

00721
501



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO**

FACULTAD DE DERECHO

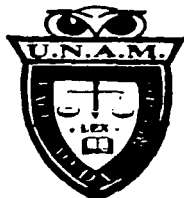
**SEMINARIO DE PATENTES, MARCAS Y
DERECHOS DE AUTOR**

PROTECCION JURIDICA DE LOS DISEÑOS

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN DERECHO
P R E S E N T A ,
DIANA ANGELICA / MANRIQUE MOUNA

ASESOR: MAESTRO JORGE MIER Y CONCHA SEGURA



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

MEXICO, D. F.

2003.

A



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



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

22 DE ENERO DE 2003.

ING. LEOPOLDO SILVA G 'TIERREZ
DIRECTOR GENERAL DE
SERVICIOS ESCOLARES
P R E S E N T E .

La pasante de Derecho señorita **DIANA ANGELICA MANRIQUE MOLINA** ha elaborado en este seminario bajo la dirección del **DR. DAVID RANGEL MEDINA**, la tesis titulada:

"PROTECCIÓN JURDICA DE LOS DISEÑOS"

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

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


DR. DAVID RANGEL MEDINA
DIRECTOR DEL SEMINARIO.

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

DRM*amr.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

B

**JORGE MIER Y CONCHA SEGURA
ABOGADO
CEDULA PROFESIONAL 1706549**

México, D.F. a 9 de Septiembre de 2002

**DR. DAVID RANGEL MEDINA
DIRECTOR DEL SEMINARIO DE
PATENTES MARCAS Y DERECHOS DE AUTOR
FACULTAD DE DERECHO
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
P R E S E N T E**

Estimado Doctor Rangel:

La pasante en derecho **DIANA ANGÉLICA MANRIQUE MOLINA**, ha elaborado en este seminario y bajo la dirección del suscrito, la tesis intitulada "**PROTECCIÓN JURÍDICA DE LOS DISEÑOS**".

Después de revisar la misma, y toda vez que la pasante referida ha cumplido con las horas de investigación necesarias, me permito aprobar su proyecto, al considerar que ha cubierto los requisitos esenciales del Reglamento de Exámenes Profesionales. En virtud de lo anterior, y previa su revisión, atentamente le solicito, se sirva entregar la constancia respectiva a fin de que se le autorice realizar los trámites para la presentación de dicho examen.

Sin más por el momento, estoy a sus órdenes para cualquier comentario respecto a este asunto, enviándole un cordial saludo,

Atentamente,

POR MI RAZA HABLARA EL ESPÍRITU


Lic. Jorge Mier y Concha Segura
Profesor de Propiedad Intelectual

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

A Dios, por permanecer en cada momento.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

D

Para mis padres Guille y Mario

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

F

A mis queridos hermanos Nidy y
Mario

Para mi querido Claus

A mis amigos gracias por lo
compartido:

Adrianas Maldonado y Uribe,
Joaco y Lulú, Rodolfo, Yana,
Pao, Ale, Mony, Jorge, Carlos
y Pablo.

A Carla por la oportunidad

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

F

Al Dr. David Rangél Medina
por su dedicación y estudio en esta
matéria, cuya sapiencia es invaluable.

A mi guía y maestro: Jorge Mier
y Concha Segura, gracias
totalmente.

Para mi querida UNAM

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PROTECCIÓN JURÍDICA DE LOS DISEÑOS

INTRODUCCION

CAPITULO PRIMERO

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

I. CONCEPTO DE DISEÑO	2
A. Proceso de Diseño	3
B. Diseño en sentido amplio	5
C. Diseño en sentido Jurídico	7
D. Nuevo concepto Diseño	8
II. GENESIS Y EVOLUCIÓN DEL DISEÑO	9
A. Aparición del Diseño	10
B. Etapas del Diseño	13
1. Revolución Industrial.	14
2. Movimientos de Reforma	15
a) Art nouveau	15
b) Bauhaus	16
3. Lujo y Poder	17
a) arte-deco.	17
4. Milagro Económico	17
a) Academia para el diseño.	18
b) Escuela de Ulm y la buena forma.	19
5. Diseño y Buena Forma	19
a) consumismo y tecnología.	19
b) Uso de materiales.	21
6. Antidiseño y Experimentación	22
C Diseño en México y en otros Países	23
1. El caso Mexicano	23
2. Inglaterra	25
3. El milagro en Japón	25
4. Diseño en la península Escandinava	26
5. Diseño Italiano	27
6. Diseño Español	27

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PROTECCIÓN JURÍDICA DE LOS DISEÑOS

III APLICACION DEL DISEÑO A FINALES DEL SIGLO XX E INICIO DEL XXI	28
A. Vertientes del Diseño y su aplicación en Obras Autorales.	28
1. Estéticas	28
a) Artes Graficas	28
b) Cartel	29
c) Caricatura	30
d) Comic	30
e) escultura	31
f)Arquitectura	31
g) Arte Aplicado	31
2. Técnicas	31
a) Cad /cam	32
b) Realidad virtual	33
c) Multimedia	35
d) Industria Textil.	36
	37
DIFERENTES FIGURAS JURÍDICAS DE PROTECCIÓN PARA DISEÑOS.	37
I. Ley de la Propiedad Industrial.	
a) Antecedentes de protección legal a diseños	38
b) Evolución de la protección de derechos de la propiedad intelectual en México de 1942 a 1997.	40
c) Concepto de propiedad industrial.	41
d) Fundamento constitucional.	42
A. Patentes.	43
1. Concepto de invención.	43
2. Definición de Patente.	44
3. Criterios de patentabilidad	44
a) Novedad.	45
b) Actividad Inventiva	47
c) Aplicación Industrial.	47
d) Excepciones a la patentabilidad.	50
4. Alcance de la Patente.	51

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

I

PROTECCIÓN JURÍDICA DE LOS DISEÑOS

a) Reivindicación.	51
b) Contenido del derecho.	52
B. Modelos de utilidad.	52
1. Concepto.	52
2. Contenido del derecho	53
3. Características propias del modelo tutelable.	54
C. Diseños industriales	55
1. Concepto.	55
2. Contenido del derecho.	57
3. Trascendencia y efectos.	58
4. Protección de la apariencia.	58
5. Aproximación entre la tecnología; Patentes, Modelos de Utilidad y Diseños.	59
6. Vínculo entre diseño y patentes	65
7. Modelo de utilidad a fin al diseño como protección.	65
D. Marcas	66
1. Concepto.	66
2. Contenido.	67
3. Registro del Diseño Constituido en la Etiqueta de un Producto.	68
4. Posibilidad para el diseño como forma tridimensional.	69
a) Figuras visibles.	69
b) Formas tridimensionales.	70
5. Disposiciones aplicables a las marcas tridimensionales.	71
a) Interpretación de la autoridad.	72
6. Registro de la presentación de productos como marca tridimensional.	80
7. Marca tridimensional frente a registro de Diseño.	87
II Ley Federal del Derecho de Autor.	87
A. Contenido del Derecho de Autor	90
B. Sujeto del Derecho de Autor y Nacimiento del Derecho de Autor	92
C. Titularidad del Derecho de Autor, nacimiento del derecho de autor.	94
D. Objeto del Derecho de Autor.	95

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PROTECCIÓN JURÍDICA DE LOS DISEÑOS

1. Obras plásticas.	98
2. Obras escultóricas.	99
3. Obras fotográficas.	100
4. Obras arquitectónicas.	101
5. Arte aplicado.	103
E. Derecho de autor y diseño.	104
CAPITULO TERCERO	
LA PROTECCION ACUMULADA	106
I. La acumulación en la protección del diseño.	109
A. Concepto	109
B. Determinación jurídica de Forma – Función en el Diseño.	112
1. Criterio de la multiplicidad de las formas.	112
2. Criterio de los contornos.	113
3. Criterio de las adiciones o embellecimientos.	114
4. La intención del diseñador.	115
C. La Acumulación en la legislación Mexicana vigente	117
D. En la Comunidad Europea	124
1. Directiva sobre la Protección Jurídica de los Dibujos y Modelos	124
2. Inclusión de la Acumulación en la Directiva	131
3. Figuras Idóneas.	133
1. Diseños Industriales.	133
2. Formas tridimensionales.	134
3. Arte aplicado.	134
II. Problemas derivados de la protección acumulada de acuerdo con la Ley Mexicana.	136
1. Duración	136
2. Contenido	140
3. Ámbito de competencia para hacerlo efectivo	145
4. Dominio público	149
III. Criterio sustentado por el IMPI	154
IV. Criterio sustentado por el INDA	155

