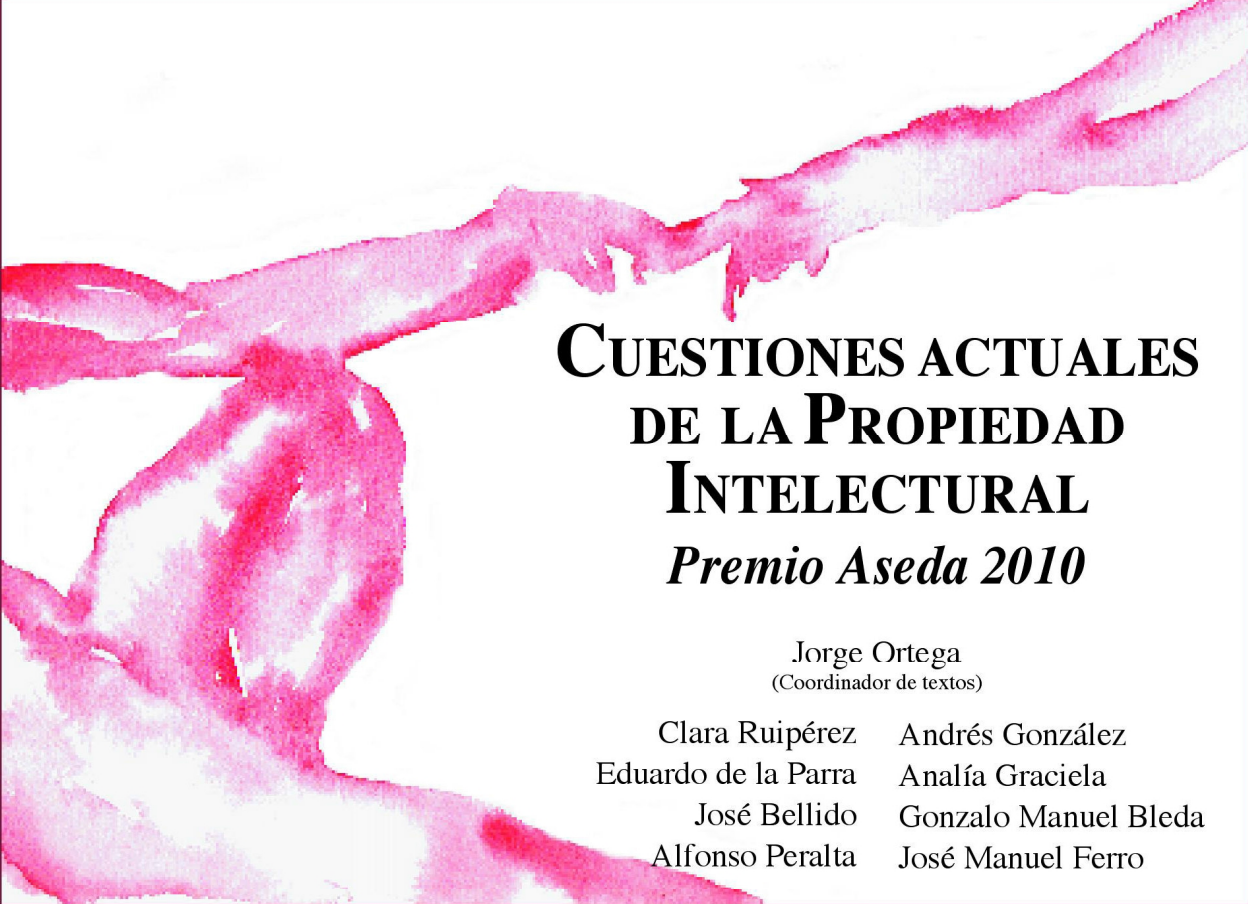


COLECCIÓN DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Estudios



CUESTIONES ACTUALES DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Premio Aseda 2010

Jorge Ortega
(Coordinador de textos)

Clara Ruipérez	Andrés González
Eduardo de la Parra	Analía Graciela
José Bellido	Gonzalo Manuel Bleda
Alfonso Peralta	José Manuel Ferro



