicar, gracias a esto, es posible encontrar gran cantidad de fotografías bajo licencias Creative Commons y dominio público. Por último, no sólo se pueden conseguir fotografías, también es posible escribir comentarios y participar de una gran comunidad alrededor de este gran portal.



Deviantart

<http://www.deviantart.com>



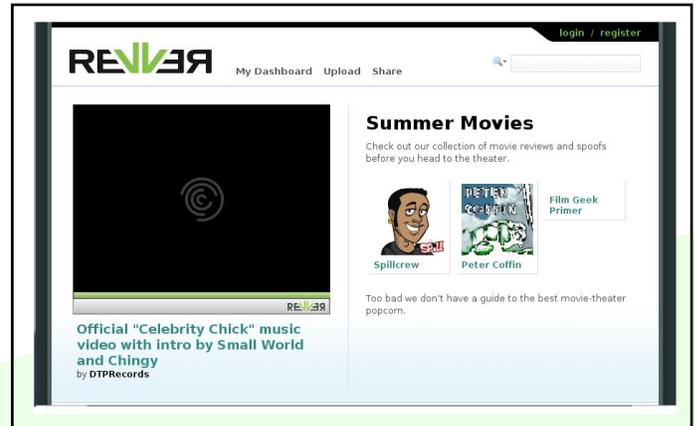
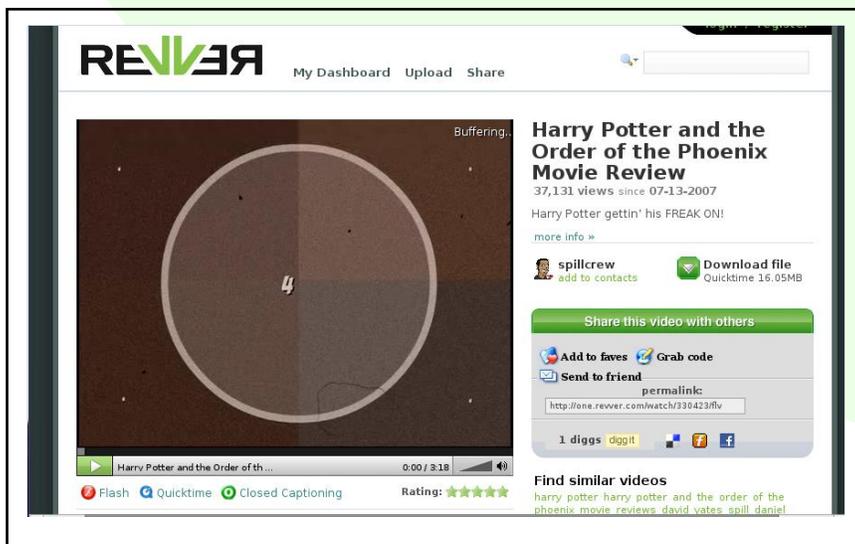


VÍDEO



<http://one.revver.com>

Revver es un espacio web en el cual es posible compartir vídeos, el aspecto que marca la diferencia de este espacio con otros muy conocidos como



Youtube o GoogleVideo, es el licenciamiento aplicado a los vídeos, ya que al ser cargados a menos de que se exprese lo contrario cuentan con una licencia Creative Commons. Este sitio web es una excelente propuesta para observar otras opciones de vídeo menos restrictivas y más libres.

Las anteriores han sido unas cuantas webs en las que es posible acceder a contenidos artísticos libres, sin embargo, nos son las únicas, en Internet es posible encontrar gran cantidad de contenido bajo licenciamientos o condiciones de uso similares. La tarea ahora es difundir la existencia de este material y crear una gran CULTURA LIBRE.

1 - Andy Hayes (~DeathPoint)
<http://deathpoint.deviantart.com/>
Norman "Gears" Brock WP

2 - Heyes
<http://www.flickr.com/photos/kasumiheyas/P7267239.JPG>

3 - Maureen Flynn-Burhoe
<http://www.flickr.com/people/oceanflynn/>
Creative Commons

¿Bajaremos el séptimo libro de Harry Potter por Internet?

*Francisco Javier Palm Rojas
Ingeniero de Sistemas
Profesor de la Universidad de Los Andes
Universidad de Los Andes / SOLVE
Email: francisco.palm@gmail.com*

En el 2005, Richard Stallman con su peculiar estilo solicitaba que no se comprara ningún libro de Harry Potter debido a la orden emitida por la Suprema Corte de la Columbia Británica de Canadá en julio de 2005, donde prohibía "mostrar, leer, ofrecer a la venta, vender o exhibir públicamente los libros", lo cual a juicio de Stallman (y en esto coincido con RMS) es una flagrante violación a los derechos humanos, ¿Cómo pueden tener tanto poder las leyes de un país como para prohibir la lectura de un libro?.

Llama la atención que todo esto ocurre en defensa de los derechos de un negocio, porque en Canadá, al igual que en los EEUU, seguro encontraremos novelas donde se describen torturas, libros sobre el uso de armas, fabricación de bombas, etc..., pero esto no afecta el negocio de nadie, ¡tan sólo la vida de algún ciudadano desprevenido!.

Resulta irónico que Stallman reclamando libertad, invite a que no se compre un producto que millones y

millones de personas desean con furor; es clara la intención de protestar mediante un boicot, pero esta coacción resulta tan alejada de la realidad que raya en lo ridículo. La ironía se dobla cuando encontramos que esta solicitud sería recogida con beneplácito por una gran cantidad de líderes conservadores de distintas religiones que han solicitado, e incluso logrado, prohibir la distribución de los libros de Harry Potter aduciendo que inducen en los niños la curiosidad por el ocultismo. Que la lucha por la libertad nos induzca al lado de unos censuradores por excelencia, es algo que vale la pena reflexionar.

Las razones de RMS son válidas y profundas, las razones de negocio y de mercado, apoyados en un enorme poder económico afectan cada vez más los derechos humanos básicos. Desde hace tiempo la principal amenaza de contar con un "Gran Hermano" no es la de un régimen autoritario gris y opaco, sino el brillo y las prácticas empresariales de las multinacionales.

Ahora parece normal que por razones de negocio se despidan miles de trabajadores o se vendan medicamentos para el SIDA a un precio 10 veces mayor que su valor real. Con la excusa de sacar el máximo provecho económico de la saga de Harry Potter se han hecho demandas contra varios autores que han escrito parodias o trabajos derivados que bajo la interpretación usual de la ley son considerados legales. En todo caso, le recomiendo a RMS que piense en la aplicación de medidas más efectivas y realistas.

En definitiva, luego del lanzamiento del séptimo libro de Harry Potter el día 21 de julio, si RMS nos indica que no compremos el libro y por otra parte nos señala que es inmoral prohibir la lectura de cualquier libro, ¿Qué nos queda sino descargarlo por las redes de P2P?

"Prohibido prohibir"

Referencias

- Don't Buy Harry Potter Books.

<http://www.stallman.org/harry-potter.html>

- Why Bother about Harry Potter?.

<http://www.stallman.org/why-harry-harry.html>

- Reading ban on leaked Harry Potter.

<http://www.timesonline.co.uk/tol/news/uk/article543318.ece>

- Religious opposition to the Harry Potter series.

http://en.wikipedia.org/wiki/Religious_opposition_to_the_Harry_Potter_series

- Legal disputes over the Harry Potter series.

http://en.wikipedia.org/wiki/Legal_disputes_over_the_Harry_Potter_series

