

Aproximación al Estudio del Diseño Industrial Homenaje Póstumo al Doctor Miguel Arteaga Bracho

FRANCISCO ASTUDILLO GÓMEZ

Abogado. Doctor en Derecho. Profesor Fundador del Postgrado de Propiedad Intelectual de la Universidad de Los Andes, Mérida-Venezuela. Profesor de Doctorado de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Políticas de la Universidad Central de Venezuela, Caracas-Venezuela. Profesor de la Facultad de Estudios Jurídicos y Políticos de la Universidad Metropolitana, Caracas-Venezuela. Profesor del Curso Regional de Política Comercial para Países Latinoamericanos de la Organización Mundial del Comercio (OMC), Ginebra – Suiza. Consultor Jurídico del Centro Nacional de Química (CNTQ), Caracas, Venezuela. E-mail: astudillofrancisco@yahoo.com

Recibido: 12/09/07. Aceptado: 06/11/07

Resumen

Para satisfacer necesidades de la vida diaria, la humanidad elaboró objetos de piedra, barro, cobre, bronce y finalmente hierro, hasta llegar a la revolución industrial produciendo manufacturas en serie, motivada por la expansión del consumo. Nace entonces la necesidad de adecuar objetos a una presentación ornamental para hacerlos atractivos, incrementándose con la llegada del vidrio y el plástico. Corrientes arquitectónicas como el Art Nouveau, Art Decó y el «funcionalismo», introdujeron en los siglos XIX y XX diseños «estéticos» novedosos para atraer consumidores. Los textiles y la confección siguieron esas corrientes. Esas «formas ornamentales» de artículos, como productos del esfuerzo intelectual, pueden ser objeto de derechos de Propiedad Intelectual, analizándose las condiciones para ello, alcance, duración, posibilidad de acumulación de derechos en un mismo diseño y protección internacional.

PALABRAS CLAVES: Diseño Industrial, Modelo o Dibujo Industrial, Propiedad Industrial, Obras de Arte Aplicado, Marcas Tridimensionales, Modelos de Utilidad

Approach to the Study of the Industrial Designs

Abstract

To satisfy needs of the daily life, the humanity made first objects of stone, clay, copper, bronze and finally iron, until arrive at the industrial revolution where is initiated the manufactures mass production call, motivated by the expansion of the consumption. It is born then the need to adapt objects to an ornamental presentation to do them attractions, being increased with the arrival of the glass and the plastic. The architectural currents known as Art Noveau, Art Decó and the «functionalism», they introduced in the XIXth and XXth centuries a esthetic designs of products to attract consumers. The textiles and the making continued those currents. These ornamental forms for articles, as products of the intellectual effort can be subjects of Intellectual Property. Here, requirements, scope, duration of rights and possibility of accumulation of rights are analyzed.

KEYWORDS: Industrial Designs, Industrial Property, Applied Art, Tridimensional Trademarks, Utility Models

INTRODUCCIÓN

Una de las categorías de derechos de Propiedad Intelectual que apasionaba al profesor Miguel Arteaga Bracho era sin dudas la protección del Diseño Industrial. Su naturaleza creativa y amor hacia el arte lo inclinaban a analizar como jurista y con entusiasmo de niño, la posibilidad legal de obtener derechos de exclusiva sobre bienes con formas particulares para su uso en la industria pero no por ello alejadas del arte.

Nos contagió su pasión por la estética y las formas artísticas. Por ello cuando se planteó la posibilidad de escribir un artículo a ser incluido en un número de la revista Propiedad Intelectual de la Universidad de Los Andes para honrar su memoria, no dudamos un segundo en seleccionar el tema.

En honor póstumo al maestro y hermano ausente pero siempre presente, abordamos esta aproximación al estudio del Diseño Industrial.

EVOLUCION HISTÓRICA DEL DISEÑO INDUSTRIAL COMO CREACIÓN

La elaboración de objetos para satisfacer las inconmensurables y crecientes necesidades de la vida diaria ha sido una de las actividades del ser humano desde su origen. En la era prehistórica (Paleolítico o edad antigua de la piedra), el hombre era recolector y cazador y para ello necesitó de artículos que le hicieran mas fácil el acometer dichas actividades. Así, tenemos durante esta etapa histórica produjo cuchillos, punzones, arpones y anzuelos de piedra o huesos de animales para la caza hechos mediante técnicas de talla; y diversos utensilios fabricados de cuero y madera para el acarreo.

Mas tarde en el Neolítico (hace 7.000 años aproximadamente) o edad moderna de la piedra, se siguió utilizándola pero las técnicas de tallado evolucionaron para cada vez obtener mejores artículos. Se inició la alfarería o arte y técnica de elaborar objetos de barro como vasijas y ánforas para la recolección de líquidos que mas tarde decorarían para darle una apariencia atractiva. En esta etapa histórica apareció igualmente el trenzado de fibras vegetales, técnica que permitió la elaboración de cestos y canastos. Luego con el perfeccionamiento de dicha técnica se logró la elaboración de telas.

Durante el neolítico el ser humano igualmente desarrolló la agricultura y domesticó algunos animales, iniciándose la ganadería, todo lo cual lógicamente le llevó a crear muchos artilugios para abreviar la faena diaria. Esta cultura del neolítico se esparció por toda Eurasia.

Al final del neolítico se inició la denominada «edad de los metales», con la utilización del cobre en primer lugar,

luego el bronce y por último el hierro. Esta etapa se extendió desde el 5.000 a.c. hasta el siglo 1 a.c.

Con el cobre, por su maleabilidad se fabricaban fundamentalmente objetos ornamentales. Por su parte, el bronce (aleación proveniente de nueve partes de cobre y una de estaño) por su mayor dureza permitió la fabricación de mejores armas como la espada y artículos suntuarios como alfileres, diademas, broches, etc.

Pero fue el hierro el metal que permitió la fabricación de todo tipo de herramientas y armas de mayor dureza y por ende eficacia. Así, tenemos hachas, espadas, cuchillos, escudos, podadoras, pinzas, azadas, guadañas, hoces, rejas para los arados, cinceles, martillos, compases, tijeras, limas, navajas de afeitar, arneses y cacerolas. Como podemos ver, se trata de instrumentos destinados a la actividad agraria o a la vida cotidiana.

Sin embargo, la utilidad técnica del hierro solo vino a consolidarse durante la revolución industrial (cuyo inicio se marca en el siglo XVIII y se extiende hasta el XIX), cuando en Inglaterra en 1709, Abraham Darby descubrió que el coque (carbón mineral) podía ser usado en lugar del carbón vegetal para la fundición del hierro.

Con la revolución industrial se inicia la llamada producción en serie de manufacturas, motivada por la expansión del consumo. Ahí se origina la necesidad de adecuar los objetos a una presentación atractiva sin menoscabo de su eficiencia funcional. Ello cobra mayor vigencia con la llegada del plástico, representado por la bakelita (Leo Baekeland) en 1909, útil entre otros usos para la elaboración de carcasas de teléfonos y radios, estructuras de carburadores y asas de cacerolas. De la misma forma, el vidrio, aunque conocido desde la Edad Antigua, permitió a

partir del siglo XIX la elaboración de envases, botellas, espejos, ceniceros y otros utensilios.

Es cierto que la producción en serie sustituyó a los artículos artesanales, pero lo es igualmente, que los productos fabricados industrialmente al inicio no guardaron apego a la belleza de la forma. Solo importaba la utilidad del producto.

Pero no podemos indagar sobre la evolución histórica del diseño industrial, obviando la influencia previa de la fabricación artesanal de papel y la producción de objetos de laca (extraída de un árbol denominado Urushi), ambas culturas milenarias del Japón para la elaboración de artículos útiles pero a su vez ornamentales. «Las dos actividades nacieron para la fabricación de objetos útiles y bellos para el público, para el uso cotidiano ...» (Gil Tejeda, 2002, p. 76).