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PROTECCIÓN JURÍDICA DE LOS DISEÑOS

V. Comentarios 156

CAPITULO CUARTO

PROPUESTA LEGISLATIVA. 157

I. Propuesta Legislativa

CONCLUSIONES 160

BIBLIOGRAFIA 164

REVISTAS Y DIARIOS

DICCIONARIOS Y OTROS

LEGLACION

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

L

PROTECCIÓN JURÍDICA DE LOS DISEÑOS

ABREVIATURAS USADAS

IMPI	Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial
INDA	Instituto Nacional del Derecho de Autor
LPI	Ley de la Propiedad Industrial
RLP	Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial
LFDA	Ley Federal del Derecho de Autor
RLFDA	Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor
OMPI	Organización Mundial de la Propiedad Intelectual
OAMI	Oficina de Armonización del Mercado Interior
CE	Comunidad Europea
D/	Directiva
UE	Unión Europea

TESIS CON
FALTA DE ORIGEN

INTRODUCCION

El objetivo de este trabajo, es hacer un estudio de la protección jurídica a estas contribuciones intelectuales, de tan importantes efectos económicos como invenciones en sus diferentes modalidades y aplicaciones, en nuestro país por un lado, y por el otro precisar la doble protección legal para el diseño y si el paradigma de la tendencia globalizadora, responde a las necesidades legales actuales de los innovadores y creadores, sin olvidar la armonía que guardan en el entorno humano, partiendo de la existencia del Derecho Intelectual y sus disciplinas; la Propiedad Industrial y los Derechos de Autor, en sus respectivas disposiciones mexicanas.

Si bien es cierto que el tema de este trabajo tiene un matiz frívolo, no es ese el sentido que el lector debe dar a esta obra. Las creaciones humanas, como cualquier otra actividad inherente al hombre, están reguladas legalmente y el diseño no es una excepción. En variadas ocasiones la norma ha sido rebasada por las mutaciones y desarrollo en la actividad del hombre, según sea el caso. El campo de la creación intelectual como actividad única de nuestra especie, es muy importante dada la magnitud de los beneficios brindados al desarrollo de la humanidad; antes como necesidades de subsistencia y hoy como adelantos tecnológicos o elementos meramente estéticos; llegando a escenificar un medio artificial que habitamos.

Al surgir preguntas como: ¿Qué es el diseño?, ¿Lo hecho por la mano del hombre, ha sido diseñado? o ¿Es posible proteger dicha actividad?; la respuesta a las primeras interrogantes puede ser muy compleja y meritoria de un estudio particular de especialistas en la materia para cada una, por lo que de manera genérica serán tratadas para que posteriormente desde un contexto legal sean analizadas; y en cuanto a la tercera es la intención del presente estudio aportar criterios y propuestas para actualizar el alcance legal a esta figura, partiendo de un concepto que se abordará después como objeto de protección jurídica.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

PRIMERO

CONCEPTOS FUNDAMENTALES.

I . CONCEPTO DE DISEÑO

Atendiendo a una definición de diccionario, el significado de la palabra diseño es: "el trazado de una figura. //Descripción o bosquejo de una cosa. //Disciplina que tiene por objeto una armonización del entorno humano".¹

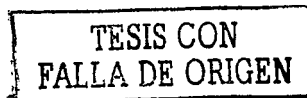
En virtud de lo anterior es muy difícil limitar el campo de la disciplina que nos ocupa, debido a que en el momento de expresar una manifestación creativa por cualquier medio perceptible a los sentidos, principalmente el visual, los recursos para lograrlo son muy diversos. El medio gráfico; en su estricto significado relativo a la escritura, ocupándose también de lo que se representa por medio del dibujo y cualquier otro análogo a éste; son los que empleamos comúnmente para la representación y materialización de ideas.

El resultado de esta información procesada por el cerebro humano de magnitudes geométricas, figuras, imágenes y símbolos se vinculan a propósitos específicos de la actividad del hombre. Lo que se refleja en el conocimiento de técnicas gráficas e industriales optimizadas por avances tecnológicos, insertos en la estructura económica mundial.

El concepto de diseño comprende tres aspectos que se abordarán de manera muy general:

- Prefiguración: atañe a la planificación de soluciones y se plasma a través de los sistemas de representación disponibles.
- Materialización proyectual: precisión efectiva del proyecto.

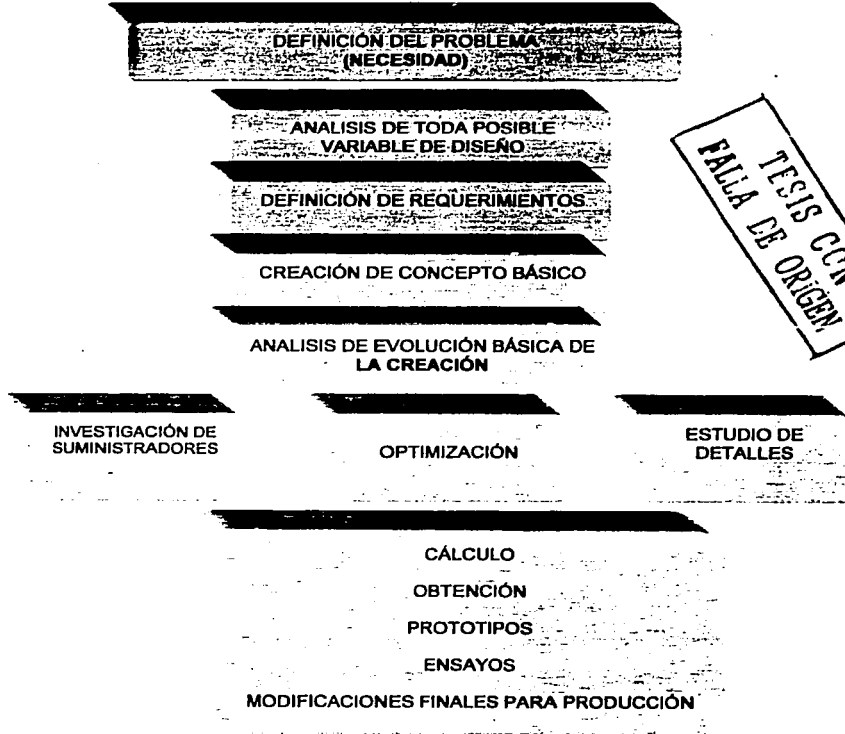
¹ Diccionario de la lengua española Larousse, Larousse, 8ª ed. México, 1996, p. 226.



- Habitabilidad social: valores sociales que operan en la comunidad, puestos en juego y modificados por el diseño.

A. PROCESO DE DISEÑO²

El diseñar es una actividad condicionada por aspectos económicos, industriales, tecnológicos, estéticos y funcionales. Su proceso es integrado de la siguiente manera:



² BONSIEPE Gul, Diseño Industrial Tecnología y dependencia, Edicol, México 1978, p. 37.

La problemática, para el diseño es la proposición dirigida a averiguar, la definición de los requerimientos, y así obtener el Diseño. Gui Bonsiepe, explica lo que para el ámbito de diseño significa la solución de un problema:

"El diseño empieza al evidenciarse la necesidad. Uno de los pasos más importantes en todo proceso de diseño es determinar la tarea- variables y restricciones-, lo que a veces se denomina definir el problema"³

Los elementos de la problemática para los diseños son: forma y contexto, explica el mismo Bonsiepe, entendiendo por contexto la suma de requerimientos y limitaciones. La forma a su vez, incorpora la suma de características que satisface el contexto, coexistiendo ambos armónicamente.

Por lo cual solucionar un problema mediante el Diseño, puede representar:

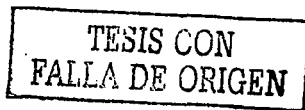
- Incrementar ventas para una empresa por medio del desarrollo de un producto nuevo.
- Modificar total o parcialmente uno existente
- Diseñar una imagen nueva para la misma empresa.

