

From last week's email: */Desde el ultimo correl:*

And stay tuned next week when I'll turn to some of the particular Projects we're working on right now – as well as ask again for your sport. */ Y permanezca en sintonía la semana próxima cuando regrese sobre algunos de los proyectos en particular en los cuales estamos trabajando actualmente.*

<http://creativecommons.org/support/>

The story continued: */La historia continua:*

Creative Commons gives away code to offer creators a simple ability – to mark their creative work with the freedoms they want that work to carry. Code – both legal code (licenses) and technical code (software). I've spent a long time in these emails talking about the legal code. But most don't know much about the technical code that we've created, even though, imho, it is some of the best stuff we've done. */Creative Commons se deshace del código para ofrecer a los creadores una simple capacidad –señalar en la obra de su creación las libertades que ellos desean que su obra disponga. El código – tanto el legal (licencias) y el técnico (programa de aplicación). He pasado mucho tiempo en estos correl hablando sobre el código legal. Pero la mayoría no conoce mucho acerca del código técnico que hemos creado, aunque en mi modesta opinión, es una de las mejores cosas que he realizado.*

But first, let's be clear about our objectives here. We're a small nonprofit. We can't afford to be in the business of building and maintaining code. So all of our coding projects build code in the best way possible – we seed projects licensed under free software licenses (the GPL, in particular), support them, and hope that ultimately the projects take on a life of their own. We pick projects based on the functionality that we want to be available. Nothing would make us happier than to see the seeds we've planted become million dollar businesses for someone else. */Pero primero, dejemos claro nuestros objetivos. Somos una pequeña organización sin fines de lucro. No podemos sostenernos en el negocio de construir y mantener un código. De manera que todos nuestros proyectos de código crean código de la mejor manera posible – hemos sembrado proyectos licenciados bajo licencias para programas de aplicación gratuitos (el GPL, en particular), apoyarlos y esperar que por ultimo los proyectos continúen por si mismos. Elegimos proyectos basados en la funcionalidad que queremos que se encuentre disponible. Nada nos haría mas felices que ver las semillas que hemos plantado convertirse en negocios millonarios en dólares para alguien mas.*

The code that we've been building – tools, for example, to enable sites like Flickr to integrate our licensing engine into their own platform or the fantastic plug-in for Mozilla-based browsers that enables you to easily view license information about a page including tiny icons that appear on the bottom bar of the browser window. */El código que hemos estado construyendo – herramientas, por ejemplo, para permitir que sitios como Flickr integren nuestro motor de licenciamiento dentro de su propia plataforma y el fantástico inserto para los navegadores basados en Mozilla que le permite ver fácilmente información sobre la licencia de una pagina incluyendo pequeños iconos que aparecen en la barra inferior de la ventana del navegador.*

[<http://www.yergler.net/projects/mozcc/>

Instead, the code that is less known is the stuff we've built for making the remix Internet easier. ***En su lugar, el código que es menos conocido es lo que hemos realizado para inicialar el remezclado mas fácil de Internet***

The simplest, and perhaps most obvious, example is ccPublisher. [<http://creativecommons.org/tools/ccpublisher>] ccPublisher is a desktop application that makes it easy for people to put their creative work – marked with a CC license – on the Internet. Once you install the application, you can simply drag a file to ccPublisher. It will launch a procedure to first ask you to specify a CC license to apply to the content and then upload it to a server. ***El ejemplo mas simple y quizás mas obvio es ccPublisher. ccPublisher es una aplicación de escritorio que facilita a la gente colocar su trabajo creativo - inicialado con una licencia CC - en Internet. Una vez que instala la aplicación, simplemente arrastre un archivo a ccPublisher. El lanzara un procedimiento que primero le solicitara especificar la licencia CC a aplicar al contenido y luego cargarlo en un servidor.***

