

**EL INGENIERO DE MEZCLA COMO ACTOR FUNDAMENTAL EN LA
CREACIÓN DE UNA OBRA MUSICAL**

MONOGRAFÍA DE ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS

Santiago Baena Gallego

Junio de 2021

Universidad Autónoma Latinoamericana
Facultad de Derecho
Proyecto de Grado

Asesora de Proyecto Investigativo

Dra. Ana María Mesa Elneser

Copyright © 2021 por Santiago Baena Gallego. Todos los derechos reservados.

Tabla de contenido

Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Resumen	6
Abstract	7
Palabras clave	8
Keywords	9
Introducción	10
Definición del problema	12
Justificación	12
Hipótesis	14
Objetivos	14
Alcances y limitaciones	14
Diseño metodológico	15
Procedimiento y descripción de actividades	15
Capítulo 1. La mezcla	16
Introducción	16
La mezcla	16
Historia de la mezcla	17
Elementos de la mezcla	18
El ingeniero de mezcla	26
Capítulo 2: Legislación de Derechos de Autor y conexos en todo el mundo	29
Introducción	29

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)	29
¿Qué es el derecho de autor para la OMPI?	30
Derechos que se prevén enmarcados en el derecho de autor	31
Tratados internacionales.....	31
Legislación nacional.....	33
Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA)	58
Capítulo 3: Pragmática y realidad en la industria musical	60
Introducción	60
Conceptos básicos y actores de la industria musical.....	60
Prácticas comerciales dentro de la industria musical.....	65
Entrevistas documentadas a ingenieros de mezcla.....	71
Capítulo 4: Conclusiones capitulares	98
Conclusiones del capítulo 1	98
Conclusiones del capítulo 2	99
Conclusiones del capítulo 3	99
Conclusiones finales.....	100
Bibliografía	102

Dedicatoria

A todos aquellos que sueñan y trabajan por hacer la diferencia en un mundo desigual, donde solo unos pocos disfrutan de beneficios y facilidades que han adquirido por herencia y no por trabajo propio, pero aún así, no nos quejamos, no nos rendimos, seguimos avanzando y sirviendo a todos aquellos que lo necesitan, y más aún a nuestro mundo, nuestro hogar, para que otros puedan llegar más alto que nosotros, así tal vez un día todos seamos uno, y nuestras diferencias sean nuestras fortalezas, que se unan con el fin de evolucionar de manera unánime, con el único propósito de seguir escalando y descubriendo la verdad.



UNAULA®

Agradecimientos

Mis más sinceros agradecimientos a todos aquellos que me han acompañado en este camino que apenas emprendo y del que estoy seguro saldré vivo y triunfante; tal vez no sea el más inteligente, astuto o sabio, pero me rodeo de gigantes, que no solo son únicos en sus áreas de experticia que ayudan a promover e impulsar nuestro sistema, sino también excelentes seres humanos que ponen su alma, mente, y corazón en cualquier detalle que desempeñan día a día; sumando acciones positivas a una evolución paulatina e inminente del ser humano como individuo y en sociedad. Gracias, muchas gracias, muchísimas gracias, a mi familia, amigos, y hermanos de otras madres, sin ustedes mi sueño y seguramente el de muchos no sería posible, así que simplemente gracias por existir y untarnos de su esencia y felicidad a diario.



UNAULA®

Resumen

Dentro de las ciencias sociales como área de investigación, y en este caso específico, del derecho, se encuentra un tema bastante amplio y profundo, denominado por los estudiosos de la disciplina como propiedad intelectual. Esta rama del derecho regula y fundamenta toda creación inmaterial y material proveniente del intelecto humano, que sea de contenido creativo. De esta área, se desprenden dos grandes líneas: propiedad industrial, así como derechos de autor y conexos. Para suscitar el tema central de investigación, nos ubicaremos específicamente en la línea de derechos de autor y conexos, en donde se identifica el sujeto denominado *ingeniero de mezcla*, quien actualmente no tiene una protección sustancial o real de su labor dentro del proceso creativo de una obra musical que, por su parte, sí es ampliamente regulada por la línea antes mencionada. Por ello, este proyecto de investigación se enfocará en demostrar la importancia de las acciones de este actor dentro del proceso creativo de una obra musical y, adicionalmente, evidenciará que los aportes del ingeniero de mezcla son creativos en su gran parte, por lo que merece respaldo normativo y ser reconocido como un creador y no únicamente como ingeniero. Finalmente, se traerán a colación temáticas del área del derecho que engloban toda la investigación, no solo como respaldo sustancial y pragmático, sino que adicionalmente, nos dará conocimientos básicos de una pequeña parte de la industria del entretenimiento que, si bien es reconocida por las personas, es claro que no hay una conciencia objetiva de lo que representa realmente para la economía nacional; de lo contrario, se estaría trabajando más en ella y regulando formalmente para sacar mayor provecho económico, tanto para los creadores y actores en general de la industria, como para las entidades públicas y privadas que supervisan y auditan la correcta aplicación de la norma y de los tratados internacionales que fueron emitidos décadas atrás.

Abstract

Within the social sciences as a research area, there is a rather broad and deep topic, which was named by its parents and law scholars as “Intellectual Property”; This branch of law regulates and bases all immaterial and material creation from the human intellect with creative content. This area has two main lines which are: industrial property and, copyright and related rights. To raise our central research topic, we will specifically locate ourselves in the line of copyright and related rights, in which the subject named “Mix Engineer” is identified, who currently does not have substantial or real protection of his work within of the creative process of a musical work, which is widely regulated by the aforementioned line. For this reason, this research project will focus on demonstrating the importance of the acts of this actor within the creative process of a musical work and will additionally show that the contributions of the mixing engineer are largely creative and, therefore, deserve Regulatory support and being recognized as a creator and not just as an engineer. Finally, topics from the area of law that encompasses all research will be brought up; not only as a substantial and pragmatic endorsement, but it will give us basic knowledge of a small part of the Entertainment Industry, which although it is recognized by people, it is clear that there is no objective awareness of what this industry really represents for the national economy, otherwise it would be working more and regulating, to get more economic benefit, both for the creators and actors in general of the industry, and for the public entities that supervise and audit the correct application of the norm and international treaties that They were issued decades ago.

Palabras clave

- 1. Mezcla:** Organización de cada uno de los elementos sonoros pertenecientes a la pieza musical, donde se hace un balance en frecuencia, dinámica, espacialidad y panorama estéreo. Además, se hace un aporte creativo desde la inserción de efectos. Esto, con el objetivo de generar un archivo estéreo final que se ajuste a las necesidades del concepto de producción y listo para ser enviado a masterización.
- 2. Masterización:** Audición crítica de la mezcla para la corrección de posibles errores. Posteriormente, se balancea el archivo estéreo en términos de frecuencia y dinámica para lograr homogeneidad dentro de las diferentes partes de la canción, y, asimismo, para lograr homogeneidad entre las diferentes canciones de un mismo álbum. Al final, se logra que la mezcla sea reproducida de manera fidedigna en cualquier sistema de reproducción.
- 3. Obra musical:** Es una composición musical con letra o sin ella, que recrea en sí misma una melodía líder, y es plasmada en un medio que pueda comunicarse públicamente ya sea mecánico o digital.
- 4. Industria Musical:** Sector económico que mercadea, negocia y ejerce cualquier tipo de acción de explotación con la música principalmente, y consecuentemente con videoclips musicales, comerciales, entre otros.
- 5. Derechos Patrimoniales:** Son las prerrogativas de carácter económico que se desprenden de la creación de una obra artística, científica o literaria.
- 6. Derechos Morales:** Son las prerrogativas de carácter personal que se desprenden de la creación de una obra artística, científica, o literaria.

Keywords

- 1. Mix:** Organization of each of the sound elements belonging to the musical piece, where a balance is made in frequency, dynamics, spatiality and stereo panorama. In addition, a creative contribution is made from the insertion of effects. This, with the aim of generating a final stereo file that meets the needs of the production concept and is ready to be sent to mastering.
- 2. Mastering:** Critical listening of the mix to correct possible errors. Subsequently, the stereo file is balanced in terms of frequency and dynamics to achieve homogeneity within the different parts of the song, and likewise, to achieve homogeneity between the different songs on the same album. In the end, the mix is reproduced reliably in any reproduction system.
- 3. Musical Work:** It is a musical composition with or without lyrics, which recreates in itself a leading melody, and is captured in a medium that can communicate publicly, whether mechanical or digital.
- 4. Music Industry:** Economic sector that markets, negotiates and exercises any type of exploitation action with music mainly, and consequently with music and commercial video clips, among others.
- 5. Patrimonial Rights:** These are the economic prerogatives that come from the creation of an artistic, scientific or literary work.
- 6. Moral Rights:** These are the personal prerogatives that come from the creation of an artistic, scientific, or literary work.

Introducción

Desde antes de la sanción y aprobación de nuestra actual Constitución Nacional, se regulaba el área del derecho conocida como propiedad intelectual. Esta área del derecho fue tomada en cuenta a partir de tratados internacionales emitidos por la OMPI (Organización Mundial de Propiedad Intelectual), en la década de los setenta, y han evolucionado hasta la actualidad; estos tratados cubren y protegen de manera sustancial las creaciones materiales e inmateriales provenientes del intelecto humano.

Las diferentes naciones del mundo decidieron ser partidarios no solo de legislar y salvaguardar los intereses generales, sino también los particulares de cada participante en ese nuevo modelo normativo, ya que no era un secreto para nadie que el mundo se encontraba en una constante y acelerada evolución en diferentes ámbitos de la investigación y el desarrollo, pero uno en específico estaba cambiando al mundo y a todas las industrias económicas, logrando que todo fuera más eficaz y ágil: el ámbito digital.

Con la entrada en vigor de multiplicidad de inventos que merecían ser protegidos por su autenticidad y aporte a la humanidad en general, entró con más fuerza aún el derecho sobre estos, y no solamente sobre estas creaciones, sino también sobre las ideas que se reflejaban de manera inmaterial, es decir, que no eran perceptibles por el tacto pero sí por los demás sentidos, lo que no solo hizo cambiar la forma de pensar de muchos sino también de operar, mutando así la industrialización de los procesos a procesos digitalizados que, además de reducir costos en todas las industrias en general, permitían mayor interconectividad entre los diferentes agentes mundiales, procurando un mayor desarrollo en diferentes disciplinas, así como una evolución acelerada de la vida que se conocía.

Una de las industrias que tuvo mayor evolución fue la musical, ya que pasó de producir vinilos¹, CD's, casetes, equipos análogos de gran dimensión y peso, a producir canciones digitales, plugins (programas que permitían operar de manera digital las mismas herramientas o funciones que traían consigo esos equipos análogos), y softwares que permiten optimizar procesos ingenieriles. De esta manera, nuestro legislador, junto con muchos otros a nivel mundial, se vieron en la obligación de delimitar aún más esta área del derecho, ya que evidenciaron que era una potencial industria en evolución y desarrollo, que sería una de las más influyentes y poderosas en la economía a gran escala de cada nación.

Sin embargo, no todos los líderes visionan de igual forma: por ejemplo, unos vieron una gran oportunidad en ese momento y regularon de manera especial y sustancial cada elemento y persona que era indispensable en el desarrollo de la industria, y a medida que ésta avanzaba y tenía resultados sociales y económicos, se iban ajustando un poco más las leyes en pro de ésta, para permitir un mayor campo de acción y cubrir los intereses generales y los particulares, provenientes de los impulsores de la industria musical. Empero, a pesar del paso de los años, siendo evidente una constante expansión y consciencia del valor que genera esta industria a las economías nacionales, aún falta mucho por regular, evolucionar, descubrir y ahondar, y uno de esos puntos será el que trataremos en este proyecto de investigación.

Desde el inicio de la historia republicana del país, ha existido cierta conciencia respecto a la relevancia de la Propiedad Intelectual en el desarrollo del hombre como individuo, enmarcado en la sociedad: “La ley debe fijar recompensas para los inventores y velar por la conservación de

¹ Entiéndase como discos en acetatos (<https://dle.rae.es/vinilo>).

la propiedad exclusiva, por tiempo señalado, de su descubrimiento o de sus producciones” (Constitución Política de Colombia, 1812).

Aunque no se hace una referencia al tema autoral, si existía ya una conciencia sobre estos derechos, aun cuando en la norma citada solo se expresa taxativamente protección para los inventos. La omisión de incluir el derecho de autor en el citado artículo llevó a que el 10 de mayo de 1834, estando como presidente de la Nueva Granada Francisco de Paula Santander, se expidiera una norma sobre las obras literarias: el artículo 16 de la ley incluiría el derecho de autor, al disponer la propiedad de las producciones literarias y algunas otras (Caro, 1951).

Definición del problema

Para delimitar el problema que será el punto de partida en la presente investigación, se especifican dos preguntas:

1. ¿Cuáles son los criterios para determinar la categorización de los derechos patrimoniales de propiedad intelectual del ingeniero de mezcla?
2. ¿La ley debe atribuirles regalías a los ingenieros de mezcla?

Aunque se evidencia una clara delimitación, se debe precisar más el tema a investigar, ya que notoriamente se refiere a los actores que desarrollan su saber en Colombia, y la legislación que tendremos por objeto de estudio será específicamente la del país mencionado.

Justificación

En el apartado anterior, se desarrollaron dos cuestiones precisas y técnicas en cuanto a un tema concreto de la propiedad intelectual y de la industria musical en Colombia. Evidentemente,

es un tema de interés particular ya que sus beneficiarios no son pocos, pero tampoco lo son la gran mayoría; aun así, es importante continuar con la investigación y desarrollo de esta temática categórica, que es transversal a personas especialistas, quienes deben hacer esfuerzos enormes para aprender, financiar sus estudios y también sus prácticas laborales, puesto que no es muy común encontrar un empleo como ingeniero de sonido o ingeniero de mezcla, debido a que sus habilidades son muy particulares y, a través de estas, buscan lograr un desarrollo idóneo y fidedigno de los productos que procesan para el beneficio, no solo del artista por todas las prerrogativas económicas que se desprenden de la creación de la obra musical, sino también para todos los consumidores finales, quienes disfrutan de un producto inmaterial ameno y armonioso para sus sentidos, principalmente el auditivo.

Es necesario que la ley reconozca al ingeniero de mezcla de una canción beneficios pecuniarios sostenibles y perdurables en el tiempo, como los hay para unos pocos en el proceso de creación de la obra musical, ya que esto es lo que permite que un artista o actor dentro de esta industria pueda solventar sus necesidades básicas y dedicarse completamente a explotar su talento con disciplina y constante mejoría, para aportar arte y temas contemplativos etéreos que permitan al ser humano una evolución fluida, física, mental, emocional y espiritual. En otras palabras, no solo se estaría gestando una mejor calidad de vida para estos actores fundamentales dentro del desarrollo de una obra musical, sino que también permitiría a muchos, que tienen el sueño de seguir este difícil camino en la industria musical, hacerlo con seguridad, dejando atrás el miedo más grande que se evidencia para todos aquellos que inician sus aportes en esta industria: poder vivir de la música, así como lo hacen un abogado de profesión, un administrador, un arquitecto, un médico, y hasta los mismos ingenieros de otras ramas, que sí son valorados y dados a excelentes condiciones laborales y sociales dentro de su campo práctico.

Hipótesis

El legislador colombiano debe atribuir regalías a los ingenieros de mezcla de una obra musical, ya que sus aportes no son solamente técnicos sino también creativos.

Objetivos

General

Categorizar dogmáticamente los aportes creativos del ingeniero de mezcla en el área de derechos de autor y conexos.

Específico:

- Generar consciencia a través de esta investigación al legislador colombiano y a todos los actores, partícipes y futuros integrantes de la industria musical, y del entretenimiento en general, con el fin de gestar una idea simple pero poderosa: la posibilidad de vivir de la música a través de garantías mínimas pero sustanciales, respaldadas por el marco normativo colombiano de derechos de autor y conexos.

Alcances y limitaciones

El área en la cual se planea ejecutar el proceso investigativo es en Colombia, en particular en el departamento de Antioquia, y específicamente en la ciudad de Medellín.

Diseño metodológico

La investigación que se realizará será de tipo cualitativo, ya que a través de ésta se recolectan datos que buscan el cómo y el porqué de la hipótesis planteada; al poder corroborar su veracidad, debe ser materializada a futuro, ya que vamos a describir tantas cualidades como sean posibles, a través de la toma de muestras y la observación de un grupo de población reducido. El método es inductivo, ya que muestra flexibilidad en su diseño de investigación, enfocando su perspectiva en tomar el problema como algo universal; y, finalmente, se centra en realizar investigaciones en un pequeño grupo de la población, para un análisis más a fondo (Monje Álvarez, 2011, p. 9).

Procedimiento y descripción de actividades

Los procedimientos y actividades que se planean realizar con el fin de lograr los objetivos anteriormente planteados son: recolectar información técnica, jurídica, testimonial, pericial y pragmática del área de propiedad intelectual y la industria del entretenimiento, lo cual es necesario para lograr el fin propuesto en los objetivos antecedentes; realizar pruebas técnicas e ingenieriles en espacios idóneos que permitan percibir adecuadamente los razonamientos lógicos expuestos en la materia; y, por último, estudiar a fondo toda la normatividad nacional e internacional que permita dar bases sustanciales y jurídicas para respaldar los objetivos propuestos en el proyecto investigativo.

Capítulo 1.

La mezcla

Introducción

Este capítulo inicia con un breve recorrido histórico, con el fin de entender de dónde surge la música y lo que se necesita para ello; posteriormente, entramos en el concepto técnico y profesional de lo que es la mezcla como proceso ingenieril de audio, y su actor principal, quien ejecuta en sí, el proceso de mezcla en una obra artística. Esto nos conducirá a entender desde los procesos análogos, digitales y humanos, que la participación de un ingeniero de mezcla en ese proceso como tal, contiene varias vertientes, y una de ellas es netamente creativa, razón tal que logra cuestionar al lector respecto a la participación del ingeniero de mezcla, como un titular más y partícipe de los derechos patrimoniales de autor y conexos, que rige actualmente nuestra ley marco: la ley 23 de 1982.

La mezcla

Es la organización de cada uno de los elementos sonoros pertenecientes a una pieza musical, donde se hace un balance en frecuencia, dinámica, espacialidad y panorama estéreo. Además, se hace un aporte creativo desde la inserción de efectos. Esto, con el objetivo de generar un archivo estéreo final que se ajuste a las necesidades del concepto de producción y esté listo para ser enviado a masterización.