Los Estados Unidos tuvieron definitivamente gran incidencia en el origen y desarrollo del diseño industrial:

... las empresas estadounidenses tenían gamas de productos bastante similares entre sí y vendían a precios constantes al tener una capacidad de producción similar. Las presiones adicionales surgidas del hundimiento del mercado bursátil en 1929 aumentaron el deseo de las empresas de obtener ventajas en esos mercados tan competitivos.

Las empresas comenzaron a aprovechar la experiencia de un grupo de personas con conocimientos de primera mano en el fomento de las ventas de un producto determinado. Entre estas personas figuraban los «escaparatistas» de los grandes almacenes o los artistas comerciales que

dibujaban las ilustraciones de los catálogos de venta por correo. ... Walter Dorwin Teague, Norman Bel Geddes, Henry Dreyfus y Raymond Loewy comenzaron así sus carreras y establecieron asesorías de diseño industrial de gran éxito en Estados Unidos en las décadas de 1920 y 1930 (Somon, s.f., p. s/n).

«Lo feo no se vende» (Ugliness doesn't sell) fue el título de un libro de uno del mas famoso de estos escapatistas, Raymond Loewy, francés que emigró a los Estados Unidos en 1919 y a base de talento logró imponerse como diseñador. Quizás sus más notorios diseños fueron la botella de Coca Cola y los logotipos de las empresas Shell y Lucky Strike.

ART NOVEAU, ART DECO Y FUNCIONALISMO

La evolución del diseño industrial en Europa está marcada indudablemente por las diferentes manifestaciones arquitectónicas. Al fin y al cabo y no obstante ser los principios estéticos universales y, por lo tanto, aplicables a cualquier manifestación artística, las artes mayores o superiores como la arquitectura terminan por imponerse a las menores, como el diseño industrial. Así el llamado en España «modernismo» (conocido en Francia como Art Noveau y en Inglaterra como Modern Style), corriente de renovación artística y literaria que se desarrolla a finales del siglo XIX y comienzos del XX, no sólo se da en las artes mayores, sino como consecuencia del adelanto técnico e industrial que caracterizó esa época, también en el diseño de mobiliario y todo tipo de objetos útiles en la vida cotidiana siempre con énfasis en lo ornamental. «... el modernismo buscó aproximar las artes mayores (la

arquitectura, la escultura y la pintura) a las artes decorativas (mobiliario, joyería, libros, tapices)» (Mattos Álvarez, s.f., p. s/n). El arte y la industria contraen matrimonio definitivo durante esta época.

Como una derivación del Art Nouveau, surge en 1920 el denominado Art Decó con igual énfasis en lo ornamental pero reflejando la era de las máquinas y nutriéndose de nuevos materiales. Bajo este nombre se resumen una serie de movimientos estéticos que concurrieron a la Exposición Internationale de Arts Décoratifs et Industriels Modernes en París en 1925 y que derivaron en un estilo caracterizado por el excesivo uso de la geometría. Señala en este sentido Xavier Esqueda:

El empleo de la línea recta es la principal característica de este estilo, en diferentes combinaciones y principalmente en la de zig-zag... Las curvas aparecen frecuentemente, y el círculo en especial, pero estas líneas se emplean con un sentido geométrico,...La geometría impera en los diseños desde la arquitectura hasta todo aquello diseñable, y notablemente se hace uso de la simetría incluso cuando se estiliza la figura humana (citado por Ledezma Gómez, s.f., p. s/n).

No ha sido fácil construir una definición de lo que significó el Art Decó, el cual ocupó el período conocido como la «Belle Époque» o los denominados «años locos» entre las dos guerras mundiales. Una noción cercana a lo que realmente fue este movimiento es la siguiente:

... es un conjunto de diversas manifestaciones artísticas que convergieron entre las décadas de los años veinte y treinta en Europa y Estados Unidos, principalmente, así como en otros países, exaltando

el gusto por la decoración, a través de diseños, en muchas ocasiones exóticos, que subliman lo geométrico, lo cúbico y lo aerodinámico, en contraposición de la delicadeza curvilínea y serpenteante de Art Nouveau y sus diferentes acepciones (Ledezma Gómez, s.f., p.s/n).

El Art Decó tuvo una gran influencia en los Estados Unidos de América especialmente en Florida y California (Tropical Decó), sobre todo en el primero de ellos donde se construyeron muchas edificaciones con líneas rectas, zigzags, colores pastel y luces de neón, mezclados con motivos marinos.

Surge en esta misma época (comienzos del siglo XIX) el movimiento conocido como «funcionalismo», basado en la utilización y adecuación de los medios materiales en fines utilitarios o funcionales. Se reivindica la función sobre la forma. Lo bello debe estar unido a lo útil, por cuanto la función no está reñida con el ornamento o el sentido estético.

Este movimiento está representado fundamentalmente por hombres como Peter Behrens y sus discípulos Ludwig Mies Van der Rohe, Walter Gropius y Le Corbusier, así como por instituciones entre las cuales destaca la Staatliches Bauhaus en Alemania, fundada por Gropius en 1919. Behrens (alemán) es considerado por algunos autores como el padre del diseño industrial. En consecuencia con su visión conjunta de arte y técnica, señaló en una oportunidad: «La técnica a la larga no puede considerarse como una finalidad en sí misma, sino que adquiere valor y significado cuando se la reconoce como el medio más adecuado de la cultura»(Costas, s.f., p. s/n).

Ludwig Mies Van der Rohe (alemán) dirigió igualmente a la Bauhaus hasta su cierre definitivo en 1933 cuando se marchó a los Estados Unidos. Su diseño más famoso es quizás la «silla Barcelona» icono de la funcionalidad del mobiliario. Sobre la construcción de una silla dijo el mismo Mies Van der Rohe en 1930:

La silla es un objeto muy difícil. Todo aquel que ha tratado de hacer una sabe eso. Hay infinitas posibilidades y muchos problemas - la silla tiene que ser ligera, tiene que ser fuerte, tiene que ser cómoda. Es casi más fácil construir un rascacielos que una silla.(Historia de la Silla de Barcelona, s.f., p. s/n)

Walter Gropius (alemán) fue el fundador de la Bauhaus alemana en la que enseñaba a los estudiantes a utilizar materiales modernos e innovadores para crear edificios, muebles y objetos originales y funcionales (Wikipedia, s.f., p. s/n). Gropius le trajo definitivamente contenido estético a la construcción funcional.

Charles Édouard Jeanneret-Gris (suizo-francés), mejor conocido como Le Corbusier y reconocido como el padre de la arquitectura moderna, introdujo su definición de la vivienda como la *máquina para vivir*. Con ello, Le Corbusier ponía énfasis no sólo en el componente funcional de la vivienda, sino que esta funcionalidad debe estar destinada al *vivir*, comprendiéndose esto último desde un punto de vista metafísico (Wikipedia, s.f., p. s/n).

Además de sus obras arquitectónicas, los diseños de muebles de Le Corbusier son representantes fieles de la fusión arte-función, destacando entre ellos la silla «Tumbona» descrita por el mismo como la verdadera máquina de descanso.

La Bauhaus (casa de la construcción) alemana fundada en 1919 y desintegrada en 1933, «sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial» (Wikipedia, s.f., p. s/n). Los diseños de la Bauhaus se concebían para la producción industrial adoptando deliberadamente la estética de la máquina. Los diseños de la Bauhaus carecían de ornamentación, pero aprovechaban la elasticidad de los materiales. Un ejemplo de esto último es la silla de tubos metálicos curvados. Importa la obra como concepto intrínseco más que como objeto artístico (lo que se inserta en la corriente arquitectónica conocida más tarde como minimalismo).

Pero es justo reconocer la influencia que en la evolución del diseño industrial tuvieron otros países como Inglaterra, sobre todo con el movimiento «Arts and Crafts» a cuya cabeza estaba William Morris quien opuesto a las máquinas produjo muchos artículos de modo artesanal con terminación especial desde el punto de vista estético para diferenciarlos.

