

# OMPI | REVISTA

N° 6 – DICIEMBRE – 2013



## El Ballet Nacional de Georgia “Sukhishvili” pág.30

EL FORO DE LA OMPI ACOGE INNOVADORES PIONEROS pág.2 |  
DIEZ AÑOS DE DERECHO DE DIBUJOS Y MODELOS EN LA UNIÓN  
EUROPEA pág.16 | CELEBRAR LA EXCELENCIA DEL DISEÑO ITALIANO pág.20

# Nuevo sitio web de la OMPI



El nuevo sitio web **wipo.int** se ha estructurado y diseñado pensando fundamentalmente en el usuario. Ya se trate de un recién llegado al mundo de la propiedad intelectual o de un profesional experimentado en la materia, el nuevo sitio está concebido para satisfacer todas las necesidades.

El nuevo portal **wipo.int** permite echar un vistazo rápido al panorama general de la OMPI y conocer sus diversas actividades a través de nuevos menús. La maquetación y el formato de presentación se han mejorado para facilitar el desplazamiento por el sitio y acceder rápidamente a la información deseada.

El nuevo diseño es pulido y flexible y responde a las nuevas formas de acceder a la información. Integra sin tropiezos video

e imágenes y se ajusta automáticamente para optimizar la visualización y la navegación en computadoras de escritorio, tabletas y teléfonos inteligentes, con independencia de su tamaño y sistema operativo.

El sitio web **wipo.int** es una iniciativa en curso de ejecución. Seguiremos mejorando y actualizando los contenidos durante los próximos meses, y se añadirán nuevas características en respuesta a los comentarios de los usuarios.

A través de la página de contacto [www.wipo.int/contact/es/area.jsp?area=web](http://www.wipo.int/contact/es/area.jsp?area=web) podrán formularse comentarios y sugerencias. Estas opiniones permitirán al sitio web evolucionar en respuesta a las necesidades de sus usuarios.

www.wipo.int

# ÍNDICE

- pág.2 El Foro de la OMPI acoge innovadores pioneros  
pág.3 - la unión de la tradición y la modernidad  
pág.6 - mantener las cosas frescas mediante  
la innovación frugal  
pág.9 - nuevos recambios para el cuerpo,  
el futuro que nos espera  
pág.13 - desentrañar los misterios de la mente
- pág.16 Diez años de derecho de dibujos y modelos  
en la Unión Europea
- pág.20 Celebrar la excelencia del diseño italiano
- pág.26 La protección de la P.I.: alcanzar el equilibrio
- pág.30 El Ballet Nacional de Georgia “Sukhishvili”
- pág.34 Registro de marcas:  
un tribunal del Reino Unido establece límites

Redacción: **Catherine Jewell**  
Diseño gráfico: **Annick Demierre**  
Traducción: **Eduardo Miño**

Agradecimientos:

- pág.16 **Grégoire Bisson**, Registro de La Haya, y **Marcus Hopperger**,  
División de Derecho y Asesoramiento Legislativo de la OMPI  
pág.20 **Francesca Toso**, División de Proyectos Especiales,  
Sector de Desarrollo de la OMPI

Portada:

Fotografía: OMPI/Berrod  
El día de inicio oficial de las Asambleas  
de la OMPI (celebradas del 23 de septiembre  
al 2 de octubre de 2013), el Ballet Nacional  
de Georgia “Sukhishvili” ofreció a los  
delegados una deslumbrante presentación  
de la diversidad de la tradición popular  
de Georgia.

© Organización Mundial  
de la Propiedad Intelectual

# EL FORO DE LA OMPI ACOGE INNOVADORES PIONEROS

Por **Catherine Jewell**,  
División de Comunicaciones  
de la OMPI

Para cualquier empresa que se mueva en un mercado competitivo, la innovación es una forma de vida. Todos nos beneficiamos del torrente de novedades y mejoras en los productos y servicios a que ésta da lugar. Ahora bien, de cuando en cuando, surgen pioneros que señalan nuevos caminos, con unas reglas de juego que alteran el estado de cosas. Cuatro de estos visionarios, que han dado un vuelco a la práctica establecida en su búsqueda por mejorar la calidad de la medicina, la alimentación y la vivienda, intercambiaron sus experiencias con responsables políticos en materia de propiedad intelectual (P.I.) en el Foro de la OMPI *De la inspiración a la innovación: El empuje de los pioneros*, el primero de este tipo, celebrado el 24 de septiembre de 2013. Estos cuatro reformadores, Diébédo Francis Kéré (arquitecto), Gopalan Sunderraman (inventor del sistema de refrigeración “Chotukool”), Anthony Atala (pionero de la medicina regenerativa) y Henry Markram (en la primera línea de la investigación del cerebro), hablan sobre sus innovadores logros y exponen sus puntos de vista sobre los elementos que deben estar presentes para que pueda prosperar la innovación.



## EL FORO DE LA OMPI

# Francis Kéré: la unión de la tradición y la modernidad

Los planteamientos de Diébédo Francis Kéré respecto de la arquitectura recibieron aclamación internacional en 2004, cuando fue galardonado con el Premio Aga Khan de Arquitectura por su labor de promoción de la arquitectura sostenible de participación comunitaria.

Todo ello surgió a raíz de una petición de la comunidad de origen del Sr. Kéré en Gando (Burkina Faso) para que prestase su ayuda en la reconstrucción de la escuela local. Habiendo languidecido él mismo bajo las abrasadoras temperaturas del centro durante sus años escolares en Burkina Faso, el Sr. Kéré estaba dispuesto a aplicar los conocimientos que había adquirido en sus estudios de arquitectura en Alemania para crear un entorno escolar más cómodo para los niños del lugar. Con fondos escasos, pero decidido a ayudar a su aldea, se vio obligado a pensar al margen de las convenciones para hallar soluciones aprovechando los recursos locales, tanto en lo que se refiere a materiales como a mano de obra y conocimientos prácticos. Transferir un modelo europeo a uno de los países más pobres del planeta, donde la electricidad y el agua potable escasean o no existen, no era una opción. Así comenzó una andadura que está transformando la vida de las comunidades de Burkina Faso y de otros lugares y está inspirando a nuevas generaciones de arquitectos del mundo entero.

La arquitectura del Sr. Kéré conjuga los principios de la alta tecnología de la ingeniería con conocimientos tradicionales y materiales locales. Su enfoque pragmático “ensalza el carácter local”, al complementar los recursos locales con las nuevas tecnologías para crear estructuras elegantes y duraderas que, entre otras características, permiten enfriar el aire circulante de manera natural. “Trato de arreglármelas con lo que hay disponible localmente. En África tenemos una gran población y una gran abundancia de materiales autóctonos, así que recurro a ello para construir edificios”, dijo. “Reproducir en un país pobre como Burkina Faso los caros modelos del mundo occidental, que necesitan energía para enfriar los edificios, no funciona”.

### COLABORAR CON LA COMUNIDAD LOCAL

Obtener el apoyo y la confianza de la comunidad local es fundamental para el trabajo del Sr. Kéré. “La gente tiene que formar parte del proceso. Capacitamos a la población del lugar para utilizar materiales locales de forma diferente en las edificaciones. Es muy simple, pero eficaz”, dijo. “Es impor-

tante estimular a la gente a usar la arquitectura para forjar su propio futuro. Es la única forma de crear algo que podamos denominar sostenible”.

Al principio, la comunidad era muy escéptica con relación al uso de materiales locales para construir la escuela. “No fue fácil convencer a mi pueblo para utilizar la arcilla en la construcción de la escuela, ya que su experiencia es que un edificio de barro no soporta la temporada de lluvias”, dijo. “Cuando les dije que íbamos a usar arcilla se sorprendieron. No veían ninguna innovación en ello, así que tuve que convencerlos. No olvidemos que nuestro sueño es el modelo occidental, pero no disponemos de los recursos financieros ni los medios técnicos para hacerlo. Sin embargo, para mí resultaba todo un reto. Tuve que crear un edificio moderno para que el proyecto resultase aceptable para mi pueblo; un edificio que fuera fresco en el interior y se adaptase a las condiciones climáticas locales utilizando materiales locales y técnicas tradicionales”.

Dadas las altas tasas de analfabetismo en Burkina Faso, explicar “ingeniería y arquitectura a una población que no es capaz de leer y escribir” resultó una difícil tarea. Sin dejarse intimidar, el Sr. Kéré se ganó su confianza mediante la construcción de una serie de prototipos, “de manera que la gente pudiera ver cómo funcionaba”, dijo.

### LOS ARQUITECTOS PUEDEN POTENCIAR A LAS COMUNIDADES

Al comprometerse con la población local, el Sr. Kéré ha ayudado a potenciar y fortalecer la comunidad y generar un renovado sentido de orgullo. “La gente dice: ‘lo hemos hecho nosotros, es nuestro, es moderno y nos encanta’”. De esta manera, reflexionó, los arquitectos pueden ayudar a reforzar los lazos y la identidad comunitarios. El compromiso del arquitecto con la capacitación de los artesanos locales también está creando nuevas oportunidades de empleo local, que les permite ganar dinero en las construcciones locales en lugar de tener que buscar trabajo en otros lugares.

“Los arquitectos pueden realizar una importante contribución al desarrollar ideas ingeniosas e inteligentes en la construcción”, dijo el Sr. Kéré. Con un pie en Occidente —vive y tiene su estudio de arquitectura en Berlín— y otro en Burkina Faso, el Sr. Kéré ve su papel “como puente” entre los países desarrollados y el mundo en desarrollo. “Supone un reto, pero es un trabajo maravilloso”, reflexionó.





## “No hay que seguir la corriente general. Hay que buscar otra forma de utilizar nuestras habilidades para ayudar a la comunidad.”

“Mi objetivo principal es dotar a estas personas de la infraestructura que necesitan e inspirar a otros arquitectos a desarrollar ideas similares”, dijo. El reconocimiento internacional que ha atraído su obra resulta muy útil en este sentido. “Con mi trabajo he obtenido muchos premios y me han dado un gran protagonismo. Ser reconocido como el autor o creador de algo puede estimular a los jóvenes a usar la arquitectura para desarrollar sus ideas y hacer su aportación, y puede abrir muchas nuevas oportunidades”, dijo.

No existen muchos analistas de arquitectura africana, pero gracias al trabajo del Sr. Kéré, hay muchas posibilidades de que esto cambie. “Los jóvenes necesitan referencias, necesitan héroes, y gracias al reconocimiento que ha recibido mi trabajo muchos jóvenes africanos han descubierto un nuevo punto de vista. Cuando alguien está inspirado no espera a que otro llegue y lo haga, lo hace por sí mismo”.

### FLORECE UN NUEVO MOVIMIENTO

Cada vez hay más estudiantes de todo el mundo que están dándose cuenta de que pueden utilizar sus habilidades para mejorar la situación en comunidades desatendidas. “Hay una gran cantidad de jóvenes dedicados a proyectos similares en diferentes partes del mundo; realmente está aflorando un importante movimiento”, dijo.

El señor Kéré ofrece su consejo a quienes se embarcan en la carrera de arquitectura: “No hay que seguir la corriente general. Hay que ser uno mismo; adelante, ¿a qué esperan? Hay que buscar otra forma de utilizar nuestras habilidades para ayudar a la comunidad. Así es como, juntos, podemos mejorar nuestro mundo”.

### *Diébédo Francis Kéré es un pionero porque:*

- ha encontrado una forma de mejorar los edificios locales mediante estructuras con sistemas de ventilación natural que se adaptan al clima local;
- utiliza materiales locales para crear edificios modernos, con estilo, de bajo costo;
- no sigue la corriente general, sino que adapta soluciones “enraizadas en la cultura del pueblo” con el que trabaja.

La arquitectura del Sr. Kéré conjuga los principios de la alta tecnología de la ingeniería con conocimientos tradicionales y materiales locales para construir edificaciones sostenibles de bajo costo.

## EL FORO DE LA OMPI

# Chotukool: mantener las cosas frescas mediante la innovación frugal

*Chotukool* es un sistema innovador que trata de resolver el problema de la conservación de alimentos en la India, país en el que alrededor de un tercio de los alimentos se echa a perder y donde se estima que el 80% de los hogares no tiene acceso a un frigorífico o no lo utiliza. Chotukool es la creación de Gopalan Sunderraman, Vicepresidente Ejecutivo de *Godrej & Boyce Manufacturing*, una empresa fundada hace 100 años con sede en Mumbai (India). El Sr. Sunderraman es también impulsor de la iniciativa de gestión innovadora e innovación disruptiva de su empresa. No satisfecho con la forma habitual de hacer las cosas e inspirado por el trabajo del profesor de Harvard Clayton Christensen sobre la innovación disruptiva, el Sr. Sunderraman está tratando de desarrollar un nuevo modelo de negocio para atender una necesidad social acuciante no satisfecha.

### TRANSFORMAR LA ADVERSIDAD EN OPORTUNIDAD

“En lugar de tratar de mejorar constantemente el rendimiento para ganar mayor competitividad, la idea es crear una plataforma que simplemente satisfaga las necesidades de los consumidores”, explicó el Sr. Sunderraman. “De esta manera, se puede crear un mercado completamente diferente. Cualquier situación de desventaja en la sociedad actual que no se vea atendida constituye una nueva posibilidad de negocio”.

Con el fin de crear una solución para la conservación de alimentos atractiva y a un precio asequible para las personas que nunca habían usado un frigorífico, el Sr. Sunderraman y su equipo le dieron la vuelta al proceso tradicional de desarrollo de productos. Traducir su visión en realidad no fue tarea fácil. “Convertir una idea en un negocio real supone un penoso esfuerzo reiterativo en el que hay que sudar la camiseta. No es un simple momento de inspiración”, explicó.

### ACERCA DE CHOTUKOOL

Chotukool, ejemplo de las posibilidades que ofrece la innovación frugal, es un producto innovador a muchos niveles: en cuanto a la tecnología utilizada, su diseño y el modelo de negocio empleado en su desarrollo y difusión.

Chotukool es un contenedor de plástico de 45 litros de capacidad que permite refrigerar alimentos a una temperatura de entre 8 y 10 grados mediante una batería de 12 voltios. Abandona la

tecnología de compresión utilizada en los frigoríficos domésticos para utilizar un sistema de refrigeración termoeléctrica o de estado sólido. No dispone de puerta de apertura frontal, sino que se abre desde la parte superior para asegurar una pérdida mínima de aire frío al abrir el recipiente.

