

## Módulo 4

# Aplicando las licencias Creative Commons

Mientras que en el Módulo 3 aprendimos qué son las licencias y discutimos cuál usar en nuestros propios materiales, en esta clase vamos a aprender a encontrar obras de terceros con licencias Creative Commons y a tener buenas prácticas de reutilización de los materiales.



Por manfredsteger, [en Pixabay](#). CC0

### **Interpretación de términos de licencias en obras de terceros: qué se puede hacer y qué no con una obra**

Es común que navegando por la web nos encontremos con material que queremos reutilizar: desde una foto para ilustrar un artículo hasta una película para proyectar en una sesión de cine de barrio. Las nociones de sentido común nos dicen que

cualquier cosa que está en Internet puede ser usada libremente; a veces la gente entiende que si una imagen fue encontrada mediante el buscador de imágenes “está en dominio público”. La realidad es que en Internet los contenidos se distribuyen de manera abundante, con poco control por parte de los titulares de los derechos. Pero esto no quiere decir que todo sea “libre” o “de dominio público”.

De hecho, en realidad hay muchas restricciones que nos afectan en la web, y es muy común que la gente descubra estas restricciones de manera inesperada: desde videos caseros que son silenciados en YouTube porque la música tiene copyright, hasta reclamos, reales o espúreos, de personas o corporaciones que afirman ser titulares de derechos del material que estás usando en tu propia web.

Por eso es necesario, sobre todo en los medios, aprender a reconocer el material que se puede usar libremente, identificar las condiciones de uso y saber aplicarlas adecuadamente.

A grandes rasgos, vamos a encontrarnos tres tipos de obras, según los permisos de uso:

## 1) Copyright: todos los derechos reservados



Como ya vimos en clases pasadas, de acuerdo al Convenio de Berna **no hace falta que exista ningún aviso de copyright para que una obra esté automáticamente protegida**. La “C” de copyright es una convención que se sigue usando, pero aunque una obra no la tenga, si está vigente el plazo de restricción por derecho de autor, no se puede usar sin permiso del autor. Permiso significa una autorización explícita por escrito. Es cierto, mucha gente reutiliza obras de otros sin prestar atención a ninguna restricción, pero eso no significa que tengan autorización para hacerlo.

## 2) Licencias: algunos derechos reservados



Las licencias Creative Commons levantan estas restricciones tan absolutas. **Si vemos una obra licenciada con CC sabemos de antemano que la podemos usar** sin necesidad de pedir permiso ni dar aviso alguno al titular de la obra (a quien tenemos que citar, obligatoriamente, eso sí). ¿Pero cómo la podemos usar? Según las condiciones específicas de la licencia se admitirán usos comerciales, o no, se permitirán obras derivadas o no, y se exigirá mantener la misma licencias para las obras derivadas, o no.

## Licencias Creative Commons

Atribución

No comercial

Sin obras  
derivadas

Compartir igual



En cualquier uso de la obra hay que reconocer la autoría.



Sólo para usos no comerciales

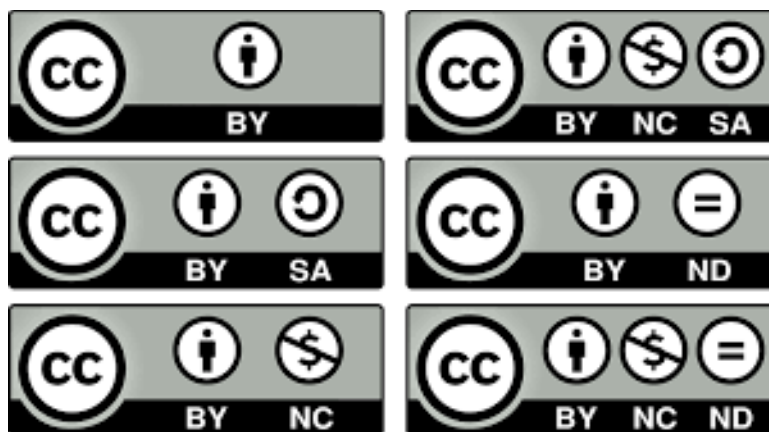


Mantener la obra sin cambios



Nuevas versiones deben mantener la misma licencia

Como vimos en el módulo pasado, de la combinación de estas condiciones se obtienen 6 licencias posibles. El autor elegirá una de ellas y como usuarios debemos interpretarla correctamente antes de usar la obra.



Es necesario aclarar que el concepto de licenciamiento no empieza ni termina con Creative Commons. Hay otros tipos de licencias. Pueden ser pagas o gratuitas, pueden ser más restrictivas o más libres, pueden habilitar ciertos usos a personas o entidades específicas pero no a otras, etc. En definitiva, **una licencia no es más que un contrato con términos y condiciones especiales**. Por ejemplo: si descargamos una imagen de un stock de fotos pago, quedamos sujetos a una licencia que implicará ciertos usos de la imagen (por ejemplo, para una ilustración o una publicidad), pero no otros (por ejemplo, revenderla a terceros).

