

Creative Heroes in the shadow of the comic industry

Héroes Creativos a la sombra de la industria del comic

Diego Alejandro Rodríguez Piña
Investigador Independiente, Colombia

Abstract

My intention is to show some examples of cartoonists and comic writers, who possibly have not had the recognition they deserve when their works are adapted in the cinematographic medium, for example: When even recognizing fees and royalties, the film companies do not they give them sufficient credit, that is, they did not recognize their moral right for being the original authors of the work and also when in life their economic rights were not recognized, since on many occasions they were paid a fee but they were not recognized royalties, considering that his works resulted in great worldwide box office successes mainly and sometimes in video game series.

Some important cases that have been seen are for example in DC Comics, the case of the creators of Superman, Jerry Siegel and Joe Shuster and some Batman collaborators such as Bill Finger and Jerry Robinson or some examples with Marvel Comics, with Steve Ditko and Jack Kirby, who drew several comics whose adaptation for the cinema today has received great collection after the creation of the Marvel Cinematic Universe.

Finally, I will also name some North American and European screenwriters and illustrators of whom not much is possibly known, but their works have resulted in important films, since my intention is to highlight the work of these people who constitute the basis of an industry that with Over time it has become lucrative for which they also deserve recognition.

Keywords: Comics, Copyright, Trademarks, Cinema, Industry

Introducción:

Desde el punto de vista jurídico las historietas comparten atributos tanto de obras literarias (cuando se publican en revistas), como de obras artísticas, (cuando se hacen murales con historietas) y dependiendo la forma y el lugar en que se comuniquen al público, los autores de historietas (comics, manga, tebeos, bande dessinée o fumetis, dependiendo la tradición de donde provengan) obtienen distintos tipos de beneficios que le ayuda a la difusión de sus obras. Hoy en día las historietas, son consideradas como el noveno arte, lo que le da un estatus especial, el cual también comparten con la novela gráfica al ser expresiones inherentes del ser humano, que enmarca emociones y talento, ya que su creación es producto de un trabajo consolidado por parte de uno o varios artistas, los cuales aportan su esfuerzo y dedicación consolidando lo que hoy en día se ha convertido en parte fundamental de las producciones audiovisuales

provenientes de las historietas y novelas gráficas, aportando un guion gráfico (storyboard), que permite que desarrollen nuevas adaptaciones de este tipo de obras. Teniendo en cuenta lo anterior encontramos la esencia del presente estudio, el cual se puede empezar a resolver a través de una pregunta sencilla ¿se le está brindando a los artistas que hacen comics y novelas gráficas un reconocimiento suficiente por sus obras cuando las mismas son adaptadas para otros medios?, esta es una pregunta que intentaré resolver en el desarrollo de este artículo, donde quiero mostrar como particularmente la industria del comic ha fortalecido la industria del entretenimiento y muy especialmente la industria del cine, pues para nadie es secreto que las dos editoriales más grandes de comics como lo son Marvel Comics y D.C. Comic pertenecen hoy en día a los dos conglomerados de medios más importantes, como lo son Walt Disney y Warner Bros respectivamente, cuya una de sus principales actividades es la industria del cine. Mi intención como tal es mostrar el papel de los creadores de historietas y novelas gráficas en la industria cinematográfica e intentar determinar si el esfuerzo por intentar llevar su arte a las personas ha sido reconocido de una manera adecuada, asumiendo que lo que inicialmente se pensó que solamente era una crítica social o un entretenimiento, se convirtió en una industria muy prospera que aunque se creó a principios del siglo XX, se consolidó finalmente al principio del actual siglo con la creación de universos cinematográficos que le han abierto puertas a artistas desconocidos y nuevos artistas que buscan una oportunidad y reconocimiento a través de la industria audiovisual.

¿Qué protección brinda la propiedad intelectual al creador de historietas y novelas gráficas?

