

TFG

DERECHOS AUTOR ANÁLISIS DE CASOS Y PROYECTO ARTÍSTICO

Presentado por Covadonga Casado
Tutor: María José Martínez de Pisón

Facultat de Belles Arts de San Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El trabajo se estructura en dos partes. La primera es una recopilación general de información referente al mundo de los derechos de autor, donde dicha temática es abordada desde distintas perspectivas, es decir que además de mostrar información y documentación existente, también se hace un análisis personal haciendo hincapié en ciertos rasgos que llevarán a reflexionar sobre la dudosa moralidad de muchos aspectos dentro de este mundo que anteriormente desconocíamos. Es un trabajo dirigido a aquel que, al igual que yo antes de realizarlo, desconoce de manera general todo lo referente a esta temática, de ahí que haya un pequeño posicionamiento en la historia de los derechos de autor para poder situar a la persona en un lugar apropiado para entender las posteriores reflexiones.

La segunda parte del trabajo está más alejada de esa primera información con carácter neutral y está más orientada al cuestionamiento de aspectos que nos obligarán a posicionarnos en un cruce de extremos ético-no ético y legal-ilegal. Incluye un proyecto personal que ha sido el indudable desencadenante de ésta búsqueda teórica.

Como reflejo de esta búsqueda se incluyen los emails enviados a las grandes compañías y sus respuestas.

Por eso, es importante que se entienda este trabajo como un puente entre el pueblo y este mundo de dudosa moralidad, con intención de despertar en algunas personas un interés y proporcionar unos conocimientos básicos para que de esta manera el pueblo pueda opinar y actuar. Es importante informar a la gente para que a partir de ahí, puedan tener una opinión libre e informada de lo que ocurre a su alrededor.

ABSTRACT

The work is divided into two parts. The first is a general information about the copyright's world, where this subject is approached from different perspectives. In other words, besides compiling information and existing documentation, I provide a personal analysis highlighting certain traits which hopefully lead to a reflection on the dubious morality of many aspects associated to the essence of the issue of copyrights that are perhaps unknown by the general public. It is a work aimed to enlightening anyone who, like myself before, is unfamiliar with the subject. Hence, the review of the history of copyright law to frame a good understanding of the the reflections that follow.

Consequently, the second part is more focused on aspects that require us to position ourselves at the crossroad between ethics-non ethics and legality-illegality. The work encloses the personal project that has triggered off the present, undoubtedly theoretical, research.

As a sample of my research, I include e-mails forwarded to large companies and their subsequent responses.

To close, it is important that this work is seen as a bridge between the general public and the world of copyright, with intention of arousing interest and providing basic knowledge so that people can think and act under a free and informed opinion of what is going on around them.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecerles a todos aquellos que me han ayudado o al menos han intentado ayudarme con la realización de este trabajo, a sabiendas de que no se trataba de un mero trabajo para finiquitar la carrera sino de un trabajo que había despertado mucha ilusión en mí a medida que lo iba realizando.

También quisiera agradecer a todas aquellas personas de paso por la vida de uno, que aportan un poco de lo que tienen con su mejor intención. Son en muchas ocasiones (quizás por su acto desinteresado) las que más marcan a uno. Y sobre todo y muy importante a todas aquellas que contribuyen a construir una mente crítica que me permita saber elegir.

Creo que cabe destacar a mi tutora Maria José Martínez Pisón quien realmente me ha ayudado con la realización del trabajo y a quien le guardo mucho respeto por ser una de esas personas que me ha enseñado cosas que te hacen pensar, ese tipo de enseñanza que va más allá del mero conocimiento sobre una materia y se mete a cuestionar aspectos filosóficos más importantes del ser humano. (De hecho fue ella quien en segundo curso nos puso en clase uno de los documentales que más sustentan este trabajo.)

También quisiera agradecer a mis padres quienes al fin y al cabo apostaron por mí pagándome unos estudios que no tienen el mismo valor para todo el mundo. Sobre todo quisiera agradecer a mi madre quien aún estando valorando otras opciones, me empujó definitivamente a emprender posiblemente los mejores 4 años de mi vida.

ÍNDICE

1. Introducción.....	6
2. Objetivos y Metodología.....	8
2.1. Objetivos.....	8
2.2. Metodología.....	8
3. Marco teórico y referencial.....	10
3.1. Contextualización histórica	10
3.2. Términos básicos Propiedad intelectual.....	14
3.2.1. Licencias.....	17
3.3. Caso de estudio: Disney.....	19
3.4. Piratería y evolución de la tecnología.....	23
3.4.1. Derechos de autor e innovación.....	27
4. Proyecto	30
4.1. Planteamiento.....	30
4.2. Desarrollo del proyecto.....	34
5. Conclusiones.....	46
6. Fuentes consultadas.....	47

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo nace de la necesidad personal de conocer lo que es legal o no al realizar un trabajo práctico que implicaba posibles problemas legales con la poderosa compañía multinacional Disney. Lo que me hizo reflexionar sobre el mundo de los derechos de autor y todo lo que le rodeaba. Ante esa situación comprendí que somos completamente ajenos a aspectos fundamentales que podrían influir en nuestro día a día. Así, empecé a investigar y decidí que ésta es la temática que más me podría ayudar en un futuro y que más podría ayudar a quien quisiera leerlo. Por eso el trabajo tiene un marcado carácter teórico, si bien también aporta el proyecto práctico que originó estas dudas que se pretenden resolver, o al menos profundizar en el tema y analizar las situaciones concretas que en su desarrollo se han observado.

El proyecto me ha hecho reflexionar sobre muchos aspectos que escapan a lo formal y me llevan a cuestionar aspectos más filosóficos:

¿Dónde está el límite de lo legal-ilegal y que relación mantiene con lo moral-inmoral?

Existe un desconocimiento generalizado en cuanto a muchos aspectos de carácter cotidiano, por ejemplo cantar el tema *Cumpleaños feliz*, era un acto que hasta el pasado año 2015 podía ser legalmente penado por el monopolio de la editora musical Warner/Chappell.¹ Seguro que cantaron *Cumpleaños feliz* un montón de veces sin saber a lo que estaban expuestos. Durante años Warner/Chappell aseguraban tener los derechos de la famosa canción. Dicha melodía fue tomada de la canción *Good morning to all* creada por las hermanas Mildred J. y Patty Smith Hill, y algunos de sus acuerdos se registraron en 1935 por parte de Summy Co. Años más tarde, Warner compró este documento y desde entonces lleva recaudando unos dos millones de dólares anuales por concepto de propiedad intelectual por el uso de la famosa canción. ¿Dos millones al año no están mal, no? Teniendo en cuenta que ni tan siquiera era suya...

¹ CINCO DÍAS, *Ya no le costará dinero cantar 'Cumpleaños feliz'*. Diario Económico Cinco Días, 23-09-2015. [consulta: 2016-07-20]. Disponible en: <http://cincodias.com/cincodias/2015/09/23/empresas/1443006339_041616.html>

Este tipo de cosas nos afectan a todos pero muy pocos conocen los detalles de estos hechos.

Son los conocimientos básicos sobre éste tema lo que me gustaría transmitir al lector. Estoy muy lejos de ser una entendida en la materia, pero soy una persona de a pie que se ha visto muy sorprendida al descubrir como de desinformada se encuentra la población en algunas materias que la incumben.

Hablaré sobre cómo la evolución de la tecnología ha afectado a distribuidores y consumidores, cómo se ha extendido la piratería de manera tan increíble y por supuesto, se plantearán dudas sobre aspectos como ¿debería ser gratis la cultura?, ¿existe la creatividad?, y ¿cómo puedo proteger mi obra?

Por eso en el trabajo se recogen los distintos tipos de licencias a disposición del consumidor y todos los pasos necesarios para tramitarlos.

De manera simultánea al desarrollo teórico se ha realizado un proyecto que pone en práctica las nociones fundamentales de lo analizado.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es dar a conocer a la gente las reglas básicas sobre derechos de autor y propiedad intelectual que dictan muchos aspectos de nuestra sociedad y que de manera general se desconocen.

Para conseguir este propósito se han cubierto los siguientes objetivos específicos:

- Contactar con compañías destacadas propietarias de derechos de autor para recabar información.
- Recopilar y seleccionar las fuentes de información más fiables sobre el tema.
- Recapacitar sobre las connotaciones peyorativas que se achacan a la piratería y lo que realmente supone para ambos (distribuidores y consumidores).
- Analizar algunos cambios en las leyes de derecho de autor, en base a estudios y estadísticas, y su relación con las Compañías propietarias y las estructuras de poder gubernamentales.
- Observar en el proyecto prácticos los aspectos cuestionables sobre el uso (o mal uso) de los derechos de autor.

2.2. METODOLOGÍA

¿Cómo?

Por el carácter teórico práctico del trabajo, la metodología es híbrida. La parte teórica sigue métodos cualitativos de análisis crítico, así tras la recopilación de datos y visualización de fuentes audiovisuales se han seleccionado las nociones fundamentales, y en torno a ellas se han establecido una serie de preguntas que vertebran el trabajo. El

desarrollo del trabajo se guía por la búsqueda y argumentación de posibles respuestas a esas cuestiones.

Esta parte teórica también contempla un método histórico que guía el pequeño recorrido por la historia de los derechos de autor, para posicionar y contextualizar el tema. A medida que se va desarrollando el trabajo, irán apareciendo de manera cronológica el inicio de la piratería así como algunas de las primeras reacciones y actuaciones de la ley con finalidad de erradicarla.

En el proyecto personal también se articulan dos métodos de trabajo distintos. En su planteamiento se utilizan métodos propios de las ciencias sociales, como el envío de emails y el estudio de casos; y en su realización métodos experimentales de ensayos que se aplican a la imagen tomada como base, para analizar su nivel de incidencia en las cuestiones planteadas.

Recopilaré los términos básicos dentro de este campo para poder entender posteriores reflexiones. Hablaré de los tipos de licencias a los que puede estar sujeta una obra y también aclararé como hacer su registro.

Hablaré de la piratería y de las distintas formas de abordarla en algunos países en desarrollo.

También cuestionaré algunas de las decisiones sobre las leyes de derecho de autor llevadas a cabo por el gobierno con un dudoso fin provechoso más que el lucrativo.

Expondré mi proyecto personal, precedido de una pequeña introducción a la compañía con la que guarda relación y adjuntaré los emails recibidos por Disney Company que hablan bastante sobre este mundo por sí mismos.