Asimismo, debe rendírsele tributo al aporte de hombres del nuevo mundo como Henry Ford, padre de las cadenas de producción para la producción en masa, con sus extraordinarios diseños de automóviles.

En relación con el diseño de muebles, sobre todo sillas para todo uso, el legado de los esposos Charles y Ray Eames en los Estados Unidos de América es de una importancia fundamental para el diseño. Como seguidores del «funcionalismo», eran partidarios de la colaboración entre diseñadores e industria para producir en serie bienes atractivos que marcaron gran parte del siglo XX.

Todos estos pioneros coadyuvaron a generar y delimitar las características de un bien intangible sin el cual

no es posible concebir el mundo moderno y sobre el cual es posible obtener un derecho privado de producción y comercialización exclusivo: el diseño industrial.

DISEÑOS TEXTILES

Los diseños en el área textil y la confección de ropa y calzado, han experimentado una evolución histórica propia y paralela al de otros productos del mundo industrial. En el siglo XVIII la producción de textiles fue la más importante industria de Inglaterra. En un principio el trabajo era realizado en los hogares por los mismos agricultores, utilizando fundamentalmente lana y algodón.

Posteriormente, durante la revolución industrial se generaron invenciones representadas en máquinas que desarrollaron a la industria textil. Así se creó «la «Jenny», lograda en 1755 por Highs, la cual puso en movimiento 6 y después hasta 25 husos, siendo mejorada por el mismo Highs a través de la «Waterframe», movida por el agua o el vapor, y que fabrica hilo retorcido con algodón, sustituyendo al lino. Poco después se inventó la máquina «Krempel» y en 1777 Samuel Crompton construyó la «Mule» combinada entre la Jenny y la Waterframe. En 1790 la fuerza hidráulica de las fábricas fue sustituida por vapor»(Astudillo, 2004, pp. 233-234).

Las fibras sintéticas (nylon) hacen su aparición en 1935 y en 1940 son utilizadas para la confección de medias para damas con gran éxito.

Con el tiempo y bajo el motor incentivador de la moda se desarrollaron técnicas de estampado que motivaron la creación de nuevos modelos de vestidos y accesorios para

la indumentaria. El calzado y los sombreros por su parte, tienen su propia evolución histórica con un sin fin de diseños generados por el hombre.

Los dibujos (estampado bidimensional) o modelos (vestimenta tridimensional) textiles son a su vez diseños industriales, por lo que desde la óptica de la Propiedad Intelectual pudieran ser objeto de derechos de exclusiva bajo los mismos parámetros. No obstante, el ADPIC ha introducido diferencias al prever en el artículo 25.2 que:

Cada Miembro se asegurará de que las prescripciones que hayan de cumplirse para conseguir la protección de los **dibujos o modelos textiles** - particularmente en lo que se refiere a costo, examen y publicación- no dificulten injustificablemente las posibilidades de búsqueda y obtención de esa protección. Los Miembros tendrán libertad para cumplir esta obligación mediante la legislación sobre dibujos o modelos industriales o mediante la legislación sobre el derecho de autor.

La razón de tal previsión es «el breve ciclo de vida y el gran número de nuevos dibujos y modelos en el sector textil», a decir de la misma Organización Mundial del Comercio (OMC, s.f., p. s/n).

DISEÑO INDUSTRIAL Y ARTESANÍA

Llamamos artesanía a los objetos elaborados por seres humanos que reflejan creatividad, cultura, tradición y gran contenido de mano de obra. Por supuesto que dichos objetos obedecen a diseños fruto del esfuerzo intelectual de sus

creadores. En las artesanías el público «percibe» un esfuerzo de creatividad y manualidad no presente en los objetos producidos en serie, pero que pueden contar con un diseño igualmente atractivo.

Para entender de mejor forma lo anterior, ubiquémonos hipotéticamente en una exposición en la cual se exhiben objetos de varios artesanos. Nos pueden interesar tanto los objetos exhibidos, así como las atractivas mesas donde los han colocado. Ambos diseños persiguen atraer a las personas al lugar para que adquieran las artesanías.

La gran diferencia entre artesanías y artículos objeto de diseños industriales es precisamente la forma de producción. En las artesanías no hay piezas iguales, no obstante seguir un mismo diseño logrado siempre manualmente.

Los diseños industriales se generan en cambio para artículos objeto de producción en serie, lo que obliga a las empresas a la búsqueda de diseños atractivos para el gran mercado mediante una organización industrial apoyada incluso en la obtención de diseños asistida por computadores u ordenadores, lo cual no se concibe en el mundo artesanal.

En fin, los objetos para el consumo y sus correspondientes diseños (con contenido artístico o no), producidos bajo técnicas artesanales y los logrados por producción fabril en serie, tienen como objetivo común el mercado pero a diferentes escalas. No obstante, como diseños ambos pueden reflejar los valores culturales de un pueblo determinado, por ejemplo los diseños escandinavos de muebles y artículos del hogar, y ser objeto de un derecho

de Propiedad Industrial, en este caso bajo la categoría de «diseño industrial».

En dicho sentido, la Directiva 98/71/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de octubre de 1998, sobre la protección jurídica de los dibujos y modelos, contiene una definición de producto a los efectos de la aplicación de la misma. Así, señala ésta en su artículo 1, literal b que se entiende por *«producto: todo artículo industrial o artesanal ...»*

Adicionalmente, en la medida en que los diseños de los artículos utilitarios y las obras de artesanía sean obras de arte aplicadas u obras de arte en general, podrían gozar igualmente de protección por vía del Derecho de Autor, como veremos de seguidas.

EL DISEÑO INDUSTRIAL COMO OBJETO DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

CONDICIONES PARA LA PROTECCIÓN Y ACUMULACIÓN DE DERECHOS

Una simple ojeada a nuestro entorno nos permite apreciar la importancia del diseño industrial. Todos los objetos y artículos que nos rodean bien sean de origen industrial o artesanal, tienen una apariencia determinada que proviene básicamente de su configuración y ornamentación la cual no es espontánea, sino fruto del esfuerzo intelectual de una o mas personas con el fin de hacerlos atractivos.

Es esa configuración específica o apariencia (bi o tridimensional) novedosa e intangible formada por líneas,

colores y textura la que representa una creación susceptible de protegerse por un derecho de Propiedad Industrial y obtener la facultad exclusiva de producirla y comercializarla.

La apariencia de un objeto industrial determinado puede o no incidir en su utilidad. Los diseñadores modernos se esmeran en producir modelos o dibujos atractivos y a su vez funcionales. Por ejemplo, en la industria del automóvil los diseños externos son año a año más atractivos, pero esos nuevos modelos deben asimismo procurar la menor resistencia posible al aire (aerodinamismo) cuando el vehículo se desplace. Lo atractivo y lo útil se complementan y no deben ser excluyentes en principio.

Algunas leyes definen lo que debe entenderse por diseño industrial.

Así en la Decisión 486 de la Comunidad Andina de Naciones (CAN), integrada por Bolivia, Colombia, Ecuador y Perú, aplicada igualmente en Venezuela, se estipula en su artículo 113 que:

Se considerará como diseño industrial la apariencia particular de un producto que resulte de cualquier reunión de líneas o combinación de colores, o de cualquier forma externa bidimensional o tridimensional, línea, contorno, configuración, textura o material, sin que cambie el destino o finalidad de dicho producto.

Por su parte, la Directiva 98/71/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, sobre la protección jurídica de los dibujos y modelos (artículo 1.a), así como el Reglamento (CE) N° 6/2002 del Consejo (artículo 3.a), entienden por:

«dibujos y/o modelos» la apariencia de la totalidad o de una parte de un producto, que se derive de las características, en particular, de las líneas, contornos, colores, forma, textura y/o materiales del producto en sí y/o de su ornamentación.