### MEJORAR LA VIDA RURAL

Chotukool está mejorando la calidad de vida de los hogares rurales de la India. Además de ser una solución de bajo costo para la conservación de alimentos perecederos durante períodos más largos de tiempo, también está abriendo nuevas posibilidades de generación de ingresos. “Las pequeñas tiendas y los quioscos están utilizando Chotukool, de manera que ahora pueden servir bebidas frías y chocolates. Esto mejora su capacidad de ganarse la vida”, dijo el Sr. Sunderraman. Más allá de su utilidad como mecanismo de refrigeración, Chotukool es también una fuente de orgullo. La gente también busca un cierto prestigio, y quiere poder elegir, por lo que ahora estamos buscando formas de personalizar Chotukool y seguir manteniéndolo a un precio asequible”, dijo.

### INTRODUCIR LA FILOSOFÍA DE “LO JUSTO Y NECESARIO”

Creado en colaboración con la comunidad, Chotukool ha sido diseñado para satisfacer las necesidades específicas de los usuarios. “Queríamos dar a la gente algo que pudiera utilizar para satisfacer sus necesidades diarias. Eso es lo que denominamos la filosofía de lo justo y necesario. Este modelo no sólo atañe a la India, sino que resulta válido para el mundo entero, mercado potencial para este producto”, explicó el Sr. Sunderraman.

Trabajar con las comunidades en este proyecto alimentó la convicción del Sr. Sunderraman de que es “posible cambiar sus vidas”. Si bien resulta fundamental la observación de que hay que “tratar de entender las necesidades no satisfechas de las personas que no utilizan un frigorífico”, el Sr. Sunderraman está convencido de las ventajas de la inmersión completa en la comunidad. “Sólo cuando saltas a la pecera puedes aprender cómo viven los peces. Si los observas desde fuera no puedes comprender lo que les pasa. Sólo cuando te metes dentro entiendes lo fría que está el agua, o que algún pez muerde, aunque la mayoría son amigables”.





Foto: Godrej &amp; Boyce Manufacturing

Chotukool ofrece una solución de refrigeración de bajo costo y bajo consumo de energía para los hogares rurales de la India, donde se estima que el 80% de la población no tiene acceso a un frigorífico o no lo utiliza.

## ESTRATEGIAS NOVEDOSAS DE MERCADOTECNIA Y DISTRIBUCIÓN

Desechando los modelos normales de distribución, Godrej & Boyce trabajó con el servicio postal de la India para distribuir Chotukool en las comunidades destinatarias. “La red postal de la India está muy desarrollada y es tres o cuatro veces más extensa que la de los mejores proveedores logísticos”, observó. Para su campaña de mercadotecnia, la empresa se basó en la recomendación verbal. “Utilizamos la lógica de personas que se comunican entre sí, una suerte de difusión boca-a-boca, que es muy lenta, pero la mejor forma de llegar a todas partes, ya que cada región y cada comunidad de la India es diferente y hay que adaptar las comunicaciones a las necesidades de la gente”. La empresa también está trabajando con varias organizaciones no gubernamentales y grupos comunitarios de autoayuda para correr la voz acerca de Chotukool.

### CHOTUKOOL MARK II

A medida que mejora la tecnología —el Sr. Sunderraman predice que la próxima versión de Chotukool reducirá la temperatura de refrigeración a un rango de 2 a 8 grados— podrán conservarse vacunas y otros medicamentos. “Imagínese si pudiesen conservarse pequeñas cantidades de medicamentos y vacunas en muchos más lugares, esto mejoraría considerablemente el acceso a la atención médica. Todo ello podría hacerse con 12 voltios”, reflexionó.

### LA INNOVACIÓN Y LOS BENEFICIOS DE UN ENFOQUE FRUGAL

Al reflexionar sobre la importancia de la innovación, el Sr. Sunderraman dijo: “si queremos que la sociedad se desarrolle, y si queremos mejorar la vida de las personas, la única manera de hacerlo es a través de la innovación. Con un aprovechamiento óptimo de los recursos existentes pueden lograrse precios más baratos, pero con las innovaciones se puede llegar en realidad a un mercado mucho más grande sin explotar. Esa es la razón de por qué es importante la innovación”.

EL Sr. Sunderraman señaló que la innovación frugal tiene especial interés para los países en desarrollo, ya que contribuye a crear productos asequibles a los que la población no podría acceder de otro modo. Ahora bien, la innovación frugal no tiene que ver solamente con la asequibilidad, sino que también representa una forma de innovar a bajo costo y con bajo riesgo. “La capacidad de crear a un precio más bajo significa que se requieren menores niveles de inversión iniciales. Esto reduce el riesgo y permite repetir las cosas más veces, sin lo cual estas innovaciones no podrían prosperar”, explicó. “Con un producto frugal y un proceso de inversión frugal, las innovaciones pueden multiplicarse de forma exponencial en el mundo”.

### LA PROPIEDAD INTELECTUAL COMO ELEMENTO FACILITADOR

La propiedad intelectual, señaló el Sr. Sunderraman es “un elemento facilitador de gran interés”. Después de haber invertido tanto tiempo y esfuerzo en desarrollar Chotukool, era importante

que la empresa pudiese proteger la inversión que había realizado y obtener una rentabilidad. “Tuvimos que probar varias veces antes de conseguir realmente lo que queríamos. Cuando se invierte tanto esfuerzo no quieres que llegue alguien por detrás que no ha aportado nada al proceso para obtener una ventaja”, explicó. Sin embargo, advirtió que la propiedad intelectual no debe utilizarse como barrera de acceso, sino que más bien debe apoyar la difusión general de las innovaciones. Observando la necesidad de salvar la brecha entre los que “tienen” y los que “no tienen” en este mundo, instó a los políticos a “mirar a ambos lados del mundo y ver cómo la propiedad intelectual puede facilitar el acercamiento de quienes no tienen a quienes sí tienen. Salvar las diferencias entre los países desarrollados y en desarrollo supone progreso desde cualquier punto de vista, y creo que la propiedad intelectual debe poder ayudar al progreso de la sociedad”.

### *Chotukool cambia las reglas de juego debido a que:*

- ofrece una solución frigorífica portátil, de bajo costo y bajo consumo de energía (funciona con una batería de 12 voltios) mediante tecnología de estado sólido, en lugar de utilizar un sistema convencional de compresor, por lo que es ideal para su uso en comunidades remotas con bajos niveles de ingresos y escaso suministro de energía eléctrica;
- se ha creado de acuerdo con la filosofía de “lo justo y necesario” y responde a las necesidades específicas de la comunidad;
- demuestra la capacidad de la innovación frugal y la viabilidad de la innovación de bajo costo y bajo riesgo;
- combina la tecnología y el diseño innovadores con un modelo de negocio innovador y está mejorando la calidad de vida de miles de hogares en toda la India.

La creación de Chotukool no es simplemente la historia de un producto con un nuevo diseño; es el comienzo de lo que promete ser un viaje épico hacia un mañana “más fresco” para muchos hogares de la India rural y otros lugares. Al adoptar una visión más amplia que sitúa las necesidades de los consumidores en primer plano, el Sr. Sunderraman y su equipo han encontrado una manera de penetrar en un mercado sin explotar. “Mi experiencia en el desarrollo de Chotukool me ha enseñado que no se trata sólo de la tecnología o el producto, ni tampoco del diseño; lo que realmente importa es fundirlo con el modelo de negocio y llegar a los clientes”, dijo. “Al combinar esos elementos lo que en realidad hacemos es multiplicar de manera considerable el potencial de mercado”, añadió.

## EL FORO DE LA OMPI

# Dr. Anthony Atala, MD: nuevos recambios para el cuerpo, el futuro que nos espera



Foto: Wake Forest Baptist Medical Center

Imaginemos un mundo en que en caso de necesidad pudiera pedirse una parte del cuerpo de repuesto para reemplazar otra enferma o que no funcione, donde los médicos pudieran curar en lugar de simplemente controlar enfermedades crónicas, que amenazan la vida. ¿Podría convertirse esto alguna vez en una realidad? Sí, contesta el Doctor Anthony Atala, pionero en medicina regenerativa y Director del *Wake Forest Institute for Regenerative Medicine*, además de titular de la cátedra *W.H. Boyce Professor and Chair* en el Departamento de Urología del *Wake Forest Baptist Medical Center*.

El Dr. Atala se mueve por un deseo profundamente arraigado de ofrecer a sus pacientes los mejores tratamientos posibles. “Como cirujano, no hay nada más desconsolador que estar en un quirófano y tener que reemplazar una parte de tejido o un órgano y no disponer de ellos o no tener el tratamiento ideal”, dijo. “Crear estos tejidos y órganos fuera, en el laboratorio, y disponer de ellos sería realmente una opción muy buena para algunos pacientes. Eso es lo que ha inspirado nuestro trabajo”.

La medicina regenerativa ofrece el potencial para transformar el panorama médico y la vida de los pacientes, al brindar nuevos tratamientos para dolencias hasta ahora incurables. “La verdadera promesa de la medicina regenerativa no es sólo ayudar a controlar la enfermedad, sino mejorar realmente la vida o incluso ofrecer una cura”, dijo el Dr. Atala.

El Dr. Atala y su equipo multidisciplinario de investigadores están adoptando estrategias paralelas para encontrar maneras de crear los órganos sólidos que necesitan los pacientes. Mediante tecnología de impresión en tres dimensiones, el equipo está trabajando en proyectos para crear estructuras biodegradables para producir huesos, músculos, cartílagos y a largo plazo para imprimir un riñón. El equipo también está reutilizando órganos desechados que después de un proceso de lavado se repueblan con las propias células del paciente.

A diferencia de la práctica médica establecida, la medicina regenerativa es específica para cada paciente y se dirige a la causa subyacente de una enfermedad mediante la reparación, sustitución o regeneración de las células dañadas. Si bien ya se hablaba de esta idea en el decenio de 1930, “han tenido que pasar varias décadas para llegar hasta donde nos encontramos hoy”, señala el Dr. Atala. Hace 30 años, explica, la mayoría de las células humanas no podían cultivarse fuera del cuerpo. “Hoy nos encontramos en un punto en el que sabemos cómo cultivar las células humanas, y sabemos cómo reproducirlas fuera del organismo. Todavía no hemos llegado a una etapa en la que estemos implantando órganos sólidos, pero estamos implantando órganos planos, tubulares y huecos no tubulares en los pacientes”.

### NIVELES DE COMPLEJIDAD

La medicina regenerativa reconoce cuatro niveles de complejidad de los órganos. “Las estructuras planas, como la piel, son las menos complejas, formadas en su mayoría por un único tipo de células. No son tan complejas como un órgano tubular, como un vaso sanguíneo o la tráquea, que tiene dos tipos de células y arquitectónicamente es un poco más compleja, ya que permanece abierta. En realidad es sólo un tubo que permite el paso de fluidos o de aire de manera constante dentro de un rango definido”, explicó el Dr. Atala. Los órganos huecos no tubulares, como la vejiga, ofrecen un tercer nivel de complejidad de órganos en cuanto a células, forma y función. En 1999, el Dr. Atala dirigió un equipo de investigación que implantó con éxito la primera vejiga cultivada en laboratorio del mundo en un paciente que hoy disfruta de una vida normal y activa. Los órganos sólidos, como el riñón, el hígado y el corazón son el tipo de órgano más complejo. En estos órganos “hay muchas más células por centímetro y hay muchos más tipos de células, y se requiere una gran cantidad de perfusión sanguínea”, explicó.

Mientras que los tres primeros tipos de órganos —planos, tubulares y huecos no tubulares— se han implantado con éxito en pacientes mediante la combinación de células y armazones realizados con materiales biodegradables, “el objetivo es seguir aumentando el número de órganos que implantamos y algún día poder implantar órganos sólidos. Cada día nos acercamos un poco más”, dijo el Dr. Atala.

### NECESIDAD CRECIENTE DE ÓRGANOS HUMANOS

La medicina regenerativa está evolucionando en respuesta a una necesidad real. La demanda de tejidos humanos es cada vez mayor. “Cada 30 segundos muere un paciente a causa de una enfermedad que podría tratarse con tejidos de sustitución”, observó el Dr. Atala. Las listas de espera de trasplante de órganos siguen engrosando, y solamente en los Estados Unidos de América cada 10 minutos se suma alguien a la lista. Este es un problema importante. “En diez años, el número real de trasplantes ha aumentado en torno al 1%, mientras que el número de pacientes en lista de espera se ha duplicado”, señaló el Dr. Atala. “Tenemos una crisis importante en este momento debido a que vivimos más tiempo y hay más posibilidades de que haya órganos que no funcionen. Hay una necesidad real de órganos, de manera que no tengamos que esperar hasta que alguien muera para poder trasplantar uno”.

Una de las principales ventajas de la medicina regenerativa es que, al aprovechar el potencial natural del cuerpo de sanar y reemplazar tejidos y órganos dañados por otros nuevos creados a partir de células del propio paciente, el rechazo de órganos está prácticamente eliminado. Por otra parte, al centrarse en la causa subyacente de la enfermedad, el objetivo es curar al paciente, en lugar de simplemente controlar los síntomas o detener el avance de la enfermedad. Esto promete mejorar significativamente la calidad de vida de los pacientes, así como enormes ahorros financieros para los sistemas nacionales de salud.

Armazón de una vejiga poblada con células de un paciente. En 1999, el Dr. Atala dirigió un equipo de investigación que implantó con éxito la primera vejiga cultivada en laboratorio del mundo en un paciente que hoy disfruta de una vida normal y activa.

**“Sin la protección que confiere el sistema de P.I. no se invertirá en tecnología, por lo que si queremos ver estas tecnologías aplicadas en los pacientes será preciso proteger la propiedad intelectual. Las tecnologías dependen de ello.”**



Foto: Wake Forest Baptist Medical Center

## ESTRATEGIAS PARA LA CREACIÓN DE NUEVOS ÓRGANOS SÓLIDOS

El Dr. Atala y su equipo multidisciplinario de 300 investigadores están adoptando estrategias paralelas para encontrar maneras de crear los órganos sólidos que necesitan los pacientes.

## IMPRESIÓN DE ÓRGANOS EN TRES DIMENSIONES

Basándose en imágenes obtenidas mediante tomografía computarizada (CT) y en programas de diseño asistido por computadora (CAD), los investigadores han desarrollado impresoras en tres dimensiones concebidas para crear nuevos órganos. “Nuestras máquinas de impresión son muy similares a una impresora de inyección de tinta, pero en lugar de utilizar tinta utilizamos células en el cartucho, que va depositando sucesivas capas de células donde se necesitan para crear estructuras tridimensionales que pueden llegar a ser funcionales”, explicó. El equipo está trabajando en proyectos de impresión de hueso, músculo, cartílago y un proyecto a largo plazo para imprimir un riñón.

