

**EL USO DE ILUSTRACIONES NO PROPIAS CON FINES DE LUCRO EN
COLOMBIA**

THE USE OF NON-OWNED ILLUSTRATIONS FOR PROFIT IN COLOMBIA

Autores

Valentina Borrego Contreras

Sara Karina Pabon Vega

Tiffany Steel Perez Florez

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN

Facultad de Bellas Artes

Diseño Gráfico

Palabras clave

Ilustración, plagio, derechos de autor, Creative Commons, plataformas digitales.

Resumen

El presente trabajo busca crear conciencia del verdadero impacto que tienen las prácticas de plagio a la integridad de artistas independientes en Colombia. En una era digital donde la presencia en la internet es crucial para el éxito de la carrera laboral de cada ilustrador se ve una necesidad de reforzar las acciones de protección de derechos de autor. Este trabajo tiene como objetivo proponer una campaña de concientización social para enviar un mensaje que perdure en la mente de los colombianos y que ayude a cambiar su visión del uso de imágenes extraídas de la web con fines de lucro.

Keywords

Illustration, plagiarism, copyright, Creative Commons, digital platforms.

Abstract

The present assignment seeks to create awareness of the real impact of plagiarism praxis to independent artist's integrity in Colombia. In a digital age where internet presence is crucial for the success of each illustrator's laboral career it's necessary to strengthen actions of copyright protection. This project has the objective of proposing a social campaign to send a message that endures in the mind of Colombia's people and helps to change the vision of the use of images taken from the web for profit.

Introducción

Se comprende la ilustración como la forma representativa de comunicar a través de lo visual, y es el ilustrador gráfico quien realiza esta actividad. El ilustrador debe transmitir un mensaje sin utilizar las palabras puesto que la idea es que cree una obra que se encargue por sí sola de expresar un mensaje y que el observador lo comprenda. La actividad del ilustrador y creador gráfico se convierte en su profesión, lo que quiere decir que sus ingresos están ligados a la exposición y reproducción de sus creaciones, por lo cual siendo el autor de una obra intelectual conserva todos los derechos sobre esta. Las obras de la mente son obras científicas, literarias, artísticas o doctrinales, independientemente del modo de expresión o los medios utilizados para transmitirlos. (OMPI, n.d.)

En la actualidad se han abierto grandes campos por los cuales los ilustradores pueden difundir y dar a conocer sus trabajos, gracias al desarrollo de los medios digitales, sin embargo, con ello también se abrió la puerta al hurto de dichas obras por partes de terceros, que luego se atribuyen la autoría y en peores casos las reproducen y lucran de distintas maneras con ellas, afectando de forma directa al autor y su patrimonio. Esta actividad se conoce como plagio y es un delito que puede traer grandes repercusiones sobre la persona o empresa que lo realice. En Colombia se ven vulnerado el trabajo de los artistas independientes, sea por parte de nuevos emprendimientos o grande tienda de renombre que hacen uso desmedido o explotan de forma ilegal creaciones artísticas que extraen de la web para su beneficio económico, olvidando remunerar y dar el crédito que corresponde a los autores de esas imágenes, los cuales deben recurrir a los organismos de protección de la obra intelectual. Por supuesto que este uso indebido afecta en demasía al autor puesto que el hecho de que un tercero utilice sus trabajos como principal atractivo de su mercancía limita las posibilidades y demerita el valor comercial que el ilustrador le pueda dar a su trabajo en caso

de que desee lucrar con sus diseños, por ello es necesario lograr concientizar y educar al consumidor ya que como público objetivo de este tipo de mercado pueden ayudar a disminuir esta actividad, ya que al no comprar el negocio no le es rentable a quienes lucran con el trabajo impropio por lo que o le ponen fin a esta actividad, se reinventan con creaciones propias o se informan sobre las licencias CC.

Objetivos

Objetivo General

Proponer una campaña de concientización sobre el uso ilegal de piezas de ilustración y/o arte con fines de lucro en Colombia y cómo afecta a los artistas.

Objetivo Específicos

- Investigar antecedentes de casos relacionados al robo de arte a ilustradores independientes en Colombia y Latinoamérica.
- Definir el impacto que tiene el consumo de productos creados a partir del plagio de ilustraciones en los artistas que las crearon originalmente.
- Determinar una estrategia que permita lograr un impacto social sobre la problemática abordada.

Marco teórico

Derechos de autor

Según la OMPI u Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, el término “derecho de autor” corresponde a los derechos que tiene un creador sobre sus obras literarias y artísticas. Dichas obras pueden ser libros, folletos, pinturas, canciones, esculturas, cortometrajes e incluso programas informáticos o mapas. Desde el momento en que una persona crea una obra, esta goza de ciertos derechos de protección, pues plagiarla o tomarla para su reproducción sin el previo permiso del autor original sería desacreditar el arduo trabajo de dicha persona y atentar contra su originalidad y creatividad como autor.

“Los autores de obras literarias, científicas y artísticas gozarán de protección para sus obras en la forma prescrita por la presente ley y, en cuanto fuere compatible con ella, por el derecho común. También protege esta ley a los intérpretes o ejecutantes, a los productores de fonogramas y a los organismos de radiodifusión, en sus derechos conexos a los del autor.” (LEY NÚMERO 23 DE 1982, 1982, Artículo 1).

¹Fernando Zapata López, director general de la DNDA, (Dirección Nacional de Derechos de Autor en Colombia) define los derechos de autor como un conjunto de normas que buscan proteger a los autores de las obras. Concede a éstos la facultad de controlar todo lo relativo al uso o explotación de su obra, y define propiedad intelectual como el

¹ Gómez, Rodrigo y Robayo, Elsa. (2006). Lo que usted debe saber sobre derechos de autor, Universidad la Sabana, como se citó en Carrasco, et al. (2013)

reconocimiento de los derechos que se les concede a los creadores de obras protegidas por el derecho de autor, a las creaciones protegidas por la propiedad industrial.