Básicamente este proceso puede resumirse en este ejemplo:

- 1- Problema: necesidad de un objeto que sirva para quitar espinas a nopales.
- 2- Análisis de propuestas existentes: (si las hay).
- 3- Requerimientos: acero inoxidable, agarradera ergonómica, que sea de uso doméstico, manejable por una persona ambidiestra.
- 4.- Prototipo: Instrumento quita espinas de nopal.

El problema se resuelve según el campo de aplicación del diseño. Un caso es el "desarrollo de un nuevo producto", término empleado por la Mercadotecnia

³ Bonsiepe, G. Op. Cit. p.29.



principalmente, la cual define al producto como un conjunto de atributos físicos y tangibles reunidos en una forma identificable.⁴

Atributos cuya principal cualidad es motivar el consumo o patrones de compra entre los consumidores. Dicho de otra forma en opinión de los mercadólogos, el producto es igual a sus beneficios.

B. DISEÑO EN SENTIDO AMPLIO

La gestión y planificación de proyectos son vitales para las compañías. Estas pueden estar trabajando a la vez en varios diseños. Los diseñadores modelan en dos dimensiones (dibujos) y en tres (madera), lo que facilita que otros especialistas y consumidores en las denominadas pruebas de usuario, evalúen el producto.

Estamos ante una característica ambivalente del diseño, debido a que las ventas son parte de la empresa y los consumidores demandamos ciertas características en relación con la función de los productos aunadas a la apariencia, propiciando una idea clara de los productos que nos sirven.

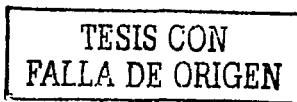
“El diseño es la herramienta que permite mejorar la comunicación entre productor y consumidor pues interviene como factor de racionalización y de economía”⁵.

Una definición económica de nuestro objeto de estudio es en la que éste es visto como el proyecto del aspecto exterior que presenta un producto industrial destinado a la venta.

Por lo que invariablemente es una parte del eslabón económico, le guste o no a los creadores, que tal vez en principio desarrollan formas por capricho y después las

⁴ STANTON J. William, Charles Futrell, Fundamentos de Mercadotecnia, 4ª. Ed., trad. Ma. Elena Rosas Sánchez, México, McGraw-Hill, 1990, p.208.

⁵ LAZO, Mario, Diseño Industrial Tecnología y Utilidades, Trillas, México, 1990, P.56



aplican a artículos de los que ellos como desarrolladores pretenden una remuneración económica. Los diseñadores de hoy en día pueden ser solo maquillistas de productos – formas- enfocando dicha actividad al consumo desmedido, dejando de lado aspectos como; optimización de recursos, la creatividad en función de la forma e incluso copiándose unos a otros.

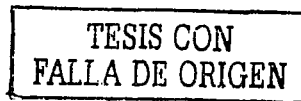
Esto no siempre ocurre, hay quienes logran crear una verdadera identidad entre producto – empresa, sintetizadas en una imagen trascendente.

El siglo XX se caracterizó por avanzar tecnológicamente en un rubro particularmente, la electrónica. Las aplicaciones del diseño en este campo que van desde modificar los componentes exteriores, periféricos o dar características adicionales como es el caso de la tecnología móvil, a los aparatos; hasta sus configuraciones ambientales en el caso de las computadoras u ordenadores; o la denominada industria del entretenimiento; han dejado a las empresas cantidades impresionantes en dinero.

Es tan amplia la gama de aplicaciones que hoy puede tener el diseño, que el solo añadir la palabra diseño tiene un efecto de compra.

Por ejemplo un diccionario en línea le da a esta palabra dos connotaciones⁶. La primera hace referencia al trabajo de proyección de objetos de uso cotidiano, teniendo básicamente en cuenta los materiales empleados y su función – un edificio, un vestido; y divide al **Diseño en Gráfico**, arte y técnica de traducir ideas en imágenes y formas visuales; **Industrial**, arte y técnica de crear objetos que luego serán fabricados en serie por la industria. La definición de referencia en su segunda parte, atiende al bosquejo de alguna cosa que se hace por medio de palabras; ésta última puede ser confusa, debido a que bosquejar es sinónimo de primer trazo, aunque la misma es empleada para advertir una idea vaga.

⁶ Diccionario General de la Lengua Española, www.vox.es/consultar.html.



La importancia de lo anterior; pudiera ser irrelevante desde el punto de vista legal, pero si reparamos en que ya existen otros intereses de tipo empresarial, inventivo, o industrial solo por mencionar algunos y con ellos derechos; la situación se complica y por ende el campo de nuestra disciplina se beneficia.

Estos elementos me llevan a plantear un concepto propio de Diseño en sentido amplio: Proceso de creación de un producto; en su sentido más amplio como (lo que crea cualquier actividad de la naturaleza del hombre), y deviene de la necesidad de solucionar un problema de diseño, a partir de concebir su forma y función, como contribución (en cualquier campo, del conocimiento al que es aplicado; científico, económico, industrial, artístico, tecnológico) y materializarlo a través del objeto mismo. Estos objetos incluso pueden ser virtuales.⁷

C DISEÑO EN SENTIDO JURÍDICO

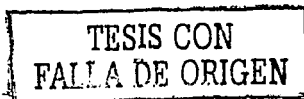
Con la idea anterior los Diseñadores pueden o no estar de acuerdo. Lo importante es partir de que el diseño como una actividad más del hombre, es objeto de regulación jurídica, por encuadrar en una especie del derecho. El llamado Derecho intelectual. Este se entiende – nos dice el maestro David Rangel Medina – como:

“El conjunto de normas que regulan las prerrogativas y beneficios que las leyes reconocen y establecen a favor de los autores y de sus causahabientes por la creación de obras artísticas, científicas, industriales y comerciales”⁸.

De ahí, que el diseño al ser producto de una actividad creativa; sea objeto de estudio jurídico. Las reglas que integran la Propiedad Intelectual atienden a sus efectos en la

⁷ Calidad aparente de los objetos, sin existir; ejemplos: diseño y creación de páginas en línea, juegos electrónicos, memoria virtual de una PC. El trabajo de un diseño virtual permite, el desarrollo de un producto que solo existe en el interior de la computadora.

⁸ Derecho Intelectual, México UNAM-Mcgraw-hill, 1998, p.1.



sociedad; como elementos que constituyen, desde la identidad hasta innovaciones tecnológicas.

Uno de los objetos de la Ley de la Propiedad Industrial (Artículo 2 fracción IV) prevé de manera específica el **“Favorecer la creatividad para el diseño y la presentación de productos nuevos y útiles”**, involucrándose de este modo con los sectores productivos y con los circuitos comerciales, reconociendo en la creatividad cuya aplicación sea industrial, un futuro de efectos favorecedores económicamente para nuestro país.

La norma es reiterativa al enunciar – estimular la actividad inventiva, **creatividad en el diseño** y la **presentación de nuevos productos** – cuando enumera las facultades del instituto Mexicano de la Propiedad Industrial en el artículo 6° de la LPI, fracción XII. Ello es lo que motiva a este estudio para analizar las posibilidades de protección establecidas en el orden normativo actual.

El diseño es una actividad creativa y expresiva del hombre que tiene por objeto la proyección y materialización de creaciones, que según sus características de forma y uso representan beneficios para la humanidad.

Un aspecto controvertido es la aseveración de que todos los objetos creados de la mano del hombre son diseños y que las formas componen el mundo. Lo cual plantea una interrogante ¿forma es sinónimo de diseño?

D NUEVO CONCEPTO DE DISEÑO.

El Diseño es en nuestros días un conjunto de decisiones, “cultura-imagen” que permiten definir la concepción de los objetos y con él al hombre actual. Diseño es la organización de elementos artísticos en un todo estético y agradable.

Debe ser considerado en cualquier medio, ya sea gráfico, pintura, escultura, publicaciones, cartas, fotografía, arquitectura, páginas de la red e industria. El diseño debe ser funcional, de modo que la pieza terminada sea útil a algún propósito.

El poder del diseñador es organizar los materiales y formarlos de una manera inspirada y original, para cumplir con su propósito, cual sea su medio de expresión, aplicando para ello la tecnología.

Diseño es en la actualidad, la creación sintética de objetos materiales y de servicios, relacionados con las condiciones culturales de habitar.