## REUTILIZAR ÓRGANOS DESECHADOS

Los investigadores también están utilizando órganos desechados. Estos se llevan al laboratorio, donde se eliminan todas las células mediante un detergente suave, dejando intacta la estructura tridimensional del órgano. “Entonces utilizamos la estructura como molde para repoblarlo con células del propio paciente”, explicó el Dr. Atala. “La idea es tomar una pequeña

muestra de tejido del órgano enfermo del paciente, aislar las células normales y volver a ponerlas en el órgano, que luego se vuelve a colocar en el paciente”.

## LA BÚSQUEDA CONSTANTE DE SOLUCIONES

Para el Dr. Atala, la innovación es una forma de vida. “El primer paso de la innovación consiste sólo en intentarlo, porque si no se intenta nunca se encontrará una solución”, dijo. “Cada vez que encontramos un obstáculo tenemos que encontrar formas de sortearlo”, señaló, subrayando la necesidad de volver a examinar constantemente las verdades aceptadas y crear nuevos enfoques a partir de los nuevos conocimientos y herramientas disponibles.

“Nuestro trabajo como científicos”, señala, “consiste en realidad en desarrollar las tecnologías. Si somos capaces de crear tecnologías transformadoras que mejoren a los pacientes, los proveedores de salud querrán utilizarlas. Entonces, alguien tendrá que invertir en la tecnología y asegurarse de que se protege la propiedad intelectual. Cuando todas estas piezas encajan, la tecnología se produce y se utiliza, y se distribuye a los pacientes y en su beneficio. Pero todo comienza y acaba con una tecnología transformadora para nuestros pacientes”.

A pesar de los importantes avances, la medicina regenerativa se encuentra aún en su infancia. “Todavía hay que resolver muchos problemas. Son muchas las cosas que tienen que suceder y hay muchos órganos diferentes. Cuando se empieza a ampliar el número de órganos que pueden crearse, se amplían las indicaciones, aparecen nuevos usos, nuevas invenciones, nuevos métodos, nuevos procesos. El terreno está realmente abierto. Es un área donde puede afianzarse verdaderamente la innovación”, dijo.

## EL PAPEL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

El Dr. Atala es un usuario veterano del sistema de patentes —ha solicitado o recibido más de 200 patentes en todo el mundo— y cree firmemente en que la propiedad intelectual cumple una función fundamental para facilitar las tecnologías médicas y su avance, y garantizar que beneficien a los pacientes. “La propiedad intelectual es muy importante. La cuestión de fondo es que si no hay propiedad intelectual no disponemos de una herramienta para comercializar estas tecnologías”, para que estén a disposición general y reducir sus precios. “Sin inversión, la tecnología nunca se transferirá a los pacientes. Se necesitan literalmente cientos de millones de dólares para producir y distribuir estas tecnologías en todo el mundo”, dijo. “La gente tiene que saber que va a rentabilizar su inversión. Sin la protección que confiere el sistema de propiedad intelectual no se invertirá en tecnología, por lo que si queremos ver estas tecnologías aplicadas en los pacientes será preciso proteger la propiedad intelectual. Las tecnologías dependen de ello”.

El sistema de propiedad intelectual también permite a los investigadores “dar el primer paso”, de manera que la comu-



nidad investigadora puede seguir el ritmo del desarrollo tecnológico. “Cuando se conoce el punto en que se encuentra la tecnología desde el punto de vista de la innovación, se puede crear a partir de ahí y generar más innovación. Este intercambio de información es muy útil para avanzar hacia el futuro”, dijo.

El Dr. Atala instó a los responsables políticos a que estudien formas de reducir los costos relacionados con la obtención de protección mundial de la propiedad intelectual. “Conseguir la protección mundial es una propuesta muy cara, pero no queremos impedir a nadie que utilice el sistema de propiedad intelectual porque el costo sea demasiado alto”, dijo. El Dr. Atala también instó a las autoridades a agilizar los procesos normativos para ayudar a reducir los largos plazos y contener los costos. “La seguridad es primordial, pero se pueden acortar los plazos si se elimina parte de la burocracia del sistema”, dijo.

### INVESTIGAR EN COLABORACIÓN

La medicina regenerativa es un campo complejo en que intervienen múltiples disciplinas. Los investigadores del Instituto Wake Forest de Medicina Regenerativa comparten un laboratorio y prueban rigurosamente los tejidos en todas las fases de desarrollo. “La seguridad del paciente es de suma importancia para nosotros” dijo el Dr. Atala. “Tratamos con la vida del paciente, por lo que en cualquier cosa que hagamos, tenemos que asegurarnos de que por lo menos no hacemos ningún daño, y después que aportamos un beneficio”, dijo.

Al margen del *Wake Forest Baptist Medical Center*, el Instituto participa en numerosas colaboraciones de investigación (más de 100 nacionales y más de 50 internacionales). “El objetivo es crear una red internacional para distribuir estas células, de manera que muchos científicos diferentes puedan investigar estas tecnologías”, explicó el Dr. Atala. Esta colaboración también está permitiendo al Instituto crear una red internacional de centros de ensayos clínicos. “Al final, esto ayudará al avance de estas tecnologías en beneficio de todos”.

### EL PRÓXIMO GRAN AVANCE

“Estamos constantemente atentos a posibles avances”, señaló, explicando que el próximo gran paso en la medicina regenerativa es una serie de pequeñas cosas. “Estamos estudiando muchas áreas diferentes, hay muchas pequeñas dificultades que superar, pequeñas victorias que alcanzar para lograr los próximos grandes avances. Todo apunta a la implantación de órganos sólidos en los pacientes. Eso va a ser realmente algo importante”, dijo.

“Nunca debe decirse nunca jamás”, reflexionó. “Si una salamandra puede regenerar una extremidad dañada, ¿por qué no nosotros? En la biología está el potencial para poner en marcha esos mecanismos. La pregunta es cómo podemos hacer que suceda, y una mejor pregunta es cuándo. Una cosa es cierta; estas tecnologías tienen la capacidad en potencia de mejorar a los pacientes. Para nosotros la cuestión no es realmente las células que utilizamos, o las tecnologías que elegimos, sino que todo gira en torno a mejorar a nuestros pacientes”.

### ***La medicina regenerativa es revolucionaria debido a que:***

- se compromete a salvar vidas y mejorar la de los pacientes que sufren enfermedades debilitantes crónicas;
- señala el paso de un modelo de atención sanitaria de aplicación universal a un modelo de atención específica para cada paciente;
- elimina el riesgo de rechazo de órganos;
- se centra en el aprovechamiento de la capacidad natural del cuerpo de sanar y en la causa de la enfermedad y podría curar ciertas dolencias crónicas que amenazan la vida;
- abre un mundo nuevo de tratamientos médicos;
- tiene el potencial de transformar el panorama sanitario y promete reducir significativamente los costos de atención sanitaria asociados con el tratamiento de una población cada vez más envejecida y enferma.

## EL FORO DE LA OMPI

# El Proyecto Cerebro Humano: desentrañar los misterios de la mente

El funcionamiento interno de la mente sigue siendo en gran medida un misterio. Sin embargo, un equipo pionero de científicos que trabaja en el Proyecto Cerebro Humano, dirigido por el profesor Henry Markram, está elevando la investigación neurocientífica a una nueva órbita. El objetivo es crear una simulación de computadora del cerebro humano para entender mejor cómo funciona y las enfermedades que le afectan, y desarrollar nuevas tecnologías de la información que imiten su capacidad de aprendizaje. Esta iniciativa pionera ha obtenido recientemente de la Unión Europea unos fondos sin precedentes por valor de 1.200 millones de euros en el marco de los proyectos *Future Emerging Technologies (FET) Flagship*. La idea de desentrañar los misterios de la mente y el enfoque del proyecto para hacerlo auguran un nuevo futuro de la neurociencia, la medicina y la informática.

### **POR QUÉ ES NECESARIO CAMBIAR LAS REGLAS DE JUEGO**

Mientras que el genoma humano se ha cartografiado con éxito, perfilar los mecanismos que mueven los complejos circuitos del cerebro, y sus más de mil billones de conexiones, está demostrando ser un reto más difícil y complejo. El profesor Markram cree que sin una nueva estrategia de juego, los mejores esfuerzos de los científicos de todo el mundo rendirán pocos beneficios. “A veces hay que darse cuenta de que estás dándote cabezazos contra la pared y que no vas a ninguna parte. En el mundo de la ciencia vamos sencillamente a toda máquina sin mirar realmente hacia dónde nos dirigimos. Personalmente, no creo que vayamos a entender el cerebro de esa manera. Tenemos que cambiar el modo de pensar; tenemos que ver qué es lo que estamos haciendo bien y qué es lo que estamos haciendo mal”.

Las enfermedades cerebrales son el tercer factor que más contribuye (después de las enfermedades respiratorias y las enfermedades diarreicas) a la carga mundial de morbilidad; socavan la calidad de vida de millones de personas y sofocan los presupuestos sanitarios de todo el mundo. “Estas enfermedades le cuestan al mundo casi el 10% del PIB mundial”, señaló el profesor Markram.

Cada año se publican miles de artículos revisados por expertos sobre investigación cerebral —alrededor de 100.000 en 2012, con un costo de unos 7.000 millones de euros— y, sin embargo,

los avances en el tratamiento de las enfermedades del cerebro son escasos y están muy distanciados entre sí. “Se ha producido una explosión en la cantidad de datos que se generan relacionados con el cerebro, pero la eficacia a la hora de producir medicamentos para el cerebro ha disminuido”, explicó el profesor Markram, señalando que en 2012 sólo se produjeron cinco nuevos fármacos para tratar trastornos principalmente periféricos. “Las estrategias innovadoras son fundamentales si queremos entender el cerebro, sus enfermedades y crear nuevas tecnologías informáticas”, dijo.

### **UNIFICAR EL CONOCIMIENTO DEL CEREBRO**

El Proyecto Cerebro Humano tiene como objetivo reunir toda la cantidad de datos posible sobre la investigación cerebral con el fin de reconstruir la maquinaria del cerebro y consolidar un conocimiento unificado del punto en que se encuentra en este momento la investigación del cerebro. “Actualmente, nuestro conocimiento es fragmentario; tenemos que crear nuevas tecnologías para entender cómo encajan todas esas piezas como una sola unidad”, dijo el profesor Markram. “Si queremos entender la maquinaria del cerebro, desde los genes a las proteínas, a las células, las sinapsis y los circuitos, tenemos que entender todos sus componentes y cómo interactúan para producir las capacidades cognitivas que tenemos. Con este modelo podremos entender el cerebro a todos sus niveles”, dijo. “En última instancia, esto nos permitirá entender cómo el cerebro construye las percepciones, cómo construye nuestro mundo. Esto es fundamental si queremos empezar a entender las enfermedades de una manera más sistemática y si queremos crear nuevas tecnologías inspiradas en el funcionamiento del cerebro”.

### **BENEFICIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS**

El enfoque integrado del Proyecto Cerebro Humano no sólo ayudará a acelerar la investigación del cerebro al poner de manifiesto las carencias de conocimiento, sino que también augura enormes beneficios sociales y económicos. “No existen límites”, dijo el profesor Markram, esbozando una larga lista de posibilidades, desde nuevos medicamentos y medios de diagnóstico hasta nuevos tipos de computadoras. “Existe un enorme potencial comercial en el conocimiento del cerebro, pero al mismo tiempo hay un enorme beneficio para la sociedad”.



## MEJORAR EL DIAGNÓSTICO DE LAS ENFERMEDADES CEREBRALES

La iniciativa promete generar conocimientos que mejorarán el diagnóstico y el tratamiento de las enfermedades del cerebro, de las que hay alrededor de 600. Con unas tasas de error de entre el 30% y el 40%, resulta muy difícil diagnosticar las enfermedades cerebrales y crear fármacos. “Tenemos que identificar las enfermedades y entender cómo se relacionan entre sí. No prometemos soluciones a esas enfermedades, pero sí prometemos una plataforma tecnológica y un nuevo enfoque respecto de su investigación. Sin ello, no podremos encontrar fácilmente nuevas soluciones o tratamientos eficaces en el futuro”, dijo. El profesor Markram piensa que el enfoque del Proyecto Cerebro Humano va a renovar el compromiso cada vez menor de la industria farmacéutica en este ámbito. “Creemos que podemos demostrar que este nuevo enfoque es una manera muy eficaz de abaratar la detección y la búsqueda de tratamientos”.

## EL FUTURO DE LA INFORMÁTICA

“El cerebro consume 20 vatios —un plátano al día. Funciona mucho mejor que una supercomputadora de varios gigavatios. Es el futuro de la informática”, dijo el profesor Markram. Simular la maquinaria del cerebro requerirá tecnologías de la información considerablemente más potentes que las existentes”.

“Queremos construir computadoras basadas en el funcionamiento del cerebro humano. Esto lo hacemos extrayendo los principios de cómo el cerebro hace algo, convirtiéndolos en ecuaciones matemáticas que luego se imprimen en micro-pastillas de silicio con capacidades extraordinarias”, explicó. “Tenemos que crear nuevos programas informáticos que funcionen en las supercomputadoras; tenemos que impulsar el desarrollo de nuevas supercomputadoras en la próxima



Fotos: Blue Brain Project, EPFL

“El cerebro consume 20 vatios —un plátano al día. Funciona mucho mejor que una supercomputadora de varios gigavatios. Es el futuro de la informática”, dijo el profesor Henry Markram, director del Proyecto Cerebro Humano.



década. Queremos disponer de una cartera de proyectos de la que podamos generar sistemáticamente nuevas computadoras basadas en determinadas funciones cognitivas: se trata de un enfoque muy diferente de la forma en que se ha desarrollado la inteligencia artificial hasta ahora”, dijo. Estas computadoras, denominadas neuromórficas, que imitan la capacidad del cerebro de aprender, mejorarán significativamente las capacidades de computación y pueden permitir también “desarrollar micropastillas que podrían sustituir ciertas deficiencias cognitivas”, señaló el profesor Markram.

### **CAMBIAR ACTITUDES**

El Proyecto Cerebro Humano, que reúne a un equipo multidisciplinario de científicos de más de 80 instituciones de investigación de toda Europa y otros lugares, también está provocando una revolución cultural en el seno de la comunidad investigadora, al pasar de la innovación individual de laboratorio a la innovación en equipos multidisciplinarios. “Es la ciencia en equipo la que va a darnos la esperanza de entender el cerebro”, dijo. “Esto es fundamental, ya que requiere el trabajo conjunto de investigadores de todo el espectro académico con un objetivo único”.