La anterior definición que planteo sobre el proceso ingenieril no fue sacada de un diccionario, una revista, un manual, o libro académico, fue esgrimida de la conceptualización y enlace entre la teoría y la práctica; sin embargo, no significa que todo lo literal se aplique tal cual,

en el mundo pragmático. Aunado a esto, hay un campo mucho más amplio de la mezcla, ya que, si bien se ha hecho ahínco a la mezcla de una obra musical, realmente la mezcla es de audio, como se expresa a continuación:

En la actualidad, la mezcla de audio forma parte, ya sea de un evento en vivo (sonidos que se mezclan en el aire), o de un proceso de producción grabado. Esta mezcla puede ser musical o no musical. Medios de comunicación como radio y televisión, hacen uso de ella, tanto como lo hace el cine, las animaciones, aplicaciones multimedia y la web (Cotrina Cabrera & Trejo Bucaram, 2011, p. 15)

Historia de la mezcla

Previo a la llegada de la grabación multipista, los efectos y sonidos que se incorporaban a la grabación se mezclaban de forma sincrónica, con los músicos tocando en vivo. Cuando la mezcla grabada no se ejecutaba satisfactoriamente o alguno de los músicos cometía un error, la sección se ejecutaba de nuevo, hasta lograr balancear la mezcla y la ejecución que requería la pieza musical. Posteriormente, al introducirse la grabación multipista, la etapa de producción de una grabación ha cambiado, implicando tres etapas: grabación, edición y mezcla (Huber & Runstein, 2001). La mezcla de audio, en la forma en que se conoce actualmente, surge al introducirse las máquinas de cinta multipista, en especial las grabadoras de 8 pistas introducidas en los sesenta: al poderse grabar sonidos en múltiples canales, se podía trabajar sobre estos en la etapa de mezcla, posterior a la de producción. En la década de los ochenta, la grabación y la mezcla casera, así como los estudios de

grabación, empezaron a ganar mercado; la *4-Track Portastudio*² se introdujo en 1979: Bruce Springsteen utilizó una para grabar y lanzar *Nebraska*, su álbum de 1982; por otro lado, en 1983, Dave Stewart, uno de los integrantes del grupo Eurythmics grabó su éxito “Sweet Dreams (Are Made of This)”, en una grabadora improvisada de 8 pistas (Doyle, 2018). En los años noventa, los computadores entraron a reemplazar las grabaciones de cinta, dando paso a estudios caseros más tecnificados; simultáneamente, las estaciones de trabajo de audio digital (que se habían usado por primera vez a mediados de los ochenta), empezaron a reemplazar a las cintas en la mayoría de los estudios profesionales de grabación (Studio Recording Software, 2008).

Elementos de la mezcla

El equilibrio

Es la adecuada correlación de nivel (volumen), entre los diferentes elementos de audio. Para entender a mayor profundidad el primer elemento de la mezcla, debemos traer a colación un tema de interés general y de poco conocimiento: el arreglo musical.

El arreglo musical es la ornamentación que se realiza a la guía melódica de la composición, a través de inserción de sonidos, efectos, entornos acústicos, instrumentos, y hasta sonidos ambientales o naturales. Una definición más coloquial sería decir que el arreglo musical es todo aquello que es perceptible por el oído en una canción o instrumental, y no sea la línea melódica, que en cualquier obra musical, la línea melódica o base melódica es la voz principal si es una

² Reproductor de casete de 4 pistas al que se le atribuye el boom de las grabaciones en el hogar (Molenda, 2007), lo que permitió a los músicos grabar y producir en casa a bajo costo; por ello, se considera una de las innovaciones más relevantes en la tecnología de producción musical (Cameron, 2015, p. 84).

canción; y en un instrumental, es el instrumento principal que hace la melodía líder, pero se debe ser el más resaltado en el instrumental o el que simplemente traza un camino de inicio, nudo y desenlace, sin necesidad de ir acompañado de más instrumentos, a esto llamamos línea melódica; en este aparte nos debemos salir un poco del concepto técnico del proceso ingenieril sobre el cual gira este proyecto de investigación, y es que la línea melódica (que fue lo que definimos en palabras anteriores) es a lo que se le atribuye derechos, que son enunciados y salvaguardados por nuestra constitución, leyes, decretos y tratados internacionales, específicamente en el campo de derecho de autor.

Continuando con los elementos de la mezcla, el equilibrio consta de conceptos básicos que no profundizaremos porque no es el foco del proyecto investigativo, sin embargo, sí enunciaremos para dar mayor claridad e inteligibilidad a los tecnicismos que se emplean a continuación:

Limitación

Son técnicas acústicas que se utilizan, ya sea para insonorizar o simplemente decidir cuántos instrumentos, sonidos, o (más específicamente), cuántos elementos sonoros que integran una obra musical suenan simultáneamente, o en qué tiempo de desarrollo de la obra musical deben sonar y su rango de frecuencia. Cuando nos referimos a rango de frecuencia, hacemos alusión a la medida internacional del sonido que es el hercio; como dato curioso, el espectro audible del oído humano puede recibir audiofrecuencias desde los 20 Hz hasta los 20.000 Hz, sin embargo, esto puede variar dependiendo de la persona, por eso es muy común escuchar a los especialistas médicos, ingenieros, productores e inclusive músicos, que debemos cuidar nuestros oídos y no usar excesivamente audífonos a un volumen muy elevado, ya que si el solo hecho de envejecer

reduce nuestra capacidad auditiva, este tipo de prácticas inconscientes aceleran esa pérdida o disminución natural de dicha capacidad.

Rango de frecuencias

Definiendo someramente lo que es el rango de frecuencias, debemos ahondar en el presente acápite que el rango de frecuencias es lo que determina el tono en que va a sonar un instrumento musical, un sonido, e inclusive la voz de un intérprete; es decir, si va a sonar en un tono grave, medio o agudo. De tal manera, un ingeniero de mezcla al tener claridad solo de este concepto básico entiende que, si todos los elementos sonoros de una canción suenan simultáneamente, que ese es el fin de la mezcla, hacer que todo suene bien en conjunto, pero no entiende que cada elemento sonoro debe tener un rango de frecuencia idóneo con respecto a cualquier otro que integre la obra musical. Esta precisión técnicamente podría ser incorrecta si la analiza un estudioso del campo, pero musicalmente es correcta, ya que un ingeniero de mezcla entiende que toda obra musical no es solo lo que define la ley, sino que adicional a ello, es un concepto en sí mismo; por ejemplo, una obra musical conceptual puede ser la que hable de un romance y luego una ruptura, y no solo se esgrime su concepto por la letra de la canción, sino que la música o arreglos musicales como definimos anteriormente nos dan la sensación de ese romance y posterior ruptura, y en consecuencia, se producen emociones y sentimientos, en otras palabras, es un viaje musical que hace que en nuestro colectivo imaginario sintamos esa emoción del romance y posterior desilusión, tristeza y zozobra de la ruptura que interpreta el artista, por lo que la obra musical debe ser clara al momento de que se reproduzcan conjuntamente todos los elementos sonoros. Para mayor entendimiento, cuando ponemos a reproducir una canción, la canción no reproduce primero la voz del intérprete y luego los instrumentos musicales, o viceversa, que primero suene una guitarra o

un bajo y luego todo lo demás, esto como referencia de que una obra musical o más concretamente una canción o instrumental es un todo con la combinación de todos sus elementos que la integran, y eso es lo que hace la mezcla: que todos esos elementos que se integraron de manera individual suenen bien en conjunto, pero imaginemos algo: si todos los elementos sonoros en el mismo rango de frecuencias, la canción o instrumental va a ser un caos total, y en conclusión será confusa para el oyente o consumidor final, lo que va a ocasionar indefectiblemente que la canción o instrumental (obra musical) no sea reproducida masivamente, y por ende, no tenga ningún valor económico o casi que irrisorio en el mercado.

El panorama estéreo

Para entender el panorama estéreo es importante entender que siempre se trabaja con dos parlantes, uno izquierdo y uno derecho, y esto es así porque biológicamente contamos con dos oídos. Aclarado esto, el panorama estéreo es la posición que se le asigna a cada elemento del arreglo de manera horizontal, desde el extremo izquierdo al derecho, y todas las posibilidades que existen en el centro o medio. Por ejemplo, lo que escuchamos al centro de una canción, es en realidad llamado por los ingenieros de sonido como centro fantasma, puesto que físicamente no tenemos un parlante de frente a nosotros reproduciendo aquello que escuchamos en la mitad de una mezcla. Lo que sucede físicamente en realidad, es que ambos parlantes están ubicados a la misma distancia entre sí, y el oyente está ubicado al frente de ellos en todo el centro, creando así un triángulo equilátero que permite engañar al cerebro, ya que la señal proveniente de los parlantes llega a cada oído de manera simultánea. Esto se conoce en física como la fase, y es la representación matemática del tiempo que tarda una señal en llegar desde su fuente hasta su receptor. Si a esto le sumamos que estamos reproduciendo exactamente la misma señal en cada

uno de los parlantes y que esta llega a los oídos del escucha al mismo tiempo, el cerebro interpreta dichos impulsos para hallar la fuente, y es así como se le engaña, ya que el cerebro ubica la fuente en el centro, como si estuviese frente a nosotros, aunque en realidad allí no haya una fuente de reproducción o salida de audio. Por este motivo se le conoce como centro fantasma y éste fue el resultado de incontables estudios del siglo XX para desarrollar lo que hoy conocemos como estéreo.

La ecualización

Es la técnica que se realiza a través de equipos análogos o programas digitales como se implementan mayormente en la actualidad, para modificar el volumen en frecuencias, y poder ser manipuladas estas frecuencias por el ingeniero de mezcla, según el propósito conceptual de la obra musical. En palabras más coloquiales, la ecualización es una técnica que se aplica en el proceso ingenieril mezcla, para determinar que tan claro, opaco, brillante, sucio, y además alto, medio o bajo, va a sonar cada elemento sonoro que integra la obra musical (canción o instrumental).

Este aparte en particular es difícil de comprender dada su complejidad técnica, pero si se vive o se siente, es decir, si estamos en un espacio acústico especializado para realizar dicho proceso ingenieril, la persona a cargo podrá darnos a entender esta técnica solo con reproducir cualquier elemento sonoro de la obra musical, y explicándonos que intención quiere darle, porque realmente cuando enuncio los conceptos de “claro”, “opaco”, “brillante”, y “sucio”, es difícil de comprender leído solamente, a menos que seas conocedor del tema y no solo eso, lo hayas practicado de alguna manera; por otro lado, entender los conceptos de grave, medio, y agudo es más fácil, ya que fueron enunciados anteriormente, y normalmente son conceptos conocidos por personas que no son afines a la música, ya sea que los hayan aprendido en el colegio, la universidad

o cualquier documental o película de música; por ende, no ahondaré en esos conceptos subjetivos que son propios de la jerga de los músicos, ingenieros y productores musicales. Con la intención de que puedan precisar mejor lo referido anteriormente, traigo a colación la siguiente información técnica. De acuerdo con Owsinski (1999), la banda de audio:

Se divide en seis rangos, cada uno tiene un enorme impacto en el sonido final. A continuación, la división del espectro de audio en seis rangos diferentes:

LOS SUB-GRAVES. Sub-bass: Son frecuencias que van desde 16 Hz. hasta 60 Hz. Son los que proporcionan la sensación de potencia. El abuso en el uso de sub-graves hace que la mezcla suene opaca o turbia.

LOS GRAVES. – Bass: Están entre 60 Hz. y 250 Hz. Contienen las frecuencias fundamentales de la base rítmica y su abuso hace que la mezcla retumbe demasiado.

LOS MEDIOS GRAVES. - Low Mids: Entre 250 Hz. y 2.000 Hz. Contienen los armónicos graves de la mayoría de los instrumentos. Según la frecuencia amplificada, se consigue un indeseado sonido de lata, de corneta o de teléfono. 📞

LOS MEDIOS AGUDOS. - High Mids: De 2.000 Hz. a 4.000 Hz. Contiene los sonidos “m”, “b” y “v” de la voz. Su abuso causa fatiga auditiva.

LA PRESENCIA. - Presence: De 4.000 Hz. a 6.000 Hz. Son las frecuencias responsables de la claridad y definición de la voz y los instrumentos. Al proveer de ganancia a estas frecuencias se logra un sonido más cercano.

EL BRILLO. – Brilliance: De 6.000 Hz. a 16.000 Hz. Se controla el brillo y la claridad de los sonidos. Su abuso produce un sonido demasiado sibilante.

Finalmente, y partiendo del hecho de que cada obra musical es diferente, establecer un paso a paso de cómo se debe realizar esta técnica es irrelevante, ya que como se concluirá en el presente trabajo investigativo, cada método que se aplica en dicha técnica no se ha establecido formalmente por los expertos y estudiosos del área, porque a la final el método no importa, lo que importa es el resultado, y esto es, que la obra musical suene y se sienta bien.

La dimensión

De acuerdo con Cotrina Cabrera & Trejo Bucaram (2011, p. 53), la dimensión es “la recreación de un ambiente acústico determinado”, es decir, como se abordó en el acápite del Panorama, la dimensión es la anchura y profundidad, estos dos elementos (panorama y dimensión son interdependientes), ya que al momento en el que un ingeniero de mezcla trabaja el panorama de la obra musical, suma de igual manera la dimensión en ese momento, de tal manera, es más fácil percibir y darle forma a la visión y concepto de la obra musical que se está mezclando. Pero la dimensión no es solo el espacio sonoro, también puede ser la inserción de efectos, ya sean reales, como lo son el sonido de un automóvil en marcha o el sonido de las olas del mar; y, por otro lado, pueden ser generados o creados por el ser humano con ayuda de herramientas tecnológicas, como lo es, por ejemplo, desfigurar o desdibujar el sonido de un instrumento musical, para que suene según lo requiera la intención y concepto de la obra musical que se está mezclando.

Finalmente, hay otras técnicas que se utilizan en la dimensionalidad de la obra musical, como lo son: el *delay*, el *chorus*, el *flanger*, entre otros. Estas técnicas se utilizan para dar mayor sensación de retardo o profundidad a uno o varios elementos sonoros que integran la obra musical; hay que hacer precisión que cuando hacemos alusión a retardo, es la respuesta tardía de una señal

u onda sonora, más específicamente es algo muy similar a lo que entendemos por eco, con seguridad que con esta última precisión ya pudieron imaginar que es un *delay* por ejemplo.

La dinámica

Este elemento hace alusión a las diferencias de volumen e intensidad de los elementos sonoros que integran la obra musical (canción o instrumental). Una definición más profunda, se cita a continuación:

Coloquialmente, cuando hablamos de que alguien es dinámico, nos referimos a que esa persona es enérgica; sin embargo, con respecto al sonido, cuando decimos que algo es dinámico nos estamos refiriendo a que es muy cambiante. Por tanto, en sonido, algo dinámico sugiere a que está sometido a cambios, es decir, cuando hablemos de cosas relacionadas con el sonido, hay que tener en la cuenta que la dinámica se refiere a cosas en movimiento y no a cosas estáticas. Hago esta claridad, porque normalmente en dinámica se refiere a la modificación de una señal, donde realmente lo que está modificando es lo envolvente de la señal (Medina, 2008b).

El ingeniero de mezcla

El ingeniero de mezcla es una persona natural que trabaja en un proceso técnico y creativo de una obra musical ya fijada en algún medio de reproducción terrestre o digital. Actualmente, el ingeniero de mezcla puede recibir una contraprestación económica considerablemente alta o no por la realización de su labor, pero eso dependerá de lo creativas y funcionales que sean sus

mezclas en el mercado, y con quien trabaje o negocie la prestación de sus servicios. Por ende, si bien en el mundo es mayormente reconocido el ingeniero de mezcla como un actor fundamental e indispensable para la creación y consolidación de una obra musical, es común saber que para estos actores que son conscientes de las prácticas mercantiles que se ejercen en la industria del entretenimiento, es difícil poder subsistir económicamente y posicionarse en su profesión, o bien adquirir garantías que permitan formalizar equilibradamente dicha profesión, o poseer la titularidad de derechos patrimoniales de autor o conexos, dado que la normativa nacional e internacional nunca ha reconocido a este participe como autor, compositor, intérprete, ejecutante, productor fonográfico, o simplemente como creador de una obra musical.

Es un tema complejo de abordar, ya que es poco conocido y de igual manera, de poco interés común; hay que sumarle a eso el desconocimiento, el interés personal de muchos actores de la industria del entretenimiento, que se lucran excesivamente por la negociación de todos estos derechos patrimoniales, que en los próximos capítulos se abordarán y explicarán, y que únicamente se ha reconocido lo que la ley. Con todo esto me refiero a que, si bien la norma dice algo, la realidad fáctica es otra, por ende, deberían reconocérsele derechos patrimoniales de autor o conexos al ingeniero de mezcla, gracias a que el aporte que este realiza en una obra musical es de contenido técnico y creativo. El proceso de mezcla combina tanto procesos técnicos como creativos, por lo que determinar la calidad de una mezcla depende de factores subjetivos en su mayoría. Una buena mezcla, de acuerdo con Medina (2008a), implica en sí factores como niveles, panorama, balance frecuencia y dimensión; sin embargo, esto sólo asegura que sea correcta, por lo que entonces el proceso artístico, en este punto, toma un papel importante:

Un buen ingeniero de mezcla debe saber de antemano qué dirección quiere dar al sonido de un tema musical antes de haber movido un solo fader. Imaginad que debemos mezclar a una banda de rock y queremos que la atmósfera del album sea muy densa, lo que probablemente podríamos conseguir dando un carácter “sucio” al sonido. El hacer que algo técnicamente suene bien no es relativamente difícil, ya que tan solo se requiere una serie de conocimientos técnicos. Sin embargo, el hacer que un tema musical suene como realmente tiene que sonar no es tan fácil. A primera vista nos puede parecer que las mezclas hechas “técnicamente correctas” tienen un sonido mucho mejor que otras mezclas que buscan un sentido artístico al sonido de la música (Medina, 2008a)

La mezcla, entonces, debe estar en función de la música y no de quien la realiza. Se debe tener en cuenta que, al mezclar, se debe ir más allá de la primera impresión de quien escucha: se debe hacer que el oyente considere interesante lo que escuche, como lo plantea Medina (2008a): “por tanto, podríamos decir que una buena mezcla es la que hace que la música sea excitante y sea capaz de mantener la atención del oyente, aunque no suene todo lo técnicamente correcta que hubiera sido posible”.

Capítulo 2:

Legislación de Derechos de Autor y conexos en todo el mundo

Introducción

En este capítulo, nos centraremos en toda la legislación internacional y nacional, y sus diferentes entes reguladores, quienes dispondrán de un conjunto de deberes y obligaciones para con la salvaguarda integral de la propiedad intelectual de cualquier titular, inventor o creador. De igual manera, el lector podrá identificar que, si bien hay un amplio desarrollo en cuanto a la materia, el ingeniero de mezcla no se percibe como un actor creador o aportante creativo a un proyecto artístico, cuando en teoría y en la práctica si lo es, como se pudo percibir en el primer capítulo. Es necesario hacer hincapié en que ninguna legislación existente en el mundo regula o cobija completamente la participación creativa del ingeniero de mezcla en un proyecto artístico, y esto no porque no lo quieran hacer, sino más bien por desconocimiento, y por pocas oportunidades para dichos actores de solicitar tales prerrogativas patrimoniales cuando son contratados o sumados a trabajar en la creación de una obra musical.

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)

Es un organismo especializado del Sistema de las Naciones Unidas, que fue creado en 1967 a partir de la Convención de Estocolmo. Busca fomentar el uso y la protección de las obras que devienen de la creación intelectual del ser humano. Su sede se encuentra ubicada en Ginebra (Suiza) y administra 26 tratados internacionales que abordan varios elementos concernientes a la regulación de la propiedad intelectual, tiene además 188 Estados miembros (OMPI, 2016). En

octubre de 2020 asumió la dirección general Daren Tang, abogado proveniente de Singapur (OMPI, 2020).

En la actualidad, la OMPI administra 26 tratados y, por medio de sus Estados miembros y de su Secretaría, posee un programa de trabajo que tiene como propósitos (OMPI, s.f.):

- La armonización de legislaciones y procedimientos nacionales en cuanto a propiedad intelectual.
- La prestación de servicios de tramitación para solicitudes internacionales en cuanto a derechos de propiedad industrial.
- El intercambio informativo referente a propiedad intelectual.
- La asistencia técnica y jurídica a los Estados que la requieran.
- La resolución de controversias a nivel de propiedad intelectual en el sector privado.
- El fomento de la utilización de las tecnologías de información y de internet como instrumentos para almacenar, acceder y utilizar información valiosa a nivel de propiedad intelectual.

¿Qué es el derecho de autor para la OMPI?

Para la OMPI (2019), en términos jurídicos, la expresión “derecho de autor” describe los derechos que poseen los creadores sobre sus obras literarias y de arte. Las obras que pueden ser protegidas por derechos de autor abarcan obras literarias, música, artes plásticas, filmografía, *software*, bases de datos, anuncios publicitarios, mapas, entre otras. Hay que aclarar que la protección del derecho de autor solamente abarca las expresiones finales, pero no las ideas o procedimientos que se llevaron a cabo para obtener la obra.