Como autores intelectuales que conciben la idea y afectan la creación gráfica de una obra, ya sea por contrato o independiente en efecto se posee de manera total la potestad para decidir todo sobre dicho trabajo, tanto en temas de reproducciones, permisos e ingresos que pueda engendrar dicha obra.

La explotación de obras

Son las obras y creaciones artísticas el patrimonio de cualquier autor intelectual, lo que le brinda todo el derecho de tomar las retribuciones generadas por la reproducción de esta. Por ello se puede mencionar según El Nuevo Libro Blanco los derechos más importantes para el ilustrador.

²Del derecho a la reproducción es el posicionar la obra en una plataforma que posibilite la interacción y que permita adquirir duplicados de la obra como tal o en algunos casos partes de esta, ya sea de forma digital o proyectada sobre papel. Dado el caso de que el autor quiera vender un modelo auténtico no le es permitido al comprador la reproducción y comercialización para monetizar sin la autorización previa del autor.

Del derecho a la distribución, accede a que el autor situé sus diseños a manos del público, ya sea mediante su comercialización, renta, crédito de algún modo. Todo esto sucede cuando el autor cede los derechos a un tercero por un valor estipulado.

² Altuna, Horacio, et al. (2011). Nuevo Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España. Madrid: FADIP. P.16.

Del derecho a la transformación, hablamos de la realización de cambios y ajustes de la obra para generar una nueva como derivada de la original .

Del derecho a participar, que es un derecho de los artistas plásticos, por lo que también incluye a los pintores en determinados casos; Gracias a ello, el artista puede recibir un porcentaje del producto de su obra (del original, en el caso de las ilustraciones) mediante la intervención de un agente o subasta.

Los anteriores derechos se mantendrán de acuerdo al artículo 35 de la Constitución Nacional “será protegida la propiedad literaria y artística, como propiedad transferible, por el tiempo de la vida del autor y ochenta años más, mediante las formalidades que prescriba la ley. (LEY NÚMERO 23 DE 1982, 1982, Artículo 11)

De manera que todos los derechos que el autor de una obra, en este caso los ilustradores y diseñadores gráficos posean, no solo los gozaran en vida, sino también durante un largo periodo luego de su muerte, continuando con la protección de sus derechos de patrimonio y explotación de la obra misma. Es así como no se puede tomar, reproducir y comercializar con las creaciones gráficas de un tercero después de su muerte puesto que sus derechos siguen vigentes y en caso de que al paso del tiempo la ley genere un cambio y permita convertir en una obra pública se debe resaltar al autor.

El Internet como medio de exposición

Con la entrada de la era digital ahora más que nunca es sencillo estar conectados. La llegada de internet ha supuesto una revolución para el campo del trabajo, las artes y el conocimiento. Con el internet vino la llegada de las redes sociales, herramientas que hacen las veces de museo para artistas e ilustradores que deseen compartir sus obras en la web y de esta

manera expandir su trabajo y abrirse a oportunidades laborales o bien simplemente dar a conocer su trabajo.

Pero como dicen Carrasco y Espitia (2013) con la llegada del internet el robo de propiedad intelectual se elevó por los aires. Se empezaron a registrar diversos casos de plagio y demandas en el ámbito musical lo cual significó la incentivación y el refuerzo de las leyes de propiedad intelectual (pag. 11).

Pero no es tan simple como dejar de subir dichas obras a la web pues en pro de triunfar en esta nueva era es necesario para los artistas tener cierto grado de presencia en las redes que les proporcione la exposición necesaria para conseguir clientes y muchas oportunidades. A la prueba está el crecimiento de la comunidad artística en este espacio, muchos lograron conseguir allí el campo para crecer laboralmente que lastimosamente en sus países no se da o se da pero sin el valor que realmente merece. Artistas e ilustradores de todo el continente se unen a las redes para empezar un trabajo de freelance y obtener nuevos clientes mostrando y enamorando la vista de los espectadores en las vitrinas digitales. He allí la importancia de estar presente en el mundo online.

Por dichas razones se ve una necesidad de fortalecer las leyes y las acciones de protección de propiedad intelectual, para propiciar un ambiente seguro para aquellos artistas e ilustradores que viven de su arte. Desde distintas mecánicas se pretende proteger a los artistas pero el primer paso para crear una verdadera transformación es cambiar la mentalidad de las personas. Informar es crear conciencia, por lo que enseñar es la prioridad. Es crucial remarcar y explicar las prácticas que se están llevando a cabo y el tipo de impacto que genera para dar a comprender la problemática.

Licencia de creative commons

Ofrece nuevas formas de difusión y uso, otorgando permisos para el empleo de obras protegidas por los derechos de autor, permitiendo que se puedan utilizar totalmente gratis siempre y cuando no sea con fines comerciales o beneficios de carácter económico. Es decir que si una persona o empresa desea utilizar ilustraciones o diseño con derechos de autor que no cuenta con esta licencia, su uso no es permitido y menos para que un tercero comercialice con él, pues estaría lucrando con una creación ajena y haciendo copyright.

Tipos de licencias

- **No comercial:** solo el autor puede adquirir beneficios monetarios por la obra. De lo contrario, al no estar sujeta a esta opción, cualquiera tiene permiso de utilizar la obra con fines de lucro.
- **Sin obras derivadas:** se permite la copia de la obra pero sin la realización de ningún tipo de cambios.
- **Compartir igual:** toda obra derivada de la creación original debe cumplir y estar sujeta a las mismas licencias para compartir con iguales condiciones.

