



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE DERECHO

SEMINARIO

PATENTES, MARCAS Y DERECHOS DE AUTOR.

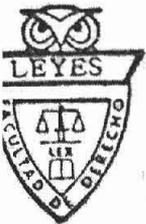
“EL COSPLAY ANTE EL DERECHO INTELECTUAL”

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN DERECHO

P R E S E N T A:

JÉSSICA INGLATERRA MARTÍNEZ REYES



MÉXICO, D.F.



2005

M 344588



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AVENIDA DE  
MEXICO

FACULTAD DE DERECHO  
SEMINARIO DE PATENTES, MARCAS Y  
DERECHOS DE AUTOR.

27 DE ABRIL 2005.

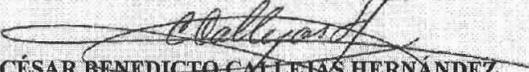
ING. LEOPOLDO SILVA GUTIÉRREZ  
DIRECTOR GENERAL DE  
SERVICIOS ESCOLARES  
P R E S E N T E .

La pasante de Derecho señorita **MARTINEZ REYES JESSICA INGLATERRA**, ha elaborado en este seminario bajo la dirección del LIC. ADÁN RESÉNDIZ SERRANO, la tesis titulada:

**"EL COSPLAY ANTE EL DERECHO INTELECTUAL"**

En consecuencia y cubierto los requisitos esenciales del Reglamento de Exámenes Profesionales, solicitan a usted tenga a bien autorizar los trámites para la realización de dicho examen.

A T E N T A M E N T E  
"POR MI RAZA HABLARA EL ESPÍRITU"

  
**CÉSAR BENEDICTO CALLEJAS HERNÁNDEZ**  
DIRECTOR DEL SEMINARIO.

"El interesado deberá iniciar el trámite para su titulación dentro de los seis meses siguientes (contados de día a día) a aquél en que le sea entregado el presente oficio, en el entendido de que transcurrido dicho lapso sin haberlo hecho, caducará la autorización que ahora le concedo para someter tesis a examen profesional, misma autorización que no podrá otorgarse nuevamente sino en el caso de que el trabajo recepcional conserve su actualidad y siempre que la oportuna iniciación del trámite para la celebración de examen haya sido impedida por circunstancia grave, todo lo cual calificará la Secretaría General de la Facultad"

CBCH\*amr.



Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.  
NOMBRE: Martinez Reyes Jessica Inglaterra

FECHA: 30 mayo 05  
FIRMA: [Firma]

**EL PRESENTE TRABAJO LO DEDICO CON GRAN  
AFECTO:**

**A Dios.**

Por permitirme haber llegado hasta aquí, a pesar de las circunstancias difíciles.

**A la Universidad Nacional Autónoma de México.**

Cuya facultad de Derecho me enseñó las lecciones más importantes; no sólo de la carrera, sino de la vida.

**AL Lic. César Benedicto Callejas Hernández:**

Por darme la oportunidad de presentar mi tesis en el seminario que dirige y con ello, la fortuna de culminar mi carrera.

**AL Lic. Adán Reséndiz Serrano:**

Por aceptar ser mi asesor de tesis y exhortarme con entusiasmo a continuar como cosplayer.

**AL Dr. David Rangel Medina, In Memoriam † :**

Por creer en mi proyecto e impartirme las clases de Derecho Intelectual que me motivaron a realizarlo.

**A mi mamá, Yolanda Reyes Rodríguez, In Memoriam † :**

Te agradezco haberme dado la vida y sentar las bases de mi educación con tanto amor; sea este un homenaje a tu recuerdo.

**A Eduardo Carvajal Mercado, In Memoriam †:**

Porque tu pasión por la Facultad de Derecho me impulsó a terminar el camino que juntos empezamos, pero que lamentablemente no pudiste concluir, querido amigo.

**A Oscar Alejandro Hernández Flashebb:**

Porque desde que lo conocí supo ser un amigo verdadero y me ha ayudado con todo lo que está a su alcance.

**Al Ing. David Octavio Muñoz Ramírez y familia:**

Por motivarme a enfrentar la vida; por aceptarme y tratarme como a una hija, al abrimme las puertas en un momento crítico.

**A mi familia materna:**

Por admitirme con amor, después de más de diez años de no saber nada los unos de los otros.

**Al Biol. Víctor Eduardo Estrada Aguilera:**

Por apoyar mi actividad como cosplayer y brindarme su amistad.

**A la Lic. Claudia Valero Pacheco y familia:**

En agradecimiento a todas sus atenciones.

**A todos los practicantes, patrocinadores y seguidores del  
cosplay:**

Porque sin ellos, esta tesis no sería posible.

# **EL COSPLAY ANTE EL DERECHO INTELECTUAL.**

## **INDICE**

<b>INTRODUCCIÓN.</b>	<b>1</b>
----------------------	----------

### **CAPÍTULO PRIMERO.**

#### **LOS CONCEPTOS BASE DEL DERECHO DE AUTOR.**

1. Concepto de derecho de autor.	3
2. El objeto del Derecho de Autor.	4
2.1 Obras que protegen los Derechos de Autor.	4
2.2 Elementos necesarios para proteger una obra.	7
3. Los sujetos del derecho de autor.	8
3.1 Titular originario.	8
3.2 Titular derivado.	9
4. El Contenido del Derecho de Autor.	9
4.1 Derecho Moral.	9
4.2 Derecho pecuniario.	12
5. Derechos Conexos.	13
5.1 Obras protegidas por derechos conexos.	15
5.2 La reserva de derechos.	16

### **CAPÍTULO SEGUNDO**

#### **EL COSPLAY Y LOS ARTISTAS INTÉRPRETES.**

1. La actividad denominada Cosplay.	18
1.1 ¿Qué es el cosplay?	18
1.2 ¿Qué es un cosplayer?	20

1.3	¿Dónde clasificar al cosplay?	24
2.	El artista.	28
2.1	El artista intérprete	28
2.2	El artista ejecutante	28
3.	Doctrina al respecto.	29
4.	El derecho de Autor y los artistas intérpretes.	31
5.	Naturaleza jurídica y componentes del Derecho de los artistas intérpretes.	33

### **CAPÍTULO TERCERO**

#### **SEMBLANZA HISTÓRICO-LEGISLATIVA DEL DERECHO DE LOS ARTISTAS INTÉRPRETES.**

1.	Importancia de conocer la evolución de los Artistas Intérpretes.	34
2.	Relación del Derecho de los Artistas intérpretes con los Derechos de Autor.	35
3.	Desarrollo histórico de los derechos de los artistas intérpretes en el contexto internacional.	37
4.	Desarrollo histórico de los derechos de los artistas intérpretes en el contexto nacional.	40
4.1	Antes del s.XIX.	41
4.2	Códigos Civiles de 1870-1884 y 1928.	42
4.3	Reglamento para el reconocimiento de los derechos exclusivos de traductor o editor de 1939.	44
4.4	Ley Federal de Derechos de Autor de 1947.	45
4.5	Ley Federal de Derechos de Autor 1956.	46
4.6	Reforma de 1963 a la Ley Federal de Derechos de Autor.	49
4.7	Reforma de enero de 1982.	50
4.8	Reforma de Julio de 1991.	50
4.9	Reforma de diciembre de 1993.	52

## **CAPÍTULO CUARTO.**

### **EL MARCO NORMATIVO MEXICANO Y LA ACTIVIDAD DE LOS ARTISTAS INTÉRPRETES.**

1. La titularidad.	53
2. Sujeto originario.	55
3. Sujeto derivado.	56
4. La menoría de edad como modificador.	57
5. La interpretación como objeto del derecho.	58
6. Elementos necesarios para su protección.	60
7. Los derechos morales como contenido.	62
8. Los derechos patrimoniales como contenido.	64
9. Situación de las interpretaciones artísticas no fijadas a diferencia de las fijadas.	68
9.1 La interpretación artística fijada	68
9.2 La interpretación artística no fijada	74

## **CAPÍTULO QUINTO.**

### **PROBLEMÁTICA ACTUAL DEL COSPLAY.**

1. El origen del Cosplay.	76
2. El cosplay en el ámbito Internacional.	79
2.1 Continente asiático.	79
2.2 Continente europeo.	84
2.3 Continente americano.	86
3. El cosplay en el ámbito nacional.	88
3.1 Distrito Federal.	90

3.2	Guadalajara.	91
3.3	Monterrey.	91
4.	El cosplay como profesión.	92
5.	Medios para proteger los derechos de los intérpretes dedicados al Cosplay.	96
5.1	Contra las transgresiones de los derechos morales.	97
5.2	Contra las violaciones a los contratos.	98
5.3	Contra las transgresiones penales.	103
5.4	Las sociedades de gestión colectiva.	105
5.4.1	Nacionales.	105
5.4.2	Extranjeras.	107
<b>ANEXOS.</b>		109
<b>CONCLUSIONES.</b>		112
<b>BIBLIOGRAFÍA.</b>		114

## INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo es un estudio sobre un tema que ha causado sensación en Asia, Europa y América: El “costume-play” o “cosplay” que literalmente significa “jugar a disfrazarse”, pero que más que un juego, se está llevando a una siguiente etapa donde en países como Japón, está llegando a una profesión.

Elegí este tema porque desde hace 11 años comencé a relacionarme con éste y en 1996 gané un concurso que me llevó a participar en radio y otros eventos relacionados con el mencionado arte, donde una persona debe hacer coincidir sus características físicas, vestuario y actuación con las propias de un personaje perteneciente al ámbito de los comics (historietas), manga japonés, videojuegos y series de dibujos animados, entre otros.

Cabe destacar que esta labor es distinta de la imitación, pues el modelo a representar no es una persona viva, sino un personaje de dos dimensiones salido de la imaginación de su creador y plasmado en papel.

En México, este fenómeno se ha estado desarrollando desde hace algunos años y no existe bibliografía especializada en español, dado que es una actividad que no se ha tomado demasiado en serio a pesar de que cada día se consideran estándares más altos para poder desempeñarla como trabajo remunerado, pues las convocatorias para participar en los eventos como cosplayer son muy exigentes respecto al personaje que se pretende caracterizar.

Por el contrario, existe una variedad considerable de libros y revistas en japonés e inglés que tratan el tema desde diversos puntos de vista: como un arte, como un pasatiempo y como profesión.

Debo decir por lo tanto, que la reunión de fuentes bibliográficas y hemerográficas sobre el tema fue la parte más difícil en esta empresa y como dato curioso, pude conseguir los libros japoneses intercambiándolos por portafolios fotográficos en donde realizo diversas

caracterizaciones, a petición del maestro que me envió los libros desde Japón. En esta investigación, deseo abordar la temática desde la perspectiva del Derecho Intelectual, con lo cual espero poder contribuir a la difusión y análisis de esta actividad llena de ingenio, la cual me ha llenado de grandes satisfacciones en los últimos años.

En el capítulo primero, trato los conceptos base del Derecho de Autor para poder establecer un punto de partida con el conocimiento del concepto, el objeto, los sujetos, el contenido del Derecho de Autor y los Derechos Conexos.

El capítulo segundo, aborda el tema del cosplay y los artistas intérpretes; plantea la dificultad de encontrar un término equivalente en idioma español y proporciona varias definiciones tanto del cosplay como de cosplayer con el fin de ubicar esta actividad en un marco jurídico.

De este modo, es obligado tocar el tema del artista, su diferenciación, la doctrina al respecto y su relación con el Derecho de Autor.

Dentro del capítulo tercero se encuentra la semblanza histórico-legislativa del Derecho de los artistas intérpretes, la cual toca la importancia de conocer su evolución y su relación con el Derecho de Autor, tanto en el contexto nacional como el contexto internacional.

En el capítulo cuarto, analizo la actividad de los artistas intérpretes desde el marco normativo mexicano con tópicos como la titularidad y sus modificadores, la interpretación como objeto de derecho, los elementos necesarios para su protección, derechos morales y patrimoniales como contenido y la diferencia de las interpretaciones artísticas fijadas y no fijadas.

Como capítulo quinto, establezco la problemática actual del cosplay; parto de su origen como un juego hasta llegar a profesión y las diferencias que existen en el ámbito nacional e internacional. También, analizo los medios existentes para proteger los derechos de los intérpretes dedicados al cosplay.

## **CAPÍTULO PRIMERO.**

### **LOS CONCEPTOS BASE DEL DERECHO DE AUTOR.**

#### **1. Concepto de derecho de autor.**

Se conoce como Derecho de autor al “conjunto de prerrogativas que las leyes reconocen y confieren a los creadores de obras intelectuales externadas mediante la escritura, la imprenta, la palabra hablada, la música, el dibujo, la pintura, la escultura, el grabado, la fotocopia, el cinematógrafo, la radiodifusión, la televisión, el casete, el videocasete y por cualquier otro medio de comunicación”<sup>1</sup>.

Por lo tanto, se establece que Derecho de autor es el conjunto de facultades que son determinadas por las normas jurídicas (derecho subjetivo), y que el Estado otorga a través de sus órganos, reconocen y protegen al creador de una obra intelectual encaminada a desarrollar cualquiera de las bellas artes a través de cualquier medio tecnológico o cualquier otro que implique su reproducción, ya sea gráfica, escrita, ondas de radio, televisión o la cinematografía.

De lo anterior es necesario remarcar que la creación es un proceso lógico pensante individualizado y que por lo tanto no se acepta la idea de considerar a una persona moral como autor. Sólo las personas físicas pueden ser autores o creadores de una obra intelectual. Los textos legislativos nacionales e internacionales (en nuestro país en especial) al hablar del tema de derecho de autor no han uniformado su criterio para determinar los derechos del intelecto, su regulación y su protección.

Se han elaborado muchas opiniones doctrinales para dar solución al problema de determinar la naturaleza jurídica de los derechos de autor. Múltiples han sido las controversias que han suscitado estas cuestiones, sin que la última palabra haya sido pronunciada por los que de ella se ocupan. Al derecho de autor se le identifica como un derecho real de propiedad del autor, o sea derecho real que el autor tiene sobre su obra y

---

<sup>1</sup> RANGEL MEDINA, David. *Derecho Intelectual*, Ed. Mc Graw-Hill, México, 1999, P.111

sobre la personalidad; porque se considera que la obra del ingenio, o del intelecto creador, es la prolongación de la personalidad del autor, quién la exterioriza a través de su creación.

El artículo 28 constitucional sirve de apoyo a la legislación autoral, para que sea determinado que el derecho de autor tiene naturaleza jurídica propia y no sea tratado como un derecho real de propiedad.

Esta naturaleza jurídica propia y específica refleja que los autores, gozan por mandato legal facultades de orden moral y de tipo pecuniario. El autor Gutiérrez y González opina que *“El derecho de autor no tiene existencia por sí solo, pues existe sólo en la medida que el Estado a través de la ley, lo tutela y reconoce”* y reitera que, *“El derecho de autor no existiera por sí solo si el Estado a través de la ley, no lo protegiera, es decir, si no existe una disposición legislativa que proteja al autor, que le dé el privilegio de explotar su idea, esa situación no se presentará como una realidad al margen de la ley”*<sup>2</sup>

## **2. El objeto del Derecho de Autor.**

Dentro del derecho de autor, existen tres aspectos muy importantes a estudiar: el objeto, el sujeto y el contenido. Respecto al objeto podemos decir, que lo que se busca es qué se va a proteger y las condiciones para que esta protección pueda aplicarse o exigirse. Tales cuestiones son abordadas en los siguientes puntos:

### **2.1 Obras que protegen los Derechos de Autor.**

Existen razones específicas para proteger las obras intelectuales que son producidas por los poetas, novelistas, compositores, pintores, escultores, etc., de nuestro país y que a su vez sean respetadas en todo el mundo

Claude Masouyé determina que para que las obras sean respetadas a nivel mundial se debe dar la protección internacional a los autores creadores de dichas obras y para tal efecto lo

---

<sup>2</sup> GUTIÉRREZ Y GONZÁLEZ, Ernesto, *Derecho de las Obligaciones*, Ed. Porrúa S.A. DE C. V., México, 1988, p. 543.

determina de cuatro formas:

Por justicia social, donde el propio autor merece obtener un provecho de su trabajo. Este provecho podría ser de tipo económico formando parte de un salario por el trabajo intelectual que realiza.

Por el desarrollo cultural del propio autor y de las personas que se deleitan con su trabajo, enriqueciendo ambos en doble sentido su cultura y la del país.

Por el orden moral, pues la obra es expresión personal del pensamiento del autor; éste debe tener derecho a decidir si puede ser reproducida o ejecutada en público, cuánto y cómo, y derecho a oponerse a toda deformación o mutilación cuando se utiliza la obra.

Por el prestigio nacional; ya que el conjunto de las obras de los autores de un país refleja el alma de la nación y permite conocer mejor sus costumbres y sus aspiraciones. Sin la protección no existe, el patrimonio cultural será escaso y no se desarrollarán las artes<sup>3</sup>.

En la ley que protege los derechos de autor, no se determina un orden para señalar las obras que son objeto de protección; ni se fija un criterio para la distribución de sus disposiciones.

Las obras protegidas pueden agruparse según su propia naturaleza en la siguiente clasificación:

- I. Protección de la obra y de sus elementos. Protección de obras literarias y artísticas. Su título, sus personajes, juegos.
- II. Obras de expresión corporal: obras coreográficas, pantomimas, mímica, marionetas.
- III. Obras figurativas: Dibujo, caricaturas, historietas, logotipos, símbolo, pintura, grabado, escultura, litografía, ilustraciones, cartas geográficas y otras obras de la misma naturaleza. Así como proyectos, bocetos y obras plásticas relacionadas con la geografía, topografía ingeniería, arquitectura, oceanografía y ciencias, paisajismo, obras de arte artesanal, obras fotográficas y las expresadas por procesos análogos, obras

---

<sup>3</sup>MASOUYÉ, Claude , *Revista Mexicana de la propiedad industrial y artística*, XVII, núm. 33, enero-diciembre del año 1979, p. 35

cinematográficas y las expresadas por procesos análogos, obras publicitarias.

IV. Obras que se exteriorizan por la palabra oral o escrita: conferencias, alocuciones, sermones (orales), libros, folletos, catálogos, cartas misivas y otros escritos. Los de la profesión de escritor.

V. Obras de expresión musical tengan o no letra: Composiciones musicales, obras dramáticas y dramático-musicales.

En el artículo 13 de la Ley Federal de Derecho de Autor son enumeradas de modo enunciativo y no limitativo algunos derechos de autor a los que se les da protección y que a continuación se indican:

- Literarias
- Musical con o sin letra
- Dramática
- Danza
- Pictórica o de dibujo
- Escultórica y de carácter plástico
- Caricatura e historieta
- Arquitectónica
- Cinematográfica y demás obras individuales
- Programas de radio y televisión
- Programas de cómputo
- Fotográfica
- Obras de arte aplicado que incluye el diseño gráfico o textil.
- Obras de compilación (que constituyan una creación intelectual).

Todas las obras literarias y artísticas publicadas en periódicos, revistas o transmitidas por

radio, televisión u otros medios de difusión también estarán protegidas bajo el artículo 15 de la misma ley.

Los artículos de actualidad publicados en periódicos, revistas u otros medios de difusión, cuando hayan sido prohibidos por reserva, también estarán protegidos por la ley.

El artículo 28 de la Ley Federal de derecho de Autor menciona las facultades que hace mención el artículo 27 sobre las compilaciones, concordancia, interpretaciones, estudios comparativos, anotaciones, comentarios y demás trabajos similares, que impliquen obras originales, quedan protegidas de manera independiente y su explotación sólo podrá hacerse cuando el titular haya autorizado su uso, es decir en referencia a cada una de las modalidades que se mencionan para que se pueda llevar a cabo su explotación en particular a cada una de ellas.

## **2.2 Elementos necesarios para proteger una obra.**

Se considera que toda obra intelectual debería ser una expresión personal, perceptible, original y novedosa de la inteligencia; resultado de la actividad del espíritu que tenga individualidad, que sea completa y unitaria para que sea en la extensión de la palabra una creación íntegra del autor. También *“se ha dicho que es la fijación de un acontecer espiritual originario por medios representativos accesibles a los sentidos en un continente material que les sirva de vehículo”*.<sup>4</sup>

El derecho de autor sólo protege las obras de creación original; por ejemplo las del campo literario y artístico y que sean actos de una persona física. Es al autor a quién se le confiere un monopolio sobre la reproducción y difusión de la obra.

Para que una obra pueda ser protegida por la ley, como lo establece el artículo 5 de la ley

---

<sup>4</sup> SATANOWSKY, Isidro, *Derecho Intelectual*, Ed. Tipografía Editora Argentina, Buenos Aires, año 1954 p. 103.

en mención, la obra deberá ser materialmente soportada en algo perceptible por los sentidos, ya que una creación puramente intelectual que no se manifieste al exterior no será susceptible de ser difundida ni reproducida, así como de adquirir derechos.

Se puede decir que la protección del derecho de autor se determina cuando se exterioriza la creatividad y la originalidad de una obra para que ésta pueda ser protegida, y para que esto suceda se requiere:

- a) ser acto creado por una persona física,
- b) que corresponda al ámbito del arte, de la ciencia o de la literatura y
- c) que se manifieste por cualquier medio que le haga perceptible a los sentidos.

### **3. Los sujetos del derecho de autor.**

Ya develado el objeto del derecho de autor, el siguiente tema a desarrollar es el de los sujetos del derecho de Autor. Para esto, es necesario saber qué se entiende por autor y la diferenciación entre un titular originario y un titular derivado. A continuación, se aclaran estas cuestiones.

#### **3.1 Titular originario.**

Esta designación se refiere al autor; que es la persona que concibe y realiza una obra de naturaleza literaria, científica o artística. La creación supone un esfuerzo del talento sólo atribuible a una persona física, por ser ésta quien tiene la capacidad para crear, sentir, apreciar o investigar, de donde se infiere que “sólo el autor puede ser titular originario de un derecho sobre la obra del ingenio”. Sujeto originario del derecho de autor “*sólo es, por consiguiente, el creador de la obra intelectual*”<sup>5</sup>.

El autor Farell Cubillas habla de que la ley mexicana reconoce como único sujeto

---

<sup>5</sup> RANGEL MEDINA, David, *Derecho de la Propiedad Industrial e Intelectual*, Instituto de investigaciones Jurídicas, México, 1992, p. 23

originario del derecho de autor a quien lo es, en virtud de la creación de una obra intelectual.

### **3.2 Titular derivado.**

Esta designación le corresponde a la persona física que utiliza una obra ya realizada y al cambiarle algunos aspectos o puntos de vista, se le agrega a la anterior como una creación novedosa. Al resultado de estas obras se le conoce con el nombre de obra derivada o de segunda mano.

Únicamente los productores de discos, de películas, de televisión, de radio, de campañas publicitarias, a quienes se reconocen derechos de autor sin ser personas físicas, son susceptibles de concebir, crear y expresar las creaciones intelectuales en sentido estricto.

Un ejemplo de este caso sería los arreglistas, traductores, y adaptadores. En el caso de personas morales, serían las personas morales privadas o gubernamentales y que la ley también atribuye a derechos afines, conexos o vecinos del derecho de autor.

## **4. El Contenido del Derecho de Autor.**

Este es el tercer aspecto a analizar, después de haber abordado al objeto y a los sujetos. Hay que tener presente que el derecho de autor es el conjunto de prerrogativas que las leyes reconocen a los autores de obras que reúnan las condiciones que las propias leyes establecen, y que tales prerrogativas y facultades derivan en dos clases de derechos: morales y patrimoniales. A continuación, se tratan ambos tipos de derechos que conforman el contenido del Derecho de autor.

### **4.1. Derecho Moral.**

Se afirma que el derecho moral es un reconocimiento a la dignidad humana, es así *“el aspecto del derecho intelectual que concierne a la tutela de la personalidad del autor*

*como creador, y a la tutela de la obra como entidad propia*<sup>6</sup>.

El “*derecho moral consiste en el vínculo estrecho que existe entre el autor y su obra, por lo que hay que respetar esa relación espiritual que tiene que ver con el nombre de autor, con su fama, con su crédito y con el señorío que le asiste en todo aquello que afecte esa relación personal de autor-obra.*”<sup>7</sup> Las prerrogativas en que se traduce el derecho moral, son las siguientes:

*Derecho de crédito o paternidad.*- Es el derecho al nombre, que consiste en la facultad de reivindicar la paternidad de la obra, el nombre del autor y el título de la obra se citan con relación a la utilización de la obra.

*Derecho de seudónimo.*- Donde el autor si lo desea, elige un seudónimo en relación con la utilización de la obra.

*Derecho al anonimato.*- Este consiste en la facultad de impedir la mención del nombre del autor si el autor de la obra desea permanecer anónimo.

*Derecho de edición o publicación.*- En este derecho significa que el autor está facultado para decidir acerca de la divulgación de su obra o si ésta se mantiene en secreto. Es el derecho de comunicar la obra al público.

*Derecho a la integridad, conservación y respeto de la obra.*- Consiste en la facultad de oponerse a toda modificación no autorizada de la obra, a su mutilación y a cualquier atentado contra la misma, incluyendo su destrucción.

Una característica sobresaliente y peculiar del derecho de autor se encuentra precisamente en que el adquirente o cesionario sólo recibe la transferencia del aspecto pecuniario sobre

---

<sup>6</sup> ÁLVAREZ ROMERO, Carlos Jesús, *Significado de la Publicación en el derecho de la Propiedad Intelectual*, Madrid, Centro de Estudios Hipotecarios 1969, pp. 77 y 79.

<sup>7</sup> RANGEL MEDINA, David, *Derecho Intelectual*, Ed. McGraw -Hill , México, 1999, p. 128

la obra y no el derecho de introducirle modificaciones, desfigurarla o destruirla, sin la autorización del autor, y nadie que no sea él puede alterarla.

Derecho de arrepentimiento o de rectificación.- En este derecho el autor tiene la facultad de retractarse de la obra. Es el derecho de retirar la obra del comercio.

Con la publicación de una obra el autor puede exteriorizar sus puntos de vista sobre una faceta determinada de la realidad. Puede suceder que en el transcurso del tiempo se produzca un cambio de criterio y que sus convicciones previas no correspondan a las actuales. El autor se reserva la facultad para interrumpir la publicación y circulación de su obra o la de introducirle las modificaciones que estime convenientes. Cabe aclarar que para que se pueda dar este supuesto, la obra debe haberse publicado previamente, pues de otro modo se consideraría inédita y el autor tendría soberanía absoluta sobre ella para modificarla o destruirla sin justificar tales acciones.

*“El derecho moral, considerado como el estrecho vínculo personal inseparable que existe entre el autor y su creación, es inalienable, irrenunciable, imprescriptible y perpetuo”<sup>8</sup>.*

La Ley Federal de Derecho de autor contempla de modo implícito y de manera expresa los derechos de autor que se mencionaron con anterioridad. Todo esto para favorecer a los verdaderos autores o creadores en sentido estricto.

Existen preceptos que regulan otros aspectos del tema que se está tratando y un ejemplo de ellos son los siguientes:

- Derecho al reconocimiento de la calidad de autor, artículo 11 y 12
- Derecho de oponerse a toda deformación o mutilación de la obra, artículo 21 fracción III.
- Derecho a su integridad; artículo 21 fracción VI
- Derecho de oponerse a la alteración del título, de la forma y del contenido de la

---

<sup>8</sup> ALVAREZ ROMERO, op. cit., p. 162

obra; artículo 21 fracción II

- Derecho al seudónimo y al anonimato; artículo 21 fracción II

## **1.2 Derecho pecuniario.**

Este derecho consiste en la retribución que corresponde al autor por la explotación, ejecución o uso público de su obra con fines lucrativos. Si el derecho pecuniario es comparado con los derechos morales, podemos decir que se diferencia en cuanto a sus características, ya que éste es temporal, transferible, renunciable y prescriptible.

Las disposiciones de la Ley Federal de Derecho de Autor contemplan de modo expreso o implícito el aspecto del derecho patrimonial de los autores y de quienes gozan de derechos conexos al de autor.