Básicamente intentaré minimizar el espacio de separación existente entre este mundo y la gente corriente ajena al mismo.

3. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

3.1. CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA

El primer hecho destacable en la historia del mundo de los derechos de autor ocurre en el siglo XVII cuando aparece el primer concepto de copyright por petición de Carlos II cuando en 1660 vuelve al trono, la prensa que circulaba por Londres en esos momentos no era de su agrado, así que decide pararlo promulgando: *An Act for preventing the frequent Abuses in printing seditious treasonable and unlicensed Bookes and Pamphlets and for regulating of Printing and Printing Presses.*² que quiere decir "Ley para la prevención de los abusos frecuentes en la impresión de libros y panfletos sediciosos, traidores y sin licencia y para regular la impresión y las prensas." Entonces le concede a la compañía de papeleros de Londres la condición jurídica de empresas dentro de la ciudad de Londres y les confirma el control exclusivo de impresión dentro de toda Inglaterra.

Dos años más tarde, se convierte en *Licensing of the Press Act* o *Acto de licencia de prensa*, una ley que establecía un registro de aquellos libros que estaban autorizados para ser administrados por la empresa de papeleros, también les garantizaba a éstos el monopolio de las publicaciones.

De cualquier manera, no era copyright como lo entendemos hoy por hoy, dado que el derecho no pertenecía a los autores, sino a los editores y además solamente era aplicable a libros aceptados y publicados por la compañía.

Más tarde, en 1710, aparece el famoso *Estatuto de la Reina Ana*³ a partir del cual se le conceden a todas las obras publicadas a partir de la fecha, un plazo de copyright de 14 años, si después de éstos 14 años el autor seguía con vida, se concedían otros 14, pero solo se renovaban una vez, estableciendo un plazo de protección máximo de 28 años.

Todas las obras publicadas antes de 1710 recibían un único plazo de 21 años desde dicha fecha, y cuando terminase, la obra pasaría al dominio público. (se intentaba ofrecer un equilibrio entre los derechos de los autores y los del público)

² WIKIPEDIA. Licensing of the Press Act 1662. [Consultado 2016-08-03] Disponible en <https://en.wikipedia.org/wiki/Licensing_of_the_Press_Act_1662>

³ INDAUTOR, INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR. *Estatuto de la Reina Ana 1710*. [Consultado 2016-08-03] Disponible en <http://www.indautor.gob.mx/documentos_principal/estatutoreina.pdf>

En 1793 aparece en Francia⁴ una nueva ley en la que por fin se le concede a los autores el derecho exclusivo de vender y distribuir sus creaciones, este derecho dura hasta 10 años después del fallecimiento del autor (beneficiando a sus herederos). Ley que en 1866 es ampliada a 50 años después de fallecido el autor.

Inspirada en ésta última aparece en España⁵ en 1879, (establecida corrientemente en el Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 de Abril de 1996.)

En 1886 ocurre un importante cambio cuando se firma el Convenio de Berna⁶, en el que se establece que el autor no tiene que estar registrado para recibir la propiedad de los derechos (hasta dicho momento dichas leyes solo cubrían las obras de un autor en el país que habían sido creadas, lo que conllevaba la copia e impresión perfectamente legal de la obra en un país distinto al que había sido creada.

Pero con el avance de la tecnología la copia de ideas sin pagar derechos de autor se hacía cada vez más fácil y común.

En 1975 se crea el Homebrew Computer Club⁷, uno de los primeros clubes de ordenadores del mundo formado por un grupo de fanáticos de los ordenadores y la electrónica, recolectaban piezas de ordenador, las intercambiaban entre sí.. etc

Entre otros objetivos, querían hacer más accesible la fabricación de ordenadores para todo el mundo, para ello HCC publicaban un boletín informativo que era una de las fuerzas más influyentes en la formación de cultura de la ciudad, se trataba de un boletín creado y editado por sus miembros que se centraba en la idea del ordenador personal y ayudó a sus miembros a construir los kits de los ordenadores originales.

Otra publicación a destacar fue la de Bill Gates titulada “open letter to hobbyists” que significa “carta abierta a los aficionados” en la

⁴ WIKIPEDIA. *Copyright law of France*. [Consultado 2016-08-03] Disponible en <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Copyright_law_of_France>

⁵ BOE. *Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-1996-8930>

⁶ WIKIPEDIA. *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Convenio_de_Berna_para_la_Protecci%C3%B3n_de_las_Obras_Literarias_y_Art%C3%ADsticas>

⁷ WIKIPEDIA. *Homebrew Computer Club*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <https://en.wikipedia.org/wiki/Homebrew_Computer_Club>.

que arremete contra los primeros hackers de la época por piratear programas informáticos comerciales.

En 1998 la industria musical genera más de trece mil millones de dólares al año, cuando de repente un adolescente inventa “NÁPSTER”⁸.

Nápster fue una red peer-to-peer (P2P), una red de ordenadores conectados entre sí (vía internet) que actúan de manera bidireccional (como clientes y como servidores). He aquí una manera de aprovechar los recursos de cada equipo para el funcionamiento de la red, haciendo posible el intercambio de archivos de forma directa entre los ordenadores interconectados. Napster utiliza esta tecnología para que sus usuarios pudieran intercambiar archivos en formato MP3 de forma rápida, sencilla y gratuita.

Cuando Napster aparece⁹, las discográficas montan en cólera, así como muchos de los grandes músicos quienes a partir del momento tienen que empezar a dar conciertos para ganar dinero de verdad. Fue algo terrible para la industria de la música que veía que perdería el control de la situación, así, cuando la comunidad de integrantes que formaban parte de nápster ofrece la cifra de mil millones de dólares a cambio de una licencia legal, la industria discográfica se niega rotundamente y comienza a demandar y es que.. en 18 meses se creó la mayor biblioteca musical de creatividad humana, gratis.

La ley empieza a arremeter contra todos sus usuarios, emprendiendo acciones legales con el fin de dar ejemplo al resto y demostrar que compartir música es un acto ilegal.

Ya no se necesitaban a las compañías discográficas porque entonces, ya todos eran distribuidores. 52 millones de personas eran consideradas criminales, pero mientras tanto, un abogado iniciaba un movimiento para salvar a todas esas personas acusadas de descarga ilegal, su nombre es Lawrence Lessig. “Lo único absolutamente claro es que no hay manera de matar esta tecnología, lo único que podemos es penalizar su uso. No podemos evitar que las personas tomen la cultura y la modifiquen para expresar sus ideas de manera diferente. Sólo podemos impulsar ésta creatividad de manera clandestina. No podemos hacer

⁸ NEOTEO. *La historia de Napster*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://www.neoteo.com/la-historia-de-napster>>.

⁹ *RiP!: A Remix Manifesto*. (Dir. Brett Gaylor) EyeSteelFilm en coproducción con National Film Board. 2008 (min.19:23)

que nuestros hijos sean pasivos como nosotros. Sólo podemos hacerlos “piratas”. Debemos preguntarnos si esto está bien.”” afirma Lessig.¹⁰

Entonces cuando la mayoría de los países contaban con derechos de autor con una duración de unos 50 años, en 1998 Congreso de EEUU revisó el sistema y aprobó “La Ley de extensión del plazo de Sonny Bonno”¹¹ gracias a la cual, en EEUU los plazos de copyright se extenderían durante 20 años más.

¹⁰ *RiP!: A Remix Manifesto*. (Dir. Brett Gaylor) EyeSteelFilm en coproducción con National Film Board. 2008 (min. 24:18)

¹¹ ELDIARIO. *Un hipócrita llamado Walt Disney*. 2014 [Consultado 2016-08-13] Disponible en <http://www.eldiario.es/cultura/cine/Bienvenidos-maravilloso-mundo-hipocresia-Disney_0_223628497.html>.

3.2. TÉRMINOS BÁSICOS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

En este apartado se van a clarificar los significados y características de los aspectos principales que regula la ley de Propiedad Intelectual. Esta información se va a estructurar a modo de preguntas y respuestas simplificadas para transmitir su significado de forma más directa.

¿Qué es la Propiedad Intelectual?

Toda creación de la mente humana¹².

¿Que son los derechos de autor?¹³

Es un área dentro de la Propiedad intelectual la cual reconoce a uno o varios autores como los creadores de una obra. Es un derecho intrínseco a la propia creación que no necesita ser declarado ni publicado para existir legalmente.

Toda obra de carácter literario, plástico o científico nace legalmente con el automático reconocimiento de todos sus derechos: por defecto nadie podrá copiar, distribuir, comunicar públicamente, traducir ni transformar una obra sin el permiso del autor. Este reconocimiento automático hace que todas las creaciones, salvo renuncia expresa de su autor, tengan TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

¿Cuáles son los derechos de autor?¹⁴

Sin profundizar mucho en este tema podríamos establecer dos grupos:

-Derechos morales:

Aquellos que protegen la autoría, la maternidad/paternidad del autor sobre la obra. Esa esencia personal que no se puede vender o transmitir a otros individuos. Se clasifican como irrenunciables, inalienables, inexpropiables e imprescindibles.

-Derechos patrimoniales:

Aquellos en relación con la explotación de la obra.

¹² OMPI. *¿Qué es la propiedad intelectual? 2016* [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://www.wipo.int/about-ip/es/>>.

¹³ COPYRIGHT.GOV. *Preguntas frecuentes sobre derechos de autor.* [Consultado 2016-08-13] Disponible en <http://www.copyright.gov/help/spanish_faq/index.html>.

¹⁴ CULTURAALDERECHO. *Los derechos morales y patrimoniales.* 2013 [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://culturaalderecho.org/cuales-son-mis-derechos/>>.

¿Qué protege el derecho de autor?

Este derecho protege las obras originales del autor (literarias, teatrales, musicales, artísticas..)

El derecho de autor NO protege ideas, hechos, sistemas o métodos de operación, si bien puede proteger la manera en que estos son expresados.

¿Cuándo se protege mi obra?

Una obra pasa a estar bajo la protección del derecho de autor en el mismo instante en el que es creada y perceptible físicamente o con la ayuda de algún dispositivo. El autor no necesita hacer ningún trámite o registro para tener el derecho a reclamar la protección de su obra. Sólo por el hecho de la creación de una obra, tanto publicada o aún sin publicar, su autor es el titular de todos los derechos que la ley le reconoce. La marca © es algo opcional para quienes quieran hacer más explícita la protección.

¿Entonces no tengo que registrarme para estar protegido?