Es así como se entiende que en Colombia existen leyes que protegen las ilustraciones, y es totalmente gratis registrar una obra, según La Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA), sin embargo se crean organizaciones como Creative Commons donde los autores dan cierto derecho a las personas o que facilitan que un tercero pueda utilizar la creación siempre y cuando se ajusten al cumplimiento de las licencias con las que cuente dicha obra según (Tom Merritt. Director Ejecutivo, CNET.com), por otro lado puede que la ilustración esté protegida por los derechos de autor pero no cuente con licencias que den acceso a su uso

por lo tanto se considera un delito que una empresa o particular tome la obra y cree un producto derivado y lucre con él sin que el autor esté enterado y mucho menos esté recibiendo alguna retribución económica.

Sin embargo hay empresas e incluso personas relacionadas con el área de creatividad que no cumplen con estas leyes y realizan un uso indebido con las creaciones de otros, provocando que los autores al momento de intentar comercializar su trabajo por medio de mercancía no consigan generar grandes ingresos debido a que un tercero le ofrece los mismo producto pero a un precio menor, mientras que el ilustrador no solo cobra por el producto como tal sino también el valor agregado por que el desarrolla los diseños. No hay manera de explicar sensorialmente cómo una idea afecta. Piénsese, por ejemplo, en qué se basa el daño material que sufre el autor de una obra que aunque está en el comercio nadie la adquiere y paralelo a eso es copiada en masa por otro, sin su autorización, con el único fin de donarla en distintos circuitos comerciales. No basta una “inspección” sensorial y técnica que nos permita precisar el grado de la lesión al objeto inmaterial (Botero, 2010).

El ilustrador

Son los ilustradores gráficos aquellos individuos que cumplen la función de transmitir por medio de representaciones visuales, conceptos e ideas, sin necesidad de textos en la mayoría de los casos.

Según el Nuevo Libro Blanco ³“Es un autor gráfico, que trabaja con vistas a la edición y reproducción de sus creaciones en diversos soportes, publicaciones y medios de

³ Altuna, Horacio, et al. (2011). Nuevo Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España. Madrid: FADIP. P.13.

comunicación, vinculado en todos los casos al derecho de autoría. El discurso gráfico, que lo caracteriza, es vehículo tanto de valores estéticos como de reflexión sobre la realidad.”

⁴La salud, la fama y la economía del ilustrador o ilustradora deberían ser directamente proporcionales a la salud, la fama y la explotación de sus imágenes. Se trata de una regla básica: la remuneración aumenta de forma paralela a la divulgación de la obra, que queda reflejada en la magnitud de las tiradas y en las reimpressiones previstas. No existen otros términos contractuales legítimos bajo las leyes. Por tanto, un o una profesional de la ilustración es una persona que estima hacer de la creación y difusión de imágenes un oficio en condiciones laborales aceptables, de manera razonablemente rentable y obteniendo beneficios proporcionales al grado de difusión de su obra.

Del anterior razonamiento, se puede comprender que en la actividad del ilustrador es notorio esperar una retribución económica ascendente a medida que sus creaciones son consumidas, reproducidas y conocidas dentro del mercado. Estableciéndose así, este oficio como la principal actividad económica que les permite la entrada de ingresos permisibles para su sostén.

Diseño y plagio en Colombia y Latinoamérica

Aunque anteriormente y a inicios de la era digital no era tan común el plagio en el área de creaciones gráficas, es notorio que a medida del paso del tiempo ha ocurrido un incremento con respecto a esta actividad. Por consiguientes se ha tomado el tiempo para recopilar algunos casos de plagio dentro del país y toda latinoamérica.

⁴ Altuna, Horacio, et al. (2011). Nuevo Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España. Madrid: FADIP. P.13.

Falabella pasando por alto los derechos de autor de un joven diseñador

En abril del 2007 la multitienda fue acusada por infringir los derechos del joven Armando Torrealba diseñador de Chile. En este caso según (Ruiz, 2007) Torrealba autorizó el uso de su obra bajo una licencia que restringe su explotación comercial y exige a quien la use, de cualquier manera, respetar el derecho de atribución, esto es, reconocer la autoría del creador. Ninguno de estos derechos fueron respetados por la multitienda Falabella, que expuso esa imagen en su campaña publicitaria en Internet “De culto”, **sin autorización alguna del diseñador y asegurando ser dueña de todos los derechos.** ⁵“Para permitir que la gente usara la imagen, busqué un sistema que me permitiera compartir mi diseño con ellos”, dijo Armando Torrealba. “La flexibilidad que me entregan las licencias Creative Commons me permitió compartir mi obra pero manteniendo los derechos de uso comercial y de autoría sobre la imagen, derechos que Falabella no respetó al utilizarla en su campaña publicitaria”.

De lo anterior se entiende que aunque Armando tomó las precauciones y la decisión de ocupar una licencia para permitir el uso de su ilustración, la multitienda siguió adelante con la apropiación de la autoría, reproducción y venta, que le causó grandes problemas legales debido que no solo fue una cuestión de plagio sino también de lucro en el que no se le proporcionó ninguna remuneración a Torrealba como autor intelectual.

“El propósito de la acción es garantizar que se respeten los derechos del creador, quien estuvo dispuesto a compartir parte del uso de su trabajo con la comunidad, **pero**

⁵ Ruiz, C. (2007, abril 12). *Falabella infringe los derechos de autor de joven diseñador*.

Falabella no respetó las únicas condiciones que él exigía”, dijo Claudio Ruiz, Director de la ONG Derechos Digitales.

Dibujos de ilustradora aparecen en tiendas de Falabella

La ilustradora Chilena Crysalis por medio de su cuenta de instagram @curisaris, lanzó una notificación donde dejó claro (Crysalis, 2021) no tener ninguna relación contractual con la multitienda quien hace uso de sus ilustraciones en prendas de vestir. “Esto no es una colaboración, alianza, ni un trabajo pagado por parte de la empresa hacia mi persona”,

En ellas, se ve cómo poleras y polerones llevan estampados algunos de sus diseños bajo una etiqueta que lleva por título **“Taller Falabella”**, campaña donde convocan a sus clientes a “personalizar” las prendas que son parte de la sección Juvenil-Mujer. “Me estoy asesorando para ver qué acciones tomar, y de momento nos encontramos recopilando mayor información al respecto; por lo que agradecería cualquier noticia de parte de ustedes”, señaló Crisalys. Según (Contreras, 2021).