II. GENESIS Y EVOLUCIÓN DEL DISEÑO.

La visión que cada individuo tiene del diseño atiende a la relación entre estética y utilidad, o a veces solo a alguno de estos criterios. Esto ha motivado a la creación de objetos que en su inicio respondían a solucionar necesidades básicas del hombre, los que posteriormente implicaron el desarrollo humano en su conjunto, propiciando lo que hoy denominamos estado de la técnica, en el sentido más amplio, entendiendo técnica como conjunto de procedimientos propios de un arte, ciencia u oficio. Mas adelante retomaré este término en su sentido jurídico.

El hombre no tardó en atribuirle un valor económico a estas contribuciones intelectuales, mismo que se transformó en aportación económico – tecnológica - artística, para la humanidad.

El valor conferido a estas formas, ha cambiado tanto como los medios que las originan, hasta llegar a los procesos de producción y comercialización que hoy conocemos incluyendo al diseño en la estructura económica de la sociedad.

El diseño como una actividad creativa del hombre incluye los sistemas que constituyen la identidad pública de ciudades, empresas, organismos, según nos dice la diseñadora María del Valle Ledesma⁹.

En nuestros días, el empleo de la palabra diseño tiene diversos propósitos que considero son un reflejo de lo que la humanidad ha convertido en necesidad, como son industrial, imagen, interiorismo, moda, publicidad, corporativismo, medios, multimedia, hardware, sonido, objetos, software, comunicaciones, información, etc.

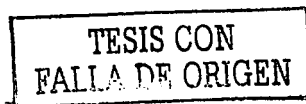
La gama tan extensa que abarca la interrelación de servicios, productos y mercado, con el empleo de este concepto de diseño, desde el punto de vista de la actividad creativa, consistente en determinar las propiedades formales o las características exteriores de los objetos que se van a producir artística o industrialmente; no es tan completa, debido a que se le resta el elemento función, sin el cual un diseño no es diseño. El diseño casi siempre lleva implícita una mejora en la disposición de sus componentes. Esto se reitera con el empleo de líneas distintas para clasificar un determinado mercado o temporadas de la introducción de estos.

A. APARICIÓN DEL DISEÑO

El hombre al evolucionar tuvo que desarrollar su capacidad para generar formas útiles, ésta le dio como resultado la creación de objetos para complementar sus actividades y satisfacer necesidades de subsistencia en su entorno.

Al tener esta aptitud de producir algo de la nada, el hombre crea todos los objetos vitales para su subsistencia según el momento histórico, innovando al generar la solución y materializarla, aplicándola para su beneficio, propiciando el nacimiento de un medio artificial impuesto por la misma naturaleza.

⁹ Diseño y Comunicación, Teorías y enfoques, Paidós, Buenos Aires, 1997.P.31.



Los utensilios en principio son para el hombre una extensión de los componentes del cuerpo. De ahí que los objetos conocidos de otras culturas sean tan similares e incluso presenten mejoras, añadiduras o combinaciones, lo que significa el inicio de avance en la técnica. Con ello los diversos grupos humanos al contactarse se beneficiaron entre sí, logrando evolucionar en áreas específicas de la tecnología, provocando el nacimiento de ciudades nuevas y el expansionismo territorial.

Hasta llegar a los innumerables inventos propuestos desde Arquímedes (287- 212 a.C), inventor griego a quién se le atribuye la polea compuesta, la catapulta y un sistema de espejos que incendiaba embarcaciones o de Leonardo Davinci (excavadoras, móviles, máquinas para volar entre otras), pero en su tiempo la falta de conocimiento acerca de otras áreas como la estática, la dinámica y otras ciencias, que hasta el periodo denominado revolución científica siglos XVII y XVIII culminaron en ampliar las posibilidades de estos campos del conocimiento.

La aportación de las ciencias como la matemática, astronomía, medicina y posteriormente la química, térmica y eléctrica del siglo XVIII provocó el desarrollo tecnológico y éste a su vez el desarrollo industrial.

En los siglos XVIII y XIX los adelantos en ramas específicas como la textil que al principio utilizaba energía hidráulica, adopta después las primeras maquinarias.

La primera revolución industrial tuvo lugar en Reino Unido a finales del siglo XVIII; transformó la economía y sociedad británicas e influyó a otros países.

B. ETAPAS DEL DISEÑO

El diseño es dividido en etapas para su estudio; los expertos no necesariamente están de acuerdo, ya que según dicen resulta arbitrario a veces señalar fechas por lo subjetivo de la apreciación artística o técnica del objeto, en su momento.

Solo como referencia en este estudio, tomaré las etapas señaladas por Thomas Hauffe¹⁰, de la manera siguiente:

Historia Temprana	1750 – 1850
Revolución Industrial *	1830 – 1880
Movimientos de Reforma*	1850 – 1914
Camino al Modernismo	1890 – 1914
Revolución y Vanguardia	1915 – 1933
Lujos y Poder*	1925 – 1945
El Milagro Económico*	1945 – 1960
Diseño y Buena Forma*	1954 – 1968
Antidiseño y Experimentación*	1965 – 1976
Postmodernismo*	1978 - al presente.

Estas etapas son divididas a su vez por subetapas, las cuales no retomaré en el orden dado por el autor citado; cuya obra trata de la historia del Diseño. De tal manera que analizaré las que considero son más destacadas.

1. REVOLUCIÓN INDUSTRIAL SIGLO XVIII.

La revolución industrial hizo que se pasara de la producción individual a la división del trabajo en las fábricas. Para los obreros, las condiciones de trabajo eran peligrosas y sucias. Se producía mobiliario, cuberterías y textiles, destinados a atraer a una nueva clase media urbana que mostraba un gran interés por este tipo de productos y por otros más baratos.

En el siglo XIX, una serie de críticos y reformadores, británicos como John Ruskin o William Morris, encontraron vínculos claros entre los sistemas industriales de

¹⁰ HAUFFE Thomas Design, Barron's U.S., 1996, p.1.



fabricación y la pobreza de relaciones entre la sociedad y sus objetos cotidianos, caracterizados por la imprecisión de las máquinas que los generaban.

Un ejemplo recurrente de este debate es la Gran Exposición celebrada en el Hyde Park londinense en 1851, que presentó una gran variedad de objetos y máquinas de muchos países, entre los que predominaban las recreaciones históricas carentes de espíritu creativo, y tan ajenas a la lógica industrial como próximas al decadente y mal gusto burgués del momento.

Los reformadores británicos y del resto de Europa creían que el diseño para la industria era una preocupación social fundamental, una cuestión de política nacional y de educación. Una convicción que caracteriza el debate del diseño para la industria que tuvo lugar a finales del siglo XIX y principios del XX.

2. MOVIMIENTOS DE REFORMA

a) ART NOUVEAU (1893) o Modernismo.

Denominación que literalmente significa 'arte nuevo' y se utiliza para designar un estilo de carácter complejo e innovador que se dio en el arte y diseño europeos durante las dos últimas décadas del siglo XIX y la primera del siglo XX. En España se denominó modernismo, en Alemania Jugendstil y en Austria Sezessionstil. En Italia se conoció como Stile Liberty, en referencia a la tienda de Arthur Liberty, que había sido decisiva en la difusión del estilo por el continente europeo.¹¹

Manifiesta el manejo de la forma en coherencia a los materiales y procesos, y se le quita ornamentación a los objetos. Las artes aplicadas irrumpen en la vida cotidiana opina el Diseñador Oscar Salinas¹²; mostrándose lo mismo en fachadas arquitectónicas que en los espacios habitables del hombre.

¹¹ Enciclopedia Microsoft Encarta "Art Nouveau," 2000. 1993-1999.

¹² SALINAS, Flores, Oscar, Historia del Diseño Industrial, Trillas, México, 1992.

Los representantes del Art Nouveau introdujeron un estilo pictórico alternativo al de Lautrec, creando carteles de imágenes exóticas y estilizadas por medio de líneas fluidas y de elegantes formas alargadas. Entre los artistas de carteles estilo Art Nouveau más representativos se encuentran entre otros el inglés Aubrey Beardsley, el francés nacido en Checoslovaquia Alphonse Mucha, el austriaco Gustav Klimt y el holandés Jan Toorop. Van de Velde, que con su cartel *Tropon* (1899), marcó un hito y un estilo totalmente nuevo en este arte, al eliminar totalmente las figuras humanas y sustituirlas por un dibujo abstracto.

b) BAUHAUS (1919-1933).