COLECCIÓN DE PROPIEDAD INTELECTUAL

TÍTULOS PUBLICADOS

- Nuevas Tecnologías y Propiedad Intelectual**, *Carlos Rogel Vide (Coord.)* (1999).
- Las obligaciones del editor en el contrato de edición literaria**, *Miguel L. Lacruz* (2000).
- Obra plástica y Derechos de autor**, *Jorge Ortega Doménech* (2000).
- Diccionario de Propiedad Industrial e Intelectual. Español / Francés / Español**, *Ángeles Sirvent y otras* (2000).
- Contratos en torno a la edición**, *María Serrano Fernández* (2001).
- Las obras audiovisuales. Panorámica jurídica**, *Nazareth Pérez de Castro* (2001).
- Creaciones audiovisuales y Propiedad Intelectual. Cuestiones puntuales**, *Carlos Rogel Vide (Coord.)* (2001).
- Contrato de merchandising y Propiedad Intelectual**, *Susana Navas Navarro* (2001).
- El derecho *sui generis* del fabricante de bases de datos**, *Miguel Ángel Bouza* (2001).
- Bibliografía española sobre propiedad intelectual 1987-2000**, *César Iglesias* (2002).
- Las obligaciones del editor musical**, *Miguel Ángel Encabo Vera* (2002).
- Protección de la Propiedad Intelectual**, *José-Antonio Vega Vega* (2002).
- Anuario de Propiedad Intelectual 2001**, *Carlos Rogel Vide (Director)* (2002).
- Estudios completos de Propiedad Intelectual**, *Carlos Rogel Vide* (2003).
- El contrato de representación teatral**, *Luis Felipe Ragel Sánchez* (2003).
- Obras musicales, compositores, intérpretes y nuevas tecnologías**, *Raquel de Román Pérez* (2003).
- Anuario de Propiedad Intelectual 2002**, *Carlos Rogel Vide (Director)* (2003).
- En torno a los derechos morales de los creadores**, *Carlos Rogel Vide (Coord.)* (2003).
- Obligaciones del autor en el contrato de edición**, *Pedro Álvarez de Benito* (2003).
- Leyes, actos, sentencias y propiedad intelectual**, *Carlos Rogel Vide (Coord.)* (2004).
- Anuario de Propiedad Intelectual 2003**, *Carlos Rogel Vide (Director)* (2004).
- Interpretación y autoría**, *Carlos Rogel Vide (Coord.)* (2004).
- Remuneración del autor y comunicación pública**, *Sara Martín Salamanca* (2004).
- Diccionario de Propiedad Intelectual. Español / Inglés / Español**, *César Iglesias Rebollo, María González Gordon* (2005).
- La duración de la propiedad intelectual y las obras en dominio público**, *Carlos Rogel Vide (Coord.)* (2005).
- Anuario de Propiedad Intelectual 2004**, *Carlos Rogel Vide (Director)* (2005).

Propiedad intelectual, derechos fundamentales y propiedad industrial, César Iglesias Rebollo (Coord.) (2005).

Arquitectura y Derechos de Autor, Jorge Ortega Doménech (2005).

Créditos y Deudas de los Autores –Especial referencia a la Ley 22/2003, de 9 de julio, Concursal–, Susana Navas Navarro (2005).

La hipoteca de Propiedad Intelectual, Andrés Domínguez Luelmo (2006).

Estudios completos de Propiedad Intelectual. Volumen II, Carlos Rogel Vide (2006).

Anuario de Propiedad Intelectual 2005, Carlos Rogel Vide (Director) (2006).

Los límites del Derecho de Autor, Carlos Rogel Vide (Coord.) (2006).

Estudios de derecho de autor y derechos afines, Ricardo Antequera Parilli (2007).

Administraciones públicas y propiedad intelectual, Eduardo Serrano Gómez (Coord.) (2007).

Anuario de Propiedad Intelectual 2006, Carlos Rogel Vide (Director) (2007).