Sybilla Chile y Falabella plagio a ElyEly Ilustra

La joven mexicana, Melissa quien aparece en sus redes como ElyEly Ilustra publicó en sus cuentas de twitter y facebook lo siguiente “Amig@s, ya vieron este plagio descarado?? Falabella y Sybilla Chile plagiaron mis diseños. Ayúdenme compartiendo!!”, “@Falabella_co @FalabellaAyuda y Sybilla plagiaron mi diseño. Increíble que empresas como esas recurran a ese tipo de actividades y no paguen por los diseños de los artistas. #plagios”

Al parecer a esta joven le fue de mucha ayuda que sus seguidores y amigos compartieran la publicación con fotos, donde se evidenciaba el plagio dado que contactaron a una de estas personas y a otra le dieron como respuesta por medio de un comentario en

facebook de el caso se habría resuelto, aunque hasta el momento no se encontró respuesta por parte de la ilustradora aclarando el caso.

El plagio de Oscar Ivan Zuluaga

En este caso nos referimos al excandidato del Centro Democrático quien compartió por medio de sus redes una alteración de textos en una caricatura, dicha caricatura sería de Matador publicada en EL TIEMPO. A lo que Matador contestó con otra caricatura a modo de burla y aunque no tomó acciones legales si expresó su opinión acerca de lo ocurrido. Sin embargo no tardaron las críticas de las personas con respecto a las acciones del excandidato al igual que este no tardó en pedir disculpas por lo sucedido. (ELTIEMPO.COM, 2017)

Plagio en Mattelsa

La exitosa empresa habría reproducido para su venta camisetas con el diseño del joven diseñador colombiano conocido como Rulo quien al descubrir las múltiples semejanzas no dudó en alzar la voz ante este hecho. Es así como luego de que el joven realizara la denuncia por medio de instagram, denuncia que tuvo un gran alcance y llegó a otras redes sociales donde no faltaron las críticas. De esta manera la tienda llegó a ser tendencia en twitter dado que el joven no se quedó callado ante su negativa de retribuir económicamente por el uso de su diseño y de igual forma también se negó a realizar una donación de las camisas ya fabricadas a personas de la calle. Afortunadamente aunque la empresa se negó a lo anterior mencionado si aceptaron el pedido del joven, sobre realizar una disculpa pública desde sus redes cerrando así este caso. (Las2orillas.com, 2020)

Diseño metodológico

La investigación pretende recolectar información que sirva de base para definir la campaña que tiene como objetivo la concientización sobre el uso de imágenes sin permiso con fines de lucro. Para ello se utilizará una investigación de tipo mixta, una combinación de un método cuantitativo y otro cualitativo, encuestas y entrevistas respectivamente. La encuesta irá dirigida a cierto segmento de personas, a quienes se pretende hacer preguntas para conocer su perspectiva y conocimientos del tema, mientras que las entrevistas serán hechas a ilustradores para obtener información veráz sobre las consecuencias del plagio desde su punto de vista y sus recomendaciones para combatirlo.

Fase 1

Conocer la postura de las personas frente a la compra y venta de productos hechos a partir de ilustraciones ajenas por medio de una encuesta digital de Google Forms. Con esto se obtendrán datos estadísticos sobre la frecuencia con la que las personas adquieren estos productos, la razón de que lo hagan y otros datos más.

Fase 2

Obtener datos de vivencias reales de víctimas de la problemática abordada en el presente trabajo de investigación, para esto se realizarán entrevistas por medio de correo electrónico a varios artistas e ilustradores. La información conseguida servirá de testimonio para las piezas de la campaña de concientización.

Fase 3

Tomar los resultados obtenidos de las fases anteriores para organizarlos y analizarlos de tal manera que estén listos para ser utilizados.

Población y Muestra

El método de muestreo utilizado es el no probabilístico de cuotas, el cual consiste en fijar una serie de características o condiciones representativas del estudio a realizar, y se selecciona un determinado número de elementos que las cumplen, llamado tamaño de la muestra. La muestra consta de dos (2) partes, la muestra para la entrevista y la muestra para la encuesta digital. Para la población de de la encuesta se toma en cuenta la población de hombres y mujeres jóvenes Colombianos con una edad de entre 16 y 20 años. De esta población se extrae una muestra aleatoria de 50 personas que son las elegidas para recibir y responder la encuesta. La población de la entrevista consta de hombres y mujeres artistas y/o diseñadores, mayores de edad con presencia en internet y redes sociales, oriundos de Latinoamérica. La muestra consiste en 3 candidatos elegidos específicamente para ser entrevistados vía correo electrónico.

Herramienta de recolección de información

Las principales herramientas que se utilizarán son las encuestas digitales de Google Forms y las entrevistas por correo electrónico. El primer método pretende conocer el punto de vista del público objetivo sobre la problemática abordada, mientras que el segundo método es para ponerse en los zapatos de los artistas e ilustradores que son víctimas del plagio y del uso inadecuado de su arte. Esta información servirá de base a la campaña.

Encuesta

Una encuesta de Google será realizada al público que se pretende llegar para identificar cuál es su visión de la problemática tratada en el presente proyecto. La encuesta consta de 6 preguntas breves, 5 de respuesta múltiple y una abierta. de manera que podamos cuantificar los resultados y generar unas gráficas que sirvan de apoyo al objetivo del trabajo.