Como apreciamos en los ejemplos anteriores, algunas leyes, como la Decisión 486 de la CAN, se refieren a «Diseños Industriales» como término genérico que integra a «Modelos» (diseños tridimensionales) y a «Dibujos» (diseños bidimensionales). Otras, como las citadas leyes europeas, guardan la dicotomía tradicional y aluden a estos últimos directamente. El ADPIC por su parte, en sus textos oficiales en español y francés, se inscribe en esta última categoría al prever en su artículo 25, numeral 1 que: «Los Miembros establecerán la protección de los dibujos y modelos industriales creados independientemente que sean nuevos u originales (...)»

Valga la aclaratoria que en el texto oficial en el idioma inglés del ADPIC, se hace solo referencia a «Industrial Designs», por cuanto en este idioma el término «design» es usado con mayor amplitud que en otros para referirse tanto a modelos tridimensionales como a dibujos bidimensionales.

CONDICIONES PARA LA OBTENCIÓN DEL DERECHO

En cuanto a las condiciones para su protección, del artículo del ADPIC señalado anteriormente, se desprende que tanto modelos como dibujos deben cumplir, para optar por el derecho de exclusiva, con las siguientes: deben ser

originales o novedosos, creados independientemente y aplicables a la industria.

No expresa el ADPIC en que consiste cada una de ellas. Sin embargo, al señalar que los diseños deben ser «novedosos u originales» (considerando a ambos términos como sinónimos), para optar a la protección, introdujo alguna confusión por cuanto la «originalidad» difiere de la «novedad» en materia de Propiedad Intelectual. El primero de estos términos, la «originalidad», es el principal requisito que deben cumplir las obras para su protección por medio del Derecho de Autor y se refiere a la representación original de la idea independientemente del mérito artístico. La «novedad» por su parte, es igualmente la condición relevante para la concesión del derecho de exclusiva inherente a algunos derechos de Propiedad Industrial, como es el caso de las patentes, donde debe demostrarse que la invención para la que se pretende el derecho difiere del estado de la técnica (lo que ha sido patentado o divulgado en forma escrita u oral antes de la solicitud del derecho) respectiva a nivel mundial.

Esta confusión es producto de la ambigüedad que el mismo ADPIC introduce al dejar a los países libertad para proteger a los diseños industriales o bien bajo el Derecho de Autor o por vía de Propiedad Industrial, lo que no sucede con las invenciones donde dicho tratado, al menos en relación con la protección de las invenciones, no deja lugar a equívocos al señalar en su artículo 27 que: «las patentes podrán obtenerse por todas las invenciones, sean de productos o de procedimientos, en todos los campos de la tecnología(...)»

En dicho sentido y en relación con los diseños industriales, la Decisión 486 de la CAN es precisa al señalar en el primer párrafo de su artículo 115 que:

Serán registrables diseños industriales que sean nuevos.

Un diseño industrial no es nuevo si antes de la fecha de la solicitud o de la fecha de prioridad válidamente invocada, se hubiere hecho accesible al público, en cualquier lugar o momento, mediante su descripción, utilización, comercialización o por cualquier otro medio.

(...)

En relación a que los diseños sean **«creados independientemente»**, como señala el ADPIC, ello implica que no deriven de otros preexistentes o que guarden suficiente independencia de estos últimos. Como se aprecia, esta condición está asociada tanto a la novedad como a la originalidad del diseño.

La Decisión 486 de la CAN en su segundo párrafo prevé esa condición de independencia sin mencionar este término, al señalar: «...Un diseño industrial no es nuevo por el mero hecho que presente diferencias secundarias con respecto a realizaciones anteriores o porque se refiera a otra clase de productos distintos a dichas realizaciones».

Por su parte, la Directiva 98/71/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, sobre la protección jurídica de los dibujos y modelos, así como el Reglamento (CE) N° 6/2002 del Consejo, exigen que el diseño tenga «carácter singular», señalando este último en su artículo 6 que:

1. Se considerará que un dibujo o modelo posee carácter singular cuando la impresión general que

produzca en los usuarios informados difiera de la impresión general producida por cualquier otro dibujo o modelo que haya sido hecho público:

a) si se trata de un dibujo o modelo comunitario no registrado, antes del día en que el dibujo o modelo cuya protección se solicita haya sido hecho público por primera vez;

b) si se trata de un dibujo o modelo comunitario registrado, antes del día de presentación de la solicitud de registro o, si se hubiere reivindicado prioridad, la fecha de prioridad.

2. Al determinar si un dibujo o modelo posee o no carácter singular, se tendrá en cuenta el grado de libertad del autor al desarrollarlo.

DISEÑO INDUSTRIAL COMO OBRA PROTEGIDA POR EL DERECHO DE AUTOR

Si la configuración de un diseño industrial presenta características estéticas, podría ser protegido adicionalmente por vía del Derecho de Autor, pero para ello la ley del país del que se trate debería en principio permitir o no excluir esa posibilidad de acumulación de derechos.

En relación con esto último algunos ejemplos son, la Directiva 98/71/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 13 de octubre de 1998 sobre la protección jurídica de los dibujos y modelos, la cual prevé en su artículo 17:

Relación con los derechos de autor

Los dibujos y modelos protegidos por un derecho sobre un dibujo o modelo registrado en un Estado miembro o respecto al mismo de conformidad con lo previsto en la presente Directiva, podrán acogerse asimismo a la protección conferida por las normas sobre derechos de autor de dicho Estado a partir de la fecha en que el dibujo o modelo hubiere sido creado o fijado sobre cualquier soporte. Cada Estado miembro determinará el alcance y las condiciones en que se concederá dicha protección, incluido el grado de originalidad exigido.

Los países miembros del MERCOSUR (Argentina, Brasil, Paraguay y Uruguay) cuentan con un Protocolo de Armonización de Normas en Materia de Diseños Industriales (MERCOSUR/CMC/DEC N° 16/98), que prevé la doble protección en su artículo 6: «Superposición de Regímenes de Protección. La protección conferida al Diseño Industrial no afecta la protección que pudiera merecer el diseño conforme a otros regímenes de protección de la Propiedad Intelectual».

Esta posibilidad de acumulación de derechos para los diseños por vía de Propiedad Industrial y Derechos de Autor, es liderada por Francia a través de la denominada doctrina de la unidad del arte (Perret, s. f., p. 2). Con esta posición no caben juicios de valor. Un diseño industrial podrá o no ser protegido por el derecho de autor dependiendo de si cumple o no con las condiciones para ello. Como señala Antequera Parilli, «una supuesta obra de arte aplicado no estará protegida por el Derecho de Autor, si carece de originalidad, de la misma manera que no podrá invocar su condición de diseño industrial si no está destinada a darle a un producto una apariencia especial» (2006, p. 118).

El I.N.P.I. francés lo explica de la siguiente manera:

La forma de los objetos industriales como los diseños están igualmente protegidos por las disposiciones del Código de la Propiedad Intelectual, concerniente al Derecho de Autor. Esta protección se extiende a todas las obras del espíritu, cualquiera sea su género, la forma de expresión, el mérito o el destino. Esta protección se adquiere por el solo hecho de la creación, sin depósito. Mejor conocido por las creaciones artísticas, el derecho de autor cubre, sin embargo, igualmente las producciones de arte aplicado, en virtud del principio llamado de unidad del arte. El hecho de proceder a un depósito o modelo, no le impedirá en absoluto invocar la protección del derecho de autor, pero si le permitirá acumular los dos tipos de protección (citado por Martínez Medrano, s.f., p. s/n).

Ahora bien, cuando se analiza la posibilidad de acumulación de derechos de Propiedad Intelectual sobre una creación bajo la óptica del Derecho de Autor, las leyes de la materia no se refieren a «diseños», sino a «obras de arte aplicado». Al fin y al cabo, como señalaba el Profesor Arteaga cuando de tarde en tarde discurríamos sobre el tema, «el Derecho de Autor actúa como derecho común para todos los categorías de Derechos Intelectuales».