Derechos que se prevén enmarcados en el derecho de autor

De acuerdo con la OMPI (2019), el derecho de autor implica tanto los derechos patrimoniales (la compensación financiera del titular, cuando sus obras son usadas por terceros) y los derechos morales (concernientes a los intereses no patrimoniales del autor).

En la mayor parte de casos, la legislación referente a derechos de autor plantea que el titular posee el derecho patrimonial de autorización o impedimento de los usos de su obra o, en caso tal, a obtener un pago por el uso de su obra. El titular de los derechos patrimoniales posee la facultad de prohibir o autorizar la reproducción, publicación, interpretación, grabación, difusión, traducción o adaptación.

En cuanto a los derechos morales, a nivel universal se reconoce el derecho de reivindicarse la paternidad de la obra y oponerse a las modificaciones que puedan afectar la honra de su creador.

Tratados internacionales

Tratados administrados por la OMPI (OMPI, s.f.)

La OMPI administra 26 tratados, incluyendo el Convenio de la OMPI.

- Tratado de Beijing sobre Interpretaciones y Ejecuciones Audiovisuales
- Convenio de Berna
- Convenio de Bruselas
- Arreglo de Madrid (Indicaciones de procedencia)
- Tratado de Marrakech para las personas con discapacidad visual

- Tratado de Nairobi
- Convenio de París
- Tratado sobre el Derecho de Patentes (PLT)
- Convenio Fonogramas
- Convención de Roma
- Tratado de Singapur sobre el Derecho de Marcas
- Tratado sobre el Derecho de Marcas (TLT)
- Tratado de Washington
- Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT)
- Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas (WPPT)
- Tratado de Budapest
- Arreglo de La Haya
- Arreglo de Lisboa
- Arreglo de Madrid (Marcas)
- Protocolo de Madrid
- Tratado de Cooperación en materia de Patentes (PCT)
- Arreglo de Locarno
- Arreglo de Niza
- Arreglo de Estrasburgo
- Acuerdo de Viena
- Decisión 351 de 1993 de La Comunidad Andina De Naciones
- Decisión 486 de 1993 de La Comunidad Andina De Naciones

Legislación nacional

Tabla 1

Legislación nacional respecto a derechos de autor y propiedad intelectual en Colombia

Ley	Descripción
Ley 29 de 1944	Ley que dictaba disposiciones respecto a prensa. Algunos de sus artículos, hoy, se han venido modificando.
Ley 23 de 1982	Disposiciones sobre derechos de autor.
Decreto 1360 de 1989	Reglamentación de la inscripción de programas y aplicaciones de software en el Registro Nacional de Derecho de Autor.
Ley 44 de 1993	Modificación y adición a la Ley 23 de 1982 y modificación de la Ley 29 de 1944.
Decreto 460 de 1995	Reglamentación del Registro Nacional del Derecho de autor, regulación de los depósitos legales; además de la competencia, protección, datos, inscripciones, cancelaciones, implicaciones y términos.

Ley 397 de 1997

Los derechos de autores, actores, directores y dramaturgos son inalienables.

Circular 1 de 2000 de la Dirección Nacional de Derechos de Autor (DNDA)

Orientaciones acerca del cumplimiento de la Ley 603 del 2000, vinculada con el Derecho de autor

Ley 603 de 2000

Las autoridades del país deben verificar el cumplimiento de las normas concernientes a derechos de autor, por medio del informe anual de gestión realizado por las sociedades, para impedir que, a través de su violación, se evadan impuestos y tributos.

Circular 7 de 2002 Ministerio del Interior

Concepto, objetivos, protección de obras literarias y artísticas, derechos morales y patrimoniales

Concepto 54 de 2002 Secretaría General Alcaldía Mayor de Bogotá D.C.

En los contratos de prestación de servicios, la Ley presume que el titular de los derechos

patrimoniales es quien ordena que se haga la obra, en este caso el software, y el contratista o autor solamente conserva los derechos morales, presunción esta que tiene el carácter de legal y puede desvirtuarse si existe pacto en contrario. Si la Secretaría General quiere ser titular de todos los derechos patrimoniales derivados de la obra que va a contratar, deben eliminarse los apartes que establecen lo contrario en la propuesta presentada y establecer los que se exponen en los términos de referencia, o que ni en la propuesta ni en el contrato se haga alusión al tema de los derechos patrimoniales, caso en el cual entraría a operar la presunción.

Decreto 1474 de 2002 Nivel Nacional

Se promulga el "Tratado de la OMPI, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, sobre Derechos de Autor (WCT)", adoptado en Ginebra, en diciembre de 1996.

Decreto 1721 de 2002 Nivel Nacional

Se reglamenta los derechos de autor, exclusividad, remuneración, obligación, art. 1 a 4. Régimen tarifario para usuarios y asociaciones, solicitud de registro, art. 5 a 8.

Directiva 2 de 2002 de Presidencia de la República

Utilización de programas de ordenador (software); se ordena la instrucción de personas para la adquisición de programas, cumplimiento y verificación por parte de las oficinas de Control Interno

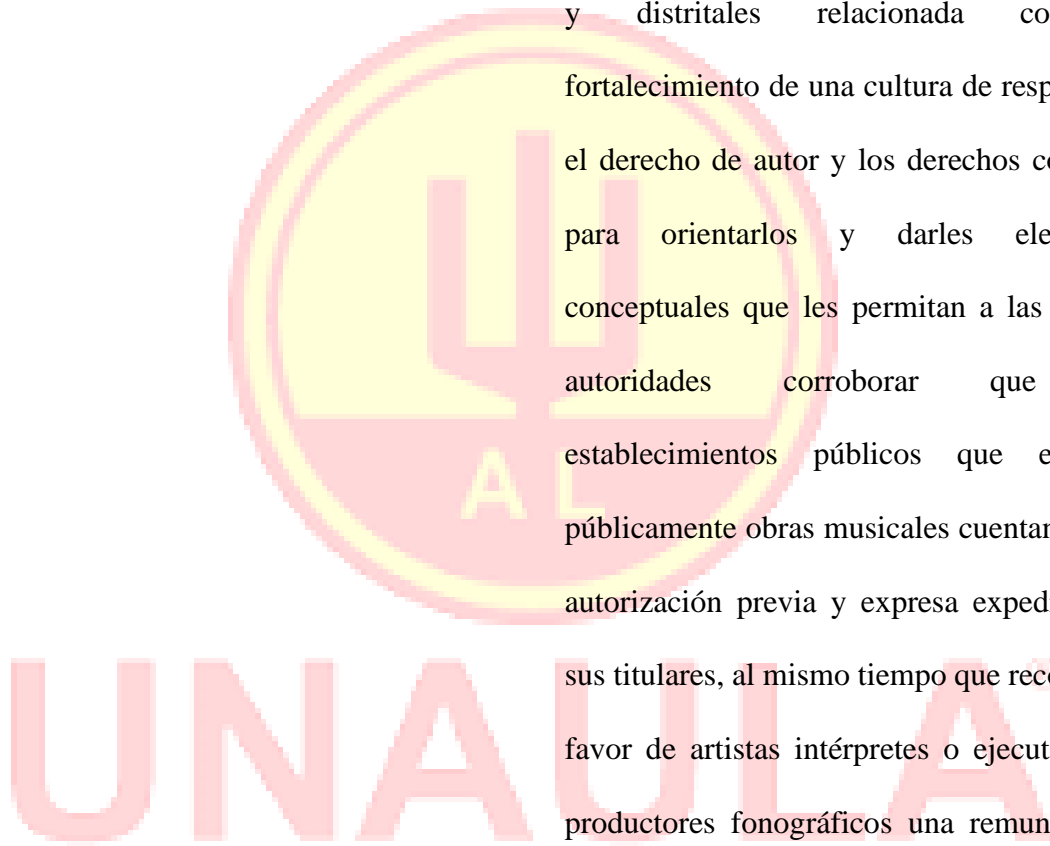
Circular 7 de 2005 del Departamento Administrativo de la Función Pública

Solicita a los Representantes Legales y Jefes de Oficina de Control Interno o quien haga sus veces, de las Entidades u Organismos Públicos del Orden Nacional y Territorial, el envío de la información relacionada con la "Verificación, recomendaciones, seguimiento y resultados sobre el cumplimiento de las normas en materia de derecho de autor sobre software", de conformidad con lo ordenado en la Directiva Presidencial 02 de 2002, respecto al derecho de autor y los derechos

conexos, en lo referente a la utilización de programas del ordenador (software).

Circular 11 de 2006 Dirección Nacional de
Derecho de Autor

Con el propósito de contribuir con la función pública que ejercen los alcaldes municipales y distritales relacionada con el fortalecimiento de una cultura de respeto por el derecho de autor y los derechos conexos, para orientarlos y darles elementos conceptuales que les permitan a las citadas autoridades corroborar que los establecimientos públicos que ejecuten públicamente obras musicales cuentan con la autorización previa y expresa expedida por sus titulares, al mismo tiempo que reconoce a favor de artistas intérpretes o ejecutantes y productores fonográficos una remuneración por la comunicación pública de sus intérpretes y fonogramas, al tenor de los lineamientos de la Decisión Andina 351 de 1993, las Leyes 23 de 1982 y 44 de 1993, y en los términos establecidos por la Ley 232 de



1995. De igual forma precisa las diferencias entre gestión colectiva y gestión individual.

Directiva 5 de 2006 Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C.

Recuerda a las entidades distritales el régimen legal relacionado con los Derechos de Autor, específicamente sobre el derecho de cita e imparte instrucciones fundamentales, que redundarán en un mejoramiento de la gestión pública distrital, entre ellas las siguientes: 1. Cuando la obra haya sido contratada por la entidad pública, esta debe exigir al contratista que manifieste expresamente el cumplimiento de las disposiciones sobre derecho de autor, especialmente lo relacionado con el derecho de cita. 2. De manera excepcional es posible hacer uso de una obra sin contar con la autorización previa de su autor o titular de derechos si tal uso se encuentra amparado en una limitación y excepción al derecho de autor. Sin embargo, siempre que se quiera hacer uso de una obra literaria o artística al amparo de dichas limitaciones o excepciones en el territorio colombiano, dicha actividad se

regirá por la legislación que en nuestro país regula dicha materia. (Decisión Andina 351 de 1993 y Ley 23 de 1982)

Resolución 112 de 2008 Dirección Nacional de Derecho de Autor Establece pautas para el registro de obras, prestaciones, contratos y demás actos en el Registro Nacional de Derecho de Autor.

Circular 2 de 2009 del Ministerio del Interior Describe las funciones, alcance y beneficios que las sociedades de gestión colectiva representan para los titulares de derecho de autor y conexos, para los usuarios de obras y prestaciones y para el sistema productivo del país, con el fin de orientar la labor de los alcaldes municipales y distritales en relación con la actividad que despliegan dichas sociedades. Precisa en que consiste la gestión colectiva del derecho de autor y derechos conexos, por qué es necesaria la gestión colectiva, quienes conforman tales sociedades, por qué y cómo se puede obtener personería jurídica y la autorización de funcionamiento de las citadas entidades.

Directiva 4 de 2009 de la Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C.

Remite el texto de la Circular 02 de 2009 proferida por el Ministerio del Interior y de Justicia, con el fin que se conozcan las instrucciones impartidas, a los Alcaldes Municipales y Distritales en cuanto a la actividad que adelantan las Sociedades de Gestión Colectiva, la cual constituye una efectiva herramienta jurídica, a través de la cual autores, intérpretes artistas, o ejecutantes, y productores de fonogramas, autorizan el uso de sus repertorios y recaudan nacional e internacionalmente el dinero que pueda generar la utilización de los mismos, estimulando con ello en autores y artistas, el desarrollo de las industrias del derecho de autor y los derechos conexos e incentivando que nuestra identidad cultural sea difundida y reconocida.

Decreto 3942 de 2010

Reglamenta las Leyes 23 de 1982, 44 de 1993 y el artículo 2º, literal c) de la Ley 232 de 1995, en relación con las sociedades de

gestión colectiva de derecho de autor o de derechos conexos y la entidad recaudadora y dicta otras disposiciones.

Ley 1403 de 2010

Adiciona la Ley 23 de 1982, sobre Derechos de Autor, establece una remuneración por comunicación pública a los artistas, intérpretes o ejecutantes de obras y grabaciones audiovisuales o "Ley Fanny Mikey"

Resolución 303 de 2010 de la Dirección Nacional de Derecho de Autor

Establece pautas para optimizar el registro de obras, prestaciones, contratos y demás actos en el Registro Nacional de Derechos de Autor; entre ellas la unificación de la documentación para el trámite físico o mediante el Sistema de Registro en línea, la no registrabilidad de ideas, proyectos, conceptos y pautas para el registro específico de obras de arte aplicado, literarias editadas, obras musicales, obras arquitectónicas, obras audiovisuales, programas de computador, páginas Web y bases de datos.

Ley 1450 de 2011

Expide el Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014, “Prosperidad para Todos”. Modifica el artículo 20, que había sido declarado inexecutable, y 183 de la Ley 23 de 1982 sobre derechos de autor en relación con la titularidad de los derechos patrimoniales y morales y la transferencia de derechos patrimoniales de autor o conexos (arts. 28 y 30).

Sentencia C-912 de 2011 Corte Constitucional La Corte Constitucional se pronunció respecto al cobro de los derechos de remuneración por parte de los autores y artistas en los siguientes términos: “En efecto, ciñéndose a los parámetros señalados en dichas sentencias, puede afirmarse que la gestión de los derechos de remuneración que provienen de la obra o grabación audiovisual de un intérprete o ejecutante, están vinculados íntimamente a la libertad de expresión”. “De allí que la libertad de asociación para el ejercicio de tales prerrogativas sea menos

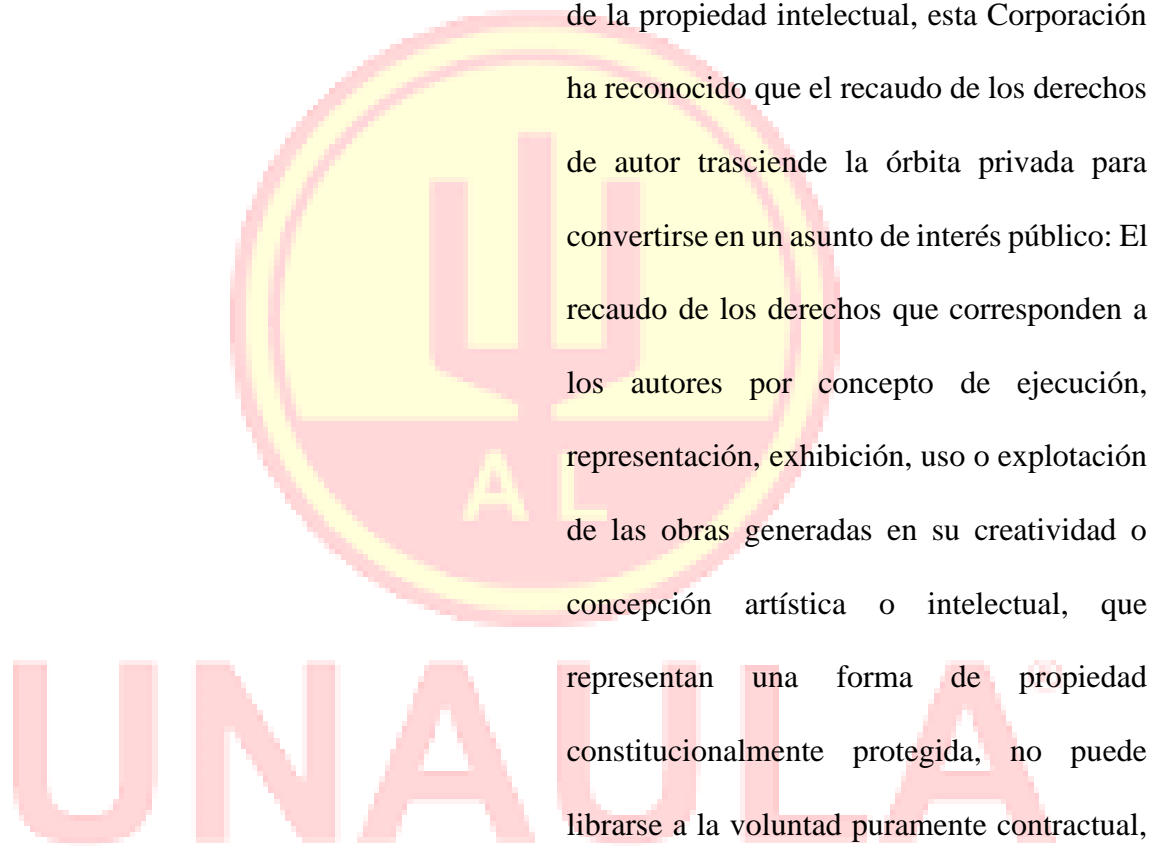
permeable a la capacidad de regulación estatal y que, en consecuencia, la normativa que se demanda resulte excesiva para ese nivel de la libertad individual". Así las cosas, con el propósito de no menoscabar de manera grave el derecho de asociación "exigiéndose como obligatorio el hacer efectivo el derecho de remuneración a través de una sociedad de gestión colectiva debe entenderse que los intérpretes o ejecutantes de obras o grabaciones audiovisuales pueden hacer efectivos sus derechos de remuneración utilizando mecanismos de cobro distintos al de sociedad de gestión colectiva, incluyendo el cobro independiente o individual".

Ley 1564 de 2012

Expide el Código General del Proceso. Establece la competencia a prevención de la Dirección Nacional de Derechos de Autor como autoridad competente en los procesos relacionados con los derechos de autor y conexos

Sentencia C-784 de 2012 de la Corte Constitucional

Declara EXEQUIBLES los artículos 47 y 48 del Decreto Ley 019 de 2012 relativos al procedimiento de recaudo de los derechos de autor, sobre lo cual manifestó: ¿Dado la importancia constitucional de la protección de la propiedad intelectual, esta Corporación ha reconocido que el recaudo de los derechos de autor trasciende la órbita privada para convertirse en un asunto de interés público: El recaudo de los derechos que corresponden a los autores por concepto de ejecución, representación, exhibición, uso o explotación de las obras generadas en su creatividad o concepción artística o intelectual, que representan una forma de propiedad constitucionalmente protegida, no puede librarse a la voluntad puramente contractual, al acuerdo o al convenio entre quien explota el material al que se refieren aquéllos y el autor correspondiente o quien sus derechos representa, sino que, a juicio de esta Corte, involucra necesariamente la actividad estatal e implica la consagración de normas de orden



público no susceptibles de ser contradichas o anuladas mediante pactos bilaterales. En efecto, se trata de derechos inalienables, de conformidad con el artículo 61 de la Constitución, que, al declarar con carácter imperativo la protección de la propiedad intelectual a cargo del Estado, estatuye que ella tendrá lugar por el tiempo y mediante las formalidades que establezca la ley. Aunque el legislador goza de competencia para establecer las modalidades del amparo de los indicados derechos, lo que no puede esquivar es la responsabilidad que la Constitución le ha confiado en la búsqueda de instrumentos aptos para obtener que en la práctica los autores no sean víctimas de imposiciones arbitrarias o abusivas por parte de quienes ejecutan, representan, exhiben, usan o explotan sus obras, para desconocer lo que constitucionalmente se les debe por tales conceptos.³³Al expedir los artículos cuestionados, el Presidente no excedió las facultades extraordinarias otorgadas por el

Congreso de la República, como quiera que fueron ejercidas para regular un trámite administrativo en el que participan particulares en desarrollo del principio de descentralización por colaboración para la expedición de los certificados de autorización de ejecución y de pago del recaudo de derechos de autor sobre obras musicales difundidas en establecimientos abiertos al público.