Con el derecho de autor han surgido nuevas expresiones, y una de ellas es la conocida como Derecho de Arena, que se emplea para designar la autoría a deportistas; para impedir que terceros, sin su autorización divulguen su imagen mediante transmisiones televisivas o por cinematógrafo, al participar en competencias o juegos en sitios en los que el acceso al público no es gratuito. Éste fenómeno ha conducido a reconocer a los deportistas un derecho conexo o vecino similar al de los artistas, intérpretes y ejecutantes.

Éste término surge de la palabra latina “arena” que alude a un lugar cubierto de arena, se hizo extensiva para referirse al anfiteatro, local en que luchaban los gladiadores entre sí o enfrentándose a las fieras, también es considerado como el lugar de lucha, de contienda o de competencia deportiva o de presentación de algún espectáculo masivo.

En la licencia legal es permitida la reproducción sin autorización del autor, pero bajo determinadas condiciones, de las obras que no han caído aún en el dominio público, pero otorgando al autor una retribución. De tal forma parecida a lo que ocurre con las licencias obligatorias en materia de patentes, las licencias de explotación de inventos protegidos por certificados de inventor y de las licencias obligatorias de uso de marcas, en las que el

titular del derecho pierde la facultad de autorizar y escoger al licenciatarlo, y sólo conserva el derecho a percibir el pago de regalías, en esta figura pierde el derecho de autorizar el uso de su obra y de elegir al usuario.

Esta institución está reconocida por la legislación mexicana cuando dispone que se concederá por la Secretaría de Educación Pública una licencia para realizar traducciones y realizar publicaciones en español, las obras escritas en idioma extranjero.

Un aspecto pecuniario más del derecho de autor por concepto de ejecución, representación, proyección, exhibición y en general, por el uso o explotación con fines de lucro de las obras protegidas por la legislación autoral, se establecerá en las tarifas estipuladas en convenios que los autores o las sociedades de autores celebren con los usufructuarios o usuarios.

Pero en los casos en que no existan convenios entre los interesados (autores o los usufructuarios con las compañías), o los ya existentes hayan dejado de tener vigencia, tales derechos económicos serán regulados por las tarifas que expidan las autoridades gubernamentales respectivas. (Artículo 30 de la Ley Federal de Derechos de Autor).

## **5. Derechos Conexos.**

Actualmente el derecho intelectual se ha desarrollado con gran rapidez, por lo tanto la ley debe ir amparando otras creaciones de la inteligencia y el arte, distintas de las obras. Y en este caso se tuvo que determinar el término “derechos conexos” el cual es el derecho de los artistas intérpretes, sobre su interpretación.

Ricardo Antequera Parilli indica que Existen Trabajos de naturaleza intelectual que aún cuando no pueden considerarse una creación en sentido estricto, se asimilan a ella por revelar un esfuerzo de talento donde el autor le ha impregnado su individualidad derivada ya sea del conocimiento científico, de la sensibilidad o de su apreciación artística<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> ANTEQUERA PARILLI, Ricardo, *Derecho Intelectual*, citado por Rangel Medina David , p. 115

Su denominación es “derechos conexos de los derechos de autor”, gramaticalmente significa unir o entrelazar. El empleo de dicha palabra en la ciencia jurídica proviene de la idea primaria y la aplicación, en ocasiones, analógica, de la norma a los derechos de autor, ya que hay un faltante de una normatividad autónoma y específica que regule su protección.

Su base material se fija en una interpretación y se transforma en un bien intelectual explotable en el tiempo y el espacio; genera a favor del artista derechos exclusivos a autorizar o prohibir la explotación.

Esta puede cederse en forma total y permanente a terceros (caso en el que la autorización para el uso de la interpretación estará en manos del productor cinematográfico, el productor fonográfico, etc.) o conservar para sí mismo, en cuyo caso la autorización para el uso de la interpretación fijada operará como un derecho autónomo.

Por razones parecidas a los señalados en el caso de las obras, las interpretaciones pueden caer en el dominio público, aplicándose principios similares respecto de la libertad de uso a los antes señalados para tal supuesto.

Varias legislaciones consideran al fonograma y al programa de radio como “obras”, y son consideradas con el mismo régimen que se ha señalado anteriormente.

Sin embargo, otros derechos, fonogramas y programas de radio y televisión constituyen “derechos conexos”, con un régimen especial.

Para algunas legislaciones, los programas de radio y televisión no constituyen bienes intelectuales susceptibles de protegerse.

Cuando fonogramas y programas no constituyan derechos protegidos en categoría distinta de la de la obra, se planeará la posibilidad de que tales fonogramas y programas se encuentren por algún motivo en el dominio público y se aplicarán las reglas

consiguientes<sup>10</sup>. Esto último, se refiere a las disposiciones referentes a las obras protegidas por los derechos conexos, que es el punto a tratar a continuación.

### **5.1 Obras protegidas por derechos conexos.**

Las disposiciones contenidas en los artículos 116-146 de la Ley Federal de Derecho de Autor, son las que de modo expreso aluden a los derechos conexos, vecinos o afines al derecho de autor.

Según las disposiciones de la ley antes mencionada, de este tipo de prerrogativas gozan:

- Los artistas intérpretes o ejecutantes: de los artículos 116-122.
- Los editores de libros: de los artículos 123-128.
- Los productores de fonogramas: de los artículos 129-134.
- Los productores de videogramas: de los artículos 135-138
- Los organismos de radiodifusión de los artículos 139-146

La relación resultante del desglose de algunos de estos preceptos, da como resultado la protección de las siguientes obras: traducciones, adaptaciones, compendios, compilaciones, interpretaciones, ejecuciones.

Así también personajes ficticios, personajes simbólicos en obras literarias, historietas gráficas o en cualquier publicación periódica. Título de publicación o difusión periódica ya sea revista, periódico, noticiario cinematográfico. O características gráficas que sean distintivas de los editores de periódicos o revistas, así como de los productores de películas.

En referencia a lo que dispone la Ley Federal de Derecho de Autor vigente, en cuanto a la protección de los derechos, surtirá legítimos efectos a partir del momento en que la obra o las obras consten por escrito, en grabaciones o en cualquier otra forma de objetivación perdurable y se requiere además que la obra sea susceptible de reproducirse o hacerse del

---

<sup>10</sup> MUÑIZ ARENAS, Silvia, *Los derechos conexos en la legislación autoral*, (Tesis profesional), México, U. N.A.M., Facultad de Derecho, 1982.

conocimiento público por cualquier medio.

## **5.2 La Reserva de Derechos.**

La vigente ley presenta la separación expresa y formal del registro de las obras intelectuales respecto del certificado de reservas al derecho de uso exclusivo; le dedica un capítulo completo (el capítulo II del título VIII, denominado “De las reservas de Derechos al Uso Exclusivo”, en cuya reglamentación se ve notoria influencia de la ley marcaria).

Según el art. 173 de la LFDA , la reserva de derechos es al facultad de usar y explotar en forma exclusiva los nombres y títulos de: publicaciones periódicas, difusiones periódicas, personajes de caracterización ficticios o simbólicos, personas dedicadas a actividades artísticas, grupos dedicados a actividades artísticas y promociones publicitarias.

El documento que sirve para hacer constar la reserva se denomina Certificado de Reservas; es expedido por el INDA y se refiere a las reservas de derechos que ampara, sin que la protección comprenda lo que no es materia de reserva según la propia ley, aún cuando forme parte del registro respectivo (art. 175, LFDA).

El instituto está facultado para verificar la información que es objeto de la reserva, a fin de evitar la posibilidad de confusión con otra previamente otorgada (art. 176, LFDA).

Los títulos, nombres, denominaciones o características objeto de reservas deberán ser utilizados tal y como fueron otorgados, requiriendo cualquier variación en sus elementos una nueva reserva (179, LFDA).

El certificado de reservas es transmisible y deben ser notificadas al Instituto las transmisiones de los derechos que ampara (art. 181, LFDA).

De conformidad con el artículo 190, la vigencia del certificado de la reserva de derechos será de cinco años contados a partir de la fecha de su expedición cuando se otorgue a:

- nombres y características físicas y psicológicas distintivas de los personajes, tanto humanos de caracterización como ficticios o simbólicos;
- nombres o denominaciones de personas o grupos dedicados a actividades artísticas y
- denominaciones y características de operación originales de promociones publicitarias.

Dichos plazos podrán ser renovados por periodos sucesivos iguales, excepción hecha de las promociones publicitarias. La renovación podrá ser negada cuando de las constancias se desprenda que los títulos, nombres, denominaciones o características, objeto de la reserva, no hayan sido utilizados tal y como fueron reservados (art. 191).

Ejemplos de nombres de personajes ficticios que han pasado por esta reserva :

No. De Registro.	Título	Titular
73-85	Agente 0014	María Guadalupe Zermeño
17	Doña Furibunda	Gonzalo Garita Azurmedi y otro
28	Super Pinocho	Felipe Paredes Jiménez
67-85	Tlaloquito	Samuel Marín Pérez

De acuerdo con el artículo 183 las reservas serán nulas:

- cuando sean ilegales o confundibles con otra anterior,
- cuando hayan aportado datos falsos en la solicitud
- cuando se demuestre tener un mejor derecho por un uso anterior a la fecha del otorgamiento de la reserva, y
- cuando se hayan otorgado en contravención a estas disposiciones.

Conforme el art. 185 las reservas caducarán cuando no se renueven. Tanto la declaración administrativa de nulidad como la de cancelación se pueden iniciar en cualquier tiempo, de oficio por el Instituto, a petición de parte o del Ministerio Público.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> RANGEL MEDINA, David. Op. Cit., p.162

## CAPÍTULO SEGUNDO

### EL COSPLAY Y LOS ARTISTAS INTÉRPRETES.

#### 1. La actividad denominada Cosplay.

En esta parte del trabajo, hablo sobre esta actividad. Primero se tratará de buscar su significado; después, se explicará qué es un cosplayer y por último, se dará un razonamiento de dónde cabría esta actividad dentro del Derecho Intelectual.

##### 1.1. ¿Qué es el cosplay?

El cosplay es una actividad relativamente nueva, que está haciendo furor en la actualidad, pero a pesar de que es una práctica común en nuestros días, mucha gente no sabe en realidad definirle.

Se le ha llamado de distintas maneras, pero las más comunes son cosupure, cosplay o costplay, dado su origen extranjero. Ya que este elemento se ha estado introduciendo a nuestra cultura poco a poco, lo correcto sería llamarlo según nuestro idioma, pues Según el Dr. Arellano García *“Debemos recordar que el investigador jurídico, a nivel licenciatura [...] cuando investiga en alguna obra extranjera se ve precisado a realizar la traducción. Al hacerla, le recomendamos que a todas las palabras les asigne el correspondiente significado en español y que no conserve expresiones en idioma extranjero”*<sup>12</sup>.

Sin embargo, el propio Arellano indica que *“En ciertas circunstancias, cuando no hay traducción exacta en el propio idioma, pueden ser utilizados los términos extranjeros. Sobre el particular nos dice Ángeles Mendieta Alatorre que estos términos extranjeros refuerzan la significación precisa en ciertos párrafos”*<sup>13</sup>

Debido a la desafortunada circunstancia de que no existe un término exacto en español, al

---

<sup>12</sup> ARELLANO GARCÍA, Carlos. *Métodos y técnicas de la investigación jurídica*, 2ª ed., Ed. Porrúa, México, 2001, p.356

<sup>13</sup> *Ibidem*, p.357

cosplay se le podría llamar tentativamente “disfraz *artístico o Arte del disfraz*” dadas sus características y complejidad, según explico más adelante. Además de esto, existen varios puntos de vista sobre el nivel al que esta actividad es practicada:

De acuerdo al concepto básico del japonés moderno, “Cosplay” es una abreviatura de “*costume play*” originalmente retratado en obras o películas históricas. El término fue adoptado por los fanáticos de la animación y comics que se visten como sus personajes favoritos en las convenciones. <sup>14</sup>

Jennifer Cahill dice que “Básicamente, cosplay es vestirse como un personaje, usualmente de animación, revistas manga, o videojuegos. Es un pasatiempo social, con eventos y convenciones donde cosplayers y fotógrafos se encuentran y se mezclan”<sup>15</sup>

Ayne Greensleeves indica: “La palabra *cosplay* viene de “*costume*” (*disfraz*) y “*play*” (*representación*), es decir, la cosa consiste en disfrazarse y representar al personaje del que vas disfrazado, imitándolo en todo lo posible. <sup>16</sup>

“*Cosplay es una conjunción y abreviación de costume play. Esto quiere decir de una forma literal jugar a disfrazarse y es precisamente lo que hacen muchas de los eventos como éste u otras convenciones de Anime, ferias escolares, presentaciones de juegos...en fin; cualquier situación es buena para disfrazarse como tu personaje favorito. [...] Sin embargo, en Japón se da el caso de que hay muchas personas que se dedican al cosplay de manera profesional.*”<sup>17</sup>

Cabe añadir que el cosplay (en particular el practicado a nivel profesional) no sólo implica la utilización de un vestuario específico, sino además adoptar las actitudes del personaje en cuestión.

---

<sup>14</sup> Matsuzawa, Akemi, *Cosplay Encyclopedia*, {trad. John Sirabella} Documental en japonés con subtítulos en inglés, formato DVD, Animeworks, 1999. ISBN# 1-890228-71-0

<sup>15</sup> USHIJIMA, Essai y Jennifer Cahill, *Cosplay Girls: Japan's Live animation Heroines*, Ed. DH Publishing Inc, Tokio, Japón, 2003, p. 4

<sup>16</sup> <http://www.minstrelbook.net/cosplay/artcosplay.htm>

<sup>17</sup> VÁZQUEZ, Germán, *El Cosplay: Pasando de ser diversión a profesión*, Atomix, México, Año 1, No. 9, 2000, mayo de 2000, p. 50

De lo anterior, se puede concluir que el cosplay puede verse principalmente a dos niveles: como un pasatiempo divertido o una actividad remunerada.

## 1.2 ¿Qué es un cosplayer?

Un cosplayer, cospla o “kosupureyasu”, es la persona que practica este arte ya sea por diversión o por trabajo. No existe un término equivalente en español, así que tentativamente podrían ser llamados “artistas del disfraz”. El ser cosplayer combina cualidades y aptitudes tan diversas como el poder elaborar el vestuario hasta emular completamente el personaje que está representando, incluso si esto significa cantar en un escenario o aprender coreografías que incluyen baile y hasta artes marciales; todo con la finalidad de adentrarse en la representación de modo tal que el lenguaje corporal, la voz y todo lo que este en sus manos, se combine para darle vida al carácter de dos dimensiones.<sup>18</sup>

El cosplayer debe cuidar entonces, en mayor medida cuanto más profesional es, la calidad de su vestuario y su representación. Así lo confirma Germán Vázquez, al decir que además del vestuario, *“Otro de los aspectos importantes dentro del cosplay es que cada persona debe tener bien estudiada la personalidad del personaje que va a interpretar. Cada expresión, cada frase y los clichés de este deben ser tomados por el cosplayer para darle más vida a su personaje.”*<sup>19</sup>

Tenemos por lo tanto una primera clasificación de los cosplayers según su desempeño: los que lo hacen por pasatiempo, considerados como básicos (que por lo general sólo se limitan a posar ante las cámaras) y los que lo hacen a nivel experto (cuya representación incluye conocimiento exhaustivo del personaje, coreografías y habilidades propias de éste como el canto o las artes marciales).

A los “básicos” no se les identifica como “*principiantes*”, pues hay casos de cosplayers que la primera vez que se presentan lo hacen con trajes de altos niveles y viceversa:

---

<sup>18</sup> STUDIO 848. Costume Play Memorial Album '95 winter. {trad. Adrián Pérez Izquierdo}, Ed. Sunrise, Tokio, Japón, 1996, p.100.

<sup>19</sup> VÁZQUEZ, Germán, op. Cit., p. 51

personas que llevan mucho tiempo asistiendo a los eventos y nunca elevan la calidad de su cosplay.

Según el interés pecuniario que se persiga, los cosplayers se pueden clasificar en aficionados (“*fans*”) y profesionales (“*free lance*”). Los aficionados o “*fans*” realizan esta actividad por el gusto de usar un atuendo, asistir a las convenciones y sociabilizar con otros que compartan sus gustos. Incluso se habla de que los cosplayers usan esta actividad como un escape al estrés de su vida cotidiana.

“Los personajes que hicieron los medios (de comunicación) tienen mucha influencia en los jóvenes que les gusta el cosplay, pero lo que ellos quieren no es actuar como sus personajes favoritos usando un disfraz solamente. Usan esto como un medio de relacionarse con personas con los mismos gustos y es un medio de comunicación entre ellos, esta es la finalidad más importante de la cultura en estos jóvenes. La forma de comunicación también esta cultura ha cambiado.

Viviendo en esta etapa los jóvenes siempre tienen problemas y ansiedad, por eso ponerse un disfraz de su personaje favorito les ayuda a cambiar a otra personalidad y es una opción viable para desestresarse.”<sup>20</sup>.

Los profesionales o “*free lance*” buscan obtener un provecho económico a cambio de su labor como cosplayer en un evento o para una compañía promoviendo algún tipo de producto (un videojuego por ejemplo) o servicio (atención de personajes de historietas japonesas en cafés temáticos).

Cabe destacar que la gran mayoría de los cosplayers profesionales (que buscan una remuneración), comparten la calidad de expertos (esmerados en vestuario y actitud), al ser esto lo deseable por los estándares elevados que se requieren para recibir una paga por esta actividad.

---

<sup>20</sup> MATSUMURA, Akihiro. *The Cosplayer*, Ed. Fusosha, Tokio, Japón, 2000, p. 301

Desafortunadamente en países como el nuestro, se dan frecuentemente casos en los que cosplayers básicos son empleados por razones motivadas mayormente por relaciones personales, dejando a un lado la calidad y con esto, relegando a cosplayers expertos.

Según el origen del vestuario, existen dos categorías de cosplayers: los que elaboran por completo el vestuario (y los accesorios) y aquellos que los adquieren, sea de tiendas especializadas o de modistas particulares.

Respecto a los cosplayers que elaboran su vestuario, por lo general empezaron con trajes muy sencillos reciclando piezas de ropa para transformarlas; posteriormente adquirieron la habilidad de corte y confección así como la de elaboración de accesorios artesanal debido a la reducción de costos que esto implica o la convicción de poseer un vestuario único y original.

Se pueden encontrar en esta categoría tanto cosplayers que lo hacen por pasatiempo (como una más de las actividades recreativas que incluye ser cosplayer), o cosplayers profesionales que lo hacen como parte del reto que implica competir contra otros del mismo nivel.

Respecto de los cosplayers que adquieren su vestuario, pueden hallarse de ambos niveles: tanto de los que realizan esta actividad por diversión, como los que lo hacen de modo profesional.

En esta categoría, los cosplayers pueden acudir a modistas particulares o a tiendas especializadas que venden accesorios y piezas representativas de los trajes. Se pueden encontrar, en tales sucursales, atuendos completos fabricados en serie e incluso modificarse a la medida y gusto del cosplayer.

La asesora profesional de trajes, Tomoko Yamashita indica: “Cuando lo hacemos [El traje], estamos conscientes del diseño de éste y somos cuidadosos con los detalles. Esto también con el material para que la persona luzca como una celebridad.

Tratamos de escoger materiales y telas llamativas porque no es sólo un traje, sino un vestido especial de cosplay”

Punto 1: Como el traje de una celebridad, lo hacemos llamativo.

La línea de costura debe ajustarse al físico de la persona. No sólo copiamos el modelo como luce en el papel. Debe diseñarse para la propia imagen de la persona. Por eso necesitas además conocer el color de piel de la persona.

Punto 2: La línea base del diseño debe ajustarse a la proporción del cosplayer.

El convertirse en una celebridad depende de la pose característica, como la manera de mantenerse de pie. [...] si tu personaje gusta de cruzarse de brazos como pose característica, entonces tu traje necesita suficiente espacio en tu espalda.

Punto 3: Se basa el traje en la pose característica del personaje. <sup>21</sup>

Antonio Dávalos Quevedo, considera a los cosplayers como “*artistas del disfraz*” y afirma que “En el vecino país [Estados Unidos de Norteamérica], la industria del costplay ocupa un lugar muy fuerte entre las empresas, de tal manera, que los disfraces comerciales ostentan marcas de gran renombre tales como Lucas Films, Saban, Cartoon Network, etc.”<sup>22</sup>

Sin embargo además refiere que: “*El verdadero cosplayer es aquel que colabora en la mayor parte de la creación de sus trajes buscando la magia que simboliza. El portar los vestuarios de los personajes de su admiración y brindar un momento de agrado a las personas que como él disfrutan de este maravilloso mundo que es la animación y el Arte*

---

<sup>21</sup> MATSUZAWA, Akemi, *Cosplay Encyclopedia*. {trad. John Sirabella} Documental en japonés con subtítulos en inglés, formato DVD, Animeworks, 1999. ISBN# 1-890228-71-0.

<sup>22</sup> DÁVALOS QUEVEDO, Antonio. “*Costplay: Magia en la Comic Con*”, Conexión Manga: Especial Comic Con, México, No. 4, 2002, p.14

*secuencial; esa es la verdadera esencia del cosplay.*<sup>23</sup>

### **1.3 ¿Dónde clasificar al cosplay?**

Como en todo, el cosplay ha ido evolucionando y si en un principio significaba el pasar un rato agradable con un grupo de amigos, se ha llegado al siguiente nivel en donde los cosplayers (disfrazados) son contratados expresamente para asistir a los festivales de comics, dado su parecido con el personaje que le dan vida y al realismo con que elaboran su vestuario, poniendo calidad además en la caracterización y actuación. En países de primer mundo como lo es Japón, inclusive está llegando al nivel de ser una profesión, puesto que las convocatorias son respondidas por cientos de jóvenes y los ganadores firman contratos de exclusividad con las compañías de videojuegos, manga, etc. para que le den promoción a sus productos y servicios de manera única durante largas temporadas.

Distinción con la imitación.- Imitar proviene del latín “imitare”, que significa ejecutar una cosa a ejemplo o semejanza de otra.<sup>24</sup>

En los medios de comunicación, se pueden ver imitaciones de actrices, cantantes, políticos, etc. donde el imitador procura exactitud respecto a los ademanes, apariencia y voz del modelo que está representado.

Por ejemplo, en México está el Grupo Morsa; cuyos integrantes imitan al famoso grupo inglés The Beatles. Su trabajo consiste en tocar replicas exactas de los instrumentos y cantar con los tonos similares a los del grupo original, utilizando además los vestuarios característicos. Se les puede encontrar de martes a domingo en su establecimiento “La Taberna de Morsa” ubicada en Insurgentes Sur No. 623, donde realizan dos números por noche.

Sus actuaciones incluyen además presentaciones en teatros de distintos lugares de la

---

<sup>23</sup> Ibidem, p. 15

<sup>24</sup> *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones del Reader's Digest*, México 9ª ed. ,Ed. Reader's Digest de México, S.A. de C. V., 1972 T. VI p. 1916

República Mexicana y del extranjero, donde se reconoce su calidad. El Beatle feast de Liverpool, les ha abierto sus puertas, así como a otros grupos de todo el mundo que imitan al legendario cuarteto.

Sin lugar a dudas, éste es el detalle que más atrae al público a sus presentaciones, pues no sólo ofrecen calidad musical, sino que el esmero en representar a los cuatro Beatles, las ha otorgado un lugar inamovible entre los fanáticos del legendario grupo. Raúl Parra Nájera, en la reseña de una de sus presentaciones, afirma: “Magnífica caracterización que el grupo Morsa logra al conjuntar la imagen e instrumentos usados por el cuarteto de Liverpool”.<sup>25</sup>

Como dato curioso, el líder del grupo era fanático del programa “Batman “ de los años 60’s, donde una faceta del cosplay estaba presente. Es probable que esta circunstancia lo influyera y le llevara a la genial idea de vestir como su héroe posterior: John Lennon. El propio líder de Morsa, Mario Alberto Zavala, manifestó: “Recuerdo el sentimiento de abandono y soledad que mis hermanos y yo experimentábamos cuando un capítulo más de “Batman” llegaba a su fin[...] realmente sufría, pues al desaparecer la imagen en la televisión de este mi ídolo-héroe y volver a la realidad me sentía sólo y abandonado [...]. Con El paso de los años, la imagen del hombre murciélago fue perdiendo fuerza, y fui substituyendo casi sin querer esa imagen ideal por otra: John Lennon[...]. Batman se encontraba ya en el baúl de la nostalgia (no de el olvido, pues hay detalles que aún le agradezco), mientras John se erigía como el ejemplo número uno a seguir para mí...”.<sup>26</sup>

El cosplay es distinto entonces a la imitación, ya que las caracterizaciones se basan en seres de dos dimensiones creados para videojuegos, revistas de historietas, etc, y no en una persona real (o grupos de personas) de 3 dimensiones.

Por ejemplo, está la practicante de artes marciales “Chun Li”, cuyo vestuario característico y habilidades para el combate fueron creados para el juego de video “Street Fighter II”.

---

<sup>25</sup> PARRA NÁJERA, Raúl. “The Beatles: Un día en la Vida.” Suplemento Red Telmex, México, D.F. , año 1, No. 7, Agosto , 1993, p. 27

<sup>26</sup> ZAVALA, Mario Alberto. “Reflexiones de una Morsa”, Revista seguimos juntos, México, D.F., Año 5, Núm. 16, 1999, septiembre-octubre, 1993, p. 30.

Este personaje surgió inspirado por tres actores artemarcialistas y sus películas: Bruce Lee, Jackie Chan y Jet Li. El resultado fue una protagonista tan carismática, que levantó ventas increíbles del videojuego en que participó, así como toda la mercancía creada alrededor de ella.<sup>27</sup>

A raíz de esto, se realizaron convocatorias para encontrar a la chica que realizaría ese cosplay con fines publicitarios y cientos de aspirantes se dieron cita, como lo constata el libro "Magnificent World Of Chun Li".

Distinción con la parodia.- Parodia viene del latín *parodia*, y éste del griego *παροδία* significa imitación burlesca de una obra, literaria, del estilo de un escritor, etc.<sup>28</sup>

El parodiador lo que busca es exagerar las características, en especial los defectos tanto físicos como psicológicos de su modelo base.

En los medios de comunicación se ha dado un auge muy marcado de esta actividad impulsada por un programa llamado precisamente "*La Parodia*", donde actores como Arath de La Torre y actrices como Angélica Vale, entre otros, muestran a diversos cantantes, políticos, y figuras públicas de lo más variado en situaciones irreverentes; con lo cual arrancan risas y auténticas carcajadas al público mexicano.

En un extremo de esta actividad, podemos encontrar una parodia muy polémica, (presentada el año pasado en un programa nocturno de Televisión Azteca): "*EL Tío*". En ésta, el actor ridiculizó de manera soez al llamado "*Tío Gamboín*", cuyo papel en vida era presentar los segmentos infantiles de programación del canal 5, siempre dando buenos consejos y exhortando a su audiencia al estudio y la buena conducta.

El cosplay es entonces distinto a la parodia, pues no busca exagerar los defectos físicos ni

---

<sup>27</sup> CAPCOM . *Magnificent World of Chun Li*. {trad. Jaime Adrián Pérez Izquierdo}, Ed. Capcom, Japón, 1994, p.55

<sup>28</sup> *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones del Reader's Digest*, op. Cit., T. IX p. 2825

psicológicos del modelo en cuestión; por el contrario, se busca una identificación lo más exacta posible con el personaje.

Distinción con el edecaneo.- Los y las edecanes son personas que son contratadas para efecto de promocionar algún producto o servicio. Existen clasificaciones de A, AA o AAA según las características que posean como belleza física, estatura, complexión, porcentaje de lenguas extranjeras, experiencia, etc.

Por lo general, asisten a castings (convocatorias) o se inscriben a agencias para lograr su contratación, y les son proporcionados sus uniformes. Tales atuendos suelen estar diseñados para atrapar la atención del público mediante piezas breves que destacan la figura de el o la edecán, con el logo de la compañía que les contrató. Se limitan a sonreír e invitar al público a solicitar el producto o servicio de la empresa.