El derecho de autor es la principal protección que el derecho otorga a los artistas, a través de la Propiedad Intelectual en general sin importar que tipo de obra sea, es un derecho que es inherente a la creación misma, esta herramienta procura que el creador de obras bien sea literarias, artísticas o científicas, reciban un reconocimiento económico por su trabajo y la reputación y renombre por su dedicación y esfuerzo. En el caso de las historietas, a través de tiempo se ha demostrado que en la mayoría de los casos la protección que brindan los derechos de autor ha sido utilizada para defender los intereses de las corporaciones, esto se ha podido determinar por ejemplo con la artistas como los creadores de Superman, cuya historia ha sido divulgada en distintos medios, razón por la cual antes de abordar este tema voy a traer a colación por qué razón son importantes

los derechos de autor para los artistas que realizan comics y novelas graficas. también es importante aclarar que la propiedad intelectual tiene una división que otorga dos herramientas importantes como lo son los derechos de autor y la propiedad intelectual, con respecto a la primera es importante aclarar que en España derechos de autor y propiedad intelectual son sinónimos, sin embargo en los países que hacen parte de la Comunidad Andina de Naciones y otros países que pertenecen a otros sistemas regionales jurídicos, la propiedad intelectual es el género y los derechos de autor la especie cuya protección va dirigida a los artistas que crean obras literarias, artísticas y científicas.

Para hacernos una idea del alcance de esta protección, comenzaremos con algo básico y es determinar que son los derechos de autor y en general que beneficio otorga a los autores, compositores y creadores de todo tipo de obras literarias, artísticas y científicas.

Antes de avanzar con el tema es importante aclarar que la concepción que se tiene de la Propiedad Intelectual varía según los sistemas de derecho internacionales y la costumbre jurídica de cada país, razón por la cual a continuación aclararemos que diferencia existe, por ejemplo, en países como Colombia y España para hacernos una idea, por ejemplo, en Colombia:

El Derecho de Autor es una especie dentro de la institución de la propiedad intelectual, en virtud de la cual se otorga protección a las creaciones expresadas a través de los géneros literario o artístico, tiene por objeto las creaciones o manifestaciones del espíritu expresadas de manera que puedan ser percibidas, y nace con la obra sin que para ello se requiera formalidad alguna.¹

Ahora en el caso de España, encontramos que la propiedad intelectual y el derecho de autor son sinónimos, es decir existe una sola clasificación sin que haya división solo existe propiedad intelectual o derechos de autor y Propiedad Industrial, la cual protege otros aspectos, los cuales mencionaré más adelante.

En si los derechos de autor son inherentes a la creación de la obra misma y nacen desde el momento en que la obra es creada por eso es importante que los artistas los conozcan y hagan uso de estos, de ahí se deriva su importancia, ya que la creatividad debe ser reconocida y remunerada.

De acuerdo a lo anterior, en esencia tenemos una protección inicial derivada de los derechos de autor la cual se divide en derechos morales y patrimoniales, los derechos morales principalmente tienen que ver con el derecho e paternidad de la obra y el derecho de integridad de la misma y con respecto a los derechos patrimoniales la protección va dirigida a la distribución de la obra y el provecho económico que el autor puede sacar de la misma a través de algunas herramientas

jurídicas, el vulnerar estos derechos puede acarrear sanciones de tipo penal, civil o administrativo dependiendo de la legislación vigente o la forma en que se cometa la infracción a este tipo de derechos. Básicamente lo que un artista que realice comics o novelas graficas debe comprender sobre los derechos de autor es que existe una serie de prerrogativas que tiene a la mano para poder obtener un reconocimiento y un lucro, por ejemplo; los derechos morales le permiten retratarse de una obra o impedir que autores que hagan obras derivadas de la misma, la modifique o le agreguen elementos que atenten con la integridad de la misma, por esto es tan importante que se haga uso de esta herramienta y por su parte están los derechos patrimoniales, por los cuales se les debe reconocer regalías a los artistas al distribuir una obra estos derechos hoy en día se han ampliado con el uso de las nuevas tecnologías ya que tienen que ver con la reproducción, la distribución, comunicación pública, transformación, colección, participación, puesta a disposición y la respectiva compensación equitativa por la copia privada de la obra, ahora lo anterior puede verse muy arraigado al rigor jurídico, sin embargo es esencial que se reconozcan estos derechos y que los artistas como tal los conozcan, pues el manejo que la industria del comic le ha dado a los mismo ha provocado conflictos con los mismos artistas porque estos grandes conglomerados que se dedican a la industria del comic han utilizado estas herramientas a su favor desconociendo los derechos mismos de los artistas como se podrá observar con ejemplos que más adelante traeré a colación.