Las preguntas son las siguientes:

- 1)** ¿Alguna vez ha tomado dibujos de internet para imprimir productos con ellos y venderlos?
 - a)** Sí
 - b)** No

- 2)** ¿Tienes conocimientos sobre los derechos de autor respecto a las ilustraciones?
 - a)** Nada
 - b)** Poco
 - c)** Medio
 - d)** bastante

- 3)** ¿Con qué frecuencia tienden a comprar artículos como afiches, cuadernos, camisas entre otros con ilustraciones?
 - a)** Nunca
 - b)** Pocas veces
 - c)** Con bastante frecuencia
 - d)** Otro (escriba su respuesta)

- 4)** ¿Tiene usted familiares, amigos o conocidos artistas, ilustradores o diseñadores?
 - a)** Sí
 - b)** No

- 5)** ¿Alguna vez se ha preguntado de donde provienen o como adquieren el uso de ilustraciones las tiendas o negocios de fanmade, anime o cartoon?
 - a)** Sí

b) No

- 6)** ¿De qué manera cree usted le podría afectar que un tercero lucre con tus ilustraciones siendo estas su fuente principal de ingresos?

Entrevista

La entrevista será realizada a 3 distintos artistas de forma escrita mediante correo electrónico. Cada uno de estos artistas recibirá las mismas preguntas abiertas que servirán de base para ver qué clase de consecuencias conlleva el uso ilegal de piezas de ilustración con ánimo de lucro hacia su persona. Los resultados serán interpretados y diagramados en una tabla para ser fácilmente visualizada y posteriormente utilizada para el objetivo del proyecto que es crear la campaña de concientización. Las siguientes preguntas serán enviadas a cada ilustrador:

- 1.** ¿Qué piensa del uso de sus ilustraciones sin permiso para actividades de lucro?
- 2.** ¿Alguna vez alguien ha utilizado su arte sin permiso para lucrar con ello?
- 3.** ¿Cómo afecta económicamente esta práctica a su persona?
- 4.** ¿Usted registra sus obras en algún tipo de portal o entidad especial de derecho de autor?
- 5.** ¿Cómo piensa usted que podemos erradicar o disminuir este tipo de prácticas?

Resultados y Análisis

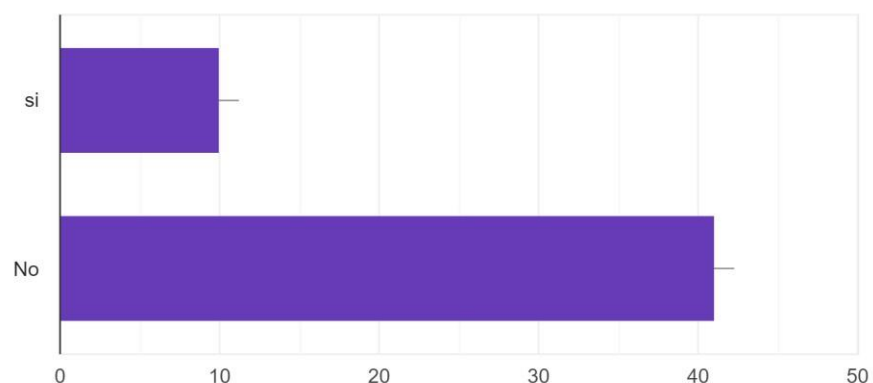
Encuestas

1. *¿Alguna vez ha tomado dibujos de internet para imprimir productos con ellos y venderlos?*

Más del 80% de los encuestados (Figura 1) afirma no haber tomado nunca imágenes de internet para producir piezas para ventas. Si bien nada más el 20% de ellos ha admitido realizar estas prácticas, el número sigue siendo preocupante y da pie a que se siga la investigación para proponer métodos que incentiven la erradicación de estos ejercicios. Cabe recalcar que los resultados obtenidos estuvieron dentro de lo que se esperaba.

Figura 1. *¿Alguna vez ha tomado dibujos de internet para imprimir productos con ellos y venderlos?*

¿Alguna vez has tomado dibujos de internet para imprimirlos en productos y venderlos?
50 respuestas



Fuente: Encuesta de Google Forms - Stamplab (2021)

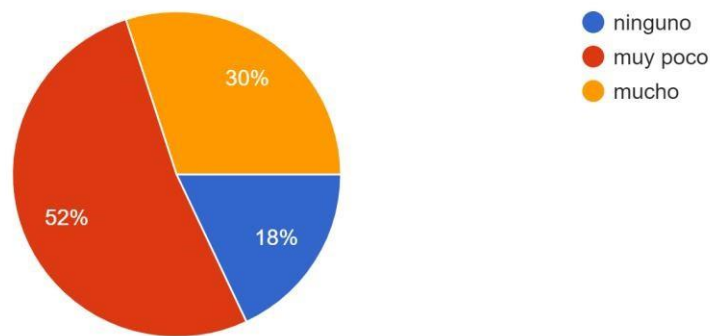
2. *¿Tienes conocimientos sobre los derechos de autor respecto a las ilustraciones?*

Afortunadamente la gran mayoría de los encuestados tiene un conocimiento medio sobre los derechos de autor respecto al arte gráfico (Figura 2) y supera la hipótesis de que

serían una minoría. Sin embargo, prima el hecho de que los colombianos tienen una comprensión escasa de las leyes de protección de derechos de autor. Esta representa una oportunidad de reforzar los saberes de los colombianos empezando desde la escuela y por medio de piezas gráficas que faciliten su aprendizaje.

Figura 2. ¿Tienes conocimientos sobre los derechos de autor respecto a las ilustraciones?

¿Tienes algún conocimiento sobre los derechos de autor, con relación a las ilustraciones?
50 respuestas



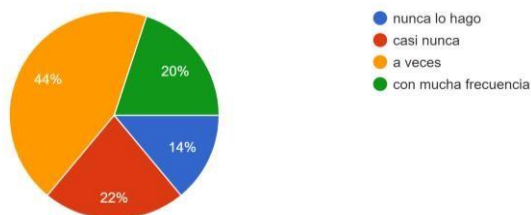
Fuente: Encuesta de Google Forms - Stamplab (2021)

3. ¿Con qué frecuencia tienden a comprar artículos como afiches, cuadernos, camisetas entre otros con ilustraciones?