Como ejemplo están las demoedecanes o edecanes demostradoras de los supermercados, que ofrecen alimentos procesados en una charola o vasos de bebidas refrescantes.

El cosplay es distinto al edecaneo, pues el cosplayer al promocionar el producto o servicio, no se limita a sonreír, sino que además del conocimiento del producto, debe llamar la atención del público mediante su vestuario –elaborado casi siempre por él mismo– y su actuación.

Esto último refuerza la publicidad del producto, pues el cliente realiza más frecuentemente compras por impulso al entusiasmarse con la representación del cosplayer.

Como ejemplo tenemos las campañas de empresas de videojuegos como Gamela México (Nintendo), donde los cosplayers actúan como los protagonistas de los juegos en cuestión e interactúan con el público para promover la venta de cartuchos, consolas y mercancía relativa.

Yo propongo que, por todas las características mencionadas, se les clasifique como artistas

intérpretes, de acuerdo con la información que a continuación presento.

## **2. El artista .**

Se dice que un artista es la persona que cultiva alguna de las bellas artes; todos tienen además su nombre en particular: escultor, pintor, de los que actúan en espectáculos públicos como los artistas teatrales o los que se dedican al espectáculo de circo.<sup>29</sup>

Según estas definiciones, cabría añadir un nombre y una actividad más al listado: cosplayer o artista del disfraz y cosplay o arte del disfraz/ Disfraz artístico. Sin embargo, el siguiente problema es situarlos en el marco jurídico. En la legislación autoral, se considera que existen dos vertientes: los artistas intérpretes y los artistas ejecutantes.

### **2.1 El artista intérprete**

Según Carlos Villalba y Delia Lipszyc, se entiende por artista intérprete al comunicador de un mensaje de la obra de un autor. Interpretación es la exteriorización personal del artista que efectúa la obra que interpreta, o también se refiere a aquellos que interpretan una obra con auxilio de un instrumento musical, lo primero se refiere a los actores y lo segundo a los músicos ejecutantes.<sup>30</sup>

### **2.2 El artista ejecutante.**

Se les denomina de este modo a todos aquellos artistas que interpretan una obra por medio de un instrumento musical, con la lógica exclusión de los que , para interpretarla se valen de su cuerpo y de su voz.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> MOLINER, María, *Diccionario de uso del Español, Biblioteca Románica Hispánica*. Ed. Gredos, México, 1988, p. 260

<sup>30</sup> VILLALBA, Carlos Alberto y Lipszyc Delia, *Derechos de los artistas intérpretes o ejecutantes productores de fonogramas y organismos de radiodifusión*, Buenos Aires, 1976, p. 32

<sup>31</sup> Convención de Berna, Sobre la protección de las obras literarias y artísticas de 1886 y actas de París 1971, <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/derechosdeautor/conveniodeberna.asp>

### 3. Doctrina al respecto.

Aunque de primera intención podría señalarse que no existe una diferenciación profunda de conceptos, Derecho de los artistas intérpretes o ejecutantes, derechos de los ejecutantes, derecho de ejecución artística, derechos de los realizadores e intérpretes, derecho de intérprete y derecho del artista son las denominaciones más comunes que dan los estudiosos a esta disciplina.

A primera vista, podría parecer que los términos de intérprete y ejecutante son iguales. Sin embargo, es necesario hacer una diferencia entre los artistas intérpretes y los ejecutantes, ya que de estos dos términos no se puede hacer una denominación genérica en la disciplina jurídica. El artista ejecutante es fundamentalmente la persona que externa obras musicales, y los artistas intérpretes se dedican a la exteriorización de obras artísticas.

Sobre el *Derecho de ejecución artística*, el autor Walter Morales, defensor de la denominación derecho de ejecución artística, señala que “la interpretación se caracteriza por la presencia de una actividad de elaboración personal en el desempeño de una obra, por una acrecencia de la producción intelectual o un plus de creación emanada de la personalidad del ejecutante.”<sup>32</sup>

Adicionalmente concluye que “*toda interpretación artística es también una ejecución, por cuanto que quién interpreta siempre actúa una obra del espíritu*”<sup>33</sup>

Tales ideas subrayan su posición de que “*para la disciplina jurídica en examen, ejecución es el acto y efecto de actuar una creación del espíritu*”<sup>34</sup>.

Sobre el *Derecho de los realizadores e intérpretes*, Isidro Satanowsky incluye a dos tipos de sujetos que inciden dentro del proceso de comunicación al público de una obra, y les llama titulares parciales del derecho de autor. Indica que “*Son personas que no tienen la*

<sup>32</sup> WALTER MORALES, Citado por el Dr. David Rangel Medina, op. Cit., p. 36

<sup>33</sup> *Ibidem*, p. 38

<sup>34</sup> *Ibidem*, p. 39

*categoría; autores, que contribuyen ya sean a la expresión, fijación o difusión de la creación del espíritu, desarrollando actividades y funciones de relativa importancia que no dan derechos intelectuales amplios sino limitados”.*

Tales titulares parciales, son los realizadores e intérpretes quienes tratan de buscar el pensamiento del autor y difundirlo con la mayor fidelidad posible. Determinan institutos jurídicos distintos, pero al mismo tiempo íntimamente vinculados al derecho de autor.

Acerca del *Derecho de intérprete*, el tratadista Benito Pérez se encuentra entre los que aceptan ésta denominación, al considerar tal instituto jurídico como objeto cultural en sí mismo.

Por lo tanto debe ser amparado por el derecho, ya que se perfila con caracteres más nítidos en el campo de los derechos intelectuales, a consecuencia del progreso tecnológico aplicado en la reproducción gramofónica y a las transmisiones radiales y televisivas.<sup>35</sup>

Relativo al *derecho del artista*, Ricardo Antequera Parilli, señala que *“la actuación artística comprende por un lado, la interpretación, que consiste en la comunicación de obras orales, como la creación de obras vocales, dramáticas y poéticas, y las de danza, por otro lado, la ejecución que comprende toda comunicación de obras musicales a través del uso de instrumentos”*.<sup>36</sup>

En general, las leyes de diferentes países se hallan bajo un criterio unificado al denominar esta disciplina como derecho de los artistas intérpretes o ejecutantes, con la cual siguen el punto de vista sustentado por la convención de Roma de 1961.

A partir de esta misma influencia internacional, las legislaciones locales han englobado estos derechos dentro de conceptos genéricos, tales como derechos conexos o derechos afines al derecho de autor.

---

<sup>35</sup> PÉREZ, Benito, *La propiedad intelectual y el derecho de quiebra*, edit. Astrea, Buenos aires, 1975, p. 81

<sup>36</sup> ANTEQUERA PARILLI, Ricardo, *Consideraciones sobre Derecho de autor (Legislación Venezolana)*, Buenos Aires 1977, p. 63 y 64

#### **4. El derecho de Autor y los artistas intérpretes.**

Ciertamente los contratantes establecidos dentro del derecho del trabajo, han llegado a soluciones de reivindicación de los derechos de los artistas intérpretes en el caso de la utilización secundaria de sus interpretaciones, debido en muchas ocasiones a la fuerza de sus organismos gremiales.

Desafortunadamente resultan ineficaces para dar una solución general a la problemática, máxime cuando este tipo de contratos restringe su ámbito de aplicación a las partes firmantes y no implica obligatoriedad para otros empresarios o usuarios con los cuales también se tendría que convenir.

En la actualidad, se requiere de un marco legal más claro para que éstos derechos tengan aplicación general y obligatoria. Así, en algunos países las soluciones se han dado a través del derecho del trabajo, y en otros países soluciones se fundan en los Derechos de los intérpretes, como en nuestra legislación mexicana.

La Ley Federal de Derechos de Autor marca los supuestos sobre utilización secundaria de las interpretaciones incorporadas en un soporte material.

Se establece que los derechos por el uso o explotación de obras protegidas, se causarán cuando se realicen ejecuciones, representaciones o proyecciones con fines de lucro obteniendo directa o indirectamente un monto por su explotación, y que dicho monto se regulará por convenios o las tarifas que expida la Secretaría de Educación Pública.

Por último, se previene que la autorización para difundir una obra protegida, por televisión, radiodifusión, o cualquier otro medio semejante, no comprende el de re-explotarla ni redifundirla ni explotarla públicamente, salvo pacto en contrario; se señala el caso de que cuando las estaciones radiodifusoras o de televisión, por razones técnicas o de horario y para el efecto de una sola emisión posterior, tengan que grabar o fijar la imagen y el sonido anticipadamente en sus estudios, de cualquier obra apta para ser difundida

podrán llevar a cabo la grabación.

En cuanto la transmisión se efectúe dentro del plazo que al efecto se convenga; que no debe realizarse con motivo de la grabación ninguna emisión o difusión concomitante o simultánea.

La grabación sólo dará derecho a una sola emisión, señalándose igualmente, que si la grabación y fijación de la imagen y el sonido han sido realizadas en las condiciones anteriores, al organismo de radiodifusión no estará obligado a ningún pago adicional, igualmente, quedan regulados los pagos por derechos de intérprete sobre las repeticiones de anuncios comerciales o de propaganda.

Es decir, en estos numerales se establecen las reglas convencionales básicas sobre las cuales ha de encontrarse la interpretación y que dicha contratación remunerada sólo dará derecho a una sola emisión, pues las posteriores deberán ser objetivo de convenio expreso.

Con este orden de ideas, corresponde bien al artista intérprete o bien al organismo gremial que lo represente, acordar con los empresarios y usuarios el pago de los derechos derivados de la utilización secundaria de sus interpretaciones.

En el caso concreto en México existe la Asociación Nacional de Intérpretes (ANDI), que agrupa a todos los actores y cantantes que desarrollan su actividad dentro del cine, la radio, la televisión, el doblaje y la industria fonográfica, así como la Sociedad Mexicana de Música, S. De E. De I.P. , que agrupa a los músicos ejecutantes que participan en grabaciones de obras musicales en el cine, la radio, la televisión y la industria fonográfica.

Estas entidades gremiales sui generis son las que acuerdan con los productores, empresarios, o usuarios los montos a pagar por los derechos de intérprete que se generan por la utilización secundaria de las interpretaciones de sus agremiados.

Esto se logra mediante convenios, como es el caso de los organismos de radiodifusión, y

tomando como base el salario originalmente pactado en el contrato de trabajo, o bien efectuando la cobranza con los usuarios, con base en tarifas vigentes; como es el caso de la cinematografía o de la industria fonográfica.

##### **5. Naturaleza jurídica y componentes del Derecho de los artistas intérpretes.**

Debido a que surge al mundo del derecho en un campo en el que la tecnología en la comunicación se desarrolla vertiginosamente y plantea serios problemas de compleja solución, el derecho de los artistas intérpretes se mezcla con una serie de conceptos y figuras jurídicas, que muchas veces obstruyen su reconocimiento. Tal circunstancia se debe a la falta de una verdadera posición que aclare su esencia y naturaleza, ligado a otro tipo de intereses industriales o comerciales, el artista intérprete afronta en infinidad de situaciones la dificultad para reivindicar sus legítimos derechos.

Por tales razonamientos y estos intentos de reivindicación, surgen varias doctrinas que pretenden hallar la naturaleza jurídica de dicho estatuto, de manera que algunas se adhieren hacia otras ramas de la ciencia jurídica, como el derecho del trabajo o el derecho civil por medio de la locación de servicios de los derechos de la personalidad.

Otras doctrinas pretenden ubicar la base de esta disciplina dentro del campo del derecho de autor, y no faltan los eclécticos que intentan conciliar puntos de vista opuestos.

Dentro de tal esquema y debido al desarrollo histórico de este derecho, se le ha encasillado en la terminología de derechos conexos o afines al derecho de autor, y vinculado con los organismos de radiodifusión, como otros institutos, el derecho a los títulos, a los personajes ficticios o de caracterización humana, al de los caracteres tipográficos, al de los planos arquitectónicos o al de las cargas misivas.

Esto ha provocado confusión y distorsionado el verdadero sentido, el alcance y fines de esta esfera normativa que tiende a tutelar los derechos de aquellos que se valen de su talento, imagen, voz o pericia para, de forma personalista, transmitir al público la obra del autor.

## CAPÍTULO TERCERO

### SEMBLANZA HISTÓRICO-LEGISLATIVA DEL DERECHO DE LOS ARTISTAS INTÉRPRETES.

#### **1. Importancia de conocer la evolución de los Artistas Intérpretes.**

Es de gran importancia el desarrollo que han tenido las actividades intelectuales y artísticas en la historia de la humanidad, con lo cual se puede afirmar, que el hombre no se lograría entender fuera de sus manifestaciones culturales, como lo han sido, desde el principio de los tiempos, sus creaciones en escultura, las pinturas rupestres, obras arquitectónica, monumentos, cerámicas, manuscritos y desde luego, por su propia naturaleza, se destaca la creación musical y su interpretación.

Aparece pues, su esencia: el basamento inicial del marco de protección del ente creador y su obra, la cual es el resultado de su actividad y necesariamente materializada en algo perceptible a los sentidos.

Esto evidencia que una creación meramente intelectual que no es exteriorizada nunca podrá ser susceptible de protección frente a los demás, entonces al darse dicha exteriorización inevitablemente surgen las normas jurídicas que regulen esa actividad, gestándose lo que conocemos como derecho intelectual, o sea, el conjunto de prerrogativas legalmente reconocidas que protegen a los creadores de la obras intelectuales.<sup>37</sup>

Es así como nos encontramos con la figura del intérprete y el ejecutante artísticos, quienes no se logran entender sin el basamento del derecho de autor mencionado, pues existe evidencia de que el ser humano buscó desde un principio la forma de manifestarse artística y musicalmente: las lenguas más antiguas encontraron su origen en la forma y sonidos que el hombre emitía y probablemente sin así haberlo pretendido, se fue creando la base del sistema tonal del lenguaje, que conocemos hasta nuestros días

---

<sup>37</sup> RANGEL MEDINA, David. *Derecho de la propiedad Industrial e Intelectual*, UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, México, 1992, pág. 88

El trabajo intelectual requiere de un estatuto especial de protección jurídica, y desde luego de un alto nivel de respeto de la sociedad; invariablemente los creadores intelectuales se encuentran estrechamente vinculados con su obra y poseen derechos derivados de ese acto de creación. La mencionada actividad creadora siempre requiere de un amplio clima de libertad para que la pueda ejercer el autor, el artista intérprete o ejecutante.

En cuanto a la problemática histórica, la creación artística acompaña al ser humano desde su nacimiento, pero esta no podría trascender como actualmente la conocemos, sin las manifestaciones musicales, teatrales y su interpretación. Por ello, se debe subrayar que la problemática histórico-social de estos sujetos se localiza principalmente, en la ausencia de su identificación jurídica y por ende, de su protección normativa.

Esto es porque el objeto sustancial de toda obra artística, es su amplia difusión, lo que sería prácticamente imposible sin la persona que la puede difundir y a través de este desplazamiento de la comunicación es que existe la interpretación y ejecución artística; sin embargo, resulta paradójico que esta figura se encuentre limitada en su estudio y en lo jurídico, o sea su esfera de protección se encauzó más de las veces en el derecho del trabajo, olvidándose de que esta materia reviste características distintas.

Tal situación generó mayor problemática ante el acelerado avance en la tecnología de la comunicación, que prácticamente se gestó, a partir de que se consiguió la fijación de una interpretación o ejecución artística, porque ingresa un nuevo concepto, que es el de una obra, susceptible de su reproducción y utilización posterior.

Es preciso señalar que prevalece la mayor importancia que posee el autor de una obra, en relación con quien la interpreta o ejecuta, a grado tal, que sin el creador intelectual o autor, nunca hubiera existido el intérprete o ejecutante.

## **2. Relación del Derecho de los Artistas intérpretes con los Derechos de Autor.**

Aún en nuestros días, no existe un consenso generalizado sobre el origen determinado de

los derechos de autor. Formalmente se ha considerado que tal acontecimiento se ubica a partir de la invención de la imprenta en el siglo XV, sin embargo, se sabe que chinos y coreanos conocían técnicas de impresión mucho más antiguas, además ya destacaban la idea de propiedad sobre los resultados o materialización del trabajo intelectual.

De igual forma, el hecho de que en la época de Grecia y Roma se condenaba el plagio de manuscritos como algo deshonesto, se pueden apreciar indicios de represión a la entonces piratería literaria; también se observa que existía en el derecho romano cuando estableció una tipificación y castigo diferente al de robo común, al tratarse de manuscritos, como así indicaba en los Libros XLI Título 65 y XLVIII, Título 2, situación a la que también alude el especialista Herrera Meza, en su obra *“Iniciación al Derecho de autor”*<sup>38</sup>.

Lo anterior, permite ver la importancia que los romanos le otorgaban al trabajo intelectual y al producto de éste que es la obra, concebida como la más pura expresión de la creatividad humana.

De la protección jurídica que ellos entendieron, se puede afirmar, que los creadores intelectuales romanos no sólo buscaban la fama, sino también, aún de manera incipiente, la protección de sus obras, mediante la obtención de un beneficio económico por su explotación.<sup>39</sup>

Dentro del desarrollo histórico de nuestro objeto de estudio, el derecho de autor como sistema normativo, surgió antes que el derecho de los artistas intérpretes y ejecutantes, por lo que el derecho autoral tiene preeminencia sobre el de los artistas intérpretes.

Ramón. Obón León, puntualiza que tal circunstancia no es relevante, únicamente para los aspectos de jerarquización porque ambas disciplinas se encuentran estrecha e indisolublemente ligadas al avance tecnológico y afrontan la misma problemática.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> HERRERA MEZA, Humberto Javier. *Iniciación al Derecho de autor*, Ed. Limusa, S.A. DE C. V., México, 1992, p. 23

<sup>39</sup> Idem.

<sup>40</sup> OBÓN LEÓN, J. Ramón. *Derecho de los artistas intérpretes. Actores, Cantantes y Músicos Ejecutantes*, 3ª. ed. Ed. México, 1996, p.55

Así pues, se puede considerar al manuscrito como la principal materialización del tipo de propiedad especial, es decir, la que solamente puede poseer el autor sobre su creación. Tal circunstancia indica que la noción de propiedad intelectual, siempre ha existido aunque por largo tiempo se careciese de un cuerpo legal específico que la regulara ya que sólo existían disposiciones jurídicas aisladas.

### **3. Desarrollo histórico de los derechos de los artistas intérpretes en el contexto internacional.**

En el contexto internacional, se puede observar que hay diversas convenciones y tratados que son protectores de los derechos de autor, destacándose principalmente el convenio de Berna, la Convención Universal sobre los Derechos de autor y la Convención de Roma, entre otros instrumentos jurídicos sobre la materia.

En muchos siglos, no siempre fueron tomados en cuenta la naturaleza y esencia de los artistas, intérpretes y ejecutantes, dado que sus obras y actos pasaron desapercibidos.

Durante siglos no fueron modificados los valores del trabajo aplicables a ellos, ya que sus actuaciones fueron desconocidas para la posteridad.

Con el crecimiento vertiginoso de la tecnología, los artistas han tenido que enfrentarse al problema de que su actuación o ejecución ya no era efímera, sino duradera y tangible, inclusive podía perdurar a la muerte del artista.

Bajo este contexto, se buscó proteger el derecho de los autores, formalizando también instrumentos internacionales, para otorgarles, a estos sujetos, la cobertura legal que requerían.

En tales circunstancias, la “Convención Internacional sobre la protección de los Artistas Intérpretes o Ejecutantes, los Productores de Fonogramas y Organismos de Radiodifusión” gestada en la década de los sesenta, comúnmente conocida como la convención de Roma,

ha cumplido en buena parte con los fines de protección legal que tanto se buscaron en décadas anteriores.

A continuación aparece un estudio cronológico de los instrumentos normativos que en el ámbito internacional son protectores de los derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes; señalándose a continuación:

1.- *“Convención de Berna para la Protección de Obras literarias y artísticas de septiembre de 1886”*.

Los Estados miembros de este convenio, lo reconocen como la *“Convención de Berna”*, en donde a su vez se contiene *“La Unión para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas”*.

Ha sufrido modificaciones y adiciones en diversas ocasiones, destacándose de entre ellas las de París en mayo de 1896; Berlín en noviembre de 1908; Berna , en marzo de 1914; Roma en Junio de 1928; revisada en Bruselas en junio de 1948; en Estocolmo en 1967 y nuevamente en París en 1971.

Es necesario advertir que en esta forma estructurada esta convención reconoció la protección de los derechos de los autores sobre sus obras literarias y artísticas y sobre todo destacó el concepto de la aludida creación intelectual. La protección jurídica que se desprende de dicho instrumento internacional, se otorga a favor del autor y sus derechohabientes.

De igual forma, se empiezan a considerar los conceptos relativos a propiciar u otorgar el derecho moral, al autor de la obra; el derecho de la reivindicación a la paternidad de la misma que le permite oponerse a la deformación, mutilación e inclusive que se atente a la reputación y honor del autor de la obra.

Todo autor de obra extranjera es asimilado a la del nacional en cuanto a los plazos de protección, se indica que será por toda la vida del autor y hasta por cincuenta años más,

después de su muerte. Sin embargo es importante destacar que no se toca aspecto alguno relativo a los artistas intérpretes y/o ejecutantes.

### 2.- *“Convención de Ginebra de 1952”*.

Se le reconoce como la “ Convención Universal sobre los Derechos de autor”, siendo suscrita el 6 de septiembre de 1952; en donde se destaca su asimilación a la *“Convención de Roma”*, por lo que se prevé en sus artículos XVII y XVIII, relativos a la mención de que sus disposiciones no afectarían a las estatuidas en la citada convención.

En lo que respecta a los derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes, así como los de las industrias radiofónicas, editoriales y de más del propio género, la “Convención de Ginebra” destacó su avance al permitir su regulación e inclusión dentro de la legislación laboral y en el derecho de propiedad literaria e industrial, sin que ello implique una asimilación o conexión con los derechos pertenecientes a los de autor, supuesto que es también reconocido y sostenido por la Organización Internacional del trabajo.

### 3.- *“Convención de Roma de 1961”*.

Con fecha de 26 de octubre de 1961 y con la modalidad de Ad- Referéndum, el Gobierno mexicano firmó la “Convención Internacional sobre la protección de los Artistas Intérpretes o ejecutantes, Los Productores de Fonogramas y Los Organismos de Radiodifusión”, instrumento que fue producto del trabajo multilateral en el que los países participantes, después de su análisis, discusión y aprobación, lograron suscribirlo; lo que propició que buscaran incluir los avances destacados en la materia de cada legislación nacional.

México fue ajustando sus normas a lo previsto por la Convención de Roma, sin olvidar que con base en lo dispuesto por el artículo 133 de nuestra Constitución, el instrumento de referencia fue aprobado por la Cámara de Senadores, en consecuencia de ello, el veintisiete de diciembre de 1963 es sancionada y aprobada en definitiva tal convención

Con su entrada en vigor, se logra apreciar el primer ordenamiento jurídico, cuyo objetivo principal fue separar de la materia autoral -con la que había nacido-, a los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión, para además, proponer una legislación en materia de derechos de autor autónoma.

La suscripción del convenio, inició el tratamiento especial o autónomo de los conceptos de artistas intérpretes o ejecutantes, al indicar que de éstos se entenderá a todo actor, cantante, músico, bailarín u otra persona que represente un papel, cante, recite, declame, *interprete o ejecute* en cualquier forma una obra literaria o artística; o como la legislación actual lo define expresamente en el numeral 116, al señalar literalmente que los términos artista intérprete o ejecutante, designan al actor, narrador, declamador, cantante, músico, bailarín, o a cualquier otra persona que interprete o ejecute una obra literaria o artística, o una expresión del folclore o que realice una actividad similar a las anteriores, aunque no haya un texto previo que norme su desarrollo. Los llamados extras y las participaciones eventuales no quedan incluidas en esta definición.

Se previó que cada uno de los Estados suscriptores podrían contemplar en su legislación las modalidades o cambios, según los cuales los artistas estarían representados para el ejercicio de sus derechos, cuando se diere el caso de que varios de ellos participaran en una misma ejecución.

En consecuencia, los contratantes se reservarían el derecho de concertar entre sí acuerdos adecuados, siempre y cuando los mismos llegaran a reconocer a los artistas intérpretes o ejecutantes, a los organismos de radiodifusión derechos más amplios que lo otorgados por la “Convención de Roma” y que no sean contrarios a la esencia jurídica de la misma.

#### **4. Desarrollo histórico de los derechos de los artistas intérpretes en el contexto nacional.**

Es importante conocer la evolución de los derechos de los artistas intérpretes en nuestro ámbito jurídico propio, para tener un panorama más completo del por qué se ha llegado a

donde están hoy día. El recorrido inicia antes del s. XIX y llega hasta la Ley actual, pasando por supuesto por los distintos Códigos Civiles, las Leyes Federales en forma y sus reformas.

#### 4.1. Antes del siglo XIX.

Se reconoce que los derechos conexos a los de autor, en su estructura jurídica, se fueron gestando desde mediados del siglo XIX; también que su mayor desarrollo y atención, se acentúa en el siglo XX.

En este sentido, Moraes señala que “como hemos podido constatar, el derecho del artista intérprete surge básicamente en el siglo XX; si bien pueden encontrarse referencias anteriores a esta figura, incluso en épocas remotas, no puede hablarse de un sistema normativo que lo contemplara, ya que entonces el artista intérprete, aparte de la remuneración que recibía por su participación efímera, sólo podía optar por el reconocimiento sobre algunos aspectos de su personalidad, como la fama, la reputación o el reconocimiento de su nombre artístico, pero de todo ello sin ninguna consecuencia jurídica específica. Dentro de los primeros cuerpos legales que contemplaron este derecho, se señala como pionera la Ley Alemana de 1901, sobre obras literarias y musicales, que se auxilió de un artificio, al ver en la ejecución artística una adaptación...”<sup>41</sup>

En el sistema normativo mexicano, se nota el tratamiento similar que el concepto tenía, ya que desde el Código Civil de 1928 en su Título Octavo, artículos 1183 y 1191, se incorporaba la figura del declamador; estos numerales se incluyeron en el cuerpo de dispositivos que fueron derogados con la entrada en vigor de la Ley Federal de los Derechos de Autor de 1956.

Obón León, indica que “las legislaciones del siglo XIX, a partir del Decreto del Gobierno del presidente provisional de la República, Don José Mariano Salas, como en los Códigos

---

<sup>41</sup> MORAES, Walter, *El derecho del artista intérprete o ejecutante en el Continente Americano: análisis y perspectivas*, en Revista Mexicana de la Propiedad Industrial y artística, n. 27-28, México, enero-diciembre de 1978, p. 141

Civiles de 1870 y 1884, que respectivamente contenían en su título Octavo, relativo al trabajo de las disposiciones sobre derechos de autor, siendo en ambos códigos las disposiciones idénticas, no se encuentran referencias expresas al derecho de los artistas intérpretes.

Esto es lógico de comprender, ya que en aquel tiempo aún no se había dado el importante despegue tecnológico en lo que a medios de difusión se refiere, el cual surge durante los primeros cuatro lustros del presente siglo, por medio de la radiofonía, el fonógrafo y la cinematografía.<sup>42</sup>

Es importante notar que en los citados ordenamientos se mencionan a los músicos en algún momento, pero en el sentido de no ejecutantes sino de autores compositores, según el artículo 13 del Decreto de Gobierno de 1870 y 1884.

Por tanto, se concluye que los ordenamientos jurídicos del siglo pasado que trataban de los derechos de autor, les reconocían estos derechos al creador de la obra, así como su ejercicio exclusivo con base en esa paternidad.<sup>43</sup>

#### **4.2 Códigos Civiles de 1870-1884 y 1928.**

No se encuentran referencias expresas al derecho de los artistas intérpretes en el decreto de gobierno sobre propiedad literaria de 1846, expedido por el Presidente provisional de la República, Don José Mariano Salas,<sup>44</sup> ni en los Códigos Civiles de 1870 y 1884, que contenían respectivamente en su título octavo, referido al trabajo, las disposiciones sobre derechos de autor, pues en aquel tiempo aún no se había dado el despegue tecnológico en lo que a medios de difusión se refiere.