Así, la Decisión 351 de la CAN, que establece el régimen común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos, prevé una definición de obra de arte aplicado en su artículo 1. Expresa este: «... Obra de arte aplicado: Creación artística con funciones utilitarias o incorporadas en un artículo útil, ya sea una obra de artesanía o producida en escala industrial».

La protección entonces que se da por vía del Derecho de Autor a las obras de arte aplicado se limita a la obra artística incorporada en el objeto utilitario en forma indivisible y no a este en si mismo. En otras palabras, para el Derecho de Autor no importa el objeto utilitario como tal. Este es solo el «soporte» de una obra artística, bien sea una pintura, escultura, grabado, litografía, etc.

En cambio para la protección de una obra de arte como diseño industrial, importa que la misma le de una apariencia particular y atractiva a un objeto con una aplicación que permite su industrialización y comercialización.

Pero esa apariencia ornamental no debe cambiar la utilidad del mismo; solo lo hace atractivo. Una alfombra por ejemplo, puede incorporar un tejido con tales urdimbres y tramas que constituyan una obra de arte incorporada a ese soporte (alfombra) a la luz del Derecho de Autor. La misma alfombra de cara al Derecho de la Propiedad Industrial y concretamente al Derecho de los Diseños Industriales, es un objeto con una apariencia ornamental particular y un destino utilitario. En este caso, importa la obra artística en cuanto le de una apariencia particular al objeto.

Entonces en la CAN un diseño industrial que califique como obra de arte aplicado puede ser objeto de la protección acumulada por vía del Derecho de Autor y la Propiedad Industrial. Se supedita la doble protección sólo al cumplimiento del diseño u obra de arte aplicado de las condiciones previstas en las leyes de cada una de las categorías de derechos intelectuales.

Esta posibilidad de acumular derechos de Propiedad Intelectual diferentes quedó refrendada sin lugar a dudas

por el Tribunal de Justicia de la misma CAN, el cual señaló: «De allí que, siempre como ejemplo, una obra pueda ser protegida asimismo como marca, o que un signo distintivo marcario constituya también una obra; o que una obra de arte aplicado sea igualmente un modelo industrial o viceversa» (CAN IP N° 32-IP-97).

En cuanto a la duración del derecho en ambas categorías en caso de acumulación, sabemos que el inherente a los diseños industriales tiene una duración menor a la protección por vía del Derecho de Autor.

En tal sentido y como los derechos acumulados en una misma creación son autónomos e inconfundibles mientras se mantengan las condiciones particulares que llevaron a que la misma fuera protegida por ambas categorías, al finalizar el correspondiente al Diseño Industrial continuará vigente el Derecho de Autor sobre la misma.

En relación con otros países, en los Estados Unidos de América, donde puede obtenerse una patente sobre un diseño ornamental por vía de Propiedad Industrial, la Ley de Derecho de Autor (USC 17, Artículo 101), estipula que: «el diseño de un artículo utilitario sólo será susceptible de protección por derecho de autor en la medida en que dicho diseño incorpore características que puedan identificarse de forma separada y sean independientes de los aspectos utilitarios del artículo».

En consecuencia, en dicho país es posible la coexistencia de ambos derechos sobre un mismo objeto.

LOS DISEÑOS INDUSTRIALES COMO MARCAS TRIDIMENSIONALES

La acumulación de derechos en un mismo diseño industrial puede darse igualmente por medio de una marca, por cuanto es posible obtener un derecho marcario sobre la forma de un producto, su empaque o envoltura, siempre que por supuesto distingan al producto en el mercado. La forma tridimensional debe cumplir con los requisitos previstos en las leyes para las marcas bidimensionales que básicamente son: distintividad y representación gráfica.

Las marcas sobre formas son amparadas en cuanto constituyan signos distintivos de productos o servicios en el mercado, mientras que los modelos o diseños industriales lo son en cuanto constituyan elementos ornamentales.

En cuanto a la posibilidad de registrar formas como marcas, el ADPIC no las prevé dentro de la lista del primer párrafo del artículo 15. No obstante esta lista tiene solo carácter ilustrativo. Expresa este artículo:

Podrá constituir una marca de fábrica o de comercio cualquier signo o combinación de signos que sean capaces de distinguir los bienes o servicios de una empresa de los de otras empresas. Tales signos podrán registrarse como marcas de fábrica o de comercio, en particular las palabras, incluidos los nombres de persona, las letras, los números, los elementos figurativos y las combinaciones de colores, así como cualquier combinación de estos signos. Cuando los signos no sean intrínsecamente capaces de distinguir los bienes o servicios

pertinentes, los Miembros podrán supeditar la posibilidad de registro de los mismos al carácter distintivo que hayan adquirido mediante su uso. Los Miembros podrán exigir como condición para el registro que los signos sean perceptibles visualmente.

En la CAN si es posible obtener registros de marcas para las formas de productos, sus envases y envolturas o empaques.

La ventaja de obtener un derecho de exclusiva marcario sobre una forma de un producto es la posibilidad de renovarlo indefinidamente, lo que no es posible con el diseño industrial, el cual al vencerse el lapso legal pasa al dominio público.

En caso de darse la acumulación de derechos por no impedirlo las leyes correspondientes, al vencerse el derecho sobre el diseño industrial quedaría vigente el derecho marcario sobre la forma pero siempre como elemento distintivo en el mercado y no por el componente ornamental.

En los Estados Unidos es posible proteger un diseño industrial por vía marcaria o a través del llamado «trade dress» (acción que protege la apariencia total visual de un producto o su embalaje). Ambos derechos pueden coexistir.

En Europa existe igualmente tal posibilidad. En dicho sentido, la Directiva 89/104/CEE del Consejo, de 21 de diciembre de 1988, establece en su artículo 2 que:

Podrán constituir marcas todos los signos que puedan ser objeto de una representación gráfica, especialmente las palabras, incluidos los nombres

de personas, los dibujos, las letras, las cifras, la forma del producto o de su presentación, a condición de que tales signos sean apropiados para distinguir los productos o los servicios de una empresa de los de otras.

DISEÑOS INDUSTRIALES Y MODELOS DE UTILIDAD

Siempre hemos pensado que el modelo de utilidad, categoría de Propiedad Industrial originada en Alemania a finales del siglo XIX, como bien susceptible de ser objeto de una categoría autónoma de la Propiedad Industrial, está a mitad de camino entre las invenciones y los diseños industriales. Al fin y al cabo tiene características de las primeras (pueden presentar paso inventivo, condición que deben cumplir las invenciones para optar a una patente) y de los segundos (cuentan por lo general con una forma determinada que les hace cumplir una función específica).

Esta categoría de Derecho de Propiedad Industrial nació por compromiso, como señalamos, en Alemania (Gebrauchmuster), precisamente por cuanto algunas invenciones no cumplían con las exigencias para optar a patentes de invención. En algunos países como España se les llama por esto «pequeñas invenciones» y en otros como Australia «patentes de innovación».

Los modelos de utilidad son por lo general invenciones representadas en artículo u objetos con una configuración determinada, que cumplen una función específica consecuencia de esa configuración. Su diferencia fundamental con los modelos industriales, radica en que las «formas», en estos últimos, son amparadas en atención

a su valor estético u ornamental. En los modelos de utilidad las «formas» tienen un fin utilitario. En los modelos industriales la «función» no es trascendental, como si lo es en los modelos de utilidad donde es por lo general consecuencia de la forma del objeto.

El Tribunal Supremo de España de fecha 4 de diciembre de 2001, estableció las diferencias entre ambas categorías de derechos: los modelos de utilidad son «*pequeños inventos*» que reportan una utilidad o ventaja y modelos industriales, creaciones que, aún sin trascender en un resultado utilitario, tienen una presentación original en su planteamiento pero sin otra utilidad directa que la ornamental (Actualidad Nuevas Tecnologías, s. f., p. 8).