En Alemania nace la escuela denominada Bauhaus, se le atribuyen los principios, tanto del Diseño Industrial como del Gráfico cuyas influencias perduran hasta nuestros días.

"Bauhaus, escuela alemana de arquitectura y diseño que ejerció enorme influencia en la arquitectura contemporánea, las artes gráficas e industriales y el diseño de escenografías y vestuario teatrales. Fue fundada en Weimar en 1919 por el arquitecto Walter Gropius que pretendía combinar la Academia de Bellas Artes y la Escuela de Artes y Oficios. La Bauhaus, basada en los principios del escritor y artesano inglés del siglo XIX William Morris y en el movimiento Arts & Crafts, sostenía que el arte debía responder a las necesidades de la sociedad y que no debía hacerse distinción entre las bellas artes y la artesanía utilitaria. También defendía principios más vanguardistas como que la arquitectura y el arte debían responder a las necesidades e influencias del mundo industrial moderno y que un buen diseño debía ser agradable en lo estético y satisfactorio en lo técnico. Por lo tanto, además de las clases de escultura, pintura y arquitectura, se impartían clases de artesanía, tipografía y diseño industrial y comercial".¹³

¹³"Bauhaus," *Enciclopedia Microsoft Encarta* Op. Cit.

Esta escuela influyó de manera directa e indirecta por sus programas, y didáctica a todas las escuelas de diseño especialmente vinculadas al diseño industrial, gráfico y a la arquitectura.

En sus inicios solo fue una escuela de artes y oficios; posteriormente en el año de 1926 surge lo que denominaron manifiesto Bauhaus, que hace referencia al objeto de formación para los estudiantes en ese centro de educativo. Refiriéndose a estos como colaboradores para la industria y la artesanía cuyo propósito sería dominar la tecnología y la forma. Este colaborador es lo que hoy conocemos como Diseñador.

3. LUJO Y PODER

a) ART- DECO¹⁴

Manifestación de las artes decorativas que surge entre el período de las dos guerras mundiales. El Art Déco surgió como reacción a la sinuosidad y exceso de elaboración del Art Nouveau, característico del cambio de siglo, y a la vez como una estética nueva para celebrar el auge de la maquinización que iba ganando terreno. Su principal característica es la utilización de líneas definidas, contornos nítidos y formas elegantes y simétricas. También se asocian a este estilo los colores primarios brillantes, la utilización de cromados, esmaltes y piedras muy pulidas, y los diseños de inspiración egipcia y griega. Aunque los objetos Art Déco más refinados no se producían de forma masiva, su inherente simplicidad hacía que fueran fácilmente adaptables a un tipo de producción en serie de objetos menos refinados como la bisutería, las vajillas y demás utensilios de uso doméstico corriente.

¹⁴ El término surge en una exposición de 1966 que mostraba la artesanía modernista del siglo XX.

4. MILAGRO ECONOMICO

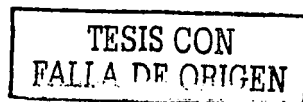
Cada proceso de industrialización tiene características distintas en función del país y la época. Al principio, la industria británica no tenía competidores. Cuando se empezaron a industrializar otros países tuvieron que enfrentarse a la ventaja acumulada por Gran Bretaña, pero también pudieron aprovecharse de su experiencia.

En cada caso, el éxito del proceso industrializador dependía del desarrollo de nuevos métodos de producción, pero también de la modificación de las técnicas utilizadas para adaptarlas a las condiciones imperantes en cada país y de la propia legislación vigente, que favoreciera la implantación de maquinaria barata gracias a una disminución de los aranceles, lo que, en ocasiones, podría perjudicar a otros sectores sociales, como los campesinos, que veían cómo sus productos debían competir con otros más baratos. Aunque la intervención pública para favorecer la industrialización fue importante en el caso británico, el papel del Estado fue mucho mayor en el caso alemán, ruso, japonés y en casi todos los países industrializados durante el siglo XX.

a) LA ACADEMIA PARA EL DISEÑO (ULM)

El diseño a través de su enseñanza, se separa de las artes aplicadas para acercarse a la ciencia y la tecnología. Una de las aportaciones de esta escuela es la racionalidad en el diseño.

Ulm, una nueva escuela experimental de diseño (que más tarde se conoció con el nombre de nueva Bauhaus), fundada tres años antes por el arquitecto y escultor suizo Max Bill. Entre 1964 y 1966 Maldonado dirigió este centro, y en 1964 publicó el ensayo *Ulm, ciencia y proyectación*, un alegato a favor del carácter sistemático del diseño. Entre sus proyectos más destacados figuran el sistema de códigos para programadores de Olivetti (1964-1967) y el programa de identidad corporativa de los grandes almacenes La Rinascente, ambos en colaboración con su colega alemán Gui Bonsiepe. En 1967 se trasladó a Milán, donde aún reside.



"La presencia de Tomás Maldonado ha marcado los principales momentos de la evolución del diseño en los últimos 50 años. Su influencia como ideólogo de la escuela de Ulm, y posteriormente del diseño italiano, ha definido a varias generaciones de proyectistas y aún hoy permanece vigente gracias a su espíritu prolífico y reflexivo".¹⁵

Los planes de estudio incluían materias teóricas relativas a ciencias o disciplinas cuyo campo aportaría al diseño.

Al asociarse a la empresa; esta escuela da muestras en los proyectos desarrollados para la compañía Braun, que era posible conjuntar la función y el diseño a la actividad industrial.

b) LA ESCUELA ULM Y LA "GUTE FORM"(BUENA FORMA)

La propuesta de la Gute –Form, es vincular formas a la cualidad y a la función del objeto. No se trata solamente de creaciones que incrementen las ventas de productos sino a la síntesis de elementos esenciales. Como ejemplo de lo anterior el Diseño de los productos BRAUN (color blanco acabados grises y negros). Se convierten en la imagen del diseño generada por esta empresa, y el éxito comercial de sus productos se convirtió en el objetivo económico de una sociedad.

La nación Alemana emprendió a la reconstrucción o el milagro económico, básicamente desarrollando dos campos, la educación y la producción.

¹⁵ Id. "Maldonado, Tomás," *Enciclopedia Microsoft Encarta 2000*. 1993-1999 Microsoft Corporation.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

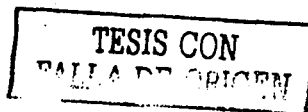
5. DISEÑO Y BUENA FORMA

a) CONSUMISMO Y TECNOLOGIA

Después de la segunda guerra mundial la sociedad pasó por un periodo de reconstrucción, en el que la tecnología avanzó rápidamente. De la década de 1970 a la de 1980, el número de resultados negativos de la tecnología aumentó y sus problemas han alcanzado difusión pública. Los observadores señalaron, entre otros peligros, que los tubos de escape de los automóviles estaban contaminando la atmósfera, que los recursos mundiales se estaban usando por encima de sus posibilidades, que pesticidas como el DDT amenazaban la cadena alimenticia, y que los residuos minerales de una gran variedad de recursos industriales estaban contaminando las reservas de agua subterránea. En las últimas décadas, se argumenta que el medio ambiente ha sido tan dañado por los procesos tecnológicos que uno de los mayores desafíos de la sociedad moderna es contra- restar este efecto.

Dejando a un lado los efectos negativos, la tecnología hizo que las personas ganaran control sobre la naturaleza y construyeran una existencia civilizada. Gracias a ello, incrementaron la producción de bienes materiales y de servicios y redujeron la cantidad de trabajo necesario para fabricar una gran serie de cosas. En el mundo industrial avanzado, las máquinas realizan la mayoría del trabajo en la agricultura y en muchas industrias, y los trabajadores producen más bienes que hace un siglo con menos horas de trabajo. Una buena parte de la población de los países industrializados tiene un mejor nivel de vida (mejor alimentación, vestimenta, alojamiento y una extensa variedad de aparatos para el uso doméstico y el ocio). En la actualidad, muchas personas viven más tiempo y de forma más sana como resultado de la tecnología.

