

weintangia

GESTION DE ACTIVOS INTANGIBLES

ABRIL - JUNIO 2018 REVISTA N. 29

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL
A QUIÉN PERTENECEN LOS DERECHOS SOBRE LAS OBRAS INTELECTUALES CREADAS POR ORDENADOR

INTANGIBLES NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICABLES A LOS INTANGIBLES

EXPERIENCIAS INTERNACIONALES
REINO UNIDO, EL PRIMER PAÍS QUE RECONOCE DERECHOS A OBRAS GENERADAS POR ORDENADOR

ASOCIADAS
PROYECTOS QUE RELACIONAN ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS.
AINARA LEGARDON Y JAIME DE LOS RÍOS

ACTIVIDAD INTANGIA
5º CURSO ONLINE SOBRE INTANGIBLES, SECTOR ESCÉNICO Y COREOGRÁFICO

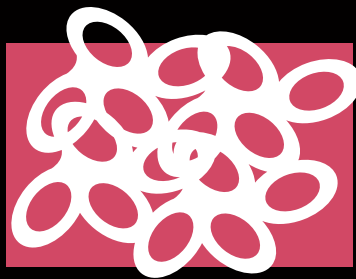


Nafarroako Gobernua
Gobierno de Navarra

Lan honek Nafarroako Gobernuaren dirulaguntza bat izan du, Kultura, Kirol eta Gazteria Departamentuak egiten duen Argitalpenetarako Laguntzen deialdiaren bidez emana.

Esta obra ha contado con una subvención del Gobierno de Navarra concedida a través de la convocatoria de Ayudas a la Edición del Departamento de Cultura, Deporte y Juventud





intangia
GESTION DE ACTIVOS INTANGIBLES

REVISTA N. 29

SALUDO

SALUDO DEL PRESI

**DERECHOS DE PROPIEDAD
INTELLECTUAL**

A QUIÉN PERTENECEN LOS
DERECHOS SOBRE LAS OBRAS
INTELLECTUALES CREADAS POR
ORDENADOR

INTANGIBLES

HABLEMOS DE NUEVAS
TECNOLOGÍAS APLICABLES A LOS
INTANGIBLES: NUEVOS SISTEMAS DE
REGISTRO Y DE GESTIÓN DE
DERECHOS

**EXPERIENCIAS
INTERNACIONALES**

REINO UNIDO, EL PRIMER PAÍS QUE
RECONOCE DERECHOS A OBRAS
GENERADAS POR ORDENADOR

ASOCIADAS

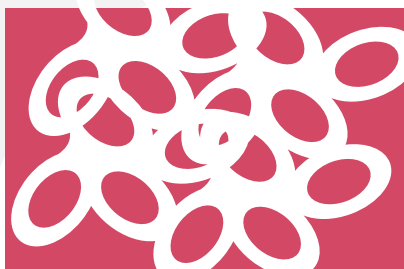
PROYECTOS QUE RELACIONAN
ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS.
AINARA LEGARDON Y JAIME DE LOS
RÍOS

ACTIVIDAD INTANGIA

5º CURSO ONLINE SOBRE
INTANGIBLES DEL ABIERTA LA
INSCRIPCIÓN AL CURSO DIRIGIDO AL
SECTOR ESCÉNICO Y
COREOGRÁFICO

REVISTA WE INTANGIA
ISSN Nº 2530-0423
ASOCIACIÓN INTANGIA
C/ SAN JULIÁN, 22 LOCAL
31171 ORORBIA
NAVARRA (SPAIN)

TF. + 34 948 321399
INFO@INTANGIA.ES



intangia

GESTION DE ACTIVOS INTANGIBLES

Como hemos observado en algunas ocasiones, proteger trabajos creados en entornos informáticos nos resulta un galimatías al tener que interpretar quién es el verdadero autor de la obra y por consiguiente quién posee derechos sobre la obra creada, aún peor cuando la obra la crea una máquina o programa informático. Si pensamos en que cada día más robots serán productivos, también aparecerán, aunque sea por casualidad, creaciones informáticas/tecnológicas que difícilmente podremos determinar qué derechos genera.

En esta edición se intenta aportar un nuevo punto de vista sobre las obras creadas mediante dispositivos informáticos o las obras creadas por el dispositivo informático. Teniendo en cuenta la era en la que vivimos y la dependencia tecnológica que hay se hace necesaria una regulación más efectiva sobre el uso y el resultado del uso de las nuevas tecnologías tanto a nivel de los derechos como en las responsabilidades que se derivan de dicho uso.

¿Qué posibilidades nos deparará la evolución de las nuevas tecnologías?

También conoceremos las experiencias en este entorno de algunos de nuestros asociados.