Las historietas (comics o tebeos) y la novela gráfica en sí, puede ser una obra en colaboración, sin embargo, para la industria del comic, el carácter que se le ha dado a la misma es como si fuera una obra por encargo por tal motivo mostraré de que trata cada una para poder definir qué tan justo es el trato que las grandes compañías de la industria del comic les han dado a algunos artistas dedicados a este género literario o arte.

El principal inconveniente que han tenido los artistas dedicados a el arte secuencial, como lo son las historietas (Comic) y las novelas gráficas, ha sido definir la titularidad de las obras, debido a que las grandes compañías le hacen firmar acuerdos de cesión a los guionistas y dibujantes con el fin de convertirse titulares derivados de las obras y así poder ejercer la comunicación pública y distribución de las mismas, sin tener que pagar alguna licencia o pedir autorización a los autores, obviamente sin dejar de un lado que deben darle crédito, por ser los autores, respetándoles el derecho moral o patrimonial y dejando claro los derechos de integridad y modificación de la obra.

Teniendo en cuenta lo anterior, encontramos varias definiciones que nos permiten tener una claridad de cómo se podría hacer uso de la titularidad de un comic, historieta o tebeo, en primer lugar, encontramos la siguiente definición de obra originaria:

"El título originario sobre la obra pertenece a quien la ha creado, pues el derecho de autor pertenece al creador. Esta condición de titular originario le permite conservar al autor los derechos morales, que son intransferibles, por lo cual los mantendrá siempre, aunque haya cedido todos o parte de los derechos patrimoniales sobre la obra."²

Así las cosas, se puede interpretar claramente que quien posee el título originario de la propiedad, siempre tendrá el de derecho de paternidad de esta independientemente si hubo cesión o no, algo que debe reconocer siempre el titular derivado de la obra, que en sí es el que explota económicamente la obra.

Con respecto a lo anterior y refiriéndonos concretamente al tema de la paternidad de la obra, tenemos un gran ejemplo de un autor que en distintos medios ha declarado que no le gustan las adaptaciones que se han realizado de sus películas y es el caso concreto del escritor británico y guionista de cómics Alan Moore, quien ha hecho fuertes críticas de las películas de superhéroes y no ha querido recibir regalías por ser el autor de las historietas de las cuales se derivan y ha solicitado que lo borren de los créditos, haciendo uso de su derecho moral, de cierto modo permitiendo que se realice la obra derivada, sin que se le de crédito por ello.

Siguiendo con el tema de la titularidad, se debe tener en cuenta otra figura que también es muy importante a la hora de definir quien está en cabeza de los derechos patrimoniales de una obra como lo es un comic o una historieta y más cuando en su creación pueden intervenir muchos sujetos de derechos que pueden ser personas, naturales o jurídicas, comenzando por el guionista y el escritor, quienes son los que inicialmente y originalmente son los titulares de la obra, como se trata de dos personas, las cuales le dan un aporte significativo a la obra, nos encontramos que desde que se crea la historieta, tenemos una obra en colaboración y por eso es importante tener claridad sobre este tipo de titularidad, ya que posiblemente es la titularidad más adecuada para poder saber en cabeza de quien están los derechos de autor cuando hablamos de este tipo de creaciones. Pero en sí; ¿Qué es una obra en Colaboración?:

La obra en colaboración es la que se crea con el concurso de varias personas físicas. Se caracteriza por el hecho de que los colaboradores o coautores tienen un objetivo común respecto de la obra.³

Hay es donde encontramos por ejemplo que las personas tienen un objeto común es decir el guionista tiene una idea para realizar una historia o el dibujante y tanto uno depende del otro para ejecutarla y ambos trabajan conjuntamente para obtener un resultado, pero en dado caso que el desarrollo de la idea, sea de uno solo, solo en ese caso tendríamos que el titular original de la obra necesita contratar otras personas para poder cumplir su objetivo sin dejar de ser el, el único titular y aunque intervienen otros

sujetos de derechos en la creación de la obra, el beneficio en cuanto a regalías por la comunicación pública o comunicación de la obra sería únicamente y exclusivamente para él, pues haría uso de un contrato de obra por encargo, que es un tipo de contratación que normalmente se hace válido por medio de un contrato de prestación de servicios y por ejemplo: en el caso del guionista, para poder hacer realidad su idea y así plasmarla en su comic requerirá del apoyo de un dibujante o ilustrador, un colorista y un letrista, quienes no serán los titulares de la obra y que obviamente recibirán unos honorarios por su aporte a la misma. Ahora es importante aclarar que lo anterior no excluye a los contratistas, es decir a aquellas personas que realizaron el encargo de ser excluidas del derecho moral, el cual permite que su nombre sea incluido en los créditos, es decir le asisten algunas prerrogativas inherentes a los derechos morales sin embargo no podrá conservar la obra inédita o no la podrá hacer retirar después de la publicación.

