



Universidad de  
**San Andrés**

**Universidad de San Andrés**

**Departamento de Derecho**

**Abogacía**

**Los Derechos de Autor ante el remix: alcances y  
propuestas regulatorias de la nueva cultura.**

Autora: Julia Rosenkrantz

Legajo: 26274

Mentora: María L. Vázquez

Buenos Aires, Argentina

31/07/2019

“Vivimos en una era de remix. La creatividad y la cultura siempre se han basado en trabajos anteriores, pero con Internet y las tecnologías digitales, la reutilización creativa de Works se ha llevado a un nivel completamente nuevo. Más personas pueden editar y compartir una mayor variedad de trabajos que nunca. Más que nunca, ha quedado claro que "todo es un remix" – Manifiesto de [right2remix.org](http://right2remix.org)<sup>1</sup>

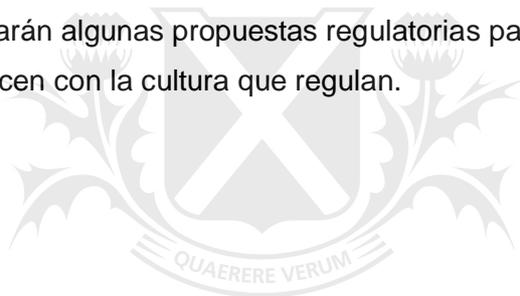


---

<sup>1</sup> Movimiento europeo que busca reformar los sistemas actuales de propiedad intelectual para permitir y proteger la copia creativa, el derecho a transformar obras creadas previamente y a compartirlas con otras personas.

## ABSTRACT

Frente a la nueva cultura del remix alrededor del mundo, se presentaron nuevos y complicados desafíos que incidieron de forma directa en la relación entre los individuos y los Derechos de Autor. Las nuevas herramientas tecnológicas, que ayudaron a la democratización de la producción cultural, acarrearón la posibilidad de que cualquier individuo pudiera convertirse en productor (de música, arte, literatura, entre otros). Esto produjo, en particular, una incertidumbre a los creadores del remix con respecto a su posición jurídica. Los problemas que plantea esta nueva cultura no han estado libres de debates. Estados Unidos encuentra una solución, aunque restrictiva, a este desafío a través de permitir el uso de obras ajenas mediante la doctrina del *fair use*. Mientras que en países como Argentina se prohíbe el uso de obra ajena -salvo en los casos taxativas que la ley permite-. A través de un análisis exhaustivo de los diferentes enfoques y concepciones del Derecho de Autor, se darán algunas propuestas regulatorias para que las normas avancen de un modo que sintonicen con la cultura que regulan.



Universidad de  
**San Andrés**

<b>ABSTRACT.....</b>	<b>2</b>
<b>I. Introducción.....</b>	<b>1</b>
A. Evolución de las tecnologías.....	2
B. Evolución de la tecnología en la música.....	5
<b>II. El Remix.....</b>	<b>7</b>
A. La cultura del Remix.....	7
1. <i>Everything is a Remix</i> .....	11
B. La comunidad del Remix.....	13
C. Remix en la música.....	15
<b>III. Remix: ¿Infracción al derecho de autor?.....</b>	<b>17</b>
<b>IV. La Regulación legal del Remix.....</b>	<b>20</b>
A. El escenario del Remix en Estados Unidos.....	20
1. El <i>Fair Use</i> .....	20
2. El <i>Fair Use</i> y el Remix.....	21
3. Nuevas formas colaborativas.....	25
B. El escenario del Remix en Argentina.....	26
<b>V. Una reforma necesaria.....</b>	<b>28</b>
A. Economías de la creatividad.....	33
1. Economía comercial.....	33
2. Economías de compartición.....	34
3. Economías híbridas.....	35
B. Propósitos de los Derechos de Autor.....	37
1. El enfoque propietario.....	37
2. Enfoque económico.....	38
3. Enfoque cultural.....	39
C. Privilegiando ciertas formas de expresión creativa.....	41
<b>VI. ¿Cómo proteger el Remix en la Argentina?.....</b>	<b>44</b>
<b>VII. Conclusiones.....</b>	<b>47</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>49</b>

1.	<b>Jurisprudencia</b> .....	49
2.	<b>Doctrina</b> .....	49
3.	<b>Material Audiovisual</b> .....	54



Universidad de  
**San Andrés**

## I. Introducción

Este trabajo tiene como propósito exponer la situación legal en la que se encuentran los creadores de contenido artístico, en particular los creadores del remix y, en concreto, cuáles son las limitaciones legales que los creadores encuentran al momento de crear en la Argentina.

Uno de los puntos que quiero destacar es que las regulaciones actuales de derechos de autor en el país, al prohibir el remix, desincentivan la creatividad y la creación de nuevos contenidos.

De igual modo, ilustraré por qué hoy en día el remix conforma una parte esencial e inherente de la cultura y de la producción cultural. A través de varios ejemplos demostraré que el remix, en sentido amplio, no es algo que sucede solo en la música, sino que se encuentra arraigado en nuestro modo de pensar y actuar.

La regulación argentina “prohíbe el remix” en todo sentido, no solo no permite la transformación de una obra, sino que tampoco permite su copia. Las opciones de los creadores de remix al momento de proteger sus obras son escasas, nuestro sistema es taxativo y no permite un control de los derechos inherentes a la creación.

Existen otros sistemas de regulación, como el sistema legal norteamericano, donde sus normas, en ocasiones, amparan los usos transformativos de productos culturales ajenos, lo que constituye una herramienta útil para alentar la creatividad y una estrategia para proteger no solo a los creadores del contenido original, sino también a los creadores del remix, sean estos profesionales o no. De igual manera, se estudiará si se puede dar lugar a soluciones mejores en el derecho argentino. .

En virtud de que aspiro a que este trabajo sea no sólo un ejercicio académico sino también una contribución para incentivar la creación artística en el país, se elaborarán una serie de propuestas regulatorias que, espero, esclarezcan la incertidumbre jurídica bajo la que se encuentran cotidianamente miles de creadores de remix.

Para alcanzar este objetivo:

En la Parte I me detendré en la importancia en la historia de las tecnológicas y de cómo estas han influido en la producción cultural, constituyendo una relación de complementariedad que es funcional al progreso social.

En la Parte II se analizará la problemática del remix, haciendo énfasis en la cultura que se ha creado alrededor del remix y una comunidad de la que estamos rodeados y es imposible escapar. Asimismo, introduciré el significado que adquiere el remix en la música a través de la historia musical y cultural.

En la Parte III expondré por qué el remix constituye, en algunas legislaciones, una infracción al derecho de autor resaltando las normativas que transgrede y qué connotaciones se le han atribuido.

En la Parte IV haré un análisis exhaustivo sobre las regulaciones del derecho de autor que permiten el remix -el Copyright en Estados Unidos- y sobre las regulaciones que lo prohíben -el Derecho de Autor en Argentina-. De esta forma, se intentará demostrar cómo la excepción del *fair use*, a los usos de la obra ajena, constituye un camino hacia las regulaciones a las que deberíamos aspirar.

En la Parte V explicaré por qué es necesaria una reforma en nuestra legislación sobre el derecho de autor. En primer lugar, se realizará una explicación de los diferentes tipos de economías en donde se han desarrollado las creaciones de productos culturales para evidenciar la evolución constante que reclama incentivar la creatividad. Luego me referiré a los enfoques de los propósitos de la creación del derecho de autor para explicar cómo estos deben ser redefinidos por la dinámica cultural actual. Por último, cuestionaré los privilegios que se otorgan, de forma directa o indirecta, a los creadores profesionales, así dejando de lado a los creadores aficionados que hoy en día tienen un rol importante en la dinámica de la creación cultural.

En la Parte VI expondré algunas soluciones legislativas para los problemas que suscitan con la aceptación del remix como parte inherente a la cultura actual.

## **A. Evolución de las tecnologías**

El punto de partida será, en primer lugar, entender cuál fue el cambio cultural, económico y social que lleva a la necesidad de actualizar las normas jurídicas del derecho de autor. A lo largo de la historia, las mayores transformaciones socioeconómicas ocurrieron con la introducción y el desarrollo de nuevas tecnologías que impactaron de forma directa en la manera de producir y comunicarse.

En la producción de productos culturales, durante toda la primera mitad del siglo XX, se utilizó tecnología analógica –radios, discos de vinilo, cámaras analógicas, cintas de video VHS, entre otros-, lo que causaba dos efectos relevantes para nuestro estudio. En primer

lugar, cualquier copia de un producto cultural era seguramente inferior en calidad a la original, lo que generaba bajos incentivos para copiar. En segundo lugar, el acceso a las tecnologías que permitían copiar, transformar y reproducir un producto cultural, eran limitadas a un grupo reducido de personas, generalmente profesionales del ámbito. En virtud de ello, no sólo no había incentivos para copiar, sino que tampoco era probable que se contase con la tecnología correcta para hacerlo. Finalmente, la situación estaba también determinada por la regulación legal pues cualquier copia, transformación y/o reproducción era ilegal.

Los efectos descritos en el párrafo precedente, más la regulación legal existente, determinó una cultura en la producción de productos culturales que Lawrence Lessig (2008), reconocido académico especializado en derecho de propiedad intelectual, denomina *Read-Only* (en adelante “RO”). Lo que caracteriza a esta cultura, según Lessig, es que dada las restricciones tecnológicas los productos culturales sólo se pueden experimentar por medio del acto de consumirlos; una vez finalizado dicho consumo no hay otra actividad cultural posible. La cultura RO cambió con el desarrollo de nuevas tecnologías de las comunicaciones y de la información.

A partir de la segunda mitad del siglo XX se inició la Era de la Información, esto es, la digitalización de contenidos permitiendo que el almacenamiento de contenidos se incrementa de modo exponencial. Junto con ella a partir de los últimos años del siglo pasado se desarrollan también nuevas tecnologías de la comunicación con grandes desarrollos para la radio, la televisión y la introducción de grandes avances en las computadoras y en la telefonía. Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (que en conjunto se denominan “TIC”), ofrecen nuevos modos de acceso a la información, de comunicación con otros y, más generalmente, de interacción social (Castells, 1996).

Las TIC amplificaron su potencial transformador con el internet, que ofreció la posibilidad de acceder a nuevas redes de comunicación y de información. Las TIC, de la misma forma que la revolución industrial cambió la sociedad agraria, modificaron la forma de organización económica y social.

En efecto, la conjunción entre los cambios tecnológicos en el modo de acumular información y los nuevos modos de comunicación produjeron una *Revolución Digital*<sup>2</sup> o una

---

<sup>2</sup> Este concepto fue acuñado por Jeremy Rifkin y avalado por el Parlamento Europeo en una declaración aprobada en 2006. El hecho que haya sido avalado por el Parlamento Europeo denota la importancia de la Revolución Digital en nuestra época.

*Tercera Revolución Industrial* que tuvo un gran impacto en la producción de productos culturales pues se generó, entre otras cosas, una expansión exorbitante de contenidos y una democratización de la capacidad de reproducción, copia y transformación de dichos contenidos. Se amplió la oferta de productos culturales y se la puso a disposición de muchísimos más individuos que antes (Di Maggio, 2014).

Ahora bien, en el momento que la información y, sobre todo, las nuevas tecnologías se hicieron de más fácil acceso –con solo pagar se podía acceder a las mismas herramientas que por años habían sido monopolizadas por los profesionales– se produjo un extraordinario cambio actitudinal en los consumidores de productos culturales pues las tecnologías proporcionaron *affordances*<sup>3</sup>, esto es herramientas para expandir las ideas, los pensamientos y los sentimientos que funcionan como nuevos mecanismos aptos para la expresión.

En contraposición a la cultura RO que existía hasta la aparición de la Revolución Digital, con las nuevas tecnologías, nació la cultura que Lessig (2008) llamó *Read-Write* (en adelante, “RW”) en virtud de la cual los consumidores de productos culturales querían convertirse también en creadores de cultura. Lo que antes era imposible –pues no se podía copiar con la misma calidad que el original–, se convirtió en posible, lo que alimentó un modo distinto de relacionarse con los productos culturales creados por otros.

El impacto que tuvo la introducción de la nueva tecnología fue inmenso. De algún modo se produjo lo que el economista Joseph Schumpeter (1994) llamó un proceso de “destrucción creativa”; destructivo por su gran impacto en las empresas hasta ese momento existente y, por lo tanto, en la economía, y creativo por la vitalidad económica-social que desencadenó el proceso. La idea de Schumpeter es útil para describir lo que sucedió en torno a la cultura RW pues esta cultura sin duda destruyó modos de producción de bienes culturales pero, al mismo tiempo, promovió la revitalización de la economía tal como la conocemos hoy.

Por primera vez, individuos lejanos se conectaban en comunidades virtuales que hacían posible todo tipo de colaboraciones antes impensables. Los trabajos creativos (música, escritura, películas y similares) se podían compartir de forma instantánea sin la necesidad de grandes "intermediarios" que tuvieran intereses económicos como, por

---

<sup>3</sup> Término acuñado por el psicólogo estadounidense James G. Gibson en la década de 1970 para designar el uso potencial de un objeto en relación con su entorno. No existe una traducción consensuada al español.

ejemplo, sellos discográficos, editores, estudios cinematográficos, entre otros. Toda contribución, hasta las más pequeñas, se podía agregar sin inconveniente, haciendo posible un nuevo tipo de "creación distribuida o colectiva". El resultado para los individuos fue, entonces, un sistema mucho menos centralizado y más democrático en el que las redes especializadas de aficionados sustituyeron a los mercados culturales de masas.

En la cultura RW, los equipos creativos virtuales y las sociedades se transformaron dando lugar al surgimiento de una nueva forma de hacer; una forma "social" y "abierta" basada en el valor y la necesidad de compartir. Ante esta realidad, la capacidad para procesar y transmitir se transformaron en las principales fuentes de productividad y poder (Castells, 1996).

Por lo tanto, se puede decir que dos fueron los efectos de la *Revolución Digital*, uno en la producción cultural que se expandió y otro en la distribución cultural que se simplificó y cuyo coste se redujo.

Yohai Benkler (2006), de alguna manera coincidiendo con Schumpeter, atribuye a los efectos de la Revolución Digital lo que llama la "Economía de la Información de Red" ("NIE" por sus siglas en inglés), es decir un momento de grandes oportunidades. El NIE, en este caso, es el resultado de la nueva accesibilidad a los medios de producción de contenidos, lo que ha producido un gran disparador de la interrelación de individuos.

## **B. Evolución de la tecnología en la música**

La cultura RW se manifestó con más claridad en el mundo cultural. Las expresiones culturales clásicas fueron las que soportaron cambios más profundos. Como ha escrito Negus (1992, p. 31): "La tecnología nunca ha sido pasiva, neutral o natural. La música, durante siglos, ha sido creada a través de la interacción entre arte y tecnología"<sup>4</sup>. Para muchos, este proceso de transformación causado por las nuevas tecnologías confirma el denominado "determinismo tecnológico", tesis de acuerdo con la cual cuando aparecen nuevas innovaciones tecnológicas causan un suceso de tal magnitud que siempre modifica la historia económica, social y cultural de una comunidad (Roland, Merrit & Marx, 1995). El "determinismo tecnológico" resalta la importancia de la tecnología en la producción de cultura y explica cómo la tecnología impacta de forma directa en el crecimiento y en la modificación de la cultura.

---

<sup>4</sup> Traducción propia. En inglés: "Technology has never been passive, neutral or natural. Music has, for centuries, been created through the interaction between art and technology".