Saludos

Victor Cuiña

Presidente Intangia

¿A QUIÉN PERTENECEN LOS DERECHOS SOBRE LAS OBRAS INTELECTUALES CREADAS POR ORDENADOR?

Firmado:

CONCHI CAGIDE TORRES

Abogada especialista en propiedad intelectual



foto SHUDU.© Cameron James Wilson

Fuente: Instagram

https://www.instagram.com/shudu.gram/?utm_source=ig_embed

Fijémonos un momento en la modelo de la fotografía, se llama SHUDU y hace unos meses se hizo famosa como modelo por ser considerada una mujer perfecta. Solo tiene un pequeño problema, no es real. Se trata de la primera *supermodelo digital* creada mediante un programa de modelado 3D. La primera marca que tras su puesta de largo en Instagram, usó su imagen fue la firma de cosméticos Fenty Beauty, aunque su creador asegura que no será la imagen de otras marcas sino que se limitará a vender reproducciones digitales de su imagen. El fotógrafo autor de la imagen asegura que ha invertido más de 2000 horas en su creación. Nadie podría dudar del esfuerzo creativo, **consideramos entonces que hay creación y, por lo tanto, derechos de propiedad intelectual derivados de la creación.**

Veamos otro ejemplo:

un proyecto conjunto de ING, MICROSOFT, UNIVERSIDAD TECNICA DE DELFT, J.WALTER THOMPSON y los museos REMBRANDTHUIS y MAURITSHUIS, ha conseguido utilizar la inteligencia artificial para el estudio, creación y reproducción de la obra de Rembrandt hasta el punto de que su resultado final ha sido la reproducción de un cuadro del pintor, no como si fuera una copia de su estilo sino como si el ordenador suplantara al pintor y lo emulara en la creación de una de sus obras.

https://www.lavozdegalicia.es/noticia/cultura/2016/04/06/amsterdam-presenta-nuevo-rembrandt-pintado-ordenador/0003_201604G6P38991.htm

El proyecto, que ha durado varios meses, ha conseguido que un programa de ordenador cree la obra, aunque antes de eso ha habido mucho trabajo que comenzó con el análisis de las obras del artista, estudiando información como pigmentos, tonalidades, tipo de retratos, volúmenes, características físicas y biométricas, vestuario, expresiones faciales, etc., para luego utilizar técnicas de reconocimiento facial y algoritmos y conseguir crear un retrato que antes sería reproducido mediante una impresora 3D. En el año 2016 lo expuso la galería de arte Looiersgracht 60 de Amsterdam. ¿Podemos confirmar que esta obra tiene también autor o autores, y que son titulares de los derechos de propiedad intelectual? ¿A quién debería pedir permiso la galería para la venta del cuadro? ¿Qué autor se llevará el porcentaje de derecho de participación por reventa de la obra de arte en su caso?

En el **sector musical**, desde el primer CSIRAC o computador en generar sonido han pasado muchas cosas, en la actualidad el DEEP MIND de GOOGLE o el SONG SORTER EMI (experiments in musical intelligence) consiguen crear canciones digitales con solo hacer click en un botón.

En el **sector audiovisual**, desde la primera de las obras cinematográficas en utilizar el CGI (Computer Generated Imagery), en el año 1999 – la película era *Desafío Total* – hasta la actualidad ha llovido mucho.

Actualmente GOOGLE financia un programa de **inteligencia artificial** que escribirá artículos con noticias locales, con el fin de que en 2030 el 90% de las noticias de prensa se creen sin intervención humana.

En el **sector escénico**, podeis ver a un robot interpretando pinchando en este enlace:

👉 <https://www.youtube.com/watch?v=DIIIPedBqjjw>

Otro ejemplo, la noticia que pudimos leer en 2016: *¿Tienen que pagar los robots derechos de autor a los Beatles?*

👉 <http://www.expansion.com/juridico/actualidad-tendencias/2016/10/04/57f3f07422601d63598b45cb.html>

la idea de que Sony crearía una canción inspirada en el *Daddy's Car* de Beatles mediante inteligencia artificial, el periodista provocaba esta pregunta, si la empresa debería abonar a los Beatles los royalties derivados del uso de su canción. En este caso, no se puede decir que sea copia si se utilizan algoritmos que en inspiración a los Beatles, consiguen un resultado muy similar, de la misma forma que no se puede decir que el cuadro de inspiración a Rembrandt sea copia de otro creado por el pintor.