### **NACE UNA PLATAFORMA TECNOLÓGICA**

El Proyecto Cerebro Humano es de hecho una plataforma tecnológica destinada a promover la investigación y el desarrollo que supone “un proceso de colaboración enorme”. El objetivo es que la plataforma permita tanto a los científicos como a la industria “innovar, construir y aprovechar las nuevas herramientas”. “No se trata de que nosotros innovemos, sino de construir una plataforma abierta. Cualquier persona del mundo, en principio, podrá entrar e innovar en la plataforma”.

“Una medida de nuestro éxito será el grado en que facilitemos a la industria la creación de nuevas herramientas, que las empresas farmacéuticas puedan descubrir medicamentos más baratos y más específicos y fiables con mayor rapidez, y que los médicos puedan diagnosticar con mayor precisión a los pacientes”, dijo el profesor Markram.

### **EL PAPEL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL**

“Va a haber abundante propiedad intelectual, sobre medios de diagnóstico clínico, sobre nuevos fármacos, sobre nuevos tipos de computadoras”, dijo el profesor Markram. “La propiedad intelectual es muy importante porque si se tienen ideas pero nadie tiene derechos sobre ellas es muy difícil conseguir la inversión o el apoyo a un producto que tiene posibilidades comerciales. Si no se solicita y se obtiene la propiedad no puede asegurarse que la idea será beneficiosa para el mundo. Por eso es fundamental disponer de un programa de propiedad intelectual robusto”.

### **PATENTAR O NO PATENTAR**

Dicho esto, en la medida en que el proyecto también está impulsando la investigación básica universitaria, la decisión

de cuándo patentar y cuándo no es una cuestión importante. “Cuando disponemos de una tecnología habilitante en la que otros pueden basarse y desarrollar gran cantidad de nuevas tecnologías, apostamos por el código abierto. Pero si esto no va a dar lugar a una amplia difusión de la tecnología, entonces es muy importante patentarla”, explicó. “Tenemos que ser capaces de tomar esta decisión cada vez mejor”, dijo el profesor Markram, señalando la necesidad de aumentar la sensibilidad respecto de la propiedad intelectual en la comunidad científica.

### **LA NECESIDAD DE NORMALIZAR EN MAYOR MEDIDA LOS SISTEMAS DE P.I.**

Dada la complejidad del panorama internacional actual del sistema de propiedad intelectual y el tiempo y el costo que entraña su uso, así como el carácter colaborativo de la misión del Proyecto Cerebro Humano, el profesor Markram destacó la necesidad de una mayor normalización internacional de las leyes de propiedad intelectual. “El problema al que nos enfrentamos es que habrá una gran cantidad de cotitulares de propiedad intelectual en todo el mundo”, dijo, señalando el énfasis del proyecto en la innovación en equipo con la participación de científicos e innovadores de múltiples países. “Cada vez va a ser más importante que los países se pongan de acuerdo sobre las reglas para adquirir y proteger la propiedad intelectual. Será absolutamente esencial disponer de enfoques normalizados respecto de la propiedad intelectual”, dijo.

### ***El Proyecto Cerebro Humano es revolucionario, debido a que:***

- representa un enfoque radicalmente nuevo de la investigación cerebral en el que participan equipos internacionales multidisciplinarios de científicos;
- promete nuevas herramientas que mejorarán las posibilidades de desentrañar los misterios del cerebro y crear un conocimiento unificado y más profundo de cómo funciona;
- marcará el futuro de la neurociencia, la medicina y la informática.

Los extraordinarios logros de estas personas visionarias y el enorme potencial de su trabajo pionero ofrece una gran esperanza para millones de personas de todo el mundo. “Solamente la innovación nos da la posibilidad de cambiar y hacer frente a los problemas, las dificultades y las deficiencias que percibimos”, señaló el Director General de la OMPI, Francis Gurry, en la clausura del Foro de la OMPI. “El proceso de innovación es extremadamente complejo en estos tiempos”, dijo, subrayando la necesidad de que el sector de la propiedad intelectual asegure que el “sistema de propiedad intelectual, que está concebido para fomentar la innovación, sea sensible a la innovación social, que hoy en día constituye la realidad de la innovación”. ♦

# DIEZ AÑOS

---

## de derecho de dibujos

---

## y modelos en

---

# la Unión Europea

---

Por **David Stone**, Asociado,  
Derecho de propiedad intelectual,  
Simmons & Simmons LLP

No es muy frecuente que nazcan nuevos derechos de propiedad intelectual, y aún más raro que cumplan diez años. Este año, el derecho de dibujos y modelos de la Unión Europea celebra ese hito significativo, aunque sin tarta y sin velas.

### COMIENZOS DIFÍCILES

El nacimiento en sí no fue nada fácil. Lo que entonces era la Comunidad Económica Europea de sólo seis Estados estudió por primera vez la armonización de la legislación sobre dibujos y modelos en 1959, y en un informe del grupo de trabajo correspondiente se llegó a la conclusión de que cualquier intento de armonización sería inútil. La labor de los grupos de trabajo paralelos sobre patentes y sobre marcas progresó con mayor rapidez, y en 1996 entró en vigor la marca comunitaria.

Sin embargo, en el caso de la protección de la apariencia de un producto en virtud del derecho de dibujos y modelos, las cosas se desarrollaron más lentamente, y no fue hasta cuarenta años más tarde, en 1998, cuando se adoptó la Directiva sobre la protección jurídica de los dibujos y modelos. La Directiva, que armonizaba el derecho de los Estados miembros de la Unión Europea en materia de dibujos o modelos registrados, se basaba en el reconocimiento de que cada vez era más importante para las empresas disponer de un sistema armonizado de registro de dibujos y modelos. El objetivo principal de la Directiva era establecer unas condiciones de igualdad entre todos los Estados miembros de la Unión, en apoyo del objetivo de un mercado único europeo, mediante la armonización de las normas nacionales de derecho material sobre dibujos y modelos registrados.

Junto a los sistemas nacionales armonizados había dos nuevos derechos paneuropeos sobre dibujos y modelos, creados en virtud del Reglamento del Consejo sobre los dibujos o modelos comunitarios en 2001. Esta norma complementaria creó la figura del dibujo o modelo comunitario registrado, protegido durante un período de hasta 25 años, solicitado ante la Oficina de Armonización del Mercado Interior (OAMI), Oficina de Marcas, Dibujos y Modelos de la UE, así como un derecho a corto plazo sobre dibujos y modelos comunitarios no registrados, de tres años de duración, para proteger los dibujos y modelos de alta costura. Este sistema paneuropeo de dos niveles pretende atender las necesidades de todos los sectores.

Los derechos paneuropeos no tenían como finalidad sustituir los sistemas nacionales de registro, y, de hecho, las empresas interesadas en realizar transacciones con sólo uno o dos Estados miembros de la Unión Europea siguen solicitando la protección nacional de sus dibujos y modelos.

La OAMI aceptó por primera vez solicitudes de dibujos y modelos comunitarios registrados a principios de 2003. Diez años después, hay 450.000 dibujos y modelos registrados en vigor en la Unión Europea y un cuerpo en desarrollo de jurisprudencia de los tribunales superiores que demuestra la eficacia de estos nuevos derechos. La protección de dibujos y modelos está contribuyendo crecientemente a la cultura, la economía y la sociedad en la Unión Europea.

### UN REGISTRO ECONÓMICO

Los solicitantes de dibujos y modelos comunitarios registrados pueden beneficiarse de la seguridad jurídica que confiere el registro de sus derechos de propiedad intelectual. Las solicitudes de dibujos o modelos comunitarios registrados están sujetas solamente a un examen formal limitado, y no se determina de oficio la novedad. La solicitud puede presentarse en cualquiera de las 24 lenguas oficiales de la Unión Europea, y con una única solicitud y un pago único cada vez es más sencillo, rápido y económico obtener protección durante un período de hasta 25 años. El sistema de dibujos y modelos comunitarios registrados también prevé flexibilidad en la presentación de múltiples solicitudes, con un descuento por cantidad en el caso de múltiples dibujos y modelos que pertenezcan a la misma clase de la Clasificación de Locarno ([www.wipo.int/classifications/locarno/es/](http://www.wipo.int/classifications/locarno/es/)), clasificación internacional utilizada para el registro de dibujos y modelos industriales, por ejemplo, una colección completa de calzado para la temporada de primavera, o una multiplicidad de dibujos y modelos para el envase de un nuevo champú.

Los dibujos y modelos comunitarios registrados confieren una protección equivalente a los dibujos y modelos registrados nacionales en los 28 Estados miembros de la Unión Europea (tras la adhesión de Croacia el 1 de julio de 2013). El valor para las empresas es claro: para las entidades que comercian en varios Estados miembros de la Unión, el dibujo o modelo comunitario registrado ofrece un registro único y rentable.

## ***Alcanzar el equilibrio entre la validez y la aplicabilidad***

*PepsiCo Inc* contra *GrupoPromer Mon Graphic SA* (C-281/10P) fue el primer caso en alcanzar el más alto tribunal de la Unión Europea con relación al significado de la expresión “carácter singular” en el derecho de dibujos y modelos de la Unión Europea, un elemento clave de la prueba de la validez y de la infracción. El asunto se refería a una solicitud presentada a la OAMI de declaración de nulidad de un dibujo o modelo comunitario registrado de un “artículo promocional para juegos” presentado por PepsiCo. El dibujo o modelo, tal como fue presentado, mostraba tres imágenes de “rappers”, también denominados “pogs” o “tazos”. El Tribunal de Justicia concluyó que el usuario informado está más informado que un consumidor medio, pero que no es un experto en el sector desde el punto de vista del derecho de patentes. Un experto sectorial sabrá demasiado y será capaz de percibir todas las diferencias entre dos dibujos o modelos. Para el experto del sector, serán válidos muchísimos dibujos o modelos y habrá muy pocos que sean objeto de infracción. Sin embargo, para el consumidor medio, no se notarán las diferencias, por lo que serán válidos pocos dibujos o modelos, pero los que sean válidos serán probablemente objeto de infracción. El Tribunal de Justicia optó por un punto intermedio entre estos dos extremos, presumiblemente con el objetivo de dar un alcance razonable de protección a un número razonable de dibujos y modelos. El dibujo o modelo comunitario registrado de PepsiCo fue invalidado.

Si bien en los primeros años del sistema los plazos habituales para el registro oscilaban entre tres y seis meses, el año pasado se realizaron 2.659 registros en el propio día. Actualmente, la mayoría de las solicitudes de registro de dibujos o modelos comunitarios registrados se presentan electrónicamente, habiendo pasado del 2% de todas las solicitudes en el primer año al 81% en la actualidad. En total, cada año se presentan en toda la Unión Europea cerca de 75.000 solicitudes de dibujos o modelos.

Los dibujos y modelos comunitarios registrados pueden obtenerse a través de una designación de la Unión Europea con arreglo al Sistema de La Haya para el Registro Internacional de Dibujos y Modelos Industriales ([www.wipo.int/hague/es/](http://www.wipo.int/hague/es/)) y pueden servir de base para el depósito de una solicitud prioritaria o beneficiarse de la prioridad en virtud del Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial, ambos administrados por la OMPI. Los diseñadores también disponen de la ventaja de un plazo de gracia de 12 meses a partir de la primera publicación, durante el cual pueden presentar la solicitud de protección de su dibujo o modelo, dado que la propia divulgación previa no anula la novedad de cualquier solicitud de dibujo o modelo comunitario registrado presentada en el plazo de 12 meses. El plazo de gracia da la oportunidad a los diseñadores de comercializar el dibujo o modelo, y ver si vale la pena protegerlo mediante su registro.

### **PROTECCIÓN NO REGISTRADA**

Junto a los dibujos y modelos comunitarios registrados, el derecho de dibujos o modelos comunitarios no registrados confiere un plazo de protección más corto de tres años contra la copia para la industria de la moda de temporada o de la alta costura. Como su nombre indica, los dibujos y modelos comunitarios no registrados no requieren ninguna formalidad, pero el derecho sólo subsistirá si el diseño se divulga por primera vez en el territorio de la Unión Europea. Por tanto, un dibujo o modelo que se dé a conocer públicamente por primera vez en Buenos Aires o Nueva Delhi nunca podrá obtener la protección de dibujo o modelo no registrado en la Unión Europea.

A diferencia de los dibujos y modelos comunitarios registrados, los dibujos y modelos comunitarios no registrados confieren un ámbito de derechos más limitado: sólo protegen ante la copia sistemática. Incluso un mismo trabajo puede no infringir un dibujo o modelo comunitario no registrado, si se ha creado de forma independiente. Por tanto, algunos titulares de derechos del sector de la alta costura están optando por registrar sus dibujos y modelos como dibujos y modelos comunitarios, a fin de evitar tener que demostrar que se han divulgado en la Unión Europea o que su dibujo o modelo comunitario no registrado ha sido objeto de copia.

### **NOVEDAD**

Al igual que muchos sistemas nacionales de dibujos y modelos, el sistema paneuropeo funciona sobre la base de la novedad mundial. Sin embargo, los redactores de la legislación estaban interesados en evitar la situación en que la protección de una innovación de la Unión Europea fuese invalidada por un poco conocido (y, como se sugirió en su momento, inventado) dibujo o modelo anterior. Así pues, el usuario informado, si bien tendrá en cuenta cualquier dibujo o modelo divulgado en cualquier parte del mundo en la evaluación de la novedad, no tendrá en cuenta cualquier diseño que no haya podido ser razonablemente conocido en el tráfico comercial normal por los círculos especializados del sector de que se trate, que operen en la Comunidad. Esta compleja construcción de palabras probablemente no signifique más que los dibujos y modelos poco conocidos están excluidos del estado de la técnica.

Cuando se presenta un dibujo o modelo comunitario registrado no se examina la novedad, por lo que sin duda habrá dibujos y modelos en el registro que no sean válidos. Un tercero puede solicitar a la OAMI que invalide dibujos o modelos comunitarios

registrados (o plantear la nulidad como una demanda de reconvencción en el procedimiento de ejecución), aunque la realidad es que se han presentado comparativamente pocos procedimientos de nulidad de dibujos y modelos comunitarios registrados: poco más de 1.100 casos de nulidad declarada supone una fracción ínfima de los más de 700.000 dibujos y modelos comunitarios registrados presentados.