Sujetos del derecho de autor, César Iglesias Rebollo (Coord.) (2007).

Reformas recientes de la Propiedad Intelectual, Carlos Rogel Vide (Coord.) (2007).

El Droit de Suite de los artistas plásticos, Elena Vicente Domingo (2007).

El Registro de la Propiedad Intelectual, Eduardo Serrano Gómez (Coord.) (2008).

La Ley del Cine y el Derecho de Autor, César Iglesias Rebollo (Coord.) (2008).

Manual de Derecho de autor, Carlos Rogel Vide y Eduardo Serrano Gómez (2008).

Anuario de Propiedad Intelectual 2007, Carlos Rogel Vide (Director) (2008).

Fotografía y Derecho de autor, María Serrano Fernández (Coord.) (2008).

Nuevas fronteras del objeto de la Propiedad Intelectual. Puentes, parques, perfumes, senderos y embalajes, Luis A. Anguita Villanueva y Héctor S. Ayllón Santiago (2008).

Estudios completos de Propiedad Intelectual. Volumen III, Carlos Rogel Vide (2009).

Anuario de Propiedad Intelectual 2008, Carlos Rogel Vide (Director) (2009).

El plagio y otros estudios sobre derecho de autor, Antonio Castán (2009).

Ingeniería y Propiedad Intelectual, María Teresa Carrancho, Elena Vicente y Raquel de Román (Coords.) (2009).

Diccionario de Propiedad Intelectual e Industrial. Alemán / Español / Alemán, Clara Ruipérez de Azcárate (2010).

El flamenco y los derechos de autor, Margarita Castilla (Coord.) (2010).

Cuestiones actuales de la Propiedad Intelectual, Premio Aseda 2010, Jorge Ortega (Coord.) (2010).

COLECCIÓN DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Director: CARLOS ROGEL VIDE

Catedrático de Derecho Civil
Universidad Complutense de Madrid

CUESTIONES ACTUALES DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Premio Aseda 2010

Clara Ruipérez
Eduardo de la Parra
José Bellido
Alfonso Peralta

Andrés González
Analía Graciela
Gonzalo Manuel Bleda
José Manuel Ferro

Coordinador de textos:

Jorge Ortega



Madrid, 2010

© Editorial Reus, S. A.
Preciados, 23 – 28013 Madrid
Tfno: (34) 91 521 36 19 – (34) 91 522 30 54
Fax: (34) 91 531 24 08
E-mail: reus@editorialreus.es
<http://www.editorialreus.es>

Fundación AISGE
Ruiz de Alarcón, 11
28013 Madrid
Tfno: (34) 91 521 22 55
Fax: (34) 91 531 17 24
<http://www.aisge.es>

1.ª edición REUS, S.A. (2010)
ISBN: 978-84-290-1628-4
Depósito Legal: Z. 2906-10
Diseño de portada: María Lapor
Impreso en España
Printed in Spain

Imprime: Talleres Editoriales Cometa, S. A.
Ctra. Castellón, Km. 3,400 – 50013 Zaragoza

Ni Editorial Reus, ni los Directores de Colección de ésta, responden del contenido de los textos impresos, cuya originalidad garantizan los autores de los mismos. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización expresa de Editorial Reus, salvo excepción prevista por la ley. Fotocopiar o reproducir ilegalmente la presente obra es un delito castigado con cárcel en el vigente Código penal español.

**PREMIO ASED A DE ARTICULOS DOCTRINALES
2010**

ARTICULO GANADOR

***PELÍCULAS DE ANIMACIÓN 3D Y PROPIEDAD
INTELECTUAL***

Clara Ruipérez Azcárate
Andrés González Lázaro

ACCÉSIT

***DERECHO A LA INFORMACIÓN Y DERECHOS DE
AUTOR: ¿ALIADOS O ENEMIGOS?***

Eduardo de la Parra Trujillo

PRESENTACIÓN

La Asociación para el Estudio y la Enseñanza del Derecho de Autor (ASEDA) es una entidad sin ánimo de lucro, fundada en Madrid, el 3 de febrero de 2004, que tiene por objeto el estudio y la enseñanza del Derecho de autor con el fin de evitar y resolver conflictos en torno al mismo.