The server currently specified is the Internet Archive. Internet hero Brewster Kahle has committed to giving anyone who licenses content under a CC license free storage and free bandwidth, forever. So through the Archive you're given a permanent home for your content as well as a URL that you can give to others. In three simple steps, your work – however large, however difficult to carry – is available to everyone, forever. ***El servidor actualmente especificado es el Internet Archive. El héroe de Internet Brewster Kahle se ha comprometido para brindar a cada uno que licencia el contenido bajo una licencia CC almacenamiento y ancho de banda gratuitos para siempre. De manera que a través del Archive se le dará un lugar permanente para su contenido como así también un URL que le puede entregar a otros. En tres simples pasos, su obra - aunque sea de tamaño importante o difícil de llevar - se encuentre disponible para todos, para siempre.***

<http://mirrors.creativecommons.org/emails/slides.png>

We've also built a simple validator that one can use for MP3s that are marked with CC-licenses. A license embedded in a file is only valid if there's a validating link-back to a website. This tool enables you to validate that linkback, to give you more confidence that the license is what it says it is. ***También hemos construido un validador simple que se puede utilizar para MP3 inicialados con las licencias CC. Una licencia incrustada en un archivo es solamente valido si se encuentra un enlace de validación dirigido al sitio en la red, para brindarle mas confianza sobre que la licencia es lo que dice es.***

[<http://creativecommons.org/tools/cclookup>]

But by far, the coolest code we've built was inspired by a bunch of MIT undergraduates and made real by the extraordinary musician and coder Victor Stone. We've called it ccMixter. ***Pero por lejos, el código mas interesante que hemos construido fue inspirado por un grupo de estudiantes del MIT y hecho realidad por el extraordinario músico y codificador Victor Stone. Lo hemos llamado ccMixter.***

ccMixter is a kind of a "Friendster" for music (though without the commercial side of the real Friendster). You put your tracks in, and

as others remix them, the system tracks the remix. So for any song within ccMixter, you can see what songs were mixed to make that song (if any), and what songs have remixed that song (if any). Users can rate songs, download them or stream them or podcast the work they select./**ccMixter es una especie de "Friendster" para la música (aunque sin el costado comercial del Friendster verdadero). Coloca sus pistas y mientras otros la remezclan, el sistema rastrea este. De tal manera que cualquier canción dentro del ccMixter, puede ver que canciones remezclaron dicha canción (si la hubo). Los usuarios pueden posicionar las canciones, descargarlas, enviarlas o transmitir por podcast la obra elegida.**

The idea was to build a technical platform for collaboration, built on top of a legal platform for collaboration (the CC licenses). The original content populating ccMixter was the 16 tracks from the Wired CD, including music from Gilberto Gil, the Beastie Boys, David Byrne, Chuck D, and others./**La idea fue construir una plataforma técnica con colaboración, creada sobre una plataforma legal para colaboración (las licencias CC). El contenido original que poblaba ccMixter eran los 16 pistas del CD Wired, incluyendo música de Gilberto Gil, los Beastie Boys, David Byrne, Chuck D y otros.**

[<http://mirrors.creativecommons.org/emails/wiredcd.png>]

There are now more than 1600 tracks on the site./**Actualmente hay mas de 1600 pistas en el sitio.**

My favorite story from ccMixter is about one musician who goes by the name "Minus Kelvin." "Minus Kelvin" is a high school physics teacher. He joined ccMixter in February, 2005. On his profile page, he said he was looking for "A Record Label." In June, "Minus Kelvin" was signed by a label, who had discovered him on ccMixter. And while there is only one "Minus Kelvin" in the world, there are many stories like his growing out of ccMixter./**Mi historia favorita con ccMixter es acerca de un músico llamado "Minus Kelvin". "Minus Kelvin" es un profesor de física de secundaria. Se unió a ccMixter en Febrero, 2005. En el perfil que aparece en su página, dice que buscaba una "Etiqueta de disco." En Junio, "Minus Kelvin" firmo para una etiqueta, que lo descubrió en ccMixter. Y a la vez que hay un solo "Minus Kelvin" en el mundo, existen muchas historias como esta en aumento en el ccMixter.**

We intend to host ccMixter for a while. We'll be porting it internationally to support iCommons, and in educational contexts as well. But our dream is that someone will simply take the code and turn it into a site with tens of thousands of creators legally re-creating each others' work. In the mean time, check out <http://ccmixter.org>. And help support our work to spread it more broadly./**Tratamos de alojar a ccMixter durante un tiempo. Lo hemos enviado internacionalmente tanto para apoyar iCommons como en contextos educativos. Pero nuestro sueño es que alguien simplemente tome el código y lo convierta en un sitio con decenas de miles de creadores legalmente recreando la obra de cada uno. En tanto, vea <http://ccmixter.org>. Y ayude a apoyar nuestro trabajo para difundirlo más ampliamente.**
<http://creativecommons.org/support/>