Se hace mención a los músicos en algún momento, pero en el sentido no de ejecutantes sino de autores compositores, como se desprende de la lectura del artículo 13 del decreto

---

<sup>42</sup> OBÓN León, José Ramón, *op. Cit.*, p. 56

<sup>43</sup> *Ibidem*, p. 57.

<sup>44</sup> OBÓN LEÓN Ramón, *op. cit.*, p. 32.

de gobierno de 1846, y de los artículos 1306 fracción V y 1191 fracción V, de los códigos de 1870 y de 1884, respectivamente, que dicen:

*Artículo 13.* . Los pintores, músicos, grabadores y escultores tendrán derecho de propiedad de sus obras originales, el tiempo de 10 años, extendiéndose a ellos la disposición del artículo 5.

*Artículo 1306.* (1191 del Código Civil de 1884). - Tienen derecho exclusivo a la reproducción de sus obras originales,

#### *V. Los músicos.*

En tal sentido, puede concluirse que en los ordenamientos jurídicos del siglo pasado, que trataban de los derechos de autor, a quien se le reconocían éstos derechos era al creador de la obra, así como su ejercicio exclusivo con base en esa "paternidad"

*Código Civil de 1928.* - Aún de acuerdo con la tradición legislativa de los cuerpos normativos anteriores, el legislador mexicano incorporó las disposiciones sobre derecho de autor en el Código Civil de 1928, que entrara en vigor hasta 1932

En este ordenamiento, hay referencia a que en éste código ya se legislaba con relación a los músicos ejecutantes, pues el artículo 1183 establecía:

*Artículo 1183.* Tienen derecho exclusivo por treinta años, a la publicación o reproducción, por cualquier procedimiento, de sus obras originales:

#### *VI. Los músicos, ya sean compositores o ejecutantes.*

Más adelante, el artículo 1191 establecía que podrían obtener derecho sobre las producciones fonéticas de obras literarias o musicales los ejecutantes o declamadores, sin perjuicio del derecho que corresponda a los autores.

Aquí se da la incorporación de otra figura, el declamador (artista intérprete de obras literarias), a quien junto con el ejecutante, se le concede determinados derechos ;desafortunadamente el cuerpo normativo en cita no dice cuáles y qué alcance tienen, sobre sus ejecuciones e interpretaciones.

En todo esquema se deduce que el autor, como titular primigenio, detenta sus derechos y en todos los casos se requiere su autorización previa para utilizar públicamente su obra, lo cual lleva a concluir que el Código Civil de 1928, mantiene la preeminencia de los derechos de autor.

#### **4.3 Reglamento para el reconocimiento de los derechos exclusivos de traductor o editor de 1939.**

El derecho del artista intérprete surge básicamente en el siglo XX. Si bien, pueden encontrarse referencias anteriores a esa figura, no puede hablarse de un sistema normativo que lo contemplara, ya que entonces el artista intérprete, aparte de la remuneración que recibía por su participación efímera, sólo podía optar al reconocimiento sobre algunos aspectos de su personalidad.

Estos consistían en la fama, la reputación o el reconocimiento de su nombre artístico, sin ninguna consecuencia jurídica específica.

Se señala como pionera a la ley alemana de 1901 sobre obras musicales "*que se auxilió de un artificio, al ver en la ejecución artística una adaptación Fue la llamada Ficktion der Bearbeiterschaft que hizo escuela e influyó decisivamente en los sistemas legales de Austria, Hungría, Suiza, Checoslovaquia y Finlandia*".<sup>45</sup>

Esta ficción jurídica tuvo arraigo en el sistema legal mexicano, como deja ver la fracción VI del artículo 1183 del Código Civil de 1928, así como del 1191, que incorporaba la figura del declamador

---

<sup>45</sup> Idem

También dentro de los primeros sistemas jurídicos que se refieren a ésta materia están la ley Inglesa del 31 de julio de 1925 y la Italiana del 14 de junio de 1928. La primera de las mencionadas tuvo evidente influencia en la ley Argentina No. 11723 de 1933 y la ley Uruguaya de 1937.<sup>46</sup>

*Reglamento para el reconocimiento de derechos exclusivos de autor, traductor o editor, de 1939.* - En este reglamento de 11 de septiembre de 1939, ubicado en el Diario Oficial de la Federación número 38 del 17 de octubre del mismo año, y que tuviera como antecedentes los reglamentos de 27 de febrero de 1934 y de 21 de marzo de 1924, se encuentra una mención a los artistas intérpretes, al establecerse que es lo que se entiende por propósito de lucro, aunque tiene sólo connotaciones laborales. Su artículo 22 indica:

*“Se considerarán realizadas con espíritu de lucro cualquiera audición musical, representación artística, difusión radiotelefónica, en la que los músicos, ejecutantes o transmitentes reciban retribución por su trabajo”.*

#### **4.4 Ley Federal de Derechos de Autor de 1947.**

Se apreciaba en el nivel internacional, doctrinal y legislativo una preocupación mayor por fundamentar los derechos de los artistas intérpretes en la época en que aparece esta legislación dentro del sistema jurídico mexicano.

El legislador de 1947 mantuvo la ficción del artista adaptador, según se desprende de la lectura del artículo 6 que dice:

*Los propietarios de estaciones radiodifusoras podrán grabar selecciones musicales o parte de éstas, obras literarias, didácticas, científicas, o programas completos, para el solo efecto de su transmisión posterior, sin que la grabación obligue a ningún pago, Pero quedarán obligadas por cada ejecución que realicen de la obra u obras grabadas.*

---

<sup>46</sup> Cfr. MORAES Walter, op. cit., p. 142.

Wenzel Golbaum, al comentar este artículo, apunta la problemática que produce la tecnología aplicada a la comunicación, pues: "La radiodifusión de obras grabadas en discos iba dando motivo a grandes procesos de la industria fonética contra la industria radiofónica. La radiodifusión de esta índole ha hecho al principio una propaganda considerable para los discos, volviéndose paulatinamente perjudicial, al acostumbrarse el público a escuchar las obras grabadas en las radiodifusiones, en lugar de comprarlas".<sup>47</sup>

#### 4.5 Ley Federal de Derechos de Autor 1956.

Este cuerpo normativo parecía mantener la teoría de la ficción, al incorporar dentro de su texto en el artículo 4, la misma redacción del artículo 6, de la abrogada ley de 1947. Sin embargo, el legislador se preocupa ya, en mayor medida por la sistematización del derecho de los artistas intérpretes, al cobrar importancia un fenómeno nuevo de innegable impacto dentro de la comunicación de masas: la televisión.<sup>48</sup>

Así, en primer lugar, el artículo 64 de la ley anterior se modificó por el artículo 63, que incorporaba la televisión y su problemática sobre la fijación de las obras e interpretaciones artísticas y planteaba también que tanto los autores como los artistas intérpretes pudieran celebrar convenios que autorizaran las emisiones posteriores.

Al referirse a este precepto, el estudio comparativo entre las leyes de 1947 y 1956, hecho por la Secretaría de Educación Pública, expresaba que la redacción se modificaba "de acuerdo con la definición de la emisión diferida o grabación efímera a que se había llegado en las reuniones internacionales donde se ha discutido ese problema. Se hace la necesaria distinción entre lo que debe propiamente entenderse por grabación efímera, es decir, la que debe destruirse o neutralizarse inmediatamente después de una única emisión y que no obliga a ningún pago adicional al pacto usual para los programas o emisiones vivas y la grabación destinada a perdurar y a explotarse con posterioridad a su primera emisión, caso

---

<sup>47</sup> *Ley Federal Mexicana sobre el Derecho de Autor de 1948*, Comentarios, publicaciones de la Secretaría de Educación Pública de México, año 1952, p. 57

<sup>48</sup> MORAES, Walter, Op. Cit p. 141

en el que no quedan cubiertos, los derechos de autor, ni los de los ejecutantes, con la remuneración correspondiente a un programa o emisión viva".<sup>49</sup>

Si bien el principio de autorización previa ya está cimentado para el autor (no-solo ahora, sino también en todas las legislaciones anteriores), el legislador abre el fortalecimiento de esta condición para al artista intérprete, al prevenir que se requiera convenio remunerado que celebre con el organismo, de radio o televisión para la explotación ulterior de su interpretación artística fijada o grabada.

Esta tutela a los derechos se refleja también en los postulados de los artículos 65 ("la autorización para difundir una obra protegida por medio de la televisión, de la radiodifusión o de cualquier otro medio semejante no comprende el de redifundirla ni explotarla públicamente, salvo pacto en contrario")

Y 66 : ("la autorización para grabar discos no incluye la facultad de emplearlos o explotarlos públicamente"). ("Las empresas grabadoras de discos deberán mencionarlo así en las etiquetas adheridas a ellos").

Por primera vez en la historia legislativa mexicana, el artículo 68<sup>º</sup> consagra los derechos de los artistas intérpretes, al puntualizar:

"Los ejecutantes, cantantes y declamadores y, en general, todos los intérpretes de obras difundidas mediante la radio, la televisión, el cinematógrafo, el disco fonográfico, o cualquier otro medio apto a la reproducción sonora o visual, tendrán derecho a recibir una retribución económica por la explotación de sus interpretaciones.

A falta de convenio expreso, esta remuneración será regulada por las tarifas que expida la Secretaría de Educación Pública. Cuando en la interpretación intervengan varias personas, la remuneración se distribuirá de acuerdo con lo que ellas convengan; en su defecto, por lo que disponga el reglamento de esta ley..".

---

<sup>49</sup> Ibidem.,36

Sin embargo, se prevé una limitación en cuanto al consentimiento para difundir, al expresar que cualquier obra que se presente al público en un teatro o centro de espectáculos puede ser difundida por radio o televisión con solo consentimiento del empresario del espectáculo, sin perjuicio del derecho de autor.

Así pues, debe entenderse que el artista intérprete siempre tendría derecho a ser remunerado por el empleo de su interpretación radiada o televisada que se transmitiera desde determinados locales, como teatros o centros de espectáculos, obviándose su autorización previa para que tal evento se realizare.

El aspecto económico de los artistas intérpretes se reforzó con las modificaciones que sufrió el artículo 81 de la ley de 1947 y que quedaron consignadas en el artículo 95, que indicaba la forma de cubrir los derechos de ejecución, representación, exhibición, proyección y, en general, por el uso o explotación de obras protegidas mediante convenios celebrados, y en su defecto, por las tarifas que expidiera la Secretaría de Educación Pública.

El precepto planteaba como caso de excepción el de la cinematografía, en el que el pago de derechos derivados de la exhibición debía establecerse mediante las tarifas que expidiera la Secretaría de Educación Pública, previa la atención a las comisiones mixtas de autores, intérpretes y usuarios).

Este dispositivo legal incorporaba a los artistas intérpretes, al establecer que las disposiciones contenidas en él, serían aplicables a éstos.

No hay que olvidar que el artículo 95 facultaba para la celebración de convenios a los autores o las sociedades de autores. En tal sentido y en correlación con el artículo 110 ("las disposiciones de este capítulo, Son aplicables a las sociedades que organicen los intérpretes de las obras a que se refiere el artículo 68, encaminados a hacer efectivos los derechos que les reconoce esta ley"), el legislador de 1956 contempla ya el ejercicio del derecho de los artistas intérpretes en el marco, de la gestión colectiva.

#### 4.6 Reforma de 1963 a la Ley Federal de Derechos de Autor.

La necesidad de revisar la entonces legislación vigente de 1956 sucedió como consecuencia y respuesta a los avances tecnológicos y ante la presencia de México en las deliberaciones que llegarían a culminar con la Convención de Roma de 1961. Ahí se establecía una serie de compromisos para México como parte firmante de la misma; así como debido al planteamiento de diversos sectores que requerían de una legislación más ágil y actualizada.

En la exposición de motivos del nuevo cuerpo normativo, que llegaría a ser la Ley de 1963, se lee:

*"Las reformas descansan sobre el principio de que la acción del Estado no debe limitarse a la salvaguardia de los intereses particulares, sino a la protección de una obra de indudable importancia social. Así, acentúan el carácter tutelar de los derechos de los autores y de los artistas intérpretes y ejecutantes a la par que propugnan la protección del patrimonio cultural de la nación".*

Un aspecto remarcable dentro del nuevo dispositivo legal fue su característica de orden público e interés social, destacándose la irrenunciabilidad de derechos de los autores y artistas intérpretes.

**Ley Federal de Derechos de Autor de 1963.** - Por decreto del 4 de noviembre de 1963, publicado en el Diario Oficial de la Federación del 21 de diciembre del mismo año, la Ley Federal de Derechos de Autor de 1956 quedó derogada

Este decreto adicionó y reformó en tal forma la anterior legislación, que realmente, se considera una nueva ley; la ley de 1963, que es como se conoce comúnmente

En éste nuevo ordenamiento, el legislador ya no muestra dudas con respecto a la jerarquización del derecho de autor sobre el del artista intérprete al señalar textualmente en

su artículo 6, y en evidente congruencia con la postura internacional:

*Artículo 6.* - Los derechos de autor son preferentes a los de los artistas intérpretes y de los ejecutantes de una obra, y en caso de conflicto se estará siempre a lo que más favorezca al autor.

#### **4.7 Reforma de enero de 1982.**

El decreto que reformó y adicionó la ley vigente desde 1963, es una adecuación parcial a las disposiciones contenidas en los tratados y convenciones internacionales de los cuales México es parte. En su normativa se regula con mayor concordancia el aspecto de los anuncios comerciales (artículo 74 C último párrafo), se adecua la definición de artista intérprete en combinación con lo dispuesto por la Convención de Roma de 1961 (artículo 82), se refuerza el orden público y el sentido de derecho social que inspira a ésta disciplina al considerar irrenunciables los derechos de los artistas intérpretes a percibir una remuneración económica por el uso de sus interpretaciones (artículo 84).

Finalmente, se consolidan los aspectos de gestión colectiva al reforzar el criterio de exclusividad de ejercicio de las sociedades de autores y artistas intérpretes (artículo 98 fracción II), a fin de nivelar la problemática que la falta de reciprocidad planteaba, por el uso de las obras e interpretaciones artísticas extranjeras en el país por un lado; y de fortalecer la acción gremial de dichas sociedades, por el otro, toda vez que éstas son auxiliares importantes del Estado en el cumplimiento de los compromisos internacionales que el mismo adquiere en esta materia para velar por la salvaguarda, el respeto, y el cumplimiento de los derechos de los autores y de los artistas intérpretes dentro del territorio nacional.

#### **4.8 Reforma de Julio de 1991.**

Fue publicado en el Diario Oficial de la Federación el 17 de julio de 1991 el decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Federal de Derechos de Autor, para entrar en vigor a los treinta días siguientes de su publicación, y en el que se

reformaron y adicionaron los artículos 6, 7, 18,23,25,83, 130, 132, 135 al 143 y 157 de la Ley.

En el dictamen de la Cámara de Senadores, con respecto a éstas, se desprende que:

"Del análisis de la tradición jurídica mexicana en materia de derechos de autor se puede establecer con claridad que nuestro país ha aportado por la escuela que asume a los derechos de autor como una derivación de los derechos de la persona humana que deben ser protegidos y tutelados por el poder público<sup>50</sup>

Se aprecia que el espíritu del legislador, se extiende también a los artistas intérpretes o ejecutantes, sujetos que también se encuentran protegidos por las normas de orden público, e interés social.

Por otra parte, se indican las razones que dieron origen a estas reformas: "En el documento remitido en su oportunidad por el Senado de la República pueden identificarse diversos objetivos, que responden al denominador común de modernizar la legislación tutelar de los derechos de autor, para responder con mayor propiedad a fenómenos de creación intelectual que son producto de los avances tecnológicos de la humanidad".

Se nota un reforzamiento a los derechos de los productores de fonogramas, en congruencia con los compromisos internacionales suscritos por México, específicamente a lo que hace a la Convención de Roma de 1961 y a la Convención de Ginebra de 1971, relativo a la protección de los fonogramas contra su reproducción no autorizada.

En cuanto a los derechos de los artistas intérpretes, se efectuaron reformas relativas a la protección de las denominaciones de los grupos artísticos como objeto de reserva, a la adición del artículo 83 con respecto del concepto de interpretación, así como la adecuación en el artículo 90 sobre el plazo de protección de estos derechos, de treinta a cincuenta años, en congruencia con la tendencia mundial y paridad con el beneficio de ampliación del

---

<sup>50</sup> *Revista Mexicana del Derecho de autor*, año 11, núm. 7, julio-septiembre de 1991, p. 11

plazo en favor de los productores de fonogramas.

#### **4.9 Reforma de diciembre de 1993.**

Se encuentran contenidas en el artículo único del decreto publicado en el Diario Oficial de la Federación de 22 de diciembre de 1993, en vigor a partir del 1º de enero de 1994; no plantearon transformaciones sustantivas con respecto a las modificaciones o adiciones de la anterior reforma de 1991.

Sin embargo, es destacable el cambio de régimen de dominio público oneroso o pagante al de dominio público gratuito. En tal sentido el nuevo texto, incorporado en el artículo 81 indica:

*“Es libre la utilización de obras de dominio público con la sola limitante de reconocer invariablemente los derechos a que se refieren las fracciones I y II del artículo 2”.*

#### **4.10 Ley Federal de 1996.**

La actual Ley Federal de Derechos de autor, se encuentra vigente desde el 24 de marzo de 1997, en virtud de que su artículo segundo transitorio abrogó la Ley Federal sobre el Derecho de Autor, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 29 de diciembre de 1956, sus reformas y adiciones posteriores. Tal ordenamiento logró incorporar figuras jurídicas novedosas como consecuencia de la propia evolución que en el ámbito internacional ha tenido la materia, así como producto del trabajo de artistas, juristas, académicos, defensores sociales y líderes gremiales. Todos ellos han mantenido una lucha constante que ha resultado significativa, para que en nuestro país, no sólo se dignifique la condición social del artista intérprete y ejecutante, sino que se implante una nueva concepción de la protección jurídica que se les debe otorgar a tales sujetos de derecho. Así se puede observar que México realmente es un país que procura a los artistas

## CAPÍTULO CUARTO.

### EL MARCO NORMATIVO MEXICANO Y LA ACTIVIDAD DE LOS ARTISTAS INTÉRPRETES.

#### 1. La titularidad.

El titular originario, de donde emana el ejercicio de tal facultad, está en la persona que comunica una obra al público mediante su manifestación estética personal, para lo cual se vale de su persona o imagen y de su voz o de un instrumento musical.

Esta idea indica que el titular originario del derecho en cuestión es el artista intérprete. O sea, al no darse interpretación artística, no se producen derechos o facultades algunas, pues la interpretación artística es un acto del intelecto humano y no puede concebirse que hubiere titularidad originaria en éste estatuto jurídico en favor de una persona jurídica que en sí constituye una ficción creada por el derecho para definir las asociaciones, sociedades, etcétera.

En consecuencia, las personas morales gozarán de una titularidad de derechos de artista intérprete sólo de forma derivada y en los términos y condiciones fijados por un convenio, en el cuál el sujeto originario mediante un acto volitivo, autoriza la utilización pública de sus interpretaciones artísticas.

Por ejemplo, la participación de un cantante y de un conjunto musical, que efectúan sus interpretaciones artísticas con la finalidad de ser fijadas en un fonograma.

El cantante y el conjunto musical tendrán una titularidad originaria sobre sus respectivas interpretaciones, y el productor de fonogramas una titularidad derivada conforme a los términos y condiciones del contrato que con aquellos hubiere celebrado.

El productor de fonogramas, por contrato, tendrá derecho a fijar, reproducir y vender dichas interpretaciones contenidas en su fonograma. Tal derecho le permite obtener un lucro y oponerse a que terceros no autorizados lo utilicen.

Esto no es una limitante para que los artistas intérpretes que participaron en el fonograma tengan derecho a una remuneración económica por el uso de sus interpretaciones y que conforme a nuestro sistema normativo, es de orden público al tener el carácter de irrenunciable, según lo establece el artículo 84 de la vigente ley de la materia .

Es pertinente hablar también de la figura del causahabiente, a la que se refiere la propia ley. De acuerdo con Captaint, "el causahabiente es el nombre dado a aquella persona que ha adquirido un derecho u obligación de otra, llamada su autor.

El causahabiente a título universal es la persona que ha adquirido de su autor la universalidad de los bienes de este o una parte alícuota, por ejemplo: el heredero legítimo, el legatario universal y el legatario a título universal. "El causahabiente a título singular es la persona que ha adquirido de su autor<sup>51</sup> uno o varios derechos determinados, por ejemplo el comprador, el donatario, el copermutante y el legatario singular (de una cosa o de una suma de dinero)..."

Al incluir estos conceptos en nuestra materia, resulta que el "autor" es el titular originario del derecho, esto es, el artista intérprete que lo transfiere (con las limitaciones que la ley de orden público, le impone) al causahabiente. Este en el caso, se contempla dentro de dos figuras: a título universal o a título particular.

A título universal, contemplamos a los herederos o legatarios; los derechos del artista intérprete se transmitirán por herencia o legado y durante el plazo de protección legal.

A título particular, están los contratantes con el artista intérprete, quienes en virtud del contrato, pueden utilizar de manera pública y con propósitos de lucro dichas interpretaciones artísticas. Es el caso de los editores de fotonovelas, por citar alguno; productores de fonogramas, productores cinematográficos u organismos de radiodifusión.

En algunos casos, como el del productor cinematográfico, el exhibidor estará obligado a

---

<sup>51</sup> CAPTAIN, Henri, *Vocabulario Jurídico*, [trad. Aquiles Horacio Guaglianone], Edit. Depalma, Buenos Aires, 1972, p.106

pagar los derechos de utilización pública de las interpretaciones artísticas. Si es el caso de los productores de fonogramas, el artista intérprete tendrá derecho a una remuneración en la venta de primera mano del fonograma. También por ejecución pública y utilización secundaria del mismo.

En lo que concierne a los organismos de radiodifusión, el pago de la utilización concomitante o simultánea, o la reproducción y utilización posterior corresponde no al productor del programa en el que intervengan los artistas intérpretes, sino al organismo de radiodifusión.

Lo mismo se aplica en el caso de la transmisión de obras cinematográficas por televisión, pues el organismo de radiodifusión se equipara al exhibidor, ya que en la emisión se genera el derecho.

Con lo anterior se puede observar que la figura del causahabiente se confunde en muchas ocasiones con la del usuario de la interpretación artística; en otras (como en la ejecución pública de fonogramas o en la transmisión de películas por televisión), el causahabiente es uno (por ejemplo, el productor de fonogramas o el productor cinematográfico) y el usuario es otro (por ejemplo, el organismo de radiodifusión).

## **2. Sujeto originario.**

El sujeto de la interpretación artística es aquel que da vida propia a la obra mediante su muy personal expresión corporal e intelectual, así como por medio de su habilidad y talento para comunicarla al público.

Por lo tanto, el artista intérprete es el comunicador del producto intelectual estético, creado por la fuente humana del mensaje o autor; sin importar que esa comunicación la realice por medio de su voz y su cuerpo o mediante un instrumento que transforme un sonido las notas de un pentagrama.

De la exteriorización intelectual estética , surgen una serie de facultades o derechos de diversas especies muy ligados. Tal exteriorización tiene como apoyo una obra del ingenio, susceptible de ser comunicada indirectamente al público, así en el campo de éste estatuto jurídico surge el sujeto originario de esos derechos: el artista intérprete.

Existe entonces por una parte, aquel que para interpretar una obra se vale de una propia expresión corporal; el que en doctrina y en legislación se nombra artista intérprete y que se aplica a actores, bailarines, cantantes, etc. Por otra parte, aquellos que se valen de un instrumento para interpretar una obra musical, son los llamados artistas ejecutantes o comúnmente conocidos como músicos.

Entonces se concluye del sujeto originario, que puede existir un solo titular primigenio de esos derechos o una titularidad colectiva, como es el caso de los conjuntos orquestales, los corales o los grupos de ballet, en los cuales puede darse la figura de la co-interpretación.

Tal hipótesis no debe confundir la concurrencia de varios artistas intérpretes en una obra, sea dramática o dramática musical, susceptible de comunicarse indirectamente al público por medio, de la radio, el cine o la televisión, en la cuál se requieren varios personajes. En este caso, cada artista intérprete tendrá derechos sobre su propia interpretación, los que serán regulados conforme a la importancia que desempeñe en el papel general de la obra. Por lo tanto, de acuerdo con los elementos humanos que concurren en una interpretación artística podremos hablar de sujeto individual originario (al hablar de uno), ó de sujeto colectivo originario (si lo conforman varias personas) .

### **3. Sujeto derivado.**

Esta figura se da cuando un artista intérprete se vale de una interpretación artística primigenia para realizar a su vez una nueva interpretación artística (como los actores de doblaje o aquellos que prestan su voz a personajes de dibujos animados). En este paso, podemos hablar de la transformación de la interpretación artística originaria, que dará como resultado una interpretación artística secundaria o derivada, que crea derechos para

el artista intérprete que presta su voz a la imagen del actor originario a fin de que dicha interpretación pueda comprenderla un público ajeno, por razón idiomática, fundamentalmente, de aquel a quien originalmente fue comunicada la interpretación primigenia.

#### **4. La memoria de edad como modificador.**

Este inciso es importante de analizar, pues se han dado ocasiones que dentro de la actividad analizada en el presente trabajo, el cosplay, se incluye a sujetos que no han alcanzado la mayoría de edad. En tal sentido, su situación jurídica reviste especiales características y tratamiento, lo cuál induce a plantear si tales aspectos revisten incidencia específica o diferente en cuanto a la titularidad de los derechos del artista intérprete que resultan de sus participaciones artísticas.

El artículo 22 del Código Civil para el Distrito Federal en materia común y para toda la República en materia Federal, establece que la capacidad jurídica de las personas físicas se adquiere por el nacimiento y se pierde por la muerte.

Es la capacidad de goce, el atributo esencial e imprescindible de toda persona, ya que la capacidad de ejercicio, que se refiere a las personas físicas, puede faltar y aún así existir la personalidad. La capacidad de goce es la aptitud para ser titular de derechos o para ser sujeto de obligaciones.

La capacidad de ejercicio, supone la posibilidad jurídica en el sujeto de hacer valer directamente sus derechos, de celebrar en nombre propio actos jurídicos, de contraer y cumplir sus obligaciones y de ejercitar las acciones conducentes ante los tribunales. La ley establece directrices a la capacidad, específicamente a la de ejercicio en lo que se refiere a menores de edad.

El artículo 646 del Código Civil establece que la mayoría de edad comienza a los 18 años cumplidos. Por lo tanto, se concluye que quienes no han llegado a dicha edad son menores y consecuentemente limitados en su capacidad.

Esto ello no impide que un menor de edad sea capaz de adquirir derechos y obligaciones, pero esto deberá efectuarse en los términos legales previstos, como el artículo 23 del Código Civil que señala que la minoría de edad, el estado de interdicción y las demás incapacidades establecidas por la ley son restricciones a la personalidad jurídica, pero los incapaces pueden ejercitar sus derechos o contraer obligaciones por medio de sus representantes. La representación que se contrae el numeral citado, comprende la que ejercen los padres por medio de la patria potestad y los tutores.

Este código también prevé que la patria potestad se ejerce sobre la persona y los bienes de los hijos, en primer lugar por el padre y la madre; a falta de éstos, por el abuelo y abuela paternos; y a falta de éstos, por los abuelos maternos. Quienes ejercen la patria potestad son legítimos representantes de los que están bajo ella y tienen la administración legal de los bienes que les pertenecen, conforme a las prescripciones de la ley.

Dentro de todo este esquema, podemos concluir que respecto a los artistas intérpretes menores de edad, quienes ejercen sobre ellos la patria potestad son sus legítimos representantes y tienen la administración legal de los bienes que les pertenecen, con las regulaciones que establece la propia ley.