Para el cumplimiento de estos fines, realiza, entre otras posibles, las siguientes actividades: organización de cursos, conferencias y seminarios; participación en cualquier tipo de actividades y eventos relacionados con la propiedad intelectual; elaboración de dictámenes, informes y estudios; fomento de las actividades de mediación y arbitraje en materia de propiedad intelectual que los asociados puedan desarrollar.

La Asociación está gestionada por una Junta Directiva presidida por el profesor Carlos Rogel Vide, fundador de la misma y catedrático de Derecho civil de la Universidad Complutense de Madrid, siendo su secretario general el profesor Jorge Ortega Doménech, también de la Universidad Complutense de Madrid. Está compuesta, en la actualidad, por unos sesenta miembros de número, profesores de las Universidades de Alcalá, Barcelona, Burgos, Cádiz, Extremadura, La Coruña, Madrid, Málaga, Santiago, Sevilla, Valencia, Valladolid, Vigo y Zaragoza, y abogados de prestigiosos despachos como Elzaburu, Díaz-Bastien y Truan, Gómez-Acebo y Pombo o Uría y Menéndez. Cuenta, también, con miembros de honor, entre los cuales figuran los profesores Bello Janeiro —Universidad de La Coruña—, Gómez Segade —Universidad de Santiago—, Oliveira Ascensão —Universidad de Lisboa— y Valdés Díaz —Universidad de La Habana—.

La Asociación, en cumplimiento de sus fines, viene convocando anualmente, para cuantos quieran presentarse al mismo, el Premio Aseda de artículos doctrinales, al que han concurrido, en sus distintas ediciones, numerosos escritores españoles e iberoamericanos. El presente libro reúne los artículos presentados al «VI Premio ASEDA de artículos doctrinales sobre Propiedad Intelectual 2010».

Jorge Ortega Doménech
Secretario General de ASEDA

PELÍCULAS DE ANIMACIÓN 3D Y PROPIEDAD INTELECTUAL¹

Andrés GONZÁLEZ LÁZARO
Clara RUIPÉREZ DE AZCÁRATE

Sumario: 1. Introducción.— 2. Películas de animación 3D y su protección como obras cinematográficas.— 3. Titulares de derechos.— 4. Artistas, intérpretes o ejecutantes: Animación 3D y captura del movimiento («*Motion Capture*»).— 5. Conclusiones.— 6. Bibliografía

«El arte reta a la tecnología y la tecnología inspira al arte. Los artistas técnicos proceden de las escuelas de diseño gráfico, donde aprenden escultura, dibujo y pintura, mientras que los artistas tradicionales se dedican cada vez más a aprender tecnología. Y, cuanto mayor sea esta polinización cruzada, más lograremos ampliar las fronteras de este medio»

John Lasseter
(Pixar Animation Studios)²

1. INTRODUCCIÓN

Es indiscutible que hoy en día las películas de animación 3D gozan de un éxito equiparable a las películas de acción real. Al igual que estas últimas, las películas de animación 3D son fruto del trabajo de un conjunto de profesionales de distintas áreas cuyas aportaciones se unen en un único resultado.

La primera película de animación 3D de la historia fue el largometraje norteamericano producido por Pixar Animation Studios en el año 1995, «Toy Story». Gracias al éxito obtenido a nivel internacional y la

aceptación recibida por parte del público y la crítica, la industria del cine comenzó a explorar estas nuevas técnicas de animación, propiciando su evolución y desarrollo.

El avance de las nuevas tecnologías ha permitido aportar un mayor control sobre la apariencia final de la obra, alejándose cada vez más de la frialdad y el carácter matemático y geométrico tan presente en las primeras producciones 3D.