Next week: More new projects. And in the week after that, the last of these emails./**La semana próxima : mas proyectos nuevos. Y en la que le sigue, el último de estos correles.**

Before I end this email, I want to add a couple corrections to two earlier emails. The reactions I received made it evident that my meaning was not clear. ***/Antes de finalizar este correl, deseo agregar un par de correcciones a dos correles anteriores. Las reacciones recibidas hicieron evidente que mi significado no estaba claro.***

First, in last week's email [<http://creativecommons.org/weblog/entry/5719>], in describing the battle that broke out between the "free" software and "open source" software movement, I said, "[t]o some, those were battles between a movement that believed in values and a movement that believed in pragmatism." The qualification "to some" was not clear enough. In my experience, those pushing the open source software movement are among the most principled souls I know. However "some" perceived the battle, in my view the real battle was between two visions of value. ***/Primero, en el correl de la semana pasada: <http://creativecommons.org/weblog/entry/5719>, al describir la batalla que estallo entre el movimiento de programa gratuito y el del código abierto, dije, "para algunos, tales fueron batallas entre un movimiento que creía en valores y un movimiento que creía en pragmatismo." La calificación "para algunos" no estaba lo suficientemente clara. En mi experiencia, entre los que empujaban el movimiento de la aplicación del código abierto están las almas más principistas que conozco. Sin embargo, "algunos" percibieron la batalla, según mi punto de vista la batalla real estaba entre dos visiones de valores.***

Second, in week two [<http://creativecommons.org/weblog/entry/5668>], I said "[l]ike the Free Software Movement, we believed [Creative Commons licenses] would help open a space for creativity freed of much of the burden of copyright law. But unlike the Free Software Movement, our aim was not to eliminate "proprietary culture" as at least some in the Free Software Movement would like to eliminate proprietary software." Some read this to mean that I believed the Free Software Movement wanted to eliminate "proprietary culture." I don't mean that. I mean simply that while many of the leaders of the Free Software Movement would like a world where there is no proprietary software, leaders of the Free Culture Movement don't seek a world where there is no proprietary culture. ***/En segundo término, en la semana dos [Http://creativecommons.org/weblog/entry/5668](http://creativecommons.org/weblog/entry/5668), exprese "me gusta el movimiento de programas de aplicación gratuito, creíamos que las licencias Creative Commons ayudarían a abrir un espacio para la creatividad liberada de mucha de la carga de la ley del copyright. Pero al contrario del movimiento de programas de aplicación gratuitos, nuestro objetivo no era eliminar la "cultura de la propiedad", que como mínimo a algunos en el movimiento de programas de aplicación gratuitos les gustaría eliminar los programas de aplicación de propiedad." Algunos leyeron esto como significando que creía que el movimiento de programas de aplicación gratuitos desean eliminar la "cultura de la propiedad". No quise significar eso. Simplemente quise significar que mientras a muchos de los líderes del movimiento de programas de aplicación gratuitos les gustaría un mundo donde no hubiera programa de aplicación de propiedad alguno, los lideres del movimiento de cultura gratuita no buscan un mundo donde no exista una cultura de propiedad.***

News from the fundraising front: ***Novedades del frente de recolección de fondos***

Finally, a bit about the fundraising. We are closing in on our goal, but with only three weeks left, there is lots to be done. We are especially grateful to RedHat and Six Apart for their challenge grants. [<http://creativecommons.org/support/#challenge>]. A couple more partners like these two and we'll be certain to reach our goal. ***Finalmente, un poco sobre la recolección de fondos. Estamos por finalizar nuestro objetivo, pero a solo tres semanas, hay mucho por hacer. Estamos especialmente agradecidos a RedHat y Six Apart por sus aportes de desafío. <http://creativecommons.org/support/challenge>. Un par de socios mas como ellos y ciertamente llegaremos a nuestra meta.***