No, el registro es voluntario. El derecho de autor existe por el hecho de existir la obra. Sin embargo si se diese el caso en el cual habría que iniciar alguna demanda o acción de carácter legal por la infracción a una obra estadounidense, sí sería necesario realizar el registro.

¿Para qué registrarse si la protección del derecho de autor es automática?

Algunos individuos lo hacen porque desean tener los datos de los derechos de autor en el registro público, así como poseer un certificado de registro. Registrarse sería recomendable por razones como la de que las obras registradas podrán ser elegibles para recibir indemnizaciones y el pago de los honorarios de un abogado en el caso de un enfrentamiento legal exitoso.

¿Qué diferencia hay entre el derecho de autor y una patente o marca registrada?

El derecho de autor protege obras originales del autor y las patentes protegen inventos o descubrimientos. Las ideas y descubrimientos no están protegidos por la ley del derecho de autor, si bien la manera en que son expresados sí puede estarlo. Por ejemplo una marca comercial protege palabras, frases, símbolos o diseños que la identifican y distinguen de otros.

¿Cuánto dura el derecho de autor? ¿Hay que renovarlo?

Para obras creadas después del 1 de enero de 1978 la protección del derecho de autor dura toda la vida del autor más 70 años una vez muerto.

Para obras de carácter anónimo, bajo pseudónimo o por contrato, el derecho de autor dura unos 95 años desde el año de su primera publicación o 120 años desde el año de su creación, el período que venza antes.

Para obras publicadas antes de 1978 el periodo variará según diversos factores.

¿Cómo hago para registrar mi derecho de autor?

Para el registro de una obra ha de presentarse un formulario de solicitud de 35\$ si el registro se hace en línea y 50\$ si hace el registro utilizando un formulario CO. (se trata de un tipo de formulario que se caracteriza por crear y contener códigos de barra de dos dimensiones únicos mientras se va completando para permitir a la oficina una mayor rapidez y eficiencia al procesar su solicitud) Y una o varias copias no restituibles de la obra a registrar.

¿Qué es el dominio público?¹⁵

El dominio público es aquella situación en la que quedan las obras (literarias, científicas, artísticas...) cuando expira su plazo de derecho de autor. Según la legislación de cada país hay variaciones. Se establecen 50 años una vez fallecido el autor en el famoso Convenio de Berna, pero se puede aumentar. En España son 70 años desde el 7 de diciembre de 1987 cuando se establece dicha Ley, autores fallecidos con anterioridad a la fecha se registrarán por la ley establecida anteriormente, que eran 80 años.

Existe un error común y generalizado al pensar que todo aquello que es publicado en internet automáticamente pasa al dominio público y podrá ser utilizado para lo que fuere sin respetar derecho de autor alguno.

¹⁵ WIKIPEDIA. *Dominio público*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_p%C3%BAblico>.

3.2.1. Licencias

Una licencia son una serie de requisitos o condiciones bajo las cuales el autor establece que su obra ha de ser usada.¹⁶

Una creación tiene COPYRIGHT POR DEFECTO sin necesidad de “declararlo”, pero éste reduce el potencial para la creación y la difusión de obras, de ahí, que se hayan creado nuevos tipos de licencias con el fin de que cada autor pueda gestionar cuales de las opciones que se le ofrecen le resulta más interesantes y más se ajusta a su obra y al tipo de distribución que quiera darle. Ya que muchos artistas han caído en la cuenta de que el copyright no les da el tipo de distribución y expansión que desean.

-El COPYRIGHT (de la traducción literal del inglés “derecho de copia”) es sin duda, la licencia más conocida y usada.

Con esta licencia la única persona que puede hacer lo que quiera con la obra protegida es el autor de ésta. Lo que quiere decir que si quieres utilizarla has de pedirle permiso a su dueño además de pagarle por ello. Y poniéndonos en la situación de obtención de la obra, NO podrá ser distribuida legalmente, ya que esto solamente puede hacerlo su autor, así es que esta licencia solo te permite tener la obra para un uso exclusivamente personal. Utilizada en: discográficas, películas, libros, obras teatrales y software.

-El COPYLEFT (de la traducción literal del inglés “dejar copiar”) es una licencia que permite la libre modificación, copia o distribución legal de la obra. Y exige la preservación de dichas características para posteriores obras derivadas.

-CREATIVE COMMONS se trata de una organización sin ánimo de lucro cuyo fin es proporcionar alternativas al copyright convencional, estableciendo variantes que permitan no ejercer todas las restricciones de los clásicos derechos de propiedad intelectual. (también alternativas al copyleft ya que CC ofrece una serie de condiciones que derrotan las extremistas limitaciones del copyright pero también las limitadas del copyleft)

Ésta organización ha creado unos modelos de licencias donde el usuario puede gestionar el grado de restricción que desea para su obra de manera fácil y en pocos minutos vía internet sin coste alguno y con toda garantía legal.

En éste tipo de licencia podemos elegir una serie de condiciones:

¹⁶ XNET. *Copyright, Copyleft, Licencias*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<https://xnet-x.net/que-es/copyright-copyleft-licencia-libre/>>.

Atribución:

Está permitida la copia, distribución, la muestra o el ejecutado del trabajo patentado así como todos los derivados del mismo. Dando siempre TESTIMONIO DE LA AUTORÍA del mismo.

No Comercial:

Está permitido copiar, distribuir, mostrar y ejecutar el trabajo patentado y todos los derivados del mismo, pero únicamente con PRO- PÓSITOS NO COMERCIALES.

No derivación del trabajo:

Está permitido copiar, distribuir, mostrar y ejecutar solo COPIAS LITERALES del trabajo patentado, no estando autorizado ningún tercero a realizar trabajos derivados del mismo.

Igualmente compartido:

Está permitido realizar TRABAJOS DERIVADOS pero únicamente BAJO UNA LICENCIA IDÉNTICA. Este tipo de licencia, únicamente aplica a obras derivadas.

De estas 4 condiciones podemos obtener 11 combinaciones diferentes que dan lugar a 11 tipos distintos de licencias creative commons.¹⁷

¹⁷ CREATIVECOMMONS. *Licencias*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://es-creativecommons.org/blog/licencias/>>.

3.3. CASO DE ESTUDIO DISNEY

El copyright es uno de los factores que permiten a Disney permanecer en la cumbre de las empresas financieras.

La justicia estadounidense ha sufrido numerosos cambios en sus leyes en cuanto a ampliaciones de tiempo respecto a derechos de autor.

Como se ha mencionado antes, en 1998 en Congreso de EEUU aprobó “La Ley de extensión del plazo de Sonny Bonno” (popularmente conocida como la ley de protección de Mickey Mouse) que casualmente coincide con dos importantes hechos: que Mickey Mouse estaba a punto de entrar en el dominio público y que The Walt Disney Company hizo una donación de 6,3 millones de dólares a la campaña de Clinton. Se podría decir que Bill Clinton salvó al roedor de entrar en el dominio público en 2003. Hecho que me trae a la mente una frase del programador estadounidense y fundador del movimiento del software libre, Richard Stallman:

Que las empresas tengan especial influencia en la política significa que la democracia está enferma. El propósito de la democracia es asegurarse de que los ricos no tengan una influencia proporcional a su riqueza. Y si tienen más influencia que tú o que yo, eso significa que la democracia está fallando. Las leyes que se obtienen de esta forma no tienen autoridad moral, sino la capacidad de hacer daño¹⁸

Gracias a esta nueva ley, en EEUU los plazos de copyright se extenderían durante 20 años más. Así, poco a poco, Disney iba salvando el culo del roedor cada vez que éste se acercaba a los plazos de vencimiento del copyright. Dice Lawrence Lessig en su libro *Free Culture* (Cultura Libre) que: “la ley del copyright sufre una extensión cada vez que Mickey Mouse está a punto de entrar en el dominio público”.¹⁹

Y es que estas ampliaciones de plazos de copyright no solamente afectan al roedor, (ya que de alguna manera es Disney quien mueve ficha) sino que afectan de manera generalizada a todas aquellas obras estadounidenses que compartan las características que se vean afectadas por dicha ley. Ninguna obra estadounidense pasará al dominio público hasta el año 2019.

¹⁸ ENCICLOPEDIA. *Richard Stallman*. [Consultado 2016-08-31] Disponible en <http://enciclopedia.us.es/index.php/Richard_Stallman>.

¹⁹ ELDIARIO. *Un hipócrita llamado Walt Disney. 2014* [Consultado 2016-08-15] Disponible en <http://www.eldiario.es/cultura/cine/Bienvenidos-maravilloso-mundo-hipocresia-Disney_0_223628497.html>.

Así, hay un gran número de obras que de no ser por esas forzadas extensiones de periodos de tiempo, haría mucho tiempo que formarían parte del dominio público.

Y es comprensible que Disney luche por la autoría del ratón ya que está valorado en 3000 millones de dólares.

Pero no os preocupéis, porque cuando se acerque la fecha de vencimiento del copyright probablemente habrá algún cambio/extensión en la ley que le otorgará a la empresa la autoría del ratón por unos cuantos años más. Y de no ser así, seguiría siendo imposible utilizar la figura de Mickey Mouse sin permiso ya está registrada como marca, así que no os hagáis ilusiones con la idea de poder reeditar o utilizar algún día su imagen de manera legal porque a diferencia de los derechos de autor que tienen fechas de vencimiento, las marcas son válidas hasta que la compañía decida dejar de utilizarla.

Lo curioso de todo esto, y algo que es por muchos sabido, es que Disney ha utilizado muchísimas obras del dominio público que ha reeditado a su manera. Disney es uno de los mejores ejemplos de artistas de muestreo, es el mejor ejemplo para demostrar como la cultura se construye con el pasado.

Empezando por el conocido corto *Steamboat Willie* con el que nació Mickey (parodia de la película de cine mudo *Steamboat Bill Jr.*) seguido por *Blancanieves*, *La Cenicienta*, *La Bella Durmiente*, *La Sirenita*, *Pinocho*... y nada les ha pagado a Eisner, los hermanos Grimm o Carroll.

Sin embargo, pisa con cuidado para que de ninguna manera eso pueda pasarle a él, comprando extensiones de copyright y demás trapos sucios que una compañía sin los millones que tiene Disney jamás podría imaginarse llegar a conseguir.