## OBSERVANCIA

El sistema de dibujos y modelos de la Unión Europea introdujo varios neologismos jurídicos. Por ejemplo, para que se produzca una infracción, debe haber un dibujo o modelo posterior que cree la misma impresión general en el usuario informado que un dibujo o modelo anterior. La prueba es la otra cara de la moneda de una parte del estudio de la validez: para ser válido, un dibujo o modelo debe producir en los usuarios informados una impresión general que difiera de la impresión general producida por cualquier otro dibujo o modelo que se haya hecho público con anterioridad. La expresión “usuario informado”, elemento fundamental en muchos de los casos judiciales que surgen al amparo de la Directiva y el Reglamento, no se ha definido en ninguna de las dos normas. Con gran sentido práctico, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha adoptado en el caso *PepsiCo* (véase el recuadro) una posición respecto del usuario informado con el fin de asegurar que existe un equilibrio correcto entre la validez y la aplicabilidad. El usuario informado está más informado que el consumidor razonablemente perspicaz del derecho de marcas, pero no es tan diestro como el experto en la materia del derecho de patentes. Más bien, el usuario informado conoce los diversos dibujos y modelos que existen en el sector en cuestión, posee un determinado grado de conocimiento sobre los elementos que normalmente contienen esos dibujos o modelos y presta un grado de atención relativamente elevado al utilizarlos.

Los dibujos y modelos comunitarios registrados ofrecen una ventaja adicional, ya que pueden notificarse a las autoridades aduaneras de todo el territorio de la Unión Europea. Los titulares de derechos han aprovechado su creatividad con respecto a esta posibilidad, notificando no sólo los dibujos y modelos comunitarios de la forma del producto, sino también de los logotipos, las carátulas de discos compactos, los libros y similares.

## LOS PRÓXIMOS DIEZ AÑOS

¿Qué depararán los próximos diez años a los derechos sobre los dibujos y modelos en la Unión Europea?

Una de las áreas en las que se requiere una mayor armonización es la protección diferente que se otorga a las piezas de recambio. La legislación de la Unión Europea niega la novedad a las piezas de recambio, o tal como figura en la legislación, a los componentes de productos complejos que no sean visibles durante el uso normal del producto. De este modo, las piezas de recambio no visibles no están protegidas a escala de la Unión Europea. Ello incluye, por ejemplo, bujías y filtros de aceite, pero no tapacubos o volantes (todos ellos componentes de los vehículos de motor).

Ahora bien, la armonización no puede acordarse a nivel de Estado miembro, de manera que se dio la opción a los Estados miembros de la Unión de brindar o no brindar protección a las piezas de recambio, pero con la condición adicional de que cualquier iniciativa debía ir en el sentido de no brindar protección. Por tanto, se confía en que se armonizarán gradualmente los ordenamientos nacionales a medida que los Estados miembros se muevan hacia una posición común. No obstante, esto no se ha producido en la práctica en los últimos 10 años, y ahora se requiere modificar la Directiva para garantizar un mercado único de piezas de recambio.

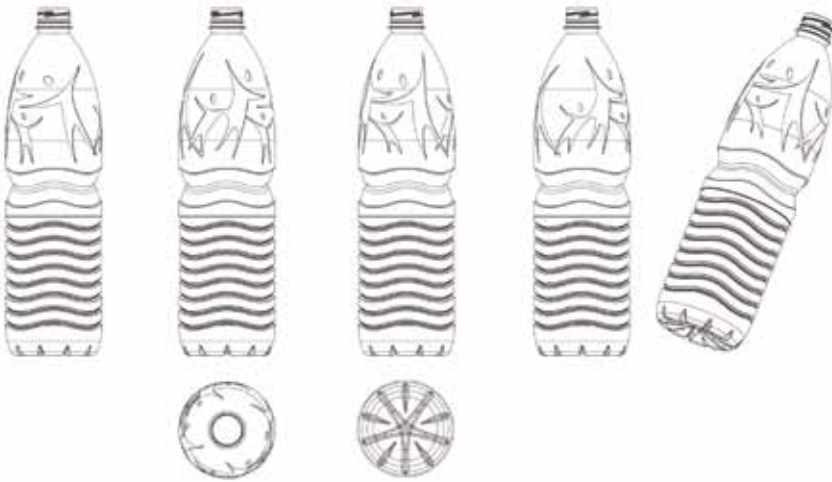
Otra área donde se requiere una mayor armonización es con relación a los dibujos y modelos técnicos. El régimen de la Unión Europea excluye de la protección las características de diseño “dictadas únicamente por una función técnica”. Al menos dos, y posiblemente más, interpretaciones de esta expresión han ganado aceptación en los juzgados y tribunales de la Unión Europea. El punto de vista de la “multiplicidad de formas” plantea en efecto la cuestión de si la función técnica podría lograrse mediante cualquier otra configuración: si se puede, entonces la característica no está únicamente dictada por la función técnica, y puede obtenerse la protección. La teoría alternativa de “sin más consideraciones estéticas” plantea la cuestión de si “al diseñar esa característica, el diseñador pensaba en algo que no fuese la función técnica”. Estas dos teorías pueden dar lugar a resultados muy diferentes: en esta etapa, será preciso una decisión del Tribunal de Justicia para asegurar que se adopta una sola interpretación coherente respecto de las características de los dibujos y modelos dictadas únicamente por la función técnica.

Pero éstas son, comparativamente, pequeñas sutilezas en un sistema que parece estar funcionando muy bien. Los diseñadores pueden fácilmente proteger sus dibujos y modelos en un territorio que alberga a más de 500 millones de personas, ya sea mediante su registro, o el recurso al derecho no registrado de menor duración. Los diseñadores que han tratado de hacer valer sus derechos no siempre lo han hecho sin contratiempos, pero el régimen ha mantenido bien su lógica.

Si miramos por un momento más allá de las fronteras de la Unión Europea, una buena medida de las soluciones adoptadas en la legislación de la Unión para proteger con eficacia los dibujos y modelos están siendo propuestas para formar parte de un nuevo tratado que está negociándose actualmente en la OMPI. El proyecto de tratado sobre el derecho de los diseños industriales tiene como objetivo introducir procedimientos simplificados de registro de dibujos y modelos en las leyes de diseño industrial de los Estados miembros de la OMPI. La labor en este proyecto de tratado ha avanzado notablemente.

Y bien, ¿dónde está esa tarta de cumpleaños? ♦

Foto: Société des produits Nestlé, S.A.



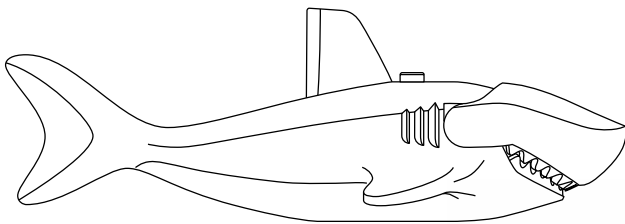
Diversas vistas de una botella de plástico, tal como figuran en una solicitud de protección de dibujo o modelo industrial en la Unión Europea.



Foto: Mattel, Inc.

Vista de un juguete, tal como figura en una solicitud de protección de dibujo o modelo industrial en la Unión Europea.

Foto: The Lego Group

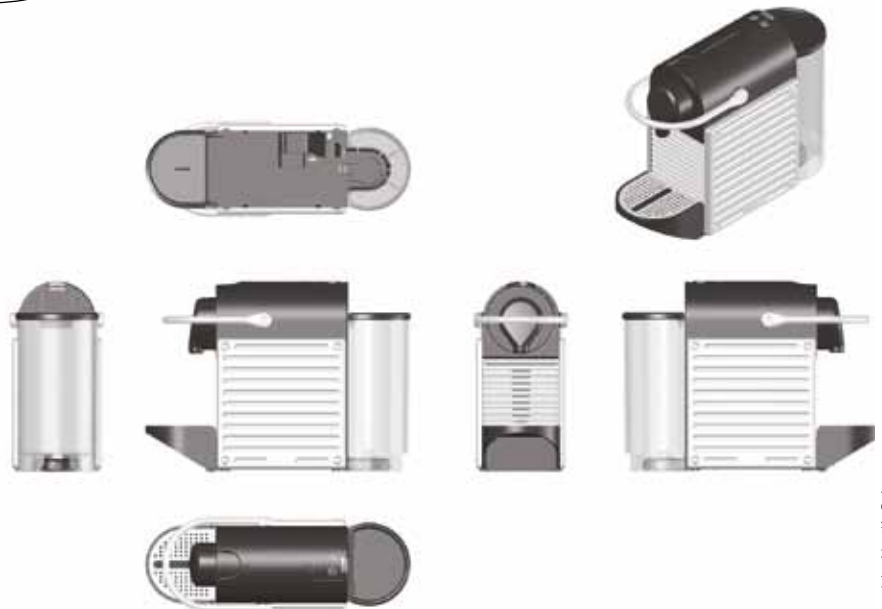


Vista lateral de un juguete con forma de tiburón, tal como figura en una solicitud de protección de dibujo o modelo industrial en la Unión Europea.

Foto: HEAD Sport GmbH



Raqueta de tenis: Vista del modelo *Liquid Metal 8* de Head, tal como figura en una solicitud de protección de dibujo o modelo industrial en la Unión Europea.



Diferentes vistas de una máquina de café, tal como figuran en una solicitud de protección de dibujo o modelo industrial en la Unión Europea.

Foto: Société des produits Nestlé, S.A.

# CELEBRAR LA EXCELENCIA DEL DISEÑO ITALIANO

Elementos de la exposición La innovación del diseño italiano: Índice de diseño de la ADI 2012, organizada en la OMPI del 25 de septiembre al 19 de noviembre de 2013.

*Raviolo*, butaca de polietileno apta para uso en interiores y exteriores, que consiste en una cinta inflada en bucle continuo con texturas superficiales diferentes en la parte interior y exterior. Diseñada por Ron Arad para *Magis*.

*Masters*, silla híbrida original diseñada por Philippe Starck para *Kartell*, una reinterpretación en clave de "era espacial" de la obra de tres iconos del diseño contemporáneo: la Silla Número 7 de Arne Jacobsen, la butaca Tulipán de Eero Saarinen y la silla Eiffel de Charles Eames.

*Piana*, silla plegable y apilable fabricada con polipropileno 100% reciclable diseñada por David Chipperfield para *Alessi*.

Por *Catherine Jewell*,  
División de Comunicaciones  
de la OMPI



*Sosia*, un diván-cama con una variedad de configuraciones, diseñado por Emanuele Maini para *Campeggi*.

*Behive*, lámpara de mesa con una base circular hecha de ABS con acabado mate y difusor de policarbonato, resultado de la superposición de una serie de anillos apilados en constante expansión. Esta forma de gran complejidad oculta y deja pasar la luz a la vez. Diseñada por Werner Aisslinger para *Foscarini*.





Foto: OMPI/Berrod

Cada año, la Asociación Italiana del Diseño Industrial (*Associazione per il Disegno Industriale (ADI)*) selecciona lo mejor del diseño industrial italiano contemporáneo para elaborar el Índice de diseño de la ADI. Del 25 de septiembre al 19 de noviembre de 2013, la OMPI organizó una exposición en la que se mostraron proyectos y productos de diseño procedentes de las 128 entradas de la edición del Índice de diseño de la ADI de 2012. La exposición, titulada “*La innovación del diseño italiano: Índice de diseño de la ADI 2012*”, estuvo comisariada por la ADI y fue organizada con el apoyo del Ministerio italiano de desarrollo económico, la Dirección General de lucha contra la falsificación, la Oficina Italiana de Patentes y Marcas y la Misión Permanente de Italia ante la Oficina de las Naciones Unidas en Ginebra.

### CELEBRAR UNA CULTURA DE EXCELENCIA

“El pueblo italiano siempre ha sido admirado por la expresión creativa cotidiana que contribuye a *la dolce vita*. Ello incluye una cultura de excelencia en el diseño que aplica consideraciones estéticas a los objetos cotidianos, llevándolos de lo prosaico a lo sublime”, dijo el Director General de la OMPI, Francis Gurry, en su mensaje de introducción del catálogo de la exposición.

El Sr. Gurry señaló que el objetivo de la OMPI es crear “un entorno más robusto y propicio para los futuros diseñadores de todo el mundo”. Si bien el Sistema de La Haya para el Registro Internacional de Dibujos y Modelos Industriales ofrece una vía rápida y rentable para proteger los dibujos y modelos contra la copia no autorizada y la imitación en los mercados internacionales, el Sr. Gurry apuntó al proyecto de un nuevo tratado internacional actualmente en estudio que trata de “simplificar las

La lámpara *Copernico* está formada por nueve anillos concéntricos móviles realizados a partir de una sola plancha de aluminio anodizado reciclado cortada con láser. Cada anillo gira de forma independiente en dos ejes diferentes, por lo que la luz puede dirigirse y crear una gran variedad de configuraciones. Diseñada por Carlotta de Bevilacqua y Paolo Dell’Elce para *Artemide*.



## ***El Índice de la ADI: la senda hacia el prestigio***

Cada año se seleccionan del Índice de diseño de la ADI tres proyectos de diseño ganadores para recibir el Premio Nacional de Innovación que otorga el Presidente italiano. Estos diseños ganadores también pueden participar en el prestigioso premio Compasso d'Oro. Si bien la ADI tradicionalmente celebra lo mejor del diseño italiano, en 2015, por primera vez, y con motivo de la Expo 2015, está promoviendo un Compasso d'Oro internacional al que están invitados a participar diseñadores de todo el mundo con el tema de la Expo 2015: *Alimentar el planeta, energía para la vida*.

## ***Acerca del Compasso d'Oro***

Idea original de Gio Ponti y Alberto Rosselli, el premio *Compasso d'Oro* fue creado en 1954 por los grandes almacenes *La Rinascente* con el fin de reconocer y promover la excelencia del diseño italiano. En 2004, el Gobierno italiano aprobó una ley que declaraba la histórica colección *Compasso d'Oro*, que consta de 300 productos premiados, "bien cultural de interés nacional". Desde 1964, el premio ha sido gestionado exclusivamente por la Asociación Italiana del Diseño Industrial.

La Colección *Compasso d'Oro* abarca lo mejor del diseño italiano desde 1954 hasta nuestros días y sigue ampliándose, cada tres años, con nuevos objetos galardonados.

normas sobre los procedimientos de registro de dibujos y modelos industriales a nivel nacional".

## **MESA REDONDA EN TORNO A LA IMPORTANCIA ECONÓMICA DEL DISEÑO**

Antes de la inauguración de la exposición y coincidiendo con las Asambleas de la OMPI, se celebró una mesa redonda en la que se puso de relieve la importancia del diseño industrial para la innovación, el crecimiento económico y el progreso social. El evento reunió a ponentes gubernamentales, del sector privado y de la industria del diseño.

En su discurso de apertura, la Sra. Gulino señaló que el diseño es "complejo y sofisticado" y requiere una gran cantidad de investigación y experimentación para obtener un producto acabado. También señaló la importancia del diseño para las empresas y la economía. "El diseño desempeña un papel fundamental de cara a aumentar el nivel de vida, mejorar la calidad de vida y contribuir al desarrollo económico", señaló.