Paul Théberge (2003), ha explicado esta idea con expresa referencia a la música cuando afirma que la tecnología “[...] es también un entorno en el que experimentamos y pensamos sobre la música; Es un elemento de los discursos que utilizamos para compartir y evaluar nuestras experiencias, definiendo en el proceso qué es y qué puede ser la música.”<sup>5</sup>

A diferencia de lo que sucedía con anterioridad, el cambio tecnológico redujo la curva del aprendizaje necesaria para la producción de un particular tipo de música. Ello hizo que el grado de descentralización en la producción fuese mayor que con otros productos culturales. Por ello, es que en las expresiones culturales clásicas la producción dejó de estar monopolizada por profesionales de gran preparación abriéndose la posibilidad de que meros aficionados se convirtiesen también en productores (Frith, 1987). Por ejemplo, el artista Dorfmeister<sup>6</sup> explica:

Producir música siempre estuvo relacionado con el alquiler de un estudio. Pagar a un ingeniero y encontrar el alquiler del estudio. No era el lugar ideal para producir música solo por la presión del tiempo y las circunstancias incómodas. Entonces, cuando comenzó la revolución de los estudios caseros y las herramientas para hacer música en casa se volvieron más asequibles, ahí es donde empezó todo.

Por otro lado, es interesante destacar que los cambios tecnológicos y los nuevos modos de producir fueron aceptados en el mercado. Más aún, las invenciones de la industria de la música de mayor aceptación fueron aquellas que evidenciaron una mayor descentralización de la composición, la interpretación y la escucha (Théberge, 1997).

En síntesis, las nuevas herramientas tecnológicas han causado una auténtica revolución en los sistemas de producción, composición, interpretación, mediación y consumo musical. Las estructuras sociales y culturales fueron modificadas por completo, por las posibilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías. Ello provocó un aumento de la producción aficionada y una serie de cambios en los hábitos de consumo musical.

---

<sup>5</sup> Traducción propia. En inglés: [...] is also an environment in which we experience and think about music; it is an element in the discourses that we use in sharing and evaluating our experiences, defining, in the process, what music is and can be.

<sup>6</sup> Artista perteneciente al dúo vienes “Kruder & Dorfmeister”, quienes llegaron a la fama a principios de 1990 y son más conocidos por sus remix de pop, hip-dub, entre otros. Disponible en [https://www.vice.com/en\\_uk/article/gvnwz3/history-of-the-remix-more-important-now-than-ever](https://www.vice.com/en_uk/article/gvnwz3/history-of-the-remix-more-important-now-than-ever) (último acceso 23/03/2019).

En cuanto a la accesibilidad, la cultura RO tenía cierto control sobre cómo los consumidores accedían a los productos culturales y, en definitiva, el acceso a la música. Para acceder a productos culturales los consumidores debían, por ejemplo, comprar de forma física e individual cada disco. En lo relativo a las plataformas disponibles -la radio, la televisión- eran costosas y no eran usuales.

En la actualidad, el acceso cambió radicalmente; ahora, por ejemplo, es posible acceder a un sinnúmero de discos de música totalmente gratuitos a través de plataformas - Spotify, Youtube, Apple Music- que son de uso habitual entre los individuos. Las tecnologías digitales también cambiaron las expectativas con respecto al acceso; la hicieron algo inherente a la cultura de consumo y producción (Lessig, 2008).

Por lo tanto, podemos notar que en un principio la música era “tangible” debido a que se constituía en un soporte físico –vinilos, casetes, CD-, mientras que en la actualidad la música se ha convertido en algo intangible, aunque esto no implica la accesibilidad para todos, pero lo proporciona en la mayor parte.

## II. El Remix

### A. La cultura del Remix

El remix consiste en la combinación de partes de una o varias obras, convertidas en una nueva creación. Los procesos que se utilizan para remixear son la copia, la transformación y la recombinación. La transformación se realiza a través de cualquier proceso mediante el cual se cambia, altera o modifica la obra, aun manteniendo su identidad. La recombinación surgió de combinar composiciones con todo tipo de elementos. Es a través de estos nuevos procesos de creación -que consisten, en términos generales, en la elección de una composición que puede ser transformada a través de la inclusión de nuevas herramientas digitales- que comienza un nuevo panorama musical. Por otro lado, como ya se dijo, una vez transformada o recombinadas, las copias de esta nueva obra podían duplicarse<sup>7</sup> a un coste muy bajo.

La repetición se convierte en el modo privilegiado de producción, en el cual el preexistente material es reciclado hacia nuevas formas de representación. Existe una

---

<sup>7</sup> Se entiende por duplicación la creación de una copia idéntica de la composición musical original.

relación de dependencia entre estos dos productos culturales, el original y el remixeado, en donde el segundo depende del reconocimiento (lectura) del primero.

El economista Jacques Attali (1985) ha reflexionado acerca de la relación entre la representación y la repetición que impone la música y el remix. Argumenta que el poder del individuo de expresarse a sí mismo a través de una performance, una forma primaria de representación, particularmente la música, cambió cuando los aparatos de grabación fueron producidos en masa. Una vez que la grabación era llevada a cabo, la repetición -no la representación- se convirtió en el modo por defecto de referencia a nuestra realidad. Es este modo de referencia que luego llevó a los individuos a comenzar a experimentar con la representación a través de la repetición. Por lo tanto, podemos notar que la repetición tiene un papel fundamental. Como decía Borges “Si no repito a los otros, me repito a mí mismo. Quizás yo no sea otra cosa que una repetición”<sup>8</sup>.

Sin embargo, como lo considera Eduardo Navas (2011), el remix no es únicamente inspiración y citas. El remix en el arte, como parte de la cultura digital, se constituye en un lenguaje y un discurso específico. El remix es, en realidad, una práctica que abre una conversación, entre artistas, obras, el público y el arte. El artista del remix toma y traslada y ofrece productos culturales para resignificarlos, contextualizarlos y expresarse a través de ellos.

La realidad de los nuevos paradigmas de la cultura, en especial el remix, está en lucha con las legislaciones actuales. Esto no se debe a que antes no existían el remake, el remix o, como se lo denominaba, el “apropiacionismo”, sino que estos antes no coexistían con los derechos de autor tal como ellos se encuentran ahora concebidos.

Antes, la práctica era muy común y no conllevaba violar la ley. A modo de ejemplo, se ha considerado que el mismo Borges ha hecho uso de material de obras existentes, cuando, según Carrión, “incorporó, parodió y copió elementos de “El Infierno” de Dante” al escribir “El Aleph”<sup>9</sup>. Si bien se destaca que la ópera prima de Dante estaba en el dominio

---

<sup>8</sup> Cita extraída de <https://www.nytimes.com/es/2016/12/06/las-otras-apropiaciones-de-borges-y-bolano/> (último acceso 11/04/2019).

<sup>9</sup> Los dos escritos tienen en el cuarto círculo a los avaros, en el sexto círculo a los herejes, en el octavo a los fraudulentos. Disponible en <https://www.nytimes.com/es/2016/12/06/las-otras-apropiaciones-de-borges-y-bolano/> (último acceso 10/06/2019). Para ver más <https://hipertextual.com/2015/07/derecho-al-remix-copyright> (último acceso 10/06/2019).

público cuando Borges utilizó elementos de la Divina Comedia, lo pudo realizar debido a que no existían derechos de autor que lo prohibieran.

Otro ejemplo de la utilización de contenido ajeno que ha realizado Borges es “Pierre Menard, autor del Quijote”, donde Pierre Menard<sup>10</sup> pretende reescribir “El Quijote”, haciéndolo de modo idéntico al escrito por Cervantes. Para notar cómo modifican las relaciones sociales y la cultura del remix el derecho de autor, podemos mencionar el reciente caso de “El Aleph Engordado”, en donde un escritor agregó 5.600 palabras a “El Aleph” de Borges y regaló y vendió algunas copias al un precio simbólico de un dólar. Sin embargo, fue denunciado por los herederos de Borges y tuvo que sacar de circulación los ejemplares y pagar una suma alta de dinero<sup>11</sup>.

También fue un remix la exposición de 1981 “After Walker Evans”<sup>12</sup> de Sherrie Levine, que consistió en fotografías de las fotografías de Walker Evans. Levine fue denunciada por los herederos de Evans y tuvo que donar sus obras al Estado. De forma paradójica, en la actualidad las fotografías de Levine se encuentran en el *Museum of Modern Art* (MOMA) de Nueva York.

El artista español José M. Ballester también realizó un remix en su proyecto “Espacios ocultos”, donde fotografió grandes obras de la pintura y las vació de sus personajes<sup>13</sup>.

Entonces, podemos percibir que el remix propone deliberadamente nuevas propuestas artísticas sobre la base de las creaciones de otros autores. Su bandera es la reapropiación con referencia al artista original. (Martínez Sánchez, 2017). En la música, al proceso lo llamamos remix. En la pintura, collage. En la escritura, cita (Ferguson, 2015). Pero todas estas prácticas son, en definitiva, similares y como toda reapropiación, constituyen un remix.<sup>14</sup>

---

<sup>10</sup> Personaje del cuento mencionado de Borges.

<sup>11</sup> Véase <https://www.nytimes.com/es/2016/11/30/el-caso-del-escritor-sentenciado-por-alterar-un-cuento-de-borges/> y <https://hipertextual.com/2015/07/derecho-al-remix-copyright>

(último acceso 04/05/2019).

<sup>12</sup> Disponible en [www.afterwalkerevans.com](http://www.afterwalkerevans.com) (último acceso 04/05/2019).

<sup>13</sup> Disponible en [www.josemanuelballester.com/espanol/exposicionEspaciosOcultos/exposicionEspaciosOcultos1.htm](http://www.josemanuelballester.com/espanol/exposicionEspaciosOcultos/exposicionEspaciosOcultos1.htm) (último acceso 04/05/2019).

<sup>14</sup> Véase <https://www.youtube.com/watch?v=zd-dqUuvLk4> (último acceso 05/05/2019).

El remix no es un plagio en tanto siempre depende de la autoridad del compositor original. La diferencia radica en que el plagio niega su verdadera inspiración, es un intento de reclamar la autoría de un contenido ajeno sin ningún aporte a la obra mientras que el remix celebra el autor original. Es decir, el remix es un re-mix, es una modificación de algo ya conocido y posible de ser reconocible. El remix es una referencia cultural que posee un sentido reconocible. Esto implica que no quiere tener una connotación de originalidad, sino que al explicitar su fuente busca una validación del valor cultural arraigado. Si el material utilizado no fuera reconocible, el remix se convertiría en plagio. En palabras de Lessig (2008, p. 74):

Dicho sentido no procede del contenido de lo que dicen, sino de la referencia, la cual sólo es expresable si se usa el original. Así, imágenes y sonidos seleccionados de ejemplos del mundo real se convierten en la “pintura de una paleta.”

El remix, por otro lado, no agota ni disminuye el valor cultural<sup>15</sup> de la obra original. Opera sobre la convicción de que la capacidad de tomar algo previo y reinventarlo, es la base de la creatividad humana y, en definitiva, de la cultura. La revolución del remix es lo que democratizó la industria de la música.

Podemos notar que el remix adquiere su importancia estética a través de su reconocimiento cultural y su valor de exhibición, porque depende del espectáculo para su contribución cultural de masas. Los individuos ya no buscaban convalidación de parte de sellos discográficos, sino de la audiencia<sup>16</sup>.

Por lo tanto, podemos decir que:

La propia naturaleza de los sitios (...) generados por usuarios, así como su potencial de sostenibilidad y éxito financieros, depende de la eficaz explotación de las actividades en redes sociales basadas en internet. En otras palabras, el contenido debe compartirse para que tenga valor (Deal, 2007, p. 14).

Lo más importante del remix, más allá de su importancia estética, es que constituye una técnica que democratizó la producción cultural en tanto, como se dijo antes, cualquier persona puede acceder y utilizar los medios digitales como una herramienta de creatividad

---

<sup>15</sup> Se hace alusión al valor cultural de la obra dentro de una cultura, no a su valor monetario.

<sup>16</sup> Entrevista realizada al productor musical Kahn en la revista VICE.  
[https://www.vice.com/en\\_uk/article/gvnwz3/history-of-the-remix-more-important-now-than-ever](https://www.vice.com/en_uk/article/gvnwz3/history-of-the-remix-more-important-now-than-ever)

y de expresión. La cultura del remix germina en la voluntad de colaborar, de ser parte de algo que ya existe y convertirlo en algo nuevo a través de una interpretación personal.

### **1. *Everything is a Remix***

Kirby Ferguson, en “Everything is a Remix”, recuerda el ejemplo a través del artista Danger Mouse quien creó el “Grey Album”<sup>17</sup> combinando el “White Album” de The Beatles y el “Black Album” de Jay Z<sup>18</sup>. El nuevo álbum formado constituye un remix, es un medio nuevo creado a partir de lo viejo que se hizo usando tres técnicas mencionadas antes (copiar, transformar y combinar). Ferguson argumenta que estas técnicas no son solo la técnica para componer un remix, sino que son los elementos básicos de la creatividad. El remix se funda en la idea de que “la creación requiere de influencia” (Ferguson, 2015) Por lo tanto, podemos decir que todo es un remix.

Aunque no nos demos cuenta, y como ya se sugiere en la sección anterior, nos encontramos rodeados de remix (literarios, musicales, artísticos, legislativos, entre otros). En los ensayos literarios al citar a alguien no se pediría permiso al autor de la cita, en los fallos tampoco. Más aún, este mismo trabajo es un remix de muchas doctrinas, legislaciones y jurisprudencia con algo de originalidad y, al menos yo, lo concibo como un aporte del mundo del remix a la cultura.

Es interesante destacar que la creación está rodeada de una ronda de mitos: que viene de una inspiración divina, que son productos de genios, etc. Pero la creatividad no es un acto de magia, es un gran acto creativo resultado de un tedioso proceso de búsqueda de posibilidades que involucran tanto el razonamiento como la emoción, es la elaboración de un pensamiento con las herramientas existentes<sup>19</sup>. Scott Berkun en su libro “The Myths of Innovation” (2007), explica claramente la falsedad del mito de la creación, del momento “Eureka”. Esto supone que nada de lo que creamos es nuevo de forma absoluta, sino que forma parte de un proceso cultural con una estructura que se va retroalimentando. Como sostiene Berkun, el nacimiento de las ideas no se deben a la nada, sino que son el producto

---

<sup>17</sup>Véase: Renee Graham, “Jay-Z, the Beatles Meet in ‘Grey’ Area”, BOSTON GLOBE, Feb. 10, 2004, at E1.

<sup>18</sup> Véase: Lauren Gitlin, “DJ Makes Jay-Z Meet Beatles”, ROLLING STONE, Feb. 19, 2004, at 18.

<sup>19</sup> Rae-Dupree, Janet, “Eureka! It Really Takes Years of Hard Work”, The New York Times, 03/02/2008. Disponible en <https://www.nytimes.com/2008/02/03/business/03unbox.html> (último acceso 10/05/2019).

cultural de otros productos culturales. “Yo no inventé el idioma Inglés” -dice Berkun (2007, p. 59)- “Yo tengo que usar el lenguaje que otro creó para poder hablar. Entonces, el proceso por el cual se crea algo es siempre incremental. Siempre implica usar cosas que otras personas han hecho”<sup>20</sup>.

Copiar es cómo aprendemos, es lo que necesitamos para construir los fundamentos de nuestras enseñanzas (Perkins, 1981). Por ejemplo, todos los artistas pasan sus años formándose viendo las obras de los otros, todos los abogados estudian doctrinas, opiniones, jurisprudencia y más para aprender.

Como sostiene Jenkins (2006, p. 142):

Cada vez son más los expertos en alfabetización que reconocen que representar, recitar y apropiarse de elementos de historias preexistentes es una parte valiosa y orgánica del proceso de alfabetización cultural de los niños<sup>21</sup>.

Una vez que se adquieren los conocimientos a través de la copia, podemos transformar. Este nuevo proceso nace a partir de pequeñas variaciones a lo que hemos aprendido copiando. Por ejemplo, cuando los artistas a través de la copia de estilos de artistas precedentes encuentran el propio realizando pequeñas modificaciones. Por último, utilizamos la combinación para conectar las ideas o creaciones que han estado separadas.