Y es que Disney para defender su copyright, no ha tenido inconveniente en jugar sucio:

-En una ocasión Disney estuvo a punto de emprender una demanda contra una guardería de Florida (Orlando) por tener pintado en sus paredes algunos de los famosos personajes Disney. La guardería decidió retirarlos voluntariamente para evitar ser demandados. Disney alega que las imágenes de los personajes podrían confundir y dar a entender a la gente que ese establecimiento era Disneyland, a pesar de que una de las trabajadoras del mismo alega que nunca jamás nadie había entrado a la guardería pensando estar de Disneyland.²⁰

²⁰ *RiP!: A Remix Manifesto*. (Dir. Brett Gaylor) EyeSteelFilm en coproducción con National Film Board. 2008

-En 1989 se llevó a cabo el musical *Blancanieves*, la actriz llevaba un atuendo parecido al que aparece en la versión realizada por Disney que emprende una buena demanda a la Academy of Motion Pictures and Science, y gana el juicio.

-El rey león es otro de sus triunfantes trapos sucios, una historia que además de estar basada en la famosa obra de Shakespeare, Hamlet, la cual se encuentra en el dominio público, guarda un terrible y escandalizador parecido con un anime japonés de la década de 1960 sobre un león albino llamado Kimba.²¹

La extensión del copyright tiene un gran impacto, y es que mientras siga vigente, los grandes iconos de la cultura popular no solo estarán bloqueados, sino que impide la recuperación o reedición de las obras originales y desconocidas por casi todos.

Son muchas las ocasiones en las que Disney ha cogido algo del dominio público y lo ha hecho suyo versionándolo y apropiándose de ello mediante el copyright de esa nueva obra versionada.

-Otro de los ejemplos carentes de sentido, dentro de estas luchas de intereses por obtener los derechos de cualquier cosa, es el caso del libro *The Wizard of Oz* el cual entró en el dominio público en 1899. En 1939 Warner estrena la famosa película que se hace con los derechos de autor de la obra original, según el juez tiene autoridad sobre las "adiciones" creativas de la película (aquellas partes que no salen en el libro). Ahora Disney también quiere hacer su versión del *Mago de Oz*. Entonces Warner y Disney se enfrentan en una lucha por obtener los derechos de la obra que a ninguno debería pertenecer.

Disney registra el nombre de la película *Oz, the Great and Powerful* pero una semana después cuando Warner se entera, acude a los registros para obtener *The Great and Powerful Oz* como dominio. El juez termina dándole la razón a Disney.

-En 2011 Warner ha demandado a una serie de libros de neurociencia por titularse "Si sólo tuviera un cerebro" (evocando al hombre de hojalata), o a un restaurante por llamarse Wicked o incluso a una marca de ropa llamada Wizard of Azz.²²

²¹ ABC. *La verdad tras el supuesto plagio de «El Rey León» a «Kimba, el león blanco»*. 2015 [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://hoycinema.abc.es/noticias/20150128/abci-verdad-plagio-leon-kimba-201501271956.html>>.

²² HIPERTEXTUAL. *Warner, Disney y la absurda lucha por el copyright del mundo de Oz, cuyo libro es de dominio público*. 2012 [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<https://hipertextual.com/2012/02/warner-disney-y-la-absurda-lucha-por-el-copyright-del-mundo-de-oz-cuyo-libro-es-de-dominio-publico>>.

No es beneficioso el constante intento de robo de obras del dominio público ya que éste es importante, el Centro de Estudio del Dominio Público lo define así:

*Nuestra economía, la cultura y la tecnología dependen de un delicado equilibrio entre lo que está y no está protegido por derechos de propiedad intelectual. Tanto los incentivos proporcionados por la propiedad intelectual y la libertad proporcionada por el dominio público son cruciales para el equilibrio. Pero hoy en día la atención se ha centrado en el reino de lo que está protegido.*²³

Uno de los objetivos de la Compañía Disney es controlar todas las obras Disney para asegurarse de que nadie las use como habían hecho ellos.

Actualmente, si uno quiere hacer arte a partir del dominio público tiene que elegir obras anteriores a 1923.²⁴

²³ GIZMODO. *El día que Disney manipuló el copyright para que Mickey no fuera del dominio público*. 2015 [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://es.gizmodo.com/el-dia-que-disney-manipulo-el-copyright-para-que-mickey-1745463045>>.

²⁴ *RiP!: A Remix Manifesto*. (Dir. Brett Gaylor) EyeSteelFilm en coproducción con National Film Board. 2008

3.4. PIRATERÍA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA

El contenido de este apartado se nutre principalmente de una fuente de referencia audiovisual, el documental *Goog Bad Copy*, dirigida en 2007 por Ralf Christensen, Andreas Johnsen y Henrik Moltke.

En *Goog Bad Copy* señalan que *The Grey Álbum* es el mejor ejemplo de cómo la legislación de los derechos de autor afecta los intereses de todo el mundo, dato que es abalado por el Dr. Siva Vaidhyanathan (Profesor Asociado en el Departamento de Cultura y Comunicación en la NYU)

The grey álbum fue realizado por el DJ Danger Mouse, inspirándose en el *White Album* (álbum blanco) de los Beatles y el *Black Album* (álbum negro) de Jay-Z, mezclando ambos para dar lugar a su *Grey Album* (álbum gris). Dio unas pocas copias de lo que había hecho a sus amigos y éstos lo colgaron en internet, en pocas semanas miles de personas tenían copias de la canción. Todo lo que Danger Mouse hizo era completamente ilegal, así, cuando la compañía de los Beatles tomó cartas en el asunto Danger Mouse dejó de distribuirla pero ya era demasiado tarde, todo el mundo tenía la canción.

Danger Mouse al mezclar algo super blanco y algo super negro nos hace ver cómo conectando dos partes tan opuestas se puede conseguir una increíble música de remezcla, y también consiguió cambiar la percepción de la gente acerca de lo que se puede hacer. Este álbum, de haberse vendido podría haber sido el disco más exitoso de 2005. Sin embargo, de dicho éxito Danger Mouse no obtiene absolutamente ningún beneficio más que el puro reconocimiento de sus fans. Nadie recibe beneficio económico.

Con este ejemplo podemos ver el abanico de posibilidades que ha ofrecido la evolución de la tecnología, hasta que la ley entra en juego para censurar y limitar la creatividad que no da dinero. Pero la tecnología ha avanzado lo suficiente para abrirse constantemente camino ante la ley.

Hace mucho tiempo que existe la piratería en el terreno cultural, pero con los años y la evolución de la tecnología se ha vuelto imparable. Es importante diferenciar la piratería callejera con la que se da en internet. Las propias autoridades explican que antes era más sencillo erradicarla, era cuestión de encontrar a los vendedores ambulantes y requisarles el material, porque es un hecho físico, además de ponerles una multa con intención de hacerles entender que “la piratería es algo malo”

Ahora la piratería se da en internet, y si la ley consigue bajar todas las redes P2P en Europa (hecho poco probable) a las 24h habrá otras en China, o en Rusia, o en el medio del Pacífico...

Creemos que no es posible erradicar la piratería, e incluso ahora las compañías han cambiado su forma de actuar ante este problema, antes sus objetivos principales eran: primero erradicar la piratería y segundo penarla con el fin de hacer entender al infractor que no debe reincidir. Ahora, una vez asumida la imposibilidad de erradicar la piratería, los objetivos han cambiado: las penas por incumplimiento de la ley son el principal objetivo.

Dan Glickman (director y presidente de la Motion Picture Association of America) declara en el documental *Goog Bad Copy*:

Sabemos que nunca van a erradicar la piratería, y que sólo deben hacerlo tan tedioso como sea posible, para que la gente sepa que hay consecuencias si los atrapan [...]

Hay un movimiento entre los jóvenes europeos y norteamericanos que supone que “gratis es correcto” por lo que compartir no debiera estar restringido. y eso interfiere con los derechos de autor²⁵

Toda esta tendencia resulta molesta porque no entienden de qué se trata, del mismo modo que entienden el copyright como una motivación para que las personas se lancen a crear en lugar de una limitación para muchos otros que quieran trabajar a partir de una obra existente y protegida con copyright; podrían ver lo que está ocurriendo como algo extraordinario en lugar de como un acto delictivo. Que los ciudadanos tengan la opción de acceder a cualquier tipo de información cultural, sin importar si tiene dinero para pagarse una educación o si no lo tiene es algo grandioso. Hoy en día, el número de ciudadanos que tienen la posibilidad de enriquecerse culturalmente gracias al acceso gratuito a la información ha crecido de una forma jamás antes vista, pero la idea o posibilidad de ese acceso no es nueva dado que se implantó desde el surgimiento de las bibliotecas públicas a mediados del siglo XIX.

[Las bibliotecas públicas] Pueden considerarse herencia de las nacidas en la segunda mitad del siglo XIX como bibliotecas populares, para atender a las clases sociales más desfavorecidas. A partir de la segunda mitad del siglo XX, instituciones internacionales como la UNESCO han tenido un papel importante en su desarrollo, en especial en países subdesarrollados, así su Manifiesto de 1994 establece que los servicios de la biblioteca pública se prestan sobre la base de la igualdad de acceso para todas las personas, sin tener en cuenta su edad,

²⁵ *Good Copy Bad Copy* (Dir. Henrik Moltke, Andreas Johnsen, Ralf Christensen) Rosforth. 2007 (min.18:31)

*raza, sexo, religión, nacionalidad, idioma o condición social. La biblioteca pública se plantea como una parte básica y esencial para mantener a una población letrada y culta, además de un espacio democrático de información y comunicación para las comunidades en que se inserta.*²⁶

Dentro del mundo de la música, una de las razones principales de que se dé la piratería es la consideración negativa del papel que juega la industria musical. Generalmente las personas no tienen inconveniente en pagar a sus artistas favoritos por el trabajo que hacen, sin embargo sí lo tienen cuando se trata de pagar a las discográficas.

El movimiento (o género) musical Tecno Brega se da principalmente en el norte de Brasil, se caracteriza principalmente por generar sus temas mediante el remix de canciones populares y por proponer nuevos métodos de distribución. Son los productores los que descargan las canciones de internet y les quitan las partes acústicas; después invitan a los artistas a sus estudios de grabación, graban los CDs y ellos mismos se los entregan a los vendedores ambulantes para que los distribuyan. Los únicos que hacen dinero de la venta de los CDs son los vendedores ambulantes. En el mercado se puede comprar un CD con 150 o 200 canciones por un precio muy razonable.

La forma de competir en Brasil no se basa en la venta de CDs, para ellos eso es mera publicidad. Son los equipos de sonido los que compiten entre sí. Los artistas ganan dinero cuando se organizan fiestas a las que acuden miles de personas atraídas por los CDs adquiridos en la calle.