## **5. La interpretación como objeto del derecho.**

El artista intérprete es un comunicador y el mensaje que comunica es precisamente la obra de creación debida al autor. En este proceso comunicante participan las figuras de tutela de la disciplina jurídica en estudio, o sea el artista intérprete (el sujeto) y su exteriorización personal de la obra que interpreta: la interpretación (el objeto).

Villalba y Lipszyc dicen acerca de la interpretación que: "esa actividad artística, tiene la capacidad de independizarse de la persona a través de la fijación y de la radiodifusión o proyección pública. A partir de ese instante, puede ser apropiada, vulnerada desnaturalizada y requiere los medios aptos para su protección con derechos erga omnes".<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> VILLALBA Y LIPSZYC, op. cit., p. 25.

Así, el objeto de protección jurídica, la interpretación, se concibe como ese acto volitivo, personal e intelectual, enmarcado dentro de la estética, con el que una persona el artista intérprete se vale de su voz, su imagen y su talento para dar vida a una obra artística o parte de ella y la proyecta al público.

Tal interpretación artística, para ser objeto de tutela, tendrá que circunscribirse a una actividad estética, y el fin que tenga por efecto de la tecnología aplicada a la comunicación, será regulado por la normativa jurídica con el objeto de evitar que se vulneren los derechos que de ahí surgen.

En éste esquema y dentro del sistema jurídico mexicano, apreciamos que el objeto del derecho del artista intérprete no será solo el recitado, sino de igual manera el trabajo representativo o una ejecución musical. Además, toda actividad de naturaleza similar a las anteriores, aún cuando no exista un texto previo que norme su desarrollo.

En tal consecuencia, se enmarca también como objeto de tutela la actividad artística, aquella realiza un cosplayer o la improvisación musical de un músico. En este caso concreto, no hay obra preexistente fijada que pueda ser contemplada dentro de la protección del derecho de autor, ya que la ley mexicana expresa con claridad que las obras quedaron protegidas cuando consten en cualquier forma de objetivación perdurable y que sea susceptible de reproducirse o hacerse del conocimiento público por cualquier medio.

Así, si esa improvisación musical no queda fijada en un pentagrama o por medio de una grabación, por ejemplo, no será objeto de tutela en el marco del derecho de autor, pero lo es no como obra, sino como interpretación artística. El mismo parámetro podrá pe aplicarse en el caso del cosplayer, a menos que su rutina quede objetivada de forma perdurable para gozar de la protección de ambos derechos.

En igual circunstancia pueden quedar protegidas las actuaciones de artistas de variedades o de circo, específicamente los payasos, pero no las de acróbatas que, si bien asombran y

conmueven al público con sus participaciones, en esencia sus actuaciones no constituyen actividades comprendidas dentro de lo intelectual artístico. En consecuencia, en estos últimos casos sólo podría existir un amparo legal respecto de fijaciones que permitieran su utilización ulterior. De esta manera, la única figura que podría adecuarse a tal objetivo jurídico sería la llamada derecho de arena, que tiene más connotaciones con el derecho a la imagen y el derecho del trabajo que con el derecho de los artistas intérpretes.

#### 6. Elementos necesarios para su protección.

Para que la interpretación artística sea objeto de amparo legal requiere que se cumplan determinadas condiciones:

##### *1. Existencia de una obra artística preexistente.-*

Para que se dé la interpretación artística, es requisito insustituible, la existencia de una creación intelectual susceptible de ser interpretada, por ejemplo: la obra musical o la dramática.

La primera se da al público mediante la ejecución, mientras que la segunda se da por la representación. Sin embargo, existe una excepción a esta regla general; cuando estamos en presencia de verdaderas manifestaciones interpretativas que no encuentran apoyo a proyección en una obra preexistente, como en el caso de los mimos.

##### *2. -Presencia de la individualidad.-*

El artista, cuando interpreta una obra, realiza una actividad intelectual estética, valiéndose de su propia manifestación interpretativa y proyectando su especial sentir personal. No importa qué método siga ó la escuela a la que pertenezca el artista intérprete, abstracción hecha de la técnica, ya que imprime a su actividad el sello de su personalidad, o sea, de su individualidad.

Por ejemplo, las interpretaciones artísticas que han realizado los distintos jóvenes bajo

la dirección de Julissa a lo largo de los años, sobre el papel de Danny Suko en la obra “Vaselina”, diferirán entre sí aunque se fundamente en la misma obra de teatro, debido al sello personal que imprime a su actuación cada intérprete.

Lo mismo podemos decir de la ejecución de las canciones del grupo The Beatles, por el grupo Morsa, el grupo Aleph o el grupo Help!; pues cada uno tendrá su sello distintivo, su propia individualidad que le caracteriza y le diferencia de las otras interpretaciones sobre la misma obra. Al hablar de individualidad, muchas veces se llega al concepto de originalidad como elemento constitutivo de la protección.

La originalidad es requisito indispensable en el ámbito del derecho de autor, y en tal sentido se pronuncian la doctrina y la legislación universal. Al respecto, se ha manifestado que lo original deriva de origen, principio, y por ende se aplica a toda obra del ingenio humano que no es copia o imitación de otra; y se distingue de novedad, que a su vez denota el estado, situación o calidad de las cosas nuevas.

Los términos de originalidad y novedad no tienen en ésta materia un alcance absoluto. No es ineludible que la manifestación del intelecto sea completamente nueva ni original, ni su inspiración libre de toda influencia ajena<sup>53</sup>.

La originalidad radica entonces en la actividad intelectual personalísima del autor, y el que una obra sea original quiere decir que no sea copia de otra anterior y que tenga elementos creativos que la individualicen y la presenten como algo no existente antes.

Se ha asentado que entre el derecho de autor y el derecho de artistas intérpretes existen puntos de contacto que los sitúan dentro del campo más amplio del derecho intelectual enmarcado dentro de la estética; sin embargo, también se han establecido diferencias entre ambas disciplinas, una de las cuales es el aspecto de la originalidad. Mientras que en el derecho de autor se requiere que la obra sea original para ser tutelada, en el derecho de los artistas intérpretes no es necesaria tal circunstancia.

---

<sup>53</sup> Cfr. OBÓN LEÓN, Ramón, op. Cit., p. 15

Villalba y Lipszyc señalan que "Si al derecho de intérpretes se le trata de dar un fundamento autoral, sufrirá un impacto anulador. Si algún requisito no se impone a la interpretación para que se encuentre protegida, es que sea original y novedosa o aporte algún elemento creativo, diferente de interpretaciones anteriores".<sup>54</sup>.

### *3.-Exteriorización de la interpretación artística por medio de la comunicación:*

Si bien, la labor de una interpretación puede no haber sido grabada o difundida y no por ello carece de su especial naturaleza, la interpretación artística como objeto de tutela importará a la disciplina jurídica en estudio en el momento en que rebasa el ámbito natural y cerrado donde se realice (por ejemplo, en un escenario o un foro), para llegar a un público distinto del que ha asistido a presenciar la interpretación en vivo.

#### **7. Los derechos morales como contenido.**

El derecho de los artistas intérpretes conforma un conjunto de facultades interrelacionadas, que emanan del hecho de que se exteriorice la interpretación de una obra artística.

Por tanto, estima que dicha disciplina jurídica surge como una expectativa en el momento en que el artista intérprete exterioriza su interpretación; y se concreta cuando dicha interpretación abandona su esfera de control al quedar plasmada en un soporte material o al comunicarse vía la moderna tecnología a un público que no corresponde a aquel que es susceptible de presenciarla en vivo; al pretender explicar esas facultades inherentes al artista intérprete, gran parte de la doctrina establece puntos de contacto con aquellas que se conceden al creador de una obra intelectual artística, resultando que al autor de una obra le asisten una serie de derechos morales y patrimoniales.

Para Pizarro, esa "prestación artística primigenia queda contemplada dentro de la sistemática del derecho del trabajo ha manifestado que el derecho de los artistas

---

<sup>54</sup> Idem.

intérpretes, no nace en el mero acto de la prestación artística,<sup>55</sup> sino cuando las manifestaciones indirectas de tales prestaciones son públicamente utilizadas por terceros, dando lugar a que el intérprete ejerza sus derechos personales, morales y de armonía con la sistemática legal del derecho de autor. En ese instante, es cuando salta a la vista el cúmulo de afinidades con ésta disciplina jurídica, tanto en la concepción humanista como en las facultades que adquiere el titular y en los medios de defensa de su derecho. Las legislaciones nacionales que regulan este derecho aplican por analogía los principios que rigen en materia de derechos de autor.<sup>56</sup>

a) *Facultades exclusivas.*- Atañen al señorío que tiene el artista intérprete sobre su manifestación estética que se concreta en la interpretación. Son facultades personalísimas y tienden a su reconocimiento como artista, a autorizar el uso y destino de su interpretación y, finalmente, a salvaguardar la integridad de la misma, con base en el honor y reputación del propio intérprete.

b) *Derecho al nombre.*- El maestro Galindo Garfías<sup>57</sup> Indica que el nombre no tiene por sí mismo un contenido patrimonial, no tiene una naturaleza económica, y que el derecho al mismo es subjetivo y de ejercicio obligatorio

La concepción civilista del derecho al nombre es distinta de otras ramas del derecho como el administrativo, el mercantil o el de propiedad industrial.

Así, y en este último caso, Antonio Prado Núñez define el nombre artístico como una combinación de nombres y apellidos que pueden ser efecto comercial mejor que el que produciría el nombre verdadero.<sup>58</sup> En el caso que nos ocupa, el seudónimo llega a obtener la misma protección legal que el nombre. En tal sentido se pronuncia el seudónimo bajo ciertas condiciones, hasta desplaza enteramente el nombre civil.

Siendo así, se impone la necesidad de proteger el seudónimo en la misma forma como el

<sup>55</sup> GALINDO GARFIAS, Ignacio, *Derecho Civil*, Ed. Porrúa S.A., México, 1976, p. 56

<sup>56</sup> *Ibidem*, p. 62

<sup>57</sup> *Ibidem*, p.64

<sup>58</sup> *Ibidem*, p 74

nombre civil. Dentro de la sistemática jurídica se ha hecho extensiva la protección del nombre, expresamente al seudónimo, siempre que éste haya adquirido para la persona que lo usa, la importancia del nombre.

Como se puede apreciar, el empleo del seudónimo tiene restricciones relativas a la prevención de actos delictuosos o por políticas administrativas, si llevamos a todos estos conceptos al plano de la práctica, podremos encontrar diversos ejemplos de nombre artístico:

a) *Individual*, en el que se utiliza el propio nombre del artista intérprete, como Charles Chaplin, Jorge Negrete y Pedro Infante.

b) *Individual*, en que se utiliza ó en el que se usa el seudónimo, como Cantinflas, Bozo, Cepillín.

c) *Colectivo*, con el nombre propio como encabezado, por ejemplo: las grandes orquestas de la década de los cuarentas, como el de Glenn Miller, la de Benny Goodman, la de Luis Arcaráz y la de Gonzalo Curiel.

d) *Colectivo*, con seudónimo, como The Beatles, Timbiriche, Los Violines de Villa Fontana, Sonora Matancera, Trío Los Panchos o Los Tres Calaveras.

## **8. Los derechos patrimoniales como contenido.**

El artista intérprete tiene y ejercita un mandato sobre su interpretación artística que le otorga facultades morales, otro tipo de facultades que atienden al uso o explotación de su interpretación por terceros, dando origen a las prestaciones económicas que derivan de tal uso.

El ejercicio de un acto de voluntad que se traduce en la autorización posterior de su interpretación le arrojará al artista intérprete, con base en un esquema reivindicativo que,

dentro del sistema jurídico mexicano se contempla a través de las mecánicas del derecho social según la concepción de Radbruch, una facultad de índole pecuniaria, traducida en la posibilidad jurídica que tiene de obtener un beneficio pecuniario o una remuneración justa por el empleo público de su interpretación artística.

Sin embargo, el derecho moral y el derecho patrimonial del artista intérprete muchas veces se confunden en su ejercicio. El derecho patrimonial se define como la facultad transmisible parcialmente y limitada en el tiempo, en virtud de la cuál el artista intérprete tiene derecho a una remuneración justa por el uso o explotación de sus interpretaciones que se efectúen en cualquier forma o medio. A nivel internacional y nacional, ha sido polémico el hecho de considerar si estas facultades debe tenerlas el artista intérprete en forma exclusiva o no.

Este planteamiento, al parecer, ha pretendido evitar la colisión con los derechos exclusivos del autor, provocada en virtud de la acción de un artista intérprete para autorizar o prohibir su interpretación que pudiera afectar la libre difusión de la obra. Al respecto, Delia Lipszyc,<sup>59</sup> a manera de ejemplo, señala que "los derechos patrimoniales reconocidos a los artistas tienen por objeto protegerlos de utilidades que escapan al régimen contractual por el cuál consienten los usos de su prestación.

Sin embargo, a menudo estos derechos se encuentran sujetos a limitaciones establecidas, con el fin de evitar que la protección concedida a los artistas tenga por efecto obstaculizar ya sea el ejercicio de los derechos exclusivos de los autores de autorizar la explotación de sus obras, o bien la comunicación pública de sus fijaciones".

El avance tecnológico ha hecho que las interpretaciones de los artistas intérpretes puedan rebasar el ámbito del local en donde prestan su interpretación y esto provoca que la prestación no quede satisfecha tan sólo con la remuneración inicial pactada. Esta prestación regularmente se acuerda entre intérprete y productor, a través de un contrato individual de trabajo, de ahí que el pago constituya un salario como contra prestación al servicio prestado

---

<sup>59</sup>LIPSZYC, Delia, et al. , Op. cit.p. 382.

Ahora, si la interpretación rebasa el lugar en donde se presta, pero sólo abarca el ámbito territorial del organismo que trasmite, nos encontramos ante estas posibilidades: “Que la interpretación no se fije en ningún soporte material, pero que sea transmitida a un público diferente del que ocupa el lugar, bien sea aquel que escucha en el mismo momento la interpretación, a través de la radio o la televisión, constituyendo ello, en consecuencia, una sola transmisión que llamaríamos transmisión simultánea. O que pueda ocurrir en esa transmisión se efectúe una fijación efímera”.

En el caso uno, la primera transmisión no fijada que llegue simultáneamente a todo público abarcado dentro del territorio nacional de quien transmite, no generará pago adicional del acordado inicialmente para tal efecto, situación que no se contempla dentro de la normativa del derecho de intérprete sino del trabajo, toda vez que la competencia del sindicato en el caso de México, abarca dicho territorio.

El caso dos, de las grabaciones efímeras, se encuentra contemplado dentro del nuestro sistema jurídico a partir de la Ley Federal de Derechos de Autor de 1947, que en su artículo 64 señalaba exclusivamente el caso de las estaciones de radio. Al abrogarse éste cuerpo normativo por la ley de 1956, las grabaciones efímeras se trataron en una forma más amplia, al incorporarse la televisión. Al efecto, señala el artículo 63: “En el caso de que las estaciones radiodifusoras o de televisión, por razones técnicas de horario y para el efecto de una sola emisión posterior, tengan que grabar o fijar la imagen y el sonido en sus estudios, de selecciones musicales o parte de ellas, trabajos, conferencias o estudios científicos, obras literarias, dramáticas, coreográficas, dramático - musicales, programas completos y, en general, cualquier obra apta para difundirla o para ser difundida por medio de ellas, lo harán siempre que sea sin emisión concomitante y para los efectos de una emisión posterior, hechas por la misma estación, en un plazo no mayor de veinticuatro horas. Esta grabación o fijación de la imagen y el sonido no obligará a ningún pago adicional, al que corresponda por el uso de las obras.

La grabación o la fijación de la imagen y el sonido que se alude deberán ser destruidos o neutralizados inmediatamente después de la emisión. Las disposiciones de éste artículo no

se aplicarán en caso de que los autores y ejecutantes, tengan celebrado convenio remunerado que autorice las emisiones posteriores”.

Por tanto, en la legislación mexicana actual quedó derogada la disposición referente al periodo autorizado de retención de las grabaciones efímeras, y se dejó éste aspecto al ámbito de las partes; sin embargo, cabe destacar que la grabación efímera constituye un aspecto de excepción en cuanto a la fijación de las interpretaciones artísticas. En consecuencia, son importantes los comentarios que se vierten en la ley tipo sobre la proyección de los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión, adoptada por el Comité Intergubernamental de la Convención de Roma en su segundo periodo especial de sesiones, celebrado en Bruselas del 6 al 10 de mayo de 1974,<sup>60</sup> en el cual se expresa que las disposiciones referentes a las grabaciones efímeras "se basan todas en el principio de que las relaciones entre los artistas y los organismos de radiodifusión, en lo concerniente al uso de sus actuaciones, son esencialmente materias que deben regularse por contrato". Este criterio lo ha adoptado el sistema jurídico mexicano, como puede apreciarse con facilidad.

Más adelante, los comentarios de la ley tipo indican que "aunque un organismo de radiodifusión tenga libertad para realizar grabaciones efímeras en ciertas condiciones, debe obtener la autorización de los artistas antes de que pueda utilizarse tal fijación con fines de radiodifusión". Finalmente, en este documento se sostiene que "la excepción relativa a las grabaciones efímeras únicamente se refiere a las fijaciones y reproducciones hechas en las circunstancias especiales indicadas para éste caso".<sup>61</sup>

Una tercera posibilidad es la transmisión inalámbrica no fijada, pero que rebasa las fronteras nacionales, gracias al empleo de satélites de comunicación; pues la interpretación puede ser captada en uno o en varios países en forma simultánea dentro del mismo ó diferente uso horario. El satélite, se ha definido dentro del marco internacional, como todo dispositivo situado en el espacio extraterreno y apto para transmitir señales. A

---

<sup>60</sup> Cfr. 'Informe del comité', documento OIT - UNESCO - OMPI - ICR (Extr/II/6) en <http://www.sieca.org.gt/ProyectosDeCooperacion/Proalca/Pimarcolegal/convenios/conveniodeBruselas%20.htm>

<sup>61</sup> Idem.

su vez, la seña como todo vector producido electrónicamente y apto para transportar programas, y programa como todo conjunto de imágenes, de sonidos, o de imágenes y sonidos, registrados o no e incorporado a señales destinadas finalmente a la distribución.<sup>62</sup>

Con lo anterior, queda claro que la señal viene a constituir el soporte del programa que, en la mayoría de los casos, constituye una obra protegida en favor de su autor, y de los artistas intérpretes que la interpretan.

## **9. Situación de las interpretaciones artísticas no fijadas a diferencia de las fijadas.**

Este punto es para diferenciar las características en ambas situaciones, ya que como se ha tocado en el desarrollo de este trabajo, es importante tener un soporte material de la expresión artística para poder ejercer ciertos derechos; así también, con el desarrollo vertiginosos de la tecnología, es necesario tener en cuenta que estos derechos existen y deben hacer se respetar aún cuando no exista tal soporte material de la expresión de su autor.

### **9.1 La interpretación artística fijada.**

La interpretación artística queda protegida en el marco legal cuando queda objetivizada ante los sentidos del público; en otras palabras, cuando se desprende de quien le ha dado vida y se proyecta a los espectadores.

Tradicionalmente, ésta interpretación exteriorizada, ha sido objeto de tutela en cuanto se incorpora a un soporte material, esto es, en cuanto se "fija", con lo cuál existe la posibilidad de utilizarla y reproducirla ulteriormente ad perpetuum. Por ello es preciso tener un concepto claro de lo que significa el término fijación dentro del campo del derecho intelectual.

---

<sup>62</sup> Cfr. artículo I del Convenio sobre la distribución de señales portadoras de programas transmitidos por vía satélite en [www.sieca.org.gt/ProyectosDeCooperacion/Proalca/Pimarcolegal/convenios/conveniodeBruselas%20.htm](http://www.sieca.org.gt/ProyectosDeCooperacion/Proalca/Pimarcolegal/convenios/conveniodeBruselas%20.htm)

Conforme al Glosario de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), la fijación primera sobre un soporte material consiste en captar una obra en algún modo o forma de expresión física duradera.<sup>63</sup>

Acorde con este esquema, encontramos el concepto de fijación audiovisual como la grabación sonora y la grabación visual, simultáneas de escenas de la vida o de una representación o ejecución de una recitación en directo de una obra sobre un apoyo material duradero y adecuado que permite que dichas grabaciones sean perceptibles.

Así, la fijación audiovisual de una obra representada, ejecutada o recitada, se considera generalmente una reproducción.<sup>64</sup>

Existe también el término primera fijación de sonidos, que el Glosario define como la incorporación original de sonidos de una representación o ejecución en directo, o de cualesquiera otros sonidos, que no se tomen de otra fijación ya existente, en alguna forma material duradera, como las cintas, discos u otro instrumento adecuado que permita que dichos sonidos puedan ser percibidos, reproducidos o comunicados de otro modo repetidas veces.<sup>65</sup>

Es evidente que tales definiciones, si bien contemplan el tratamiento de la obra intelectual (eso es, que se estructuran dentro del derecho de autor), caben perfectamente dentro de un plano analógico para el caso de las interpretaciones artísticas.

Así pues, la primera fijación sobre un soporte material de una interpretación artística consiste en captar ésta en algún modo o forma de expresión física duradera. Podemos hablar de "fijación audiovisual de una interpretación artística" y "de primera fijación de sonidos de una interpretación artística" sin dejar a un lado el concepto de grabación o fijación efímera, que el Glosario define como una fijación auditiva o audiovisual de una representación o ejecución o de una emisión de radiodifusión, realizada para un periodo

---

<sup>63</sup> Glosario de la OMPÍ De derechos de autor y derechos conexos, <http://www.wipo.int/copyright/es/>

<sup>64</sup> Ibidem, p. 115

<sup>65</sup> Ibidem, p. 117

transitorio por un organismo de radiodifusión utilizando sus propios medios y empleadas en sus propias emisiones de radiodifusión.

En el plano convencional internacional, el término fijación en la Convención de Roma de 1961 no se definió de manera expresa, aunque se mencionó reiteradamente en las definiciones a que se contrae su artículo 3, sin embargo, el término ha llegado a definirse en la ley tipo sobre la protección de los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión, adoptada por el Comité intergubernamental de la Convención de Roma en su reunión celebrada en Bruselas del 6 al 10 de mayo de 1974

Al respecto, el artículo I de esta ley tipo, en su inciso II, define la fijación como la incorporación de sonidos, de imágenes o de sonidos e imágenes sobre una base material suficientemente permanente o estable para permitir su percepción, reproducción o comunicación de cualquier manera, durante un periodo algo más que simplemente transitorio.

En el memorando preparado por la Oficina Internacional de la OMPI para la primera sesión del Comité de Expertos sobre el posible instrumento internacional para la protección de los artistas intérpretes o ejecutantes y los productores de fonogramas se propuso como definición de fijación: La incorporación de sonidos, imágenes o ambos a la vez, o representaciones digitales de los mismos en toda forma material, que incluye la electrónica a partir de la cuál puede percibirse, reproducirse o comunicarse.

Posteriormente, y luego de la segunda y tercera reuniones del Comité se ha propuesto como definición de fijación: *"La incorporación de sonidos o de imágenes o de las representaciones digitales de los mismos, a partir de la cuál los sonidos y las imágenes pueden hacerse audibles y visibles mediante un dispositivo adecuado"*.

Con ésta definición propuesta, la discusión entablada con respecto a la utilización de extractos de interpretación ,sobre si debían o no considerarse dentro del alcance del

concepto de artista intérprete, quedó en sentido de que debían estar protegidos como fijaciones sin perjuicio de su duración ,como en el muestreo digital , por ejemplo.

Se abandonó aquella definición establecida en la ley tipo de 1974, al suprimirse la frase, "*durante un periodo más que simplemente provisional*".

La definición propuesta es acorde con las nuevas tecnologías, pero puede resultar rígida, dado que no prevé los futuros modos que de utilización de las interpretaciones nos plantee en un futuro no muy remoto el avance tecnológico.

Las definiciones en éste aspecto debieran ser más flexibles a fin de poder abarcar cualesquiera otra posibilidad tecnológica que pueda surgir en lo sucesivo. El comentario es válido para otro concepto; el de publicación, que se ha entendido como poner a disposición del público, en cantidad suficiente, ejemplares de un fonograma, y que una reproducción es la realización de uno o más ejemplares de una fijación o de una parte sustancial de la misma.

El memorando de la Oficina Internacional reseña que la definición de comunicación al público tenía el propósito de amparar también las nociones tradicionales de emisión y retransmisión tal como están definidas en la Convención de Roma de 1961.

Sin embargo, atentos a los nuevos modos de comunicación, se indicó que la emisión y la comunicación al público por hilo (cable, línea telefónica, red de fibra óptica), son cada vez más intercambiables y que, si bien la Convención de Roma no tiene una definición al público; parecía que las características comunes de la comunicación al público de interpretaciones o ejecuciones y de fono podría expresarse en una definición única.

Como consecuencia, el concepto de emisión vino a incluir las emisiones por satélite. El propósito es que la definición de comunicación al público ampare todas las formas de comunicación que no sean emisiones (es decir por medios inalámbricos) como pueden ser las transmisiones por cable y por fibra óptica.

De este modo, la definición propuesta referente a los fonogramas, fue la de poner a disposición del público en cantidad suficiente ejemplares de un fonograma, así como los sonidos fijados de un fonograma o las representaciones digitales de los sonidos a través de un sistema de recuperación electrónica : los medios digitales. Esta propuesta se ha mantenido hasta la tercera reunión del comité de expertos aludido.

Para terminar, la legislación mexicana no define expresamente la fijación, aunque en todo el contexto del articulado que protege a los artistas intérpretes queda entendida. Esta apreciación se refuerza cuando la misma ley otorga a dichos artistas intérpretes el derecho de oposición según se desprende de la lectura de las dos primeras fracciones del artículo 118º, que textualmente señala: "Los artistas intérpretes o ejecutantes tienen derecho de oponerse a:

- I) La comunicación pública de sus interpretaciones o ejecuciones;
- II) La fijación de sus interpretaciones o, ejecuciones sobre una base material y ;
- III) La reproducción de la fijación de sus interpretaciones o ejecuciones.

La segunda fracción contempla el supuesto no sólo de la fijación sin autorización por parte de quien da el espectáculo, sino también contra el bootlegging o "grabación de contrabando" que es la grabación no autorizada de actuaciones de artistas, sean en conciertos o mediante fonogramas de radio o de televisión, seguidas por la reproducción y venta de tales grabaciones.

Un ejemplo de esto aplicado al cosplay, se puede observar en las afueras de la estación del metro Tacubaya, donde comerciantes sin escrúpulos venden en formato vhs y ved principalmente, grabaciones de las actuaciones de las cosplayers en las convenciones sin su autorización.

Esto resulta además en detrimento de su imagen, pues la mayoría de las tomas enfocan partes muy específicas del cuerpo, provocando que el comprador se lleve una impresión equivocada de esta actividad y de las personas que a ello se dedican.

Tal supuesto aplica también a aquel público que asiste a un espectáculo (por ejemplo, un concierto) Y clandestinamente graba la interpretación artística, aunque sea sólo para uso privado, ya que en este caso se violenta esa facultad moral del artista intérprete a que se fije su interpretación sin su autorización.

La segunda fracción del artículo en cuestión, contempla la facultad de oposición contra la fijación no autorizada de una interpretación artística que vaya a transmitirse por radio o televisión.

En este sentido, ha de entenderse que pueda darse el supuesto de la fijación de esas interpretaciones artísticas para la radiodifusión, se requerirá como condición la autorización previa del artista intérprete, sea esa efímera, o esté destinada para su empleo y reproducción ulteriores.

Dicha autorización tendrá que ser expresa y por vía contractual. Para finalizar, es pertinente señalar la reforma al artículo 72 de la Ley Federal de Derechos de Autor, contenida en el Decreto de 11 de julio de 1991, publicado en el Diario Oficial de la Federación del 17 del mismo mes y año.

Tal artículo expresaba antes de la reforma aludida que el derecho de publicar una obra por cualquier medio no comprendía por sí mismo, el de su explotación en representaciones o ejecuciones públicas.