Las culturas alrededor del mundo, en gran parte, fueron producto de combinaciones y fusiones de manifestaciones culturales diferentes. Para ilustrar mejor este punto, se puede citar a Jenkins (2006, p. 74):

La historia del arte en los Estados Unidos en el siglo XIX puede narrarse sobre la base de la mezcla, la combinación y la fusión de tradiciones populares provenientes de las distintas poblaciones indígenas e inmigrantes.

En una charla TED,<sup>22</sup> Austin Kleon explica cómo, luego de publicar su primer libro “Newspaper Blackout”, donde juntaba artículos de periódicos y borraba con un fibrón negro las palabras que no necesitaba, decidió buscar la naturaleza de su idea. En primer lugar, descubrió que su trabajo era muy similar al de Tom Phillips, artista que escribía palabras y flores en hojas de libros. Luego, resultó que Phillips había extendido la idea del método de

---

<sup>20</sup> Traducción propia.

<sup>21</sup> Traducción propia.

<sup>22</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=oww7oB9rjgw> (último acceso 12/07/2019).

corte-escritura<sup>23</sup> de William S. Burroughs, quien, a su vez, se había inspirado en la idea del pintor Brion Gysin, quien cortaba pedazos de periódicos y los unía para realizar poesías. Haciendo más investigación descubrió que Tristán Tzara en París había tomado pedazos de periódicos y los había leído en desorden así formando poemas. Su investigación culminó en 1760 con Caleb Whitford, quien leía los artículos de diario de forma horizontal<sup>24</sup> y los exponía como arte frente a una audiencia.

Todo esto demuestra que aún dos fragmentos casi idénticos, por el tiempo transcurrido, por la manipulación, por la transformación, pueden tener dos significados muy distintos. Estos artistas mencionados no quisieron copiar o apropiarse de obras ajenas, sino hacer referencia a ellas así validando su propia obra.

Si nos ponemos a examinar cada idea o invento trascendental en la historia, podremos ver cómo nadie fue totalmente original, únicamente unieron o completaron ideas o inventos de personas que los precedieron.<sup>25</sup> Por consiguiente, es posible decir, en palabras de Austin Kleon, que “nada es original. Todo el trabajo creativo se basa en lo que vino antes. Cada nueva idea es solo un remix o una mezcla de una o dos ideas previas.”<sup>26</sup>

## **B. La comunidad del Remix**

Durante la primera década del siglo XXI, la cultura del Remix combinada con las nuevas tecnologías trajo como consecuencia la creación de una nueva comunidad, la comunidad del intercambio, es decir, del remix. En particular, jugó un rol importante en la comunicación masiva, especialmente en los nuevos medios. Para la mayoría de los artistas el intercambio de archivos formaba parte de un complejo conjunto de herramientas profesionales que creaban o aumentaban las oportunidades de comunicación (Castells, 2001).

---

<sup>23</sup> Este método se basa en escribir una hoja, cortarla en pedazos y rearmarlos para crear una nueva escritura.

<sup>24</sup> En esa época los artículos de diario eran tan pocos que se leían de forma vertical.

<sup>25</sup> Henry Ford: “No inventé nada nuevo. Simplemente junté los descubrimientos de otros hombres que trabajaron en eso durante siglos. El progreso ocurre cuando todos los factores que lo constituyen están listos y entonces es inevitable”. Mark Twain: “Todas las ideas son extraídas de manera consciente e inconsciente de un millón de fuentes externas. Estamos constantemente ensuciando nuestra literatura con oraciones desconectadas tomadas de libros en algún momento no recordado y que ahora imaginamos que es la nuestra”. Disponible en <https://blog.ted.com/14-brilliant-quotes-on-remixing/> (último acceso 16/07/2019).

<sup>26</sup> Traducción propia.

Existen innumerables ejemplos de cómo esta comunidad ha crecido y cómo ha desarrollado productos culturales que de otra manera hubieran sido imposibles. Se crearon incontables plataformas para que los artistas compartan y se comuniquen, así creando infinitos productos culturales.

Un ejemplo es la plataforma web regulada por *Creative Commons* llamada ccMixer<sup>27</sup> que permite a los autores subir *tracks* contribuyendo, copiando, remixeando y volviendo a compartir, siempre haciendo referencia al *track* original, generando así una forma de creación colectiva. Otro ejemplo de plataformas que contribuyen a lo dicho es *GitHub*<sup>28</sup>.

Lessig (2008) cuenta que SilviaO<sup>29</sup>, una artista colombiana que participa de forma activa de las plataformas, describe cómo a través de intercambios musicales con otros usuarios había cambiado su forma de creación o lo que ella consideraba que era su forma de creación.

Breitz, una artista que trabaja sobre la relación entre cultura *mainstream* y la audiencia que la experimenta, argumenta que el mero hecho de recepción de un contenido cultural exige una interpretación o una traducción de parte del individuo que forma parte de la audiencia lo que en sí constituye un acto creativo. Muchas culturas utilizan el remix como una forma de hacer cultura, un ejemplo son los africanos, como explica Breitz:

En la africana y en otras culturas orales, así es cómo la cultura ha funcionado tradicionalmente. En ausencia de cultura escrita, los relatos e historias se compartían comunalmente entre los intérpretes y su audiencia, originando así una versión tras otra, cada una de las cuales superaba a la anterior al incorporar las contribuciones y reacciones de la audiencia, al integrar nuevos detalles y giros inesperados a medida que era alterada por el colectivo. Esto nunca se consideró una copia, un robo o una violación de la propiedad intelectual, sino que se lo aceptaba como el modo natural por el que la cultura evoluciona, se desarrolla y avanza. A medida que cada nueva capa de

---

<sup>27</sup> Véase: <http://ccmixter.org> (último acceso 11/05/2019).

<sup>28</sup> Véase: <https://github.com> (último acceso 11/05/2019).

<sup>29</sup> Véase: <https://www.silviao.com/bio> (último acceso 11/05/2019).

interpretación se pintaba sobre la historia o la canción, esta se veía enriquecida en lugar de mermada por ellas.<sup>30</sup>

No sólo la comunidad del Remix provee a los individuos de contenido, sino que ofrece una plataforma de conexión entre ellos. El ensayo de Andrew Odlyzko “Content Is Not King”<sup>31</sup> enfatiza este rasgo de la cultura del remix, resaltando que el mayor beneficio de la industria de internet no es el contenido, sino la posibilidad de generar conectividad y con ello, comunidad.

Por ejemplo, en la música tradicional persa, los músicos elaboran a partir de una base desarrollada por varios artistas y almacenada en un repertorio conocido como *radif*, los artistas crean nuevas variaciones e improvisaciones musicales. Las obras nuevas son representación de las obras en el *radif*, para que los oyentes sepan de dónde viene la música que están escuchando.

Esto es lo que se busca, como explica Lethem (2007, p. 78)

Lo que queremos de todo artista es que nos sorprenda y nos muestre algo sin precedentes. Pero [...] este acto se ve él mismo apoyado de modo innato por la respuesta, la apropiación, la imitación<sup>32</sup>.

### C. Remix en la música

La nueva era tecnológica no sólo ha tenido repercusiones en cómo la sociedad se relaciona con la producción de cultura, sino que ha tenido una gran incidencia en cómo la sociedad produce. Es decir, las herramientas tecnológicas permitieron a los individuos - profesionales y aficionados- jugar con el abanico de posibilidades que ofrecían. Un ejemplo, es el impacto que han tenido las nuevas tecnologías en la percepción y en la producción del sonido. Antes era usual la utilización de sonidos “reales” en las producciones, pero algunos sonidos comenzaron a crear a partir de manipulaciones o de sintetizar

---

<sup>30</sup> Cita extraída del libro de Lessig, L., “Remix”. Bloomsbury Academic, Londres, Gran Bretaña. Edición digital.

<sup>31</sup>Odlyzko, Andrew, “Content Is Not King”, en First Monday, 6, 2001. Disponible en <https://firstmonday.org/article/view/833/742> (último acceso 14/04/2019)

<sup>32</sup>Lydon, Christopher “Ecstasy of Influence-Interview with Jonathan Lethem, Siva Vaidhyanathan, Mark Hosier, and Mike Dougherty”, 2007. Disponible en <http://webcitation.org/5ajanRAmy> (último acceso 14/04/2019)

electrónicamente realidades sonoras o, en otros casos, cuando los sonidos ni siquiera existían, se empezaron a crear a través de una producción tecnológica.

El remix no fue la primera manipulación tecnológica en la música. Antes de ello, la música concreta, que tuvo sus inicios luego de la Guerra Fría, también usaba extensamente la tecnología para alterar sonidos. La música concreta fijaba un sonido en un soporte -la cinta- y luego lo manipulaba, cortándolo, pegándolo y superponiéndolo a los sonidos originales del tema musical de que se tratase. En especial, se editaban fragmentos de sonidos de la naturaleza o de procesos industriales.

Los inicios del remix de música como se conoce hoy en día se sitúan a fines de la década del sesenta en la práctica de los DJs jamaicanos, quienes utilizaban las bases rítmicas y armónicas de música grabadas, pero sin melodía; dejando al público responder cantando melodías y letras que faltaban (Kyrrou, 2006). También comenzó la manipulación tecnológica en lo que se llamó la música electrónica cuando se empezó a concebir la idea de sintetizar música con señales producidas electrónicamente. La década de 1960 fue el apogeo de la música electrónica, que tuvo una veloz expansión<sup>33</sup> entre los académicos y aficionados como consecuencia de la expansión de la tecnología del sintetizador.

En la música el primer antecedente de cambio en el modo de producir se originó en 1970, cuando el productor Tom Moulton elaboró un remix al alargar canciones que no eran suyas para un club en Nueva York, Estados Unidos. Moulton realizaba “*extended mixes*” esto es, meros alargamientos de canciones. Sin embargo, esa pequeña alteración mostró a los profesionales de la música un nuevo panorama de posibilidades.

A medida que el costo y la disponibilidad de nuevas tecnologías lo permitían, muchos artistas comenzaron a experimentar con versiones más complejas que el remix extendido.

A fines de 1980, una nueva forma de remix, que consistía centralmente en el alargamiento de canciones mediante la introducción de nuevos sonidos y coros vocales, se popularizó. En la década de 1990 con el surgimiento de las computadoras domésticas emergieron los “*remixers underground*” donde se advertía el mayor grado de descentralización productiva ya aludido en secciones anteriores.

---

<sup>33</sup> En 1955 se creó el Estudio de Fonología en Tokio y el estudio de Phillips en Holanda. En 1961 se creó el *Centre for Electronic Music* en Israel. En 1966 se fundó el *Groupe de Recherches Musicales* de música electrónica.

En la música el remix más característico es el que usa partes de una composición original para combinarlas, modificarlas o cortarlas con otros elementos musicales creados por el productor. En definitiva, es la actividad de sacar “samplings”<sup>34</sup> de material preexistente para fusionarlo en nuevas formas.

Para una mejor comprensión, es necesario distinguir entre las diversas clases. Son tres los tipos de remix musical: el extendido, el selectivo y el reflexivo. El primero es una versión más larga de la composición original que pivotea alrededor de la repetición o elaboración de una selección instrumental de la composición original. Mediante este tipo de remix se crea una nueva composición más larga que la original. La primera canción de disco que fue extendida de forma oficial<sup>35</sup> fue “*Ten Percent*” de Doble Exposure, remixeada por Walter Gibson en 1976. El remix selectivo, en cambio, se realiza mediante la adición o sustracción de material de la composición original. Este tipo de remix fue el que realizaban en la década de 1980 los productores musicales. Uno de los más exitosos remixes selectivos fue realizado por Coldcut en 1987 basada en la composición de Eric B. & Rakim`s “*Paid in Full*”<sup>36</sup>. El último tipo de remix, el reflexivo, extiende la estética del *sampling*, donde la versión remix desafía la composición original y reclama autonomía aun cuando lleva el nombre del original; se adiciona o sustrae material, pero el *track* original es dejado, lo más posible, intacto para ser reconocido. Un ejemplo de este tipo de remix es el álbum “No Protection” de Mad Professor, que es un remix del álbum “Protection” de Massive Attack<sup>37</sup>.

### III. Remix: ¿Infracción al derecho de autor?

Desde el punto estrictamente legal un buen punto de partida para el análisis del remix en la música es la distinción entre tres tipos de remix: (i) el remix de obras ya existentes con un permiso previo de parte del autor de la obra original, (ii) el remix de una

---

<sup>34</sup> El *Sampling* es la acción de tomar una porción o muestra de un sonido grabado de cualquier tipo de soporte para luego reproducirlas o transformarlas mediante efectos como un instrumento musical, elaborando así una mezcla. El *Sampling* se popularizó con la música hip hop en Nueva York en los años 1970. No existe una traducción consensuada al español.

<sup>35</sup> Cuando se hace referencia a que fue de forma oficial se implica la publicación del remix a través de una discográfica.

<sup>36</sup> El *track* se encuentra disponible aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=vDBeSszh8Ok> (último acceso 05/04/2019)

<sup>37</sup> Los dos albums pueden verse aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=TPCY-nwo8b4> (último acceso 05/04/2019)

obra ya existente sin el permiso del autor de la obra original y (iii) el remix de una obra ya existente que se encuentra en el dominio público y, por lo tanto, no es necesario permiso alguno. El remix legalmente problemático es el segundo y, por ello, en este trabajo siempre que no haya referencia específica al primer o tercer remix, se referirá al segundo, el remix realizado sin permiso. Asimismo, del análisis que sigue, se excluirá el remix realizado con la intención de perjudicar la obra original o a su autor.

La cultura RW y más particularmente el remix ha presentado muchos desafíos a la industria de producción cultural, pero, en particular, ha desafiado a legisladores y a doctrinarios por las incógnitas legales con las que se topa. Además, ha desconcertado al público en general para quien la regulación legal de la actividad que pretende emprender es de fundamental importancia.

Las preguntas jurídicas que suscita el remix son, entre muchas otras, las siguientes: ¿los remix son legales a la luz de la legislación de derecho de autor? En caso afirmativo, ¿la “obra remezclada” se debería poder beneficiar de la protección normal que proporciona el derecho de autor a las obras originales? ¿la “obra remezclada” debería clasificarse como obra derivada<sup>38</sup> (al igual que las adaptaciones o traducciones, según la definición contenida en el art. 2.3 del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas)? ¿el autor original debería tener derecho a remuneración?

El remix musical tiene una particularidad producto del hecho de que en la música no se puede citar. Como hemos expuesto antes, las citas entre autores literarios y el remix de productos culturales ha sucedido todo el tiempo. Se citan escritos de autores en artículos de todo tipo, En las artes visuales, donde es más difícil hacer explícito de quien se extraen ideas, a veces se usan imágenes que constituyen citas obvias. En estos casos, la legislación no exige obtener permiso alguno. Se puede usar la producción ajena siempre que hagamos evidente que lo que usamos no es producción propia. En la música, no se puede citar ni insertar partes de obras de otros autores legalmente aún haciendo explícito que es obra ajena -ello puede hacerse sólo cuando se está autorizado o cuando la obra está en dominio público-. Entonces ¿cómo debe procederse? (Movia, 2009).

---

<sup>38</sup> Una obra derivada consiste en un trabajo basado en uno o más trabajos preexistentes, donde la propiedad es de su autor, siempre y cuando no limite los derechos de autor del autor de la obra original; por ello es preciso contar con la autorización del autor original, a no ser que el trabajo disponga de una licencia libre o se encuentre en el dominio público.