Allí muchos aspectos funcionan diferente, por ejemplo el principal objetivo de la música es promover a los artistas para futuras contrataciones, no se trata de vender millones de copias, ya que como hemos mencionado antes, el artista no recibiría un centavo. La gran mayoría de las canciones del Tecno Brega son copias de otras canciones, pero los artistas no se preocupan de ese tipo de cosas como los derechos de autor, tienen otra filosofía de cultura libre.

Existen muchas formas emergentes de producción cultural surgidas en las áreas pobres del planeta y de las que nuestra sociedad capitalista debería tomar nota. Por ejemplo, en 2004 The Pixies sorprendió a sus fans al ofrecerles, pocos minutos después de terminar su actuación, la posibilidad de comprar el disco del concierto que acababan de escuchar; para hacer esta grabación utilizaron una nueva tecnología denominada DiscLive's mobile recording²⁷. Esto revolucionó a la prensa

²⁶ WIKIPEDIA. Biblioteca pública. [Consultado 2016-09-03] Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Biblioteca_p%C3%BAblica>

²⁷ JOPSON, NIGEL. Direct to Disc en *Resolution V4.4*. Mayo/junio 2005. p. 60.

especializada y hablaban de un nuevo modelo de negocio. Pues bien, esto ya lo estaban haciendo los músicos del movimiento Tecno Brega 4 años antes que The Pixies y con una tecnología muchos menos costosa.

Otro buen ejemplo de producción cultural surgida en áreas pobres del planeta es el cine nigeriano, el mayor productor de películas del mundo, superando a las 611 películas anuales de EEUU con unas 1200. Y todo esto sin que Nigeria tuviera una ley de derechos de autor.

Las películas producidas en África son de peor calidad y credibilidad para los occidentales, pero tienen unos valores completamente distintos a los de las películas de Hollywood.

Los productores de cine se pasean por los mercados para asegurarse que los vendedores ambulantes no pirateen las películas nigerianas, trayéndoles sin cuidado lo que hagan con las extranjeras ya que los productores de éstas no se pasearán por el mercado para asegurarse de ello y los vendedores podrán distribuirlas al precio que crean conveniente.

Hay una interesante connotación en Nigeria, nadie copia las películas nigerianas porque la copia pirata cuesta tanto como la original. Los productores hacen un esfuerzo por sacar la copia original al mismo tiempo que el estreno, por lo que no tiene ningún sentido adquirir una obra pirata cuando puedes obtener la original lo antes posible y al mismo precio que una copia ilegal. De esta manera intentan dar solución al problema de la piratería, en vez de focalizar sus esfuerzos solo en la persecución de aquellos que la producen o consumen.

Su punto de vista adopta una mayor distancia respecto al problema, una mayor perspectiva, no les renta encarcelar a piratas, ya que de ser así parte de sus impuestos irían para la manutención de dichos individuos en prisión y seguirían perdiendo dinero.

Las cuestiones en torno a la piratería y la cultura libre van de la mano. Digamos que “piratería” es la palabra peyorativa utilizada por las compañías para referirse a todo aquello que puede estar dando un beneficio a alguien pudiendo no estar dándoselo a ellos.

3.4.1. Derechos de autor e innovación

¿Están las leyes orientadas al desarrollo de la creatividad?

Los gobiernos difunden y publicitan las leyes de derechos de autor como incentivos para que la gente se decida a crear sin miedo a ser plagiada. Técnicamente con este tipo de restricción se fomenta la creatividad ofreciéndole a la población un respaldo que les asegure una protección y reconocimiento en caso de crear algo.

¿Qué hacer cuando no hay pruebas de que los derechos de propiedad intelectual o industrial incrementen la creación y la innovación?

Rudolf Peritz²⁸ hace mucho hincapié en que debemos cambiar nuestra forma de entender las patentes y el copyright, pasar de entenderlos como derechos de propiedad a entenderlos como incentivos de innovación en los que a cambio de revelar y hacer pública toda la información, se le otorga al autor un derecho de exclusiva como titular, no un derecho de propiedad como el que se puede tener con un objeto.

Peritz analiza los estudios empíricos existentes sobre la materia y extrae las siguientes conclusiones:

- La idea de obtener una patente NO es un factor relevante en las decisiones empresariales.
- Un refuerzo legal de los derechos NO incrementa la inversión en I+D.
- La extensión temporal del derecho de autor NO ha generado un aumento en las obras publicadas.

El sector del Derecho de la propiedad intelectual e industrial no va a desaparecer, como mucho, las leyes serán modificadas hacia una mayor racionalidad. Sin embargo, los cambios realizados en los últimos años han ido en la dirección contraria potenciando el fin lucrativo para las grandes empresas, se han extendido los derechos alargado su vigencia, se han ampliado las patentes otorgables o los usos de la obra protegida que generan remuneración.

Así, una vez más podemos ver cambios de leyes orientados a los intereses de las grandes empresas, donde la evolución y desarrollo no

²⁸ Peritz, Rudolf. Competition Within Intellectual Property Regimes - The Instance of Patent Rights. En Steven D. Anderman y Ariel Ezrahi (eds.) Intellectual Property and Competition Law: New Frontiers, Oxford University Press 2011. [Consultado 2016-08-06] Disponible en: <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2084236>

son las prioridades, sino que se trata más de intereses a corto plazo y de carácter lucrativo²⁹.

La creación en sí misma -que parte de ninguna referencia como la página en blanco- no existe y a pesar de ello algunas compañías han llegado a emprender demandas que cuesta creer. Dentro del mundo de la música y el sampleo hay muchos casos de este tipo:

Un ejemplo muy conocido es la canción *100 Miles and Running* de Dr. Dre y otros miembros del grupo N.W.A. El tema retoma un pequeñísimo fragmento de la introducción de guitarra de la canción de George Clinton/Funkadelic, *Get Off Your Ass and Jam* y lo utilizan a modo de repetición de fondo durante toda la canción como una base más, lo alargan para adaptarlo al tempo, y técnicamente son 3 notas de guitarra que ni siquiera son reproducidas por el mismo instrumento. Entonces aún en un contexto completamente diferente, 3 segundos distorsionados en instrumento y tempo de la canción original, sigue considerándose delito.

Good Copy Bad Copy señala los problemas e insuficiencias que tiene el actual sistema de derechos de autor, a través de la obra del músico de remezclas (o mash-up) Girl Talk, un controvertido artista que se dedica a la creación de nuevos temas a partir de temas ya existentes; por lo que está bajo la atenta mirada de la ley que busca hacerle pagar por todas aquellas canciones que utiliza sin permiso alguno, pero Girl Talk es un artista inteligente que lleva mucho tiempo acogiendo a la ley “fair use” o uso razonable, que es un criterio jurisprudencial que permite un uso limitado de material protegido, siempre y cuando su uso sea académico, informativo o alguna variante de ello.

En una de sus entrevistas Girl Talk explica de forma rápida y eficaz la carencia de sentido ético y legal de las discográficas:

”me encantaría pagar regalías por cada parte, pero en realidad no sería así. Licenciar cada parte costaría millones de dólares que, obviamente, no tengo.

Pero, en un mundo teórico, si pudiera liberar todas las partes del álbum, y tuviera un millón de dólares para hacerlo, igual me lleva-

²⁹ Alfaro, Jesús. *¿Qué hacer cuando no hay pruebas de que los derechos de propiedad intelectual o industrial incrementen la creación y la innovación?* [Consultado 2016-08-08] Disponible en: <http://derechomercantilesmana.blogspot.com.es/2012/09/que-hacer-cuando-no-hay-pruebas-de-que.html>

ría 50 años cumplir con todas las cuestiones legales y eso es simplemente absurdo.”³⁰

Existe un hecho que Girl Talk describe a la perfección en una de sus entrevistas: “todos estamos bombardeados por los medios de comunicación hoy en día, casi nos han forzado a utilizarlo como una forma de arte[...]si la gente regalara pintura por la calle, hoy en día tendríamos muchos más pintores[...]Eso es justo lo que está pasando ahora mismo con la cultura de remezcla en internet[...]las leyes vigentes están inhibiendo el flujo de la cultura y la música”³¹

En la misma línea Lawrence Lessig afirma creer fundamentalmente en los derechos de autor y su necesidad en la era digital, pero considera que se han expandido en una forma en la que básicamente inhiben la creatividad.³²

³⁰ *Good Copy Bad Copy* (Dir. Henrik Moltke, Andreas Johnsen, Ralf Christensen) Rosforth. 2007 (min.12:54)

³¹ *Good Copy Bad Copy* (Dir. Henrik Moltke, Andreas Johnsen, Ralf Christensen) Rosforth. 2007 (min.2:29)

³² *Good Copy Bad Copy* (Dir. Henrik Moltke, Andreas Johnsen, Ralf Christensen) Rosforth. 2007 (min.53:32)

4. PROYECTO PERSONAL

4.1. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Desde mi vieja admiración por los personajes y las películas Disney decidí empezar una sutil crítica contra la Compañía, partiendo de la siguiente pregunta:

¿Hasta qué punto plagio y hasta qué punto casualidad?

El planteamiento del proyecto contempla también las posibles deconstrucciones de una imagen protegida con derechos de autor para abstraerla hasta el punto en el que su autoría ya no pueda ser reconocida.

Esta es la verdadera motivación del trabajo, porque a través de su realización encontré exactamente de lo que quería hablar. La idea nace como resultado de la continua búsqueda fallida de algo bastante abstracto que parece no existir en el formato que yo quiero.

Siempre he sido una gran fan del mundo Disney, (particularmente del Pato Donald y por eso será nuestro principal conejillo de indias) pero hace poco quise hacer mis propias versiones/interpretaciones de algunos personajes Disney por mero placer y entonces empezaron a surgir las dudas:

¿En qué medida era legal lo que estaba haciendo?

No, no era nada legal lo que estaba haciendo. Me puse a investigar y encontré más de lo que me hubiera gustado encontrar. Entonces algo dentro de mí buscaba con ansia unos parámetros físicos que me permitiesen flirtear con la idea de tomar el pelo a Disney desde la legalidad. Así, después de mucho buscar y no encontrar nada, decidí ponerme en contacto con la compañía y les expliqué lo que buscaba:

From: Covadonga Casado

[mailto:covadongacasadogonzalez@gmail.com]

Sent: Saturday, April 09, 2016 12:38 AM

To: TWDC General Permissions

Subject: copyright information

Hello,

My name is Covadonga, I am a student of arts in the last year of career and am doing my final work of degree on the piracy, rights of image and others that concerns this subject matter. There is an aspect that I am interested in knowing very much there exists some type of rule or parameter that it delimits if for example an illustration is considered to be an illegal copy of someone of your characters?