Pero la pregunta esencial y que intentaremos resolver, con la legislación de propiedad intelectual en la mano, es si **esas obras creadas por ordenador generan derechos de propiedad intelectual**, ya que hemos podido comprobar que también son objeto de explotación y pueden generar rendimientos económicos. Si esto sucede, ¿a quién se paga? ¿A la persona humana que ha creado el programa que ha generado la obra? ¿A la persona humana que ha generado la obra con un programa creado previamente, con independencia de la persona que crea el programa de ordenador?

La regulación de nuestra Ley de Propiedad Intelectual

no deja lugar a dudas cuando habla en sus primeros artículos de que:

Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica. (art. 5 LPI).

La regla de que solo una persona física es considerada titular de derechos de autor se desarrolla en posteriores artículos de la LPI, como los que regulan los derechos morales (art.14 a 16), en los que habla única y exclusivamente de autor como persona física.

Esta misma regla se aplica en el ámbito Europeo, y ha sido refrendada por decisiones del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, como el asunto *Infopaq* (TJUE C-5/08), en el que se reitera que una obra intelectual es original si es "una creación intelectual propia del autor", El caso *Infopaq* se basa en una base de

datos con resúmenes o extractos de artículos de prensa, que fue creada en Dinamarca. Dicha base de datos se formaba mediante un sistema de búsqueda de noticias, mediante términos predefinidos en etiquetas o palabras, para lo cual se realiza la reproducción de once palabras de cada noticia publicada en los medios de comunicación daneses. La demandante, una asociación de editores de prensa, estima que la reproducción parcial de los artículos es también reproducción y por lo tanto, ese sistema informático de búsqueda debe pasar previamente por la necesaria autorización de los titulares de los derechos.

A pesar de que este caso nada tiene que ver con el tema que nos ocupa, la propia sentencia del TJUE genera una auténtica armonización en lo que se refiere al concepto de "originalidad" y en lo que se refiere al concepto de "autoría". En el párrafo 37 de la sentencia nos explica el TJUE que:

Al hacerlo, la Corte ha formulado el punto de partida para su análisis del concepto de "producción parcial": el derecho de reproducción "solo puede aplicarse con respecto al material que es original en el sentido de que se refiere a su propia creación intelectual" (párrafo 37).

Lo que sigue es el núcleo del razonamiento del Tribunal con respecto al concepto de "reproducción parcial", en relación a las partes de una obra, no se desprende de la Directiva que **estas partes caigan dentro de una reglamentación diferente a la que se aplica a la obra completa** "(párrafo 38).

No solo en el ámbito de la imagen existen obras generadas por ordenador

"En consecuencia, están protegidos por derechos de autor tan pronto como contengan como tal la originalidad de la obra completa" o "siempre que contengan algunos de los constituyentes que constituyen la **expresión de la propia creación intelectual del autor de la obra**". (pº. 39).

En esta sentencia el concepto de trabajo juega un doble papel. Por un lado, el trabajo es objeto de protección, por lo que para saber qué puede o no reproducirse o hacerse público, debemos saber cuál es el trabajo. Por otro lado, el término "trabajo" también determina la condición para la protección de derechos de autor, es decir, la **creación de un "trabajo"**. En este caso, el derecho de autor no es un sistema de registro: el derecho de autor se origina por el funcionamiento de la ley por el **mero acto de creación**, sin tener que cumplir ninguna formalidad. **Cada obra de literatura o arte** tiene asignada la protección de derechos de autor; pero el Tribunal bien sabe que la cuestión es **cuán original debe ser una obra de literatura o arte, si se quiere que sea elegible** para esa protección.

En el artículo sobre experiencias internacionales seguiremos el hilo de esta sentencia del caso *Infopaq* para analizar las diferencias legislativas entre el derecho del Reino Unido y el derecho del resto del continente Europeo, cogeremos este guante que nos ofrece la sentencia para analizar la reforma en la legislación inglesa que permite atribuir derechos de autor a obras generadas por ordenador.

En su análisis de lo que es considerado reproducción parcial de una obra ajena, el TJUE llega a esta conclusión:

El requisito de que el producto lleve el sello personal del fabricante significa que debe haber una forma que es el resultado del trabajo humano creativo y, por lo tanto, de elecciones creativas, y por lo tanto, el producto de la mente humana. (el subrayado es nuestro).

Que sea una "creación intelectual del autor" se refiere a la creación humana en la que se realizan elecciones creativas, pero también:

una actividad realizada en el contexto de un procedimiento de recopilación de datos, por la que se almacena en memoria e imprime un extracto de una obra protegida formado por once palabras constituye una reproducción parcial ...si expresa la creación intelectual de su autor (párrafo 51)

En todo momento el Tribunal Europeo alude a una creación humana, como requisito fundamental para que se aplique la Ley de Propiedad Intelectual y el trabajo sea considerado creación generadora de derechos de propiedad intelectual.