En algunos países como en la CAN, los modelos de utilidad son considerados fundamentalmente «formas» que cumplen o mejoran una función y se les pide que llenen los mismos requisitos que las invenciones para optar a las patentes (novedad mundial, paso inventivo y aplicación industrial) (artículos 81 y 85 de la Decisión 486) pero el rigor de exigencia es menor en todo caso, sobre todo en cuanto a la consideración del paso o actividad inventiva. No obstante, ello estará siempre condicionado por la subjetividad de las oficinas de patentes en los diferentes países. Países como España sólo exigen novedad nacional a los modelos de utilidad que optan por el derecho de exclusiva.

La duración de este derecho varía en los diferentes países. En la CAN, Alemania, Argentina y Grecia son diez años a partir de la presentación de la solicitud, pero en Portugal el lapso es de quince años.

Las diferencias entre los países son sustanciales, por lo que la Unión Europea presentó en 1995 una propuesta de Directiva dirigida a tratar de aproximar las legislaciones

europas sobre la protección de los modelos de utilidad. Esta propuesta fue conocida como el Libro Verde, adoptada como Directiva en 1997 pero retirada en 2005, por no haberse registrado avances en el proceso legislativo (<http://europa.eu/scadplus/leg/es/lvb/l26048.htm>).

El ADPIC no contempla previsión alguna sobre los modelos de utilidad. Ello quizás por cuanto no es una categoría de Derecho de Propiedad Intelectual generalizada. No está prevista en las legislaciones de muchos países.

Al igual que señalamos en relación con el Derecho de Autor y las Marcas Tridimensionales, si las leyes no lo excluyen expresamente, es posible que puedan coexistir en un mismo bien derechos de Propiedad Industrial inherentes a los diseños industriales y a los modelos de utilidad. Un mismo modelo puede ser «atractivo» por su estética y «útil» por su forma. Para ello es menester que cumplan con las condiciones previstas legalmente para cada uno de ellos. En la CAN, de conformidad con la Decisión 486 en su artículo 83, pareciera que pudieran acumularse ambos derechos. Expresa este: «El solicitante de una patente de modelo de utilidad podrá pedir que su solicitud se convierta en una solicitud de patente de invención o de registro de diseño industrial, siempre que la materia objeto de la solicitud inicial lo permita (...)».

Por supuesto, para que la protección por ambas categorías de derechos sea posible, es necesario que las solicitudes se presenten en forma simultánea, so pena en principio de perder la condición de novedad necesaria para la obtención del derecho que se solicite en segundo lugar.

DERECHOS DE EXCLUSIVA SOBRE DISEÑOS INDUSTRIALES

Los derechos de Propiedad Intelectual son de naturaleza privada (aceptado ello en el preámbulo del ADPIC) y adicionalmente de excepción. Sobre esto último, el principio general indica que los bienes intangibles son de libre uso. Quien desee un derecho de exclusiva sobre un producto de su esfuerzo intelectual deberá invocarlo ante el Estado, el cual, si el intangible para el que se solicita el derecho cumple con las condiciones previstas en las leyes, deberá concederlo. Esto en el área de la Propiedad Industrial es un axioma.

En cuanto al Derecho de Autor, si la obra cumple con las condiciones de ley, el autor podrá ejercer, si lo desea, el derecho de exclusiva para la reproducción y divulgación de la misma, obtenido en forma automática sin invocación alguna ante el Estado.

El párrafo 1 del artículo 26 del ADPIC dispone que los Miembros deberán otorgar al titular de un dibujo o modelo industrial protegido el derecho de impedir que terceros, sin su consentimiento, fabriquen, vendan o importen artículos que ostenten o incorporen un dibujo o modelo que sea una copia, o fundamentalmente una copia, del dibujo o modelo protegido, cuando estos actos se realicen con fines comerciales.

El lapso mínimo de disfrute del derecho de exclusiva es de diez años, de conformidad con el artículo 26, párrafo 3 del ADPIC.

Se entiende que el ADPIC se está refiriendo a derechos de Propiedad Industrial, por cuanto si el dibujo o

modelo está a su vez protegido por el Derecho de Autor este último tendrá la duración que prevé la ley de la materia en el país correspondiente.

Por su parte en la CAN, el artículo 129 de la Decisión 486 expresa que:

El registro de un diseño industrial conferirá a su titular el derecho a excluir a terceros de la explotación del correspondiente diseño. En tal virtud, el titular del registro tendrá derecho a actuar contra cualquier tercero que sin su consentimiento fabrique, importe, ofrezca, introduzca en el comercio o utilice comercialmente productos que incorporen o reproduzcan el diseño industria.

La duración del derecho de exclusiva en la CAN para un diseño industrial es de diez años., sin perjuicio como vimos, de su protección por otra categoría de Derecho de Propiedad Intelectual.

SISTEMA DE REGISTRO INTERNACIONAL DE LOS DISEÑOS INDUSTRIALES

El Sistema de La Haya permite solicitar el registro en varios países de dibujos y modelos industriales mediante una solicitud única, en un solo idioma y con un solo procedimiento. Se basa en el Arreglo de La Haya relativo al depósito internacional de dibujos y modelos industriales suscrito el 6 de noviembre de 1925, con tres modificaciones sustanciales, el Acta de Londres de 1934, el Acta de La Haya de 1960 (complementada con las Actas Adicionales de Mónaco de 1961 y Estocolmo de 1967); y el protocolo de

Ginebra de 1975, enmendado este último en 1979 y 1999 en Ginebra.

El sistema de registro internacional de dibujos y modelos nace por la necesidad de simplificar los procedimientos y los costos. Permite que toda persona física o entidad jurídica que tenga un establecimiento industrial o comercial efectivo y real en uno de los Estados parte en el Arreglo de La Haya, tenga un domicilio en uno de los mismos, o sea súbdita de uno de esos Estados partes del sistema mediante las Actas de Londres, la Haya y Ginebra, procedan a proteger sus dibujos y modelos con un mínimo de trámites y gastos. No es necesario tener previamente un depósito nacional para ello.

El procedimiento a seguir es en general el siguiente:

1. Fase Internacional:

- ◆ Solicitud del registro internacional en la Oficina Internacional de la OMPI en Ginebra, Suiza, la cual aplica la Clasificación Internacional para los Dibujos y Modelos Industriales del Arreglo de Locarno. En la solicitud se indican los países en los que se desea obtener registro, a los que se denomina países designados. No es necesario registrar antes en el país de origen.

La Oficina Internacional realiza:

- ◆ Examen de forma.
- ◆ Inscripción en el Registro Internacional, y publicación en el International Designs Bulletin
- ◆ Remisión del Boletín a los países designados.

2. Fase Nacional:

- ◆ La oficina de propiedad industrial de cada país designado puede examinar que el dibujo o modelo sea nuevo y original. Los exámenes sustantivo se rigen únicamente por la legislación de cada una de las Partes Contratantes designadas.
- ◆ Avisa de su decisión a la Oficina Internacional de la OMPI. Si fue aceptado el registro internacional, produce el mismo efecto en cada uno de los países designados, como si el dibujo o modelo se hubiera depositado directamente. Si no fue aceptado, el país informa a la Oficina Internacional. Las denegaciones deben notificarse en un lapso de seis meses a contar de la recepción del Boletín por parte del país respectivo. En la práctica, las denegaciones son extremadamente infrecuentes. «La Oficina Internacional recibe apenas 15 denegaciones por año» (OMPI, 2002, p. 27).

Hasta abril de 2007, sólo 47 países son partes del sistema de La Haya a pesar de que el Acta de 1999 (la cual entró en vigencia el 23 de diciembre de 2003 creando la Unión de La Haya) se adoptó para estimular el ingreso de nuevos países. Ningún país de América Latina es parte de este Arreglo de La Haya.