Lo anterior se aplica de similar manera independientemente de la legislación, y puede llegar a ser equivalente a la forma en que se contratan a los creadores de Comics, en las editoriales dedicadas a este arte en los Estados Unidos, pues en la industria del Comic Estadounidense, las grandes editoriales obtienen la titularidad de los derechos de autor a través de cesión, contratando para la realización de nuevos números de historietas; guionistas, dibujantes, coloristas y letristas, a través de contratos de obras por encargo o a través de contratos laborales. En el caso concreto de la cesión vemos concretamente cual podría ser la causa para que existan estos héroes anónimos a la sombra de la industria del comic, pues en lo referente al comic estadounidense concretamente, se ha creado una titularidad derivada de los derechos patrimoniales de autor, pues los autores originales han cedido sus derechos por un dinero, para que la compañías puedan obtener lucro ejerciendo todo tipo de derechos patrimoniales que no solo les han permitido la distribución y la publicación de los mismos comics si no también la creación de nuevas derivadas como pueden ser nuevas series de comics, adaptaciones en otros medios como lo es el medio cinematográfico, la creación de videojuegos, obras de teatro, musicales, aplicaciones para celulares y cuanto creaciones más permita la imaginación y la tecnología en estos días. Entonces nos encontramos que en la industria del comic no solamente es importante la coautoría si no que viene siendo más importante aún la cesión de los derechos y más cuando se ceden para adaptaciones y más cuando se trata para el cine, cuando en la época a través vemos universos cinematográficos que derivan en franquicias de super héroes y vemos la importancia que tiene para esta industria la titularidad de derechos derivada, y de esta manera surge una nueva pregunta: ¿Qué es un titular derivado? Básicamente un titular derivado es aquel que recibe la titularidad de una obra que el no creo a través de un contrato de cesión, por herencia o por medio de una relación

laborar, en su mayoría esto titulares son personas jurídicas, como lo son las grandes compañías del entretenimiento, las cuales procuran conservar estos derechos para que sus negocios puedan tener una economía estable que les permita estabilizar ingresos y una mejor explotación del uso de estos derechos y posicionamiento de su marca, ya que en materia de propiedad intelectual, lo ideal es que se haga un uso integral de la propiedad intelectual, a través de los derechos de autor o el copyright, como se denomina en el derecho anglosajón y la propiedad intelectual, principalmente a través de las marcas de las cuales hablaremos a continuación.

Comenzaremos con la historia del capitán Marvel y una demanda por derechos de autor con el fin de señalar la importancia de obtener desde un principio protección integral por parte de la propiedad intelectual es decir la protección que brinda tanto los derechos de autor como la propiedad industrial. A finales de la década de 1930, la industria del comic estaba en auge y particularmente Superman era el gran héroe por excelencia y gozaba de popularidad, sin embargo le llegaría competencia en 1939, pues el guionista Bill Lee Parker y el dibujante Clarence Charles Beck crearon para la editorial Fawcett Comics, un personaje llamado Capitán Marvel, el cual les ocasionaría inconvenientes a la editorial por su parecido con Superman, dando lugar a una demanda por plagio, la cual prosperaría a favor de D.C. Comics, compañía que en sus inicios llevó el nombre de NATIONAL ALLIED PUBLICATION, pues era tal la similitud que daba lugar a que la gente los confundiera, pues el parecido estético era inminente, sin embargo las historias de los personajes no eran muy parecidas. Para el año de 1953⁴, debido a la demanda, Fawcett Comics dejaría de publicar las historias del Capitán Marvel, lo cual en si perjudica las finanzas de la compañía llevándola a Banca rota, es decir, la Editorial entró en un proceso de reorganización, lo que provocó que, en 1972, vendiera los derechos del personaje a D.C. Comics, dejando a Marvel como el titular derivado de los derechos de autor a esta reconocida editorial de Comics. Sin embargo los inconvenientes para el Capitán Marvel no llegarían hasta hoy, pues Marvel Comics, quien tenía registrada la marca Marvel, se opuso al uso del nombre Marvel y más teniendo en cuenta que estaba siendo usado por su principal competencia como lo era D.C. Comics, quien adquirió el total de los activos de Fawcett Comics, en el año de 1991, el conflicto marcario dio lugar a que en el año de 2011, con el reinicio de 52 series de D.C., comics el personaje de Capitán Marvel de esta editorial, cambiar el nombre a Shazam, como comúnmente los seguidores del personaje habían comenzado a nombrarlo desde hace varias, al utilizar esta palabra al convertirse de niño a Super Héroe y también el cambio definitivo de debió a que Marvel también tenía registrado como marca el personaje de Capitán Marvel, lo cual le permitió hacer la adaptación cinematográfica de Capitana Marvel en 2019.⁵