En el siglo XX los logros tecnológicos fueron insuperables, con un ritmo de desarrollo mucho mayor que en periodos anteriores. La invención del automóvil, la radio, la televisión, teléfono y más recientemente la Internet, revolucionaron el modo de vida y de trabajo de muchos millones de personas. Las dos áreas de mayor avance han sido la tecnología médica, que ha proporcionado los medios para diagnosticar y vencer



muchas enfermedades mortales, y la exploración del espacio, donde se ha producido el logro tecnológico más espectacular del siglo XX, por primera vez los hombres consiguieron abandonar y regresar a la biosfera terrestre.

La tecnología y la prosperidad afectaron al diseño y a su vez a los patrones de consumo en América y Europa. El número de dispositivos electrónicos, televisores, estéreos y personas que los adquieren incrementa cada vez más.

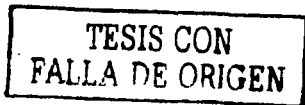
Los diseños de Marcello Nizzoli (Productos Olivetti) combinación de tecnología y formas son tomados como ejemplo para compañías como IBM para desarrollar máquinas parecidas.

La diferencia entre tecnología y diseño, es que la tekné es considerada un conjunto de reglas aptas para dirigir una acción. La Tecnología implica la constitución de procedimientos regulados por determinadas normas para lograr una cierta actividad, mientras que el diseño lleva a la práctica dicho conocimiento y lo materializa en objetos, cuya forma e inclusive tuncion, atienden a principios de bienestar y comodidad.

b) EL USO DE MATERIALES

El estudio de los materiales, tanto metálicos como no metálicos, y de la forma de adaptarlos y fabricarlos para responder a las necesidades de la tecnología moderna es imprescindible para el desarrollo de nuevos productos.

Así como con el empleo de diversas técnicas de laboratorio y los instrumentos de investigación de la física, la química y la metalurgia, los científicos están hallando nuevas formas de utilizar el plástico, la cerámica y otros no metales en aplicaciones que antes se pensaban solo reservadas a los metales, ejemplo la invención del polipropileno.



Los inventores del polipropileno y ganadores del novel de química en el año de 1963 (Giulio Natta y Karl Ziegler; habían transformado el eteno (o etileno) en polieteno (o polietileno) mediante un proceso a baja presión). El proceso mejorado de Natta, le permitió a Ziegler producir polipropeno.¹⁶

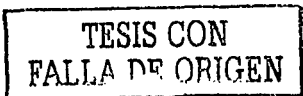
La aportación a la humanidad de este y otros materiales ha cambiado características esenciales en los bienes de consumo así como de la construcción de muebles cuya producción puede ser mecanizada y en cualquier color, además de poseer las propiedades de maleabilidad, ligereza, modernidad y bajo costo.

Algunos avances recientes como de los semiconductores para la industria electrónica, que comenzó a principios de la década de 1960, dio el primer gran impulso a la ciencia de materiales. Después de descubrir que se podía conseguir, que materiales no metálicos como el silicio condujeran la electricidad de un modo imposible en los metales, científicos e ingenieros diseñaron métodos para fabricar miles de diminutos circuitos integrados en un chip de silicio.

Esto hizo posible la miniaturización de los componentes de aparatos electrónicos como los ordenadores o computadoras. A finales de la década de 1980, la ciencia de los materiales tomó un nuevo auge con el descubrimiento de materiales cerámicos que presentan superconductividad a temperaturas más elevadas que los metales.

Si se consigue encontrar nuevos materiales que insertos al diseño otorguen el bienestar común, como sería el caso de los superconductores que a temperaturas suficientemente altas, harían posibles mejoras, como trenes de levitación magnética o computadoras ultrarrápidas.

¹⁶ *Enciclopedia Microsoft Encarta 2000. 1993-1999, Op. Cit..*



Aunque los últimos avances de la ciencia de materiales se han centrado sobre todo en las propiedades eléctricas, las propiedades mecánicas siguen teniendo una gran importancia.

En la industria aeronáutica, por ejemplo, los científicos e ingenieros han desarrollado materiales compuestos no metálicos, más ligeros, resistentes y fáciles de fabricar que las aleaciones de aluminio y los demás metales actualmente empleados para los fuselajes de los aviones.

6. ANTI-DISEÑO Y EXPERIMENTACIÓN.

A finales de los años sesentas y al comenzar los ochentas, las nuevas generaciones de diseñadores cuestionaban el tipo de educación y condiciones de trabajo para su campo dadas las reglas por el consumismo y la producción industrial de productos.

Surge lo que llamaron **posmodernidad** a finales de los años setentas y principios de los ochentas, en donde el pluralismo es ya un fenómeno social, y las divisiones estructurales de la sociedad son identificables como clase trabajadora, media y alta; siendo la explicación por excelencia hasta el día de hoy, la ventaja o desventaja económica en proporciones variables de la humanidad y característica de las potencias económicas e industrializadas.

Una de las características del Postmodernismo es la combinación de estilos históricamente dados. El gusto del postmodernismo por la figuración clásica ha llevado a muchos críticos a considerar este movimiento como una simple corriente reaccionaria, semejante a la que se produjo durante los regimenes fascistas del la década de 1930. También es considerado una actitud propia de la época, caracterizada por el escepticismo político, la invasión de la información y la pérdida de inocencia respecto a los mensajes mesiánicos frente a la historia.

El llamado **diseño radical** o anti-diseño, no es más que una influencia de elementos culturales internacionales primitivos y del llamado arte pop de los años sesenta.

C. EL DISEÑO EN MEXICO Y EN OTROS PAISES.

1. EL CASO MEXICANO.

El concepto de diseño es traído de la teoría y practica de las escuelas europeas más trascendentes ya citadas (Bauhaus y Ulm) en los años cuarenta. El diseño se instituye como licenciatura alrededor de los años sesentas y con ello se promueve y favorece la creación de organismos, que programan cursos y asesorías que impulsarían el desarrollo de México.

El control de los medios de producción por parte del estado en los años sesenta hace posible la organización de grupos de diseño, que desde las paraestatales, sustituyeron las importaciones, emprendiendo la producción de los objetos requeridos. Un ejemplo de lo anterior es la modificación hecha al aeropuerto de México, rediseñando desde el mobiliario de atención al público hasta el reacondicionamiento de todas las instalaciones aeroportuarias resueltas con tecnología nacional.

Se piensa que México ocupa un plano de dependencia tecnológica; debido a que a mediados del siglo XVI, se sustituyeron los trabajos artísticos así como sus conocimientos técnicos; por los modelos producidos en Europa implantados en nuestras tierras por los españoles. Por lo que las actividades desarrolladas por ellos como la orfebrería, escultura, música, pintura, tapicería grabado y muchas otras se vieron interrumpidas por los colonizadores, llevando incluso a la desaparición de la educación enfocada al arte aplicado de nuestros antepasados.

Por si fuera poco se instituyen los denominados "reales privilegios" que otorgaban a los españoles un monopolio en la rama productiva que escogieran y tenían la garantía de que la maquinaria y técnica o equipo sería de su exclusivo uso.

A partir de ese momento la creatividad o la innovación fue enfocada a las actividades extractivas, debido al papel de proveedor que poseía la Nueva España. Años más tarde en 1821, la independencia trajo también la realidad para quienes iniciarían una nueva nación; que resultó ser muestra de lo atados que en realidad estábamos a los opresores. No obstante se iniciaría el camino a la autosuficiencia.

El proceso de industrialización en México es ubicado en el Porfiriato, periodo de la historia de México comprendido entre 1876 y 1911 en el que el general Porfirio Díaz, gobernó México y propició un gran crecimiento económico del país, dada la fijación en los avances del capitalismo por ese gobierno, quién además otorgó seguridad y estabilidad a la inversión extranjera.

Los primeros intentos del diseño en México se manifiestan en proyectos de mobiliario y artículos para el hogar. En la década de los sesenta cuando el campo de acción para los diseñadores creció dada la necesidad de alejarse de los modelos extranjeros y desarrollar los propios. La primera universidad en elevar estos estudios de diseño aplicado a la industria, al rango de licenciatura fue la Universidad Iberoamericana. En 1962 se funda la primera asociación Mexicana de diseñadores. En 1969 se funda la escuela de Diseño Industrial en la Universidad Nacional Autónoma de México. De tal modo que en México el diseño empieza a fortalecerse en sus diversas ramas y tomar importancia mundial arribados los años setentas.