Actualmente el texto vigente es más explícito, y estableció el siguiente añadido: “.Se considerará que una obra es objeto de representación o ejecución pública cuando sea presentada por cualquier medio a auditores o espectadores sin restringirla a determinadas personas pertenecientes un grupo privado y que supere los límites de las representaciones domésticas usuales.”

La definición que se propone se sustenta en la que adopta el Glosario de Términos de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, misma que señala que una obra es

objeto de ejecución pública cuando sea presentada por cualquier medio a auditores o espectadores sin restringirla a determinadas personas pertenecientes a un grupo privado y que supere los límites de las representaciones domésticas usuales

La conclusión aquí es que podemos manifestar que ese espíritu de justa protección al autor, dentro del marco jurídico mexicano en la materia, se hace extensible a los derechos de los artistas intérpretes como sujetos que también son protegidos por el mismo cuerpo normativo.

## **9.2 La Interpretación artística no fijada.**

El origen de la disciplina jurídica en estudio se fundamentó en la búsqueda de reivindicaciones en virtud del desplazamiento tecnológico. El fonógrafo, la radio y el cinematógrafo llegaron a capturar las interpretaciones artísticas, anteriormente efímeras, para convertirlas en perdurables.

Así, la fijación de la interpretación dio corporeidad al objeto de amparo legal, ya que el estar plasmada en un continente material, la hacía susceptible de su reproducción y uso ulteriores inhibiendo de tal modo el control que el artista intérprete tenía sobre el producido de su actividad intelectual.

Resultó determinante durante mucho tiempo, tal criterio de fijación para justificar la protección jurídica de las interpretaciones artísticas. Sin embargo, con el advenimiento de la televisión y con el auge de la telecomunicación (microondas, satélites, cable y láser), la posibilidad de comunicar la interpretación artística de manera directa o en vivo fuera del ámbito donde se realizaba era ya no sólo factible sino también real.

Así pues, de un reducido número de espectadores, la tecnología lo ha convertido en millones de personas que dentro del ámbito no sólo nacional, sino también en el internacional pueden disfrutar del espectáculo artístico sin moverse de sus casas. Se han reducido tiempo y espacio, y la transmisión de una interpretación artística puede ser

captada en forma simultánea por determinado público perteneciente a diversos países.

Se puede decir que la telecomunicación moderna, más que nunca, ha arrebatado al artista intérprete el control de su interpretación; por ello, es preciso hacer un replanteamiento de principios jurídicos, a fin de que esa interpretación artística directa o en vivo quede debidamente protegida.

Si la Ley de México en el caso tiene un ámbito de aplicación restringido al territorio del país, debe aceptarse que cuando una transmisión directa o en vivo de una interpretación artística rebasa sus fronteras para llegar a otros países y a otro público, esa interpretación debe ser protegida .

Herramientas tales como Internet, hacen que este planteamiento sea muy bien ejemplificado, pues al ser más accesibles las cámaras web y dispositivos de control remoto, cada testigo de una representación puede hacer su propia transmisión en vivo, como si se tratase de cualquier televisora. Existen personas que incluso han hecho esto no sólo su pasatiempo, sino su forma de vida.

Sin embargo, esta situación no sólo se debe a los sujetos que transmiten, sino también a el hecho de que existan personas que desean percibir de esta forma las expresiones artísticas , ya sea porque en su lugar de origen o las hay, o sencillamente por la facilidad con que se puede acceder a ellas de esta manera. Basta con buscar en la red algún club que se dedique a ello.

Por el momento, la única medida práctica que se ha tomado, ha sido por los propios cosplayers y la gente que los apoya: a través de los distintos foros de discusión que existen también en la red, se han establecido acuerdos para procurar que este tipo de grabaciones no se lleven a cabo, especialmente cuando las imágenes mostradas son de mal gusto encaminadas a satisfacer el libido malsano de los compradores de grabaciones de esta categoría. Se han hecho públicas las fotografías de los individuos que han sido atrapados en flagrancia, para estar al pendiente de ellos en caso de pecatarse de su presencia.

## CAPÍTULO QUINTO. PROBLEMÁTICA ACTUAL DEL COSPLAY.

### 1. El origen del Cosplay.

Ya en el capítulo segundo del presente trabajo se abordó la definición de cosplay, y dado que significa “jugar a disfrazarse” o “actuar con un disfraz”, es necesario hablar de lo que es este último.

“Disfraz, significa vestirse y cubrirse de algún material, color o máscara para representar personajes, algún cuerpo o forma, donde el arte y el ingenio se distinguen. El hombre, a través de los años, se ha valido del disfraz para la danza, rituales, peleas, linaje y cultos.

En México, los aztecas usaban atuendos que los distinguían como caballeros águila o caballero jaguar. En la cacería usaban pieles para disfrazarse de alce. En las tribus los cuernos significaban respeto y sabiduría y usaban esencias de animales para atraer a su presa. En la actualidad el disfraz se emplea en obras de teatro, circos, carnavales y fiestas como el Día de muertos, en la primavera, en convenciones de comics, etc.

A través de la historia del cine se han caracterizado personajes de ciencia ficción, fantasía y mitología; los cuales, para ajustarse a los personajes, se maquillan se hacen implantes artificiales y hasta efectos especiales.

El disfraz se clasifica en dos tipos:

**Caracterización o vestuario:** Van ligados, pueden ir desde un diseño sencillo hasta un personaje más profesional, desde aplicaciones anatómicas, máscaras e instrumentos de tecnología hasta la creación de personajes de cine, como por ejemplo Robocop, Terminator, toda la gama de personajes de Star Wars, Aliens, El Hombre Lobo, etc.

Para la creación de estos se utilizan diferentes materiales como hule espuma, espuma de poliuretano, fibra de vidrio, plástico termoformado, látex, peluche, gel, prótesis de silicón.

circuitos electrónicos, estructuras metálicas, etc.

**Botargas:** Es donde encontramos volúmenes más amplios que cubren el cuerpo, ejemplo: Peter Mayhew en el papel de Chewbacca, Anthony Daniels como C-3PO o Kenny Baker como R2D2. <sup>66</sup>

Ya con esta idea de lo que es un disfraz y su división básica, es momento de señalar cuándo surgió esta actividad denominada cosplay. Muchas fuentes no saben precisar el año exacto de su origen y se aventuran a decir que como tal, tuvo su punto de partida alrededor de los años 80's. <sup>67</sup>

Afortunadamente, en un esfuerzo extraordinario, Essai Ushijima dice al respecto lo siguiente:

“Aunque no tenía un nombre específico en esa época, el cosplay date desde 1930's, cuando los entusiastas de los trenes se vestían como trabajadores de las vías. A mitad de los años 60's las primeras convenciones de ciencia-ficción de mas allá del mar guiaron a la proliferación de eventos locales unos pocos años después de que se llevaran acabo las mascaradas de extraterrestres. Pero no fue sino hasta 1975 que un grupo de aficionados, vestidos por ellos mismos como sus personajes favoritos para promover su círculo de manga y cosplay, incursionaron en el mundo de los comics.

Pronto después de esto, los primeros cosplayers verdaderos surgieron, inspirados por el encanto de la moda, ropa de la juventud, sobrantes o de la armada. Desde entonces, los uniformes se han convertido en un género del cosplay, con meseras y escolares: guardias de estación y soldados. El apogeo de Lolita gótica es la influencia más reciente. Los 2 últimos años las chicas que hacen cosplay han aumentado para tomar las calles vestidas como lindas doncellas.

El primer cosplay de anime en aparecer en escena fue Umi no Toriton en el Comik Market

<sup>66</sup> SANTOS, Arnulfo, *Disfraces*. Conexión Manga, México No. 50, 2002, julio de 2002, p. 29.

<sup>67</sup> MATSUZAWA, Akemi, *Cosplay Encyclopedia*, {trad. John Sirabella} Documental en japonés con subtítulos en inglés, formato DVD, Animeworks, 1999. ISBN# 1-890228-71-0

de 1977. El estreno de Uchu Senkan Yamato pronto después llevaría al primer apogeo de cosplay. Pero no fue hasta que Kido Senshi Gundam vino, que el apogeo de cosplay de anime realmente despegó. En los eventos llevados a cabo en esa época., la mitad de los asistentes se vestirían con trajes de la misma serie. La popularidad de Gundam duró a los principios de los años 90's, eclipsado sólo cuando Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco), se convirtió en un éxito. Esta fascinación con el verdadero mundo irreal de anime y manga requiere ropa que simplemente no existe. Los trajes y accesorios caseros fueron la respuesta.

En la medida que las producciones de anime y manga crecen, más y más personajes están entrando en el mundo del cosplay. Trabajos recientes nunca fallan en incluir personajes pensados como modelos para hacer cosplay de ellos. La reimpresión de cómics de décadas atrás ha adicionado el grosor del campo. Lo más novedoso de este género remite a los personajes de anime de fines de los 70's, como Yattaman.

Cuando el apogeo del juego Street Fighter (Peleador Callejero) sucedió en Japón al principio de los años 90's, el género paralelo del cosplay explotó. A diferencia del anime y manga, los videojuegos permitieron a los cosplayers "convertirse" en sus personajes, haciendo todo esto más real.

Cada peleador incluso tenía su propia historia personal. Las chicas en particular fueron deslumbradas por los personajes femeninos duros, como Chun Li de Street Fighter 2 y Nakoruru de Samurai Spirits. La simplicidad de los trajes es además un gran atractivo. En muchos casos la ropa diaria puede modificarse en el diseño, ahorrando tiempo y dinero.

Los RPG (por sus siglas en inglés de rol playing game [ "juego de papeles" ]) aparecieron a mediados de los 90's justo cuando el interés en el manga y anime se desvanecía. Estos pronto se convirtieron en la tendencia, como se refleja en su popularidad en el cosplay.

Con juegos como Dragon Warrior (Guerrero Dragón) y Final Fantasy (Fantasía Final) encabezando el género, los juegos de Rpg son populares hoy día. Además, estos permiten

una familiarización más real con el personaje que la que se da en el anime o manga ,gran parte de su éxito en el cosplay debe a la gran cantidad de personajes disponibles. Más recientemente, los personajes de los Rpg's que combinan simuladores de batalla como "Las guerras de Sakura" son atractivas a los seguidores. <sup>68</sup>

## 2. El cosplay en el ámbito Internacional.

Esta actividad se desarrolla en general con características similares en los países en que se conoce, sin embargo , como es de esperarse, en cada zona existen algunas particularidades que les distinguen. A continuación se tratan 3 bloques: primero el del continente asiático, después el del europeo y por último el del continente americano

### 2.1 Continente asiático.

En Asia, continente en el cual surgió esta actividad denominada cosplay, se le puede ver como un trabajo o un pasatiempo que ayuda a sobrellevar la agitada vida diaria que les caracteriza a sus habitantes.

A este respecto, Jennifer Cahill dice: " Por una cosa, es divertido salir en un traje. Y ciertamente hay un elemento de escapismo en el trabajo aquí. La famosamente rígida sociedad japonesa, con sus roles y reglas estrictamente rígidos anteponiendo a la comunidad sobre la individualidad., está en medio de grandes cambios.

Con el rompimiento de la "burbuja económica" de los 1980's y la lenta desaparición del sistema de empleo vitalicio, muchos sienten que el cosplay es un escape de los tiempos inciertos y rechazo al estado tal cual. Preocupaciones diarias sobre hacia donde va el país, el mundo y tú mismo, pueden ser dejadas de lado temporalmente a favor de hacer cosas, usar, elaborar cosas "kawaii" (agradables, reconfortantes, divertidas). [...]El sólo hecho de pararse fuera puede ser un acto de rebelión en una cultura que aprecia la armonía.

---

<sup>68</sup> USHIJIMA, Essai y Jennifer Cahill, *Cosplay Girls: Japan's Live animation Heroines*. Ed. DH Publishing Inc, Tokio, Japón, 2003, p. 91.

En el mundo del cosplay, siempre hay opciones y posibilidades, y las ataduras que sofocan en el mundo real se caen. La identidad y el futuro de uno no están prefijados absolutamente. La chica en vestido dulce puede ir al cuarto de vestuario y salir como una heroína de acción. Las chicas se visten de chicos y viceversa.

Los cosplayers incluso toman pseudónimos de cosplay que derivan de su personaje favorito o simplemente algo divertido como "Seta". Pero mientras el vestirse [de un personaje] sea una forma de alejarse de la cotidianidad, no implica un salto a la anarquía, debido a que la comunidad practicante del cosplay tiene sus propias normas y estética."<sup>69</sup>

Es importante destacar que, desde este ángulo, el cosplay no es una actividad negativa, desordenada ni mucho menos anárquica, pues existen una serie de lineamientos que deben respetarse para poder practicarla; no sólo por respeto a la comunidad que les observa, sino a la enorme cantidad de miembros que día a día aumenta.

Sobre las reglas que observan los cosplayers para serlo en un evento. Jorge Grajales puntualiza:

Hoy día el Comicmarket, que se realiza durante dos días dos veces al año en el nuevo Centro Internacional de Tokio,[...] es el evento más grande que se lleva a cabo en Japón; basta decir que en 1996, fecha de su vigésimo aniversario, se estimó que el número de asistentes fue de ¡400,000 personas!

Prácticamente el cosplay se ha convertido en el evento estrella del Comiket. Para no detener el flujo de tantas personas dentro del Centro de Exhibiciones, los organizadores de la convención han montado la Plaza del Cosplay, un área del exterior del edificio en donde cosplayers y fotógrafos pueden moverse con más libertad. El Comicmarket tiene algunas reglas que rigen el cosplay:

1. Cosplayers no pueden llegar al evento ni abandonarlo estando disfrazados. Se deben

---

<sup>69</sup> Ibidem, p. 4

cambiar dentro de camerinos especialmente montados.

2.No se permite la introducción de armas u objetos que se les asemejen. Tampoco objetos mayores de 30 cm, accesorios puntiagudos, animales, alcohol, bicicletas o cualquier objeto que el personal considere peligroso.

3.No se permiten trajes reveladores en exceso.

4.Los participantes deben pagar una cuota de 600 yenes y llenar las formas pertinentes antes de acceder a la Plaza del Cosplay.”<sup>70</sup>

Yasunori Matsushita en su investigación del cosplay en el continente asiático, indica:

“Limitando nuestra explicación a Kosupure de la primera categoría, es decir, vestirse como uno de los personajes de dibujos animados o revistas juveniles, no hay información jurídica específica, excepto unos reportajes o informes de periodistas centrados en la subcultura de los jóvenes. En cuanto a su comercialización, podemos mencionar a las dos facetas principales: venta de vestimentas para Kosupure y demostraciones en ciertas fiestas [festivales o eventos].

Hablando de la venta de vestimenta, en las ciudades grandes hay una cantidad de librerías que venden las revistas relacionadas con los dibujos. En tales librerías, aunque no en todos, se venden un grupo especial de revistas que se llama Doujinshi. No son revistas publicadas en base comercial, sino se publican de manera privada (en algunos casos por fotocopias) y su tiraje es muy limitado. Son obras de autores semi o no profesionales, con personajes o escenas de las obras originales conocidas (como Gundam, Dragon Ball o Yu-Gi-Oh), pero la historia o el desarrollo es totalmente diferente.

Son obras parodiadas, pero algunos son de muy buena calidad. Acompañada con la publicación y venta de estas revistas, en tales librerías se venden "costumes" o vestimentas de varios personajes de tal dibujo. O en la revista misma uno puede buscar varios direcciones de contacto para comprar y vender "costumes".

---

<sup>70</sup> GRAJALES, Jorge. [www.geocities.com/cosplaymx/convenciones/articulos/](http://www.geocities.com/cosplaymx/convenciones/articulos/)

Como otra faceta de Kosupure comercializado, podemos mencionar las demostraciones. Con cierta frecuencia y casi en todas las ciudades grandes en Japón se celebran una feria o un tipo de tianguis llamado Komiket (abreviación de comic market). En estas ferias varios grupos de Doujinshi se congregan y venden sus obras, y hacen un intercambio de informaciones. En la mayoría de los casos, unos de vendedores de estas revistas se visten como los personajes de dibujo animado, y de vez en cuando hace un pequeño drama o presentación con argumento muy bien elaborado con frases o bromas que solo los que saben muy bien la obra original pueden entender, o con otras parodias. Los promotores de tal feria pagan por estas demostraciones, que se utilizan para la publicación de más Doujinshi.

Finalmente, mencionaremos a un tipo de Kosupure ya bien establecido como Trabajo. En los centros comerciales con frecuencia se celebran demostraciones de los actores semi-profesionales o los estudiantes teatrales con vestimenta de los héroes de los programas televisivos como Ultraman, Masked Rider, Turborangers etc. Estas demostraciones tienen su guión especial, pero se escribe con el permiso oficial de los productores de estos programas televisivos. La vestimenta misma es la que se usan en las grabaciones verdaderas de estos programas (o sus imitaciones autorizadas). En Japón hay varias compañías pequeñas que planean y efectúan tales eventos para atraer a los clientes al centro comercial. Este puede ser un tipo más comercializado de Kosupure, que en Japón se conoce como Character Show.<sup>71</sup>

Un ejemplo muy reciente e ilustrativo de lo que puede hacer por un producto o servicio este tipo de cosplay o "Character Show", es la exitosa serie de "Sailor moon live action" ("Marinera de la luna en acción real"), pues cuando la euforia por esta serie estaba muriendo, Toei Animation, la misma casa que pasó el manga [historieta japonesa] a anime [serie de animación], decidió lanzar la versión en cosplay. Esta se transmitió por primera vez en Japón a partir del 4 de octubre de 2003 a través de la cadena de televisión CBS Y TBS.<sup>72</sup> Con esto, todas clase de mercancía alusiva a la serie creación de Naoko Takeuchi se ha vuelto a vender en grandes cantidades.

<sup>71</sup> MATSUSHITA, Yasunori, [www.geocities.com/cosplaymx/convenciones/articulos/Yasunori.html](http://www.geocities.com/cosplaymx/convenciones/articulos/Yasunori.html).

<sup>72</sup> ESPINOSA, Ana Luisa, *Sailor Moon ataca de nuevo*, Conexión Manga, México, No. 88, 2004, p. 26

Una faceta más del cosplay asiático, se encuentra en las tiendas y los restaurantes temáticos, donde el personal son cosplayers encargados de atender a la clientela. Un ejemplo es la cafetería Mai:lish ubicada en FH Kyowa Square 2F, 3-6-2, Soto -Kanda, Chiyoda Ku- Tokio, que abre diariamente de 11:00 a.m. a 10 p.m..

De este sitio, expresa Essai Ushijima: “Desde que la cafetería Mai:lish abrió sus puertas en 2002, la ropa de trabajo ha significado cualquier cosa desde trajes de animales, hasta de videojuegos y doncellas. Cuando el “tiempo de doncellas” termina a las 5:00 p.m. las siete meseras cambian sus delantales por algo más a su estilo. Los encantos del atuendo cosplay no han pasado desapercibidos por la clientela, principalmente la masculina, que programa sus visitas de acuerdo con los vestuarios de las meseras, e incluso las honran con flores en sus cumpleaños. Su lealtad es recompensada cada Miércoles cuando se lleva a cabo el día de los eventos especiales.”

Añade que “Los precios son muy parecidos a los de otras cafeterías. Entre ellas, las meseras tienen más de cien trajes. En el día “Meganecko” (chicas con lentes), nadie sale sin un par de gafas puestas, sean parte del equipo de trabajo o clientela. El día de Yukata, todos usan el tradicional kimono de verano; el día deportivo, todos se visten de atletas y porristas.”

Para algunos, el cosplay en esta parte del planeta se considera una tradición dentro de otros eventos que se enfocan a industrias como los videojuegos: “Uno de los ‘side events’ (eventos paralelos) que se realizan en el Tokio Game Show es el concurso de disfraces o Cosplay (abreviación de COStume Play)[sic]es “tradición” de muchos aficionados de disfrazarse de sus personajes favoritos, ya sea de videojuegos, de animación o películas. El ganador se elige por votación popular y se lleva a cabo a las afueras del centro de convenciones Makuhari Messe”.<sup>73</sup>

Otra particularidad del cosplay que se desarrolla en Asia, es que fácilmente pueden encontrarse juegos de tarjetas, postales, carteles, revistas especializadas y libros con

---

<sup>73</sup> ALOR, Jorge y Akira. “Tokio Game Show Autumn 2001”, Atomix, México, Año 2, No. 27, 2002, p. 18

fotografías de cosplayers y grupos de éstos a la venta.

Además, los propios cosplayers compiten con las tiendas especializadas poniendo a la venta accesorios y disfraces tanto nuevos como usados (cuyo valor agregado es tenerlos como recuerdo del cosplayer en cuestión, cual estrella del medio).<sup>74</sup>

En las siguientes páginas se puede encontrar cosplay asiático:

- <http://www.d1.dion.ne.jp/~7777777/>
- <http://www.candyfruit.com/>
- <http://www.yuanie.com/>
- <http://www.pixelsig.com/%7EVanessaHsu/>
- <http://reniikarus.24cc.com/>
- <http://aa4a.com/ps0/index0.html>
- <http://www.not-funny.com/>
- <http://westwindz.tripod.com/Main.htm>

## 2.2 Continente europeo.

Desde que el fenómeno del cosplay estalló en Japón, muchos países se han unido a la corriente y en Europa, esta circunstancia se acentuó con los constantes intercambios culturales propiciados por los medios de comunicación.

Canales televisivos y publicaciones periódicas llevaban al público series y noticias que les condujeron a adoptar el cosplay como una opción para divertirse y, como es de suponer, evolucionó también para convertirse en una fuente de ingresos, aunque tampoco legislada expresamente.

Principalmente en lugares como España, Francia e Italia se llevan a cabo eventos y

---

<sup>74</sup> TETSUKYO, Yoshioka. *Cosplay Fan* {trad. Adrián Pérez Izquierdo}. Ed. Kabushiki-Gaisha, Tokio, Japón, 2000, p.63

festivales, imitando a los de Asia. Como en todo, existen algunas diferencias sutiles entre la actividad desarrollada por los europeos y otros continentes como el nuestro; a este respecto, Lirin en "Cosplay: El arte de convertir un personaje de ficción en uno real" comenta que: "Muchos lo hacemos por diversión[...] eligiendo cada vez trajes más difíciles y costosos de realizar[...]En América nos superan con creces, ya que existen muchas más convenciones al año donde poder acudir y practicar el Cosplay.

Otra diferencia es que ellos, al contrario de aquí, no sólo se disfrazan de las series que allí se publican, sino que lo hacen con series que aún no han llegado"<sup>75</sup>

Páginas en donde se puede encontrar ejemplos de cosplay europeo, obtenidos de la fuente citada, son:

- <http://usuarios.lycos.es/cosplayers/index.php> (Española , en continua construcción)
- <http://cosplaymaster.iespana.es/cosplaymaster/> (española con una amplia galería de fotos)
- <http://www.cosplay-hq.net> (Francesa, videos incluidos)
- <http://www.giorgiacosplay.com/>
- <http://www.angelhitomi.com/>
- <http://www.soniasegreto.com/>
- <http://katerina.altervista.org/>
- <http://www.marikaroncon.com/>
- <http://www.sakyscosplay.too.it/>
- <http://www.alessandracosplay.com/>
- <http://www.aikosroom.cjb.net/>

Cabe destacar que si bien la mayoría de los europeos tienen en el cosplay un pasatiempo divertido, hay casos en los que realizar esta actividad implica recibir ingresos, como es le

---

<sup>75</sup> LIRIN. *Cosplay: El arte de convertir un personaje de ficción en uno real*, Animedia: Japan Anime Magazine, España, Año I, No. 2, Noviembre de 2002, p.40

caso de la Italiana Francesca Danni. A raíz de su incursión en el medio como cosplayer, se ha hecho de fama mundial y actualmente participa en eventos especiales. También obtiene ganancias de la venta de sus fotos personificando a distintas heroínas, dada su excelente calidad al hacer cosplay. Incluso, cuenta con su propio club de fanáticos.

Su sitio en Internet es [www.francescadani.com](http://www.francescadani.com)

### 2.3 Continente americano.

Norte, centro y Sudamérica comparten el gusto por el cosplay, teniendo la mayor cantidad de eventos relativos después de Asia. Países como Canadá, Estados Unidos, México, Puerto Rico, Perú y Brasil organizan festivales con características similares a los mencionados en los otros continentes. Cientos de fanáticos se reúnen portando los trajes de sus personajes favoritos para pasar un rato agradable o compiten por demostrar las habilidades que año con año adquieren para perfeccionar su estilo.

Al igual que en Japón, en América (especialmente en Estados Unidos), existen compañías que se dedican como parte de su giro a la fabricación de trajes y accesorios oficiales de los personajes de comic, manga, videojuego, etc. Al parecer esto surgió gracias a la industria cinematográfica, pues Antonio Dávalos menciona que:

“Desde sus inicios, Hollywood ha hecho uso del cosplay como parte fundamental de sus producciones desarrollando departamentos artísticos donde se han formado grandes profesionales en este arte, pero no fue sino hasta 1982 cuando la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas otorga por primera vez el premio Oscar al mejor maquillaje y vestuario a la película Hombre Lobo Americano en Londres por sus aportaciones a la industria filmica.”<sup>76</sup>

También añade que :”En el vecino país [Estados Unidos de Norte América], la industria del cosplay ocupa un lugar muy fuerte entre las empresas, de tal manera, que los disfraces comerciales ostentan marcas de gran renombre tales como Lucas Films, Saban, Cartoon

---

<sup>76</sup> DÁVALOS QUEVEDO, Antonio. “Cosplay: Magia en la Comic Con”, Conexión Manga: Especial Comic Con, México, No. 4, 2002, p.14

Network,etc.<sup>77</sup>

Es muy importante para la industria hollywoodense el recrear de manera casi idéntica a los héroes y heroínas de las historietas, de modo que los castings para elegirlos son también muy rigurosos. El resultado es muy bueno y hasta espectacular en ocasiones, como en los casos de Angelina Jolie representando a Lara Croft , heroína de los videojuegos “Tomb Rider” y de Pamela Anderson Lee en el papel de “Barb Wire”, chica mala del editorial Dark Horse: “Pues (ésta última) luce muy similar a la heroína del comic con ese traje de piel, que proporciona un contraste muy llamativo con su cabellera tan rubia”.<sup>78</sup>

Al respecto del trabajo de Angelina Jolie como Lara, cuando recién la habían elegido para el papel, los medios informativos manifestaban: “Esta guapa actriz californiana de 25 años, tendrá que ponerse su mochila, hacerse su trenza, cargar sus dos armas y, sobre todo, llevar con mucho orgullo sus lentes oscuros, para no defraudar a la enorme cantidad de fans que Lara Croft tiene (incluso más que la propia Jolie)”.<sup>79</sup> Después de exhibir la película, las críticas decían lo siguiente: “El parecido físico y combinación perfecta de agresividad y encanto, jamás hizo dudar a los productores de que ella tenía que encarnar a la heroína”<sup>80</sup>

No existe una regulación específica al respecto de los cosplayers como tales, sino que la mayoría de ellos trabaja en base a contratos como los de edecaneo. Muestra de esto se puede apreciar en el reportaje “Un día den la vida de Vampirella” de la revista *Wizard: Bad Girls Special*. Se muestran una serie de fotografías de la cosplayer que interpreta al personaje, desde que se levanta a tomar su desayuno, hasta convivir con los fans en una convención de comics.

Siempre se refieren a ella con el nombre del personaje, “Vampirella”, pero nunca

---

<sup>77</sup> Idem.