Existen dos respuestas posibles a este interrogante. Por un lado, considerar que todo uso no autorizado de una obra musical ya existente constituye una infracción al derecho de autor. Para quienes creen que la anterior es la respuesta correcta, esto es que todo uso no autorizado de material ajeno es ilegal, el remix constituiría una copia y, como tal, infringiría los derechos de autor de las obras originales debido a que la creación de una segunda obra que contiene elementos de una obra original quebranta el derecho de reproducción (artículo 9 del Convenio de Berna), el derecho de comunicación al público (art. 8 del Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor), el derecho moral del autor (art. 6 bis del Convenio de Berna), así como la Ley Argentina de Propiedad Intelectual N° 11.723.

Una alternativa a la respuesta anterior es considerar que el remix respeta la regulación de derechos de autor. En el artículo 13 del Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual Relacionados con el Comercio (ADPIC) se establece una excepción a la protección que brinda el derecho de autor al creador de una obra en los casos en que no se:

(...) atenten contra la explotación normal de la obra ni (se) causen un perjuicio injustificado a los intereses legítimos del titular de los derechos.

Sobre esta base, podría sostenerse que el remix no está prohibido en tanto quien lo realiza no intente causar perjuicio al propietario de la obra original. De manera obvia, para que esta respuesta sea plausible es necesario develar dos interrogantes, esto es ¿cómo se atendería contra la explotación normal de la obra? y ¿qué constituye un perjuicio injustificado a los intereses legítimos?

En el 2011, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea<sup>39</sup>, pareció suscribir esta posición cuando decidió que se podía citar una fotografía, siempre y cuando dicha fotografía se hubiera hecho lícitamente accesible al público y se indicase el nombre del autor de la obra original.

Ahora bien, aún si pudieran responderse estas dos preguntas de un modo consistente con la respuesta de que el remix no está prohibido, la cuestión acerca del estatus legal del remix reemergerá si quien remixa intenta proteger su creación a través de las normas del derecho de autor. En efecto, no es obvio que sea posible proteger al remix del mismo modo en que se protege una obra literaria que realiza citas de otros obra que son protegidas en virtud de que, de acuerdo con el art. 10 del Convenio de Berna, las

---

<sup>39</sup> Eva-Maria Painer y Standard Verlags GmbH y otros (CJEU-C/145/10)

citas están jurídicamente permitidas cuando son “tomadas de una obra que se haya hecho lícitamente accesible al público, a condición de que se hagan conforme a los usos honrados y en la medida justificada por el fin que se persiga”.

## IV. La Regulación legal del Remix

La naturaleza del remix depende de las regulaciones que le son aplicables. Por ello, es imprescindible reparar en el modo en que las legislaciones regulan los derechos intelectuales, En lo que sigue me concentraré en (i) el *Copyright* en Estados Unidos y (ii) el derecho de autor en Argentina. He elegido estos dos países pues son dos ejemplos arquetípicos de distintos modos de regular los derechos de autor. Estados Unidos es un sistema basado en el autor, con foco en sus derechos patrimoniales. En cambio, en la Argentina, el sistema jurídico protege al autor, pero también la obra, lo que se evidencia en los fuertes derechos patrimoniales y morales reconocidos. Es decir, en sentido estricto, el Copyright se centra en las condiciones de uso y comercialización de una obra mientras que el derecho de autor argentino incluye derechos que se consideran necesarios para preservar la obra, más allá de que esta esté o no en poder de terceros.

### A. El escenario del Remix en Estados Unidos.

#### 1. El *Fair Use*

Dentro del mandato constitucional de promover el progreso de la ciencia y de las artes útiles tal como se dispone en la Constitución de Estados Unidos, en 1976 el Poder Legislativo norteamericano sancionó la *Copyright Act*<sup>40</sup>. Esta acta establece diversos derechos que protegen los intereses comerciales de los autores de obras originales.

En el derecho del *common law* las leyes son sin duda importantes, pero, en razón del carácter vinculante de las decisiones de los jueces, los criterios jurisprudenciales también lo son. Por ello, para conocer la regulación de los derechos de autor en los Estados Unidos es preciso reparar en los criterios jurisprudenciales desarrollados por sus tribunales. En este sentido, los tribunales de los Estados Unidos reconocieron excepciones a la protección que debe concederse al autor de una obra intelectual. Así se introdujo la doctrina del *fair use* (“uso justo”), regulado en la §107, que consiste en una defensa que permite a

---

<sup>40</sup> Texto completo disponible en [https://en.wikisource.org/wiki/Copyright\\_Act\\_of\\_1976](https://en.wikisource.org/wiki/Copyright_Act_of_1976) (último acceso 10/04/2019).

quien no es autor de una obra hacer un uso limitado de ella sin necesidad de pedir permiso legal.

En síntesis, el *fair use* es un uso autorizado de contenido protegido por copyright. El racional de la doctrina del *fair use* es que constituye una forma de balancear la tensión existente entre la protección de derechos a los propietarios del contenido de una obra y los intereses de la sociedad en que se produzcan aquellas obras que requieren alguna utilización de contenidos protegidos de otras obras.

En lo relativo a la música, los tribunales de los Estados Unidos reconocieron la posibilidad de usar productos intelectuales creados por otro. Así, la Corte Suprema de los Estados Unidos en *Campbell v. Acuff-Rose (1994)* en donde se discutía si estaba amparado por la doctrina del *fair use* una parodia de 2 Live Crew, sobre una canción de otro. La Corte, decidió que:

Cada libro de literatura, ciencia y arte, toma prestado, y necesariamente debe tomarse prestado, y usa mucho de lo que se sabía y usaba antes (1994, p. 34)<sup>41</sup>.

La decisión de la Corte de Estados Unidos estaba basada en la convicción de que conceder derechos exclusivos a autores anularía la vida cultural e intelectual del país. Efectivamente, en un contexto donde existe un derecho absoluto a la protección de las obras de los autores, no se podría hacer ningún tipo de referencia a productos de otros sin estar infringiendo un derecho, aún sin saberlo y, con ello, toda creación para la cual la creación de una obra anterior fuera una precondition no podría producirse.

En *Blanch v. Koons (2006)*, un caso donde se discutía el uso en un collage de una foto protegida la Corte de Apelaciones del Segundo Circuito, tal como lo hizo la Corte en el área de la música en *Campbell v. Acuff-Rose*, entendió que una aplicación rígida de los institutos del *copyright* desvirtuaría la finalidad perseguida por el *copyright*. Se argumentó que una protección amplia de los derechos de autor sofocaría la ley, en lugar de hacerla progresar.

## **2. El *Fair Use* y el Remix**

Lo que me interesa analizar aquí es si la doctrina del *fair use* protege al creador de un producto cuando utiliza un contenido original que para usarlo o al usarlo, de algún modo

---

<sup>41</sup> Traducción propia. En inglés: “Every book in literature, science and art, borrows, and must necessarily borrow, and use much which was well known and used before.”

lo transforma. Los tribunales norteamericanos han establecido dos niveles de análisis para otorgar protección: el uso comercial y el uso transformativo (Netanel, 2011). De todos modos, estos niveles no son los únicos determinantes ya que de acuerdo con la jurisprudencia constituyen elementos que deben, por obligación, considerarse, pero no serán los únicos elementos de los que dependa la decisión.

De acuerdo con la jurisprudencia de los tribunales de los Estados Unidos para que el uso de una obra ajena pueda ser considerada como *fair use* y, por lo tanto, que dicho uso no sea sancionado por el Copyright Act, se deben considerar cuatro factores (i) el propósito y el carácter del uso -el subfactor comercial y el subfactor transformativo-, (ii) la naturaleza de la obra protegida -subfactor de la publicación o subfactor de la creatividad-, (iii) la cantidad y la sustancialidad de la parte utilizada en relación con la obra protegida -el subfactor cantidad y el subfactor calidad-, y (iv) el efecto del uso sobre el mercado potencial o el valor de la obra protegida.

El análisis del uso comercial es necesario a los fines de determinar la protección del remix. Una interpretación estricta de lo que constituye un uso comercial dificultaría la protección del remix bajo la doctrina del *fair use* debido a que, en algún sentido, la obra original y la obra remixada persiguen el mismo propósito, más precisamente, ser escuchada.

No existe una definición precisa acerca de qué debe entenderse por “comercial” a los efectos del análisis del uso comercial. Si bien a lo largo de la historia jurisprudencial americana ha habido muchas definiciones, la que consideramos mejor y la que parece más correcta por su interpretación es la expuesta por la Jueza O’Connor en el caso Harper (1985). Allí sostuvo:

El quid de la distinción lucrativo/no lucrativo no es si el único motivo del uso es la ganancia monetaria, sino si el usuario se beneficia de la explotación del material con derechos de autor sin pagar el precio habitual<sup>42</sup>.

El Juez Pierre N. Leval en “*Towards a Fair Use Standard*” (1990), quien, desde su perspectiva utilitarista, sostenía que el Copyright, dado que tiene el propósito de incentivar el progreso de la ciencia y del arte, debía proteger de manera imperiosa aquellos usos que

---

<sup>42</sup> Traducción propia. En inglés: The crux of the profit/nonprofit distinction is not whether the sole motive of the use is monetary gain but whether the user stands to profit from exploitation of the copyrighted material without paying the customary price.

satisficiera dos cometidos: la obra, en primer lugar, debía motivar una productividad institucional y, en segundo lugar, debía lograrlo sin disminuir de forma excesiva los incentivos económicos para la creatividad.

Respecto del carácter “transformativo” de una obra es iluminador reparar en Leval (1990, p. 1111), quien sostuvo que:

Si, por otro lado, el uso secundario agrega valor al original, si la materia citada se utiliza como materia prima, transformada en la creación de nueva información, nueva estética, nuevos conocimientos y entendimientos, este es el tipo de actividad que la doctrina del uso justo tiene la intención de proteger para el enriquecimiento de la sociedad.

Coincidentemente con la idea de Leval, en el caso “*Castel Rock Entertainment, Inc. v. Carol Publishing Group, Inc.*” (1998), la Corte de Apelaciones del Segundo Circuito de los Estados Unidos, concluyó que el carácter transformativo de la obra era determinante para establecer si la obra transformada gozaba de protección legal y que el análisis del carácter transformativo primaba sobre la cuestión de si el uso que pretendía darle el autor de dicha obra era de naturaleza comercial o no comercial. Por otro lado, allí se concluyó que el objetivo de la creación del copyright -promover las artes- se cumplía mejor con la creación de obras transformativas por lo que cuando el uso de una obra por parte de quien no es su autor es transformativo el uso en cuestión debería estar protegido.

En esencia, de acuerdo con la doctrina que emana de la decisión anterior, lo importante para decidir si una obra merecía protección legal es sí y en qué extensión la nueva obra constituía una obra transformativa y el grado de dicha transformación. Cuanto más transformativa fuese la obra en cuestión, menos exigente será el análisis de los otros factores que pueden pesar en contra de la protección que le concede al nuevo creador la doctrina del *fair use*.

En virtud de lo anterior, en los Estados Unidos, la cuestión de cuándo se debe proteger una obra que se produce usando material producido por otro autor deviene en la cuestión de cuándo la obra que se pretende proteger es suficientemente transformativa. Para responder esta pregunta, esto es, cuándo una obra es suficientemente transformativa, los tribunales han utilizado dos enfoques principalmente. El primero es el de la “*actual transformation*”. Para este enfoque, el uso transformativo existe cuando se está en presencia de diferencias estéticas o físicas sustanciales entre el material protegido y la obra transformativa (Marques, 2007).

Adler (2006) sostiene que el análisis de la presencia de diferencias sustanciales entre las obras debe ser realizada teniendo en cuenta la transformación que sucede en el plano de lo conceptual debido a que, por las características de las obras artísticas, la comparación en sentido estricto no es racional. Esto se debe principalmente a las características de la cultura contemporánea y de forma específica, la cultura de la música, lo visual y sonoro no es más lo central de la obra, sino lo que se intenta es esencialmente comunicar un significado a través de algún mecanismo comunicativo posible.

Lo dicho por Adler encuentra sustento en el caso “*Cariou v. Prince*” (2013), donde se demandaba que la incorporación de fotografías a una serie de pinturas y collage constituía una violación al *fair use*. No obstante que se usaban fotografías que no eran propias, la Corte de Apelaciones del Segundo Circuito consideró, a través de un análisis entre las obras no sólo estético sino conceptual, que la obra debía estar protegida por la doctrina del *fair use* debido a que consistía en un uso transformativo.

Otro caso similar es *Seltzer v. Green Day, Inc.*<sup>43</sup>, que consistía en la legalidad del uso de un icono creado por Seltzer y utilizado por Green Day en su gira. El Noveno Circuito, citando a *Cariou*, se pronunció a favor de Green Day. El tribunal sostuvo que el uso de "Scream Icon" equivalía a una nueva expresión creativa porque yuxtaponía la imagen original con imágenes religiosas transmitiendo una "nueva información, nueva estética, nuevos conocimientos y entendimientos" que son claramente distintos de los de la pieza original". Esto, dictaminó el tribunal, fue transformador y, por lo tanto, se justificaba la doctrina de *fair use*.

El segundo enfoque que los tribunales han elaborado para determinar cuándo una obra es suficientemente transformativa y, por lo tanto, cuándo merece protección a pesar de usar material ajeno, y que constituye una alternativa al que se aludió más arriba, requiere preguntarse acerca de cuándo la nueva obra sirve un propósito diferente al de la obra original.

En primer lugar, este análisis, como el anterior, también requiere determinar la cantidad y calidad de la utilización de la obra original. En referencia a la cantidad, en *Campbell* (1994), se establecía que la extensión del uso transformativo variaba según el propósito y el carácter de la obra transformativa. Ahora bien, parecería que el análisis sugerido por *Campbell* es problemático pues si para determinar si un uso es transformativo hay que determinar primero el propósito de la obra pero para hacerlo hay que establecer la

---

<sup>43</sup> *Seltzer v. Green Day, Inc.*, 725 F.3d 1170, 1179 (9th Cir. 2013).p. 1177

cantidad de utilización de la obra original, entonces para determinar la cantidad de obra utilizada es necesario recurrir al propósito de la utilización lo que, nuevamente, convertiría en circular el análisis. En cambio, el factor de calidad es más claro pues depende de si lo utilizado en la nueva obra constituye una parte sustancial de la obra original.

Si el análisis correcto fuera el que sugiere Campbell el remix estaría en problemas, debido a que la base de la obra nueva siempre será la obra ajena precedente. Un caso relativo a la cuantía de la utilización de la obra original interesante es “*Suntrust Bank v. Houghton Mifflin Company*” (2001), donde el actor se agraviaba porque una novela llamada *The Wind Done Gone* de Alice Randall había copiado numerosos elementos -personajes, escenas, diálogos, descripciones- del libro *Gone With The Wind* de Margaret Mitchell. No obstante las muchas similitudes, el tribunal entendió que la demandada estaba protegida por el *fair use* debido a que la obra nueva había introducido grandes transformaciones al original.

Para resumir lo dicho hasta aquí; en la legislación y jurisprudencia norteamericana, el remix, si bien controvertido, goza de cierta protección. Para conceder dicha protección, que se canaliza a través de la doctrina del *fair use*, lo determinante del remix es la impronta que deja el artista de la obra, es decir lo que agrega a la obra original que protege de modo único su creación. Obviamente, la cuestión de si el remix debe protegerse en todos los casos no es clara y por ello los litigios sobre si el remix tiene protección siguen incrementándose<sup>44</sup>, convirtiendo a la industria musical en las más litigiosa.

### 3. Nuevas formas colaborativas

En los Estados Unidos, la regulación del *Copyright*, que como se dijo se focaliza en los derechos patrimoniales del autor, ha permitido la aparición de nuevos sistemas de producción abiertos y colaborativos. Los autores han cambiado el foco principal de protección en sus obras y han descartado el sistema de *Copyright* como única alternativa posible. Buscan, entre otras cosas, descentralizar y fortalecer la creación y la innovación de productos culturales.