Con lo anterior quiero hacer ver lo importante que es la Propiedad Intelectual en sus dos ramas para la industria del comic, los derechos de autor y más en el caso de definir la titularidad de las obras y hace acuerdos desde un principio lo cual hace que los artistas que están comenzando a través de registros puedan proteger sus creaciones, la historia nos ha mostrado casos en los cuales, la falta de conocimiento sobre derechos de autor y propiedad intelectual, ha impedido que los artistas obtengan las ganancias adecuadas y el conocimiento que merecen por eso es importantes que artistas gráficos de todo el mundo estén actualizados con la legislación vigente en materia de propiedad intelectual y en materia de registros marcarios, pues ha habido muchos casos donde la situación no ha terminado bien teniendo en cuenta que en por ejemplo en el caso del comic estadounidense, Marvel Comics y D.C. Comics inclusive cuentan con registros marcarios en común como ocurrió con la palabra “Super Héroe” la cual tienen registrada en común impidiendo su uso por parte de guionistas y dibujantes de historias amateurs y de editoriales de comics emergentes, sin embargo y como se demostró hace unos años, aunque existe este registro, la palabra si puede ser usada para otros fines distintos a la divulgación del comic, sin embargo si se trata de una obra derivada de un comic adaptada para medios cinematográficos realizada por editorial o compañía productora cinematográfica distinta a los comics se prefiere cambiar el nombre como ha ocurrido con algunas producciones que se distribuyen a través de streaming, posiblemente por evitar líos legales con D.C. y Marvel.

¿Qué afinidad existe entre los comics y las producciones audiovisuales?

En las cuatro últimas décadas los comics se han convertido en una alternativa bastante usada a la hora de crear nuevas historias cinematográficas, debido a que este arte o tipo de literatura, como lo dije anteriormente aporta un guion gráfico, (Storyboard), pues en sí, la historieta al ser arte secuencial va dando a conocer una historia, a través de cuadros de dialogo y viñetas, que hacen más fácil el desarrollo de una historia que se puede adaptar con facilidad en medios audiovisuales. Con respecto a las historietas encontramos lo siguiente:

La historieta o cómic es una forma de expresión artística y un medio de comunicación que consisten en una serie de dibujos, dotados o no de texto de acompañamiento, que leídos en secuencia componen un relato o una serie de ellos. Suelen ir enmarcadas en viñetas, que son recuadros adaptados en forma y estilo al contenido narrativo o humorístico de la historia.⁷

Ahora con respecto al Storyboard o guion grafico vamos a ver a continuación que tanta similitud existe con respecto a la historieta:

Un guion gráfico es un organizador gráfico que planea una narrativa. Los storyboards son una forma poderosa de presentar visualmente la información; La dirección lineal de las celdas es perfecta para contar historias, explicar un proceso y mostrar el paso del tiempo. En su núcleo, los guiones gráficos son un conjunto de dibujos secuenciales para contar una historia. Al dividir una historia en trozos lineales, de tamaño de bocado, permite al autor enfocarse en cada celda por separado, sin distracción.⁶

La diferencia principal entre una historieta y un guio grafico (Storyboard), radica en que la primera es un arte y el segundo es una forma gráfica de organizar y ejecutar una idea, dando lugar a que la historieta también puede ser un Storyboard, teniendo en cuenta que la historieta es arte secuencial. Tal vez esta sea una de las razones por las cuales se han utilizado historietas para hacer películas, pues el comic es una gran herramienta para desarrollar una buena historia y hacer uso de varios elementos que al ser llevados al medio audiovisual se pueden convertir en un gran éxito de taquilla. De este modo se puede apreciar qué realmente los creadores de comics son héroes creativos y que sus historias han derivado en adaptaciones en otros medios, haciendo crecer poco a poco la industria del entretenimiento.