Frente a este panorama, **una de las ventajas de las licencias Creative Commons es su estandarización**. Si bien en principio, aprender a identificar las diferencias entre las 6 licencias puede parecer difícil, al final nos damos cuenta que son una herramienta que disminuye la infinita complejidad del mundo de las licencias, generando ahorros de dinero, tiempo y trámites.

Las licencias Creative Commons son una herramienta universal: **están homologadas internacionalmente, traducidas a muchísimos idiomas y son totalmente autogestionadas**: quienes licencian y quienes usan el material licenciado no le tienen que pagar ni consultar a nadie para utilizarlas. Tampoco tienen que gastar en abogados, es suficiente con acogerse al acuerdo detallado en la licencia. **Quien se encarga de su mantenimiento es una gran comunidad**, abierta además a la discusión pública para la mejora de la herramienta.

### 3) Dominio público



Finalmente, hay en Internet gran cantidad de obras en dominio público. En estos casos, **el copyright ha expirado por el paso del tiempo**, y la obra se puede usar tranquilamente. Sobre todo las webs de **museos, archivos y bibliotecas**, ponen a disposición gran cantidad de estas obras.

Sin embargo, puede haber complejidades: los diferentes plazos nacionales de vigencia del derecho de autor hacen que las obras más recientes estén en dominio público en un país y en otro no, lo que genera confusiones en un espacio global como es Internet. Asimismo, hay muchas obras de las que no se conoce su estatus legal ni se puede hallar a sus autores ([obras huérfanas](#)): podrían estar en dominio público, o no, pero no se cuenta con la información para despejar la duda.

Finalmente, por parte de algunas instituciones culturales hay malas prácticas en cuanto a dominio público, que van desde poner marcas de agua o sellos, hasta reclamar copyright por las versiones digitalizadas.

### Buenas prácticas de reutilización

Cuando tenemos cierta seguridad de que podemos reutilizar una obra para reproducirla, distribuirla, comunicarla, traducirla, etc., también tenemos que tener en cuenta algunas buenas prácticas:

- **Atribución adecuada:** las obras bajo licencia Creative Commons, para ser reutilizadas, tienen la exigencia de ser debidamente atribuidas al autor. La información básica que debería contener una buena atribución es: **título, autor, link a la fuente original y licencia**. Una mala atribución, muy común, es simplemente poner algo así como “fuente, Creative Commons”. Esto es erróneo, porque no se está nombrando al autor y porque Creative Commons

no tiene ningún tipo de injerencia sobre la obra, es apenas una herramienta de licenciamiento. Para ver otros buenos ejemplos de atribución y detalles más específicos, les recomendamos este material: [Mejores prácticas para atribución](#), de la wiki de Creative Commons, con ejemplos gráficos y sencillos.

- **Proporcionar links:** esto también tiene que ver con la buena atribución y lo mencionamos en el punto anterior, pero vale la pena darle un apartado especial. Linkear es hacer un hipervínculo entre el nuevo contexto donde pusimos la obra y su contexto original. Además de contribuir dando a conocer al autor, ayudamos al usuario a chequear la información que le estamos brindando sobre la obra, y a encontrar más obras del mismo autor o de la misma fuente.
- **No al “copyfraud”:** cuando ponemos en circulación **obras que están en dominio público**, por ejemplo a través de la digitalización, remasterización o cualquier otro proceso técnico, **no podemos reclamar copyright sobre estas versiones**. No se trata de obras nuevas, no hemos puesto creatividad en ellas, aunque acaso sí, recursos económicos, esfuerzo y tiempo, pero no son estos factores la base del derecho de autor. Tampoco es válido poner las versiones digitales de obras en dominio público bajo licencias Creative Commons. **No se pueden reservar “algunos derechos” sobre el dominio público**, porque éste es libre de ser usado, reproducido y modificado sin ninguna restricción. Si encontramos obras que están en dominio público, podemos contribuir a su reconocimiento con una [marca de dominio público](#), que es otra herramienta de CC, pero no es una licencia, sino el aviso de que la obra es de dominio público.
- **Contribuir al procomún:** finalmente, si nos consideramos beneficiados por el acceso al fondo de bienes comunes creado por la comunidad -el “procomún”- también es buena práctica hacer contribuciones y licenciar algunos de nuestros trabajos para que puedan ser reutilizados, así como hemos reutilizado trabajos de los demás. Si bien no hay una exigencia de reciprocidad obligatoria, es una actitud ética y solidaria. Asimismo, cuando hacemos una obra derivada en base a un trabajo con CC que no exige el mismo licenciamiento para obras derivadas, **es una buena práctica no “cerrar” la nueva obra**. Ponerle copyright, o una licencia más restrictiva, desvirtúa en cierta medida el espíritu colaborativo del creador original. Por



ejemplo, si traducimos del inglés al español una obra licenciada con Creative Commons o que está en dominio público, es una buena práctica licenciar la traducción con las mismas libertades para el usuario.