---

<sup>44</sup>Véase: *Bridgeport Music, Inc. v. Dimension Films*, 383 F.3d 390 (6th Cir. 2004); *Grand Upright, Ltd. V. Warner Bros. Records, Inc.*, 780 F. Supp. 182 (S.D.N.Y. 1991); Marc Hogan, *Kanye West’s Latest Sample Lawsuit Puts Him in Good Company*, SPIN, (Oct. 1, 2012). Disponible en <http://www.centerforsocialmedia.org/fair-use/videos/podcast/remix-culture> (último acceso 13/04/2019).

En virtud de dicha regulación, en los Estados Unidos emergieron sistemas como el de *Creative Commons*<sup>45</sup> que debilita la protección de ciertos derechos patrimoniales de los autores para lograr la posibilidad de crear en común. De manera tal que un autor puede optar por el sistema que crea pertinente. Es decir, pueden determinar la extensión de protección de sus obras.

Es decir, que el mercado ha desarrollado -sin intervención estatal- herramientas para que aquellos señalen de qué economía quieren formar parte. La RIAA<sup>46</sup>, por ejemplo, representa una protección eficaz para aquellos artistas que quieren que su obra se distribuya de acuerdo con la economía comercial. Mientras que las licencias de *Creative Commons*, que forman parte de la economía de la cooperación, permiten al artista decidir qué derechos usar (Pallas Loren, 2007).

Estos nuevos sistemas ostentan una validez legal similar a las licencias derivadas del derecho del *copyright* y del derecho de autor.

Los beneficios de utilizar licencias de Creative Commons son varias. En 2005, por ejemplo, un grupo cómico llamado *Lonely Island* estaba intentando darse a conocer, por lo que publicó todo su material en la red bajo una licencia de CC que permitía que otros compartieron, remixeaban y modificaran su trabajo, siempre y cuando atribuyeran su autoría. Así, el grupo buscaba fomentar la difusión de su obra. Finalmente, a través de la viralización de sus contenidos y remix realizados por terceros llegaron al éxito<sup>47</sup>. Von Hippel (2005) da muchos ejemplos de cómo los creadores e innovadores revelan información como una estrategia para conseguir mejores rendimientos.

## **B. El escenario del Remix en Argentina**

En Argentina, el derecho de autor está regulado por la Ley No. 11.723 que otorga derechos totales y exclusivos al autor respecto de la copia y distribución de sus obras desde su publicación. Además, se establecen los términos para la utilización de las obras ajenas.

---

<sup>45</sup>Véase <https://creativecommons.org> (último acceso 13/04/2019).

<sup>46</sup>Recording Industry Association of America. Véase <https://www.riaa.com> (último acceso 13/04/2019).

<sup>47</sup> Garlick, M., "Lonely Island", Creative Commons. Disponible en: <https://creativecommons.org/2005/10/17/lonelyisland/> (último acceso 09/04/2019)

En la Argentina, el derecho de autor está compuesto por dos clases de derechos que determinan la forma de las relaciones entre autores y titulares de los derechos: los derechos patrimoniales<sup>48</sup> y los derechos morales<sup>49</sup>. Los primeros son aquellos que conceden al autor derecho a una reparación económica por el uso de su obra. Son derechos que se pueden ceder a terceros.

Mientras que los derechos morales son aquellos que protegen los intereses no patrimoniales del autor. Estos derechos, no se pueden ceder ni renunciar. Son derechos que se refieren a la esfera más íntima vinculada a la personalidad del autor al proteger la identidad y reputación del creador de la obra.

Los derechos de autor constituyen un balance entre la protección de los autores, por un lado, y los intereses del público, por el otro. Para poder equilibrarlo los derechos de autor sólo protegen las expresiones únicas y no las ideas per se, dado que se reconoce que la protección excesiva puede reducir la capacidad del público para usar las obras. Asimismo, se busca lograr este cometido a través de la proporción de un plazo limitado de protección -la vida útil del autor más 60 años<sup>50</sup>-. Dentro de estos límites, cualquier persona que use las obras del trabajo intelectual de otra persona sin permiso es, de acuerdo con la ley de derechos de autor, culpable de cometer un acto de robo de las ideas de la otra persona.

A lo largo de los años, mientras otras legislaciones cambiaron, la regulación argentina sobre el derecho de autor se mantuvo de forma constante cercana a la concepción del derecho de autor como derecho de propiedad.

En la regulación del derecho de autor en la Argentina no existe un correlato exacto de la doctrina del *fair use* que, como se dijo más arriba, en ciertas circunstancias concede protección a un autor que usa una obra ajena de modo transformativo. No obstante ello, sí existen ciertas excepciones, tales como los usos educativos de las obras ajenas -la música

---

<sup>48</sup> Están conformados por el derecho de reproducción, de distribución, de comunicación pública, de transformación, de colección.

<sup>49</sup> Están conformados por el derecho de divulgación, de paternidad, de integridad de la obra, de modificación, de retirada de la obra, de acceso al único ejemplar.

<sup>50</sup> Art. 5, Ley No. 11.723.

en un acto escolar- o el derecho a citar una obra -hasta ocho compases en una obra musical<sup>51</sup>-, que protegen a quien usa una obra ajena.

De todos modos, a mi criterio dichas excepciones son insuficientes. Esto se debe a que nuestro sistema legal no encuentra solución al conflicto inherente que conllevan las TIC e impone un límite en la autonomía de la voluntad y al derecho de los autores a decidir sobre sus obras al imponer derechos taxativos.

## V. Una reforma necesaria

La propiedad intelectual, es un tipo de propiedad que debe ser protegida por la necesidad de conceder incentivos para la creación de productos culturales.

El derecho de propiedad otorga el poder legal, absoluto e inmediato de gozar, de disponer y de reivindicar un objeto o propiedad. Es decir, concede al propietario una potestad para usar la propiedad en el sentido que se quiera, sin transgredir los límites impuestos por la ley. Para Jeremy Waldron (1998, p. 38-39), quizá el teórico contemporáneo más destacado del derecho de propiedad, define a la propiedad como:

[...] un sistema de propiedad en el que un recurso pertenece a un individuo que controla el uso del objeto<sup>52</sup>.

Ahora bien, la cuestión de cuál es el contenido del “*system of ownership*” aludido por Waldron, ha cambiado a lo largo de la historia. Lord Blackstone por ejemplo, consideraba que el derecho de propiedad sobre la tierra, que estaba protegida por la ley de invasión a la propiedad privada, se extendía tanto al subsuelo como a todo el espacio ubicado sobre ella. Esta definición del derecho de propiedad sirvió hasta que aparecieron los aviones y se planteó el problema de si cuando sobrevolaban las casas, infringían la ley como “invasores” de la propiedad.

En 1946 la Corte Suprema estadounidense se pronunció sobre el tema del alcance de la propiedad en el caso *United States v. Causby*<sup>53</sup>. Allí, el Juez Douglas sostuvo que la

---

<sup>51</sup> Art. 8, Ley No. 11.723

<sup>52</sup> Traducción propia. En ingles: [...] *a system of ownership in which a resource belongs to an individual who controls the object's use*

<sup>53</sup> *United States v. Causby*, 328, U.S. 256 (1946).

doctrina de Blackston de protección de la propiedad no podía ser adecuada sino todo vuelo transcontinental estaría sometido a un sinnúmero de demandas por invasión a la propiedad.

Así como la realidad del uso determinó que la protección al derecho de propiedad debía cambiar, la realidad del uso de productos culturales debe determinar que la regulación de los derechos intelectuales también debe cambiar. Si no se cambia la regulación, todos terminaríamos por infringir el derecho y una regulación que determina que en nuestro comportamiento habitual todos infringimos el derecho regulado no puede ser adecuada.

Un artículo de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI)<sup>54</sup> del 2015 reconoció que nos encontramos en la nueva cultura del remix y que, por lo tanto, es necesario un cambio en la regulación de derechos de autor.

Cory Doctorow (2008, p. 20), de la *Electronic Frontier Foundation*<sup>55</sup>, argumenta que el cambio del copyright frente a la nueva tecnología siempre ocurrió debido a que “el copyright no es una posición ética, sino utilitarista”<sup>56</sup> y que esta época no debería ser la excepción.

El mundo digital problematiza la legislación de la propiedad intelectual. Las normas de propiedad intelectual nacieron para regular un mundo caracterizado por la imposibilidad de realizar copias parecidas a las originales. Por obra de la ya mencionada Revolución Digital, las copias digitales, al remover la dependencia de la copia del objeto, tienen un costo cercano a cero con una calidad del mismo nivel que la original. La facilidad de agregar, modificar o adaptar una copia de un trabajo hace imposible la continuación de la legislación original.

La tecnología digital, como se explicó al principio de este trabajo, ha permitido la expansión de contenidos habilitando a los usuarios a convertirse en productores de productos culturales difundidos a través de las plataformas digitales. Ello también genera un problema para la regulación de la propiedad intelectual pues cada vez más los creadores de contenidos tienen menos control sobre lo que crean: Las plataformas tecnológicas hacen

---

<sup>54</sup> Véase: [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2015/03/article\\_0006.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2015/03/article_0006.html)

<sup>55</sup> Es una organización sin ánimo de lucro que tiene por objetivo conservar los derechos de libertad de expresión en la era digital. Se puede acceder aquí <https://www.eff.org> (último acceso 15/05/2019)

<sup>56</sup> Traducción propia.

que la obra esté disponible para todo el mundo todo el tiempo y que todos puedan copiarla, combinarla y transformarla. (Por esta facilidad, es que, como ya se dijo, existe ahora una nueva cultura de aficionados que impide su exclusión como partícipes activos de la producción cultural).

Es importante, además, tener en mente que el *status quo* afectará la creatividad de las generaciones venideras porque silenciará a los más jóvenes. En un artículo de Harvard sobre “*Youth, Creativity, and Copyright in the Digital Age*”<sup>57</sup> se constató que los jóvenes que operan en el ámbito digital ignoran, en gran medida, los derechos de autor y, en menor medida, las restricciones establecidas en la ley de derechos de autor.

La criminalización excesiva de las infracciones del Copyright puede producir el efecto contrario respecto del objetivo que pretende, en la medida que la legislación no cuente con el respaldo de la comunidad los jóvenes no tendrán incentivos morales -por considerarlas injustas- para obedecer las normas existentes (Moohr, 2003).

Por ejemplo, Sony lanzó en Japón una versión de Youtube llamada “eyeYio” que exige que quienes suben videos establezcan las libertades y restricciones existentes para que otros compartan el contenido de dichos videos. Modelos como este son un ejemplo de que a medida que se promueva la creatividad legal, cambiará la creatividad y concepción del remix. Así, en palabras de Lessig (2008, p. 292):

(...) la atención se concentrará exclusivamente en la creatividad; las condiciones en las que se da esa creatividad —y la «piratería» presente en ella— dejarán de ser interesantes. Los híbridos pueden allanar el camino para la creatividad remix legal; los incentivos comerciales pueden llevar a una reforma del mercado que permita esta forma de expresión.

En la misma línea, una encuesta realizada por la firma NPD Group, indica que más de dos-tercios de toda la música de los estudiantes encuestados había sido obtenida ilegalmente. Esto demuestra cómo las regulaciones no sólo no impiden que la gente se comporte del modo que busca disuadir, sino que imponen el efecto colateral de que todos se conviertan en “piratas”, lo que ciertamente no constituye un buen punto de partida para que las leyes sean obedecidas.

---

<sup>57</sup> Disponible en <http://nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:3128762> (último acceso 15/07/2019).

Sin embargo, el estudio resalta que los jóvenes tienen un interés en los derechos y en los procesos de creación de los artistas. Por lo tanto, es importante para incentivar a los jóvenes como actores de la sociedad, tanto en términos de su capacidad para contribuir al conocimiento cultural con prácticas creativas como para comprometerse con las leyes que gobiernan la sociedad.

Por otro lado, no puede desconocerse quienes abogan por las leyes de propiedad intelectual tal como ellas eran aplicadas antes de la Revolución Digital. Quienes quieren continuar con el *status quo* han sostenido que todo cambio de regulación que restrinja los derechos de los creadores de obras originarias será un “movimiento de encierro” (Boyle, 2003) que limitará la capacidad de los individuos creativos para aprovechar la nueva tecnología para construir sobre los artefactos culturales existentes (Quiggin, 2008). Por ejemplo, a Benkler (2006, p. 26) le preocupa que:

(...) la producción de información pueda ser regulada de modo que, para la mayoría de los usuarios, sea forzada a volver al modelo industrial, aplastando el modelo emergente de producción individual, radicalmente descentralizada y no de mercado y sus mejoras correspondientes, en libertad y en justicia.

Es quizá que informada por esta visión la *Digital Millennium Copyright Act* habilita mecanismos de censura previa cuando exista una sospecha de infracción al derecho de autor.

De todos modos, sin duda que en el mundo hay conciencia de que la regulación de los derechos intelectuales debe ser reconsiderada. El “*Copyright Policy, Creativity, and Innovation in the Digital Economy*”<sup>58</sup>, un trabajo realizado en 2013, reconoció el vacío legal en el que se encuentran los productores de remix, considerando que, si bien la producción de contenidos no ha decrecido, legislaciones más claras sobre los derechos de autor darían como resultado un aumento en la creación y en la creatividad.

Si bien hay autores que buscan preservar el *status quo* la mayoría pertenecen a la denominada corriente “*digital determinism*”<sup>59</sup> que sostiene, centralmente, que la regulación de la propiedad intelectual debería estar determinada por las tecnologías de la creación y distribución digital. En otras palabras, sostienen que la regulación debe aspirar a permitir

---

58

Disponible

en

<https://www.uspto.gov/sites/default/files/news/publications/copyrightgreenpaper.pdf>

<sup>59</sup> Término acuñado por Merges, (2018).

una distribución de la capacidad para producir y difundir información para de ese modo de servir a los objetivos que tradicionalmente han animado la regulación de la propiedad intelectual (Benkler, 2000). La idea central que defienden está bien caracterizada en el reclamo de “políticas amigables con la red para un mundo dominado por la red” (Merges, 2018, p. 5)<sup>60</sup>.

Otros académicos sostienen una idea diferente que se ha conocido como “collective creativity”<sup>61</sup> que se centra en que la regulación debería incentivar la creación colectiva. A diferencia de lo mencionado previamente, el enfoque no está puesto en la tecnología y su conectividad, sino en el potencial de las interacciones humanas y la creatividad colectiva que estas tecnologías facilitan (Lessig, 2004). Su objetivo es que se restaure el balance entre la protección y la creación al “debilitar” las regulaciones de propiedad intelectual así reforzando la creatividad.

Para estos autores el “determinismo digital” presupone que la creación y el consumo individual de los materiales digitales son igual de importantes que el trabajo colectivo cuando, sostienen, que debe ponerse el foco en que la interacción y creatividad colectiva se facilita por la tecnología.

Es importante tener en mente que la finalidad que se busca no es acabar con la propiedad intelectual, sino imponer ciertos límites que permitan a la creatividad expandirse en la nueva era digital.

En palabras de Benkler (2014, p. 13):

La información ya existente es uno de los recursos más importantes usados en la creación de nuevos productos de información. Los reportajes de los periódicos se hacen a partir de nueva investigación sobre los artículos previamente escritos; los artículos académicos necesitan de aquellos que los precedieron. Libros, películas y música siempre están influidos por obras anteriores de las cuales incorporan elementos, ideas o referencias y siempre operan dentro de la misma conversación cultural.

En síntesis, la regulación debería cambiar por las pérdidas en innovación cultural que supone, por la privación de ciertas formas de creatividad y por alienar del derecho a una

---

<sup>60</sup> Traducción propia. En Inglés “network-friendly policies for a network-dominated world”

<sup>61</sup> Véase <https://collectivecreativity.co/> (último acceso 24/03/2019)

generación de individuos caracterizándolos como violadores de la ley cuando ellos parecen entender que sólo participan de un proceso creativo común.