That is to say, there is some regulation of the style: it is not possible to create an image that remembers to one of our prominent figures unless a light change exists in the structure of this one and different pantone are in use ...?

And if not, how the limit of the legal-illegal thing is judged? Thank you so much in advance, you will be a great help for me. Covadonga.

Hola,

Mi nombre es Covadonga, soy una estudiante de arte en su último año de carrera y estoy haciendo mi trabajo final de grado sobre la piratería, los derechos de imagen y demás que concierne esta materia. Hay un aspecto que estoy muy interesada en saber ¿Existe algún tipo de regla o parámetro que determine si (por ejemplo) una ilustración se considera copia ilegal de alguno de sus personajes?

Es decir, ¿Hay alguna regulación del estilo: “no es posible crear una imagen que recuerda a una de nuestras figuras a no ser que un ligero cambio exista en la estructura de éste o se emplee un diferente pantone...”?

Si no, ¿Cómo se juzga el límite de lo legal y lo ilegal?

Muchas gracias por adelantado, serían de gran ayuda para mí. Covadonga.

A o que me respondieron el 11 de Abril:

Dear Covadonga,

Thank you for your correspondence requesting information regarding Disney’s copyright policy. Regrettably, we do not offer our legal opinion as to whether or not someone is entitled to use any Disney properties in connection with a non-Disney related activity. We encourage you to consult a lawyer familiar with intellectual property rights

(e.g. copyright, trademark) to determine whether your proposed use may run afoul of any laws.

Your interest is appreciated. Sincerely,

Permissions Department

Querida Covadonga,

gracias por su correspondencia solicitando información en cuanto a la política de derechos de autor de Disney. Lamentablemente, no ofrecemos nuestra opinión jurídica en cuanto a si realmente alguien está titulado o no para usar cualquier propiedad de Disney si no es para algo en relación con la misma. Te animamos a consultar a un abogado familiar de derechos de propiedad intelectual (por ejemplo copyright, marca registrada) para determinar si el empleo que propones podría chocar con algunas leyes.

Apreciamos tu interés. Sinceramente,

Departamento de Permisos.

He intentado ponerme en contacto con algunos abogados especializados en la materia, pero ninguno de ellos ha respondido a mis emails, cosa que no me sorprende porque se trata de gente que trabaja por dinero, y yo como estudiante no tengo dinero para invertir en un abogado que me resuelva una duda que la oficina de permisos/derechos etc de la compañía debería solventar.

¿Cómo se mide hasta qué punto uno de mis dibujos (una interpretación puede estar muy cerca o muy lejos de la imagen inspiradora) puede llegar a guardar una similitud denunciabile con uno de esos personajes?

Está claro que busco algo un poco abstracto, no me pueden decir que los diseños pueden guardar un máximo de un 47% de similitud... no se puede medir, pero ¿existen parámetros, no?

Tampoco tienen ningún interés en perder el tiempo contestándome ya que, como bien se refleja en los emails, si no es para algo que vaya a ir en relación con la empresa (dinero en juego) no tienen pensado contestar a alguien, como yo, que no les supone ninguna amenaza., ni ningún ingreso. Además de ser alguien preocupado por la política de legalidad en sus derechos de autor, que viene a ser lo mismo que alguien que pregunta por las reglas del juego y no recibe respuesta válida alguna.

Pero... ¿Y si hoy comenzase a hacer camisetas (por ejemplo) con mis diseños (con una posible similitud con sus personajes) y se hiciesen terriblemente famosas, podrían ir a por mí?

Porque si hay dinero en juego, y no está yendo a sus bolsillos, dad por hecho que habrá problemas.

* * *

Aquí presento mi proyecto que pretende cuestionar aspectos de la Compañía Disney mediante la deconstrucción y descontextualización de numerosos parámetros de uno de sus emblemáticos personajes.

Digamos que no existen unos parámetros tan figurativos y específicos como los que ando buscando, y que no hay mucha gente dispuesta a ayudarme en este terreno. Así que crearé mis propios parámetros de análisis deconstructivo de una imagen protegida cuestionando hasta qué punto ésta compañía podría decir que algo es suyo.

Llegados a este punto soy completamente vulnerable ante ustedes, contándoles de antemano la trampa por decirlo de alguna manera, en esta suposición estamos partiendo de un trabajo protegido existente, a otro nuevo como resultado de la abstracción de los parámetros del primero. Pero esto es relativo, ningún artista cuenta sus trucos ni sus verdaderos puntos de inspiración, nadie revela sus trampas.

Existe una bidireccionalidad, a la cual muchísimos artistas se aferraron, se aferran y se aferrarán. Cambiar la trayectoria de las similitudes de “obra protegida -> nuestro trabajo” a “nuestro trabajo -> obra protegida” puede suponer importantes cambios. Hay un terrible problema de concepto en el arte, todo es una copia de algo anterior, existe una copia consciente e inconsciente, no estamos hablando del robo mezquino que se da en ocasiones, estamos hablando de que para crear hay que inspirarse en algo existente. Es un hecho bastante mal entendido por mucha gente, cuando se les habla de copiar o reinventar lleva de manera automática un carácter peyorativo que deberíamos empezar a corregir.

Cuando Disney quiera ir a por nosotros tomará la otra dirección (Dirá que el Pavo Ronald que viste de azul y tiene muy mal humor quizás tiene un curioso parecido a alguno de sus personajes).

Creo importante aclarar que lo que estoy haciendo en este trabajo es un simulacro, un intento, de tomarle un poco el pelo a la compañía, habitualmente no trabajo así, aquí estoy condicionando el trabajo a todo aquello que más se pueda asemejar a su personaje, rozando el límite de lo ilegal sin importar lo que a mi me guste o no, o sin importar en absoluto el posible aspecto final de la nueva creación.

4.2. DESARROLLO DEL PROYECTO

Trabajaremos con la imagen del famoso Pato Donald. Intentaremos ir a lo más básico de este personaje, tenemos cierta información que nos es dada: se trata de un PATO y su nombre es DONALD. Para evitar meternos en problemas éstas dos palabras ya no podrán ir juntas.

Si buscamos en Wikipedia el propio personaje tiene una meticulosa definición:

El Pato Donald (Donald Duck en el inglés original) es un personaje de Disney, caracterizado como un pato blanco antropomórfico de ojos celestes, pico, piernas y pies anaranjados. Generalmente viste una camisa de estilo marinero y un sombrero, sin pantalones, excepto cuando va a nadar. Respecto a su personalidad, Donald suele intentar ver las cosas con positivismo y alegría (aunque muchas veces acaba montando en cólera cuando se le tuercen las cosas). Uno de sus movimientos más característicos es su singular manera de saltar sobre uno de sus pies cuando se enfada, a la vez que grita de manera incoherente.

Donald ha protagonizado multitud de dibujos animados e historietas. Mientras que las animaciones de Donald tienen amplia popularidad en los Estados Unidos y el resto del mundo, los libros de historietas semanales y mensuales tienen su mayor popularidad en gran parte de los países europeos, especialmente en Noruega y Finlandia, aunque también es un personaje muy aceptado en otros países como Alemania, Dinamarca, España, Italia, Países Bajos y Suiza. La mayoría de las publicaciones son hechas por la filial italiana de Disney, y por Egmont en Dinamarca, Noruega, Finlandia y Suiza. [...]

Datos Curiosos:

-Su nombre completo es Donald Fauntleroy Duck.

-Es hijo de Quackmore Duck y Hortense McDuck, hermana de Scrooge McDuck. Tiene una hermana gemela llamada Della Duck.

-El 9 de junio de 2014 fue su 80° Aniversario desde su primera aparición en The Wise Little Hen (1934).

-Protagoniza el filme de Disney Der Fuehrer's Face (La cara del Führer) de 1943 que es una crítica a la vida en la Alemania Nazi.

-Sufre de daltonismo.

-Tiene un título de la Universidad de Oregon, Oregon. Ya que su mascota son los Patos de Oregon.

-A pesar de que Mickey Mouse es el personaje principal de Walt Disney Studios, el pato Donald ha aparecido en más cortos y películas que él. Superando las 173 de Mickey Mouse con 176.³³

Vamos a trabajar con la imagen del Pato Donald de 1950.

Poco a poco empecé a inventarme mi propia forma de ver todo este asunto, mi cabeza empezó a generar una serie de parámetros basados en distintas características, que dieron lugar a diseños un tanto excéntricos y curiosos. Son parámetros basados en el color, el pantone, en la forma, en el contexto, en el espacio que los rodea, en el estampado, etc.

1. COLOR/PANTONE

¿Cómo de legal es utilizar los colores exactos que componen nuestro famoso personaje para otros fines?

Y es que quizás no seamos conscientes, pero los colores exactos que componen al personaje están muy asumidos dentro de nuestras cabezas, no sentimos el mismo placer viendo estas dos imágenes:



Fig.1. Imagen del Pato Donald sin y con el pantone original.

Ahora que quizás entendemos un poco mejor la importancia de los precisos pantone utilizados en el Pato Donald de los años 50, qui

³³ WIKIPEDIA. *Pato Donald*. [Consultado 2016-07-04] Accesible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pato_Donald>

zás utilizar exactamente los 7 verdaderos colores que lo componen para otra composición sería mucha casualidad.