El sistema internacional acepta que cada solicitud pueda incluir uno o varios dibujos o modelos. El Acta de 1999 permite hasta 100 dibujos o modelos por solicitud. Estas podrán ser materializadas sólo en inglés o francés. Su duración es inicialmente de 5 años, pero pueden ser renovados por 5 años adicionales.

En el 2004 los diseños mas registrados a través de este sistema fueron: relojes (22,6%), adornos (12,5%), medios de transporte o cargas (10,6%), vestuario (6,1%), equipos de grabación, comunicación o recuperación de información (5,8%), muebles (5,2%), herramientas (4,8%), aparatos de iluminación (4,1%) (COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES, 2005, p. s/n).

ARREGLO DE LOCARNO. CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL PARA LOS DIBUJOS Y MODELOS INDUSTRIALES

El Arreglo establece una clasificación internacional para los dibujos y modelos industriales. En los títulos oficiales de los depósitos o los registros de los dibujos y modelos industriales, las Oficinas competentes de los Estados contratantes deberán indicar los números de las clases y subclases de la Clasificación a las que pertenezcan los productos a los que se incorporan los dibujos o modelos. Lo mismo deb erá hacerse en cualquier publicación emitida por las oficinas respecto del depósito o el registro.

La Clasificación consiste en 32 clases y 223 subclases. Asimismo, incluye una lista alfabética de productos con indicación de las clases y las subclases en las que se ordenan. La lista contiene unas 6.831 indicaciones de productos.

Un Comité de Expertos en virtud del Arreglo y en el que están representados todos los Estados contratantes, se encarga de revisar periódicamente la Clasificación. La edición

actual es la octava. Entró en vigor el 1 de enero de 2004.

Los 47 Estados parte en el Arreglo de Locarno aplican la Clasificación. La utilizan además la Oficina Internacional de la OMPI en la administración del Arreglo de La Haya relativo al depósito internacional de dibujos y modelos industriales, la Oficina Benelux de la Propiedad Intelectual (OBPI) y la Oficina para la Armonización del Mercado Interior (marcas, dibujos y modelos) (OAMI) de las Comunidades Europeas (OMPI, s. f., p. s/n).

Adicionalmente los países miembros de la CAN y Venezuela aplican esta clasificación internacional, por remisión expresa de la Decisión 486, la cual expresa en su artículo 127: «Para el orden y clasificación de los diseños industriales, los Países Miembros utilizarán la Clasificación Internacional para los Dibujos y Modelos Industriales establecida por el Arreglo de Locarno de 8 de octubre de 1968, con sus modificaciones vigentes».

Esta clasificación internacional uniforme permite ordenar los documentos correspondientes a los diseños protegidos; una búsqueda rápida de los mismos y la elaboración de estadísticas para el análisis del desarrollo de nuevos productos e inversiones en procesos de producción.

REFLEXIONES CONCLUSIVAS

- En la prehistoria (paleolítico o edad antigua de la piedra), el hombre era recolector y cazador y para ello necesitó de artículos que le hicieran más fácil el acometer dichas actividades. Produjo manualmente

cuchillos, punzones, arpones y anzuelos de piedra o huesos de animales para la caza hechos mediante técnicas de talla; y diversos utensilios fabricados de cuero y madera para el acarreo.

- Durante el Neolítico o edad moderna de la piedra, mejoraron las técnicas de tallado obteniendo mejores artículos. Se inició la alfarería o arte y técnica de elaborar objetos de barro como vasijas y ánforas para la recolección de líquidos que mas tarde decorarían para darle una apariencia atractiva. Apareció igualmente el trenzado de fibras vegetales, técnica que permitió la elaboración de cestos y canastos. Con el perfeccionamiento de dicha técnica se logró la elaboración de telas.
- Mas tarde el cobre, por su maleabilidad, permitió la fabricación de objetos ornamentales. Por su parte, el bronce, por su mayor dureza, permitió la fabricación de mejores armas como la espada y artículos suntuarios como alfileres, diademas, broches, etc.
- Fue el hierro el que permitió la fabricación de todo tipo de herramientas y armas de mayor dureza y por ende eficacia, como hachas, espadas, cuchillos, podadoras, pinzas, azadas, guadañas, hoces, rejas para los arados, cinceles, martillos, compases, tijeras, limas, navajas de afeitar, arneses y cacerolas.
- La utilidad técnica del hierro se consolidó durante la revolución industrial por la utilización del carbón mineral (coque) en lugar del carbón vegetal para la fundición del hierro.
- Durante la revolución industrial se inicia la llamada producción en serie de manufacturas, motivada por la expansión del consumo. De ahí nace la necesidad de adecuar los objetos a una presentación atractiva

sin menoscabo de su eficiencia funcional. Ello cobra mayor vigencia con la llegada del plástico y el mejoramiento de las técnicas para la obtención del vidrio.

- No puede obviarse en el origen de artículos útiles y a su vez ornamentales, la influencia de la fabricación artesanal de papel y la producción de objetos de laca (Urushi) del Japón.
- Para lograr diseños atractivos, las empresas de los Estados Unidos de América aprovecharon durante las primeras décadas del siglo XIX, la experiencia de personas con conocimientos en el fomento de las ventas de un producto determinado, como los «escaparatistas» de los grandes almacenes o los artistas comerciales que dibujaban las ilustraciones de los catálogos de venta por correo.
- La evolución del Diseño Industrial en Europa está marcada indudablemente por las diferentes manifestaciones arquitectónicas. Así el llamado en España «modernismo» (conocido en Francia como Art Nouveau y en Inglaterra como Modern Style), corriente de renovación artística y literaria que se desarrolla a finales del siglo XIX y comienzos del XX, no sólo se da en las artes mayores, sino como consecuencia del adelanto técnico e industrial que caracterizó esa época, también en el diseño de mobiliario y todo tipo de objetos útiles en la vida cotidiana siempre con énfasis en lo ornamental. Como una derivación del Art Nouveau, surge en 1920 el denominado Art Decó con igual énfasis en lo ornamental pero reflejando la era de las máquinas y nutriéndose de nuevos materiales.
- Surge a comienzos del siglo XIX, el movimiento conocido como «funcionalismo», basado en la utilización y adecuación de los medios materiales

en fines utilitarios o funcionales. Se reivindica la función sobre la forma. Lo bello debe estar unido a lo útil, por cuanto la función no está reñida con el ornamento o el sentido estético.

- Los diseños en el área textil y la confección de ropa y calzado experimentaron una evolución histórica propia y paralela al de otros productos del mundo industrial. Con el tiempo y bajo el motor incentivador de la moda se desarrollaron técnicas de estampado que motivaron la creación de nuevos modelos de vestidos y accesorios para la indumentaria. El calzado y los sombreros por su parte, tienen su propia evolución histórica con un sin fin de diseños generados por el hombre.
- Los objetos para el consumo y sus correspondientes diseños (con contenido artístico o no), producidos bajo técnicas artesanales y los logrados por producción fabril en serie, tienen como objetivo común el mercado pero a diferentes escalas. No obstante, como diseños ambos pueden reflejar los valores culturales de un pueblo determinado.
- Es la configuración específica o apariencia (bi o tridimensional) novedosa e intangible formada por líneas, colores y textura de un objeto la que representa una creación susceptible de protegerse por un derecho de Propiedad Industrial y obtener la facultad exclusiva de producirla y comercializarla.
- Si la configuración de un diseño industrial presenta características estéticas, podría ser protegido adicionalmente por vía del Derecho de Autor, pero para ello la ley del país del que se trate debería en principio permitir o no excluir esa posibilidad de acumulación de derechos. En la CAN y en Venezuela un diseño industrial que califique como obra de arte

aplicado puede ser objeto de la protección acumulada por vía del Derecho de Autor y la Propiedad Industrial.