Sentencia C-011 de 2013 Corte Constitucional (...) se observa que las comisiones primeras fueron expresamente designadas por la Ley 3ª de 1992 para dar primer debate a los proyectos de ley o de acto legislativo que versen sobre propiedad intelectual. Las comisiones segundas, por su parte, se ocuparán de tramitar aquellas que guarden relación con política internacional; defensa nacional y fuerza pública; tratados públicos; carrera diplomática y consular; comercio exterior e integración económica; política portuaria; relaciones parlamentarias,

internacionales y supranacionales, asuntos diplomáticos no reservados constitucionalmente al Gobierno; fronteras; nacionalidad; extranjeros; migración; honores y monumentos públicos; servicio militar; zonas francas y de libre comercio; contratación internacional. Esto implica que las áreas de especialización de estas últimas no tienen relación alguna con los derechos de autor, ni la propiedad intelectual y que, en esa medida, a pesar de haberse surtido en su seno los trámites de las leyes aprobatorias del Acuerdo Comercial con los Estados Unidos, su Protocolo modificatorio y su Carta adjunta, en virtud de los cuales se implementan algunos compromisos relativos a la propiedad intelectual, las comisiones competentes, por expresa disposición legal, eran las primeras y no dejan de serlo por el solo hecho de que las leyes aprobatorias de dichos instrumentos internacionales se hayan tramitado en primer debate por las comisiones segundas que eran las competentes para el efecto (...)

Sentencia C-837 de 2013 Corte Constitucional El derecho de autor contiene dos tipos de prerrogativas: los derechos morales, que están relacionados con la facultad que tiene el creador, en tanto persona natural, para que su obra se conozca y mantenga su integridad y titularidad, por lo que tienen carácter personal, extrapatrimonial, imprescriptible, irrenunciable, e inalienable. Los derechos morales, en tal sentido, versan sobre (i) el derecho a divulgar la obra; (ii) el derecho al reconocimiento de la paternidad intelectual; (iii) el derecho al respeto y a la integridad de la obra, impidiendo las modificaciones no autorizadas sobre la misma; y (iv) el derecho al retracto, que le permite al autor retirarla del comercio. Teniendo en cuenta lo anterior, la Corte declara exequibles las expresiones de la Ley 98 de 1993 "medio de la cual se dictan normas sobre democratización y fomento del libro colombiano".

Sentencia C-851 de 2013 Corte Constitucional El numeral 11 y el párrafo del artículo 27 de la Ley 1493 de 2011 se limita a asignar competencias a la Dirección Nacional de Derecho de Autor del Ministerio del Interior, pero el desarrollo de dichas facultades, los procedimientos y causales de intervención se encuentran ampliamente desarrollados en el marco legal que regula los derechos de autor en Colombia, razón por la cual en este caso no se puede alegar el desconocimiento del principio de legalidad y proporcionalidad. De otro lado, no se estiman violados los artículos 150 numeral 8 y 333 de la Constitución por parte de los artículos 24 a 34 de la Ley 1493 de 2011, ya que si bien del artículo 189 constitucional no se desprende una expresa facultad del Ejecutivo para ejercer el control, la inspección y vigilancia de las sociedades de gestión de derechos de autor y conexos, el amplio margen de configuración con el que cuenta el Legislador para otorgar y desarrollar dicha potestad en cabeza del Presidente de la República, se desprende de la propia

Constitución en sus artículos 333 y 334, considerando que las sociedades de gestión colectiva son de contenido patrimonial y que las facultades de control, inspección y vigilancia son una expresión de la intervención del Estado en la economía

Sentencia C-124 de 2013 Corte Constitucional

En el ordenamiento jurídico colombiano, el Legislador faculta a los autores y/o titulares de obras literarias y artísticas para autorizar de manera previa y expresa la utilización de sus creaciones. Como desarrollo de dicha atribución, se ha previsto que el recaudo de los derechos de autor y sus derechos conexos se realice de manera directa a través de la gestión individual de cada interesado o mediante la gestión colectiva realizada por personas jurídicas instituidas para dicho efecto, denominadas sociedades de gestión colectiva, las cuales encuentran fundamento en el derecho de asociación consagrado en el artículo 38 de la Constitución Política.

Circular 143 de 2014 Secretaría General
Alcaldía Mayor de Bogotá D.C

De conformidad con lo establecido en la Ley 232 de 1995 y en el Decreto Nacional 1879 de 2008, por medio de los cuales se dictaron normas para el funcionamiento de establecimientos de comercio, los propietarios de estos establecimientos, en donde se ejecuten públicamente obras musicales, deben presentar a las autoridades distritales al momento de realizar visitas de control, el comprobante de pago por derechos de autor expedido por la autoridad legalmente competente. Así las cosas, y acorde con los artículos 27 de la Ley 44 de 1993, 47 del Decreto Ley 019 de 2012, el Decreto Nacional 2717 de 2012 y el Título 11, Capítulo Único del Decreto Nacional 3942 de 2010, las dos (2) únicas entidades recaudadoras reconocidas por la Dirección Nacional de Derechos de Autor, a la fecha, son: la Organización Sayco y Acinpro, a quien esa Dirección le reconoció personería jurídica a través de la Resolución No. 291 del 18 de octubre de 2011, y la Ventanilla Única

de Recaudo de Derechos de Autor y Derechos Conexos, quien fue reconocida a través de la Resolución No. 421 del 28 de Diciembre de 2012. En consecuencia, al momento de adelantar el proceso sancionatorio de que trata el artículo 4° de la Ley 232 de 1995, los Alcaldes Locales deberán tener en cuenta que el comprobante de pago por derechos de autor haya sido expedido por una de estas dos organizaciones, pues como se advirtió anteriormente, son las únicas facultadas para ejercer las atribuciones que han sido conferidas por la normativa vigente a las entidades recaudadoras, con el fin de garantizar el debido recaudo de las remuneraciones provenientes de la comunicación al público de obras musicales.

Decreto Único Reglamentario 1066 de 2015
Nivel Nacional

Los establecimientos educativos que ofrezcan educación formal en cualquiera de sus niveles, preescolar, básica, media o las instituciones que ofrecen educación superior, o educación para el trabajo y el desarrollo

humano, y las entidades de derecho público o privado que ofrezcan programas de capacitación dirigidos a terceros o a sus propios servidores, empleados o trabajadores, en los que se preste el servicio de reprografía, deben contar con la autorización de los titulares del derecho de reproducción o de la sociedad de gestión colectiva que lo represente, para garantizar la debida protección del derecho de autor. (Artículo 2.6.1.4.1 y 2.6.1.4.2)

Sentencia C-35 de 2015 Corte Constitucional Los derechos de autor se encuentran comprendidos dentro del concepto de propiedad intelectual. El artículo 61 de la Constitución Política plantea, de una parte, la obligación del Estado de proteger este tipo de propiedad y, de otra, el desarrollo de una regulación legislativa en la materia La propiedad intelectual comprende la propiedad industrial, que hace referencia a las marcas y patentes; el derecho de autor y conexos, especialmente relevantes para el caso objeto

de estudio; y los derechos sobre descubrimientos científicos y otras formas de creación de la persona. "La especial protección de la propiedad intelectual tiene como propósito amparar la creación producto del talento, trabajo y esfuerzo humanos". Así mismo en cuanto a su finalidad se señala que "es la protección efectiva y adecuada de los autores sobre obras del ingenio en campos literario, artístico o científico; sin importar la forma de expresión, el mérito que posean las obras, ni su destino. Por "obra" se entiende "toda creación intelectual original de naturaleza artística, científica o literaria, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma". En consecuencia, la Corte ha sostenido que "la manera de proteger los derechos de propiedad intelectual, así como el diseño de los mecanismos adecuados para el efecto, es potestad del legislador, a quien la Constitución habilita para establecer las formalidades necesarias para hacer efectiva esa protección, para lo cual debe tener como

directrices todos los postulados constitucionales y los instrumentos internacionales de los cuales el Estado Colombiano es parte".

Ley 1828 de 2017 Nivel Nacional

Modifica el artículo 98 de la Ley 23 de 1982 -Sobre derechos de autor-, se establece una remuneración por comunicación pública a los autores de obras cinematográficas o Ley Pepe Sánchez. La presunción de cesión de los derechos de los autores establecidos en el artículo 95, conservarán en todo caso el derecho a recibir una remuneración equitativa por los actos de comunicación pública incluida la puesta a disposición y el alquiler comercial al público que se hagan de la obra audiovisual, remuneración que será pagada directamente por quien realice la comunicación pública.

Ley 1834 de 2017 Nivel Nacional

El Congreso de la República, desarrolla, fomenta, incentiva y protege las industrias creativas, entendidas éstas como aquellas

industrias que generan un valor debido a sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual; define los sectores de la industria creativa como aquellos que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios, basados en contenidos intangibles de carácter cultural y/o aquellas que generen protección en el marco de los derechos de autor. Formulará una Política Integral de la Economía Creativa que la desarrolle y ejecute a través de lineamientos que permitan desarrollar, proteger y acompañar a los sectores objeto de esta, como creadores de valor agregado de la economía.

Ley 1835 de 2017

Modifica el artículo 98 de la Ley 23 de 1982 -Sobre derechos de autor-, se establece una remuneración por comunicación pública a los autores de obras cinematográficas o Ley Pepe Sánchez. La presunción de cesión de los derechos de los autores establecidos en el artículo 95, conservarán en todo caso el

derecho a recibir una remuneración equitativa por los actos de comunicación pública incluida la puesta a disposición y el alquiler comercial al público que se hagan de la obra audiovisual, remuneración que será pagada directamente por quien realice la comunicación pública.

Ley 1915 de 2018

Con esta Ley, se empieza a aplicar algunas de las disposiciones que tiene el Tratado de Libre Comercio (TLC) entre Colombia y Estados Unidos, en lo referente a derechos de autor y conexos en el ámbito digital. Son disposiciones que se traen de las normas estadounidenses de copyright, que tocan elementos no tratados previamente por Colombia. Así, para que se puedan implementar adecuadamente las obligaciones que conlleva el TLC en lo que atañe a derechos de autor, hay que tener en mente que el copyright en Estados Unidos es diferente a la legislación respecto a derechos de autor en Colombia.

Fuente: Alcaldía de Bogotá (s.f.).

Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA)

Es un organismo del Estado Colombiano, que se encuentra adscrito al Ministerio del Interior y se encuentra encargado de diseñar, dirigir, administrar y ejecutar políticas públicas y gubernamentales en lo que atañe a derechos de autor y conexos. Busca fortalecer la protección de los titulares del derecho de autor y de sus conexos, aportando a la formación, la sustentación y el desarrollo de una cultura nacional del respeto hacia los derechos de autores y titulares de obras de distinta índole (Dirección Nacional de Derecho de Autor, 2015).

El campo de acción de la DNDA abarca el estudio y el proceso de expedición de las normas autorales del país, además de la adhesión a convenios internacionales acerca de la protección de los derechos de autor y sus conexos; también participa en procesos de negociaciones del país donde se discutan temas referentes a derechos de autor (Dirección Nacional de Derecho de Autor, 2015). Por otro lado, también administra el Registro Nacional de Derecho de Autor, cuya finalidad es la inscripción de obras artísticas y literarios y los actos y contratos que modifiquen o enajenen sus dominios; todo esto, con el propósito de conferir un título de seguridad jurídica y de publicidad a los titulares de obras (Dirección Nacional de Derecho de Autor, 2015).

Capítulo 3:

Pragmática y realidad en la industria musical

Introducción

Con este capítulo cerramos en cierta medida la parte teórico-práctica, y nos centramos en nuestra realidad profesional. Aquí, se podrá percibir la realidad de algunos ingenieros de mezcla de la industria musical en Colombia, siendo uno de los países con más potencial en el campo, pero menos desarrollado en el mundo; sin embargo, dejo este acercamiento inicial a la academia, mezclado con un poco de calle, para que las personas desde un lenguaje común, puedan dimensionar, comprender, y ser conscientes, del aporte técnico y creativo, tan importante y crucial que hace un ingeniero de mezcla al interior de una obra musical, y sin embargo, son profesionales poco mencionados, que desde el anonimato, siguen logrando que disfrutemos de buena música, que nos genera miles de sensaciones y sentimiento, y que al mismo tiempo es audible por nuestro espectro sonoro; también han logrado que una canción sea lo famosa que llega a ser, gracias a su aporte; empero, aún las personas no saben que existen. Pero seguimos creyendo en nuestro talento nacional, y algún día tendremos una industria musical con condiciones justas y dignas para todos sus partícipes y creadores.

Conceptos básicos y actores de la industria musical

A continuación, describiremos de manera concisa los conceptos esenciales que se utilizan en la costumbre mercantil de la industria musical en Colombia

La obra musical

Es la creatividad derivada del intelecto humano a través de varias combinaciones de sonidos con o sin letra, y que de alguna manera se puedan ejecutar de manera prolongada y sucesiva por un instrumento, utensilios ordinarios, así como la voz humana, acción que origina la línea melódica que es lo que protege legalmente el derecho de autor, una obra musical.

Fonograma

El fonograma es la fijación que se hace de la interpretación de voces, sonidos, y ejecución de instrumentos en un medio de reproducción audible.

Autor

Es la persona que crea la melodía o la letra de la obra musical. Y goza de dos tipos de derechos: **patrimoniales y morales.**

Derechos morales

Son los derechos que están en cabeza del autor, siendo estos intrínsecos a la persona, y de igual manera, son intransferibles, y en general, inalienables. Este tipo de derechos consagra unas prerrogativas personales las cuales son: La Paternidad; Ineditud; Retracto; Integridad; Divulgación. Estas prerrogativas consisten en:

Paternidad: Constituye en exigir el reconocimiento de su condición de autor de la obra. Ya sea se haga con su nombre, firma o signo que lo identifique, incluso de forma anónima o bajo seudónimo.

Ineditud: La facultad de poder conservar la obra inédita o divulgarla.

Integridad: Oponerse a cualquier modificación, mutilación o deformación de la obra, que atente contra la misma obra o la reputación del autor.

Modificación: Es la facultad que tiene el autor de modificar la obra en cualquier momento, así sea posterior a la publicación de esta.

Retracto: La facultad que tiene el autor de retirar la obra del mercado, sin embargo, cabe aclarar, que si bien la facultad intrínseca que desprende los derechos morales en cabeza del autor, la cual es, la modificación, y en este caso, el retracto, ambas pueden generar la responsabilidad de resarcir perjuicios que se puedan generar a terceros, en razón de la aplicación de estas prerrogativas personales. Por ejemplo, Sony Entertainment adquiere **los derechos patrimoniales (que serán explicados a continuación)** de una obra musical x, y viene realizando una práctica comercial correcta de dichos derechos que adquirió de la obra, pero un día cualquiera, el autor de esa obra se levantó malgeniado, y decidió hacer efectiva la prerrogativa personal que desprende el derecho moral sobre esa obra musical, la cual es, el retracto, y decide que la obra salga del comercio y por ende, se deba eliminar o suprimir; eso generaría perjuicios económicos para la compañía discográfica que tiene la titularidad de los derechos patrimoniales de esa obra musical, en ese caso, se haría efectiva la apreciación que se hizo anteriormente sobre **el retracto y la modificación** como facultades personales derivadas del derecho moral que ostenta el autor de esa obra musical, y es que en este caso, deberá responder el autor por esos perjuicios económicos que se le generaron a la empresa discográfica.

Derechos patrimoniales

Son los derechos que tienen un contenido económico, por ende, estos son enajenables, es decir, se pueden ceder, transferir o transmitir, ya sea de manera gratuita u onerosa. Estos derechos desprenden al igual que los morales, unas prerrogativas económicas, las cuales son:

Reproducción: Es la facultad que tiene el autor, causahabiente o cesionario de reproducir masivamente ya sea de manera tangible (CDs, Vinilos, Casetes) o digital (Mp3, Mp4, Wav) la obra musical.

Distribución: Es la facultad que tiene el autor, causahabiente o cesionario de distribuir por los diferentes medios de canal de comunicación y comercialización la obra musical.

Transformación: Permite o autoriza la derivación de una obra de esta obra primigenia o primitiva. Ya que se traduce, se transforma o se adapta, a una modalidad que permite darle completa originalidad e independencia de la obra primigenia o primitiva; a ésta la denominamos obra derivada, que desprende de igual manera lo mismos derechos morales y patrimoniales que desprende una obra originaria.

Puesta a Disposición: Es la facultad que se tiene de poner a disposición de los usuarios y el público en general la obra musical, esta facultad se materializa efectivamente por medios digitales o virtuales.

Comunicación al Público: Es la facultad que se tiene de poder comunicar o divulgar públicamente la obra musical.

Obra en Colaboración

Es una obra creada por dos o más autores, en donde cada uno de ellos aportó creativamente, por ende, la obra es indivisible y se presume la igualdad porcentual de la titularidad de los derechos patrimoniales y morales entre los autores en colaboración.

Obra Colectiva

Es una obra creada por dos o más autores, en donde cada uno de ellos aportó creativamente, sin embargo, este tipo de obra es producida y dirigida por una persona jurídica o natural que se encuentra a cargo de la creación de la obra, y es bajo la cual, se reconocerán los créditos o derechos de paternidad en el comercio o mercado en general.

Artista Intérprete

Actor que interpreta una obra visual o audiovisual; y cantante que interpreta una obra musical

Artista Ejecutante

Músico que ejecuta notas, acordes y melodías por medio de instrumentos musicales o cosas tangibles que emulan o emiten sonidos, con los cuales se pueda crear una línea melódica que sea susceptible de ser salvaguardada por el derecho de autor.

Productores Fonográficos

Son personas naturales o jurídicas que se encargan de fijar la ejecución o interpretación de voces e instrumentos, en un medio, tanto mecánico como digital. En otras palabras, es el encargado de producir económicamente y dirigir la creación de la obra musical y su posterior fijación en un medio mecánico o digital, el cual permita darle divulgación o publicidad a la misma mínimamente.

Editorial Musical

Es la persona jurídica que se encuentra encargada de administrar y explotar económicamente la obra musical respecto de los derechos patrimoniales de autor.

Sociedades de Gestión Colectiva

Son entidades sin ánimo de lucro, que se encargan de administrar, gestionar, y recaudar las regalías económicas que desprende la correcta explotación económica y comercial de las obras musicales en la industria musical.

Manager

Generalmente es la persona natural, que se encarga de negociar, promocionar, y en general procurar la eficaz explotación económica de la imagen del creador de obras musicales y de esas mismas obran en sí.

Prácticas comerciales dentro de la industria musical

Los negocios o prácticas comerciales son la pragmática de toda disposición legal y sustancial que se establece en nuestra legislación, tratados y convenios internacionales a los que se ha acogido de igual manera nuestro país; pero es menester considerar inicialmente, que de los contratos se esgrime el principio de la autonomía privada contractual o voluntad de las partes, para negociar y ejecutar acuerdos privados, siempre y cuando, sean lícitos y se acuerden conforme a la ley. Posterior a esta apreciación, debemos hacer hincapié que en la Industria Musical, no se regulan las condiciones mínimas o esenciales con el fin de preservar el principio de equilibrio contractual, per se, se negocian los derechos que desprenden una obra musical de manera desequilibrada o de

manera abusiva por alguna de las partes del contrato, es decir, es muy común encontrar casos de creadores de obras musicales, ya sean autores, intérpretes, ejecutantes o productores fonográficos, que se ven vulnerados en cuanto a condiciones justas y equitativas de las contraprestaciones contractuales que se pactan por las partes, observando que hay cargas u obligaciones excesivamente abusivas para una de las partes (normalmente un autor o compositor), y esto ocurre debido a la posición negocial ventajosa en el mercado de la otra parte. A continuación, enunciaré y explicaré algunas de las figuras contractuales que se ejecutan en la Industria Musical:

Contrato de fijación de fonograma

El objeto de este contrato es la fijación de sonidos con o sin letra, en un medio de reproducción digital o magnético, es decir, que la canción sea perceptible por los sentidos, y pueda ser explotada económicamente.

