

Comité de Desarrollo y Propiedad Intelectual (CDIP)

Trigésima primera sesión

Ginebra, 27 de noviembre a 1 de diciembre de 2023

RESUMEN DE LA HERRAMIENTA DE LA OMPI TITULADA “APROVECHAR LA CREATIVIDAD, DERECHO DE AUTOR PARA PROFESIONALES DE LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN: UNA HERRAMIENTA DE FORMACIÓN”

preparado por Rob H. Aft

1. El Anexo de este documento contiene el resumen de la herramienta de la OMPI titulada “Aprovechar la creatividad, derecho de autor para profesionales de la industria de la animación: una herramienta de formación”.
2. Esta herramienta de formación se ha elaborado en el contexto del proyecto de la Agenda para el Desarrollo (AD) sobre “Promoción del uso de la propiedad intelectual en las industrias creativas en la era digital en Chile, Indonesia, los Emiratos Árabes Unidos y el Uruguay” (documento CDIP/26/5). Ha sido preparada por el Sr. Rob H. Aft, presidente de Compliance Consulting en Los Ángeles, California (Estados Unidos de América).

3. *Se invita al Comité a tomar nota de la información contenida en el Anexo del presente documento.*

[Sigue el Anexo]

APROVECHAR LA CREATIVIDAD
Derecho de autor para profesionales de la industria de la animación:
una herramienta de formación

Resumen

“La animación ofrece un medio de narración y entretenimiento visual que puede aportar placer e información a personas de todas las edades, en todo el mundo.”

- Walt Disney

Cuando Walt Disney escribió esas palabras, en sus animaciones intervenían cientos de empleados, la mayoría mujeres, que dibujaban y pintaban miles de imágenes a mano, grababan laboriosamente los diálogos y, a menudo, contrataban a orquestas completas para tocar la música. La distribución implicaba la proyección de una copia en 35 mm en una sala de cine. Era enormemente costoso y había muy pocos lugares donde todo este trabajo pudiese llevarse a cabo. Se contrataba a guionistas, creadores de personajes, artistas, músicos y locutores con talento para prestar servicios creativos por encargo, sin conservar ningún control ni interés económico en su obra. Desde entonces, la industria de la animación ha evolucionado técnica y jurídicamente, permitiendo a los creadores tener más control sobre su obra, siempre que se atengan a la legislación local de los 181 signatarios del [Convenio de Berna](#) para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas.

I. LA ANIMACIÓN ES UN NEGOCIO DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Esta herramienta sirve para presentar al nuevo interesado en la industria de la animación las cuestiones jurídicas, comerciales y de producción necesarias para participar en el (actualmente bien estructurado) mercado mundial de las películas de animación, los programas de televisión, y el contenido en línea y educativo. El derecho de autor es fundamental en todas esas cuestiones, y se hace hincapié en la normativa y los principios pertinentes que actualmente se observan y ponen en práctica en la industria de la animación a escala internacional. Los lectores deberán consultar a especialistas locales de la industria para conocer a fondo estas cuestiones en sus respectivos países.

La comprensión y la aplicación de los conceptos empresariales, la ética y la fiabilidad son claves para el reconocimiento profesional en la industria de la animación. Ello incluye el cumplimiento de la legislación local en materia de creación de empresas, fiscalidad, empleo, transferencia del derecho de autor, transacciones financieras y, quizá lo más importante, las costumbres locales relativas a la conducta de empresarios respetables. Dicha respetabilidad supone, entre otras cosas, llevar una contabilidad adecuada, pagar puntualmente las facturas y ayudar a fortalecer la comunidad de animación mediante la educación, la participación de las autoridades públicas y el uso de técnicas similares a las de otras industrias con el fin de ganarse el respeto como agentes importantes de la economía nacional.

Las prácticas jurídicas y contractuales varían de una jurisdicción a otra, siendo la intervención de abogados y los acuerdos escritos la norma en algunas, y las relaciones personales y los acuerdos verbales lo habitual en otras. En cualquier caso, todas las transacciones de derechos de autor deben realizarse por escrito para ser válidas. En algunos países se dan subvenciones y ayudas públicas, mientras que en otros no existen. La distribución, los presupuestos de producción, el potencial de exportación y muchos otros factores locales deben considerarse a la hora de aplicar las enseñanzas extraídas de esta herramienta.