## A. Economías de la creatividad

En la cultura RO el propósito de los derechos de autor puede ser claro, Pero no queda claro cuál debería ser ese propósito en la cultura RW. Para aclarar, es útil reparar en las dos economías de producción en el cual se desarrollaron cada una de estas culturas; la economía comercial, que presupone que los objetivos económicos dominan a las relaciones sociales, y la economía de compartición (*sharing economy*)<sup>62</sup>, que supone que lo que domina son objetivos más bien culturales (Lessig, 2008).

### 1. Economía comercial

Como explica Benkler (2004, p.282) en las economías comerciales “los precios son la fuente primaria de información sobre, y de incentivo para, la asignación de recursos”, mientras que en las económicas de la cooperación “las relaciones sociales no basadas en precios desempeñan esos roles”<sup>63</sup>.

En las economías comerciales la motivación principal del intercambio es el dinero o el precio. El intercambio se define a través de un sistema de precios, lo cual no implica que este sea el único factor considerado (Benkler, 2004). En ese sentido, una transacción perteneciente a este tipo de economía sería cualquiera en donde la relación se mida en un sistema de precio -por ejemplo, la compra de un CD en una tienda de discos, la compra de un producto en el supermercado-.

Este tipo de economía está impulsada por el mercado y es como se han regido las relaciones de intercambio por mucho tiempo. La aparición de Internet, no sólo hizo que las relaciones de intercambio se expandieran y modificaran, sino que proporcionó un medio para la creación de nuevos tipos de intercambios. Se puede ejemplificar a través de las más exitosas creaciones con la aparición de Internet: Netflix, Amazon y Google<sup>64</sup>.

---

<sup>62</sup> En vez de realizar una traducción literal, se elaboró una teniendo en mira la importancia de la palabra *sharing*.

<sup>63</sup> Traducción propia.

<sup>64</sup> Para ver cómo se han modificado las relaciones comerciales a partir de Internet, véase: Nielderhoff, Julie, “*Video Rental Developments And The Supply Chain: Netflix, Inc.*” Washington

En mayor o menor medida, el éxito de estos “nuevos” mercados en la nueva economía digital fue posible gracias a tres características: “colas largas”, “pequeño hermano” e “innovación LEGO”<sup>65</sup>. Asimismo, estas características sirven para explicar por qué los negocios en la economía de Internet tuvieron mayor éxito que los negocios tradicionales (Lessig, 2008).

La primera característica, “colas largas” refiere a que, a medida que los costes de inventario caen, la eficiencia de almacenaje se eleva; y a medida que los costes de transacción caen a cero, la eficiencia de inventario se eleva. Esto permite beneficiarse de proporcionar productos para los que existe una demanda pequeña. Para un mejor entendimiento, se puede hablar de Amazon y Netflix, que, al constituir plataformas digitales donde los costes de transacción son casi nulos -debido a que no tienen, respectivamente, un espacio único o físico de almacenamiento-, la disponibilidad de productos que pueden ofrecer es elevado (Anderson, 2006).

“Pequeño hermano”, en cambio, describe el hecho de que quien vende es probable que conozca le guste al consumidor y a continuación recomienda al consumidor nuevas transacciones basándose en ese conocimiento. A mayor participación, y por lo tanto mayor recolección de datos, mayor será la precisión de las recomendaciones. Esto se realiza a través de la creación de una base de datos con los datos que el usuario “dona” a la web.

Por último, la “innovación LEGO” describe la posibilidad de que al armarse los negocios sobre la base de una plataforma compartida se permite a otros incorporar o innovar sobre esta. La funcionalidad se convierte en un LEGO, pues el negocio se transforma en un bloque al que otros pueden incorporarse. De esta manera se permite que la invención y construcción sean compartidas entre muchos a la misma vez, permitiéndoles a otros aportar. Esto es lo que O’Reilly (2005) describe como “Web 2.0” que consiste en “utilizar la inteligencia colectiva, proporcionar servicios interactivos conectados a la red y dar a los usuarios el control de sus propios datos” (Madden, 2006, p. 1).

## **2. Economías de compartición**

En una economía de compartición, en cambio, la motivación para el intercambio no proviene del dinero. Como en cualquier economía, la economía de compartición se funda

---

University, St. Louis, 2002. Kopytoff, Verne, “*Google Shares Top \$400: Search Engine No. 3 In Market Cap Among Firms In Bay Area*”, San Francisco Chronicle, 18 de noviembre de 2005.

<sup>65</sup> Traducción propia. En inglés: *long tails*, *Little brother* y *LEGO-ized innovations*.

en el intercambio, que sólo es posible que sobreviva si los que intercambian reciben algún beneficio. Esto es lo Baym (2011) llama “economía basada en regalar”, donde el Internet ha aumentado y fortalecido la producción e innovación de productos culturales.

El rol del dinero en una economía de compartición, como se dijo en el párrafo anterior, es secundario, y muchas veces, agregar dinero a una actividad antes emprendida sin ánimo de compensación monetaria, puede hasta reducir el nivel de actividad (Benkler, 2015). Las economías de compartición en internet comparten algo de valor, pero sin tener en cuenta necesariamente su valor monetario.

La cuestión es cuáles son las motivaciones para participar de una economía de compartición. Un ejemplo interesante es el éxito que ha tenido el “*open source*” o *software libre*<sup>66</sup>. En un estudio realizado por Von Hippel (2005, pp. 60-61)<sup>67</sup> sobre la colaboración en el software libre demuestra que al 45% de los colaboradores les motiva un estímulo intelectual y al 41% la mejora de sus propias habilidades.

Es posible dilucidar más motivos para comprometerse en la colaboración con otros -por altruismo, por disfrute, por deseo, entre otras- pero lo que caracteriza este tipo de economía es que, en lugar de existir una carencia de motivaciones, existe una abundancia de ellas (Weber, 2004). En la misma línea, Benkler (2015) argumenta que las transformaciones tecnológicas han ayudado a incrementar el papel de la producción compartida.

### 3. Economías híbridas

De los dos tipos de economías descritos en los párrafos precedentes y con al auge de las tecnologías, está emergiendo un nuevo tipo de economía, las llamadas “economías híbridas”<sup>68</sup>, donde las creaciones son motivadas tanto por lo económico como por lo social. Puede ser una economía comercial que pretende extraer valor de una economía de

---

<sup>66</sup> Software libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar un Software. Véase: <https://www.fsf.org/about/what-is-free-software> (última visita 01/06/2019).

<sup>67</sup> Véase: <https://web.mit.edu/evhippel/www/books/DI/DemoclInn.pdf> (última visita 04/06/2019).

<sup>68</sup> Véase: <https://www.npr.org/templates/transcript/transcript.php?storyId=98591002> (última visita 16/06/2019).

colaboración, o puede ser una economía de colaboración que construye una entidad comercial para respaldar mejor sus objetivos.

Un elemento esencial para que un híbrido tenga éxito es la comprensión de la comunidad y de sus normas. Shuttleworth<sup>69</sup> describe tres aspectos que deben suceder en la comunidad para que la colaboración funcione: (i) debe haber respeto por la comunidad, (ii) se debe atribuir responsabilidad a la comunidad, y (iii) hay que ofrecer a los individuos de la comunidad un sentido de pertenencia a algo significativo. El valor de las economías híbridas proviene de dar a los miembros de la comunidad lo que quieren de modo que estos también den a la comunidad algo que necesita (Bricklin, 2000)<sup>70</sup>.

Las economías híbridas son una respuesta al llamado “problema del procomún<sup>71</sup>” que se da cuando los consumidores tienen que pagar por un producto un precio superior a los simples costes de fabricación que, al no ser eficiente, emplearán la información en un modo que sea socialmente aceptable. Por consiguiente, para maximizar sus productos, los individuos comenzarán una producción basada en bienes de uso común -lo que hemos referido como producción entre pares-. Ejemplos de esto son Wikipedia, el software libre, entre otros. En palabras de Benkler (2004, p. 22):

La producción basada en el procomún y la producción entre pares son ejemplos de una mayor amplitud de estrategias abiertas que se benefician de la libertad de operar típica de estos dos enfoques, renunciando a la jerarquía y al sistema de propiedad individual que muchas organizaciones tradicionales se esfuerzan por conservar. (Benkler, 2004, p. 22)

En un estudio realizado por Schweik y English (2012) se concluyó que las empresas y gobiernos tienen motivos institucionales para adoptar este modelo, debido a que el acceso a una gama de desarrolladores diversos y la naturaleza abierta del estándar supera el coste que les supone no ser propietario.

---

<sup>69</sup> Es el fundador de la empresa Canonical Ltd., una empresa promotora del software libre.

<sup>70</sup> Véase: <http://www.bricklin.com/cornucopia.htm> (última visita 16/06/2019).

<sup>71</sup> El procomún es una manera de asignar acceso y derecho de uso a recursos sin conceder a nadie el derecho a excluir a nadie.

Un ejemplo del desarrollo de un negocio en una economía híbrida es SoundCloud<sup>72</sup>, una plataforma que permite a los usuarios escuchar música, subir sus composiciones y posibilita todo tipo de interacciones entre los usuarios.

Por lo tanto, es posible sacar dos conclusiones del nacimiento de las economías híbridas. En primer lugar, que existen muchos incentivos que van más allá del dinero, esto proviene de las economías de compartición -Wikipedia, el software libre-. En segundo lugar, que hay muchas obras que no se crearían sin un sistema del derecho de autor, proveniente de las economías comerciales.

## **B. Propósitos de los Derechos de Autor**

La teoría de la propiedad intelectual tradicional plantea un propósito limitado para toda ley que la regule: incentivar la creatividad. Al hablar de las motivaciones que llevan a un artista a crear, el economista Bruno Frey (2000) explica que existe dos estímulos diferentes, aunque interconectados, que incentivan la actitud creativa la “Creatividad Institucional” versus la “Creatividad Personal”. El primer tipo corresponde a la creatividad producida por un adecuado nivel de condiciones institucionales -por ejemplo, el sistema de precios- mientras que el segundo tipo está basado en la motivación intrínseca de ser artísticamente innovador dadas las condiciones institucionales.

### **1. El enfoque propietario**

La propiedad intelectual se ha concebido como la protección que se le da a los productos de la creatividad humana. No obstante, lo que está sucediendo en la actualidad es que la regulación del derecho de autor se comenzó a impulsar por canales diversos y por razones tanto sociales como económicas. De hecho, las presunciones intelectuales sobre conceptos como el de propiedad llevan a creer que la mejor estrategia para producir capital sea realizar a través de la maximización del control sobre los bienes que poseemos, incluidos -y en este caso con la mayor importancia- los relacionados con la propiedad intelectual (Lessig, 2008).

Para ilustrar mejor el problema que suscita con el enfoque propietario de los derechos de autor es necesario mencionar una frase:

---

<sup>72</sup> Véase <https://soundcloud.com/pages/contact> (último acceso 05/03/2019).

Si tienes una manzana y yo tengo una manzana e intercambiamos manzanas, entonces tú y yo todavía tendremos una manzana. Pero si tienes una idea y yo tengo una idea e intercambiamos estas ideas, entonces cada uno de nosotros tendrá dos ideas<sup>73</sup>.

La cita sobre el intercambio de ideas es una demostración simple, pero efectiva, de la naturaleza de las ideas y los bienes de información. Entonces, se pueden dilucidar tres características de las ideas y los bienes de información: (i) la difusión no reduce su valor de uso, (ii) es un bien "no rival", es decir el uso de una información no puede afectar la utilidad de esa información para otro usuario, y (iii) es un bien "no excluible", en el sentido de que el uso de cierta información no excluye a otros usuarios de utilizar la misma información.

Un ejemplo de esto es el software. La única forma en que una persona puede evitar la copia del software es evitando que terceros accedan a él. Una vez que se otorga el acceso, se puede copiar casi sin costo. Esta copia, además, no afecta la utilidad del software en sí, ni impide el uso de ese software por parte del propietario original.

El intercambio de bienes de información, especialmente en el contexto digital, no disminuye de ninguna manera la calidad del bien que se comparte. Es evidente que hay un alejamiento de la idea de propiedad como siempre la hemos entendido. Sin embargo, el concepto del derecho de autor como un derecho de propiedad representa un mal acercamiento a la domesticación de la accesibilidad creada por los desarrollos en la tecnología de la información.

Por lo tanto, cuando se es sensible al hecho de que un régimen de propiedad estructura las relaciones sociales se requerirá algunas veces expandir la protección que concede la propiedad intelectual mientras que en otras se requerirá, por el contrario, delimitar la propiedad intelectual cuando socava los valores centrales que el sistema pretende realizar.

## **2. Enfoque económico**

Los partidarios del enfoque económico sostienen que el derecho de la propiedad intelectual debe proteger a las creaciones intelectuales mediante un monopolio temporal a favor del autor, para que éste recupere la inversión que realizó para producir y para que

---

<sup>73</sup> Esta frase se le ha atribuido a Bernard Shaw, sin embargo se considera que es erróneo. Véase <https://quoteinvestigator.com/2011/12/13/swap-ideas/>

pueda privatizar los frutos de la explotación de la obra. La convicción subyacente es que la garantía del derecho a la propiedad intelectual funcionaría como un incentivo para que haya producción intelectual (Córtes & Bertoni, 2013).

El planteo económico presupone que las obras protegidas por el derecho de autor son abiertas -es decir, disponibles para todos- y no son rivales -el consumo por parte de un individuo no impide el consumo por parte de otro-, que sirve al propósito de apropiación del valor de la creación que sustenta el enfoque económico, que de otra manera estaría disponible para que otros la tomaran (Rothschild, 2007).

En la misma línea Tushnet (2000) considera que el bien jurídico que busca preservar el derecho de autor no se trata más de garantizar los beneficios económicos de los individuos, sino de evitar que disminuya el incentivo del individuo para crear.

Posner y Landes (2002, p. 12) argumentan que “la teoría económica de derechos propietarios enfatiza no solamente sus efectos en términos de incentivos, es decir, la inversión que alienta, sino también su efecto optimizador en usos actuales de la propiedad”. Sin estar defendiendo una visión tradicional del argumento propietario, Posner y Landes ofrecen una respuesta relevante a la pregunta de para qué proteger a las obras. Para ellos, sin un derecho de dominio sobre la obra se corre el riesgo de que ésta pierda su valor por exceso de uso.

### **3. Enfoque cultural**

El intercambio de información que se combinó con las nuevas tecnologías se realizó sin que mediara alteración alguna a los derechos formales. La cultura del remix fue el resultado de individuos que usaban productos culturales, a menudo, pero no exclusivamente, del mundo reglamentado por los derechos de autor y creaban sus propias versiones que, a su vez, otros remixaban. Los permisos fueron implícitos y se combinaron con la cultura RW de intercambio abierto junto con una cada vez más intensa retórica de libre acceso y uso común. Los cambios tecnológicos y culturales hicieron posible que estas nuevas prácticas se adoptaran casi universalmente.

La adopción de estas nuevas prácticas ha hecho posible un aumento a gran escala del número, tipo y diversidad de los actores participantes que producen, antes que del consumo, información, conocimiento o cultura. Cuando se adopta un enfoque cultural de los derechos intelectuales se busca promover el intercambio cultural libre en condiciones justas. Por ello, una de las principales preocupaciones de un enfoque cultural de la

propiedad intelectual debe ser cómo facilitar la producción cultural que involucre el préstamo intercultural e intracultural de una manera socialmente justa. Frith en el año 1987 ilustra:

Las ganancias de las multinacionales, mientras tanto, han sido defendidas de la nueva tecnología con los argumentos de una amenaza de la creatividad individual. La grabación en casa, el scratch mixing, y las diversas formas de pirateo han roto la ecuación de los artistas poseedores de su trabajo creativo, y las compañías discográficas poseedoras de las mercancías resultantes de ese trabajo son las que han estado verdaderamente defendidas en detrimento de aquellas actividades. El copyright se ha convertido en el arma legal ideológica con la que atacar a la copia ilegal y la batalla se ha librado en nombre de la justicia por el artista (p. 76).