La Sra. Gulino subrayó la importancia de crear procedimientos de registro de dibujos y modelos más ágiles y simplificados. "Necesitamos una mayor armonización de la legislación en este campo, especialmente debido a que los diferentes niveles de protección de los derechos de propiedad intelectual de los diferentes países generan costos excesivos para los usuarios y fomentan la falsificación", dijo.

La Presidenta de la ADI, Luisa Bocchietto, señalando que la Colección *Compasso d'Oro* se considera ahora "un bien de interés nacional", dijo que "la copia de estos objetos no sólo daña al diseñador o a la empresa, sino también a la nación italiana... Proteger estos iconos del diseño italiano y los iconos del diseño en todo el mundo es muy importante, ya que representan trabajo y economía, no sólo belleza".

## **EL SECRETO DEL ÉXITO DEL DISEÑO ITALIANO**

Alessandro Sarfatti, ex Director General de *Luceplan*, atribuyó el éxito del diseño italiano a la "fantástica alquimia" que existe entre los empresarios, los diseñadores y los proveedores. "Estos tres actores han hecho del diseño italiano lo que es hoy en día", dijo. "El diseñador trae a la empresa su visión del mundo, sus ideas, y luego le corresponde a la empresa seguir con el proyecto y hacerlo realidad", dijo, señalando su experiencia en la creación de la emblemática lámpara "Hope". Creada en torno a la idea de la lámpara de faro diseñada por el físico francés del siglo XIX Augustin-Jean Fresnel, la lámpara es el resultado de un largo proceso reiterativo. Después de meses de experimentación, la confianza mutua que existía entre la empresa y los diseñadores permitió superar los problemas de diseño y obtener un producto de gran calidad y éxito comercial.

Sin embargo, la evolución del panorama empresarial está poniendo en peligro este modelo tradicional de negocio y esas

relaciones tradicionales. “El reto de los diseñadores de hoy en día es reconstruir esas relaciones y reavivar el proceso creativo en el seno de las empresas”, dijo Valentina Downey, quien a través de su proyecto LAB.BRAIN.LAB trabaja con empresas para cultivar el uso proactivo y estratégico del diseño con el fin de potenciar el rendimiento.

### **DIFICULTADES PARA PROTEGER LOS DIBUJOS Y MODELOS**

El diseño de nuevos productos requiere una inversión considerable. “Cuando una empresa protege sus productos, no sólo protege el producto final, sino todo el trabajo que hay detrás”, señaló el Sr. Sarfatti. Los imitadores, dijo, “viven de las ideas de otros y, básicamente, aceptan que el mundo no está progresando”. La Sra. Downey expresó su acuerdo, comparándolos con un “cáncer que finalmente mata el crecimiento intelectual de la comunidad”.

El Sr. Sarfatti reconoció que para las empresas es importante proteger sus diseños, si bien señaló que a menudo resulta muy difícil demostrar “que una copia es realmente una copia de un original, porque quienes copian cambian algunos detalles”. Las demandas, dijo, requieren tiempo y dinero y si bien es cierto que una empresa debe tenerlas en cuenta en su estrategia empresarial, “también puede protegerse siendo innovadora, de manera que el mercado sepa quién es la primera”.

El Sr. Sarfatti también observó que, debido a que no se entiende bien el papel integral del diseño en el proceso de diseño de productos, el diseño a menudo se confunde con el estilo y, en consecuencia, no se le da la importancia que merece. “El estilo se relaciona con los dibujos materiales, en tanto que el proceso de diseño comienza a partir de una idea que el diseñador traduce en un producto. Supone decidir qué tecnologías van a utilizarse, cómo va a producirse, qué soluciones hay que encontrar. Es un proceso que lo abarca todo, fácil de describir, pero no tan fácil de aplicar”, dijo.

### **EL DISEÑO COMO ELEMENTO DE CAMBIO SOCIAL**

En su calidad de diseñadoras estratégicas, la Sra. Downey y la arquitecta Sra. Scarzella han estado trabajando con comunidades de Asia y África para ayudarlas a crear medios de subsistencia y restaurar el orgullo en su cultura y habilidades a través de la aplicación de los principios del diseño. En un proyecto de generación de ingresos dirigido por la Fundación del Buen Pastor, la Sra. Downey y la Sra. Scarzella han creado un programa de capacitación en diseño y desarrollo de productos para ayudar a los artesanos locales a utilizar la lógica del diseño para “crear ideas y encontrar la mejor solución para mejorar la vida” explicó.

Después de evaluar el contexto particular de la producción en una comunidad determinada, la Sra. Downey y Patrizia Scarzella elaboran una metodología de capacitación para que los artesanos puedan trabajar con más confianza con diferentes



Foto: Lab. Brain design

En su trabajo con la Fundación del Buen Pastor, Valentina Downey y Patrizia Scarzella han estado trabajando con artesanos de Asia y África para ayudarles a crear medios de subsistencia y restaurar el orgullo en su cultura y habilidades a través de la aplicación de los principios del diseño.



Foto: OMPI/Berrod

La innovadora *Ducati 1199 Panigale* está diseñada para elevar los niveles de rendimiento al máximo y poner la tecnología de campeonato mundial al alcance de todos.

tipos de materiales y colores. “En Tailandia y Kenya, la mayoría de las mujeres tienen un sentido natural y espontáneo del color; la formación en nuestra metodología de diseño les hace tomar conciencia de su trabajo y sentirse orgullosas de su habilidad cultural”, dijo la Sra. Downey. Este enfoque pone de manifiesto “los elementos técnicos que pertenecen a sus propias tradiciones, da valor a las habilidades artesanales tradicionales al permitir la mejora continua de sus productos y permite a la comunidad ser más competitiva y a la economía local desarrollarse de manera sostenible”, explicó la Sra. Downey.

#### **LA CRECIENTE CONCIENCIA DEL PAPEL DEL DISEÑO**

La importancia del diseño como motor de crecimiento económico y desarrollo se entiende cada vez mejor y recibe un mayor reconocimiento, tanto entre los formuladores de políticas como en el colectivo empresarial. En la medida en que el diseño forma parte integrante del proceso de desarrollo de productos, también se reconoce cada vez más su importancia estratégica para la empresa, al ofrecer puntos de vista que pueden mejorar la eficacia y el rendimiento y ayudar a crear una ventaja competitiva. También pueden aplicarse principios similares para potenciar y fomentar el desarrollo y la situación socioeconómica de las comunidades de todo el mundo. Fyodor Dostoevsky bien podía estar en lo cierto: “la belleza salvará al mundo”. ♦

# LA PROTECCIÓN DE LA P.I.: alcanzar un equilibrio

*Por Mike Weatherley,  
miembro del Parlamento,  
Asesor en materia de propiedad  
intelectual del Primer Ministro  
del Reino Unido*

Después de trabajar durante 10 años en las industrias de la música y el cine, en 2010 fui elegido miembro del Parlamento del Reino Unido. Desde entonces, he encabezado muchas iniciativas en el Parlamento para concientizar a mis colegas y estimular el debate sobre la importancia de proteger los derechos de propiedad intelectual (P.I.). Esta labor me ha llevado a ser nombrado recientemente asesor en materia de propiedad intelectual del primer ministro del Reino Unido, David Cameron.

En este puesto de nueva creación, me enfrento a una pregunta fundamental: ¿cuál es el enfoque adecuado para mantener los derechos de propiedad intelectual y cómo deben hacerse respetar? ¿Es necesaria la participación del gobierno, la participación de la industria, o una combinación de ambos? Un primer paso para tratar la cuestión es examinar las repercusiones de la reforma de la legislación en materia de concesión de licencias, tanto nacional como europea. Se trata de una cuestión muy compleja que atañe a muchos sectores creativos, cada uno de ellos con sus propias cuestiones de mercado, en su mayoría caracterizados por la existencia de bases de datos de derechos inadecuadas (incluso para los cánones de la era analógica, por no hablar de una era altamente digitalizada) y diferentes políticas que surgen de intereses nacionales europeos en conflicto.

## PROPUESTAS PARA LA REFORMA INTERNA

En los últimos años, el Gobierno del Reino Unido ha encargado el estudio Hargreaves (véase [www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2011/06/article\\_0004.html](http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/06/article_0004.html)) y el posterior informe Hooper sobre la economía digital y una bolsa digital de derechos de autor o "centro de derechos de autor" (véase el recuadro).

Con el estudio de Hargreaves, muchos expertos de la industria, al comentar sus recomendaciones sobre las excepciones, pensaban que se había cedido demasiado terreno de manera unilateral a la defensa de los consumidores o de los grupos de derechos abiertos en nombre de un compromiso. Por ejemplo, la parodia, que en el estudio de Hargreaves se considera que cumple los requisitos para clasificarse entre las exenciones, es un ejemplo que los expertos pensaban que tal vez cabría reconsiderar. Los derechos de propiedad intelectual se confirmaron en ambos informes como un derecho importante de propiedad, y el estudio de viabilidad de la bolsa digital de derechos de autor de Richard Hooper avanzó el debate al centrarse en cómo podría funcionar una solución tutelada por la industria.

## INCAPACIDAD DE ESTAR A LA ALTURA DE LOS TIEMPOS

Al fin y al cabo, el sector creativo debe asumir la responsabilidad de su fracaso a la hora de mantener el ritmo de la era digital. La tecnología siempre abrirá nuevas formas de acceder a los contenidos. Si los creadores no empiezan a adoptar estas tecnologías saldrán perdiendo y, por defecto, las condiciones del mercado serán impuestas por los grupos de interés de los "derechos abiertos". La industria de la creación es la única responsable de no evolucionar con la suficiente rapidez. La industria de la música, por ejemplo, ha pasado años diciendo "no", en lugar de preguntarse "¿cómo?".

La lenta adopción de la tecnología es sólo una de las áreas en que la industria creativa tiene que replantearse sus políticas y creencias. La industria creativa también tiene que defender de forma más dinámica los derechos de propiedad intelectual. En el Foro mundial de las Naciones Unidas para la Gobernanza de Internet, celebrado en Vilnius (Lituania) en 2010, resultó vergonzoso que no hubiera ningún representante de la industria o del gobierno para defender la protección de los derechos de propiedad intelectual. Sin embargo, el Partido Pirata estaba allí con toda su fuerza sosteniendo que todos los contenidos debían estar disponibles de forma gratuita.

## LOS TITULARES DE DERECHOS TIENEN UN PAPEL FUNDAMENTAL

Los titulares de derechos de toda la industria han de tomar conciencia de que tienen una responsabilidad y un papel fundamental que desempeñar a la hora de encauzar el debate en curso sobre los derechos de autor. La industria habla consigo misma de manera reiterada y con mucha eficacia, pero a menudo no logra atraer al público de fuera. Algunas iniciativas prosperan, como por ejemplo los concursos parlamentarios *Rock the House* (véase el recuadro), *Film the House* y *House the House*, pero la industria hace poco para "educar" a la población sobre las ventajas de la protección de la propiedad intelectual. La industria ha estado perdiendo la guerra de propaganda, y ha permitido que las excepciones señaladas en el estudio de Hargreaves ganen adeptos. La industria se dice a sí misma que no le gustan estas excepciones, pero la población piensa de otra manera y su mensaje es el que está escuchándose.

*The Verdict*, ganadora del concurso *Rock the House* en la categoría de bandas en 2012, con el parlamentario Mike Weatherley.



Foto: Roger Goodgroves

### CREAR UN CENTRO DE DERECHOS DE AUTOR TUTELADO POR LA INDUSTRIA

Una recomendación clave del informe Hooper es la creación de “un centro de derechos de autor sin fines de lucro tutelado por la industria, interoperable y escalable con la creciente red nacional e internacional de bolsas de derechos de autor digitales del sector público y privado y de registros de derechos... utilizando conjuntos de datos y normas intersectoriales e internacionales acordadas, basadas en principios de carácter voluntario, facultativos y no excluyentes y que propicien la competencia”.

Este enfoque promete ser mucho más eficiente y eficaz que uno legislado por los doctos redactores de políticas de Westminster o de la Unión Europea, ya que es la industria quien lleva la iniciativa y, por tanto, cuenta con la voluntad de implicarse de los interesados.

### OTRAS SOLUCIONES

La *Motion Picture Licensing Corporation*, por ejemplo, reconoció que el modelo de concesión de licencias, título por título, de películas para su visionado fuera de las sala de cine, que resulta caro y burocrático, estaba fallando en toda Europa. Los usuarios se saltaban el procedimiento, y optaban por mostrar vídeos de forma ilegal, socavando, por tanto, los ingresos de los realizadores. Con el fin de garantizar unos ingresos razonables en concepto de tasas, la *Motion Picture Licensing Corporation* aunó fuerzas con la industria del cine para crear e implantar un modelo de tarifa anual fija que está dando muy buenos resultados. Si bien está adaptada a cada territorio, se ha aplicado en muchos países diferentes.

Sin embargo, dado el carácter territorial del derecho de propiedad intelectual, es decir, que los derechos de propiedad intelectual sólo tienen efectos legales en el país en el que se otorgan, sería de gran utilidad disponer de una base de datos central que dirija a los usuarios a soluciones de concesión de licencias y que proporcione información como el idioma de las transmisiones por flujo continuo, los impuestos y las normas aplicables. Ahora bien, una base de datos de este tipo nunca puede ser una solución de concesión de licencias obligatoria dirigida centralmente que merme la capacidad de los titulares de derechos de fijar los precios. La mejor manera de avanzar es una solución de la industria con un fuerte respaldo del gobierno.

## ***Acerca del concurso Rock the House***

Rock the House, idea original del miembro del Parlamento británico Mike Weatherley, es un concurso parlamentario de música en directo que se puso en marcha en 2011, cuya finalidad es celebrar los nuevos artistas británicos. La edición de 2013 de Rock the House atrajo a más de 1.500 músicos y bandas participantes. El concurso tiene como objetivo sensibilizar a los parlamentarios sobre la importancia de los derechos de autor para los músicos. Cada miembro del Parlamento propone un artista en solitario, una banda, un artista menor de 18 años y el mejor local pequeño de música en directo de su circunscripción electoral para participar en el concurso. Un grupo internacional de expertos de la industria musical y músicos decide quiénes serán los finalistas que competirán en una batalla de bandas en directo. Los ganadores de cada categoría son invitados a actuar en directo en la Cámara de los Comunes.