Cesión de derechos patrimoniales

Es la transferencia de los derechos patrimoniales de una obra musical a un tercero, ya sea una persona natural o jurídica. Este cesionario, tendrá la facultad de usar, gozar y disponer de la obra musical y adquirirá la calidad de titular derivado de derechos patrimoniales de esa obra musical.

Contrato de obra por encargo

Es el encargo que hace un contratante a un tercero, normalmente un creador de contenido creativo valga la redundancia, para materializar una obra artística, científica o literaria, de la cual

el titular de los derechos patrimoniales de la misma será el encargante o contratante, empero los derechos morales siempre serán del contratista o encargado.

Contrato de representación artística

Es la figura contractual por excelencia en la Industria Musical, dado que, normalmente en este acuerdo se integran todas las facultades de representación, explotación, inversión, comercialización, producción, distribución, entre otras, del proyecto artístico en si, por parte del representante artístico, que en cualquier caso podrá verse ostentada la posición de representante artístico por discográficas, productoras musicales e inversionistas.

Contrato de Management o manejo

Es la figura contractual que integra únicamente como objeto del contrato, el manejo y la representación de negocios y del artista como tal, ante terceros que estén interesados en contratar los servicios del artista o explotar en cualquier medida las obras musicales de este. A diferencia de la figura enunciada anteriormente, este acuerdo contractual no le exige al manager o representante que financie o invierta económicamente en la carrera artística del creador, cosa que si pasa en el contrato de representación artística.

Licencias de uso y explotación

Es el acuerdo privado que contiene la facultad de usar la obra musical a quien ostente la calidad de licenciatarario, con el único propósito de comunicar al público y posiblemente dispone de igual manera al público la obra musical, sin embargo, esto puede variar según la negociación

que se haya hecho de las prerrogativas económicas que desprende los derechos patrimoniales de una obra musical.

Contrato de distribución de utilidades

Esta figura contractual se utiliza mayormente cuando se realizan alianzas comerciales entre diferentes actores de la Industria del Entretenimiento, con obligaciones esencialmente de creación, promoción y explotación de obras musicales, siendo estas recíprocas entre ambas partes, es decir, ambas partes dentro del contrato tienen una posición similar en el mercado del entretenimiento, y con su alianza propenden mayores utilidades para ambas partes.

Contrato de Giras y Shows

Es la figura contractual por excelencia, que se utiliza cuando un grupo musical o artista intérprete, realiza una gira de eventos en algún lugar del mundo, por lo general se hace en un solo país para no generar tanto desgaste físico para el grupo musical o el artista y su staff, sin embargo, es normal evidenciar en la práctica, que se hagan giras por un continente, varios, o inclusive por todo el mundo. De igual manera, esta figura se utiliza si se va a realizar un único evento, así sea de manera local, puesto que los elementos esenciales y naturales del contrato son las condiciones técnicas del espacio, la capacidad de la audiencia, la contraprestación económica que se le paga al artista o al manager por la presentación en vivo que se va a realizar, y el tiempo que va a durar el show.

Contrato de Endorsment o Patrocinio Comercial y Explotación de imagen

Es la figura contractual por excelencia, que se implementa para realizar alianzas con marcas comerciales, que normalmente no tienen nada que ver con las actividades que se desarrollan en la Industria del Entretenimiento, per se esa alianza entre un grupo musical o un artista intérprete solista y la marca comercial contratante, genera mayor consumo de los productos y servicios de la marca contratante, y propende mayor posicionamiento de la misma en el mercado, ya que se utiliza la voz, la imagen y seudónimo del grupo musical o el artista intérprete para viralizar todo el brochure de la marca contratante y de su nombre como tal; esto a cambio de una contra prestación económica para el artista o grupo musical.

Acuerdo de producción Musical

Es la figura contractual por excelencia, que se utiliza para realizar alianzas entre BeatMakers, Productores Musicales, Compositores y Escritores; esto con el ánimo de crear obras musicales mancomunadamente.

Contrato de prestación de servicios

Es una figura contractual que se encuentra regulada normalmente en la ley, y que en esencia hace lo mismo que la figura contractual denominada "*Obra por Encargo*", con la única diferencia que en ésta, no se transfieren los derechos patrimoniales de las obras artísticas, literarias o científicas del creador, a menos que haya sido pactado en su clausulado, cosa que no es necesario hacer en el contrato de obra por encargo, dado que, por su naturaleza no es necesario pactar taxativamente la transferencia de los derechos patrimoniales de la obra que se encarga, es decir, por el solo empleo de esta figura contractual se entiende que todos los derechos patrimoniales que desprenden la obra encargada serán del encargante o contratante.

Contrato de distribución

Es la figura contractual por excelencia, que propende establecer para la parte que se va a encargar de distribuir la obra artística, literaria o científica, un mandato sin representación por parte del creador de la obra, dado a la parte distribuidora; esto con el fin de generar mayor alcance y consumo de la obra del creador o de su titular derivado en su defecto, a cambio de un porcentaje de las utilidades que se generen, en razón de la distribución realizada por parte del mandatario.

Contrato Editorial o de Edición

Es la figura contractual por excelencia que utilizan las empresas editoriales, para asumir la representación, explotación, distribución, adaptación, traducción, entre otras prerrogativas de explotación económica que se otorgan a las empresas editoriales por parte del creador de una obra o en su defecto por el titular derivado de la misma, para generar mayores rendimientos económicos, alianzas con terceros, entre otros.

Contrato de Mandato con o sin representación

Esta figura contractual es normalmente conocida por nuestra legislación, y en la Industria del Entretenimiento se emplea directamente para que una empresa con infraestructura significativa puede realizar un mandato encomendado por el creador de una obra o su manager en su defecto, en razón, de tener la posibilidad fáctica de hacer lo que el mandante no podría hacer por sí solo. Esta figura puede utilizarse con o sin representación del mandante, la diferencia radica en que si bien la no representación limita considerablemente las gestión encomendada al mandatario, puesto que no obliga de manera alguna al mandante en cualquier exceso en que pueda llegar a incurrir en

la realización del mandato encomendado; cosa contraria sucede cuando se realiza un mandato con representación, dado que, toda la labor debidamente determinada y realizada por el mandatario, podrá obligar solidariamente de responsabilidad al mandante ante cualquier tercero.

Entrevistas documentadas a ingenieros de mezcla

Entrevista al ingeniero de mezcla Danilo (Sherman)

Hola, soy Sherman y les voy a contar un poquitico de mi trayectoria. Todo sobre la música empezó más o menos hace diez años, empecé como músico, como más o menos es como empiezan todos los que se dedican a esto. Empecé como guitarrista, después empecé con mi banda, empecé a tocar a mi banda, y surgió el ¿Cómo grabar a mi banda a mi agrupación? Entonces empecé con toda la parte técnica e ingenieril de grabación, de captura, de mezcla, de postproducción, etc. Siendo en primera instancia como productor y músico, eso me fue llevando a diferentes cosas, después empecé a estudiar todo lo que tenía que ver con producción, que empecé en la universidad a estudiar informática musical, y eso me fue llenando de personas que estaban en un pro de hacer lo mismo de producción, de ingeniería, composición, grabación, y ahí fue donde conocí a mi amigo, y ahora hermano y socio Fine, y empezamos Sherman & Fine más o menos hace unos seis años; de ahí empezamos a trabajar un montón con muchos artistas, el primer artista reconocido pues con el que empezamos a trabajar fue Pasabordo, y ahí nos fuimos dando a conocer más más más, y empezamos a trabajar sea desde la grabación, sea desde la mezcla, sea desde composición, sea desde producción con diferentes artistas más grandes.

Para mí la mezcla consiste en juntar o mezclar los elementos sueltos de una producción de una canción, llamando como dos grandes pilares: la música y las voces; es como mezclar toda la música con las voces, y hacer que todo funcione coherentemente y funcione en un estéreo, porque al fin al cabo la mezcla termina vaciándose a un estéreo, de un montón de cien o ciento cincuenta canales o muchos o más, termina vaciándose a dos canales (L y R), donde tiene que estar mezclada la música y debe funcionar.

¿Cómo es un proceso de mezcla o cada género o subgénero de la música se hace diferente?: Si, depende del género la mezcla es muy subjetiva y muy personal de como vos la abordas, por ejemplo, yo no mezclo igual reggaeton o pop.

Ahora, por ejemplo ¿Cómo se inicia un proceso mezcla, técnicamente vos como inicias un proyecto de mezcla?: De cierto modo, para mí personalmente, la mezcla desde que se está produciendo la canción, la mezcla tiene que ver con niveles, ecualización, textura, balance, entonces desde que yo estoy haciendo la producción u otra persona la está haciendo, siempre está mezclando, ejemplo: si estas sumando kicks, estas mezclando kicks, o sea está mezclando pianos, percusiones, estas mezclando uno u otro elemento, y la mezcla empieza de ahí; digamos que no estoy en la producción, sino que digamos, si yo entro como ingeniero de mezcla la labor ya está empezada desde que se está haciendo la producción, entonces la mezcla nunca empieza cuando me la pasan a mí, la mezcla empieza están haciendo la producción.

¿Vos como ingeniero, cuál es tu aporte dentro de una canción?: Yo apporto dependiendo de lo que el cliente permita que yo pueda aportar, muchas veces se acercan a mí y me dicen: “hey

mézclate esta canción y haz lo que tú quieras... haz tu sello, tu sonido, o tus cosas”; muchas veces llega otro artista y me dice: “captura la esencia, balancéame y arréglame un montón de cosas”, o sea yo puedo volver más drásticas cosas que yo considere que el productor quería hacer, por ejemplo: un silencio o un silencio de efectos, o cortar, incluso muchas veces cuando estoy mezclando, me tomo el atrevimiento si el cliente deja, de cortar elementos, de quitar algunas cosas, de cómo hacer que todo suene más definido porque a veces llega algo con mucho desorden, y muchas veces si el cliente lo permite yo hago un poquitico más, o sea que ya va de esa parte como desde la producción, entonces... pero cuando te referis a “ese poquitico más” de todas formas el mínimo que vos tenés que aportar de todas como ingeniero de mezcla, parte de conocimientos solamente técnicos o ¿vos tenés que tener creatividad a la hora de hacer? O sea cuando uno empieza a meter efectos de modulación, de tiempo y espacio, eso ya tiene que ver con otra cosa más creativa o la reverberación; que tanto, o en qué lugar ejemplo voy a meter al cantante, si lo voy a meter en un estadio o en una iglesia, como que también tengo que tratar de capturar la esencia que quiere el productor, y añadir esas cosas; por ejemplo delays, efectos, o meter las voces en un efecto muy puntual, también hace parte de la creatividad, y de cosas que yo quiero plasmar, y de cierto modo la gente me reconoce mucho por eso, la gente o gente que me sigue o que sigue mi trabajo, le gusta mucho (ey que bacano esos delays que haces o esas cosas que aportas que no tenía la mezcla desde un inicio o la canción), entonces yo desde ese punto apoyo como que a potenciar cosas o a quitar elementos, a limpiar, o a proponer cosas desde efectos, desde los mismos instrumentos y voces. A ustedes como ingenieros les llega algo plano, y ya lo que tú haces es coger cada uno de esos elementos, mezclarlos, y ubicarlos según tu visión.

Ahora, tú me dices que de todas formas si el cliente permite hay veces podés dar un poco más, te tomas el atrevimiento de proponer... (algo más creativo), eso que más creativo ¿lo haces en torno a qué? O sea, ¿cuáles son tus criterios para en ese momento proponer algo sobre lo que ya viene en producción?: Por ejemplo yo cuando estoy mezclando una producción puedo cambiar drásticamente muchos planes, o sea si digamos si la referencia del productor tenía ejemplo los drums muy bajitos y las armonías y guitarras muy duro, yo puedo cambiar drásticamente, yo puedo proponer que la batería suene más duro y que la guitarra suene más pasito; entonces, en ese orden de ideas, yo puedo modificar los planos de una producción, que puede ser... lo mismo que pasa con el cliente, es decir, “yo quiero las baterías así”, y yo le digo como “no, que chévere sonar las baterías más duro” porque es lo que más escucho o lo que está sonando más en estos momentos, porque también hay mucha tendencia de tener ejemplo, la voz muy brillante, o la voz muy opaca, las baterías muy al frente, el concepto de distorsión que ahora está muy muy usado.

¿Desde tu experiencia como ingeniero de mezcla, vos consideras que los aportes o los trabajos que vos realizas en las canciones deberían llevar regalías otorgadas por la ley o no?: Debería, porque para mí la mezcla hace parte de la producción; una canción se termina de mezclar y producir cuando ya está en spotify, así funciona; o sea, siempre van a haber cambios, elementos, muchas cosas, y muchas veces en el urbano se ha vuelto muy flexible en cuanto, ejemplo, me pasa mucho: “yo mezclo una canción y me dice el productor: no sabes que, coge los créditos y organízalos como vos quieras o cortemos el coro y hacete un espacio para acá, eso es lo que estoy haciendo yo. Eso es producción, cortar, mover; y la mezcla si puede cambiar mucho una producción, o sea, si la producción ya viene sonando la mezcla puede potenciar; si la producción suena muy pelle, yo puedo arreglar muchas cosas... pero tampoco es que vaya a ser un hit pues

por el hecho de que... o sea la canción como lo dice mucha gente: la canción se pega por la canción, hay muchas canciones que se han pegado porque la canción es buena, pero siempre es bueno tener cubierto toda esa parte de la canción, o sea, que suene bien, que suene responsable, que suene chévere, que no suene des balanceada, y... o sea como te digo, una producción de una canción; si yo mezclo una producción puede cambiar mucho, si la producción venía muy desordenada, yo puedo arreglar demasiadas cosas para hacer que la canción se potencie y que funcione y que suene mucho mejor.

Entonces en ese sentido, ¿sí considerarías que deberían llevar regalías?: Si, porque desde mi punto y mi filosofía de mezcla, como de agregar tantas cosas, de agregar cosas, que digamos el productor las hizo, y yo puedo hacer cosas que capturen al cliente, como efectos y delays; en efectos esporádicos que sean muy invasivos, que ayuden a conectar cosas o reversas o cosas. Si porque yo aporto demasiado, cuando me mandan algo, y yo digamos, voy a meterle demasiado, voy a hacer que la canción sea más dinámica, voy a hacer que el coro estalle más, puedo hacer que estalle menos, puedo hacer que suene más plana, puedo hacer que suene más vacía en ciertas secciones, y todo eso tiene que ver con la producción, y yo lo puedo hacer desde mezcla, o sea yo desde mezcla tengo el control de muchas cosas de producción. Si porque, o sea, lo que yo te entendí ahorita en el sentido por ejemplo, cuando salía ya la canción a spotify, que es cuando ya se termina todo el tema de producción y postproducción, no es solamente sentir que se escucha muy bien, porque una cosa es que suene comercialmente bien, y otra cosa es que conecte con la audiencia; entonces por ejemplo, el tema de la mezcla ayuda a que el cliente o la persona que esté trabajando esa canción como tal, el dueño de la canción o dueños, la mezcla ayuda que se conecte más con lo que está vendiendo ese artista en al mercado o es independiente? Si, demasiado,

por ejemplo a mi me llega un acústico y digamos el productor no le puso rever o le puse una rever que no suena tan chévere, yo puedo hacer digamos que la canción se sienta en un ambiente o en un espacio, si yo conecto con el concepto de la canción, a veces lo hago mucho, como que, qué dice la canción, qué está hablando, que letra está haciendo, está triste, está contento; si está triste y está gritando la voz debe de ser más brillante en esos puntos, si está como susurrando la voz debe estar más gruesa, entonces también conceptualmente puedo apoyar demasiado, a que el artista digamos empiece el verso y digamos esté en un estadio, que tenga una rever súper grande, tenga unos delays súper largos, a que digamos cuando va el puente y está diciendo algo muy puntual, no tenga ninguna cosa. Entonces yo puedo poner al artista en un baño, en una sala muy seca, en un estadio, o en una iglesia, entonces eso para mí cambia todo, cambia la perspectiva de la canción totalmente, literal... y si yo hago, por ejemplo lo que yo hago cuando mezclo, es que hay muchas cosas que sean muy drásticas y que el cliente las escuche o que el oyente escuche, o sea que entre sin rever el primer verso y que cuando va a conectar el verso con el pre coro, haya un estallido de rever gigantesco, y eso es atractivo para la gente; genera más atención incluso. Por ejemplo ayer estábamos viendo un live de Mauricio Rengifo y Andres torres, y ellos trabajan mucho eso, o sea, yo muchas veces pensaba que el ingeniero hacía todo eso porque en mezcla lo podemos hacer, pero ellos... esos manes son tan tesos que desde la producción ya proponen donde va ir la rever, donde va ir una más pequeña, donde va a quitarse, donde va a poner, pero yo muchas veces potencio esas cosas, o sea si la producción no las tiene yo puedo entrar en esa parte de la producción donde puedo poner al cantante en lugares diferentes; si, porque obviamente vos tenés una visión muy diferente de la canción, de la industria, incluso del mismo consumidor de ese cliente, que de pronto los productores no la tienen tanto hay veces, que si la tienen obviamente porque por eso están produciendo, pero muy tesos, no sabía que ellos estaban ya desde ese punto ya visualizando

la mezcla; o sea, ellos desde que están grabando están mezclando, o sea desde que tú estás grabando estas mezclando; desde que tú estás grabando, estas añadiendo ganancia al pre amplificador, si el pre amplificador tiene ecualizador, ya estoy mezclando, ya estoy añadiendo brillos a la guitarra, brillos a la voz, brillos al bajo, bajos a los sners, siempre se está mezclando; o sea, inclusive ya te esta llegando, particularmente con ellos, ya llega es como una guía, ya sabe uno más o menos para donde va, ya te dejan como un abre bocas por decirlo así; y ellos lo decían ayer: “yo quiero que el ingeniero escuche algo que a mi ya me gusta, no como que vení arréglamelo, y nada... ellos ya están, como que la guitarra ya suena así de brillante, te la mandamos ya, las cosas ya muchas tienen rever, y el ingeniero llega a potencializar cosas y a marcar más esas escenas, como que se escuchen más, pero hay otras mezclas en las que las mandan sin un montón de cosas que uno tiene que llegar a hacer todo eso; de cierta forma están acostumbrados a que uno llegue a arreglar un montón de cosas y proponga, y de cierto modo, por eso es que Sherman & Fine, es conocido en el medio, y en este caso yo, nos reconocen un poquitico en el medio porque se le mete mucho amor, o sea se le mete muchos cositos, y muchas cosas que son atractivas para las personas, que muchas veces otro ingeniero no las hacen... exacto! No, no es que ni siquiera las hagan o no las hagan, ni siquiera las perciben, o sea no las tienen en la cuenta, para poder desarrollarlas o trabajarlas... Entonces, yo propongo, desde mezcla puedo cambiar muchas cosas.

¿Dónde creerías que deberían estar las regalías de los ingenieros de mezcla?: La primera... que es la parte creativa.