Con anterioridad al estreno de «Toy Story» y al margen de obras audiovisuales de menor envergadura, los largometrajes que llegaban a las salas de exhibición eran fundamentalmente películas de «animación tradicional» o animación 2D (pensemos, por ejemplo, en el amplio repertorio de películas de Disney).

La diferencia esencial entre ambas técnicas radica en las herramientas que se utilizan para su desarrollo, en la inclusión de una tercera dimensión que permite nuevas posibilidades estéticas así como en el uso del ordenador como herramienta principal de creación.

El presente artículo plantea un análisis sobre los caracteres que configuran una película de animación 3D, su susceptibilidad para ser protegible por el derecho de autor y los problemas que ello suscita.



Merlín el encantador (1963) © Walt Disney Pictures.



Up (2009) © Disney/Pixar.

2. PELÍCULAS DE ANIMACIÓN 3D Y SU PROTECCIÓN COMO OBRAS CINEMATOGRAFICAS

Dice el artículo 10 de la Ley de Propiedad Intelectual aprobada por Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril (en adelante, LPI) que son objeto de propiedad intelectual *«todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro»*.

Establecidos los requisitos generales, el propio artículo 10.1 LPI realiza una enumeración de los distintos tipos de obras que son susceptibles de protección. Se trata de una enumeración no exhaustiva³, en la que se incluyen expresamente en la letra d): *«las obras cinematográficas y cualesquiera otras obras audiovisuales»*⁴.

La conclusión que se desprende de este artículo 10 LPI es clara: *las obras cinematográficas son susceptibles de ser protegidas por el derecho de autor siempre y cuando cumplan los requisitos necesarios para ser consideradas como «obras» en el sentido de la Ley*⁵.

Dadas las peculiaridades que presentan las obras cinematográficas, éstas son objeto de regulación específica en el Título VI del Libro I LPI bajo el distintivo de *«Obras cinematográficas y demás obras audiovisuales»* (artículos 86 a 94).

En lo que a nosotros nos interesa, la LPI define el concepto de obras cinematográficas y demás obras audiovisuales en su artículo 86 como *«las creaciones expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o*

sin sonorización incorporada, que estén destinadas esencialmente a ser mostradas a través de aparatos de proyección o por cualquier otro medio de comunicación pública de la imagen y del sonido, con independencia de la naturaleza de los soportes materiales de dichas obras».

De dichos artículos se desprende que para que una película de animación 3D pueda ser considerada como obra cinematográfica en el sentido de la Ley, debe cumplir una serie de requisitos que pasamos a analizar brevemente.

*En primer lugar, debe tratarse de una «creación», es decir, debe ser fruto del intelecto y el trabajo de un ser humano*⁶. Sólo una persona natural puede llevar a cabo una creación y consecuentemente generar derechos de propiedad intelectual sobre ella⁷. Bajo este requisito transluce el principio general según el cual el derecho de autor, tal y como su nombre indica, protege al autor como sujeto creador de una obra y no a dicha obra en sí misma considerada.

Es importante dejar apuntado aquí que la propiedad intelectual otorga derechos a los creadores y no a los inversores. Es decir, es irrelevante, a los efectos de decidir sobre la autoría de una obra, quién ha proporcionado los medios materiales para efectuarla o la inversión realizada para llevarla a cabo. En definitiva, lo relevante es quién ha llevado a cabo el acto creativo de ejecución de la obra y no quién ha aportado los medios materiales necesarios para elaborarla⁸. En este sentido, en el caso de las películas de animación 3D, a pesar de que precisan cuantiosas inversiones de capital, la titularidad originaria de los derechos de autor sobre ellas en ningún caso corresponderá a su productor.

En relación con el requisito de la «creación» y la necesidad de que sean personas físicas las que se benefician del derecho de autor, las obras que son creadas íntegramente por animales o por máquinas no son en ningún supuesto susceptibles de generar derechos de autor⁹. Cosa diferente es el supuesto en el que la máquina sea usada como un instrumento de trabajo por el creador¹⁰, como sucede en el caso de las películas de animación 3D, para cuya creación es necesaria la utilización de programas informáticos específicos¹¹.