¿Ha sido justo el trato que la Industria del comic estadounidense les ha dado a los creadores de sus historias?

Para nadie es secreto que los comics de D.C. (Detective Comics) gozaron de un gran éxito en la edad de oro de la historieta estadounidense y en etapas posteriores, cuando se popularizaron algunas películas derivadas de algún comic de esta compañía, lo cual provocó que algunos dibujantes y guionistas de comics o herederos de los mismos, buscaran que se les reconocieran pagos de regalías por las adaptaciones realizadas de sus obras en otros medios sin saber que posiblemente habían firmado contratos en los cuales habían cedido sus derechos patrimoniales a las grandes compañías, o tal vez dando una ayuda significativa sin haber recibido algún reconocimiento por ello, como ocurrió con Bill Finger cocreador de Batman junto a Bob Kane, quien en vida no recibió mayor reconocimiento por su trabajo en la creación y desarrollo de ese personaje. Con respecto a Batman también es importante mencionar a Jerry Robinson, quien fue el primer dibujante del Guasón (Joker), que además se destacó por haber sido un activista que luchó por el reconocimiento de los derechos de autor los guionistas y dibujantes, comenzando porque fue de gran apoyo para qué se le reconocieran sus derechos a Joe Shuster y a Jerry Siegel, cocreadores de Superman. Por otro lado en Marvel, los conflictos tan poco se hicieron esperar, comenzando con un lío con las licencias el cual abordaré en detalle más adelante el cual ha generado problemas con conceder algún derecho a los creadores de las obras bien sean originales debido al problema que esto ocasiona al intentar comunicar públicamente las obras o al intentar

distribuir las mismas, ya que Disney se ha querido quedar con todas las licencias de Marvel Comics que pertenecen a distintas compañías, precisamente para hacer valer las cesiones de derechos incluidas en contratos laborales y civiles de quienes han colaborado en la compañía, para así poder asegurar los intereses de la misma permitiendo la producción de nuevas obras derivadas de esta editorial. Ahora con respecto a lo anterior, los creadores de los personajes, tal vez por su afán de dar a conocer su obra, no fueron asesorados de la manera apropiada, por ejemplo en el caso de Batman, se dice que el mayor reconocimiento se lo llevó Bob Kane y no los otros dibujantes y guionistas como indique en párrafos anteriores y en el caso de Marvel Comics Stan Lee, tuvo más reconocimiento por su trabajo que dibujantes como Steve Ditko, (Dibujante de Spiderman y Doctor Strange) Jack Kirby, (Dibujante de Hulk, Thor, X-Men, Los cuatro Fantásticos, entre otros) Gen Colan (Dibujante de Daredevil), que junto con él, cocrearon fabulosas historias o inclusive su hermano menor Larry Lieber (Iron Man, Thor y Ant-man), quien también le colaboró con la creación de comics, y actualmente aún reclama reconocimiento por su aporte a las historietas de Marvel Comic.⁸ Ahora es importante aclarar, que existen muchas más dibujantes, coloristas, letristas y guionistas, que han pasado desapercibidos y que le aportaron bastante a la industria del comic, sin dejar de ser también héroes creativos a la sombra de la industria del comic. Por ejemplo, inclusive hubo artistas que se quisieron independizar, renunciando a sus empleos y creando nuevas editoriales de Comics, donde también tuvieron conflictos internos como fue el caso de IMAGE COMICS, fundada en 1992, sin embargo, esta compañía se convirtió en la cuarta compañía más importante de Comics en los estados unidos detrás de DARK HORSE Comics y los dos gigantes Marvel y DC. Podríamos hablar de varios casos, por ejemplo, de Todd McFarlane, quien tiene varias compañías de entretenimiento, que incluye editoriales de comics, una fábrica de juguetes y una productora de cine, quien también hizo parte de Marvel y de IMAGE COMICS, él ha sido también demandado por Neil Gaiman, por no haberle dado crédito suficiente por la creación de un personaje.⁹ Posiblemente como se pudieron dar cuenta, tal vez no es que se haya dado un trato injusto, sino que no se dejaron claras las cosas desde un principio, las compañías con el fin de seguir creciendo económicamente y tener una estabilidad sostenible para su negocio hacen acuerdos que les permite rentabilidad, sin embargo, es importante en todo contrato que se celebre dejar claras las cláusulas que se firman sobre derechos de autor con los artistas que se contratan para evitar problemas a futuro.