¿Por qué te inclinas más por la primera que por la segunda?: Me inclino más por la primera, porque si es la parte de producción, me parece que esa parte de ingeniería entra en esa parte de producción, porque para mí una canción no se termina de producir, hasta que se entrega

ya para subir, porque para mí mezclar, dependiendo del estilo de mezcla, también puede ser producir, entonces para mí debería estar en la primera; no en ejecución, porque yo no estoy ejecutando ningún instrumento ni nada de eso. Pero sé por ejemplo, en el recorrido que he tenido, me proponen como: “hay tantos puntos, vas a mezclar esta canción, sé que vas a agregar demasiado, sé que vas a aportar mucho, te vas a dar puntos del publishing, te vamos a dar puntos por esto, por esto, y es negociable, te vamos a dar tanto...” obviamente no va a quedar como el que hizo la canción, o el que escribió la canción, pero si es un porcentaje pequeño que... representa, reconoce que aportaste demasiado a la canción, pero también va con el estilo de mezcla, va como cuando ves una casa que es muy simple o es una casa que tiene muchos detalles y cosas, que si me entendes... hay gente que mezcla así, y no hay ningún problema, pero hay gente si aporta demasiado y la gente lo reconoce, incluso grandes mixer, como sé que lo hace Serban Ghenea, que dice: “es tanto fee de producción y un punto del master o varios puntos del master o x persona que mezcla son diez (10) puntos de publishing; pero por ejemplo, si vos tenés la posibilidad de pedir, siendo tu derecho inherente a tu aporte profesional, vos pedirías más desde la parte del publishing que desde la parte del master, eso fue lo que me acabaste de decir sí o qué? Si... porque lo considero como si en el publishing estamos los de la parte creativa, yo debería de estar ahí, o sea como todo es negociable y todo es un negocio, tendrías que tener mucho peso para pedir puntos de master, porque vos sabes que eso es todo importante, y tiene ver con deals, negocios que cierra la canción y un montón de cosas...y eso que eso ya es más de negocio, pero hablando desde la pragmática, desde vos como ingeniero, tu aporte va más a la parte creativa...si, o sea va en la parte de producción, porque desde mi concepto una canción no se termina de producir hasta que se entrega ya mezclada, terminada, porque la mezcla hace parte de la producción, entonces, considero que se debería de tener y se debería retribuir por ese lugar.

Aquí en esta sesión están todos los elementos, es una sesión relativamente pequeña porque el concepto es minimalista, pero en este caso por ejemplo, (esta es una sesión vieja, yo ya no trabajo así) pero... por ejemplo, están las baterías, están las cosas sueltas y yo puedo elegir el nivel al que quiero dejar esas cosas... la güira, el sner, como todas esas cosas, el bajo, todo esta suelto; hay que verlo como cuando estás haciendo un sancocho, si o no, entonces un sancocho tiene un montón de cosas, tiene papa, tiene aliño, tiene plátano, tiene agua, mazorca, le echan de todo... entonces a mi me llega todo eso, y lo que yo tengo que hacer es revolver para que no quede con mucha papa, entonces si queda con mucha papa ejemplo, quedan las baterías muy duro, entonces tengo que tener un balance en que no quede un sancocho, como que muy “salado” que puede ser muy brillante, ejemplo, lo estoy como traduciendo así... entonces tiene que ser algo como que; y obviamente como yo cocino así es como mezclo, entonces, si hay a mi me gusta mucho la papa, yo le echo más papa, entonces si a mi me gusta mucho las baterías y me gusta sentir ese impacto de las baterías, yo mezclo con las baterías más duro, que es como una característica de las que yo hago, o mezclo con las voces bastante brillantes, entonces también parte de esa característica del ejemplo, si me entiendes... a mi el cliente me trae: “vea la bolsada de verduras, hágame un sancocho, y así funciona... entonces yo lo tengo que revolver, lo tengo que hacer, tengo un pizquita de sal, me gusta la pimienta, es lo que por ejemplo los “delays”, para mi por ejemplo los delays y todas esas cosas en las voces, es como la pimienta y todas esas cositas finas, ricas, que la gente de pronto no escucha, pero si lo percibe y si crea emociones. Por ejemplo este que les voy a mostrar, el primer verso, el concepto de lo que él está diciendo [música], como yo escuché lo que él dice, le está hablando a la persona, le está diciendo a ella personalmente, le dice como que: “me bloqueaste, me hiciste...” yo dije como que, sería chévere que esta parte no tuviera tantos efectos, o sea, que se sienta más sola, que tuviera más protagonismo [música] cuando dice más, empieza

como poquito pero se va metiendo...eso que puedes ver acá por ejemplo, la rever, delays, aquí por ejemplo en este caso, puedes ver todo lo que está pasando [música], y todo eso lo escribo a mano, eso es muy conceptual de la canción que la hace más dinámica, que no sea solo una rever y un delay estático, mira que todo cambia [música]... por ejemplo esto, esto no lo mandan ellos, todo esto lo hago yo [efectos], cojo un pedacito de la voz y empiezo a añadir proceso y delays, y cosas, para que sea más llamativa; por ejemplo acá, decidí fue quitar todos los efectos, para que fuera como un silencio absoluto, y cuando él dice: [música] “te quiero ver la cara”, también yo dije: “como que, que chévere que en esa parte se vaya así solito y que él le diga directamente, si me entiende, o sea ya es un concepto muy “tostado” porque yo si soy muy “tostado” para esto, pero o sea “te quiero ver la cara” que sea él solo, mira que iba con un montón de cosas [música] y “te quiero ver la cara” yo lo que hice es que lo ecualicé y lo procesé de cierta manera para que la voz viniera más al frente, entonces él como que “saliera” de los parlantes... [música] eso es dinámica, y eso lo creo yo, eso es producción; dinámica, todas esas partes, todas esas cosas de que va y viene, todo eso es producción, en este caso, mutié, corte cosas, les corte cosas a ellos, y les hice “huequito” para que sea más drástico ese cambio, tal vez tenga una percusión, y yo sin que ellos se den cuenta, lo quite porque no lo necesitaba; aquí también, en este lugarcito, [música] por ejemplo, “shhh” también es muy conceptual, [música] sino que “shh” un silencio, es un silencio [música] si ves, va la voz... voy a poner la voz así solita para que mires [música va y viene, y mira todo lo que está pasando en estos momentos ahí, o sea están pasando un montón de cosas [música]...

¿La dinámica básicamente, eso es un elemento de la mezcla o la dinámica vos la utilizas para qué básicamente?: La dinámica puede ser un elemento utilizado en mezcla, pero es un

elemento utilizado en producción, o sea si yo lo decido la canción puede entrar a toda o si yo lo decido puedo entrar la voz con un elemento armónico, o si yo lo decido puedo entrar no sé, con las baterías solas; entonces también es un coso de dinámica, o sea, lo que uno busca primero que el coro sea... (si uno lo quiere) que el coro sea muy arriba, con muchos elementos, que sea potente, entonces eso es de dinámica, desde la producción, desde la misma composición va, y yo también lo puedo potenciar, lo puedo hacer desde la mezcla; entonces lo mismo que yo te decía en este lugarcito, pillá... [música] aquí cuando dice: “estoy demasiado feliz sin ti”, ya entra como todos los elementos y rever más brillante, y como que también lo marco [música] como más “happy” [música], como picos de emociones [música]; por ejemplo acá: [música] también... como que quiero marcar un silencio absoluto ahí, y corto todo exageradamente, mira que yo soy súper “tostado” con todas las automatizaciones, todos los en vivo, las armonías; todo está escrito en automatización de volumen, no es algo estático, porque yo busco que la mezcla sea algo dinámico, o sea, esto me puede tomar muchas horas... normalmente alguien “normal” hace algo sencillo, mezcla, una rever... yo no, yo no soy capaz de hacer eso, yo tengo que aportar más, meterme en el concepto de la canción, meterme en la letra, que está diciendo el man, que tan brillante voy a dejar la voz, si el man está diciendo unas cosas, que tan feliz está, que tan duro voy a dejar los coros, porque va a ser como gente gritando algo de felicidad, o si quiero que algo sea más íntimo más solo, con la voz más en el centro, entonces por ejemplo aquí [música] me marca esas dos escenas, si no hiciera eso, eso sería algo así derecho [música] si ve que eso no existía... [música] esa es la referencia de ellos; yo corté todos los elementos de ahí, ellos me dejaron hacer eso; y lo que yo te decía de un delay muy particular que yo empecé a hacer en ellos, y en las siguientes canciones que he ido mezclando de ellos, es este mismo, que cuando ellos dicen “rombay” [música] tenía un delay muy sencillo... vea como sonaba la referencia en el coro [música] ese soy

yo... ellos... [música] y además de eso pongo delays esporádicos en la canción [música] para que se conecte con la otra frase; Y así, también hago muchos elementos de la música, efectos, todo tiene diferentes efectos de modulación, cosas que no tenía esto... por ejemplo, estos “high hats” [música] eso es así como estático, en el centro; la guitarra también; yo busco cuando yo mezclo, que las cosas suenen amplias, por eso también tengo este “seteo”, este sumador, porque tiene como ese estéreo web, puede abrir un montón de cosas, a mí me gustan que las cosas suenen “amplias”, dependiendo también de la estética, muchas veces también hago que las cosas suenen “cerradas”, pero que siempre suenen “amplias”, porque para mí eso como que sorprende, de cierto modo se siente como que la cosa grande, y los grandes mixer y los mixer que a mí me gustan, mezclan así, entonces también de cierta forma lo utilizo...no, y yo creería, yo no sé mucho del tema de la psicoacústica, pero la percepción del cerebro, cuando una producción es grande, suena amplia... claro, claro, cuando sientes que algo suena amplio, lo sientes más chévere; y sentir esa sensación de amplitud y de juegos en el estéreo con “auto-panes” o uno mismo “paneando” las cosas, eso también, cuando yo escucho las canciones me parece muy atractivo; cuando yo hago una primera escucha de producción, y la segunda escucha como de cosas que hayan hecho, elementos y cosas que sean dinámicas, y todo eso tiene que ver con la dinámica; si yo paso una voz, la muevo así tiene que ver con la dinámica [música]. Por ejemplo esta canción también la mezclé yo, y me acordé de esto, y la canción se llama “ducha”, y yo busqué un entorno para que sonara como si estuviera en la ducha... [música] (explicación de algunas decisiones en mezcla y de su estructura) y ya... hago mil cosas así, en todo lo que hago y mezclo, no sé... tengo mil ejemplos, amanecemos por acá... perfecto, terminamos.

Entrevista al ingeniero de mezcla Juan Camilo Correa (Rendón)

Bueno mi nombre es Juan Camilo, yo soy productor musical, compositor, e ingeniero de mezcla, a nivel profesional completamente contrario a lo que dice mi cartón, yo estudie música con énfasis producción, y me dedico a todo lo que tiene que ver con la producción discográfica para sellos como sony o Codiscos, para artistas independientes también pero que estén enfocados en hacer una carrera profesional en este medio. A lo largo de mi carrera he trabajado demasiadas cosas, desde rap hasta música autóctona colombiana; actualmente me dedico a trabajar todo lo que tiene que ver con el género urbano como productor musical y compositor, también como productor vocal con artistas como Farina. Pasabordo, Andy Rivera, y Arcángel; estuve trabajando hace poco con él, entre muchos otros [Música].

***Entrevistador:** Bueno Juan Camilo, primeramente, te agradezco mucho la invitación y el recibimiento porque sé que estás ocupado, sé que sos una persona que mantiene trabajando en la industria y de verdad te lo agradezco. Te voy a exponer desde un inicio cómo funciona o para que estamos acá, y cuál es el fin de esa entrevista. Yo actualmente estudio en la Universidad Autónoma Latinoamericana, y estoy a punto de graduarme y mi trabajo de grado trata específicamente sobre la propiedad intelectual,(ya te lo voy desarrollar), la hipótesis que yo planteo dentro del proyecto se llama: “la ley 1915 el 2019 debe atribuirle regalías a los ingenieros de mezcla”; esa es la hipótesis, cierto; obviamente detrás de todo eso hay un problema investigativo hay preguntas, hay ciertas cosas pero lo vamos a hacer específicamente en esto, porque quiero llegar a la parte pragmática de lo que yo quiero demostrar dentro de mi trabajo de grado. Actualmente yo funjo como asesor jurídico de ciertos artistas en toda la industria, y yo quise adelantar ese proyecto porque llegue a un denominador común, y es que todos están cobijados por la ley o de cierta manera por unos derechos adquiridos atrás de una creación de obras musicales, pero hay ciertos*

actores por ejemplo el ingeniero de mezcla en este caso, que está totalmente desprotegido o está a la deriva, y yo sé que son aportes muy importantes dentro de una obra. Entonces la idea de esta entrevista es que nos desgloses, nos des un panorama mucho más amplio, mucho más técnico y pragmático, de lo que yo hago dentro de este proyecto, a fin de demostrar, que mi hipótesis es real, y que de verdad funciona así en la industria musical; que tienes para decirnos, cuéntanos...

¿Cómo funciona una mezcla? Cómo es el proceso, como inicia o cómo debería de iniciar una canción, y luego a qué punto lleva, cuál es tu aporte dentro de una mezcla, o sea, todo lo que nos quieras contar, todo lo que nos pasa aportar para con el fin de demostrar esta hipótesis que se planteando dentro del proyecto investigativo [Música]: Bueno, voy a tratar de explicar de manera sencilla, en qué consiste la mezcla; para eso los tengo que conducir hacia el comienzo de una producción, cierto, entonces una producción musical, se desglosa entre producción y postproducción. ¿La preproducción que es? Todo el tema de la creación musical, es decir, del intelecto de una persona, que, a la final, yo creo que por eso es que se llama propiedad intelectual, crear una obra inédita y original; Entonces una composición para las personas que de pronto no es están muy untadas del tema de la música, voy a tratar de ser lo más sencillo posible. Consiste en cuando no sé... por ejemplo escuchas al señor en el parque con una guitarra, tocando unos acordes, cantando una melodía con una letra; eso es una composición. Luego viene el arreglo, que es de lo que se encarga el productor musical; el productor musical con esta composición y le monta la orquestación, es decir, bajo, batería, violines, trompetas teclados, guitarras, me hago entender, todo lo que está alrededor de esa composición es el arreglo, de eso se encarga el productor musical, esa parte es el inicio de la preproducción, ya de ahí se pasa a la grabación. En la grabación a ingeniería de grabación, hay dirección musical, y luego hay una edición sobre las tomas grabadas; cierto,

todo eso son los pasos para la preproducción, cuando todo eso está listo, se envía a post-producción; la post-producción es un proceso ingenieril, entonces se divide en dos partes: la ingeniería mezcla y la ingeniería masterización. Hoy nos vamos a enfocar en la ingeniería mezcla, entonces, ¿en qué consiste? En tomar cada uno de los sonidos capturados, es decir, una producción musical tiene un bombo, un redoblante, un high hat, dos guitarras, una guitarra eléctrica, un saxofón, dos violines, dos violas, dos violonchelos, dos trompetas, dos trombones, un bajo, el cantante cuenta como un instrumento dentro del arreglo, y al cantante normalmente se le hace un arreglo de voces, en la que él hace la voz principal y por detrás hay un coro de varias voces apoyando la voz principal del artista, que las puede hacer el mismo artista, o un corista, o un coro de personas, cierto...El ingeniero de mezcla se encarga de tomar todas esas capturas, entendiendo por captura cada uno de esos sonidos de manera individual, y los acomoda de manera de que generen un todo, es decir, él trabaja a través de un panorama 3D, de tres dimensiones, que son las que nosotros tenemos, en realidad cuatro dimensiones incluida el tiempo, cada captura también tiene una línea de tiempo, cierto. Entonces tenemos el eje X, nuestro cerebro tiene dos receptores auditivos, nuestros oídos, el izquierdo y el derecho, por eso son dos audífonos, por eso en un estudio profesional se trabaja la mezcla con dos monitores, el izquierdo y el derecho, cada uno representa nuestra audición, pero nosotros también escuchamos cosas en la mitad, el centro no existe, y en la ingeniería se le conoce como el centro fantasma; el centro es el resultado de la suma del lado izquierdo con el derecho; cuando yo tengo una señal que está saliendo a la misma intensidad de ambos parlantes y se demora el mismo tiempo en llegar a mis oídos, yo la escucho y mi cerebro la acomoda como si estuviera a la mitad, y viniera del centro; entonces ahí ya tengo un eje X, la horizontal, cierto, que se conoce como panorama estéreo; también trabajo otro panorama que es el eje Y, que se divide en frecuencias, el ser humano escucha frecuencias de 20

hz hasta 20.000Hz, entre más alto sea el número más aguda es, y entre más bajo más grave, entonces uno divide también el eje Y, de grave a agudo, entonces hace una distribución a través de herramientas de ecualización, faders, que son los deslizadores que uno utiliza para subir o bajar el volumen de cada track, de cada captura, que va a estar más arriba o más abajo, cierto, y definir el espacio que va a ocupar dentro de ese panorama 3D en el eje Y, cada instrumento; Luego tenemos el eje Z, que es la profundidad; tenemos otras herramientas como los delays y las reverberaciones, para no ponernos muy técnicos, es definir que va a estar al fondo, que va a estar adelante, que va a estar en medio de lo que está al final y lo que está de primero; que voy a tener en mi rostro, que va a estar muy lejos de mí, cierto, a la final uno lo que hace es mentirle al oyente porque lo que el oyente siente que algo está lejos o que algo esté cerca, en la grabación no se hizo así; normalmente todo se graba de cerca, pero todo quedaría en primera fila; la mezcla entra a darle una orden a todos esos sonidos, a evitar problemas técnicos porque por ejemplo pueden haber dos sonidos que compartan el mismo rango de frecuencias, entonces se pueden estar chocando, pueden estarse molestando entre sí, y a través de diferentes técnicas que tenemos, buscamos despejarlos para evitar esos problemas, para que todos entiendan, para que se haga claro, para que cada elemento de la producción y el arreglo ocupe su lugar y genere la dinámica, cierto, a la final la mezcla es una artesanía, yo lo llamo artesanía, porque aunque lo ven como algo ingenieril; la mezcla es un híbrido entre creatividad y arte y técnica y teoría, cierto, es un 50 de cada uno de esos mundos; entonces cuando se encuentran, uno en la mezcla lo que hace al final es poner todo ese trabajo ingenieril al servicio de la producción musical, porque no tiene sentido quedarse en lo técnico, y uno lo que busca es reforzar el arreglo, y que y que cada decisión que uno tome en la mezcla, conduzca al oyente a sentir la dinámica, ya conectarse emocionalmente con lo que el productor buscaba, con lo que el artista está interpretando y está diciendo; si la canción es triste,

entonces generar una atmósfera opaca que te lleve a esa sensación; si es alegre entonces es muy muy muy brillante, clara, como casi celestial, que te llegue como a sentirte bien, y cada rango de frecuencias ejerce un poder sobre la psiquis humana y hay ¿Dónde de la psicología incluso que se dedica a estudiar esto, que se llama la psicoacústica, y como los sonidos afectan nuestro estado de ánimo, nuestra percepción del espacio y un montón de cosas, ya que el oído pues se encarga del equilibrio, en fin...sin ponernos pues tan médicos tampoco; entonces ya creativamente yo que lo que hago, como distribuyó esos elementos, yo también aportó una parte creativa muy importante que la inserción de efectos, y como con esos efectos voy a transformar esos sonidos para que no sea monótona la canción sino para que desarrollen dinámica para que sorprendan al oyente para que en un momento el mismo elemento que se está presentando en el coro ya que se repite igual no se sienta igual, sino que genere algo diferente en la persona que esté escuchando la canción, y básicamente yo creo que esta es una forma pues como no musical y no técnica de explicar la mezcla para las personas pues que no estén untadas de ese tema. [Música]