Foto: Jolly Scarecrow Designs

Puesto en marcha en 2011 por Mike Weatherley, Asesor del Primer Ministro del Reino Unido en materia de propiedad intelectual, el concurso *Rock the House* tiene como objetivo sensibilizar a los parlamentarios sobre la importancia de los derechos de autor para los músicos.

## **APLICABILIDAD FUERA DEL REINO UNIDO**

Cabe preguntarse si todo esto tiene mayor interés fuera del Reino Unido. ¿Puede utilizarse y aplicarse una política del Reino Unido de manera más general en la Unión Europea? Como primera potencia mundial en el universo electrónico de servicios digitales (por delante de la República de Corea, China, el Japón y los Estados Unidos de América) y uno de los tres exportadores netos de música del mundo (junto con Suecia y los Estados Unidos de América), el Reino Unido está suficientemente cualificado para adoptar una posición de liderazgo en la ordenación de esta esfera de la política europea.

Si bien algunos pueden creer, erróneamente, que las excepciones señaladas en el informe Hargreaves son una indicación de que el Reino Unido está tratando de debilitar el derecho de autor, esas excepciones no deben eclipsar el hecho de que el informe en su conjunto respalda rotundamente la propiedad intelectual. No debe haber ninguna confusión. El Gobierno británico reconoce el valor de un sistema equilibrado de derechos de autor, y está muy comprometido con esa labor. Mi nombramiento es prueba de ello.

La Unión Europea está pidiendo actualmente a las industrias creativas que ideen soluciones a corto plazo, y el Parlamento Europeo está debatiendo legislación a medio y largo plazo para actualizar el derecho de autor. Sin embargo, si como sugiere el informe Hooper, la industria puede simplificar y unificar la concesión de licencias de derechos de autor para reducir la complejidad y los costos, razones a las que con frecuencia se recurre para justificar la piratería, se eliminarían la necesidad de legislación y los argumentos en favor de las “excepciones”.

En lugar de seguir aumentando el rosario de excepciones, una forma más eficaz y creíble de avanzar sería alentar a la industria a que proporcione un acceso sencillo, asequible y legal a las obras protegidas. El argumento en favor de una legislación para velar por el cumplimiento de la protección de los derechos de autor está todavía ahí, pero a la hora de debatir y aplicar futuras directivas de la Unión Europea el centro de interés debe estar en la forma de proteger a los titulares de derechos de autor y sus bienes, no en la forma de socavar la producción aumentando las excepciones o permitiendo el acceso libre, como abogan algunos desde los puntos de vista opuestos más extremos. Este es el delicado equilibrio que toda buena legislación debe alcanzar.

Entonces, ¿cómo podemos asegurarnos de que los enfoques legislativos y sectoriales alcanzan un equilibrio adecuado entre los intereses de los titulares de derechos y los intereses de los consumidores? A mi juicio, el camino a seguir es adoptar un “enfoque de tres frentes” respecto de la propiedad intelectual: la educación, la zanahoria y el palo.

## **EDUCACIÓN**

Es responsabilidad de la industria y del gobierno concienciar a los consumidores sobre la importancia de apoyar los derechos de propiedad intelectual. Si no se paga por los contenidos, sencillamente se promueve la producción de contenidos de mala calidad y se contribuye a destruir un mercado rebosante de una gran diversidad de productos. En una situación así, todos salen perdiendo. Así que ganar esta batalla por medio de la “educación” es un primer paso decisivo.

## **LA “ZANAHORIA”**

En lo que respecta a la “zanahoria”, la industria debe cambiar la forma en que pone a disposición sus productos a fin de garantizar que los consumidores puedan acceder fácilmente a los contenidos de manera legal. Los defensores de la piratería dicen

que descargar los contenidos de forma legal es demasiado complicado. La industria, por tanto, debe encontrar formas innovadoras para asegurar un acceso fácil a los contenidos y, con ello, convertir la piratería en una opción menos atractiva. Hay que dejar de lado viejos dogmas e idear y desarrollar nuevas soluciones viables. La opción de licencia multiformato para uso doméstico de la industria cinematográfica, por ejemplo, es un compromiso innovador. Tenemos que empezar a adoptar soluciones como *Spotify* y *Bloom.fm*, ambos de los cuales tienen un modelo de licencia de pago único que está demostrando tener gran aceptación.

### EL “PALO”

Si ni la “educación” ni “la zanahoria” funcionan, entonces es necesario que haya un “palo”. El gobierno debe respaldar a la industria estableciendo los mecanismos de observancia necesarios. Esto incluiría responsabilizar a los proveedores de servicios de Internet si a sabiendas facilitan prácticas de descarga ilegal y no toman las medidas necesarias para poner fin a esta forma de piratería.

El sector creativo contribuye de manera importante al producto interno bruto de cada país. Para prosperar, la sociedad tiene que recompensar a los creadores. La ciudadanía tiene que respaldar el mensaje de que obtener algo gratuitamente (o por debajo de su precio adecuado) en beneficio personal a corto plazo, hace que la innovación y la creatividad se tambaleen en detrimento de todos. Así que todo empieza por transmitir mensajes eficaces y educar sobre la posición de la industria y las consecuencias de no entender correctamente el marco normativo del derecho de autor. Por tanto, la industria ha de tomar la iniciativa y dar a los consumidores lo que quieren en un mercado que cambia con rapidez. La industria ha de asegurarse de que la “zanahoria” es atractiva. Y luego, si todo lo demás falla, es preciso que exista el apoyo legal de los legisladores.

El sector creativo ha de mostrar una mayor flexibilidad y formar parte de la solución. ♦

### *Acerca de Mike Weatherley*

Mike Weatherley fue nombrado recientemente por el Primer Ministro del Reino Unido, David Cameron, en el nuevo puesto de asesor en materia de propiedad intelectual. Antes de su cargo parlamentario, fue Vicepresidente (Europa) de la *Motion Picture Licensing Corporation* y previamente fue Director de Finanzas de *Pete Waterman Group*.

### *Acerca del informe Hooper*

El informe independiente titulado *Copyright Works*, elaborado por Richard Hooper, Comendador de la Orden del Imperio Británico, y el Dr. Ros Lynch, publicado en julio de 2012, examina la viabilidad de crear una bolsa digital de derechos de autor como se recomienda en el estudio de Hargreaves. De acuerdo con un comunicado de prensa de la Oficina de Propiedad Intelectual del Reino Unido, las dos recomendaciones fundamentales del informe son la creación de un centro de derechos de autor sin fines de lucro tutelado y financiado por la industria, y la creación de un grupo de dirección para llevar adelante y supervisar el diseño y la implantación del centro. El centro de derechos de autor tendrá cinco objetivos principales:

- Actuar como hito y mecanismo para navegar por el complejo mundo de los derechos de autor;
- Ser un lugar al que acudir para educarse en materia de derechos de autor;
- Ser el lugar donde cualquier titular de derechos de autor pueda registrar obras, derechos conexos de las obras, usos permitidos y licencias concedidas;
- Ser el lugar donde puedan acudir los posibles licenciatarios para obtener fácilmente, de manera transparente y a un bajo costo licencias de uso de derechos de autor;
- Ser un lugar de autoridad, donde los posibles usuarios de obras huérfanas puedan ir a demostrar que han hecho una búsqueda correcta, razonable y con la diligencia debida de los propietarios de las obras antes de digitalizarlas.

“Establecer un centro de derechos de autor sin fines de lucro tutelado y financiado por la industria ayudará a aumentar al máximo las posibilidades de los creadores y titulares de derechos, desde el lado de la oferta, y de la gran diversidad de licenciatarios y usuarios, desde el lado de la demanda”, dijo Richard Hooper en la presentación del informe.

El Ballet Nacional  
de Georgia  
“Sukhishvili”







Fotos: OMPI/Berrod

Por **Catherine Jewell**,  
División de Comunicaciones de la OMPI

La coreografía del Ballet Nacional de Georgia "Sukhishvili" captura el audaz atletismo de bailarines enfrentados que vuelan ágilmente por el aire chocando espadas y el delicado romanticismo de parejas de enamorados.

Durante décadas, el público de todo el planeta se ha visto cautivado por el atletismo elegante, la energía, la destreza y la originalidad del Ballet Nacional de Georgia "Sukhishvili". Desde su creación oficial en 1945, la compañía ha actuado en 98 países, ha realizado más de 300 giras y más de 20.000 actuaciones, ha entretenido a una cifra estimada de 60 millones de personas y ha puesto la danza georgiana en el mapa mundial. El Ballet Nacional de Georgia "Sukhishvili" es una compañía única con una historia única, que sirve de recordatorio de que la creatividad no se produce en el vacío, sino que es un proceso dinámico que evoluciona a la par que la sociedad y el espíritu de los tiempos.

#### **NACE UN ESTILO ÚNICO DE DANZA**

Situado en la encrucijada de Asia occidental y Europa oriental, Georgia cuenta con una tradición popular antigua, rica y variada. La historia del Ballet Nacional de Georgia "Sukhishvili" se inició en el decenio de 1920, cuando Iliá Sukhishvili padre y Nino Ramishvili se conocieron en el Teatro de ópera y ballet de Tiflis. Los dos bailarines compartían el sueño de crear un grupo de danza que combinase las diversas tradiciones de danza folclórica que existían en diferentes regiones del país. Sin embargo, su interés no era puramente etnográfico. Tomaron la esencia de estas danzas, y depuraron y mejoraron su coreografía añadiendo su propio sello artístico. Mediante la fusión de elementos de la danza clásica, moderna y folclórica crearon un estilo de danza distintivo único que sigue inspirando a nuevas generaciones de bailarines y cautivando y emocionando al público de todo el planeta.



La coreografía, emocionante y variada, combina los movimientos perfectamente sincronizados del grupo con la impresionante destreza técnica de cada uno de los bailarines. Captura la vitalidad y el audaz atletismo de bailarines enfrentados que vuelan ágilmente por el aire chocando espadas, así como el delicado romanticismo de parejas de enamorados que flotan con gracia por el escenario.

Durante los últimos 70 años y poco más, “la coreografía ha evolucionado rápidamente y se ha vuelto más compleja. Tomamos movimientos folclóricos, pero les infundimos nuestro espíritu y les damos nuestra propia personalidad “Sukhishvili””, explica Iliá Sukhishvili hijo, coreógrafo jefe y director artístico, quien junto con su hermana, Nino Sukhishvili, dirige actualmente la compañía.

#### **LA DANZA: UN ARTE VIVO**

“Es muy importante que la danza evolucione. Como cualquier arte, necesita desarrollarse; de otro modo, se convierte en un objeto de museo. Hay que incorporar elementos modernos y combinarlos con movimientos clásicos tradicionales para mantener el espectáculo fascinante e interesante para el público”, dijo.

#### **UN VESTUARIO CAUTIVADOR**

Del mismo modo que la coreografía se inspira en la riqueza de las tradiciones populares del país, también lo hacen los coloridos trajes de la compañía. “Nuestro vestuario refleja las tradiciones de diferentes regiones del país. Igual que creamos la coreografía, la tradición folclórica es mi inspiración, pero, dependiendo del baile, adaptamos las formas y los colores para que sean más teatrales. Normalmente veo el baile y luego creo el traje con colores inspirados en la naturaleza y el estilo de la región”, explica la Sra. Sukhishvili, quien además de ser directora general y productora de la compañía también es la diseñadora de vestuario.

#### **PROTEGER LA MARCA SUKHISHVILI**

“Hay muchas compañías de danza en Georgia, pero la coreografía y el estilo de Sukhishvili es distintivo, tiene una firma o marca única. En todas las artes, el autor debe ser reconocido. Es nuestra propiedad intelectual, y es importante que la protejamos”, dijo Iliá Sukhishvili. La marca Sukhishvili se registró en Georgia en 2005.

Si bien la compañía está dispuesta a hacer la vista gorda a los niños y adolescentes que emulan su estilo de baile, no le gusta que otras compañías de danza exploten comercialmente su trabajo sin su autorización. “Cuando veo a los niños bailar

mis coreografías, sinceramente me siento orgulloso, porque veo que está ayudando a mantener viva la cultura popular de Georgia. La danza está en el ADN de los georgianos, que sigue siendo muy popular entre los adolescentes, incluso en los clubes nocturnos, por lo que cuando se utilizan nuestros movimientos de esta forma, no tenemos ningún problema. Es muy importante que un país mantenga sus bailes folclóricos y si podemos contribuir a ello, está bien. Es bueno para el país y nos da un sentido de patriotismo. Pero cuando una compañía utiliza nuestro trabajo sin permiso y lo explota comercialmente es otra historia”, explica Iliá Sukhishvili. “Esas personas son como vulgares ladrones que roban nuestras ideas”, añadió su hermana. “No hay ninguna lógica en la copia”, señala Iliá Sukhishvili, “la danza está viva, respira, y cada actuación es única y auténtica. La danza no es una mercancía hecha en una fábrica”.

#### **EL PRAGMATISMO FRENTE A LA IDEOLOGÍA**

En el decenio de 1940, bajo un régimen comunista, el patrimonio folclórico del trabajo de la compañía era su mejor baza. En una época en que el arte popular era la única forma aceptable de expresión artística, ya que cualquier expresión artística individual se consideraba burguesa y decadente, los Sukhishvili hacían hincapié en los aspectos folclóricos de su trabajo, y se negaban a reclamar cualquier derecho de autor. De este modo, se permitió que existiera la Compañía de Danza Folclórica del Estado Georgia, como se denominaba entonces. “Esa fue una de las mistificaciones más valientes y elegantes del mundo de las artes en Georgia en el siglo XX”, dijo Nino Sukhishvili.

Sin embargo, se está viendo que este mismo patrimonio folclórico está suponiendo un problema para la compañía. “Cuando se trata de cultura popular, la gente piensa que el estilo folclórico es de todos”, explica la Sra. Sukhishvili. “Tenemos que explicar que, si bien nuestros bailes son de estilo folclórico, nuestros abuelos, nuestros padres y ahora nosotros los hemos perfeccionado y hemos creado una nueva coreografía. Las danzas populares que realizamos no se parecen nada a las que existían antes, pero a otras compañías de danza de Georgia les gusta nuestro trabajo y lo copian, alegando que es popular y que es de todos. Esto es realmente un problema”, dijo.