2. INGLATERRA

País cuyo movimiento industrial de efectos ya conocidos de importancia para el Diseño, impactó al mundo con su tecnología. Hoy presenta una menor industria, pero existen



oficinas de consultoría nacional e internacional de servicios en diseño. Esta nación ha recibido varios premios de diseño internacional por su contribución a la cultura y beneficios a la sociedad a través de destacados proyectos. Uno de los grandes centros de exhibición del diseño Británico es el Centro de Diseño, en Londres. Es ahí donde se venden y muestran los mejores productos de diseño, con el patrocinio de empresas reconocidas, logrando el mercadeo de productos de diseño de alta calidad y prestigio para el diseño inglés.

3. EL MILAGRO EN JAPON

Después de la cuenta segunda guerra mundial, y en un lapso de 25 años el Japón semidestruido, pasó a ser líder mundial en tecnología y calidad de productos manufacturados, aprovechando las bases del libre comercio.

En este país se estableció un programa integral de desarrollo industrial, en el cual se insertó al diseño en diversos rubros. Entre las medidas tomadas destacan; el haber creado una conciencia de consumo de lo hecho en el país, entrar al mercado vendiendo los productos a precios bajos para fomentar y demostrar la calidad de sus productos, y lo que llamaron conciencia japonesa. Esta tiene dos elementos importantes el futurismo en los productos buscando beneficios a largo plazo y la calidad, estableciendo los controles para ello. La competencia que tiene el Japón es su propio comercio local, además de fomentar la estabilidad en el empleo.

Se establecieron tres etapas que afianzaron el diseño en este país. La primera; es la protección al diseño y a las patentes en los años cincuenta; fomentando una conciencia del diseño como técnica y capacidad para la industria. Surgen asociaciones de diseñadores especializadas en industria, envases, artesanías e interiorismo. La segunda etapa consiste en la creación de instituciones de apoyo a la exportación de diseños japoneses en la década de los sesentas. Para los años setenta y como tercera

etapa de la consolidación del diseño, la formación de diseñadores en Japón se enfoca a la pequeña y mediana industria sin olvidar al consumidor¹⁷.

4. EL DISEÑO DE LA PENÍNSULA ESCANDINAVA (Noruega, Suecia y Dinamarca).

Una parte del éxito económico atribuido a esta región de Europa es el respeto a la naturaleza y el estudio de la función en los objetos cuya finalidad es la comodidad, como resultado del estudio a las proporciones humanas, al aplicar "principios ergonómicos".¹⁸

Los países escandinavos, con una gran tradición artesana y una industrialización tardía, demostraron que el diseño (aplicado a muebles, textiles y productos de consumo) podía combinar los ideales modernistas de la producción en serie, la decoración y las formas directas con los factores humanos sutiles, el conocimiento de los materiales y la facilidad de comercialización. El finlandés Alvar Aalto, el sueco Bruno Mathsson y el danés Arne Jacobsen, se hicieron famosos por sus diseños funcionales de aspecto sencillo. Durante la década de 1950, el estilo escandinavo tuvo una gran influencia en el diseño internacional.

5. EL DISEÑO ITALIANO

Uno de los fenómenos más paradigmáticos de la importancia económica del diseño fue el que se produjo en Italia después de la segunda guerra mundial. Allí, un gran número de industrias confiaron su recuperación al apoyo de esta disciplina, vinculada con la primera generación de críticos al movimiento moderno. Así, empresas como FIAT, Olivetti o Pirelli contaron con las investigaciones formales que introdujeron algunas

¹⁷ SALINAS, Flores, Oscar, op. Cit. P.237

¹⁸ Principios para adaptar las condiciones anatómicas y fisiológicas del hombre, para obtener el mejor rendimiento, comodidad en el trabajo. La necesidad de proteger al hombre del objeto diseñado, ejemplo malas posturas del cuerpo.op. cit. P.227.

figuras de la importancia de Gio Ponti, Ettore Sottsass, Battista Pininfarina o Achille Castiglioni, que revolucionaron la imagen de los productos industriales volvieron a situar a Italia entre los países más propositivos del mundo¹⁹.

El ejemplo italiano sirvió a otros diseños del mundo como al diseño español, que en la década de 1980 cobro relevancia similar, a la de su rival italiano.

Compañías como la francesa Citroën, la alemana Braun o la italiana Olivetti adquirieron una reputación envidiable tras la II Guerra Mundial por el éxito de sus productos. Su trabajo fue reconocido con numerosos premios internacionales de diseño.²⁰

6. DISEÑO ESPAÑOL

A partir de la creación del centro de diseño en Barcelona, se ha promocionado particularmente esta disciplina. A mediados de los años ochenta se llevó a cabo una exhibición de los productos españoles en una feria internacional celebrada en Milán, estos mostraron una muy buena calidad.

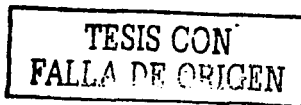
III APLICACIÓN DEL DISEÑO A FINALES DEL SIGLO XX E INICIO DEL XXI.

A. VERTIENTES DEL DISEÑO APLICADO EN OBRAS AUTORALES.

Como fenómeno dinámico el Diseño tiene dos caras. Una la mercadotecnia y la explotación del diseño y sus aplicaciones, para aumentar las ventas de un producto y el volumen de operación de la empresa. La otra es la búsqueda de formas estéticas apropiadas en una era tecnológica que avanza sin precedente.

¹⁹ Id. P. 203

²⁰ Id. P. 200



1. ESTETICAS

a) Artes gráficas, en el más amplio sentido del término, son las artes del **dibujo** representación gráfica sobre una superficie, generalmente plana, por medio de líneas o sombras, de objetos reales o imaginarios o de formas puramente abstractas, la **pintura:** arte de representar imágenes reales, ficticias o, simplemente, abstractas sobre una superficie, que puede ser de naturaleza muy diversa, por medio de pigmentos mezclados con otras sustancias orgánicas o sintéticas el grabado, el diseño gráfico y la fotografía. De forma más específica, se aplica solamente a las técnicas de grabado. El término incluye también el diseño y producción de publicaciones y el arte comercial.

La delineación de la forma sienta las bases de todas las artes visuales (incluso la escultura), por lo que el dibujo es una de las ramas más importantes de estudio en las escuelas de arte y arquitectura.

b) Cartel.

El conocido pliego de papel, impreso con anuncios o avisos, producido de forma masiva para su exhibición en público. Se compone de una imagen a color y un breve texto o una marca identificativa. Normalmente, tienen fines comerciales —anunciar productos o publicar acontecimientos—, pero también pueden ser recomendaciones de educación pública, instrumentos de propaganda o meras obras de arte sin un mensaje particular.

En 1890, Toulouse-Lautrec, uno de los cartelistas más destacados del siglo XIX, introdujo importantes cambios en el contenido y estilo artístico de los carteles. Abandonó el impresionismo lírico de los estilos precedentes para utilizar grandes zonas de colores lisos, técnica tomada de los grabados japoneses. Las figuras femeninas idealizadas de las épocas anteriores fueron sustituidas por personas reales, aunque sutilmente estilizadas, formando viñetas, como una mujer bebiendo en un bar, o un caballero y una dama sentados a una mesa besándose. El artista redujo la importancia

del texto, obligando al espectador a concentrar su atención en el aspecto pictórico del cartel²¹.

El texto ha sido completamente eliminado a nuestros días, dando a las imágenes la importancia que hoy tienen para la publicidad por mencionar algún rubro, en nuestro pasado y característico siglo XX, la saturación de imágenes como herramienta de la comunicación fue fundamental.

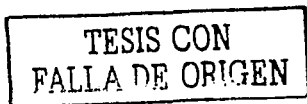
La escuela alemana de la Bauhaus, fue la pionera en crear nuevas formas de arte gráfico, integrando el texto del póster en el dibujo y utilizando, en algunos casos, las palabras o las letras para componer todo el dibujo. La obra del artista estadounidense, austriaco de nacimiento, Herbert Bayer situó el dibujo gráfico de carteles en un nivel no igualado hasta la década de 1960.