Las respuestas variaron casi equitativamente, solo siendo alcanzadas por el 44% que votó por “a veces”. Esto reafirma la realidad de que en Colombia se adquieren productos que llevan dibujos e ilustraciones, y esto significa un mercado potencial que puede llevar a las distintas tiendas a recurrir a la herramienta del Internet para tener a la mano un catálogo infinito de ilustraciones.

Figura 3. ¿Con qué frecuencia tienden a comprar artículos como afiches, cuadernos, camisetas entre otros con ilustraciones?

¿Con qué frecuencia tiendes a comprar artículos como afiches, cuadernos, camisetas entre otros con ilustraciones?
50 respuestas



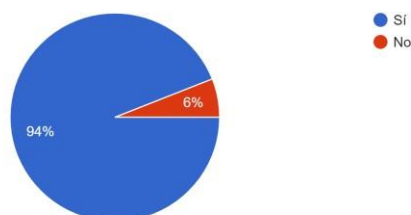
Fuente: Encuesta de Google Forms - Stamplab (2021)

4. ¿Tiene usted familiares, amigos o conocidos artistas, ilustradores o diseñadores?

En Colombia es fácil encontrar conocidos o familiares que ejerzan el oficio de la ilustración, el arte o el diseño gráfico. Este elemento es fundamental para el objetivo de la investigación porque parte de educar y concientizar sobre la problemática abordada es facilitarle a las personas el entender el tema por medio de la empatización, ponerse en los zapatos de aquel familiar o amigo que puede llegar a ser víctima del plagio o el uso de su trabajo sin permiso.

Figura 4. ¿Tiene usted familiares, amigos o conocidos artistas, ilustradores o diseñadores?

¿Tiene usted familiares, amigos o conocidos artistas, ilustradores o diseñadores?
50 respuestas



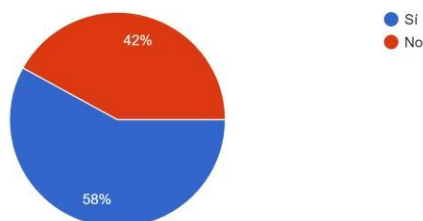
Fuente: Encuesta de Google Forms - Stamplab (2021)

5. ¿Alguna vez se ha preguntado de donde provienen o como adquieren el uso de ilustraciones las tiendas o negocios de fanmade, anime o cartoon?

Aproximadamente más de la mitad de la muestra afirma haberse preguntado de dónde provienen las imágenes, dibujos e ilustraciones que se utilizan para los productos de anime o cartoon que se encuentran en las diferentes tiendas con esta temática. Se considera que resolver esta incógnita a los colombianos es crucial para empezar el proceso de concientización.

Figura 5. ¿Alguna vez se ha preguntado de donde provienen o como adquieren el uso de ilustraciones las tiendas o negocios de fanmade, anime o cartoon?

¿Alguna vez se ha preguntado de donde provienen o como adquieren el uso de ilustraciones las tiendas o negocios de fanmade, anime o cartoon?
50 respuestas



Fuente: Encuesta de Google Forms - Stamplab (2021)

6. ¿De qué manera cree usted le podría afectar que un tercero lucre con tus ilustraciones siendo estas su fuente principal de ingresos?

Se destacan varios puntos, de primera mano afecta a los artistas de forma económica ya que no se les atribuye su respectiva parte por ser el autor de la imagen, por otro lado también significa que dichas ilustraciones ya no serían exclusivas. Se ve afectado el artista como autor al infringir las normas de derecho de autor sobre su patrimonio. Y un tercer punto es el factor psicológico donde el artista se ve vulnerado de manera que puede llegar a atentar contra la integridad de su salud mental y por consiguiente física.

Entrevistas

Los artistas entrevistados fueron Camilo Ospina, Laura Pereda y Estéfano Onofre. Camilo Ospina (@Verdísimo en Instagram) es un ilustrador y animador que recientemente desempeñó el papel de director de arte de la nueva serie animada colombiana “La Tierra de Naclayá”. Laura Pereda (@lau_ilustra en Instagram) es una ilustradora y diseñadora que se caracteriza por su arte colorido y lleno de buenas vibras. Estéfano Onofre (@Eonofre12 en Instagram) es un artista y diseñador gráfico que ha trabajado para grandes creadores de contenido haciendo las ilustraciones que son la cara de su marca personal.

Entrevista a Camilo Ospina

1. ¿Qué piensa del uso de sus ilustraciones sin permiso para actividades de lucro?

Pues, a decir verdad, pienso que sería de lo más indignante que podría sentir un ilustrador a la hora de hacer un producto original.

2. ¿Alguna vez alguien ha utilizado su arte sin permiso para lucrar con ello? Una vez utilizaron una ilustración mía para un video de YouTube, pero no me quejé debido a que era un fan art de un personaje ya existente. Ya si hubiesen tomado una ilustración de un personaje original, sí me habría hecho algo al respecto.

3. ¿Cómo afecta económicamente esta práctica a su persona?

Pues, personalmente, al no tener inteligencia financiera, si viera que alguien se lucra con mi arte, me sentiría estúpido al no haberlo hecho primero jajajaja. Así que, respondiendo a la pregunta, me afecta financiera y económicamente. Sobre todo, al ser un artista independiente.

4. ¿Usted registra sus obras en algún tipo de portal o entidad especial de derecho de autor?

Bueno, para mis proyectos que implican personajes e historias originales, recorro a la DNDA (Dirección Nacional de Derechos de Autor). Allí tengo registrado el guion del primer capítulo de mi webcómic, por ejemplo.

5. ¿Cómo piensa usted que podemos erradicar o disminuir este tipo de prácticas?