Por lo tanto, no habrá derechos de autor aplicables a las obras generadas por ordenador. Otro tema paralelo pero distinto, es que el autor del programa de ordenador que genera la obra sí tenga derechos como autor de un software. Hablamos de la herramienta y no del resultado.

HABLEMOS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICABLES A LOS INTANGIBLES, NUEVOS SISTEMAS DE REGISTRO Y DE GESTIÓN DE DERECHOS



Aunque la **tecnología blockchain** <https://blog.bit2-me.com/es/que-es-cadena-de-bloques-blockchain>) es más conocida por estar relacionada con las transferencias financieras y los bitcoins, algunas de sus aplicaciones nos interesan mucho, como es la capacidad para garantizar la titularidad de los activos, incluidos los activos intangibles, que en particular y a día de hoy esa titularidad se basa en los certificados oficiales emitidos por las Administraciones Públicas competentes (OMPI, EUIPO, OEPM, RPI...) Que el blockchain o tecnología de bloques permita acceder a un sistema de registro seguro, a transacciones e intercambio de activos sin que intervengan gobiernos o administraciones públicas, puede significar una auténtica revolución para los intangibles.

Por ejemplo, la tecnología blockchain permitiría actuar creando un registro en la fecha en que se solicitó el registro de una marca por primera vez, el momento en que se inscribió en el registro de marcas y la primera vez que se utilizó comercialmente; cuándo se concedió una licencia de la marca, cuándo se cedieron los derechos, etcétera. También resolvería los aspectos prácticos relativos a la recopilación, el almacenamiento y la presentación de esas pruebas, se obtendrían pruebas fidedignas identificadas con la fecha y la hora sobre el uso real y la frecuencia de uso de una marca en el comercio, datos que son pertinentes para probar el primer uso, el uso efectivo, el carácter distintivo o el significado secundario adquiridos o el fondo de comercio de una marca.

http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2018/01/article_0005.html según *Birgit Clark de Baker McKenzie, Londres (Reino Unido), en su artículo La tecnología de la cadena de bloques y el Derecho de propiedad intelectual: ¿una pareja perfecta en el criptoespacio?* De la Revista de la OMPI N° 1/2018,

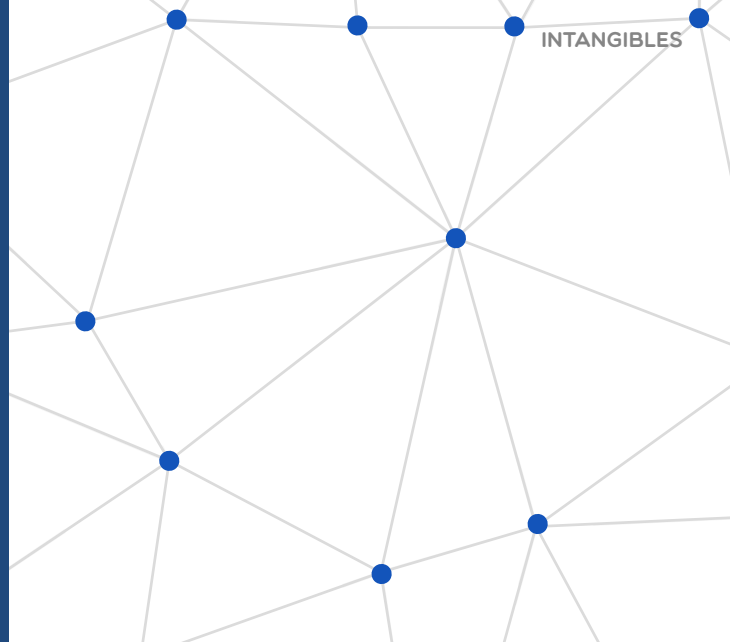
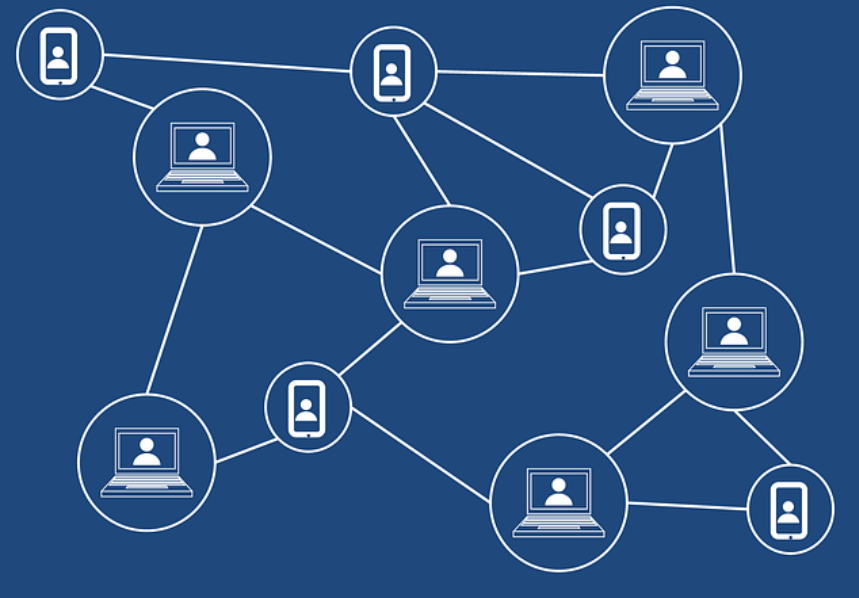
“la cadena de bloques y la tecnología conexas para la creación de registros distribuidos ofrecen posibilidades manifiestas en materia de protección y registro de la PI y como medio de prueba, ya sea en la fase de registro o en los tribunales. También prometen una forma económica de acelerar esos procesos.