Es innegable que para la realización de una película de animación 3D es necesaria la utilización de programas de ordenador específicos. Se trata de obras generadas con ayuda del ordenador pero no generadas por el ordenador por sí solo. Animadores, modeladores, iluminadores, etc., se ayudan del ordenador para llevar a cabo su trabajo pero no son los ordenadores los que de forma autónoma realizan el mismo. A este respecto no debe llevarnos a error el hecho de que en el lenguaje común se utilice la

acepción «animación generada por ordenador» para referirse a éste tipo de creaciones.

Una controversia tradicional suscitada por la doctrina europea gira en torno a la pregunta de si sería posible considerar un objeto cualquiera como obra de arte por el simple hecho de que su autor lo considere y lo presente como tal. Se trata de la llamada «*Doctrina de la Presentación*» (*Präsentationslehre*) desarrollada por el profesor de derecho vienés Max Kummer¹². En aplicación de dicha teoría, se podría llegar a la conclusión de que una obra generada íntegramente por ordenador, sin la intervención de un ser humano, podría ser considerada como obra en el sentido de la propiedad intelectual, siempre que existiera un sujeto que la considerara y la presentara como tal.

Esta «Doctrina de la Presentación» ha sido ampliamente criticada por la literatura germana¹³. Crítica a la que nos unimos, ya que entendemos que una obra creada íntegramente por ordenador, sin la participación activa de una persona física, no debe ser en ningún caso objeto de protección por la Ley.

Rechazada la Doctrina de la Presentación, otra duda que podría plantearse sería la posibilidad de que, con los conocimientos técnicos necesarios, una persona pudiera introducir fórmulas matemáticas predefinidas y estandarizadas de forma tal que el ordenador creara por sí solo la obra de animación —teniendo en cuenta siempre que este tipo de supuestos son más teóricos que posibles en la práctica— o sin apenas dejar margen a la intervención humana. En este hipotético caso, la obra de animación creada no caería tampoco, a nuestro entender, dentro del ámbito de protección de la Ley.

Las obras cinematográficas necesitan de las imágenes para su propia existencia puesto que son éstas, tal y como dice Rogel Vide, «su razón de ser»¹⁴. Así, es exigencia expresa de la LPI (artículo 86), que *la obra cinematográfica, para ser protegida como tal, debe consistir en una «serie de imágenes asociadas»*.

Dice ese mismo autor que la Ley debería referirse no sólo a imágenes asociadas, sino que también debería incluir alguna referencia a la necesidad de que estas «sugieran movimiento», puesto que si no quedarían también dentro de la definición de obra cinematográfica la mera secuencia de fotografías o diapositivas¹⁵. Así lo reconoce también la doctrina alemana que define las obras cinematográficas como creaciones constituidas por sucesiones de imágenes que dan sensación de movimiento¹⁶.

Pero la película de animación 3D, susceptible de ser protegible por el derecho de autor y a los efectos de poder gozar efectivamente de dicha

protección como obra cinematográfica, debe ser algo más que una mera consecución de imágenes asociadas, *tiene que tratarse de una creación original*.

Así lo ha puesto de manifiesto la jurisprudencia que establece que, para que una creación pueda ser objeto de protección por la LPI, es necesario que se cumplan dos condiciones¹⁷:

1. Debe tratarse de una «obra» en el sentido de la propiedad intelectual.
2. Debe alcanzar un grado suficiente de originalidad.

La originalidad se configura como un requisito esencial e imprescindible para que una creación entre dentro del ámbito de protección del derecho de autor¹⁸. Como no podría ser de otro modo, las películas cinematográficas y, por extensión, también las películas de animación 3D, deben cumplir esta premisa.

El problema inmediato que se plantea aquí es la ausencia de una definición del concepto de «originalidad» por el legislador. Así, la LPI habla únicamente de la exigencia de que se trate de «creaciones originales» sin delimitar el alcance de dicho término¹⁹.