Entonces aquí lo que tenemos son varios elementos, cierto, nosotros podemos empezar a desglosar cada uno de ellos [Música]; entonces lo que les decía, acá tenemos un bombo, otro bombo, la capa de los redoblantes, esto es un high hat abierto [Música], esto es un shaker, esto es un rai, acá hay una clave, acá hay un crash, y un efecto; todo eso hace parte del arreglo, todo eso se va mezclando para que en conjunto suene así; entonces, hay unos sonidos que están a la izquierda otros a la derecha, unos están al fondo otros adelante para ir construyendo la tridimensionalidad; Aquí tenemos una melodía de una trompeta [Música], entonces si se dan cuenta, aquí pueden mirar... a este instrumento para que se sintiera muy al fondo y no estorbara a la voz, le puse mucha reverberación para que se sienta al fondo y en nuestro eje en nuestro eje Y esté muy presente y que ocupe todo el rango de frecuencias altas pero para que no peleé con la voz

le puse mucha reverberación para que se sienta al fondo al fondo pero este duro y se note, entonces acá tenemos la reverberación, de aquí la podemos modificar [Música], acá tenemos el bajo, y aquí ya tenemos la estructura canción; por ejemplo en esta parte que entran elementos nuevos tenemos estos instrumentos con automatizaciones, que significa eso, aquí lo podemos ver en la pantalla, estos elementos están haciendo curvas entre [Música] en el eje X, entonces van de un lado al otro; si los soleo (para que se escuche solamente ellos) podemos escuchar cómo hacen transiciones de panorama y se mueven en el eje X, para que le den dinámica al arreglo y no se vuelva monótono [Música], y van de un lado a otro... cierto; ahora les voy a mostrar el proyecto con las voces y con las guitarras. Entonces aquí podemos ver ya el arreglo con las guitarras, voy a poner solamente las guitarras [Música]; si se dan cuenta ahí las guitarras tienen mucha reverberación para que estén también atrás en el arreglo, y tienen un delay, que es una repetición, para que se sientan más grandes en el panorama estéreo; aquí también tenemos ya las voces, vamos a escuchar el arreglo de las voces con su mezcla [Música] cada elemento del arreglo es un canal, lo que se conoce en la industria como un track o una captura, entonces aquí están las voces principales y de aquí para abajo son todos los arreglos de las voces, cierto... entonces podemos ver las armonías acá [Música] y podemos ver otra armonía que solamente entra en determinados momentos [Música], que están para apoyar la voz principal y le den dinámica y emoción; todas en conjunto suenan[Música] ¿porqué la mezcla es tan creativa? Por ejemplo esta canción tiene una sección que es un pre coro luego de la segunda estrofa antes de volver al coro, para darle algo de diferencia al arreglo, se utilizó un ensamble de música house con música afro de ringo, el ringo es música afro pero todos los sonidos son del house y las guitarras hacen un arreglo de música autóctona colombiana, entonces en las guitarras ahí en esa sección, a todos los instrumentos se le cambiaron los efectos, para que generen otra atmósfera y se sienta mucho más tropical mucho más colombiano mucho

más autóctona, cierto, que sería esta parte [Música] vamos a escucharla primero sin la voz y luego con la voz [Música] y volvemos al coro a lo que ya estaba, cierto... esto para sorprender al oyente y la mezcla debe reforzar eso; eso se hace a través de un aporte creativo, netamente creativo, a nivel musical por eso digamos los ingenieros de mezcla que han triunfado a lo largo de la historia en la industria, son ingenieros que saben de música, bien sea de manera empírica pero tocaban instrumentos y tuvieron bandas fueron artistas o tuvieron que ver con la creación musical porque es importante que el ingeniero entienda el arreglo porque muchas veces el arreglo te pide que a nivel de mezcla hagas algo que técnicamente no está bien y el ingeniero debe con sus procesos apoyar este concepto porque la final la música es arte y lo que más importa es el concepto, apoyar el concierto, entonces lo que puede quedar bien para una canción no para otra; no es como una plantilla de a bueno entonces siempre lo hago con la misma metodología, no, eso no funciona. Ahora vamos a escucharlo con las voces [Música] por ejemplo eso es esto que les voy a mostrar (ven por acá), es un ejemplo de para qué sirve un ecualizador de manera creativa, un ecualizador lo que sirve es para moldear el sonido en el eje Y, cierto y determinar... yo aquí tengo el espectro audible de 20 Hz a 20 mil Hz... entonces yo le puedo quitar los graves los agudos los medios, para que ocupe determinado espacio y me genere claridad y cada instrumento ocupe un espacio en el eje Y; cierto, pero esta es una forma de como yo con los mismos elementos que utilizo para la parte técnica le doy un aporte creativo a la canción, para darle algo de diferencia... entonces aquí en el intro podemos ver, solamente en la pista lo que este ecualizador está haciendo en ella, que es algo creativo, aquí podemos escuchar [Música], y acá hay un filtro que sale de la canción y vuelve, eso le da dinámica; y con voz se escucha así [Música]. Bueno, estos son pues ejemplos de mezcla, iguales como para que tengan un recorrido básico sobre lo que se hace; al final también adjuntaremos otro vídeo que hicimos hace más o menos dos años, también mostrando que es el

proceso de mezcla, mejor explicado, ya metiéndonos en una mezcla y abordándolo desde una forma más técnica, para que tengan ambas opciones porque esto es más como un abre bocas de lo que sucede aquí en el estudio, cierto, y de lo que pasa en este proceso de postproducción [Música]

***Entrevistador:** Bueno Juan Camilo, ya para culminar esta experiencia que ha sido muy... nos ha nutrido mucho a todos de mucho conocimiento, cosas que de pronto el público general desconoce absolutamente, inclusive me atrevería a decir, que hay gente que trabaja directamente con esos procesos o en la creación de una obra, creo que no ha ahondado tanto como lo has hecho vos en tu experiencia en tu carrera, y te felicito... se ve que sos una persona muy integral. Vamos a culminar con algo muy sencillo, que es lo que va a respaldar mi postura, va a demostrar que los ingenieros de mezcla son merecedores de regalías dadas por la ley, y es lo siguiente:*

¿Vos qué pensás o qué opinas respecto a este tipo de procedimiento, este tipo de aportes que hace un ingeniero, si deberían ser acreedores a unas regalías que lo que nosotros llamamos coloquialmente como la pensión del artista?: Pues a ver me parece muy interesante tu tesis y lo que estás desarrollando sobre el proyecto de grabado, porque si no ceñimos al marco de la propiedad intelectual, ellos lo que lo que protegen, es la creación de una obra musical original e inédita, cierto... cuando un guitarrista toca su guitarra y compone una letra y una melodía, la letra es la autoría, cierto; las personas que hacen la letra de una obra son los autores y los que hacen la melodía son los compositores, si son varias personas haciendo lo mismo ya ellos le reparte entre ellos, y el productor musical que se encarga de hacer el arreglo; está también el productor fonográfico que es quién financia el proyecto, quien se hace acreedor del fonograma fijado, cierto, el fonograma es ya la obra musical fija en un medio de reproducción, y el intérprete, el artista, que es quien está poniendo su interpretación, cierto, y todos estos agentes están cobijados por la ley

porque están aportando algo de creatividad, cierto, y están haciendo algo que no existía no existe, aquí nada, y ya tenemos una obra musical. Qué pienso yo es específicamente con la ingeniería de mezcla, que si debería o no haber regalías, y en el mayor de los casos uno lo que busca como ingeniero de mezcla es poder ascender un punto en el que las pueda exigir, pero es muy difícil porque la ley no contempla que uno tenga regalías, a diferencia de por ejemplo el ingeniero de masterización, que hace un proyecto un trabajo netamente técnico, los ingenieros de mezcla aportamos creativamente a la canción y la decisión de un efecto u otro, de cambiar el arreglo de cierta manera para que tenga dinámica, todo eso son cosas que la producción nos hicieron y que no les aportando creativamente para que el oyente final consuma un producto de calidad, porque a la final el cliente final de todo este trabajo no en el artista ni la disquera, ellos son los que me pagan, pero mi cliente como yo lo veo, es el público y si el público recibe música de calidad, que disfrute, los entretenga, nos haga sentir tristes, lo que sea que se esté buscando según el concepto, pero que se conecten con ellos, la mezcla tiene muchísimo muchísimo que ver, la mezcla puede dañar una muy buena producción, puede volver buena una producción normal, no digamos una mala porque algo malo no es que se vaya arreglar en mezcla, pero puede potenciar si la producción fue juiciosa la grabación y la composición es buena y uno tiene la capacidad de potenciar y llevar esa canción a un nivel muchísimo más lejos, a través de los efectos de la creación del 3D, de sumergir a la gente en una realidad auditiva que sea convincente y que los conecte y que los lleve y los conduzca a sentir lo que se buscaba desde el concepto y desde el arreglo, cierto... entonces como no es un trabajo netamente técnico sino que hay un aporte creativo porque una vez la canción pasa por mezcla era una cosa y termina siendo otra, eso es un trabajo creativo, cierto, yo le estoy aportando a lo que ya hizo a alguien lo estoy modificando y lo estoy llevando creativamente de un punto A a un punto B, lo mismo pasa cuando llegue el guitarrista con su letra y su melodía donde

el productor y él coge esa composición y la vuelve una canción a través de la orquestación; lo mismo estoy haciendo yo, yo cojo esa orquestación y la llevó de algo estático a algo que pueda conectar a las personas, que las haga sentir y tengan deseos de consumirlo; Entonces, yo considero que un ingeniero de mezcla si debería tener por ley regalías por el aporte creativo y porque como bien decía Santiago, es la pensión de las personas que trabajamos en esto, y es el ingreso pasivo que buscamos.

¿Dónde creerías que deberían estar ubicadas estas regalías para los ingenieros de mezcla?; o si por el contrario ¿sería crear una nueva sección de regalías para estos ingenieros?:

Pues a ver, eso es algo bastante complejo, porque si bien conozco bastante del negocio, cómo funciona, cómo se mueve el negocio disquero por mi experiencia, porque del dicho al hecho hay mucho trecho, y de la teoría y de la ley a los contratos y acuerdos privados que uno firma con las disqueras, con los inversionistas de las artistas, hay una diferencia enorme y abismal. Yo no te sabría responder a esa pregunta, porque no sé si ese aporte creativo convenga meterlo por ejemplo en la parte de derechos de autor, que es donde están ubicados los autores y compositores que hacen la composición y la letra; o debería estar en el máster, cuando el máster es lo que menos se negocia y es más difícil que la disquera ceda, porque la disquera o el inversionista es dueño de ese master, y le cede es un porcentaje por contrato al artista, del cual el artista le cede unos puntos al productor musical; yo no te sabría decir, lo que sé es que sí debería haber una manera de que los ingenieros de mezcla tuviéramos regalías, y no me refiero a que tengan muchas regalías, porque obviamente es según el aporte creativo pero por ejemplo una idea que se me ocurre según la pregunta, es que por ley de los derechos de autor que son un cincuenta por ciento para el autor quien hace la letra y un cincuenta por ciento para el compositor quien hace la melodía, que por ejemplo se reservara de

ahí un diez por ciento para el ingeniero de mezcla para que hay un margen de negociación, de cinco por ciento de un lado y cinco por ciento del otro, por ejemplo, cierto, dentro de la composición porque lo que uno está haciendo a la hora del té no es producir sino más componer sobre lo que ya está hecho, uno está re arreglando lo que ya está hecho; también puede ser en el máster, lo que pasa es que... a ver, en realidad y siendo honesto, yo creería que si se fueran a sacar regalías para el ingeniero, deberían ser del máster; el problema es que las personas que controlan pues del sistema de la industria musical, no creo que permitan y estén de acuerdo con que se toquen las regalías de ahí, porque a lo largo de la historia de la música y el derecho del propio intelectual siempre se ha respetado el cien por ciento de los derechos de autor para los compositores; mientras que el negocio gira en torno a los porcentajes que hay con respecto al fonograma, al master. Creería yo que para viabilidad jurídica sería mucho más sencillo de que se lograra de ese porcentaje de derechos de autor, más que los derechos conexos.

Entrevistador: Ok, Juan Camilo te agradezco mucho de verdad por tu tiempo y por tu disposición es muy importante para ese proyecto; muchas gracias a ustedes por invitarme a hacer esto, muy contento de estar acá, nuevamente bienvenidos a Nueva Granada, espero que haya sido una experiencia bacana, que se lo hayan disfrutado y que estén bien. [Música]

Entrevista al ingeniero de mezcla Pedro Gómez (Drim)

Hola a todos, mi nombre es Pedro Gómez, más conocido como “Drim”, soy productor e ingeniero de sonido, tengo una carrera de diez (10) años aproximadamente, donde empecé como productor pues como la mayoría de mis compañeros. Inicialmente todo empezó desde el colegio, curioseando mucho en NFL, en programas de producción, y ahí empezó a avanzar pues todo el tema de la música; luego tomé la iniciativa pues de venirme para Medellín, llevo cinco años

viviendo en Medellín, donde estoy terminando mi carrera de ingeniería de sonido, y ya llevo un buen tiempo trabajando como ingeniero de mezcla en “Sherman & Fine”, donde he aprendido una cantidad de cosas, he conocido a mucha gente importante, he conocido pues gran cantidad de personas que me han apoyado, que me han ayudado, que me han generado mucho conocimiento. Listo desde mi punto de vista, el proceso de una mezcla es potencializar lo que viene de la parte de producción musical, considero yo pues que la producción musical es un punto muy clave digamos que para generar un buen producto a nivel final, pues como la parte final; yo considero que la producción ya tiene gran parte de mezcla, el productor es un punto muy clave para lo que va a ser la mezcla, ya que como lo dije anteriormente, es potencializar eso que el productor está mostrando, eso que el productor está interpretando; entonces para mí la mezcla es junto con el productor netamente, entre uno más contacto tenga con el productor es supremamente importante para que la mezcla quede excelente, y pues para que el proceso sea mucho más ameno.

Para mí el proceso de mezcla, yo creo que empieza desde el momento en que el productor me manda a mí los archivos y yo me encargo de organizar una sesión, yo creo que la clave de un buen ingeniero de mezcla, de un buen productor, y la clave de tener algo que funcione, es el orden, ante todo para mí en lo personal, yo creo que el orden ayuda a que todo sea mucho más fácil. El proceso de mezcla empieza netamente desde ahí, y cuando uno tiene una sesión bien organizada, con los colores, con los nombres correctos, con marcadores, con todo bien setiado, yo creo que de ahí en adelante ya todo va a ser mucho más fácil.

Mi aporte como ingeniero de sonido específicamente en la mezcla, considero yo que es una combinación entre la parte creativa y la parte técnica, es yo creo que los estudios o la experiencia que uno ha tenido a lo largo de los años le dice que la combinación entre las dos cosas es supremamente importante, porque puede que un compresor, un ecualizador te suene muy bien,

pero puede que estés alterando la estructura de ganancia con ese sonido; hay una gran cantidad de cosas que yo considero que es una combinación entre las dos, entre la parte creativa y la parte técnica. Desde la parte creativa, yo creo que un ingeniero de mezcla es importante, importante porque de pronto uno tiene los conocimientos un poco más claros más frescos de lo que es el funcionamiento de los efectos, de lo que son los delays, de lo que son las river, y también uno se empelícula digámoslo así, como en qué parte de la canción podría ir sin river, ir sin delay, ir sin efectos, lo que sea... y yo creo que ese aporte creativo es supremamente importante para lo que va a ser la producción final, siempre y cuando el productor obviamente lo permita, siempre y cuando al artista le agrade, que lo que llevo diciendo y lo que siempre digo, es que el proceso viene desde producción y que la mezcla lo que tiene que hacer es potencializar eso.

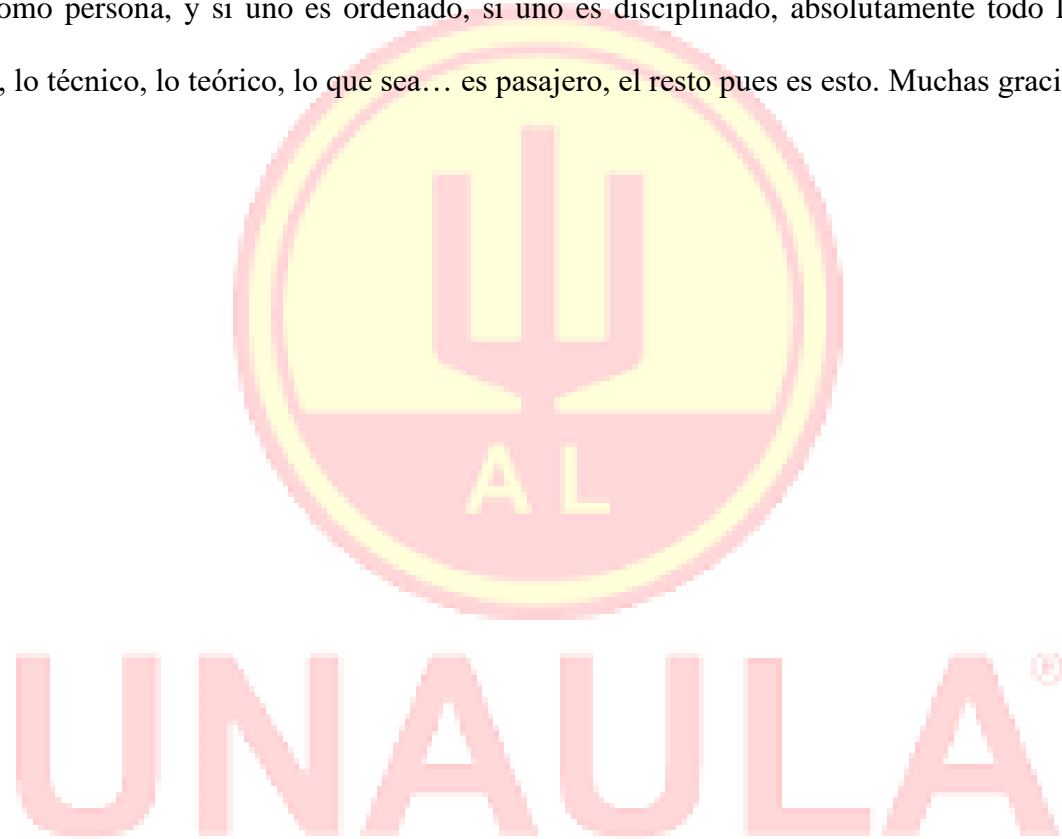
Desde lo ideal como digámoslo así como negocio, uno estaría buscando que esas regalías fueran en la parte conexas, pues la segunda opción...Pero estás de acuerdo?.. estoy muy de acuerdo, pues estoy demasiado de acuerdo, porqué? Porque como lo dije, el proceso que hace un ingeniero de mezcla aportando a la producción es muy creativo, demasiado creativo, al punto de que puede cambiar el rumbo de lo que de lo que el productor digamos en el sentido de que quiere y no sabe cómo hacerlo, le pueda dar ese plus; entonces yo creo que es importante y sería muy idóneo que las cosas fueran de esa manera, pues desde la parte negocio sería en las conexas obviamente que yo veo que muchos ingenieros conocidos piden o negocian con el artista, con la disquera, etcétera; pero realmente viéndolo desde la parte justa porque estamos hablando de lo creativo, entraría en la primera que es la autoral, que es la parte de producción, composición, y etcétera; pues porque estamos realmente alterando lo que va a ser el final de la canción, estamos modificando partes, estamos agregándole cosas creativas a las voces, a las baterías, pues de pronto mejorando algunas cosas del productor y yo creo que esa sería la parte justa y es lo que pienso.