Himanen (2001) en su estudio “La Ética Del Hacker y El Espíritu de la Era de la Información” realiza un análisis acerca de la ética hacker surgida en el mundo de la informática y qué es lo que impulsa a los individuos a convertirse en hackers o transgresores a la ley. Himanen concluye que lo que moviliza a un hacker es la pasión y la libertad. Más aún, Himanen argumenta que esta motivación es trasladable a cualquier área en la que se trabaja con información, conocimientos e ideas; en nuestro caso la creación cultural.

Quienes adoptan un enfoque cultural adoptan como punto de partida el hecho que los seres humanos son creativos. No niegan que quienes producen cultura demandan y merecen reconocimiento y remuneración por su producción. Pero la necesidad de remunerar la producción, sostienen, no debe ser el único regulador de la propiedad intelectual pues es preciso dar cuenta del hecho de que dicha regulación no solo incentiva y recompensa a los creadores -en cuyo caso la idea de remunerar dicha producción podría ser más plausible-, sino que además estructura las relaciones sociales (Netanel, 1998; Benkler, 2004).

Por lo tanto, el enfoque cultural justificaría y criticaría simultáneamente varios aspectos del crecimiento exponencial de la protección que concede la propiedad intelectual a los creadores en la actualidad. De hecho, de acuerdo con el enfoque cultural los límites de la propiedad intelectual deberían ir mucho más allá de los que deberían establecerse con la lógica de los incentivos monetarios que caracterizan al enfoque económico.

El enfoque cultural, por otro lado, reconocería la relación de la propiedad intelectual con la autonomía individual, la cultura, la democracia, la igualdad y el desarrollo, y daría forma a los derechos de propiedad intelectual para estos fines.

Una teoría de las relaciones de propiedad intelectual como sociales reconoce que, en nuestro mundo cada vez más complejo e interrelacionado, los derechos de propiedad intelectual de una persona pueden interferir con los derechos de propiedad intelectual de otra persona, o los derechos personales de otra persona a la salud o al habla. La ley moderna de propiedad intelectual debe gestionar estos conflictos. Además, las profundas desigualdades en el mundo hacen que las personas con capacidad desigual para participar en la producción intelectual sean más vulnerables a la explotación de sus derechos. Un enfoque cultural de la propiedad intelectual reconoce las disparidades existentes en las capacidades culturales resultantes de las desigualdades económicas, sociales y culturales, y busca leyes de propiedad intelectual que se adapten a las diferencias.

Es claro, que la multiplicidad de valores que el enfoque cultural aspira a realizar, por supuesto, complica el cálculo instrumental que define los límites de los derechos intelectuales. De todos modos, esta complicación no es más que el subproducto de una teoría que reconoce el verdadero papel de la propiedad intelectual en la sociedad.

Tanto el enfoque cultural como el económico coinciden en que los derechos a través de los mercados incentivan la producción cultural y el dinamismo. Pero el incentivo económico no explica completamente la producción cultural, como lo ilustran ejemplos tan diversos como el software de código abierto, la licencia de los países en desarrollo, fan-fiction, entre otros (Weber, 2004).

### **C. Privilegiando ciertas formas de expresión creativa**

Pero la historia de las economías híbridas apenas está comenzando y, sin duda, el entusiasmo inicial pronto dará paso a una visión más moderada, quizá escéptica. Quienes contribuyen a la economía de compartición dentro de un híbrido se interrogarán cada vez más acerca de este mundo en el que su trabajo gratuito es explotado por otros.

En un estudio citado por Lessig (2008, p. 287) sobre 25 sitios que invitaban a los creadores a practicar el remix o el mash up con contenidos proporcionados por el propio sitio se determinó que en el 56% de los sitios, los artistas o remixers poseían los derechos sobre su obra no sobre el contenido remixeado, sino sobre su remix. El 16% de estos sitios exigía que el remix se publicase con alguna licencia libre (de acuerdo, todos ellos exigían que fuera una licencia Creative Commons). Pero en el 28% de los casos, los artistas o remixers perdían todo derecho sobre su obra.

Entonces, si la ley reconoce a la creatividad como una meta importante, es necesario preguntarse ¿Por qué el reclamo de los remixers debe ser tratado con menos respeto que el de los creadores “originales”?

Las legislaciones actuales que regulan los derechos de autor se redactaron con el objetivo de regular las relaciones de los profesionales, y no las actividades de los individuos. Sin embargo, y gracias a los cambios en el mundo tecnológico, las regulaciones han comenzado a regir las relaciones entre los aficionados. En palabras de Lessig (2008, p. 47):

Por primera vez, la ley de [copyright] regula a los ciudadanos comunes y corrientes. Por primera vez, va más allá del profesional para controlar al aficionado, para someter al aficionado a un control por la ley que la ley históricamente reservó a los profesionales.<sup>74</sup>

Entonces, como hemos mencionado a lo largo del trabajo, los medios de producción y distribución cultural se hicieron más disponibles que nunca y como consecuencia hacen menos nítidas los límites entre creadores y espectadores. Así (Tapscott y Williams, 2006, p. 206):

(...) el dilema del prosumo [que viene de PROfesional + conSUMO] es el siguiente: una empresa que da carta blanca a sus clientes para que introduzcan modificaciones corre el riesgo de canibalizar su modelo de negocio y perder el control de su plataforma. Una empresa que lucha contra los usuarios mancha su reputación y cierra la puerta a una fuente de innovación potencialmente valiosa.

Donde aparece la noción de “prosumidor” y, por consiguiente, la cultura de intercambio entre pares, se horizontaliza la producción cultural y se crean comunidades creativas en Internet que implican pararse en los dos roles: productor y consumidor de cultura. Un ejemplo clásico son los blogs -temas culturales, fan-fiction, de viaje, entre otros-, que están alimentados por aficionados que investigan, que leen y linkean mutuamente como una forma de dialogar<sup>75</sup>.

Como escribe Jenkins (2006, p. 15.) “más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como

---

<sup>74</sup> Traducción propia. En Inglés: “*For the first time, [copyright] law regulates ordinary citizens. For the first time, it reaches beyond the professional to control the amateur, to subject the amateur to a control by the law that the law historically reserved to professionals.*”

<sup>75</sup> Véase: [http://www.ted.com/talks/charles\\_leadbeater\\_on\\_innovation.html](http://www.ted.com/talks/charles_leadbeater_on_innovation.html) (último acceso 13/03/2019).

participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo”. En el futuro, defiende Jenkins (2006, p. 139), citando al antropólogo cultural Grant McCracken, “los productores mediáticos deben satisfacer las exigencias de participación de los consumidores, o correrán el riesgo de perder a los consumidores más activos y apasionados en favor de otros medios más tolerantes”.

Un suceso trascendental en la dicotomía de los aficionados-profesionales fue la ardua y longeva discusión entre Heather Lawver y Warner Bros. Lawver había creado un periódico en internet donde explicaba y extendía la historia de Harry Potter de J. K. Rowling, Warner Bros. al enterarse de la existencia de este material increpó a Lawver. De este modo, estalló un boicot contra todos los productos de Harry Potter, que culminó con Lawver hablando en medios televisivos y, finalmente, negociando con Warner.<sup>76</sup>

Lo importante de este acontecimiento fue que llevó a Warner Bros a aprender que los fans eran aquellos que financiaban la saga, que eran una parte imprescindible del negocio por el cual no tenían que pagar.

Hoy en día, los individuos están aprovechando la tecnología para participar democráticamente en la cultura y reformar las relaciones sociales. Desafían los derechos de propiedad intelectual existentes que amenazan el desarrollo y la participación cultural (por ejemplo, Grokster, DevNat, A2K) y al mismo tiempo buscan nuevos derechos de propiedad intelectual en sus contribuciones culturales, con la esperanza de beneficiarse materialmente de sus creaciones (por ejemplo, IG, mashup, fan-fiction, remix y machinima).

Si bien los arreglos privados a veces se oponen a los nuevos autores, las propias reglas predeterminadas ofrecen poca previsibilidad o comodidad para los creadores que buscan obtener ganancias de su trabajo o expresan sus identidades habitando o trabajando a través del canon, sin necesariamente criticar o escribir en contra del original. El régimen legal actual podría frenar esos esfuerzos creativos o conducir la democracia cultural y la igualdad a la clandestinidad. Sucede que esto infringe la ley, porque en el mundo digital no podemos escapar es que cada vez que hacemos un uso de la cultura, hace una copia por lo que requiere un permiso.

---

<sup>76</sup> Véase: Weise, Elizabeth, “Potter Fan’s put hex of a boycott on Warner bros”, USA Today, 22 de febrero de 2001. Zeitlin, Janine, “Potter Fan Masters Her Domain”, Washington times, 19 de julio de 2001.

Los creadores individuales tecnológicamente empoderados son, por lo tanto, víctimas potenciales de un régimen regulatorio que promueve los ingredientes de la creatividad iterativa. Como sostiene un informe de los analistas Pike & Fischer (2007, p. 11):

La severa aplicación del copyright a los contenidos aportados/generados por usuarios puede redundar también en una variación negativa en la actitud de las comunidades que se construyen en torno a todos estos sitios. El atractivo generalizado de los contenidos aportados/generados por usuarios, especialmente en el marco de los sitios de redes sociales, depende firmemente de la libertad de expresión, que a menudo sortea la legislación de copyright. Cualquier restricción ulterior a esa expresión puede redundar en un descenso de la actividad de los usuarios -el alma del modelo de negocio basado en ingresos publicitarios. Al final, los titulares del copyright y los sitios de redes sociales pueden verse forzados a establecer un equilibrio con vistas a mantener el interés de los usuarios.

Tapscott y Williams (2006, p. 316) recomiendan lo mismo al decir que “las plataformas de participación solo seguirán siendo viables si todas las partes interesadas reciben una compensación adecuada y apropiada por sus aportaciones: que nadie espere beneficiarse sin coste alguno eternamente”.

## **VI. ¿Cómo proteger el Remix en la Argentina?**

En el remix se despliega creatividad y se produce una nueva plataforma para interactuar y compartir la producción de contenido cultural. La tecnología del remix se vuelve una suerte de invitación a este tipo de expresión colectiva. Los derechos de autor, por lo tanto, no solo regulan e incentivan la producción de cierto tipo de contenido, sino que regulan cómo son las interacciones sociales, que de forma inevitable están permeadas por la cultura. Entonces, tenemos un sistema tecnológico que invita a crear, y un sistema legal que les impide hacerlo de forma legal. La académica del Derecho de Autor, Doris Estelle Long (2007, p. 20) argumenta:

Hoy, a la luz de los avances en la tecnología reproductiva, la reproducción inspiradora es fácil de presionar y, en muchos casos, no requiere el entrenamiento o la habilidad demostrada por trabajos reproductivos anteriores. No pretendo sugerir que las obras creadas con tales tecnologías reproductivas carecen de creatividad o no merecen protección. Simplemente sugiero que el nivel de reproducción permitido a través de tales tecnologías digitales ha alterado radicalmente la naturaleza de la reproducción

inspiradora, lo que requiere un examen renovado del propósito y el impacto de la protección de los derechos de autor en la era digital.

La libertad necesita tanto de tener el éxito comercial de las grandes obras comunicativas como de la oportunidad de construir este tipo diferente de cultura. Y para que pase esto se necesita ideas como que el *fair use* sea algo central y protegido para permitir este tipo de innovaciones entre dos culturas creativas, la comercial y la compartida.

Un ejemplo de cómo la legislación del derecho de autor se está actualizando para proteger a los amateurs es la Ley de Modernización del Derecho de Autor de Canadá del 2012<sup>77</sup>, donde se dispone que no existe infracción en los casos siguientes: i) si la utilización se lleva a cabo exclusivamente con fines no comerciales; ii) si se menciona la fuente original; iii) si la persona tiene motivos razonables para creer que no está infringiendo el derecho de autor; y iv) si el *remix* no genera “efectos sustancialmente negativos” en la explotación de la obra ya existente.

Entonces, la pregunta primordial es ¿cómo habilitamos el futuro para estos nuevos creadores?

La legislación de los derechos de autor debe ser cambiada, debido a que ningún tipo de cultura -RW o RO- puede subsistir sin una regulación pertinente. El modelo de legislación argentina, al conceder derecho tan taxativos y restrictivos, debería, en primer lugar, conceder a los creadores una mayor libertad para la concesión de los derechos de sus obras. De esta manera, podrían surgir herramientas como las *Creative Commons*.

En particular se debería desregular la creatividad aficionada, es decir, el *remix*, que se podría realizar eximiendo los usos no comerciales del alcance de los derechos concedidos por los derechos de autor. Es decir, eximir a esta clase de obras de los requisitos de adquisición de los derechos de las obras ajenas. En los casos de traspasar la frontera no comercial -por ejemplo, cuando una compañía vende o hace uso de un producto cultural producido por un aficionado a una compañía que tendrá ingresos- se debería encontrar un modo de garantizar el pago por el uso comercial, evitando que el procedimiento de protección de los usos comerciales bloquee los usos no comerciales.

De esta manera, los creadores de *remix* tendrían una posición más clara con respecto a sus derechos y limitaciones.

---

<sup>77</sup> Disponible en: <https://wipolex.wipo.int/es/details.jsp?id=12796> (último acceso 23/04/2019).

Una herramienta similar al *fair use* también sería útil, debido a que, con las restricciones mencionadas en el párrafo anterior, regularía el área de obras creativas de cualquier creatividad profesional.

Como hemos dicho en párrafos precedentes, la función principal de la legislación del derecho de autor es proteger la vida comercial de la creatividad. El problema que suscita con esta función es que la vida comercial de una obra, en la inmensa mayoría de casos, termina tras un corto período (Heald, 2007). Por lo que una propuesta interesante y avalada por varios académicos (Lessig, 2008), es la de imponer un sistema de regulación de adscripción voluntaria y no automática. Esto quiere decir, que las renovaciones de protección sólo se harían de forma automática cuando las obras -desde el punto de vista de sus autores- lo necesitasen, y así dejase libre de regulación el resto de las obras creativas.

En concordancia con lo propuesto, un estudio realizado por Pollock (2007)<sup>78</sup> que analiza la duración de la protección concedida por los derechos de autor demostró que (i) es probable que la protección se reduzca con una disminución en los costos de producción y distribución de las obras originales y que (ii) el cambio tecnológico disminuirá los costos, porque afectará a originales y copias que, a su vez, implicaría (iii) una disminución en la fuerza de protección de los derechos de autor.

De esta manera, el mercado complementa el sistema de propiedad fomentando los intercambios que garantizan que el titular del derecho sobre el recurso sea aquella persona o entidad que más lo valora.

Asimismo, y en consecuencia de lo dicho de forma precedente, se debería simplificar la legislación a un modo que se pueda garantizar su claridad. Esto necesitada se debe no solo a la cantidad de personas que impacta la regulación -profesionales, aficionados, jóvenes, en síntesis, cualquier persona con computadora o celular- sino en virtud de la necesidad de proteger la libertad de expresión.

Otra característica que ya hemos mencionado en este trabajo es cómo la tecnología ha permitido la realización de la copia de los productos culturales. Hoy en día, la copia

---

78

Véase:

[https://web.archive.org/web/20130221124708/http://rufuspollock.org/economics/papers/optimal\\_copyright\\_over\\_time.pdf](https://web.archive.org/web/20130221124708/http://rufuspollock.org/economics/papers/optimal_copyright_over_time.pdf)

y

[https://web.archive.org/web/20130112152530/http://rufuspollock.org/economics/papers/optimal\\_copyright\\_term.pdf](https://web.archive.org/web/20130112152530/http://rufuspollock.org/economics/papers/optimal_copyright_term.pdf) (último acceso 24/04/2019).

constituye uno de los métodos de cooperación por excelencia y, por lo tanto, debería existir una regulación nueva con respecto a ella. El derecho de autor debería dejar de criminalizar la copia, únicamente debería regular los usos -como la distribución pública de copias de obras sujetos a una protección- que estén vinculados con los incentivos económicos que la ley fomenta. Esto se traduciría en mantener los incentivos económicos que la ley propone y aumentar los incentivos no económicos, como los culturales.