## Repositorios abiertos con obras licenciadas con Creative Commons

Existen innumerables repositorios de materiales con licencias Creative Commons. Entre los más importantes, se encuentran los repositorios generalistas Wikimedia Commons e Internet Archive.

[Wikimedia Commons](#) es el repositorio multimedia de la Fundación Wikimedia,



donde se alojan las imágenes, videos y otros materiales que ilustran la Wikipedia. Reúne más de 30 millones de archivos, entre los cuales hay materiales con licencias Creative Commons y en dominio público. Una de las características principales de Wikimedia Commons es que **sólo acepta obras culturales libres**. Es decir que, **de las 6 licencias Creative Commons, sólo se pueden subir allí obras con licencias CC BY y CC BY-SA**. Esto es así porque la Wikipedia necesita brindar la mayor libertad a sus usuarios. Si aceptara materiales con cláusulas “no comercial” o “sin obras derivadas”,

algunos artículos tendrían más restricciones que otros y se generaría confusión.

[Internet Archive](#) es otro repositorio de materiales multimedia ampliamente usado,



con decenas de millones de archivos. Aloja contenidos en dominio público y también con licencias Creative Commons. Este repositorio es mantenido por una organización sin fines de lucro, al igual que Wikimedia Commons, pero a diferencia de éste, **aloja obras con cualquiera de las 6 licencias CC**.

Para encontrar fotografías con licencias Creative Commons, un sitio muy recomendable es [Flickr](#), donde es posible buscar entre millones de imágenes con licencias CC, y también en dominio público en su sección [The Commons](#). Otra plataforma para explorar es [Pixabay](#), donde todas las imágenes están bajo CC0.

En cuanto a música, [ccMixter](#) es una de las plataformas más conocidas de música bajo licencias Creative Commons. También es posible encontrar mucha música con licencias CC en [Bandcamp](#) y en [Soundcloud](#). Para musicalizar videos, el sitio [Incompetech.com](#) tiene una excelente variedad bajo licencia CC BY. [Free Music Archive](#) es otra plataforma muy interesante para encontrar música con licencias CC. A nivel más local, [Música Libre Uruguay](#) reúne más de 400 discos de artistas uruguayos.

Tanto en YouTube como en [Vimeo](#) se pueden buscar videos con licencias CC. Lamentablemente el selector de licencias de YouTube sólo permite elegir entre copyright (licencia estándar de YouTube) y la licencia CC BY. Si queremos usar otra licencia Creative Commons en YouTube, debemos indicarlo en el metraje del video o en la descripción del mismo. En cambio, el selector de licencias de Vimeo permite cualquiera de las 6 licencias.

Para materiales radiofónicos con licencias libres, [Radioteca](#) es un proyecto comunitario latinoamericano donde podemos encontrar más de 45 mil audios. Lo interesante de la Radioteca es que nos permite tomar audios del repositorio para reutilizarlos en nuestra radio, y también contribuir con nuestras propias producciones.

Pueden conocer más repositorios de materiales con licencias CC en la [guía sobre licencias Creative Commons](#) realizada por Patricia Díaz.

## **Las licencias Creative Commons en el mundo real: algunos ejemplos**

Para finalizar, les dejamos algunos recursos complementarios que les permitirán descubrir casos de uso de las licencias y modelos de emprendimientos culturales basados en licencias libres.

- [\*Batalla, cotidiano y futuro de las licencias libres. Unas notas desde el proyecto editorial Traficantes de Sueños.\*](#) Explica cómo trabaja esta editorial con las licencias CC.

- [\*Modelos sostenibles para la creatividad en la era digital.\*](#) Informe redactado por el colectivo europeo FCFForum, con muchos ejemplos de distintos sectores de la cultura.



- [\*The power of the open\*](#). Diversos casos exitosos de uso de licencias CC en el mundo.
- [\*Made with Creative Commons\*](#). Casos de estudio y guía para desarrollar modelos sustentables bajo licencias CC.

Este documento es una adaptación de un texto anterior de Mariana Fossatti publicado anteriormente bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).

Los textos originales están disponibles en: <https://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2017/01/Clase-4-Aplicando-las-licencias-Creative-Commons.pdf>