Entre sus posibles aplicaciones cabe mencionar las

siguientes: prueba de paternidad y autenticación de origen, registro y gestión de los derechos de PI; control y seguimiento de la distribución de los derechos de PI, registrados o no; prueba de uso efectivo o primer uso comercial; gestión electrónica de los derechos (por ejemplo, sitios de música en línea); establecimiento y observancia de acuerdos de PI, licencias o redes de distribución exclusiva mediante contratos inteligentes; y transmisión de pagos en tiempo real a los titulares de derechos de PI. La cadena de bloques también se puede utilizar con fines de autenticación y determinación del origen en los procesos de detección o recuperación de mercancías falsificadas, robadas y de importación paralela”.

Pero esta tecnología va más allá, puede servir para garantizar la titularidad o la autoría de un contenido protegido por derechos de autor. Hasta la fecha, conocíamos sistemas como SAFE CREATIVE, muy utilizado en el sector artístico musical, debido a que los registros oficiales de obras musicales, los que ofrece el Registro de Propiedad Intelectual, no solo son analógicos, debiendo presentar los ejemplares en soporte papel, sino que también son anticuados, exigen aún adjuntar partituras, lo que en muchos casos es de imposible presentación, ya que gran parte de la música que hoy en día escuchamos son mezclas y pistas ya digitalizadas. Ni aun con la ayuda de programas como AUDIOSCORE, que permite obtener una partitura de un archivo MP3 es posible en ocasiones, plasmar en dicha partitura todas las partes de la obra.

*SAFE CREATIVE es un sistema de registro privado de las obras y expresiones artísticas. Se trata de un sistema de prueba de autoría privada basado en la tecnología triple huella digital “hash” del fichero o sistema de identificación triple y doble sellado del tiempo “time stamping” de Safe Creative y Firma Profesional. Estos dos elementos, junto al archivo que contiene la obra y una descripción de la misma, forman el certificado de registro de Safe Creative, que permite presentar una prueba de autoría ante cualquier autoridad o tercero.



Con la tecnología BLOCKCHAIN, al incorporar a una cadena de bloques un diseño o una obra original y los datos del diseñador o creador, se creará un registro con fecha y hora y una prueba fehaciente que certifique esos datos.

Es el caso de las nuevas herramientas que empiezan a crearse con tecnología de bloques, como por ejemplo, STAMPERY, el experto JORGE SEGURA lo explica maravillosamente bien en <https://estrategafinanciero.com/tecnologia-blockchain-funciona/>, en su artículo "Certifica la autoría de tu blog con tecnología blockchain". <http://estrategafinanciero.com/blockchain/> donde explica de forma práctica cómo obtuvo su certificado de autoría del blog mediante esta herramienta.

Más ejemplos. La empresa china HUAWEI ha patentado una tecnología para proteger la propiedad intelectual mediante blockchain, que se aplicará a las redes P2P y actuará de forma previa a la descarga de contenidos, previa identificación de la persona que solicite la descarga y de la autenticación de su licencia. (Por el momento China es el país que más patentes ha presentado sobre esta tecnología en la OMPI, incluso el Banco Popular de China ha patentado también una tecnología blockchain para digitalizar cheques impresos, aunque también se ha creado un grupo de expertos para analizar si las patentes podrían vulnerar el principio de libre investigación y desarrollo de la tecnología).