Ojalá tuviera la respuesta para eso. En este momento hay muchas personas robando artes originales y los calcan, roban créditos, entre otras acciones infames. Pensaría que para disminuir estos casos, debemos recurrir a elementos legales que nos ayuden a tener más control sobre nuestras obras.

Entrevista a Laura Pereda

1. ¿Qué piensa del uso de sus ilustraciones sin permiso para actividades de lucro?

No estoy de acuerdo con el uso sin permiso de imágenes (ilustraciones, fotografías o diseños) y menos si lucras con ellas. Porque es un robo de derechos de autor y creativo. En Instagram puedes denunciarlo y si tienes registrado tu trabajo puedes tener acciones legales.

2. ¿Alguna vez alguien ha utilizado su arte sin permiso para lucrar con ello? Si,

contacté a la persona y dejo de reproducir mi ilustración en sus camisetas. Lo primero que hago es tratar de hablar con la persona o marca para llegar un acuerdo (que pague mi trabajo o que deje de usarlo) si hace caso omiso le llega una carta de mi abogado para que deje de hacerlo...hasta allí he llegado hasta ahora.

3. ¿Cómo afecta económicamente esta práctica a su persona?

Afecta mucho, porque actualmente hay marcas como SHEIN que roba diseños de artistas para su beneficio (sin hacerle cambios a la imagen) pero como es China y allá esto no es ilegal, los

artistas no podemos hacer mucho. También pasa que vemos a “emprendedores” utilizando nuestro trabajo sin autorización pensando que porque está en internet es de uso público y esto es falso.

4. ¿Usted registra sus obras en algún tipo de portal o entidad especial de derecho de autor?

Si, en Safe Creative registro todo mi trabajo.

5. ¿Cómo piensa usted que podemos erradicar o disminuir este tipo de prácticas?

Educando a las personas, que estén en internet/redes sociales...¡no es de uso público! ¡Y educando a los artistas! ¡Hay que registrar TODO! En resumen es EDUCANDO. No es ir y atacar porque están usando tu imagen, es negociar, pactar de forma educada y sincera.

Entrevista a Estéfano Onofre

1. ¿Qué piensa del uso de sus ilustraciones sin permiso para actividades de lucro?

Yo considero que eso está mal de parte de las empresas, debido a que si ellos pueden invertir en un local en su publicidad o en lo que tenga que ver en su negocio, eso quiere decir que también pueden invertir o trabajar o dedicar un poco de su capital hacia el lado gráfico que es importante porque al fin y al cabo eso es la imagen de la marca o la animación entonces utiliza ilustraciones como las más para un evento con fin de lucro se me hace incorrecto de parte de una empresa, incorrecto e inmoral.

2. ¿Alguna vez alguien ha utilizado su arte sin permiso para lucrar con ello? Si, me ha pasado, pero más que nada con ropa pirata de mercados, de ahí me ha pasado que he

tenido persona que reutilizan mis dibujos para calcarlos o hacer plantillas y vender este arte a otras personas pero después de esto no ha pasado a mayores

3. ¿Cómo afecta económicamente esta práctica a su persona?

Esto puede afectar de una manera a que pierda un porcentaje de mi público que requiera mis comisiones o mi arte pero es más que nada depende de hacia qué sector está dirigido, en mi caso cuando recién comence si me afectaba bastante porque yo estaba dirigido hacia todo público tejió y no tenía mi arte sectorizado, entonces si alguien me robaba o calcaba un dibujo podían reemplazarse porque no tenía yo una propuesta de valor. Pero una vez que ya fui escalando es como que cada parte de yo entregar mi pieza estaba la propuesta de valor de que yo lo había hecho, entonces ya no me afecta en gran medida, si me quita un poco de trabajo pero no me perjudica

4. ¿Usted registra sus obras en algún tipo de portal o entidad especial de derecho de autor?

No, no lo hago todavía. Debería.

5. ¿Cómo piensa usted que podemos erradicar o disminuir este tipo de prácticas?

Yo considero que este problema así como la piratería es imposible de erradicar, pero eso sí, hay que tomar una iniciativa para que las personas estén educadas y concientizadas desde el colegio. Aprender a valorar el precio de cada pieza gráfica de cada arte y que el diseño gráfico o la ilustración no es un trabajo sencillo. Concientizarlos para que aprecien el verdadero valor y no roben ese trabajo pensando que es algo fácil.

Análisis de resultados de las entrevistas

¿Qué piensa del uso de sus ilustraciones sin permiso para actividades de lucro?

Los tres artistas coinciden en que este ejercicio es incorrecto e inmoral. Mientras se utilice sin permiso con o sin ánimo de lucro es una actividad indebida por parte de cualquier persona, tienda o empresa. Dichas personas o empresas deben utilizar su capital tanto para el lado de infraestructura como para el lado creativo o sino deben abstenerse a las consecuencias tales como demandas.

¿Alguna vez alguien ha utilizado su arte sin permiso para lucrar con ello?

Los entrevistados han sido víctimas de esta actividad en diferente medida. Coinciden en que tomar acciones legales es necesario, en el caso de Laura Pereda, la ilustradora opta por entablar una conversación primero para llegar a un acuerdo de ser posible, y si esto no funciona entonces envía una carta de su abogado, cosa que siempre le resulta efectiva.

¿Cómo afecta económicamente esta práctica a su persona?

La práctica del plagio y robo de imagen afecta en gran medida a nuestros artistas, cuando grandes empresas toman el trabajo de profesionales independientes, se pierde la vista de quien es el autor original, que no recibe ni la remuneración ni el reconocimiento que le corresponde. Y de la misma manera es una práctica común que se da entre nuevos emprendedores que en busca de iniciar sus pequeños negocios caen en la equivocación de utilizar contenido de internet sin informarse adecuadamente sobre las consecuencias que puede traer esto tanto para ellos como para los artistas originales. Por último pero no menos importante, Onofre hace hincapié en que dicho ejercicio desplaza una parte del público que originalmente recurrían a él a otro sector.