No es éste el lugar ni el momento de traer a colación la discutida acepción del término «originalidad» en un sentido subjetivo y en un sentido objetivo. En términos generales, diremos que la creación realizada, para ser objeto de protección, debe ser algo más que una obra realizada de forma mecánica o autómatas, debe aportar algo creativo, algo que sobresalga del trabajo rutinario. Es para ello necesaria la existencia de un margen de actuación que permita al creador aportar algo.

La originalidad puede manifestarse en distintos caracteres de la obra cinematográfica. Así, por ejemplo, la originalidad en una película de animación 3D puede ser latente en el orden y montaje de las imágenes o en la ordenación de la secuencia narrativa.

Es importante dejar aquí apuntado que, a los efectos de determinar la originalidad de la obra, son irrelevantes factores como el esfuerzo empleado, el coste de la creación o su temática²⁰.

A diferencia de otro tipo de obras como puede ser la fotográfica, en las obras cinematográficas prácticamente todas las creaciones son originales²¹. Dice a este respecto la jurisprudencia alemana, que sólo quedarán fuera de la consideración de obra cinematográfica aquellas filmaciones que «por la naturaleza de la cosa filmada, del objeto previamente existente o de las premisas que establece su finalidad, prácticamente cualquiera que, con la cualificación necesaria, llevara a cabo la filmación, llegaría esencialmente al mismo resultado»²².

*Para que una creación sea protegida por el derecho de autor, además de presentar originalidad, debe estar expresada*²³. Es principio clave y esencial del derecho de autor que no se protegen las ideas en sí, sino únicamente su exteriorización²⁴. Así, en el caso de una película de animación 3D, su medio de expresión, de exteriorización de las ideas que la preceden, es la propia imagen en movimiento de la que se compone.

Pese a lo que se pueda deducir de la literalidad del artículo 86 LPI, y tal y como ha puesto de manifiesto la doctrina en reiteradas ocasiones, no parece que sea requisito indispensable, para la protección de una obra cinematográfica, la efectiva fijación en un soporte material²⁵. Afirmación ésta que se sustenta también en la definición de obra que da el artículo 10 LPI, donde no cabe duda que lo importante es que la creación se encuentre expresada en algún medio o soporte, sin necesidad de fijación efectiva en un soporte material.

Exige también expresamente el artículo 86 LPI citado, para la protección de las obras cinematográficas, que éstas *«estén destinadas esencialmente a ser mostradas a través de aparatos de proyección o por cualquier otro medio de comunicación pública de la imagen y del sonido»*.

Igual que sucede con las películas de acción real, los largometrajes de animación 3D están destinados a ser mostrados así que no cabe ninguna duda de que este requisito finalista que impone la Ley también es cumplido por este tipo de obras.

A modo de conclusión, podemos decir que las películas de animación 3D están incluidas en la categoría de obras cinematográficas que establece el artículo 10.1 LPI y serán protegidas, como tales, siempre que cumplan todos los requisitos que la Ley exige para su protección²⁶.

3. TITULARES DE DERECHOS

Tal y como hemos tenido ocasión de introducir en páginas anteriores, las películas de animación 3D nacen del trabajo de un conjunto de personas que llevan a cabo diferentes tareas con el objetivo de crear una única obra.

Cuando el legislador establece las categorías de coautores de una obra cinematográfica en el artículo 87 LPI está indudablemente pensando en las películas de acción real pero ¿qué ocurre con las películas de animación 3D? ¿Son asimilables dichas categorías de profesionales a este nuevo método de hacer cine?