IPCHAIN es una nueva base de datos para inventores, científicos, artistas y empresas innovadoras, que provee una prueba de autoría innegable, ya que se basa en la tecnología blockchain; la publicación de información sobre patentes, derechos de autor, diseños y otros intangibles de forma fiable y segura. <https://www.ipchaindatabase.com/WhitePaper.pdf>

CREATIVECHAIN es otra tecnología blockchain que trabaja directamente en los sistemas de gestión de derechos, no solo prueba y certifica la existencia de las obras y sus autores, sino que proporciona a los autores sistemas de distribución y explotación directa de sus obras, de forma que los usuarios no necesiten acudir al tradicional pago de tarifas impuestas por las entidades de gestión colectiva de los derechos, sino abonar directamente a los autores por los usos no exclusivos de las obras. Este

sistema de prueba y autogestión se completa con CREA, la criptomoneda que abonará a los autores por las explotaciones de sus obras. Todo el sistema es una forma de eliminar intermediarios, si queréis leer el artículo que lo describe podéis pinchar en el enlace siguiente:

<https://www.elsaltodiario.com/la-otra-cara-de-la-moneda/creativechain-blockchain-derechos-autor-sgae>

KAKUSHIN es la última herramienta de la que hablaremos hoy. Este sistema es una auténtica comunidad diseñada para inventores, para que no solo puedan certificar su invención, sino agilizar los sistemas de registro y defensa de las patentes.

http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2018/01/article_0005.html

Dispone también de un libro blanco, que podéis leer en https://www.kakushin.tech/V_1_7_Kakushin_Ecosystem_Whitepaper.pdf

Es posible que en el momento en que salga publicada este artículo, se habrán creado más sistemas con tecnología blockchain aplicables a la propiedad intelectual. Esta misma tecnología se está analizando en el seno de las Entidades de Gestión Colectiva de derechos de autor. SACEM, ASCAP Y PRS for Music llevan más de un año trabajando con IBM para aplicarla al sector de las licencias musicales, con el fin de obtener un nuevo sistema de gestión de información autorizada sobre copyright de música y que permita hacer un seguimiento de los usos casi a tiempo real.

AUNQUE HAY EXPERTOS QUE INDICAN QUE LA CADENA DE BLOQUES TENDRÁ COMO CONSECUENCIA LA ELIMINACION DE LAS ENTIDADES DE GESTION COLECTIVA. Como vaticina [Elsaltodiario.com](https://www.elsaltodiario.com), ¿podremos decir algún día "sayonara, SGAE"?

Agradecimientos: a Sergio García, por su invitación a la jornada sobre innovación en femenino de la Universidad de Navarra el día 20 de abril, donde descubrí, gracias a la interviniendo Bárbara Román de NoLegalTech, la tecnología blockchain.

REINO UNIDO

PRIMER PAÍS QUE RECONOCE DERECHOS A OBRAS GENERADAS POR ORDENADOR

En la redacción del Informe que elaboró la Comisión Europea sobre la transposición y efectos de la Directiva Europea 250/91/CE sobre la protección de los programas de ordenador, la propia Comisión indica (apartado 1.a.):

“la Comisión hubo de discrepar con la transposición del Reino Unido porque este Estado miembro, tradicionalmente, sólo exige habilidades y trabajo y permite la protección de derechos de autor para obras generadas por ordenador. La Comisión ha observado que, como resultado de la adopción de la Directiva 96/9/CE sobre la protección jurídica de las bases de datos el Reino Unido ofrece ahora una definición jurídica de la originalidad a los efectos de una obra literaria que conste de una base de datos. Todavía no existe ninguna cláusula similar para los programas de ordenador. Está por ver si esto provocará un exceso de protección de los programas de ordenador en el Reino Unido”.

La Comisión Europea se refiere a la **Copyright, Designs and Patents Act de Reino Unido, de 1988, en la que la persona que ha emprendido las disposiciones necesarias para la creación del trabajo** es considerada autora de los contenidos generados por ordenador.

Posteriormente a la entrada en vigor de la Directiva europea y hasta la actualidad, la regulación en Reino Unido sigue siendo la misma.

En el apartado Derechos de propiedad intelectual hemos hecho referencia a la sentencia *Infopaq* (TJUE C-5/08), para analizar el concepto de autoría y creación humana. Esta sentencia resuelve si hay copia parcial en una base de datos de recopilación y búsqueda de notas de prensa. Nos dice el TJUE que

“Al igual que con muchos asuntos, al observar a los Estados miembros de la UE, en particular, había una diferencia entre la tradición del derecho consuetudinario del Reino Unido y la tradición del derecho civil del continente”.