<sup>78</sup> SHAPIRO, Marc. “Live Wire”, *Wizard*, Estados Unidos, Especial de Chicas malas, 1996, mayo, p. 8

<sup>79</sup> MEDINA, Jesús. “Lara Croft a la pantalla grande”, *Club Nintendo*, México, año 9, No. 11, noviembre de 2000, p. 14

<sup>80</sup> ESTRADA SUÁREZ, Rocío. *Angelina Jolie: En la boca del Dragón*, DirecTV World, México, Año 2, No. 15, 2002, Agosto de 2002, p. 7

mencionan su nombre real .Al describir su actividad, la publicación declara: “Es tiempo de conocer a los fanáticos. Vampi cruza las escaleras con algunos amigos. Entonces es momento de posar ante la cámara, sonreír y decir un par de bromas...”<sup>81</sup>

También el cosplay ofrece la posibilidad de vender replicas de trajes y accesorios utilizados por cosplayers de renombre, como es el caso de una chica conocida como “Yaya”. En su página ,[www.angelicstar.net/shop.html](http://www.angelicstar.net/shop.html), se puede encontrar una amplia sección dedicada a ofrecer alas de plumas, armas de utilería, escudos para ropa, etc. referentes a cosplay que ella ha portado, siendo ella misma su propia publicidad.

Algunas páginas que muestran el cosplay en el continente americano, son:

- <http://www.cosplaylab.com>
- <http://www.cosplay.com>
- <http://www.lindze.com/>
- <http://www.angelicstar.net/>
- <http://www.jaymiemay.com/>
- <http://www.cosplayangel.com/>
- <http://www.cosplaycuties.net/>
- <http://www.adellacosplay.com/>
- <http://cosplay.charmedseed.net/index2.html>

### **3 El cosplay en el ámbito nacional.**

En México , el cosplay ha crecido a la par de los eventos dedicados a los comics, manga y animación; por lo tanto, para hablar de su origen, es necesario remontarse a las primeras convenciones

---

<sup>81</sup> SHAMUS, Gareb S. , *A day in the life of Vampirella*, Wizard, United States of America, Bad Girls Especial , May 1996, pp. 24-27

Al respecto, Miguel Ángel Ruiz puntualiza: “Estas convenciones tuvieron un principio bastante underground, ya que la primera oficialmente se hizo en 1993 en la ENEP Aragón por los meses de enero-febrero como un proyecto de un grupo de estudiantes de la carrera de Comunicaciones, tuvo un éxito regular, pero movió a muchos de este medio para pensar en hacer una más grande.

Para agosto de ese año se hizo la primer convención de historietas [La Conque]. Para el año de 1994, la Conque se volvió a hacer con disfrazados y actividades de conferencias y proyecciones de algunos animes (Ranma, Urutsei Yatsura), y algunos escritores y representantes de las editoriales más famosas.”<sup>82</sup>

Si bien el fenómeno comenzó por el Distrito Federal, éste se ha ido extendiendo a la provincia, empezando por ciudades grandes como Guadalajara y Monterrey. Actualmente otros estados como Aguascalientes, Puebla y Colima, han sido sede de eventos donde los cosplayers se dan cita.

María Batalla, informa al respecto de una convención en Puebla lo siguiente: “También encontramos a personas que se dedican al cosplay, profesión en Japón definida como caracterización por medio de físico, ropa y personalidad de personajes de comics que se crea con la finalidad de dar una ilusión de ser un héroe o una heroína, que para los amantes de dichos personajes representa una buena experiencia el poder hablar o convivir con ellos”<sup>83</sup>

Páginas relativas al cosplay en México, son las siguientes:

- <http://inglaterra.ya.st/>
- <http://chanyto.ya.st/>
- <http://www.galeon.com/cosplaydestination/>
- <http://dietcosplaylight.webcindario.com/index.html>

---

<sup>82</sup> RUIZ LÓPEZ, Miguel Ángel, *Las convenciones en México*, Conexión Manga: Especial Comic Con, México, No. 4, 2002, pp. 30-31

<sup>83</sup> Batalla, María, *Séptima convención de comics*, El Heraldo de Puebla, (Puebla, jueves 29 de abril de 2004), p.13

### 3.1 Distrito Federal.

Como se mencionó antes, el Distrito Federal fue el primer sitio donde el cosplay surgió en México, a partir del arranque de las convenciones en 1993. Por ese entonces el término cosplayer no era conocido, y se les llamaba sencillamente disfrazados. Conforme nuevos eventos surgieron( unos para permanecer año con año como El Festival de Comics La Mole o La Convención Tlatelolcom; otros para esfumarse tan rápido pasaron, como La Feria de la Historieta o La Mecyf, la actividad cosplay se fue desarrollando más y más, hasta el punto en el que hoy son el principal atractivo. Si bien el poder adquisitivo del público promedio que asiste a este tipo de eventos no es muy elevado, le permite perfectamente pasar una buena tarde tomando fotografías a los personajes que desfilan por los pasillos y escenarios de los eventos.

Es destacable que incluso se editó un calendario cuyo principal objetivo, era la promoción de esta actividad, el cual salió a la venta en los puestos de periódicos para el año 2003. En él, se pueden encontrar como imagen central fotografías de cosplayers hombres y mujeres para cada uno de los distintos meses del año.

Sobre este producto, Miguel Ángel Ruíz menciona:” Para elaborar un calendario decidimos fotografiar a varios costplayers profesionales, [...] Ya que teníamos el lugar acondicionado adecuadamente para este tipo de trabajo, nuestros amigos comenzaron a maquillarse, el problema se suscitó cuando descubrimos que sólo teníamos un baño y que debimos prestarles nuestros despachos para que pudieran cambiarse. Bueno, ese no era problema sino el que había que dar turno para usar el baño y controlar dónde dejaban sus cosas...”<sup>84</sup>

Con esto se puede observar que, si bien los productores buscaron un nivel alto de cosplay, (pues especifican que se dieron a la tarea de contactar sólo a elementos profesionales), ellos mismos no tenían en mente las implicaciones de esta actividad (como el tener camerinos) y esto lleva a reflexionar que aún no se le está considerando seriamente, como

---

<sup>84</sup> Ruíz, Miguel Ángel, *Calendario Costplay de Conexión Manga 2003*, Conexión Manga, México, No. 57, 2002, p.32.

otro tipo de empleos.

Compañías como Nintendo (a través de Gamela México S.A.) y Capcom México (a través de Japan Express) entre otras, emplean a cosplayers para la promoción de sus productos y servicios.

### **3.2 Guadalajara.**

En septiembre de 1997 apareció una convención en Guadalajara, Jalisco, llamada “Comictlán”, organizada por el Sr. Jorge Hidalgo. Desde ese entonces se sigue llevando a cabo en el mes de septiembre; además existe otra llamada “Mangatrón” , la cual se desarrolla durante los meses de marzo y abril.

En ambas puede encontrarse cosplay de medio y alto nivel, pues los concursos resultan verdaderas competencias no sólo de vestuario, sino de coreografía. La calidad de su cosplay es tan buena, que varios cosplayers vienen al Distrito Federal a ganar los concursos que aquí se llevan a cabo

### **3.3 Monterrey.**

Monterrey, al igual que otros lugares en la República Mexicana, organiza eventos donde los asistentes conviven con los personajes de sus historietas o animaciones favoritas. Se hacen concursos de cosplay y en general, se les emplea en los locales para ayudar en las ventas a los expositores que les contratan.

Muchos de los cosplayers de este estado de nuestro país, gustan además de venir a las convenciones del Distrito Federal para saber las tendencias de personajes o novedades y llevarlas a su lugar de origen.

Es pertinente decir, que a pesar de que en estos sitios es donde hay más desarrollo en esta actividad, otros tantos sitios de la República Mexicana están llevando a cabo festivales

Con mayor frecuencia y calidad.

#### **4 El cosplay como profesión.**

Si bien es cierto que en México el cosplay es más que sólo un pasatiempo recreativo, (dadas las habilidades que se necesitan para ir subiendo de categoría), aún no se le da la importancia que alcanza en otros países como Japón.

Germán Vásquez, en su artículo “El Cosplay: Pasando de ser diversión a profesión”, habla de este tópico de la siguiente manera: “En Japón se da el caso de que hay muchas personas que se dedican al cosplay de manera profesional. [...] Mucha gente se gana la vida compitiendo en los concursos de cosplay donde los premios son bastante interesantes y sustanciosos. Otra forma de ganarse la vida de esta forma es “alquilarse” (sic) a alguna compañía cuando te disfrazas como un personaje popular de ésta para convenciones o eventos.

Algunas veces estas personas cumplen tan bien con las características del personaje que las compañías les dan un contrato de exclusividad para que sólo se disfrazen de los personajes de esa empresa y asistan a los eventos en los que tengan presencia

Obviamente y por este nivel de competencia que se da en Japón es natural que muchas de las interpretaciones de los personajes nos “dejen con el ojo cuadrado” de lo fieles que tienden a ser y de todo el detalle que se cuida al respecto.

Aquí en Japón se cuidan todos esos detalles, al grado de que hay personas que se puntan el cabello del mismo color que lo tengan los personajes con tintes especiales. He oído casos en los que las personas han llegado a raparse o hacerse perforaciones en los oídos con tal de representar a la perfección a su personaje.”

Como este suceso del cosplay es muy popular en Japón, hay compañías que se dedican única y exclusivamente a hacer disfraces y venderlos por vía de los medios especializados.

Estos trajes son muy caros, un ejemplo de esto un traje que incluía solamente chamarra y el pantalón de cuero tenía un precio equivalente a unos \$7,000.00 pesos. A eso hay que agregarle que ni trae espada, ni el colgante, ni el león ni nada por el estilo.

Por estos precios tan estratosféricos, muchos de estos cosplayers prefieren hacer sus propios disfraces; ya que además de ser más económicos, les da más personalidad y ellos pueden agregar el detalle que deseen a cada uno de ellos. Se calcula que cada uno de estos cosplayers profesionales pueden tener más de 200 trajes de distintos personajes en sus guardarropas.<sup>85</sup>

De lo anterior, aunado a lo tratado en el capítulo dos, se puede concluir que el cosplay en Japón funciona como un trabajo con el cual vivir y procurarse los satisfactores necesarios. Esto se logra a través de:

- La contratación (incluso al grado de exclusividad) con compañías para promover sus productos y/o servicios.
- La venta de artículos con la imagen del cosplayer o la firma de este (en cuanto a trajes y accesorios para cosplay).
- La publicación de libros y revistas que analizan el tema o compilan fotos de uno o varios cosplayers (Por ejemplo Essai Ushijima y Akihiro Matsumura los cuales se encuentran como parte de la bibliografía ).
- El empleo de modo formal en cafeterías y tiendas cuyo atractivo es el cosplay (pues los precios no difieren mucho de los que tiene la competencia).
- Y por supuesto, participar en concursos que como premio ofrecen cantidades sustanciosas, becas para estudiar actuación y otras artes, etc .

---

<sup>85</sup> VÁZQUEZ, Germán. *El Cosplay: Pasando de ser diversión a profesión*, Atomix, México, Año 1, No. 9, 2000, mayo de 2000, pp. 50-51

Por el contrario, en México es realmente difícil que alguien se pueda dedicar seriamente a esta actividad debido a todos los obstáculos que tiene para hacerlo un modo suficiente de subsistencia.

Por principio, está la lucha con la idea de que se está participando en algo “infantil” o “poco serio”, aunque la responsabilidad de llegar puntual, cuidar la presentación personal y realizar espectáculos, sea la misma que la de un oficinista, una mesera o un vendedor. De no cumplir con lo pactado, evidentemente no se obtendrá el pago por los servicios prestados.

Después, están los grupos de poder que no divulgan las fechas de las convocatorias para formar parte del equipo de cosplayers en un evento. Se da mucho el caso de que sólo se les contacta a otros, cuando alguien de ese círculo cerrado no puede cubrir el evento.

Además, como lo mencioné en el capítulo dos al hablar de las categorías en que se pueden dividir a los cosplayers, los básicos (que por lo general sólo se limitan a posar ante las cámaras y con trajes no muy elaborados) son empleados por razones motivadas mayormente por relaciones personales, dejando a un lado la calidad y con esto, relegando a cosplayers expertos (cuya representación incluye conocimiento exhaustivo del personaje, coreografías y habilidades propias de éste como el canto o las artes marciales).

Otro punto de este listado de bemoles, es el abuso por parte de los organizadores de los eventos. Al principio se daban contratos en donde ambas partes realmente ejercían un acuerdo de voluntades, pero esta práctica cayó en desuso al proliferar el cosplay en la población que asistía a los eventos y por lo tanto, la oferta de cosplayers deseosos de asistir pagados.

El paso intermedio que le siguió a este proceso, fue la contratación “a prueba” por una fracción del evento (la mitad de los días que dura el festival, en la Convención Tlatelolcom, por ejemplo), la cual se extendería por el resto de éste si a juicio del organizador y su equipo de colaboradores, el cosplayer resultaba llamativo para el público.

La realidad de las cosas es, que al final del periodo de prueba, se les ofrecía un pago inferior y éstos accedían a recibir tal remuneración en vista de la espera (frecuentemente larga) del veredicto y lo invertido en el traje y su respectiva coreografía.

La etapa en la que se encuentra este proceso actualmente, se debe a la gran oferta de cosplayers aspirantes a un empleo en el evento aunado a la creciente práctica de esta actividad como pasatiempo. Si bien antes era sorprendente encontrar como parte del equipo contratado, a una chica emulando a Chun Li, ahora es casi imposible; pues como aficionadas, asisten tres o cuatro Chun Li's más con un traje similar.

Esto se ha dado gracias a que los organizadores optan por ofrecer premios en efectivo más o menos atractivos para los ganadores de los concursos de disfraces. Así, cientos de participantes concurren al recinto en que se lleva a cabo el festival, motivados por el deseo de quedar en los primeros lugares.

Con esto, los organizadores obtienen el colorido de múltiples personajes sin pagarles, "ahorrándose" el sueldo que devengaría todo un grupo, sencillamente con invertir una fracción en los premios.

Algunos organizadores mexicanos aprovechan esta situación y ofrecen pagas irrisorias que no cubren ni siquiera el trabajo llevado a cabo (en contraposición a las edecanes que asisten al mismo evento presentando un baile similar); ya no se diga la elaboración del traje ni los materiales de éste. Se limitan a decir que si uno no está de acuerdo con la paga y condiciones ofrecidas, se retire, pues siempre habrá alguien más que si las acepte portando el mismo cosplay.

En mi experiencia personal, el trabajo como cosplayer me ha llevado a adquirir nuevas habilidades como corte y confección, el dibujo y hasta el aprendizaje del idioma japonés (en un nivel muy incipiente, que deseo superar).

Lo disfruto mucho, pero también he visto que cada vez es más difícil pensarlo como modo

suficiente de subsistencia.

De todos los campos en que he incursionado al respecto (Convenciones, venta calendarios, sesiones de fotos para coleccionistas, como conferencista y articulista respecto del tema, etc. ), el de la promoción para Compañías como Nintendo (a través de Gamela México S.A.) y Capcom México (a través de Japan Express) , han significado lo que realmente se considera cosplay como trabajo profesional [ver anexo 1].

Ambas compañías me eligieron, cada una en su momento, con la caracterización de Chun Li y me respaldaron respetando las condiciones de lo pactado. Tenía bien delimitadas mis actividades, un puesto en un departamento específico, una identificación o credencial y un sueldo previamente fijado.

La respuesta al ¿Por qué en este caso el cosplay si resultó ser respetado como un trabajo profesional? es reveladora: ambas compañías son representantes de las matrices que provienen de Japón, y por lo tanto, observan sus reglas e ideología.

Excepcionalmente, instituciones mexicana como el D.I.F. Estado de México, han visto en el cosplay un elemento valioso para ayudar a la recuperación y proporcionar bienestar a los niños que auxilian. Ejemplo de esto es el “Festival de los superhéroes”, llevado a cabo el día 28 de marzo de 1988 en el DIFORAMA de la Cd. De Toluca, como lo constata el reconocimiento otorgado a cada uno de los cosplayers que participamos en él [ver anexo 3].

## **5 Medios para proteger los derechos de los intérpretes dedicados al Cosplay.**

Según los puntos tratados a lo largo de este trabajo de investigación, la actividad denominada cosplay es una actividad artística; y las personas que lo practican o cosplayers, se pueden encuadrar como artistas intérpretes, dadas sus características.

La protección de los derechos de los artistas intérpretes, se puede ver desde distintos

ángulos, como se distingue a continuación:

### **5.1 Contra las transgresiones de los derechos morales.**

Los derechos de la persona tienen en primer lugar el derecho al respeto. Las violaciones a derechos como al nombre, a la imagen y a su reputación, honor o el aprecio que de sí mismo tengan los demás, son atendidas en términos generales y para cualquier persona, bajo las prescripciones del daño moral.

Respecto a los artistas intérpretes, estas disposiciones llegan a consolidarse con la normativa encuadrada dentro del Derecho Civil (o dentro del Derecho Penal si la acción es difamatoria o calumniosa, dentro de los delitos contra el honor).

La definición de Daño Moral la encontramos en el artículo 1916 del Código Civil: "la afectación que una persona sufre en sus sentimientos, afectos, creencias, decoro, honor, reputación, vida privada, configuración y aspectos físicos, o bien en la consideración que de sí misma tienen los demás".

El artículo 1910 de este mismo ordenamiento, establece que el que obrando ilícitamente o contra las buenas costumbres cause daño a otro, está obligado a repararlo.

Aquí se puede observar una diferencia entre la responsabilidad civil y la responsabilidad penal: la responsabilidad penal se funda en un daño causado a la sociedad, la responsabilidad civil sólo implica un daño causado exclusivamente a la víctima; procediendo con dolo o con culpa, debiendo mediar también una relación de causalidad entre el hecho determinante del daño y este último.

La legislación sobre derechos de autor mexicana establece, al respecto de las afectaciones que pudiera sufrir un artista intérprete, en su derecho moral:

Para los efectos civiles y tratándose de una reproducción no autorizada de una

interpretación artística, el artículo 21 de la Ley Federal de Derechos de Autor (correlacionado con el artículo 229 fracción XIV), establece la reparación del daño material, cuyo monto será de mil hasta cinco mil días de salario mínimo vigente, y se aplicará multa adicional de quinientos días de salario mínimo general vigente por día a quien persista en el caso concreto.

Se aclara que cuando el número de ejemplares o reproducciones no pueda saberse con exactitud, la reparación del daño será fijada por el juez, con audiencia de peritos.

Como una reproducción ilegal implica forzosamente la falta de autorización, éste acto representa una afectación contra la voluntad del artista intérprete, por lo que se le causa un daño moral independiente del daño patrimonial.

Una reparación de daño moral ejercitada por un artista intérprete por violación a sus derechos morales, tendría que encuadrarse dentro de las disposiciones previstas en el citado artículo 1916 del Código Civil lo que nos llevaría a los supuestos de la responsabilidad subjetiva que se explica dentro de la doctrina de la culpa ( teoría subjetiva de la responsabilidad) . Esta se funda por un lado en la intención de dañar como base principal del delito (lo que no sería en el caso a estudio), y por otro, en proceder sin intención de dañar pero con culpa porque no se hayan tomado las precauciones necesarias, se incurra en descuido, negligencia o falta de previsión

## **5.2 Contra las violaciones a los contratos**

La Ley Federal de Derechos de Autor indica que las contrataciones que se formalicen y que de alguna manera modifique, transmitan, graven o extingan los derechos patrimoniales, surtirán efectos a partir de su inscripción en el Registro Público del Derecho de Autor (fracción V del artículo 162). Esto se aplica, tanto para los autores como para los artistas intérpretes. En relación a los Contratos de reproducción, se aplican los artículos 42 al 57 de la Ley, ( Capítulo II del Título III, relativo a los contratos de edición y reproducción) . los cuales marcan pautas como son que el contrato deberá señalar la cantidad de ejemplares de que conste la edición y cada uno será numerado: que los gastos

de la edición, distribución, promoción, publicidad, propaganda o cualquier otro concepto, serán por cuenta del editor; que cada edición deberá ser objeto de convenio expreso y que una vez agotada para la siguiente, el editor tendrá un derecho de preferencia; que la producción intelectual futura determinada, deberán inscribirse por parte del editor ante la Dirección General del Derecho de Autor, independientemente de que por su lado lo haga el autor; y que antes de la inscripción, el citado editor deberá enviar un tanto del contrato a la sociedad autoral correspondiente.

Estas disposiciones son irrenunciables en favor del autor, por lo que el orden público, en este, está expresamente señalado. Además, las disposiciones señaladas se extienden a otro tipo de reproducciones de obras.

En cuanto a contratos sobre exhibición cinematográfica, el contrato originalmente celebrado por el artista intérprete( para que su interpretación sea fijada para su explotación en salas cinematográficas), sería violado si esta obra se explota en medios distintos como son la televisión, en sistema abierto o cerrado, o mediante la reproducción de copias de videogramas conteniendo dichas obras.

Es muy importante recordar que el sistema mexicano, establece en su artículo 158 (Código Civil) que las empresas que mantengan centros o establecimientos de cualquier género donde se usen o exploten obras protegidas, deben acreditar ante la dirección General de Derecho de Autor la autorización de los titulares de los derechos de ejecución, representación, o exhibición en su caso, excepto en los casos de uso o explotación de fonogramas que hayan cubierto los derechos de ejecución pública en sinfonolas o aparatos electromecánicos. Este numeral además señala el cumplimiento de la obligación a otro tipo de autoridades, y remite la determinación de las mismas así como las condiciones en que ha de cumplirse tal obligación en los términos que se fije el reglamento, (el cual por desgracia aún no ve la luz).

-Sobre reclamaciones patrimoniales derivadas de la violación a los contratos, cualquier violación derivada del contrato dará motivo para que el artista intérprete afectado pueda

ejercitar acciones civiles, tales como el cumplimiento del contrato, o la rescisión del mismo, con base en los términos del Código Civil que atañen a las consecuencias del incumplimiento de las obligaciones,<sup>86</sup> reclamando la indemnización por daños y perjuicios, entendiendo por daño la pérdida o menoscabo sufrido en el patrimonio por la falta de cumplimiento de la obligación (artículo 2108).

Acerca de violaciones por no pago de regalías, la Ley Federal de Derechos de Autor en su artículo 1490 señala que los derechos por el uso o explotación de obras protegidas se causarán cuando se realicen ejecuciones, representaciones o proyecciones con fines de lucro, obtenido directa o indirectamente.

La violación a tal precepto legal da al artista intérprete el derecho de ejecutarlo por él mismo o a través de la sociedad de intérpretes que le represente, a solicitar medidas precautorias para garantizar el monto de lo reclamado (éstas pueden consistir en embargo o intervención de negociaciones,) y a demandar el pago de daños y perjuicios,

Los casos en los que pueden dar lugar a acciones rescisorias o de cumplimiento de los contratos son los siguientes:

El 55 en su parte final, indica que al quedar concluida la edición pueden ser puestos a la venta los ejemplares a un año contado; transcurrido el lapso, sin que el editor haya hecho la edición: el titular de los derechos patrimoniales podrá optar por exigir el cumplimiento del contrato o darlo por terminado cuando en un contrato sobre utilización de derechos se fije una regalía por unidad de ejemplares, las empresas productoras y las importadoras, entonces, deberán llevar sistemas de registro que permitan realizar, en cualquier tiempo, las liquidaciones correspondientes.

Este mismo artículo puede ser aplicable a los casos de videogramas, videolibros o explotación gráfica de interpretación.

---

<sup>86</sup> Capítulo I del apartado "Incumplimiento de las obligaciones", del Título IV, "Efectos de las obligaciones", art. 2104 y sigs. del Código Civil. <http://www.cddhcu.gob.mx/leyinfo/>

El artículo 56 en su primera parte señala que el contrato de edición terminará en cualquiera que sea el plazo estipulado para su duración de la edición objeto del mismo o cuando el editor no distribuya la obra como se pactó en el contrato, cuando carezca de los ejemplares de la misma para atender la demanda al público.

El artículo 57 señala que toda persona física o moral que con fines de lucro o de publicidad utilice habitual o accidentalmente obras protegidas, deberá enviar a la sociedad correspondiente una lista mensual que contenga: el nombre de la obra y de su autor, y el número de ejecuciones, representaciones y exhibiciones de la obra ocurridas en el mes. Se exceptúan de tal obligación a quienes utilicen los fonogramas en la ejecución pública mediante sinfonolas o aparatos similares.

Esta disposición favorece también a los artistas intérpretes, pues en la práctica mexicana, la obtención de ésta información se produce, en el caso del cine, por los reportes enviados mediante los exhibidores cinematográficos, y en la radio y la televisión a través de los programas o las programaciones obtenidas a través de los periódicos, revistas especializadas, o directamente de estos organismos de radiodifusión, con el objeto de estar en factibilidad de proceder el reparto de las regalías entre sus titulares.

La violación a estas disposiciones, además de incurrir a los responsables en las sanciones administrativas que indica la ley, da lugar para que los artistas intérpretes en el caso, puedan ejercitar acciones de cumplimiento del contrato, o bien, la rescisión por el incumplimiento.

Respecto a la nulidad en los contratos, ésta se presenta en cualquier acto por el cuál se transmita o afecten derechos patrimoniales de autor o artistas intérpretes, o por el que se autoricen modificaciones a una obra cuando se estipulen condiciones inferiores a las que señalan como mínimas las tarifas que expida la Secretaría de Educación Pública.

Esta nulidad al ser irrenunciable, es absoluta y se ajusta a lo que dispone el Código Civil: El artículo 2225, indica que la ilicitud en el objeto, en el fin o en la condición del acto

produce su nulidad, absoluta o relativa. Y en el artículo 2226 señala que la nulidad absoluta por regla general no impide que el acto produzca provisionalmente sus efectos, los cuáles serán destruidos retroactivamente cuando se pronuncie por el juez la nulidad. De ella puede prevalecer todo interesado y no desaparece por la confirmación o la prescripción.

Existe otro aspecto, la terminación del contrato por inactividad del empresario o productor y lo encontramos en la Ley Federal de Derechos de Autor.

El artículo 55 se refiere a la edición, y señala que cuando en este tipo de contrato no se haya estipulado el término dentro del cuál deba quedar concluida la edición y ser puestos a la venta los ejemplares, se entenderá que este término es de un año.

Una vez transcurrido éste sin que el editor haya hecho la edición, el autor podrá optar por exigir el cumplimiento del contrato o darlo por terminado mediante aviso por escrito al editor, pero en uno y otro caso, éste resarcirá a aquel de los daños y perjuicios causados, los que en ningún modo serán menores de las cantidades recibidas por el autor en virtud del contrato

El artículo 58 contempla los derechos provenientes de la utilización y ejecución pública; indica que, salvo pacto en contrario, las obras dramáticas, musicales, dramático-musicales, coreográficas, pantomímicas y, en general las aptas para ser ejecutadas, escenificadas o representadas, deberán llevarse a la escena y ejecutarse, reproducirse o promoverse, dentro de los seis meses siguientes a la fecha del contrato celebrado.

En caso contrario, el titular del derecho de autor está facultado para darlo por terminado, mediante aviso escrito, quedando a su favor las cantidades que hubiese recibido en virtud del contrato.

Es cierto que ambas disposiciones se refieren a los autores, pero nada impide que las disposiciones ahí contenidas puedan aplicarse dentro del estatuto jurídico del artista

intérprete.

### 5.3 Contra transgresiones penales.

Un mal muy extendido en nuestro país desafortunadamente, es la piratería, que consiste en la reproducción no autorizada de fonogramas o grabaciones audiovisuales en sentido estricto (aunque el contenido de los bienes sustraídos se presenta con apariencia diferente). La UNESCO la ha definido como "la reproducción ilícita y la comercialización o difusión fraudulenta de obras del espíritu".<sup>87</sup>

También existe la falsificación (práctica por medio de la cual se reproducen: el contenido, el envase, inscripciones y demás componentes, como las marcas con lo que se procura engañar al adquirente haciéndolo creer que se trata de la obra original); y la "grabación de contrabando" (la grabación o fijación no autorizada de la actuación de un artista), que por lo general 'se efectúa clandestinamente, sin conocimiento ni autorización del artista...' <sup>88</sup>

Las consecuencias de éstas "han sido nefastas para los autores, la economía de la industria editorial, la producción de material audiovisual y la radiodifusión, Y su práctica, al acelerar y facilitar la estandarización de los gustos del público, ha sido señalada como un obstáculo más para el desarrollo cultural endógeno y para la afirmación de la propia identidad cultural de los pueblos en vías de desarrollo" <sup>89</sup>

Los campos en los que más se observa la piratería, son el musical y el cinematográfico, pues discos compactos no autorizados son reproducidos para consumo público, bien a través de la venta o de la renta o alquiler en los más diversos formatos (basta observar las estaciones del transporte público "metro" donde sin recato alguno, vendedores ambulantes abordan constantemente a los viajeros ofreciendo ved's de cd's y películas que incluso no

---

<sup>87</sup> GARZÓN, Álvaro, *La Piratería, reflexiones para su examen del fenómeno*, Secretaria de la UNESCO, documento PF/II/8B, 1983, p. 3.