Fig.2. Imagen del Pato Donald y muestras del Pantone

Otra demostración de cuán asimilados por nuestras mentes están estos colores, evitando la forma, solo la combinación de colores:



Fig. 3. Composición con el pantone del Pato Donald

Y así, con esta combinación de colores puede ocurrir que estemos haciendo constantes referencias al personaje Disney “sin darnos cuenta”

“Donaldcristo”



Fig.4. Composición con el Pantone del Pato Donald

“Donald Mondrian”

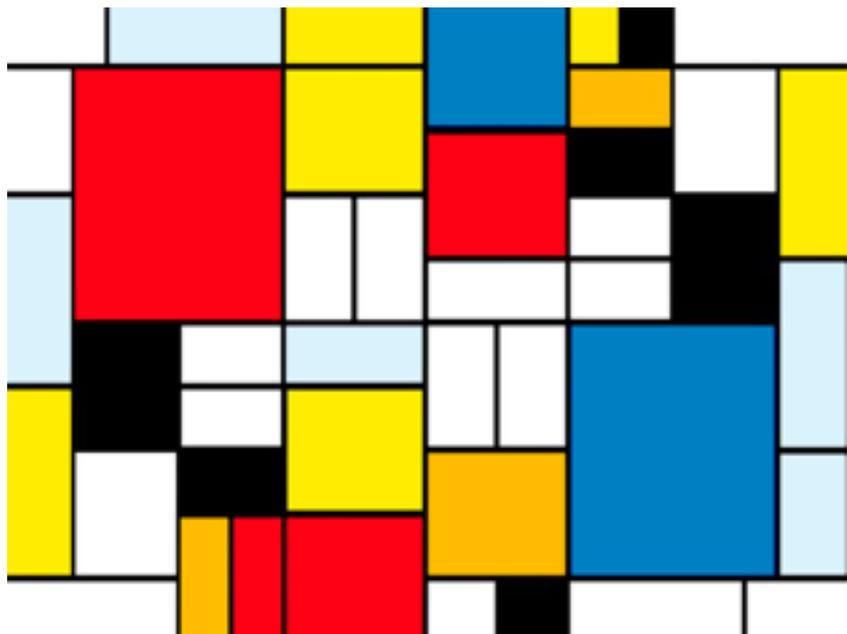


Fig.5. Composición con el Pantone del Pato Donald

Aquí experimentaremos interviniendo directamente en la imagen original, cambiando por completo los colores originales usados para identificar a personaje.



Fig.6. Imágenes del Pato Donald sin sus colores originales

2.DISTORSION

Hay muchos niveles de distorsión de una imagen, desde ligeras distorsiones sin importancia hasta distorsiones que nos alejan completamente del concepto primero y nos abstraen en un mundo en el que si no sabemos de qué imagen partimos, no podríamos llegar a ella por el mero parecido. Algunos ejemplos de distorsión hecha con photoshop mediante filtros establecidos por el programa y otros métodos:

2.1 Aplicando un filtro de efecto mosaico:

Si no supiéramos de qué trata este apartado ni este trabajo sería bastante poco probable que identificásemos la primera imagen como un derivado del Pato Donald.

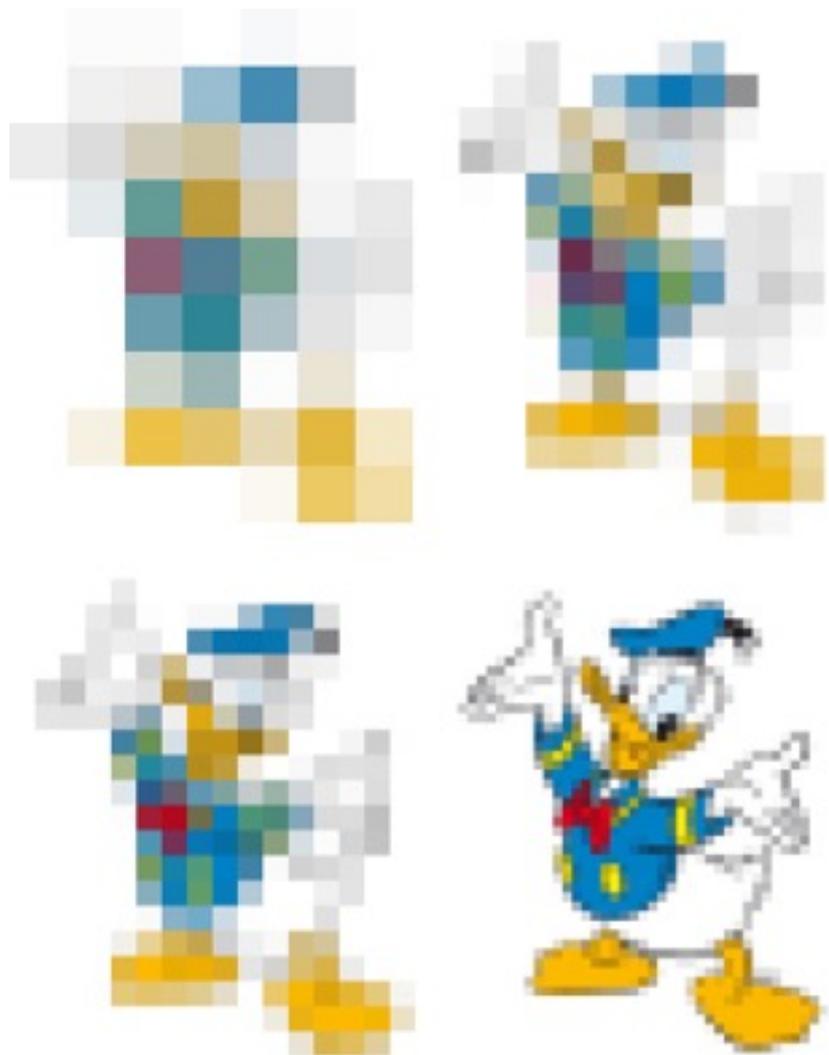


Fig.7. Distorsión de la Imagen del Pato Donald por filtro de mosaico

2.2 Aplicando un filtro de efecto puntillista:

Volvemos a encontrarnos con la poco probable posibilidad de identificar la imagen original a partir de una distorsión tan excesiva de la misma.



Fig.8. Distorsión de la Imagen del Pato Donald por filtro de puntillismo

2.3 Aplicando un filtro de efecto de desenfoque gaussiano:
Más de lo mismo.

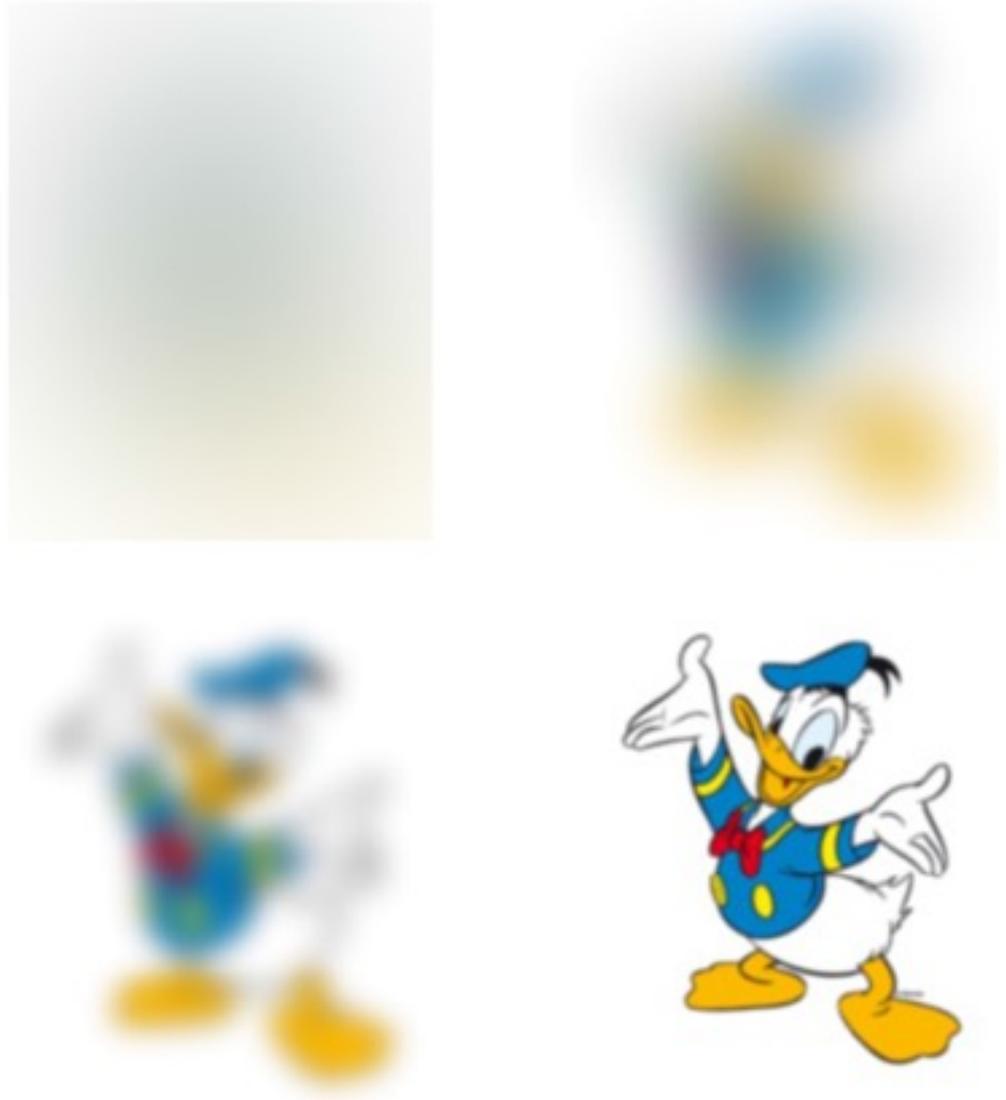


Fig.9. Distorsión de la Imagen del Pato Donald por filtro de desenfoque gaussiano

2.4 Distorsión digital hecha a mano (no filtro preestablecido):

Aquí, con una absoluta distorsión de la forma, siguen estando presentes los colores que caracterizan nuestro personaje. Pero, ¿Y si hubiese sido una de las imágenes del apartado “color/pantone” con color alterado sobre la forma original? ¿Qué más me podrían reclamar?

Con esto me cuestiono hasta qué nivel es necesario entrenar una mentira.

En este caso particular, con la modificación de dos parámetros (distorsión dada en la imagen + modificación previa del color/pantone) parece posible poder hacer uso de la cultura existente para nuestro propio avance al ser bastante complicado identificar los pasos que nos han llevado hasta este punto. Pero eso sí, nunca explicar como hemos llegado hasta aquí o se convertirá en un trabajo poco creativo.