Bueno espero que lo que les comenté sea de gran ayuda, y para finalizar quiero mostrarles un poco de lo que estamos trabajando. Listo bueno, referente a lo que les comenté de la mezcla del concepto de mezcla, es esto mismo; yo sé que este es un “daw” digamos que se usa en lo que es la producción musical, pero es supremamente importante tener un orden para poder pasárselo a lo que sería mi trabajo como ingeniero de mezcla; una de las funciones o las cosas que me gusta hacer cuando trabajo con un productor es que realmente él sea consciente del orden de sucesión, de que si él va a buscar algún instrumento, que si va a buscar algún archivo sepa dónde está, que sepa realmente dónde tiene que bajar el volumen, dónde tiene que mejorar ciertas cosas, que si yo les llego a preguntar algo, pues referente a lo que es la mezcla, el sepa pues si... el kick uno (1) es este, el kick dos (2) es este; tener las cosas muy bien nombradas, cosa que eso va agilizar un montón. Como les decía para mí el proceso de mezcla, es súper importante tener un orden, y es por eso que esta sesión... esta es una sesión que yo organicé, que yo trabajé desde producción, y ya se pasa a mezcla en pro tools, pero yo ya tengo una idea de lo que tengo del proyecto, yo ya tengo una idea de dónde están las cosas, cuáles son las cosas, como están nombradas, en qué colores irían, eso es supremamente importante para poder trabajar la mezcla finalmente. Entonces les voy a mostrar un poquitico de lo que es y cómo suena esto [Música]

Entonces en este caso, si yo quisiera sin ver los nombres, sin ver nada esto, yo sé que esto si yo lo quiero soliar, sé que son las guitarras... [Música] y todo eso tiene que ver con el orden, y esto es supremamente importante que para mí la definición de una buena mezcla es saber dónde están las cosas, cómo están organizadas y de qué manera están distribuidas, todo eso va a hacer que el proceso sea mucho más fácil sin tener que hablar nada técnico, sin tener que saber cómo funciona un compresor, cómo funciona un ecualizador, yo creo que esto es más importante tener

un orden y eso aplica tanto para el proceso de armar la sesión como para el proceso de hacer la mezcla en general [Música]

Bueno espero que les haya gustado, que se hayan disfrutado el beat, que les haya gustado la información, que sea de mucha ayuda como me sirvió a mí pues cuando muchas personas me decían: “sea ordenado, maneja las cosas de tal manera...”, yo creo que nada técnico vale lo que es uno como persona, y si uno es ordenado, si uno es disciplinado, absolutamente todo lo puede lograr, lo técnico, lo teórico, lo que sea... es pasajero, el resto pues es esto. Muchas gracias.



Capítulo 4:

Conclusiones capitulares

Introducción

Con esto cerramos nuestro proyecto investigativo, se enuncian conclusiones de carácter personal, pero basadas y esgrimidas desde la experiencia, la pragmática, y la interpretación hermenéutica de la norma, que rige, regula, y salvaguarda cualquier creación que provenga del intelecto humano, y en este caso, las obras musicales. Espero que algún día no solo se evidencie desde el trabajo o la ejecución de lo anteriormente expuesto, sino también desde la parte sustancial en nuestra legislación nacional, y espero altruistamente que también desde el ámbito internacional.

Conclusiones del capítulo 1

- En el capítulo 1 se enuncian y explican efectivamente todos los elementos de la mezcla, el proceso de mezcla, y el ingeniero de mezcla, como actor protagonista del proceso operativo y creativo de una obra musical o de audio.
- Se evidencia, además, que los mismos elementos de la mezcla, son netamente creativos, y tienen un amplio abanico de posibilidades o toma de decisiones a la hora de hacer uso de ellos en la gestión propia de un ingeniero de mezcla.
- Las fuentes citadas anteriormente, nos permiten establecer que no hay una forma fija o predeterminada de hacer o realizar el proceso de mezcla en una canción u obra musical, porque siempre va a depender de la persona que toma las decisiones respecto a cada elemento de la mezcla, y el sonido de la canción en general.

Conclusiones del capítulo 2

- En ningún contenido legislativo y jurisprudencial se habla sobre la participación creativa y técnica del ingeniero de mezcla, por ello, no se contempla si quiera la posibilidad de darle propiedad y titularidad de derechos patrimoniales y morales de autor, inherentes, a sus aportes creativos en la realización de su gestión ingenieril en obras musicales o artísticas.
- Las entidades que auditan, supervisan y velan integralmente por las correctas prácticas aplicadas en las costumbres mercantiles de las industrias creativas, y por la salva guarda de los derechos patrimoniales y morales de todos los creadores; no conocen a profundidad los procesos operativos y creativos de las obras musicales como tal. Por ende, por la misma ignorancia o desconocimiento de dichos procesos, nunca se ha contemplado si quiera la posibilidad de regular las gestiones de los ingenieros de mezcla en las obras musicales dentro del campo de derechos de autor y conexos.

Conclusiones del capítulo 3

- Todas las experiencias esgrimidas y documentadas, a través de los acercamientos personales realizados con diferentes profesionales de audio que trabajan única y exclusivamente con la industria musical, como ingenieros de mezcla, demuestran que todos tienen una forma de ver el mundo diferente, de aplicar los procesos de manera diferente, herramientas, y programas, de los cuales disponen para realizar su aporte técnico y creativo a una canción. Y que, de igual manera, obtienen resultados totalmente diferentes en su quehacer o labor profesional.
- El negocio de la industria musical está diseñado para que se concentre o monopolice el mayor poder y derechos que generen cualquier obra artística, en cabeza de unos pocos; per

se, si los creadores que tienen salvaguardados sus aportes creativos por ley, no logran cerrar buenos negocios o garantizar al menos condiciones mínimas dignas a futuro, respecto a los derechos de sus canciones; ahora que se puede esperar de los aportes creativos de un actor (Ingeniero de Mezcla), que ni siquiera se encuentra regulado por la ley, ni mucho menos conocido y reconocido la importancia de sus aportes creativos a cualquier proyecto artístico de audio.

Conclusiones finales

- - El ingeniero de mezcla es un actor fundamental al momento de crear y consolidar la fijación última de una obra musical en cualquier formato de reproducción; convirtiéndose así, dicha obra, en un fonograma; el cual, no solo es objeto de protección jurídica en las leyes internacionales y nacionales, sino que de igual manera, plasma y refleja todo el esfuerzo conjunto de un cúmulo de creadores, que no solo se limitan a la interpretación o ejecución de instrumentos, sino que de igual manera, las decisiones sonoras e ingenieriles tomadas en cuanto a la intensidad, volumen, panorama estéreo, y dinámica de la canción fijada, hacen parte integral de dicho trabajo creativo esgrimido del intelecto humano.
- Sin los aportes creativos y técnicos de un ingeniero de mezcla, las canciones que hoy en día tanto disfrutamos, y que armonizan nuestra vida personal, social, laboral, y familiar, no serían disfrutadas, ni mucho menos comercializadas en forma masiva, como se hace evidente en la práctica en cualquier país del mundo.
- Los gobiernos y entes internacionales, encargados de salvaguardar los intereses y derechos de nuestros creadores y productores de contenido creativo o artístico, deben regular de manera formal la industria del entretenimiento; otorgando garantías mínimas a todos sus

actores, incluyendo a los ingenieros de mezcla; como lo es la asignación de derechos patrimoniales y morales que se desprenden de la creación de una obra artística, a todo aquel que verdaderamente realice un aporte creativo a dicha obra, como lo hace evidente y no formal ni sustancialmente reconocido, El Ingeniero de Mezcla.



Bibliografía

Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C. (29 de agosto de 2006). Directiva 5. *Respeto al derecho de*

autor: Derecho de cita. Bogotá, D.C., Colombia. Obtenido de

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=21105&dt=S>

Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C. (5 de agosto de 2009). Directiva 4. *Instrucciones sobre las*

Sociedades de Gestión Colectiva como instrumento que garantiza el respeto de las obras, la justa remuneración del esfuerzo creador, y el acceso legal a las mismas. Bogotá, D.C.,

Colombia. Obtenido de

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=37055&dt=S>

Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C. (s.f.). Documentos para DERECHOS DE AUTOR ::

Reglamentación. Obtenido de sitio web de Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C.:

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/listados/tematica2.jsp?subtema=25240&cadena>

=

Baena, S. (14 de febrero de 2021). *Entrevista al Ingeniero de Mezcla - Pedro "Drim"* [Archivo

de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qMeU5DeSRpo>

Baena, S. (2021). *Entrevista al ingeniero de mezcla Juan Camilo Correa (Rendon)* [Archivo de

video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=_Brc2jKmFFs

Baena, S. (9 de febrero de 2021). *Entrevista al ingeniero de mezcla Sherman* [Archivo de video].

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IVwM3tKnRZo>

Cameron, S. (2015). The production and supply of music. En *Music in the Marketplace: A social*

economics approach (págs. 73-100). Routledge. Obtenido de

[https://books.google.com.co/books?id=WhCUBwAAQBAJ&pg=PA84&redir_esc=y#v=](https://books.google.com.co/books?id=WhCUBwAAQBAJ&pg=PA84&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

[onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=WhCUBwAAQBAJ&pg=PA84&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Caro, M. A. (1951). *Artículos y Discursos*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Constitución Política de Colombia [Const]. Título XII. Artículo 2. 18 de julio de 1812

(Colombia). Consultado en junio de 2020. <http://www.suin->

[juriscal.gov.co/clp/contenidos.dll/Constitucion/30026990?fn=document-](http://www.suin-juriscal.gov.co/clp/contenidos.dll/Constitucion/30026990?fn=document-)

[frame.htm\\$f=templates\\$3.0](http://www.suin-juriscal.gov.co/clp/contenidos.dll/Constitucion/30026990?fn=document-frame.htm$f=templates$3.0)

Corte Constitucional. Sala Plena. Sentencia C-011. M.P. Alexei Julio Estrada. 23 de enero de 2013. <https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/2013/c-011-13.htm>

Corte Constitucional. Sala Plena. Sentencia C-035. M.P. María Victoria Calle Correa. 28 de enero de 2015. <https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/2015/C-035-15.htm>

Corte Constitucional. Sala Plena. Sentencia C-124. M.P. Jorge Ignacio Pretelt Chaljub. 13 de marzo de 2013. <https://www.corteconstitucional.gov.co/RELATORIA/2013/C-124-13.htm>

Corte Constitucional. Sala Plena. Sentencia C-784. M.P. María Victoria Calle Correa. 10 de octubre de 2012. <https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/2012/C-784-12.htm>

Corte Constitucional. Sala Plena. Sentencia C-837. M. P. Luis Ernesto Vargas Silva. 20 de noviembre de 2013. <https://www.corteconstitucional.gov.co/RELATORIA/2013/C-837-13.htm>

Corte Constitucional. Sala Plena. Sentencia C-851. M.P. Mauricio González Cuervo. 27 de noviembre de 2013. <https://www.corteconstitucional.gov.co/RELATORIA/2013/C-851-13.htm>

Corte Constitucional. Sala Plena. Sentencia C-912. M.P. Mauricio González Cuervo. 6 de diciembre de 2011. <https://www.corteconstitucional.gov.co/RELATORIA/2011/C-912-11.htm>

Cotrina Cabrera, D. I., & Trejo Bucaram, M. V. (2011). *La mezcla de audio: descripción, elementos y aplicaciones (Tesis de pregrado)*. Guayaquil: Escuela Superior Politécnica del Litoral. Obtenido de <http://www.dspace.espol.edu.ec/xmlui/handle/123456789/21552>

Decreto 1360 de 1989 [con fuerza de ley]. Por el cual se reglamenta la inscripción de soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor. 23 de junio de 1989. D.O. No. 38.871.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=10575>

Decreto 1474 de 2002 [con fuerza de ley]. Por el cual se promulga el “Tratado de la OMPI, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, sobre Derechos de Autor (WCT)”, adoptado en Ginebra, el veinte (20) de diciembre de mil novecientos noventa y seis. 15 de julio de 2002. D.O. No. 44.873. <http://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/1293612>

Decreto 1721 de 2002 [con fuerza de ley]. Por el cual se reglamenta la Ley 719 de 2001, que modificó las Leyes 23 de 1982 y 44 de 1993. 6 de agosto de 2002. D.O. No. 44.893.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=5533>

Decreto 460 de 1995. [con fuerza de ley]. Por el cual se reglamenta el Registro Nacional del Derecho de Autor y se regula el Depósito Legal. 21 de marzo de 1995. D.O. No. 41768.

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=10576>

Decreto Único Reglamentario 1066 de 2015 [Ministerio del Interior]. Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Administrativo del Interior. 26 de mayo de 2015.

Departamento Administrativo de la Función Pública. (20 de diciembre de 2002). Circular 7.

Organización y conservación de los documentos de archivo de las Entidades de la Rama

Ejecutiva del Orden Nacional. Colombia. Obtenido de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=10632>

Departamento Administrativo de la Función Pública. (28 de diciembre de 2005). Circular 07.

Verificación cumplimiento normas uso de software. Bogotá, D.C., Colombia. Obtenido

de <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=18735&dt=S>

Dirección Nacional de Derecho de Autor. (15 de diciembre de 2000). Circular 01. *Orientación*

para el cumplimiento de la Ley 603 del año 2000, vinculada con el derecho de autor.

Colombia. Obtenido de

<http://derechodeautor.gov.co:8080/documents/10181/287765/Circular+01+de+2000/f11cca71-10f4-4e10-ad57-086f2bf004fc>

Dirección Nacional de Derecho de Autor. (16 de octubre de 2015). *Definición*. Obtenido de sitio

web de Dirección Nacional de Derecho de Autor:

<http://derechodeautor.gov.co:8080/definicion1>

Dirección Nacional de Derecho de Autor. (22 de febrero de 2006). Circular 11. *Orientación para*

el cumplimiento de normas sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos, en lo pertinente a la autorización previa y expresa que deben obtener los establecimientos abiertos al público por concepto de comunicación pública de la música. Bogotá, D.C., Colombia.

Obtenido de

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=23209&dt=S>

Doyle, T. (julio de 2018). *CLASSIC TRACKS: Eurythmics 'Sweet Dreams (Are Made Of This)'*.

Obtenido de sitio web de Sound of Sound:

<https://www.soundonsound.com/techniques/classic-tracks-eurythmics-sweet-dreams>

Huber, D. M., & Runstein, R. E. (2001). The audio production console. En *Modern Recording Techniques* (Quinta ed.).

Ley 1403 de 2010. Por la cual se adiciona la Ley 23 de 1982, sobre Derechos de Autor, se establece una remuneración por comunicación pública a los artistas intérpretes o ejecutantes de obras y grabaciones audiovisuales o "Ley Fanny Mikey". 19 de julio de 2010. D.O. No. 47.775. <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1678830>

Ley 1450 de 2011. Por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo, 2010-2014. 16 de junio de 2011. D.O. No. 48.102.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=43101>

Ley 1564 de 2012. Por medio de la cual se expide el Código General del Proceso y se dictan otras disposiciones. 12 de julio de 2012. D.O. No. 48.489.
http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1564_2012.html

Ley 1828 de 2017. Por medio de la cual se expide el código de ética y disciplinario del congresista y se dictan otras disposiciones. 23 de enero de 2017. D.O. No. 50.125.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=79063>

Ley 1834 de 2017. Por medio de la cual se fomenta la economía creativa Ley Naranja. 23 de mayo de 2017. D.O. No. 50.242. <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30030647>

Ley 1835 de 2017. Por la cual se modifica el artículo 98 de la Ley 23 de 1982 “Sobre derechos de autor”, se establece una remuneración por comunicación pública a los autores de obras cinematográficas o “Ley Pepe Sánchez”. 9 de junio de 2017. D.O. No. 50.259.
http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1835_2017.html

Ley 1915 de 2018. Por la cual se modifica la Ley 23 de 1982 y se establecen otras disposiciones en materia de derecho de autor y derechos conexos. 12 de julio de 2018.

<http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201915%20DEL%2012%20DE%20JULIO%20DE%202018.pdf>

Ley 23 de 1982. Sobre derechos de autor. 28 de enero de 1982.

<http://derechodeautor.gov.co:8080/documents/10181/182597/23.pdf/a97b8750-8451-4529-ab87-bb82160dd226>

Ley 29 de 1944. Por la cual se dictan disposiciones sobre prensa. 9 de diciembre de 1944.

<https://www.leyex.info/leyes/Ley29de1944.htm>

Ley 44 de 1993. Por la cual se modifica y adiciona la Ley 23 de 1982 y se modifica la Ley 29 de 1944. 5 de febrero de 1993. D.O. No. 40.740.

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0044_1993.html

Ley 603 de 2000. Por la cual se modifica el artículo 47 de la Ley 222 de 1995. 27 de julio de 2000. D.O. No. 44.108.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=13960>

Medina, J. A. (2008a). *La mezcla: ideas fundamentales*. Obtenido de sitio web de Hispasonic: <https://www.hispasonic.com/tutoriales/mezcla-ideas-fundamentales/2419>

Medina, J. A. (2008b). *La mezcla: modificando la dinámica (I)*. Obtenido de sitio web de

Hispasonic: <https://www.hispasonic.com/tutoriales/mezcla-modificando-dinamica-i/2711>

Ministerio del Interior y de Justicia. (22 de abril de 2009). Circular 2. *La gestión colectiva como instrumento que garantiza el respeto de las obras y prestaciones, la justa remuneración del esfuerzo creador, y un acceso legal a las mismas*. Bogotá, D.C., Colombia. Obtenido de <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=37057&dt=S>

- Molenda, M. (2007). *The Guitar Player Book: 40 Years of Interviews, Gear, and Lessons from the World's Most Celebrated Guitar Magazine*. Backbeat Books.
- Monje Álvarez, C. A. (2011). El proceso de la investigación cuantitativa y cualitativa. En *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa - Guía didáctica*. Neiva, Colombia. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI]. (1 de octubre de 2020). *Daren Tang asume las funciones de director general de la OMPI*. Obtenido de sitio web de Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI]: https://www.wipo.int/pressroom/es/articles/2020/article_0024.html
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI]. (2016). *Estados miembros*. Obtenido de sitio web de Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI]: <https://www.wipo.int/members/es/>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI]. (2019). *Derecho de autor*. Obtenido de sitio web de Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI]: <https://www.wipo.int/copyright/es/>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI]. (s.f.). *Tratados administrados por la OMPI*. Obtenido de sitio web de Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI]: <https://www.wipo.int/treaties/es/>
- Owsinski, B. (1999). *The Mixing Engineer's Handbook*. (M. O'Brien, Ed.) Mix Book.
- Presidencia de la República. (12 de febrero de 2002). Directiva Presidencial 2. *Respeto al derecho de autor y los derechos conexos, en lo referente a utilización de programas de*

ordenador (software). Bogotá, D.C., Colombia. Obtenido de

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4813&dt=S>

Resolución 112 de 2008 [Dirección Nacional de Derecho de Autor]. Por la cual se establecen pautas para el registro de obras, prestaciones, contratos y demás actos en el Registro Nacional de Derecho de Autor. 25 de abril de 2008. D.O. No. 47.012.

https://jurinfo.jep.gov.co/normograma/compilacion/docs/resolucion_dndaautor_0112_2008.htm

Resolución 303 de 2010 [Dirección Nacional de Derecho de Autor]. Por la cual se establecen pautas para el registro de obras, prestaciones, contratos y demás actos en el Registro Nacional de Derecho de Autor. 5 de noviembre de 2010. D.O. No. 47.912.

https://www.cancilleria.gov.co/sites/default/files/Normograma/docs/resolucion_dndaautor_0303_2010.htm

Secretaría General de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. (13 de noviembre de 2014). Circular 143. *Ley 232 de 1995 - Pago derechos de Autor*. Bogotá, D.C., Colombia. Obtenido de

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=59998&dt=S>

Secretaría General de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. (23 de diciembre de 2002). Concepto 54. *Concepto sobre Derechos de Autor*. Bogotá, D.C., Colombia. Obtenido de

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=7133>

Studio Recording Software. (2008). Obtenido de sitio web de Studio Recording Software:

<https://web.archive.org/web/20110208092848/http://studiorecordingsoftware101.com/>