Ahora es importante que hoy en día los gobiernos a través de normas y leyes incentiven el crecimiento de la industria de las historietas, pues existen numerosos creadores de historietas, dispuestos a compartir su arte con los demás, en espera que existan nuevas políticas públicas que les permita desarrollar su oficio de una manera segura y estable.

Ahora en distintos países en desarrollo como como lo son la mayoría de los países de América Latina, existen

Conclusiones

La historia misma se ha encargado de mostrarnos, como se han aplicados ciertas herramientas o prerrogativas, inherentes a los derechos de autor y la propiedad intelectual que bien puede ser aprovechada por personas naturales y jurídicas para defender sus intereses, es decir para los intereses de cada parte lo cual en varias ocasiones ha ocasionado conflictos de intereses, pues ha sido una lucha constante de parte y parte por un lado el esfuerzo de un artista grafico por dar a conocer su obra y en un futuro recibir unas regalías y por otro lado unas compañías que siempre han buscado consolidarse, teniendo en tiempo lo dinámica que es la economía, lo cual les ha obligado a posiblemente no hacer los mejores acuerdos contractuales para sus colaboradores, que en cierto modo si les ha permitido tener estabilidad. Ahora es importante tener en cuenta que la mayoría de las editoriales de comics pertenecen a grandes conglomerados, lo que posiblemente hace cada vez más que las personas dedicadas a la creación de guiones e ilustraciones de historietas continúen cada vez más en el anonimato pues es muy difícil que hoy en día tengan el reconocimiento moral y patrimonial que merecen por sus obras, al menos que aprovechen los medios digitales para darse a conocer por su propia cuenta.

Referencias

¹ Zapata López, Fernando. El Derecho de Autor y la Marca. La Propiedad Inmaterial, Revista del Centro de Estudios de la Propiedad Intelectual. Universidad Externado de Colombia. Número 2. Primer Semestre 2001, 10

² Vega Jaramillo, Alfredo. MANUAL DE DERECHO DE AUTOR. Bogotá. Dirección Nacional de Derechos de autor. Bogotá, 2010, 23

³ Larrea Richerand, Gabriel E. Sujetos del Derecho de Autor: Autoría y Titulares. Seminario de Formación para profesores de Derecho Privado en Derechos de Autor y Derechos Conexos. Bogotá. 1994,7

⁴ ALBERTINI. Tres plagios sobre Superman, Fancueva, 7 de julio de 2010. <https://www.fancueva.com/comic/tres-plagios-de-superman>

⁵ Torres Gabriel ¿Como fue qué Capitan Marvel se convirtió en Shazam? Smash, 2 de abril de 2019. <https://www.smashmexico.com.mx/dc/shazam-evolucion-nombre-captain-marvel/>

⁶ EDITORIAL ETECÉ. Concepto de. Enciclopedia Concepto. Última edición: 2 febrero, 2022. <https://concepto.de/historieta/#ixzz7RYmcx2GS>

⁷ Sherman Aaron. Qué es un Storyboard?. STORYBOARD. THAT. Clever Prototype. 26 de abril,2022. <https://www.storyboardthat.com/es>

⁸ ¿Por qué los derechos de algunos de los personajes más populares de Marvel están repartidos en el aire? Cinematicos.net. 24 de septiembre de 2021. <https://cinematicos.net/he-aqui-por-que-los-derechos-de-algunos-de-los-personajes-mas-populares-de-marvel-estan-repentinamente-en-el-aire/>

⁹ Adrik, Gaiman y McFarlane ponen fin a años de disputas legales. 31 de enero de 2012. Fancueva.com <https://www.fancueva.com/comic/gaiman-y-mcfarlane-ponen-fin-a-anos-de-disputas-legales/>