II. LA ANIMACIÓN ES UN MÉTODO DE CREACIÓN DE CONTENIDOS POPULAR Y CADA VEZ MÁS RENTABLE

El acusado descenso del costo técnico de la creación de animación ha puesto el medio al alcance de cualquier persona que tenga un teléfono móvil o un ordenador. Al mismo tiempo, las mayores oportunidades de distribución han creado un mercado mundial para material producido a escala local. Sin embargo, apenas ha cambiado el verdadero trabajo creativo: el diseño de personajes, la escritura de guiones, la composición musical y la actuación de voz. Para la mayoría de los profesionales, el obstáculo nunca fue el trabajo creativo, sino el costo de producción y la falta de oportunidades de distribución. Comprender la titularidad y la concesión de licencias de derechos sobre *obras originales de autor (que pueden o no tener que estar fijadas en un soporte, según la jurisdicción)* es el primer paso para acceder al mercado, ya sea en cines, en servicios mundiales de *streaming*, en la televisión local o en cualquier otra tecnología futura.

A medida que han ido disminuyendo los costos, muchas regiones de ingresos bajos y medianos se han incorporado a la industria de la animación, a menudo con el apoyo de los gobiernos locales en materia de formación y provisión de infraestructuras. La formación de los animadores y técnicos es esencial para crear una industria de animación fundamentada en el derecho de autor. Igualmente importante es la formación empresarial y jurídica para garantizar la sostenibilidad. Como demuestra el perfil de NEON (República de Corea) en el Anexo III, muchos estudios crean contenidos tanto para consumidores como para terceros. Se aplican los mismos conceptos cuando una empresa desarrolla un producto de consumo (por ejemplo, un programa o una película infantil en el marco de un modelo conocido como de empresa a consumidor o “B2C”, por “business-to-consumer”) u ofrece servicios comerciales a otras empresas (“B2B”, por “business-to-business”), como videos de formación, logotipos animados o efectos visuales. Este último suele ofrecerse en régimen de “trabajo por encargo”, conforme al cual los derechos de autor los conserva la empresa contratante en lugar del estudio, el artista o el técnico.

III. CONSIDERACIONES PRÁCTICAS

Esta herramienta de formación explora la estructura básica de la industria de la animación, incluidas las oportunidades para los creadores; qué derechos de autor crea el productor de una obra; cómo se registran los derechos de autor y se conceden licencias sobre estos a terceros; y cómo se crea el valor en la obra original, así como en obras auxiliares y derivadas tales como mercancías, secuelas, espectáculos teatrales y otras obras en las que se utilizan los personajes y los argumentos. La herramienta también examina los derechos que un productor debe obtener para reivindicar la titularidad del derecho de autor del guion, los personajes, la música y las grabaciones de voz y actuaciones de captura del movimiento. Por último, la herramienta analiza el negocio de la animación y cómo hacer frente a los desafíos mientras se construye una empresa sostenible basada en la propiedad intelectual (PI).

Usado de manera amplia, el término “animación” también puede incluir formas no narrativas, como, por ejemplo, logotipos animados, efectos visuales, videojuegos y gráficos de noticias o deportes, y puede utilizarse para dar realce visual a un programa o evento. Dicho uso abarca casos poco frecuentes de creación de material protegido por derecho de autor, por lo que no se contempla en esta herramienta. Sin embargo, puede generar flujos de ingresos adicionales para los estudios de animación, los artistas y los técnicos.

Esta herramienta pretende fomentar el crecimiento de las industrias de animación de todo el mundo y animar a las comunidades creativas locales a desarrollar empresas sostenibles en un sector en expansión de la industria de la PI.

La versión completa de la herramienta está disponible en la siguiente dirección:

[http://www-
dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_cr_jkt_23/wipo_cr_jkt_23_www_615978.pdf](http://www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_cr_jkt_23/wipo_cr_jkt_23_www_615978.pdf)

[Fin del Anexo y del documento]