Aunque la sentencia sí que ha afectado a algunas partes de la normativa inglesa sobre propiedad intelectual, en lo referente a la apropiación indebida de obras intelectuales (ver caso *Meltwater*), en lo relativo a la originalidad de las obras o la autoría, se sigue utilizando una única interpretación, y es el concepto de “originalidad” relacionado con la expresión algo más laxa que en el continente europeo, basado en que el trabajo *será original si no es copia de otra obra*, y a pesar de que en el caso *Infopaq*, el TJUE indica que se tengan en cuenta los aspectos cualitativos de un trabajo creativo, no los aspectos cuantitativos. Por lo tanto, será considerada autora **la persona que ha emprendido las acciones necesarias para la creación del trabajo**, lo que deja la puerta abierta a que las obras generadas por ordenador otorguen derechos de propiedad intelectual a la persona que ha hecho las actividades necesarias para que esa obra generada por ordenador se haya creado. En ocasiones será la persona que ha creado el software que a su vez genera la obra. En otras podría ser incluso el usuario el que generara obras a partir de programas de software libre, o podría crear un remix de música a partir de piezas que descarga de plataformas musicales de uso libre, entonces los derechos de autor serían para ese usuario. Aunque el entorno de contenidos digitales dé un vuelco de aquí a poco, ya que ya se está debatiendo en el Parlamento Europeo la propuesta de Directiva Europea sobre el derecho de autor en el

mercado único digital de 14 de septiembre de 2017, en la que se intentará controlar aún más la explotación digital de contenidos digitales, con la única excepción de los fines de investigación, quizás por el *Brexit* el Reino Unido siga teniendo vigente esta legislación.

Esta regla de que la persona que hace el trabajo para que se produzca la obra generada por ordenador se sigue aplicando, a pesar de la sentencia *Infopaq*, se sigue aplicando, y también lo hacen otros Estados que siguen las líneas del derecho inglés, como Irlanda o Nueva Zelanda.



9 Authorship of work.

(1) In this Part "author", in relation to a work, means the person who creates it.

(2) That person shall be taken to be—

F1 [F1 (aa) in the case of a sound recording, the producer;

F1 (ab) in the case of a film, the producer and the principal director;]

(b) in the case of a broadcast, the person making the broadcast (see section 6(3)) or, in the case of a broadcast which relays another broadcast by reception and immediate re-transmission, the person making that other broadcast;

(c) F2.

(d) in the case of the typographical arrangement of a published edition, the publisher.

(3) In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken.

(4) For the purposes of this Part a work is of "unknown authorship" if the identity of the author is unknown or, in the case of a work of joint authorship, if the identity of none of the authors is known.

(5) For the purposes of this Part the identity of an author shall be regarded as unknown if it is not possible for a person to ascertain his identity by reasonable inquiry; but if his identity is once known it shall not subsequently be regarded as unknown

PROYECTOS QUE RELACIONAN ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

AINARA LEGARDON, ASOCIADA DE INTANGIA Y JAIME DE LOS RÍOS.

Las nuevas tecnologías ofrecen posibilidades muy variadas a los artistas, no solo como sistemas de difusión y acceso, registro y protección, sino también como elementos artísticos.

En los proyectos conjuntos de **Ainara LeGardon y Jaime de los Ríos**, quienes trabajan desde hace tiempo con algoritmos informáticos, un ejemplo de esta alianza entre arte y tecnología es la pieza "Poktploketc" obra algorítmica basada en los pensamientos y experiencias de los dos artistas vascos durante su estancia en Wrocław (Polonia). Las texturas pictóricas con geometrías dinámicas, en combinación con el sonido creado y grabado en directo de forma orgánica utilizando los dispositivos de la antigua sala de efectos especiales del Centro Tecnológico Audiovisual CeTA, suman el devenir infinito de este lienzo sonoro.

Podéis apreciar su resultado en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=xOh1LCckaUw&list=PLBQ3j6Jtpv-jwThp0ZwQ6ZEhx27LS4kkSx&index=16>

Ainara y Jaime también han colaborado en la creación de piezas similares en el proyecto "Caementum", en propias palabras de Ainara en su página web <http://www.ainaralegardon.com/tag/jaime-de-los-rios/>:



© Autor fotografía: Rafa Rodrigo

En la foto, artistas de la instalación: Ainara LeGardon y Jaime de los Ríos.

"Caementum" es una instalación-instrumento que puedes tocar, escuchar, ver y sentir.

Manipula delicadamente los artefactos. Su vibración será captada por unos sensores conectados a varios altavoces. Descubre los sonidos que esconden. Puedes controlar los volúmenes con los pedales situados en el suelo.

Las texturas sonoras, incluyendo la de tu propia voz, serán recogidas por un micrófono que envía una señal a un ordenador.

Si te apetece, canta o exprésate de cualquier forma.

Mediante un algoritmo, el sonido de lo que esté ocurriendo en la sala se representará en imagen, que podrás ver a través de un bloque de hormigón translúcido."