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	7
PELÍCULAS DE ANIMACIÓN 3D Y PROPIEDAD INTELECTUAL.	
Clara RUIPÉREZ AZCÁRATE y Andrés GONZÁLEZ LÁZARO	9
1. Introducción	9
2. Películas de animación 3D y su protección como obras cinematográficas	11
3. Titulares de derechos	15
4. Artistas intérpretes o ejecutantes: Animación 3D y captura del movimiento (« <i>Motion Capture</i> »)	22
5. Conclusiones	26
6. Bibliografía	27
DERECHO A LA INFORMACIÓN Y DERECHOS DE AUTOR:	
¿ALIADOS O ENEMIGOS? Eduardo DE LA PARRA TRUJILLO.....	33
1. Introducción	33
2. De la libertad de expresión al derecho a la información	33
3. Funciones del derecho a la información	36
4. Las relaciones entre los derechos de autor y el derecho a la información	39
4.1. Los derechos de autor como incentivo del derecho a la información	40
4.2. Los derechos de autor como cargas del derecho a la información	43
5. Vías de atenuación de las cargas que los derechos de autor imponen al derecho a la información	45
LA PROTECCIÓN JURÍDICA DE LA CREATIVIDAD Y SUS LIMITACIONES PARA EL FOMENTO DE LA EDUCACIÓN Y LA CULTURA EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN: <i>Algunas notas comparativas de la legislación española y argentina.</i> Analía GRACIELA ELIADES	61

I. Marco conceptual: algunas cuestiones preliminares	61
II. El reconocimiento de los derechos de autor y su devenir histórico	64
III. El derecho de autor en los instrumentos internacionales de derechos humanos	66
IV. La protección internacional del derecho de autor y los derechos conexos: el Convenio de Berna y el Convenio de la OMPI	67
V. Los derechos de autor en la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información (2003-2005)	70
VI. Las limitaciones del derecho de autor.....	72
VI.1. El derecho de cita	75

ESPAÑA EN EL CONVENIO DE BERNA: Vacilaciones políticas y ambigüedades jurídicas. José BELLIDO AÑÓN.....	83
Introducción.– De los Congresos al Convenio.....	83
1. Vísperas de Berna.....	85
2. La presencia española.....	87
3. La firma del convenio y las postrimerías.....	89
4. La complejidad en la ratificación: las colonias.....	91
5. Desencuentros. Acomodación y problemas institucionales	93
6. Las aspiraciones españolas.....	95
7. A modo de conclusión	98

ANÁLISIS DEL DERECHO DE PARTICIPACION Y SU EVOLUCION NORMATIVA. Gonzalo Manuel BLEDA NAVARRO.....	111
1. Historia internacional del derecho de participación o <i>droit de suite</i>	111
a) Francia	111
b) UNESCO	113
c) Convenio de Berna.....	115
2. Historia del derecho de participación en España.....	118
a Ley 22/1987.....	118
b Real Decreto 1434/1992.....	119
c. Real Decreto Legislativo 1/1996.....	120
3. Regulación vigente del derecho de participación	120
a Directiva 2001/84/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de septiembre de 2001	120
b. Ley 3/2008 de 23 de diciembre	124
4. Conclusión	129

APROXIMACIÓN A LOS DELITOS RELATIVOS A LA PROPIEDAD INTELECTUAL. ESPECIAL REFERENCIA A LA PROBLEMÁTICA DEL INTERCAMBIO DE ARCHIVOS «PEER TO PEER» O P2P. Alfonso PERALTA GUTIÉRREZ.....	133
1. Legislación.....	133

2. ¿Qué es el peer to peer o intercambio de archivos de redes «de pares» o «de igual a igual»?	134
3. Diferencias con otras figuras contra la propiedad intelectual	136
4. Características y requisitos del tipo penal contra la propiedad intelectual del art. 270.1	141
5. Conclusiones	146
— EL DERECHO PENAL	146
— INTERNET, LAS NNTT Y LA GLOBALIZACIÓN	147
— LA PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE AUTOR	148
Bibliografía y notas	153

ASPECTOS LEGALES SOBRE LA PIRATERÍA INTELECTUAL, CRIMEN ORGANIZADO Y EL BLANQUEO DE CAPITAL: RADIOGRAFÍA URBANA. José Manuel FERRO VEIGA	159
1. Introducción	159
2. Consideraciones especiales sobre los Grupos Organizados	160
3. Problemática de identificación y detención de menores	164
4. Operación de gran envergadura	166