#### **REVITALIZAR LAS TRADICIONES DE DANZA FOLCLÓRICA**

El Ballet Nacional de Georgia “Sukhishvili” también es único en el sentido de que es de titularidad estatal pero lo dirige la familia Sukhishvili. “Tres generaciones de nuestra familia han dedicado su vida a la compañía y a la creación de nuestras coreografías distintivas basadas en el folclore”, señaló Nino Sukhishvili. “Hemos dado nueva vida a la danza folclórica,



Fotos: OMPI/Berrod



Desde su creación en 1945, el Ballet Nacional de Georgia "Sukhishvili" ha actuado en 98 países y entretenido a una cifra estimada de 60 millones de personas. Ha situado la danza georgiana en el mapa mundial.

ayudado a mantener nuestras tradiciones folclóricas y hemos conseguido una gran aceptación de la danza folclórica georgiana popular en Georgia y en todo el mundo". La metodología desarrollada por Ilia Sukhishvili hijo y Nino Ramishvili ha inspirado a nuevas generaciones de bailarines de todo Georgia y de otros lugares, y se han creado compañías de baile georgiano en países como Francia, Grecia, Israel, Turquía, Rusia y los Estados Unidos de América. En 1970, la compañía se registró oficialmente como conjunto docente, y en 1998 creó una escuela de danza privada con una demanda anual de unos 800 bailarines aspirantes de diferentes edades. "La cultura de la danza de Georgia corre por nuestras venas. Es muy exigente desde el punto de vista físico y no está bien pagada, pero aún así goza de gran popularidad", dijo la Sra. Sukhishvili.

"La danza es un lenguaje, y la danza georgiana es una historia acerca de mi país", dijo. "Cuando ves la danza georgiana se puede sentir el espíritu de Georgia, su historia, las costumbres, las tradiciones; es muy positivo. Es una tarjeta de visita de mi país".

En consonancia con la búsqueda de la renovación constante de la compañía, los Sukhishvili están creando actualmente un estilo completamente nuevo, un ballet de danza moderna denominado Ramishvili. Este nuevo programa estará dedicado a su abuela Nino Ramishvili.

El primer conjunto estaba formado por 8 niñas y 12 niños. Actualmente, la compañía cuenta con más de 100 artistas y músicos calificados y goza de reconocimiento mundial. El Ballet Nacional de Georgia "Sukhishvili" es la prueba viviente de que, como señalaba la periodista del *New York Times*, Ann Kisseloff, "el arte culto tiene un lugar cuando se trata de las tradiciones nacionales". ♦

# REGISTRO DE MARCAS: un tribunal del Reino Unido establece límites

Por **Joel Smith** (Asociado)  
y **Sarah Burke** (Asociada principal)  
Herbert Smith Freehills LLP,  
Londres

El 4 de octubre de 2013, el Tribunal de Apelación del Reino Unido dictó sentencia en los casos *Société des Produits Nestlé SA contra Cadbury UK Limited* [2013] EWCA Civ 1174 y *JW Spear & Sons Limited & Ors contra Zynga Inc.* [2013] EWCA Civ 1175, con Sir John Mummery como ponente de los fallos. Los dos casos se referían a una cuestión de principio similar y fueron vistos por el mismo tribunal. En ambos recursos, existía una disputa con relación a si había “un signo” registrable como marca de conformidad con los requisitos del artículo 2 de la Directiva sobre marcas 2008/95/CE (la “Directiva”), tal como se había interpretado en las sentencias del Tribunal de Justicia de la Unión Europea. La sentencia del caso *Nestlé c. Cadbury* es la principal sentencia donde se examinan a fondo las cuestiones que plantea el artículo 2.

## ANTECEDENTES DEL CASO NESTLÉ CONTRA CADBURY

Cadbury había solicitado el registro de una marca para el color morado (Pantone 2685C) “*aplicado a toda la superficie visible, o como color predominante aplicado a la totalidad de la superficie visible, de los envases de los productos*” para una gama de productos de chocolate pertenecientes a la clase 30 de la Clasificación Internacional de Productos y Servicios (Arreglo de Niza). Nestlé se opuso a la solicitud, y el oficial instructor concluyó que Cadbury sólo tenía derecho a registrar la marca con relación a los productos para los que había pruebas del carácter distintivo adquirido, es decir, chocolate en forma de barra y tableta; chocolate para comer; chocolate para beber; y preparados para hacer bebidas de chocolate.

Nestlé apeló contra la decisión del oficial instructor, alegando que el color violeta no constituía un signo y tampoco era susceptible de representación gráfica y, por tanto, no podía registrarse en virtud del artículo 2 de la Directiva. El artículo 2 contiene tres condiciones: 1) debe ser un signo, 2) el signo debe poder ser objeto de representación gráfica, y 3) el signo debe ser apropiado para distinguir los productos o los servicios de una empresa de los de otras.

En octubre de 2012, el juez Birss (a la sazón Consejero de la Reina) concluyó que Cadbury tenía derecho a registrar el color violeta como marca con relación a su confitería de chocolate con leche, si bien esto no podía extenderse a otros tipos de chocolate o productos. Nestlé interpuso un recurso de apelación ante el Tribunal de Apelación fundamentado en que el juez había cometido errores con relación a los requisitos de que una marca sea “un signo” y pueda ser “objeto de representación gráfica”, alegando que la marca solicitada por Cadbury en este caso no cumplía esos criterios iniciales.

## DECISIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN: PUNTOS FUNDAMENTALES

- Se admitió el recurso de Nestlé y se revocó la decisión del juez de primera instancia que permitía el registro de la marca de Cadbury para el color morado.
- El oficial instructor y el juez de primera instancia se habían equivocado en principio y habían interpretado erróneamente la descripción verbal de la representación gráfica de la marca para la que se había realizado la solicitud.
- El uso de la palabra “predominante” en la descripción abría la puerta a una multitud de diferentes formas visuales como resultado de su referencia implícita a otros colores que no estaban descritos en la solicitud. Se estableció una diferencia con el caso *Libertel* (en el que se había basado en gran medida el juez de primera instancia), ya que la solicitud de Cadbury se refería al registro de una tonalidad de color “además de” otro material, y no simplemente a una aplicación de un único color sin cambios, como en el caso *Libertel*.
- El Tribunal de Apelación concluyó que la descripción, correctamente interpretada, no constituía “un signo” “objeto de representación gráfica” en el sentido del artículo 2. Si el color reivindicado era sólo “predominante”, la solicitud cubriría otra materia en combinación con el color, que no se había representado gráficamente o descrito verbalmente en la forma precisa requerida. En efecto, este enfoque permitiría el registro de múltiples

Foto: iStockFoto / Floortje



Foto: iStockFoto / eriesPhotography



signos con diferentes permutaciones, que no estaban gráficamente representados ni descritos con ninguna certeza o precisión.

- Permitir un registro tan carente de especificidad, claridad y precisión en la apariencia visual iría en contra del principio de seguridad. Además, también iría *“en contra del principio de equidad al dar una ventaja competitiva a Cadbury y poner a Nestlé y sus demás competidores en situación de desventaja”*.
- El Tribunal de Apelaciones rehusó hacer referencia al Tribunal de Justicia de la Unión Europea sobre este punto (lo cual habían sostenido los abogados de Cadbury), señalando que la interpretación del artículo 2 ya se había expuesto con la claridad y el detalle suficientes para permitir al Tribunal decidir sobre la apelación sin molestar al Tribunal de Justicia de la Unión Europea.

**ANTECEDENTES DEL CASO MATTEL CONTRA ZYNGA**

Este caso se refiere a la impugnación de la validez de la marca de Mattel “Tile” que se había registrado en asociación con el juego de mesa SCRABBLE. La descripción verbal de la marca consistía en una tesela de marfil tridimensional en la que figuraba una letra del alfabeto romano en la parte superior y un número del 1 al 10. El tamaño y el color exacto de la tesela no se especificaban.

El juez Arnold concedió a Zynga una sentencia sumaria en noviembre de 2012, en la que concluyó que el registro de la marca Tile no era válida, ya que no cumplía los dos primeros requisitos del artículo 2 de la Directiva. En esencia, no era un signo susceptible de representación gráfica debido a la gran variedad de representaciones que podía englobar (es decir, la posible amplitud de combinaciones de letras y números). El juez Arnold consideró que la marca era un intento de “reclamar un monopolio perpetuo de todas las formas de tesela de color marfil concebibles que llevaran cualquier combinación de letras o números...”

El recurso de Mattel se fundamentaba en que el carácter distintivo de la marca Tile debía tenerse en cuenta en la evaluación general a efectos del artículo 2, y que el lugar adecuado para realizar esa evaluación era en un juicio (no en una vista de sentencia sumaria). El juez Arnold consideró por el contrario que el carácter distintivo de la marca (que Mattel pretendía demostrar en el juicio) no guardaba ninguna relación con el hecho de si se cumplían o no los dos requisitos del artículo 2.



### **DECISIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN: PUNTOS FUNDAMENTALES**

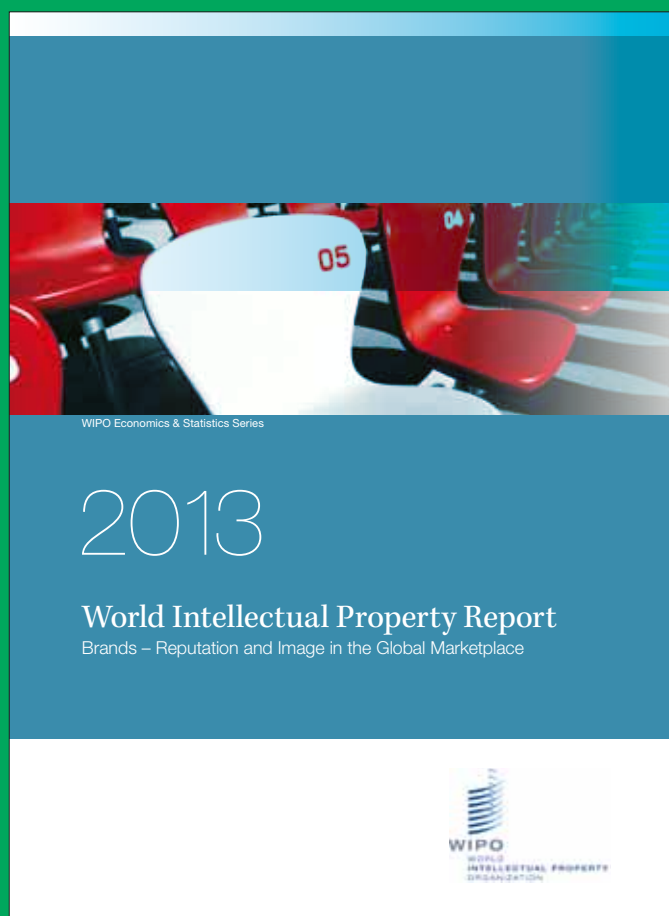
- El recurso de apelación de Mattel fue desestimado y el juez Arnold concluyó acertadamente que la marca de Mattel no era válida, ya que no cumplía los requisitos del artículo 2. No era un signo capaz de transmitir ningún mensaje; era muchos signos.
- El Tribunal de Apelación ratificó las conclusiones del juez Arnold, a saber, que la marca Tile no era “un signo”, tal como exige el artículo 2. La marca englobaba en potencia muchos signos que podían obtenerse mediante numerosas permutaciones, presentaciones y combinaciones de la materia objeto de registro. Además, no había una representación gráfica de un signo que cumpliera los requisitos de claridad, precisión y objetividad.

### **REPERCUSIONES PARA EL MUNDO DE LA EMPRESA**

- Todavía puede obtenerse protección para colores específicos, si son distintivos del producto o servicio del titular de la marca, pero las solicitudes serán examinadas exhaustivamente a fin de comprobar que no sean demasiado amplias o excedan el alcance adecuado de protección.
- Los titulares de marcas deben evitar utilizar la palabra “predominante” en las solicitudes de marca de color. En unas declaraciones en que manifestaba su conformidad con el fallo en el caso *Nestlé c. Cadbury*, Sir Timothy Lloyd sugirió que una mejor descripción podía haber sido que el color se aplica “a más del 50% del área de la superficie visible”.
- No debe pensarse que una marca puede cumplir la función de una patente a través de un monopolio potencialmente perpetuo sobre una gran diversidad de permutaciones, presentaciones y combinaciones diferentes. Un signo no podrá ser objeto de representación gráfica si engloba una gran diversidad de representaciones o combinaciones diferentes.
- La precisión es vital en la redacción de las solicitudes de registro de marcas, y los titulares de marcas deben asegurarse de que la representación gráfica de las marcas es clara y precisa. Si la solicitud puede englobar diferentes signos que pueden obtenerse mediante numerosas permutaciones, presentaciones y combinaciones de la materia objeto de registro, la solicitud o la marca puede incumplir los requisitos del artículo 2. ♦

# Informe Mundial sobre la Propiedad Intelectual, edición de 2013

## *Las marcas: Reputación e imagen en el mercado mundial*



En este nuevo informe se examina la función que desempeña la estrategia de desarrollo de marcas en la economía mundial y el ecosistema de la innovación. Ofrece nuevos datos, análisis y enfoques sobre la manera en que las empresas utilizan las marcas para diferenciar sus productos de los de sus rivales y las consecuencias del uso creciente de las marcas para los consumidores, la competencia en el mercado y la innovación.

El informe está disponible en: [www.wipo.int/econ\\_stat/en/economics/wipr/](http://www.wipo.int/econ_stat/en/economics/wipr/).

El Informe Mundial de la OMPI sobre la Propiedad Intelectual se publica cada dos años. En él se examina el papel que desempeña el sistema de propiedad intelectual en las economías de mercado y en la promoción de políticas basadas en datos empíricos.



ORGANIZACIÓN MUNDIAL  
DE LA **PROPIEDAD**  
**INTELECTUAL**

Para más información,  
visite el sitio web de la OMPI  
en [www.wipo.int](http://www.wipo.int)

34, chemin des Colombettes  
P.O. Box 18  
CH-1211 Ginebra 20  
Suiza

Teléfono:  
+4122 338 91 11  
Fax:  
+4122 733 54 28

**OMPI—Revista** es una publicación bimestral gratuita de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), Ginebra (Suiza). Su propósito es contribuir a que el público tenga una mayor comprensión de la propiedad intelectual y de la labor que realiza la OMPI. No se trata, sin embargo, de un documento oficial de la Organización. Las opiniones expresadas en los artículos y en las cartas que nos envían los colaboradores externos no reflejan necesariamente las de la OMPI.

Por toda observación o pregunta, diríjase a la Redacción en la dirección [WipoMagazine@wipo.int](mailto:WipoMagazine@wipo.int).

Para solicitar una versión en papel de la Revista de la OMPI, diríjase a [publications.mail@wipo.int](mailto:publications.mail@wipo.int).

© 2013, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

Todos los derechos reservados. Los artículos de la *Revista* pueden ser reproducidos con fines docentes. Sin embargo, no se podrá reproducir parte alguna con fines comerciales sin la previa autorización por escrito de la División de Comunicaciones de la OMPI.