- La acumulación de derechos en un mismo diseño industrial puede darse igualmente por medio de una marca, por cuanto es posible obtener un derecho marcario sobre la forma de un producto, su empaque o envoltura, siempre que por supuesto distingan al producto en el mercado. La forma tridimensional debe cumplir con los requisitos previstos en las leyes para las marcas bidimensionales que básicamente son: distintividad y representación gráfica. En la CAN y en Venezuela es posible obtener la doble protección.
- Los modelos de utilidad son «*pequeños inventos*» que reportan una utilidad o ventaja y modelos industriales, creaciones que, aún sin trascender en un resultado utilitario, tienen una presentación original en su planteamiento pero sin otra utilidad directa que la ornamental (Tribunal Supremo de España).
- El titular de un derecho sobre un diseño industrial tiene la facultad de impedir que terceros, sin su consentimiento, fabriquen, vendan o importen artículos que ostenten o incorporen un dibujo o modelo que sea una copia, o fundamentalmente una copia, del dibujo o modelo protegido, cuando estos actos se realicen con fines comerciales, por un lapso no menor de diez años (ADPIC).
- El sistema de La Haya de registro internacional de dibujos y modelos, permite que toda persona física o entidad jurídica que tenga un establecimiento industrial o comercial efectivo y real en uno de los Estados parte en el Arreglo de La Haya, tenga un domicilio en uno de los mismos, o sea súbdita de

uno de esos Estados partes del sistema mediante las Actas de Londres, la Haya y Ginebra, puedan proteger sus dibujos y modelos con un mínimo de trámites y gastos. No es necesario tener previamente un depósito nacional para ello.

- El Arreglo de Locarno establece una clasificación internacional para los dibujos y modelos industriales. En los títulos oficiales de los depósitos o los registros de los dibujos y modelos industriales, las Oficinas competentes de los Estados contratantes deberán indicar los números de las clases y subclases de la Clasificación a las que pertenezcan los productos a los que se incorporan los dibujos o modelos. Permite ordenar los documentos correspondientes a los diseños protegidos; una búsqueda rápida de los mismos y la elaboración de estadísticas para el análisis del desarrollo de nuevos productos e inversiones en procesos de producción.

REFERENCIAS

Astudillo Gómez, F. (2004). «La Protección Legal de las Invenciones. Especial Referencia a la Biotecnología», (2da edición) Mérida/Barcelona, Venezuela. Postgrado en Propiedad Intelectual de la Universidad de Los Andes y Universidad Gran Mariscal de Ayacucho.

Antequera Parilli, R. (2005-2006) «El Arte Aplicado a la Industria». Revista Propiedad Intelectual. Universidad de Los Andes, Año V, Números 8 y 9, 75-134.

Commission of the European Communities. Proposal for a Council Decision approving the accession of the Community to the Geneva Act of The Hague Agreement concerning the International Registration of Designs, adopted in Geneva on 2 July 1999. Brussels, 22/12/2005, SEC (2005) 1749.

OMPI. (2002). «Los Diseños Industriales y su relación con las Obras de Arte Aplicadas y las Marcas Tridimensionales». Comité Permanente sobre el Derecho de Marcas, Dibujos y Modelos Industriales e Indicaciones Geográficas. SCT/9/6. 1° de octubre de 2002.

Gil Tejada, J. (2002). «El Nuevo Diseño Artesanal. Análisis y Prospectiva en México». Universidad Politécnica de Cataluña. N° 9, p. 76.

REFERENCIAS INTERNET

OMC. (2007). Acuerdo sobre los ADPIC: visión general. Disponible: http://www.wto.org/spanish/tratop_s/trips_s/intel2_s.htm [Consulta: 2007, Agosto 9]

OMPI. (2007). Resumen del Arreglo de Locarno que establece una Clasificación Internacional para los Dibujos y Modelos Industriales (1968). Disponible: http://www.wipo.int/treaties/es/classification/locarno/summary_locarno.html [Consulta: 2007, Agosto 10]

Actualidad Nuevas Tecnologías. (2007). [Documento en Línea]. Disponible: http://64.233.169.104/search?q=cache:qC5eZSn9QXoJ:www.uria.com/esp/actualidad_juridica/n2/tecno.pdf+creaciones+que,+a%C3%BAAn+sin+trascender+en+un+resultado+utilitario,+tienen+una+presentaci%C3%B3n+original+en+su+planteamiento+pero+sin+otra+utilidad+directa+que+la+ornamental&hl=es&ct=clnk&cd=1&gl=cl [Consulta: 2007, Agosto 26]

Costas, C. Diseño Corporativo de Berhens. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://www.fudim.org/comunicacion/index.php?a=Diseno&id=59> [Consulta: 2007, Abril 25]

Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2001. © 1993-2000 Microsoft Corporation. Diseño industrial. [Documento en Línea]. Disponible : <http://www.galartes.com/di/intro.htm> [Consulta: 2007, Septiembre 2]

El Nuevo Diseño Artesanal en el Mundo. [Documento en Línea]. Disponible: http://www.tdx.cesca.es/TESIS_UPC/AVAILABLE/TDX-1210102-111927//15CAPITULO9.pdf [Consulta: 2007, Abril 16]

Furniture. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://www.loc.gov/exhibits/eames/furniture.html#al+supremo+espa%C3%B1a+4+diciembre+2001&hl=es&ct=clnk&cd=4&gl=ve> [Consulta: 2007, Julio 18]

Historia de la Silla de Barcelona. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://www.barcelona-tourist-guide.com/sp/compras/silla-barcelona.html> [Consulta: 2007, Mayo 27]

Ledezma Gómez, R. ¿Qué es el Art Decó?. Universidad de Monterrey. [Documento en Línea]. Disponible: <http://www.laberintos.com.mx/artdeco2.html> [Consulta: 2007, Mayo 15]

Martínez Medrano, G. El Diseño Industrial en el MERCOSUR. [Documento en Línea]. Disponible: <http://www.derecho-comparado.com/imprimir/PRdisindustrial.htm> [Consulta: 2007, Mayo 15]

Mattos Avarez, M. El Tránsito de un Siglo. El Art Noveau. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://209.85.165.104/search?q=cache:v5nPQtt3Xf8J:www.difusioncultural.uam.mx/revista/mar2002/mattos.pdf+art+nove> [Consulta: 2007, Septiembre 2]

Perret, F. Quelle protection juridique?». Université de Genève, Avocat au Barreau de Genève. [Documento en Línea]. Disponible: http://64.233.169.104/search?q=cache:hdcZwt_H6DgJ:www.creda.ccip.fr/colloques/pdf/1987-dessins-modeles/04protection-juridique.pdf+doctrine+unit%C3%A9+de+l%27art+idesign+industrielle&hl=es&ct=clnk&cd=3&gl=ve [Consulta: 2007, Julio 17]

Somon, J. Historia del Diseño Industrial. [Documento en Línea]. Disponible: <http://www.arqhys.com/construccion/industrialdis-historia.html> [Consulta: 2007, Mayo 5]

Wikipedia. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://de.wikipedia.org/wiki/Bauhaus> [Consulta: 2007, Septiembre 16]

Wikipedia. [Documento en Línea]. Disponible: http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Corbusier [Consulta: 2007, Septiembre 16]

Wikipedia. [Documento en Línea]. Disponible: http://de.wikipedia.org/wiki/Walter_Gropius [Consulta: 2007, Septiembre 16]

DECISIONES JUDICIALES

Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina de Naciones. Proceso No. 32-IP-97, del 02 de octubre de 1998.

Tribunal Supremo de España. Decisión de fecha 4 de diciembre de 2001.

ACRÓNIMOS:

ADPIC: Acuerdo sobre los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio.

CAN: Comunidad Andina de Naciones.

CEE: Comunidad Económica Europea.

INPI: Institut National de la Propriété Industrielle.

MERCOSUR: Mercado Común del Sur.

OMC: Organización Mundial del Comercio.

OMPI: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.