<sup>88</sup> "La Piratería y la Creatividad" secretaria de la UNESCO, ensayo, aparecido en Boletín de Derechos de Autor, vol. XV, núm. 2, año 1981, p.3.

<sup>89</sup> ídem.

han sido programadas en cartelera).

Este fenómeno delictivo surgió a raíz del desarrollo tecnológico en la comunicación, debe contemplar una serie de sujetos pasivos que son víctimas de su perpetración: Los autores, los productores, licenciarios, el propio Estado y, obviamente, los artistas intérpretes.

El fundamento para que éstos puedan defender sus derechos, se encuentra en la Convención de Roma, artículo 70.(la cual es parte de nuestra materia según lo dispuesto por el artículo 133 constitucional). Además, se halla incorporada concretamente en el artículo 87 de la Ley Federal de Derechos de Autor.

Es un delito de querrela y no de persecución de oficio. Pese a ello, y con todas las carencias que la legislación actual dentro de la práctica mexicana, la Asociación de Productores de Fonogramas y el Comité Nacional contra la Piratería, (organismo constituido por sociedades autorales, productores y reproductores de videos legítimos, quién actúa en defensa de los derechos de autores, compositores, productores y comercializadores de obras cinematográficas) trabajan en íntima colaboración con la Procuraduría General de la República y la Procuraduría del Distrito Federal para detectar, sancionar y evitar estas prácticas ilícitas.

Muchas legislaciones se han visto tímidas o cautas en aplicar sanciones penales económicas severas contra los infractores de los derechos de los autores y artistas intérpretes que pudieran, ser adoptadas, y disuadir en gran medida este tipo de ilícitos.

En la mayoría de los casos, como en el de la legislación mexicana, la gran mayoría de los delitos en esta materia son perseguibles a querrela de parte, en lugar de ser perseguidos de oficio, y sólo se atiende a los intereses económicos lesionados.

En los medios de comunicación en nuestro país, se han lanzado campañas tanto graciosas como serias al respecto de este problema. Lo primero, en función de educar a la población, pues no sólo se provoca por factores económicos, sino culturales. La campaña que

ejemplifica lo anterior es aquella que rezaba “Si compras videojuegos piratas, te vas a quedar menso”.

Si bien es un lema muy discutible, la intención que proyectaba no era mala; e inclusive haciendo un análisis muy libre y de elementos indirectos, podría llegar a justificarse, ya que al comprar piratería se dejan de generar empleos y recursos que nuestro país necesita para educar y ofrecer un nivel de vida decoroso a la población.

En un sentido más realista y serio, últimamente ha sonado mucho una campaña que no sólo propone la regularización del software de las empresas, sino que además advierte de las penas aplicables a quien incurra en el supuesto.

#### **5.4 Las sociedades de Gestión Colectiva.**

Las sociedades de autores son instituciones creadas para la defensa y representación de los creadores. En este punto es preciso tratar el tema de estas sociedades, y lo haré haciendo distinción entre aquellas que son nacionales y las que son extranjeras.

##### **5.4.1 Nacionales.**

Existen organizaciones similares creadas por los artistas intérpretes y su origen se encuentra en el derecho laboral en la figura de los sindicatos que, como manifestara Farrell Cubillas, "constituyen organismos de resistencia obrera". El concepto tiende a desvirtuarse en su contexto y extenderse por ende, a entidades de otros titulares de derechos adquiridos que desean tener el control de la explotación de obras e interpretaciones bajo un marco y filosofía legal considerado más dentro del common law que de nuestro sistema jurídico.

Así, el concepto tradicional de “sociedades autores” o “sociedades autorales.” (donde malamente se emplea el término para incluir a las sociedades de artistas intérpretes), cede terreno al de gestión colectiva, debido a la necesidad de las grandes industrias de usuarios de encontrar una participación adicional en la explotación de las obras e interpretaciones.

Verbigracia están casos como el de la copia privada, el alquiler o el almacenamiento en banco de datos hasta llegar al internet.

Ziegler dice al respecto: "el desarrollo de la gestión colectiva vendrá asociado a la dificultad de control de las utilizations de las obras y en compañía de esa dificultad o sin ella a las actividades de explotación en masa de las mismas, cuyas empresas van apareciendo en el mercado al tiempo que se van aplicando a las industrias culturales las innovaciones técnicas del fonógrafo, el "video". la reproducción gráfica y la "digital", en el campo de la reproducción, y de la radiodifusión sonora o audiovisual, terrestre o satélite, el "cable" y la transmisión numérica, en el de difusión a distancia de las creaciones intelectuales.<sup>90</sup>

En respuesta a una convocatoria lanzada por la Dirección General del Derecho de Autor de la Secretaría de Educación Pública, para una reforma integral de la Ley Federal de Derechos de Autor, publicada en el Diario Oficial de la Federación del 25 de abril de 1994, la Sociedad General de Escritores de México, (SOGEM), expresó:

"No es extraño encontrar tanto en las nuevas legislaciones, como en los documentos de trabajo de los Comités de Expertos de la OMPI el término de entidades de gestión colectiva, para designar a las personas morales encargadas de la recaudación de los derechos que se generan por la explotación de las obras en los diferentes medios".

Dentro de este rubro se encuentran las sociedades de autores. Sin embargo, la gestión colectiva no es privativa de entidades exclusivamente autorales. En Europa, en el caso de la música, generalmente las sociedades de autores agrupan tanto a autores como editores. La Convención de Roma de 1961, por su parte, otorga determinados derechos a productores de fonogramas y a organismos de radiodifusión que son inherentes a ellos mismos y ajenos a los derechos de autor propiamente dichos. Por tanto, el pago por copia privada no solo involucra como beneficiarios a los autores, artistas intérpretes o ejecutantes, sino también a los productores, sean estos cinematográficos (en el caso del

---

<sup>90</sup> *Nuevos horizontes de la Gestión Colectiva*, en memoria del II Congreso Iberoamericano de Derecho de Autor e Direitos Conexos, Lisboa año 1994, núm. Tomo: II, Ed. Cosmos, p. 823

videocasete) o fonográficos.

Estos titulares de derechos requieren unir sus fuerzas para ejecutar sus derechos y también para abatir los costos respectivos para recaudar los derechos que han emanado de los tratados internacionales y que se han incorporado en las legislaciones nacionales.

Respecto a instituciones de derecho público o derecho privado, la problemática que atañe a la naturaleza jurídica de estas sociedades, no ha logrado en el derecho comparado encontrar uniformidad.

Sin embargo, el concepto de instituciones de derecho privado de interés público, no debe confundirse con las instituciones de derecho público, pues se refiere a las organizaciones que forman los particulares y en los cuáles el Estado, por las razones diversas de interés colectivo, tiene una injerencia determinada. Esto se apoya en el dicho de Serra Rojas, quien puntualiza: "la doctrina, la legislación y la jurisprudencia del derecho administrativo en general no son muy precisas para calificar y delimitar la naturaleza de las personas jurídicas privadas en las que el Estado manifiesta un interés preferente y reclama en ocasiones una intervención más efectiva".<sup>91</sup>

El Estado se ve obligado a intervenir por tratarse de materias que se relacionan y protegen el interés colectivo o por que el Estado así lo estima conveniente en la defensa y administración de sus intereses.

#### **5.4.2 Extranjeras**

Fuertes intereses se han opuesto a, los artistas intérpretes para reivindicar sus derechos, así lo demuestra la gran resistencia a la adhesión de la Convención de Roma que tuvieron muchos países.

El artículo 12 de la Convención de Roma ha sido un detonador frente a las opciones que

---

<sup>91</sup> Delia Lipszyc, op. Cit., p. 427 .

cada Estado contratante pudiere tomar con respecto al sujeto a quien va destinado éste derecho.

En la práctica y vía contractual, los productores de fonogramas se han unido a los artistas intérpretes para la obtención de ésta remuneración que de ejercitarla individualmente, ofrecería una firme defensa por parte de los organismos de radio difusión. Surge entonces la reunión de Santiago de Chile en donde participan, además, la Asociación Nacional de Intérpretes de México, la SUDEI de Uruguay, la ASAIECH de Chile, y como observadores la AIE de España y el Sindicato Profesional de Trabajadores de Radio, Teatro, Cine, Televisión y Afines de Venezuela.

Estas agrupaciones vienen a consolidar la Federación Latinoamericana que en la reunión de Portugal de 4 de junio de 1992, con la participación de la Cooperativa de Administración de Derechos del Artista de ese país, se constituye en la Federación Ibero Latinoamericana de Artistas Intérpretes y Ejecutantes (FILAIE).

La FILAIE es una organización civil que tiene entre sus objetivos la defensa en el plano internacional de los derechos de los artistas intérpretes de cualquier rango o especialidad, atendiendo tanto a las consecuencias morales como patrimoniales de esos derechos, fomentando la extensión y perfeccionamiento en los países iberoamericanos y en cualesquiera otros que lo requieran en ésta disciplina procurando el mejoramiento de la legislación vigente o la creación de ella en donde no existiere todavía.

En sus estatutos establece con claridad que podrán asociarse a la Federación aquellas entidades regularmente constituidas que tengan por objeto la representación de artistas para la defensa de sus derechos y, que serán admitidas también aquellas sociedades que teniendo los objetos antes mencionados representen a otros artistas titulares de derechos, aclarándose expresamente que no podrá pertenecer a dicha Federación ninguna entidad que no represente a artistas intérpretes.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> Declaración y Estatuto de la Federación Iberoamericana de Artista Intérpretes y Ejecutantes [www.wipo.org/documents/es/meetings/1998/sccr\\_98/doc/sccr1\\_9.doc](http://www.wipo.org/documents/es/meetings/1998/sccr_98/doc/sccr1_9.doc)

# ANEXO 1



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4

Figura 1 Chun Li CAPCOM®

Figura 2 Inglaterra Martínez junto al póster promocional de la gira CAPCOM® vs. SNK®

Figura 3,4 Inglaterra Martínez haciendo cosplay de Chun Li

# !!!YA ESTA EN MEXICO!!! CAPCOM VS. SNK

UNETE A LA GIRA  
INICIAMOS EL DOMINGO 27 DE AGOSTO

**PREPARATE  
PARA EL  
TORNEO,  
HABRA  
FABULOSOS  
PREMIOS**

DISFRUTA DEL RETO DEL MILENIO  
CHECA LA SIGUIENTE LISTA Y ENCONTRARAS  
UN LUGAR CERCA DE TU CASA  
!!!NO FALTES!!!

**JUEGA CON  
SISTEMAS  
PROFESIONALES**

ADEMAS EN CADA EXHIBICION PODRAS VER  
ALGUNO DE LOS PERSONAJES DE  
CAPCOM EN PERSONA

**NO  
A LOS  
CASEROS**

LUGAR	FECHA	UBICACION	HORARIO DE PRESENTACION	PRESENTACION DE CHUN-LI
J.LAND	Agosto 27	Paseo Chabro 2900, Yucatán Guerrero No. 25, Cde. Cuernavaca, Edo. de México, frente a las Cascaes Llameras.	4:30 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
J.LAND	Agosto 28	Multicentro Sur Juan de Aragón, Local 95, Av. Central S/N, Col. Benavente de Aragón, Cuernavaca, Veracruz.	4:30 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
J.LAND	Agosto 29	Multicentro Sur Juan de Aragón, Local 95, Av. Central S/N, Col. Benavente de Aragón, Cuernavaca, Veracruz.	4:30 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
J.LAND	Agosto 30	Cobanitas, Pte. Chahuapala, s/n a las Cascaes Llameras, s/n a la Av. Central, Toluca, MEX.	4:30 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
AMAZ	Agosto 31	Av. Coahuila 1435, Local 7, Edificio A, 2º Del 2º No. 200, Pte. Coahuila, Cuernavaca, Veracruz.	10:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
VIDEO JUEGOS TAPIA	Sept. 1o	Av. San Felipe No. 5, Col. Vista Alegre, Del. Cuernavaca.	10:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
VIDEO JUEGOS KAZ	Sept. 2	Videoj. No. 8, Loma Escondida, Del. Cuernavaca.	10:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
SALA DE ENTRETENIMIENTO	Sept. 3	Morelos No. 5, Local B, Navegar Centro, Edo. de México, frente a Autostar, Toluca.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
SALA DE ENTRETENIMIENTO	Sept. 4	Av. 15 de Septiembre No. 111, Navegar Centro, Edo. de México, junto a la Arena de Lucha Libre, Toluca.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
FUNNY LAND	Sept. 5	Plaza Aragón, Local 91, Av. Central No. 120, Col. Benavente de Aragón, Cuernavaca, Veracruz.	10:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
MOSCOH	Sept. 6	Centro Comercial Polanco, Marco Antonio de Saracho No. 68, Locales 43, 44, 45, Mérida, Yucatán.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
MOSCOH	Sept. 7	Centro Comercial Cuernavaca, Blvd. José Martí, Puerto No. 220, Locales del 1 al 21, San Lorenzo, Cuernavaca, Veracruz, México.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
FUNNY CHIPS	Sept. 8	75, Calles 75, s/n, Pte. Coahuila, Cuernavaca, Veracruz.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
ESMAR ELECTRONIC	Sept. 9	Carretera Libre No. 7, s/n, con Avda. Lomas Marías, Col. Benavente de Aragón, Cuernavaca, Veracruz, México.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
FANTASY VIDEOGAMES	Sept. 10	Dharm Gustavo Díaz No. 130, Locales Molineros No. 140, Col. Benavente de Aragón, Cuernavaca, Veracruz, México.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
FANTASY VIDEOGAMES	Sept. 11	Av. 16 No. 21, entre Calle 2 y 11, Col. Las Apalapas, Col. Nueva, Edo. de México.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
FUNNY CHIPS	Sept. 12	Plaza Cuernavaca, Local 95, Km. 5 y 6 Carretera México-Cuernavaca, Duran, Toluca, México, en el centro comercial del antiguo asentamiento local.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
FUNNY CHIPS	Sept. 13	Centro Comercial Las Plazas, Local 77, s/n, en las Flores, Cuernavaca, Veracruz, México, entre Blvd. Cuernavaca y Vía Expresión, en el centro comercial s/n a la Estación Cuernavaca, México.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.
FUNNY CHIPS	Sept. 14	Bvd. Andrés Bello, Local No. 180, Locales 24, 25, Pte. 73, Las Alamedas, Alvarado de Zaragoza, Edo. de México, en el centro comercial s/n a la Estación Cuernavaca, México.	9:00 a 2:00 Hrs.	12:00 a 2:00 Hrs.

Figura 5 Presentaciones de "Chun Li" para la gira promocional CAPCOM® vs. SNK®.



Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia del Estado de México  
 Dirección de Servicios Jurídico Asistenciales  
 Subdirección de Albergues Infantiles



*El Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia del Estado de México,  
 a través de la Subdirección de Albergues Infantiles,  
 otorga el presente:*

**RECONOCIMIENTO**

*a Inglaterra Martínez*

*por su destacada participación con la caracterización de "Chun Li" en el*

**"FESTIVAL DE LOS SUPER HEROES", que se presentó a los menores albergados del DIFEM,  
 el día 28 de Marzo de 1998, en el DIFORAMA de la Ciudad de Toluca, Méx.**

*Dr. Martín Trujano Álvarez*  
 Director de Servicios Jurídico Asistenciales



*Dr. Roberto Álvarez Lucano*  
 Subdirector de Albergues Infantiles

## CONCLUSIONES.

**PRIMERA.** El derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado a favor de todo creador de obras literarias y artísticas en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros conforman el derecho moral y los segundos, el patrimonial.

**SEGUNDA.** El derecho de autor tuvo que pasar por diversas teorías hechas por estudiosos del derecho para hallar su naturaleza jurídica, ya que se le asimilaba al derecho de propiedad, para después ubicarlo como un derecho real distinto al de propiedad; así se muestra su inclusión en la Legislación mexicana dentro del Código Civil. También surgió la teoría de que es un derecho sui generis (diferente y autónomo de los otros derechos).

**TERCERA.** Referente a los sujetos del derecho de autor, existen el originario y el derivado. El originario es el creador de la obra, al cual se le reconocen más derechos que al derivado, como los derechos pecuniarios, de reproducción, publicación, modificación, etc. Los titulares derivados, son aquellos que crean a partir de una obra inicial cambiándole algo; no son titulares de la obra, pero pueden adaptarla cambiándole fragmentos y son tratados como titulares de derechos vecinos, conexos o afines a los derechos de autor.

**CUARTA.** Gracias a la desafortunada circunstancia de que no existe un término exacto en español, al cosplay se le podría llamar tentativamente "*disfraz artístico o Arte del disfraz*" por sus particularidades y complejidad. Así también, se le podría llamar al cosplayer, "artista del disfraz".

**QUINTA.** Debido a sus características, el cosplay es distinto de la imitación, la parodia y el edecaneo, pero se le pueden aplicar las bases de los artistas intérpretes.

**SEXTA.** Existen varias clasificaciones y niveles de cosplay, pero lo más importante a resaltar, es que el cosplay no sólo implica la utilización de un vestuario específico, sino además adoptar las actitudes del personaje en cuestión.

**SÉPTIMA.** Es importante conocer la evolución de los artistas intérpretes y su regulación, debido a que sólo con estas bases, podremos entender las figuras nuevas, que como el cosplay, surgen conforme la creatividad del ser humano se desarrolla.

**OCTAVA.** Si bien es cierto que en México el cosplay es más que sólo un pasatiempo recreativo, (dadas las habilidades que se necesitan para ir subiendo de categoría), aún no se le da la importancia que alcanza en otros países como Japón. Aquí es realmente difícil que alguien se pueda dedicar seriamente a esta actividad debido a todos los obstáculos que tiene para hacerlo un modo suficiente de subsistencia.

**NOVENA.** El cosplay puede funcionar como un trabajo con el cual vivir y procurarse los satisfactores necesarios a través de la contratación (incluso al grado de exclusividad) con compañías para promover sus productos y/o servicios; la venta de artículos con la imagen del cosplayer o la firma de este (en cuanto a trajes y accesorios para cosplay); la publicación de libros y revistas que analizan el tema o compilan fotos de uno o varios cosplayers; el empleo de modo formal en cafeterías y tiendas cuyo atractivo es el cosplay (pues los precios no difieren mucho de los que tiene la competencia) y por supuesto, participar en concursos que como premio ofrecen cantidades sustanciosas, becas para estudiar actuación y otras artes.

**DÉCIMA.** Existen diversos medios para proteger los derechos de los artistas intérpretes dedicados al cosplay, en vía civil, penal, laboral y autoral tanto a nivel nacional, como a nivel internacional. Es probable que, como en todo proceso, este sea lento y tenga que adaptarse constantemente a la realidad que se viva, pero se encuentra en las manos de los propios cosplayers hacer que se respete su actividad, principalmente como trabajo.

## BIBLIOGRAFIA.

1.    ÁLVAREZ ROMERO, Carlos Jesús, Derecho de la Propiedad Intelectual, Madrid, Centro de Estudios Hipotecarios 1969.
2.    ANTEQUERA PARILL, Ricardo, Consideraciones sobre Derecho de autor, Buenos Aires, 1977.
3.    ARELLANO GARCÍA, Carlos, Métodos y técnicas de la investigación jurídica. 2ª ed., Ed. Porrúa, México, 2001.
3.    CAPCOM, Magnificent World of Chun Li. {trad. Jaime Adrián Pérez Izquierdo}, Ed. Capcom, Japón, 1994.
4.    CAPTAIN, Henri, Vocabulario Jurídico. [trad. Aquiles Horacio Guaglianone], Ed. Depalma, Buenos Aires, 1972, p.106
5.    GALINDO GARFIAS, Ignacio, Derecho Civil, Ed. Porrúa S.A., México, 1976
6.    GOLDSTEIN, MABEL, Derecho de autor. Ed. La Roca, Buenos Aires, Argentina, 1995.
7.    HERRERA MEZA, Humberto Javier, Iniciación al Derecho de autor, Ed, Limusa, S.A. DE C. V., México, 1992, p. 23
8.    LIPSZYC, Delia, et al. , La protección del derecho de autor en el sistema interamericano Universidad Externa de Colombia: Dirección Nacional de Derechos de Autor, Colombia, 1988.
9.    MATSUMURA, Akihiro, The Cosplayer. {trad. Jaime Adrián Pérez Izquierdo}, Ed. Fusosha, Tokio, Japón, 2000.

10. MUÑIZ ARENAS, Silvia, Los derechos conexos en la legislación autoral. (Tesis profesional), México, U. N. A .M., Facultad de Derecho, 1982.
11. OBÓN LEÓN, J. Ramón. Derecho de los artistas intérpretes: actores, cantantes y músicos ejecutantes. 3ª. ed., Ed. Trillas, México, 1996.
12. PÉREZ, Benito, La propiedad intelectual y el derecho de quiebra. Ed Astrea, Buenos aires, 1975.
13. RANGEL MEDINA, David, Derecho de la Propiedad Industrial e Intelectual. Instituto de investigaciones Jurídicas, México año 1992.
14. RANGEL MEDINA, David. Derecho Intelectual. Ed. McGraw -Hill , México. 1999.
15. SATANOWSKY, Isidro. Derecho Intelectual. Ed. Tipografía Editora Argentina, Buenos Aires, Argentina, 1954.
16. STUDIO 848. Costume Play Memorial Album '95 Winter. Ed. Sunrise. Tokio, Japón, 1996.
17. TETSUKYO, Yoshioka. Cosplay Fan {trad. Adrián Pérez Izquierdo} Ed. Kabushiki-Gaisha, Tokio, Japón, 2000.
18. USHIJIMA, Essaii y Jennifer Cahill. Cosplay Girls: Japan's Live animation Heroines. Ed. DH Publishing Inc., Tokio Japón, 2003.
19. VILLALBA, Carlos Alberto y Lipszyc Delia. Derechos de los artistas intérpretes o ejecutantes productores de fonogramas y organismos de radiodifusión: Relaciones con el derecho de Autor. Ed. Zavala, Buenos Aires, Argentina, 1976.

## DICCIONARIOS Y ENCICLOPEDIAS.

1. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones del Reader's Digest, México 9ª ed., Ed. Reader's Digest de México, S.A. de C.V., 1972, T.VI p. 1916
2. MOLINER, María, Diccionario de uso del Español. Biblioteca Románica Hispánica. Ed. Gredos, México, 1988, p. 260

## HEMEROGRAFÍA.

1. Alor, Jorge y Akira. "Tokio game show autumn 2001", Atomix, México, Año 2, No. 27, 2002, pp.14-18.
2. Batalla, María, "Séptima convención de cómics", El Heraldo de Puebla, (Puebla, jueves 29 de abril de 2004). P.13
3. Dávalos Quevedo, Antonio. "Costplay: Magia en la Comic Con". Conexión Manga: Especial Comic Con, México, No .4, 2002, pp. 12-15.
4. Espinosa, Ana Luisa, "Sailor Moon ataca de nuevo" ,Conexión Manga, México, No. 88, 2004, pp. 26-27
5. Estrada Suárez, Rocío. "Angelina Jolie: En la boca del Dragón". DirecTV World, México, Año 2, No. 15, 2002, Agosto de 2002, p. 7
6. Garzón, Álvaro, "La Piratería, reflexiones para su examen del fenómeno", Secretaria de la UNESCO, documento PF/II/8B ,1983,p. 3
7. "La piratería y la creatividad" , secretaria de la UNESCO, ensayo, Boletín de Derecho de Autor. vol. XV, No. 2, 1981, P. 3

8. Lirin. "El arte de convertir un personaje de ficción en uno real", *Animedia: Japan Anime Magazine*, España, Año 1, No. 2, Noviembre de 2002, pp.40-41
9. Medina, Jesús, "Lara Croft a la pantalla grande". Club Nintendo. . México, año 9, No. 11, noviembre 2000, p. 14
10. Moraes, Walter, "El derecho del artista intérprete o ejecutante en el Continente Americano: análisis y perspectivas", *Revista Mexicana de la Propiedad Industrial y artística*, n. 27-28, México; enero-diciembre de 1976, p. 141
11. Masouyé, Claude, *Revista Mexicana de la Propiedad Industrial y artística*. México, XVII, Núm. 33-34, enero -diciembre, 1979,p.23
12. *Nuevos horizontes de la Gestión Colectiva*, en memoria del II Congreso Iberoamericano de Direito de Autor e Direitos Conexos, Lisboa año 1994, núm. Tomo: II, Ed. Cosmos, p. 823
13. Parra Nájera, Raúl. "The Beatles: Un día en la vida". Red Telmex .México. D.F.,Agosto de 1993, p. 27
14. *Revista Mexicana del Derecho de autor*, año 11. núm. 7, julio-septiembre de 1991.
15. Ruiz, Miguel Ángel. "Calendario Costplay de Conexión Manga 2003", *Conexión Manga*, México, No. 57, 2002, p.32.
16. Ruiz López, Miguel Ángel, . "Las convenciones en México". *Conexión Manga: Especial Comic Con*, México, No .4, 2002, pp. 30-31
17. Santos, Arnulfo. "Disfraces", *Conexión Manga*, México No. 50, 2002, julio de 2002, p. 29.

18. Vázquez, Germán, "El Cosplay: Pasando de ser diversión a profesión", Atomix, México, Año 1, No. 9, 2000, mayo de 2000, pp. 50-51
19. Shamus, Gareb S. "A day in the life of Vampirella", Wizard, United States of America, Bad Girls Especial, May 1996, pp. 24-27
20. Shapiro, Marc. "Live Wire", Wizard, United States of America. Bad Girls Special, 1996, May 1996, pp. 7-8
21. Zavala, Mario Alberto. "Reflexiones de una Morsa", Revista Seguimos juntos, México, D.F., Año 5, Número 16, 1999, septiembre-octubre de 1993, pp. 30-31

#### LEGISLACIÓN.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, México, Ed. Alco, 2005.

Código Civil para el D.F. en materia del fuero común y para toda la República en materia del fuero Federal, México, Ed. Alco, 2005.

Legislación de Derechos de Autor, México, Ed Sista S.A. DE C.V. , 2000.

#### OTRAS FUENTES.

1. Flores Valdovinos, Juan, Dir., Calendario Manga-Comic de Costplay 2003, México, Especial No. 13, Diciembre 2002.
2. Matsuzawa, Akemi, Cosplay Encyclopedía, {trad. John Sirabella} Documental en japonés con subtítulos en inglés, formato DVD, Animeworks, 1999. ISBN# 1-890228-710.
3. Hoja publicitaria de la Gira promocional del videojuego "Capcom vs. SNK".
4. Reconocimiento DIF Estado de México "Festival de los súper héroes" 28 de marzo

de 1998.

### **PÁGINAS DE INTERNET:**

<http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/derechosdeautor/conveniodeberna.asp>

[http://www.sieca.org.gt/Sitio\\_publico/ProyectosDeCooperacion/Proalca/PI/MarcoLegal/Convenios/ConveniodeBruselas%20.htm](http://www.sieca.org.gt/Sitio_publico/ProyectosDeCooperacion/Proalca/PI/MarcoLegal/Convenios/ConveniodeBruselas%20.htm)

<http://www.cddhcu.gob.mx/leyinfo/>

[www.wipo.org/documents/es/meetings/1998/secr\\_98/doc/secr1\\_9.doc](http://www.wipo.org/documents/es/meetings/1998/secr_98/doc/secr1_9.doc)

<http://www.wipo.int/copyright/es/>

<http://www.minstrelbook.net/cosplay/artcosplay.htm>

[www.chanyto.ya.st/articulos.html](http://www.chanyto.ya.st/articulos.html)