En el enlace siguiente podéis acceder a la entrevista que hicieron a los artistas y a imágenes de parte del proceso de creación:

<https://www.youtube.com/watch?v=HxMZo66hbk4>

Así como la performance sonora con la que se inauguró esa instalación en el Museo Rezola:

https://www.youtube.com/watch?v=gDYcI3T_cUM&t=0s&list=PLBQ3j6-JtpvjwThp0ZwQ6ZEhx27LS4kkSx&index=16

Pequeña biografía de los artistas:

fuelle: www.tabakalera.eu

JAIME DE LOS RÍOS

Fundador del laboratorio abierto de Arte y Ciencia Arteklab, su carrera se centra en la intersección de estas disciplinas y la Sistémica, en relación a los mecanismos, ritmos y patrones naturales. Sus trabajos conciernen al espacio entre las aspiraciones humanas y lo político del lenguaje tecnológico, por ello es especialista en Software y Hardware Libre, encontrando en su trabajo, gran parte del cual es colaborativo, entornos inmersivos así como obras dinámicas que relacionan el comportamiento natural con el computacional. En estos últimos años Jaime ha explorado las implicaciones sociales del media, la cibernética y la relación humanomáquina, exponiendo, accionando y desarrollando proyectos abiertos en grupos de trabajo, prestando apoyo a artistas de carácter internacional y elaborando protocolos de creación y producción horizontales.

AINARA LEGARDON

Vocalista, guitarrista y artista autogestionada con más de 25 años de experiencia. Desarrolla un prolífico trabajo en el campo del rock, la improvisación y la música experimental, tanto en solitario como formando parte de diferentes colectivos. De forma paralela realiza una extensa labor como investigadora y divulgadora en el campo de la Gestión Cultural y la Propiedad Intelectual. Ha publicado varios artículos y es coautora, junto a David García Aristegui, del ensayo "SGAE: el monopolio en decadencia" (Consonni, 2017). Actualmente colabora con distintas compañías de danza y teatro desarrollando en directo la banda sonora de piezas escénicas. Su último disco, Ainar LeGardon (2017), es el resultado de un proceso de composición y producción llevado a cabo en el propio estudio de grabación junto al músico y productor Xabier Erkizia. La colaboración de ambos ha supuesto poder plasmar la conjunción de las distintas facetas musicales exploradas por Ainar, desde el rock más crudo a la improvisación y la experimentación sonora.

ACTIVIDAD

intangia

30 MAYO :

CHARLA PARA EL SECTOR AUDIOVISUAL. NAPAR LA ASOCIACIÓN DE PRODUCTORES AUDIOVISUALES DE NAVARRA

organizó una charla sobre propiedad intelectual y los sistemas de gestión de derechos para el sector audiovisual.



©Autor foto: Erik Cuiña



5º CURSO ONLINE

Curso básico sobre intangibles del año 2018, el 2 de julio quedó abierta la inscripción al curso 100% online dirigido al **sector escénico y coreográfico**.

En este curso se analizarán los intangibles asociados a proyectos teatrales, coreográficos y escénicos, así como las diferentes formas de explotación asociados a las obras de gran derecho. La inscripción se cierra el 25 de julio.



Fuente: pixabay

WE INTANGIA N°29

■ ¿QUIERES PARTICIPAR?

En el caso en que deseéis participar en el contenido de esta revista, podeis poneros en contacto con Intangia en la siguiente dirección de correo electrónico: info@intangia.es

■ ¿QUIERES PUBLICITARTE?

Si deseas publicitarte en los apartados de esta revista, puedes ponerte en contacto llamando al teléfono 948 321399 o en la dirección de correo electrónico: info@intangia.es

Edición nº. 29 Revista Digital We Intangia.

© Intangia Asociación para la defensa de intangibles. Prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación sin previa autorización de sus autores y titulares.

En varios de los apartados de la revista se muestran textos, imágenes e ilustraciones realizados por los colaboradores de la entidad. Prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación sin permiso expreso de sus autores.

- © artículos revista. Conchi Cagide Torres
- © edición gráfica. Anuska Arbildi

Revista We Intangia

ISSN N° 2530-0423

Asociación Intangia

C/ San Julián, 22 local

31171 Ororbia - Navarra (Spain)

Tf. + 34 948 321399

info@intangia.es



Nafarroako Gobernua
Gobierno de Navarra

Lan honek Nafarroako Gobernuaren dirulaguntza bat izan du, Kultura, Kirol eta Gazteria Departamentuak egiten duen Argitalpenetarako Laguntzen deialdiaren bidez emana.

Esta obra ha contado con una subvención del Gobierno de Navarra concedida a través de la convocatoria de Ayudas a la Edición del Departamento de Cultura, Deporte y Juventud