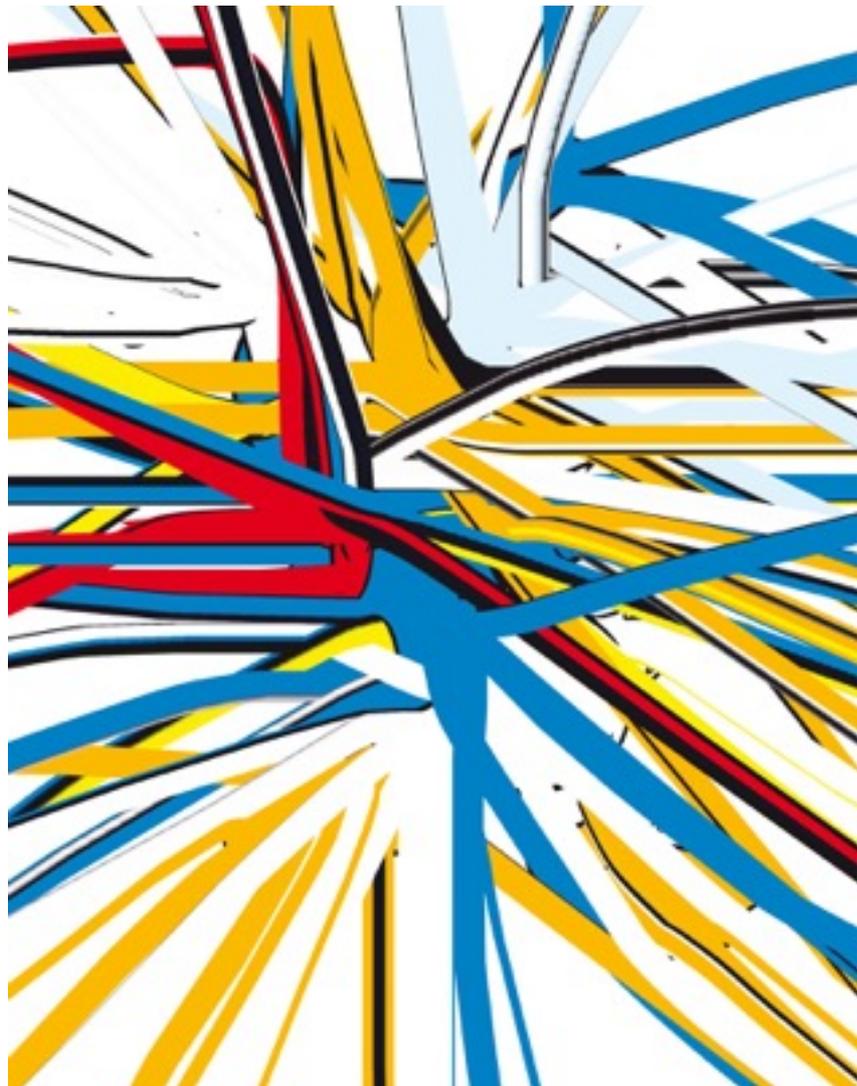


Fig.10. Distorsión de la Imagen del Pato Donald con libre elección del trazado

2.4 Distorsión partiendo de la idea más primaria del personaje.



Fig. 11. Otro ensayo de distorsión de la Imagen del Pato Donald

2.5 Distorsión reinterpretando partes del personaje.



Fig. 12. Obra del artista Ermsy



Fig. 13. Obra del artista de instagram "woo_tattooer"

3.DESCONTEXTUALIZACION:

El contexto es un parámetro muy importante ya que este personaje tiene una personalidad específica con unas características muy marcadas. Una personalidad a la que desobedecería si protagonizase hechos como estos:



Fig.14. Obra del autor Rodolfo Loaiza



Fig.15. Obra del autor Kaj Stenvall



Fig.16. Obra personal

5. CONCLUSIONES

Vivimos en una sociedad en la que la comodidad se ha convertido en uno de nuestros peores enemigos. Nada es lo que parece, no podemos fiarnos de lo que nos es dado, el mundo está enteramente controlado por unos pocos, unos pocos que tienen todo el poder, pero somos todos nosotros quienes se lo damos, la sociedad está tan bajo el control de esos pocos que se le hace difícil distinguir el control de la vida cotidiana como tal.

Por favor, no se conformen, no acepten lo que viene dado sin un previo análisis personal, sean personas críticas, informadas, concédanse el lujo de poder opinar porque hoy por hoy toda la información que el ser humano pudiera imaginar en algún momento de la historia, está al alcance de sus manos, ármense.

Disfruten de esa enorme satisfacción cuando uno se informa de algo que primeramente desconocía de manera general y de repente se da cuenta de que puede opinar, en mayor o menor medida ya tiene una pequeña mente crítica informada que le puede posicionar en un lugar u otro, ya cuenta como uno más, se hace visible, piensa luego existe.

Reconsideréense aspectos básicos terriblemente arraigados en nuestra sociedad (como el concepto “piratería”) que nos son dados y analícenlos, reinterpreténtenlos, intenten abstraerse del condicionamiento social al que estamos constantemente sometidos y descubran que haciendo lo mismo con cada aspecto de la vida pueden llegar a una realidad personal mucho más rica y maravillosa, pueden llegar a ser libres.

No pretendo que estén de acuerdo conmigo ni mucho menos, solo me gustaría que no acepten lo que les es dado sin haberlo evaluado por ustedes mismos y entonces sí habré cumplido. Digamos que para estar de acuerdo conmigo basta no estarlo.

Para finalizar, una referencia que de forma clara nos anima a esa disposición crítica, y una sugerencia a las normas de los TGF. La sugerencia es que aporten una plantilla del trabajo en un archivo de software libre, por favor. La referencia final de Roger Malina:

An Open Observatory Manifiesto
[...] Me gustaría avanzar un nuevo derecho y una nueva obligación, humanos:

1. Cada uno de nosotros tiene derecho a la información que ha sido recopilada acerca de nosotros mismos y de nuestro entorno.

2. Cada uno debe contribuir a la construcción del conocimiento mediante la recopilación e interpretación de los datos sobre nuestro propio mundo.

[...] Si hemos de cambiar nuestra cultura para generar una cultura sostenible, hay que adaptarnos con rapidez y debemos tener el conocimiento local que lo permita.

No estoy pidiendo una nueva ciencia de aficionados, sino más bien una ciencia íntima que implica a miles de millones de personas en la comprensión del mundo que les rodea y su impacto en él.³⁴

6. FUENTES CONSULTADAS

CINCO DÍAS, *Ya no le costará dinero cantar ‘Cumpleaños feliz’*. Diario Económico Cinco Días, 23-09-2015. [consulta: 2016-07-20]. Disponible en: <http://cincodias.com/cincodias/2015/09/23/empresas/1443006339_041616.html>

WIKIPEDIA. Licensing of the Press Act 1662. [Consultado 2016-08-03] Disponible en < https://en.wikipedia.org/wiki/Licensing_of_the_Press_Act_1662>

INDAUTOR, INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR. *Estatuto de la Reina Ana 1710*. [Consultado 2016-08-03] Disponible en <http://www.indautor.gob.mx/documentos_principal/estatutoreina.pdf>

WIKIPEDIA. *Copyright law of France*. [Consultado 2016-08-03] Disponible en <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Copyright_law_of_France>

BOE. *Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-1996-8930>

WIKIPEDIA. *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<https://>>

³⁴ MALINA, Roger, Leonardo Electronic Almanac; An Open Observatory Manifiesto by Roger Malina. 2010 [consulta 2016-09-04] Disponible en < <http://www.leoalmanac.org/an-open-observatory-manifesto-by-roger-malina/> >

es.wikipedia.org/wiki/Convenio_de_Berna_para_la_Protecci%C3%B3n_de_las_Obras_Literarias_y_Art%C3%ADsticas>

WIKIPEDIA. *Homebrew Computer Club*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <https://en.wikipedia.org/wiki/Homebrew_Computer_Club>.

NEOTEO. *La historia de Napster*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://www.neoteo.com/la-historia-de-napster>>.

RiP!: A Remix Manifesto. (Dir. Brett Gaylor) EyeSteelFilm en co-producción con National Film Board. 2008

ELDIARIO. *Un hipócrita llamado Walt Disney. 2014* [Consultado 2016-08-13] Disponible en <http://www.eldiario.es/cultura/cine/Bienvenidos-maravilloso-mundo-hipocresia-Disney_0_223628497.html>.

OMPI. *¿Qué es la propiedad intelectual?* [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://www.wipo.int/about-ip/es/>>.

COPYRIGHT.GOV. *Preguntas frecuentes sobre derechos de autor*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <http://www.copyright.gov/help/spanish_faq/index.html>.

CULTURAALDERECHO. *Los derechos morales y patrimoniales*. 2013 [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://culturaalderecho.org/cuales-son-mis-derechos/>>.

WIKIPEDIA. *Dominio público*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_p%C3%ABlico>.

XNET. *Copyright, Copyleft, Licencias*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<https://xnet-x.net/que-es/copyright-copyleft-licencia-libre/>>.

CREATIVECOMMONS. *Licencias*. [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>>.

ENCICLOPEDIA. *Richard Stallman*. [Consultado 2016-08-31] Disponible en <http://enciclopedia.us.es/index.php/Richard_Stallman>.

ABC. *La verdad tras el supuesto plagio de «El Rey León» a «Kimba, el león blanco»*. 2015 [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://hoycinema.abc.es/noticias/20150128/abci-verdad-plagio-leon-kimba-201501271956.html>>.

HIPERTEXTUAL. *Warner, Disney y la absurda lucha por el copyright del mundo de Oz, cuyo libro es de dominio público*. 2012 [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<https://hipertextual.com/2012/02/warner-disney-y-la-absurda-lucha-por-el-copyright-del-mundo-de-oz-cuyo-libro-es-de-dominio-publico>>.

GIZMODO. *El día que Disney manipuló el copyright para que Mickey no fuera del dominio público*. 2015 [Consultado 2016-08-13] Disponible en <<http://es.gizmodo.com/el-dia-que-disney-manipulo-el-copyright-para-que-mickey-1745463045>>.

Good Copy Bad Copy (Dir. Henrik Moltke, Andreas Johnsen, Ralf Christensen) Rosforth. 2007

WIKIPEDIA. Biblioteca pública. [Consultado 2016-09-03] Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Biblioteca_p%C3%BAblica>

JOPSON, NIGEL. Direct to Disc en *Resolution V4.4*. Mayo/junio 2005. p. 60.

Peritz, Rudolf. Competition Within Intellectual Property Regimes - The Instance of Patent Rights. En Steven D. Anderman y Ariel Ezrahi (eds.) *Intellectual Property and Competition Law: New Frontiers*, Oxford University Press 2011. [Consultado 2016-08-06] Disponible en: <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2084236>

Alfaro, Jesús. ¿Qué hacer cuando no hay pruebas de que los derechos de propiedad intelectual o industrial incrementen la creación y la innovación? [Consultado 2016-08-08] Disponible en: <<http://derecho-mercantilesana.blogspot.com.es/2012/09/que-hacer-cuando-no-hay-pruebas-de-que.html>>

WIKIPEDIA. *Pato Donald*. [Consultado 2016-07-04] Accesible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pato_Donald>