Por último, con apoyo de académicos como Fisher (2004), Netanel, (2003), se debería dejar de criminalizar el intercambio de archivos, al menos los productos culturales no comerciales con una tasa que ofrezca una mínima compensación a los artistas y/o a través de un sistema claro y expedito de autorización por parte de la entidad de gestión que corresponda.

Estos cambios devendrían en un avance para legalizar la mayoría de los usos que se dan hoy en internet y también ayudarían a esclarecer la posición en la que se encuentran los creadores. De igual manera, son algunos de los cambios que propone la *Electronic Frontier Foundation*<sup>79</sup>.

## VII. Conclusiones

La idea central es simple, los efectos de la Revolución Digital, como el fácil acceso a la tecnología y la expansión de los medios de comunicación, tuvieron un gran impacto en la producción cultural y en la relación de los individuos con la cultura.

Esta nueva cultura fue denominada la cultura del Remix, debido a que las herramientas tecnológicas permitieron una multiplicidad de actos -copiar, modificar, transformar, entre otros- a los productos culturales. Como hemos visto, la música fue el área más afectada debido a que las legislaciones sobre ellas eran las que más restringen su uso. Por ejemplo, podemos notar que no tuvo el mismo impacto en la literatura, donde las regulaciones sobre cómo y qué citar son laxas.

Es necesario señalar la gran importancia de la producción del remix, debido a que es en esencia lo que ha permitido el crecimiento de la cultura a lo largo de los años. El remix -remezcla, apropiación o como quieran llamarlo- siempre ha estado presente en nuestra cultura y ha sido un impulsor en la producción de obras. Gracias a las nuevas tecnologías

---

<sup>79</sup> Véase: <https://www.eff.org/files/eff-a-better-way-forward.pdf> (último acceso 24/04/2019).

esta se democratizó y se hizo notable las restricciones que se habían creado a través de las normas.

Estados Unidos, gracias al *common law*, pudo ir avanzando, y a veces retrocediendo, con estas restricciones. En cambio, Argentina no ha tenido ningún avance en materia legislativa ni ha modificado su regulación en muchos años.

En consiguiente con lo analizado en este trabajo, es posible afirmar que nuestras legislaciones han quedado desactualizadas y es momento de un cambio. Los remix son una valiosa contribución a la sociedad al proveer la posibilidad de nuevos productos culturales. Es importante que la regulación del derecho de autor proteja al remix, asegurando un espacio donde coexista su uso con una estructura de licencias que proteja al autor de la obra original.

Ante el lento o inexistente cambio de legislación, los mismos creadores y usuarios comenzaron a demandar y crear nuevas formas protección o de ningún tipo de protección a través de organizaciones como *FreeSoftware Foundation*, *Creative Commons* y proyectos como *Keep Your Copyrights* de la Universidad de Colombia, cuyo objetivo es incentivar a los autores a manejar los derechos sobre sus propias obras.

Para finalizar, una pregunta para reflexionar acerca de la trascendencia de la utilización y reutilización de obra ajena realizada por Walter Benjamin (2008, p. 67): ¿Qué valor tiene toda la cultura cuando la experiencia no nos conecta con ella?

San Andrés

## Bibliografía

### 1. Jurisprudencia

Corte Suprema de Estados Unidos. (1985). *Harper & Row Publishers Inc. v. Nation Enterprises*, 471 U.S. 539.

Tribunal de Justicia de la Unión Europea (2011) *Eva-Maria Painer y Standard Verlags GmbH y otros* (CJEU-C/145/10)

Corte Suprema de Estados Unidos. (1946) *United States v. Causby*, 328 U.S. 256

Corte Suprema de Estados Unidos. (1994). *Campbell v. Acuff Rose Music Inc.*, 510 U.S. 569.

Corte de Apelaciones del Segundo Circuito. (1998). *Castle Rock Entertainment, Inc. v. Carol Publishing Group, Inc.*, 150 F.3d 132.

Corte de Apelaciones del Segundo Circuito. (2013). *Cariou v. Prince*, 714 F.3d 694.

Corte de Apelaciones del Segundo Circuito. (2006). *Blanch v. Koons*, 467 F.3d 244.

Corte de Apelaciones del Sexto Circuito. (1992). *Acuff Rose Music, Inc. v. Campbell*, 972 F.2d 1429.

Corte de Apelaciones del Onceavo Circuito. (2001). *Suntrust Bank v. Houghton Mifflin Company*, 268 F.3d 1257.

Corte de Apelaciones del Noveno Circuito (2013). *Seltzer v. Green Day, Inc.*, 725 F.3d 1170.

### 2. Doctrina

Adler, A. (2016). Fair Use and the Future of Art. *New York University Law Review* 91(3), 559-626.

Anderson, Chris, (2006), "*The Long Tail*", Nueva York, Ed. Hyperion.

Atalli, Jacques, (1985), "Noise the Political economy of music", Minneapolis, Minnesota press.

Baym, Nancy, (2011), "The Swedish Model: Balancing Markets And Gifts In The Music Industry", *Popular Communication*, 14. Disponible en <https://kuscholarworks.ku.edu/handle/1808/8716>

Benjamin, Walter (1989), "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica", en *Discursos Interrumpidos I*, tr. J. Aguirre, Buenos Aires, Taurus.

Benkler, Yochai, (2006), *"The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets And Freedom"* 1st Ed., New Haven, Conn: Yale University Press.

Benkler, Yohai, (2000), *"From Consumers to Users: Shifting the deeper structures of regulation towards sustainable commons and user access"*, 52 FED. COMM., L.J. 561.

Benkler, Yohai, (2004), "Innovación distribuida y creatividad trabajo colaborativo y el procomún en una economía de red", en "19 ensayos fundamentales sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas". Disponible en <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/innovacion-distribuida-y-creatividad-trabajo-colaborativo-y-el-procomun-en-una-economia-en-red/>

Berkun, Scott, (2007), "The Myths of Innovation", Ed. O'Reilly Media, California, Estados Unidos.

Boyle, James, (2003) *"The Second Enclosure Movement and The Construction Of The Public Domain"*, 66 L. & Contemp. Probs. 33.

Bricklin, Dan, (2000) «The Cornucopia of the Commons: How to Get Volunteer Labor», página web de Dan Bricklin, disponible en: <http://www.bricklin.com/cornucopia.htm>

Castells, M. (1996), "La Era De La Información: Economía, Sociedad Y Cultura". Editorial Alianza. Madrid. Disponible en <https://revolucioncantonal.net.files.wordpress.com/2018/02/volumen-1-la-sociedad-red.pdf>

Castells, Manuel (2001). "Internet y la sociedad en red". En Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Barcelona: UOC. Disponible en [http://fcaenlinea.unam.mx/anexos/1141/1141\\_u5\\_act1.pdf](http://fcaenlinea.unam.mx/anexos/1141/1141_u5_act1.pdf)

Córtés, Carlos y Bertoni, Eduardo, (2013) *"Libertad de expresión versus libertad de expresión: la protección del derecho de autor como una tensión interna"*, Centro de Estudios en Libertad de Expresión y Acceso a la Información (CELE) de la Facultad de Derecho de la Universidad de Palermo. Disponible en <https://www.palermo.edu/cele/pdf/La-proteccion-del-derecho-de-autor-como-una-tension-interna.pdf>

Deal, Tim, (2007), *User-Generated Video on the Web: A Taxonomy and Market Outlook*, Silver Spring (Md.), Pike & Fischer.

Doctorow, Cory (2008), Microsoft Research DRM Talk, p. 20.

Fisher, William W., *Promises to Keep*, Stanford (Calif.), Stanford University Press, 2004.

Di Maggio, Paul, (2014), "La influencia de internet en la producción y en el consumo de cultura. Destrucción creativa y nuevas oportunidades", en "19 ensayos fundamentales sobre

cómo internet está cambiando nuestras vidas”. Disponible en <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/la-influencia-de-internet-en-la-produccion-y-el-consumo-de-cultura-destruccion-creativa-y-nuevas-oportunidades/>

Frey, Bruno S, (2000) Arts & Economics: analysis & cultural policy. In Journal of Cultural Economics, 26(1): 79-81.

Frith, S. (1986). «El arte frente a la tecnología: el extraño caso de la música popular». *Papers*, n. 29, pp. 178-196. (1987). «The Industrialization of Popular Music». En James Lull (ed.), *Popular Music and Communication* (2a ed.), Newbury Park: Sage, 1990, pp. 49-74.

Frith, S., Straw, W. & Street L., (2001), “Plugged In: Technology and popular music”, en *The Cambridge Companion to Pop and Rock*, Cambridge: Cambridge University Press.

Frith, Simon, (1987), "Towards an Aesthetic of Popular Music". Disponible en <https://fswg.files.wordpress.com/2015/02/towards-an-aesthetic-of-popular-music.pdf>

Goodwin, A. (1988). «Sample and hold: Pop music in the digital age of reproduction». En *On record: Rock, pop and the written word*, S. Frith & A. Goodwin (eds.). Londres: Routledge, 1990, pp. 258-273. Disponible en <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8705.1988.tb00315.x>

Heald, P., (2007) “*Property Rights And The Efficient Exploitation Of Copyrighted Works: An Empirical Analysis Of Public Domain And Copyrighted Fiction Best Sellers*”, , un UGA legal studies research paper, No. 07-003.

Himanen, Pekka (2001), “La Ética Del Hacker y El Espíritu de la Era de la Información”

Jenkins, Henry, (2006), “*Where Old and New Media Collide*”, Nueva York, New York University Press.

Karaganis, J. (2011), “Rethinking Piracy. In: Social Science Research Council”. *Media Piracy in Emerging Economies*; Benkler.

Kyrou, A. (2006), “Techno rebelde. Un siglo de música electrónica”, *Traficantes de sueño*, Madrid.

Lessig, Lawrence, (2004), “*Free culture: How the big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*”, Nueva York, The Penguin Press. Disponible en <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf>

Lessig, Lawrence, (2008). “Remix”, Bloomsbury Academic, Londres, Gran Bretaña. Edición digital.

- Leval, P. (1990). Toward a Fair Use Standard. *Harvard Law Review* 103(5),1105-1136.
- Long, Estelle Doris, (2007), “*Dissonant harmonization: limitation on “Cash n Carry Creativity”*”, 70 ALB. L. REV. 1163,1169 p. 20.
- Marques, J. (2007). Fair Use in the 21st Century: Bill Graham and Blanch v. Koons. *Berkeley Technology Law Journal* 22(1), 331-354.
- Martínez Sánchez, R. S., (2017), “La obra de arte en la era del Remix”, *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, Facultad de Artes, Universidad de Cuenca, Número 2.
- Merges, Robert P.,. (2018), “*The concept of property in the Digital Era*”, Berkeley Law, Scholarship Repository.
- Moohr, G., (2003), “*The Crime of Copyright Infringement: An Inquiry Based On Morality, Harm, And Criminal Theory*”, Boston university law review, 83, p. 731.
- Movia, Guillermo, (2009), “En el principio fue el Remix (o el mashup)”, XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.
- Navas, Eduardo, (2011), “Notes on Everything is a Remix, Part 1, 2, and 3”, Publicado en Remix Theory.
- Negus, Keith (1992).“Producing Pop. Culture and Conflict In The Popular Music Industry”, Londres, Edward Arnold.
- Netanel Weinstock, Neil, (2003) «Impose a Non-commercial Use Levy to Allow Free P2P File-sharing», en *Harvard Journal of Law and Technology*, 17, p. 1; «A Better Way Forward: Voluntary Collective Licensing of Music File Sharing»
- Netanel, Neil, Weinstock, (1998) “*Asserting Copyright’s Democratic Principles in the Global Arena*”, 51 VAND. L. REV. 217, 224.
- O’Reilly, Tim, (2005) «What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software», O’Reilly. Disponible en: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Odlyzko, Andrew, (2001), “*Content Is Not King*”, First Monday. Disponible en <https://firstmonday.org/article/view/833/742>
- Pallas Loren, Lydia, (2007) «Building a Reliable Semicommons of Creative Works, Enforcement of Creative Commons Licenses and Limited Abandonment of Copyright», en *George Mason Law Review*, 14. Disponible en: [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=957939](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=957939)

- Perkins, David, (1981), "The Mind's Best Work", Harvard University Press.
- Posner, R., Landes, W. Indefinitely Renewable Copyright. John M. Olin Law & Economics Working Paper No 154, 2002, p. 12.
- Quiggin, John and Hunter, Dan, "*Money ruins everything*", 30 *Hastings Comm. & Ent. L.J.* 203 (2008).
- Rae-Dupree, Janet, "Eureka! It Really Takes Years of Hard Work", *The New York Times*, 03/02/2008. Disponible en <https://www.nytimes.com/2008/02/03/business/03unbox.html>
- Roland, A., Smith, Merritt Roe & Marx, Leo, (1995) "Does technology drive history? The dilemma of technological determinism", *The Journal of Military History*, 59(4).
- Rostanma, Guilda, (3/2015), "remix culture and amateur creativity: a copyright dilemma", *WIPO Magazine*. Disponible en [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2015/03/article\\_0006.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2015/03/article_0006.html)
- Rothschild, J. "*The social cost of technological protection measures*", *Florida State University Law Review*, vol. 34, 2007.
- Rymajdo, Kamila, (2016), "How Remixing Became the Most Important Art-Form in Contemporary Culture". Disponible en [https://www.vice.com/en\\_uk/article/gvnwz3/history-of-the-remix-more-important-now-than-ever](https://www.vice.com/en_uk/article/gvnwz3/history-of-the-remix-more-important-now-than-ever)
- Schumpeter, Joseph A., "Capitalism, Socialism and Democracy", Londres, Ed. Routledge, 1994 (1942).
- Tapscott, Don y Williams, Anthony D., 2006, "*Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*, Nueva York", Portfolio, [ed. cast.: *Wikinomics. La nueva economía de las multitudes inte ligentes*, trad. por. Gemma Andújar y Albino Santos, Barcelona, Paidós, 2007].
- Théberge (2001), "Plugged In: Technology An Popular Music", Cambridge University Press.
- Théberge, P. (1997). *Any Sound You Can Imagine: Making Music/Consuming Technology*. Hannover: NH, Wesleyan University Press. (2001). «'Plugged in': Technology and Popular Music». En *The Cambridge Companion to Pop and Rock*, S. Frith, W. Straw & L. Street (eds.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Tushnet, R. (2004). Copy This Essay: How Fair Use Doctrine Harms Free Speech and How Copying Serves It. *Yale Law Journal* 114(3), 535-590.

Von Hippel, Eric, (2005) "Democratizing Innovation", The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts. Disponible en <https://web.mit.edu/evhippel/www/books/DI/DemoclInn.pdf>

Waldron (1988). *The Right to Private Property*. Oxford: Clarendon Press.

Weber, Steven, "The Success Of Open Source", Cambridge Mass., Harvard University Press, 2004.

Zeitlin, Janine A., «Potter Fan Masters Her Domain», *Washington Times*, 19 de julio de 2001.

### 3. Material Audiovisual

Ferguson (2015), "Everything is a Remix". Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=nJPERZDfyWc>

Ferguson (2015) . Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=vTLQ4h4yKSk>

Free Software Foundation, «GNU Free Documentation License», disponible en: <http://www.fsf.org/licenses/fdl.html>

Hussain, Abid, "Sampling and Copyright". Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=4cVpNmgDmWs>

Universidad de  
San Andrés