¿Usted registra sus obras en algún tipo de portal o entidad especial de derecho de autor?

Dos de estos tres artistas registran sus obras en entidades de su preferencia. Es clara la necesidad de enseñar a los creativos sobre la importancia del registro de obras en portales de protección de derechos de autor, que todos sean parte del cambio y tomar las medidas necesarias para preservar la integridad de cada pieza gráfica.

¿Cómo piensa usted que podemos erradicar o disminuir este tipo de prácticas?

Para lograr un cambio es necesario dos cosas, primero educando a los creativos para que tengan acceso a elementos legales donde puedan registrar sus obras e incentivarlos a hacerlo. Segundo, educando a las personas desde el colegio de ser posible, que el contenido que se encuentra en internet no es de uso público, cada pieza tiene su respectivo autor y un valor intangible que debe ser respetado. Básicamente la clave se encuentra en educar para crear conciencia.

Discusión

Se concluye que el plagio y/o robo de piezas gráficas tales como dibujos, ilustraciones, diseños, etc., es una práctica de la que muchos artistas son víctima al día de hoy. La llegada del internet facilitó el uso desmedido de propiedad intelectual sin permiso en Colombia. Es una problemática que si bien ya tiene herramientas para combatirlo, es necesario un refuerzo para que disminuya. Por medio de la presente investigación se pretendió conseguir la información base para proponer una campaña para concientizar sobre el lucro ilegal con arte, para esto se eligieron las herramientas de la encuesta y la entrevista. Dichos formatos fueron escogidos para conocer ambas caras de esta problemática, desde el lado de las personas que consumen y generan productos con este ejercicio hasta el lado de los creativos que son quienes sufren del plagio y el robo. Los resultados exhibieron que unas pocas personas de los encuestados totales alguna vez imprimieron imágenes sin permiso para la venta y el 64% son consumidores frecuentes o casuales, evidenciando que hay un mercado para este tipo de productos. Por otro lado, los artistas quienes afirman que están en total desacuerdo con estas actividades y recomiendan un cambio por medio de la educación. El cambio debe empezar desde las escuelas y teniendo presentes los valores de la honestidad y la amabilidad. El cambio debe ir acompañado de piezas gráficas con mensajes que logren que el espectador empatee con los artistas y comprenda las consecuencias del plagio y el robo de imágenes, de como esta los afecta, ya que se pierde la respectiva remuneración y el reconocimiento que le corresponde a cada creativo. Los resultados también arrojaron una nueva alternativa para combatir el plagio y robo de imágenes en Colombia, que consiste en enseñar y brindar herramientas de protección de derechos de autor a los artistas Colombianos para que ellos mismos tomen acciones legales cuando su trabajo se vea vulnerado.

De lo anterior se puede entender como viable llevar a cabo el proponer una campaña de concientización sobre el uso ilegal de piezas de ilustración y/o arte con fines de lucro en

Colombia y cómo afecta a los artistas. Ya que es necesario educar y cambiar la visión sobre el uso de imágenes extraídas de la web con fines de lucro.

Bibliografía

Altuna, Horacio, et al. (2011). *Nuevo Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España*. Madrid: FADIP. P.16.

Carrasco, H. E., & Espitia, D. A. (2013). *DERECHOS DE AUTOR PARA LA ILUSTRACIÓN EN MEDIOS DIGITALES* (J. P. García, Ed.). Universidad Piloto de Colombia.

<http://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/920/00001057.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gómez, Rodrigo y Robayo, Elsa. (2006). *Lo que usted debe saber sobre derechos de autor*, Universidad la Sabana, como se citó en Carrasco, et al. (2013)

Contreras, E. (2021, 10 agosto). *Ilustradora acusa a Falabella de usar sus dibujos sin autorización: aparecieron en sus tiendas*. BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile. <https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/notasespectaculos-tv/2021/08/09/ilustradora-acusa-a-falabella-de-usar-sus-dibujos-sinautorizacion-aparecieron-en-sus-prendas.shtml>

F. (2020, 4 diciembre). *Aspectos legales de las imágenes de productos*.

[www.fotoempresas.es. https://www.fotoempresas.es/blog/aspectos-legales-de-lasimagenes-de-productos/](https://www.fotoempresas.es/blog/aspectos-legales-de-lasimagenes-de-productos/)

Rojas Céspedes, Carolina (2015). *Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo*. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes

Escénicas, 10(1),189-216.[fecha de Consulta 2 de Septiembre de 2021]. ISSN: 17946670. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2972319003>

Contreras, E. (2021, agosto 9). *Ilustradora acusa a Falabella de usar sus dibujos sin autorización: aparecieron en sus tiendas*. biobiochile.cl.

<https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/notas-espectaculostv/2021/08/09/ilustradora-acusa-a-falabella-de-usar-sus-dibujos-sin-autorizacionaparecieron-en-sus-prendas.shtml>

Ruiz, C. (2007, abril 12). *Falabella infringe los derechos de autor de joven diseñador*. derechosdigitales.

<https://www.derechosdigitales.org/209/falabella-infringe-los-derechos-de-autor-de-joven-disenador/>

ELTIEMPO.COM, R. (2017, junio 30). *Óscar Iván Zuluaga publica caricatura alterada de Matador*. eltiempo.

<https://www.eltiempo.com/politica/partidos-politicos/oscar-ivan-zuluaga-publica-caricatura-alterada-del-caricaturista-matador-luego-se-disculpa-104230>

Las2orillas.com, L. (2020, mayo 8). *Un joven diseñador puso a la empresa Mattelsa contra las cuerdas*. las2orillas.

<https://www.las2orillas.co/un-joven-disenador-puso-a-la-empresa-mattelsa-contra-las-cuerdas/>

OMPI, O. (n.d.). *Derecho de autor*. wipo.int. <https://www.wipo.int/copyright/es/>