Actualmente, los anuncios a través de televisión, radio y de imágenes fotográficas en multitud de periódicos y revistas, ponen en tela de juicio la efectividad del cartel y el papel que desempeñaba el artista en su diseño. Las agencias publicitarias por ejemplo han reaccionado produciendo carteles fotográficos muy llamativos visualmente y de gran calidad.

c) Caricatura, el retrato, u otra representación, que exagera los rasgos físicos o faciales, o bien el comportamiento, la vestimenta o los modales característicos de un individuo, con el fin de producir un efecto grotesco.

d) Cómic. Narración contada por medio de una serie de dibujos dispuestos en líneas horizontales y que se leen de izquierda a derecha. Estas imágenes habitualmente están separadas unas de otras y quedan contenidas dentro de los límites de unos cuadros rectangulares (viñetas), se asocian palabras con las imágenes, aparecen

²¹ "CARTEL" Enciclopedia Microsoft Encarta 2000 OP.CIT.



dentro de la viñeta, con frecuencia en cuadros explicativos o "leyendas", o dentro de "globos" o "bocadillos" que salen de la boca del que habla para representar una conversación; o de la cabeza, en nubes, para representar el pensamiento. El texto puede aparecer completamente separado de la imagen, e incluso puede no haber texto en absoluto. Las palabras pueden estar escritas a mano o de modo mecánico. Los artistas han desarrollado un vocabulario visual para representar los efectos sonoros; y utilizan símbolos y otros recursos gráficos con objeto de expresar una amplia variedad de elementos narrativos.

e) Escultura (en latín *sculper*, 'esculpir'), arte de crear formas figurativas o abstractas, como en relieve. Durante los años 80's los escultores se apartan del minimalismo y del conceptualismo. Reaparecen formas orgánicas y excéntricas, tendencia que se conoce como escultura posmoderna o postminimalista. En las obras sencillas, a pequeña escala, pueden verse motivos figurativos, mientras que en otras destaca su colorido brillante y su fantasía.

f) Arquitectura, Arte o la ciencia de proyectar y construir edificios perdurables. Sigue determinadas reglas, con objeto de crear obras adecuadas a su propósito, agradables a la vista y capaces de provocar un placer estético.

g) Arte aplicado. Creación Artística que se incorpora a un objeto útil de uso, decorativo industrial. El término incluye también el diseño y producción de cubiertas para carpeta, papel de regalo, tarjetas de felicitación, tapicerías, que reproduzcan una obra de arte puro, incluidas las publicaciones y el arte comercial.

2. TÉCNICAS.

Las tecnologías ya establecidas y las nuevas otorgan la posibilidad de dar soluciones a las necesidades y deseos de las personas, y estimular los que aún no se perciben.

A la vez la tecnología debe comercializarse, por lo que el diseño le da la expresión funcional a los objetos; como sería en el caso de aplicar el diseño a la Industria. Aunado a lo anterior la concepción en serie de estos objetos debe atraer a un grupo de mercado, dados sus atributos y ventajas sobre otros artículos de la competencia, incitando a la compra.

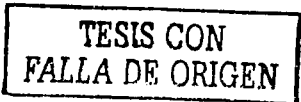
Particularmente el Diseño aplicado a la Industria resulta ser una inversión para la empresa al alternar ésta en el desarrollo de un producto antes de ser lanzado al mercado. El producto a diseñar invariablemente es vinculado directamente con la fabricación, la ciencia y tecnología de los materiales, la ergonomía, el marketing, el empaque y embalaje. Cumpliendo así el diseño, no solo con el objeto de su creación, sino vinculándolo al consumidor.

A los diseñadores expertos se les pide actuar en ocasiones como interpretadores de la cultura contemporánea, y en consecuencia se les direcciona a la fabricación de los objetos. Esto debido a que ellos se ocupan de la interacción entre personas y cosas. Un ejemplo de aplicación del diseño de manera multidisciplinaria es el caso del desarrollo de los programas informáticos o manuales de instrucciones de aparatos; en donde trabajan juntos informáticos, diseñadores gráficos y expertos en ergonomía. Dando un claro marco de interacción entre individuo y producto.

a) CAD/CAM²²

Las computadoras han concedido al diseño reducción en el tiempo de concebir el producto. Al posibilitar la generación de imágenes fotográficas de las propuestas

²² CAD/CAM, (CAD, acrónimo de Computer Aided Design, "Ayudante de ordenador para diseño) (CAM, acrónimo de Computer Aided Manufacturing, "Ayudante de ordenador para manufactura) proceso en el cual se utilizan los ordenadores o computadoras para mejorar la fabricación, desarrollo y diseño de los productos. Éstos pueden fabricarse más rápido, con mayor precisión o a menor precio, con la aplicación adecuada de tecnología informática.



desarrolladas, e incluso modelar tridimensionalmente utilizando herramientas controladas por computadora a partir de dibujos asistidos por ordenador (CAD/CAM).

Los sistemas de diseño asistido por ordenador pueden utilizarse para generar modelos con todas las características de un determinado producto. Estas podrían ser el tamaño, el contorno y la forma de cada componente, almacenados como dibujos bi y tridimensionales. Una vez que esta información dimensional ha sido introducida y almacenada en el sistema informático, el diseñador puede manipularla o modificar las ideas del diseño con mayor facilidad para avanzar en el desarrollo del producto. Los sistemas CAD también permiten simular el funcionamiento de un producto o posibilita verificar si un circuito electrónico propuesto funcionará tal y como está previsto, si un puente será capaz de soportar las cargas pronosticadas sin peligros e incluso si una salsa de tomate fluirá adecuadamente desde un envase de nuevo diseño.

Cuando los sistemas CAD se conectan a equipos de fabricación también controlados por ordenador conforman un sistema integrado CAD/CAM. Los equipos CAM se basan en una serie de códigos numéricos, almacenados en archivos informáticos, para controlar las tareas de fabricación. El Control Numérico por Computadora (CNC) se obtiene describiendo las operaciones de la máquina en términos de los códigos especiales y de la geometría de formas de los componentes, creando archivos informáticos especializados o programas de piezas.²³

b) REALIDAD VIRTUAL²⁴

Experimentos con la realidad virtual, permiten a los modeladores trabajar en espacios que nunca imaginaron. Por lo que entre otras aportaciones al diseño; un ordenador permite la planificación y coordinación de equipos internacionales de diseño por medio de las videoconferencias ya que es posible mover la información dentro de redes

²³ Enciclopedia microsoft encarta 2000, op cit.

²⁴ **Realidad virtual**, sistema que permite a uno o más usuarios ver, moverse y reaccionar en un mundo simulado por ordenador o computadora.

informáticas, con lo que los diseñadores e ingenieros situados en lugares distantes entre sí pueden trabajar como un equipo.

La futura evolución incluirá la integración aún mayor de sistemas de realidad virtual, que permitirá a los diseñadores interactuar con los prototipos virtuales de los productos mediante la computadora, en lugar de tener que construir costosos modelos o simuladores para comprobar su viabilidad.

La creación de prototipos rápidos es una evolución de las técnicas de CAD/CAM, en la que imágenes informatizadas tridimensionales se convierten en modelos reales empleando equipos de fabricación especializada.

Otra aplicación es la creación de gráficos tridimensionales por ordenador. Estos tienen muchos usos — como la animación por ordenador, el diseño y fabricación asistidos por computadora (CAD/CAM), los videojuegos o la visualización científica de datos como imágenes de órganos internos obtenidas por resonancia magnética— exigen dibujar objetos de tres dimensiones en la pantalla del ordenador. El cálculo de escenas en tres dimensiones se realiza mediante algoritmos de *rendering*, algunos en paralelo o de forma distribuida.

Existen microprocesadores especiales para gráficos tridimensionales. El cálculo de imágenes tres dimensiones por *hardware* suele ser caro, pero permite al usuario crear hasta 60 imágenes por segundo en tiempo real. Los sistemas de *render* por *software* son más lentos, y exigen hasta todo un día para plasmar una sola imagen. Se puede lograr una calidad que puede llegar al realismo fotográfico.

Hay gráficos orientados a objetos o también llamados gráficos estructurados. Son gráficos de ordenador o computadora basados en el uso de elementos de construcción, como líneas, curvas, círculos y rectángulos.

Los gráficos orientados a objetos, utilizados en diseño asistido por computadora y en programas de dibujo e ilustración, describen un dibujo matemáticamente, como un conjunto de instrucciones que crean los elementos de la imagen.

Este sistema se opone al de los gráficos de mapas de bits (combinación de datos que codificada genera una imagen), otro método muy recurrido para crear imágenes, que representa los gráficos como un conjunto de puntos en blanco y negro o en color que sigue un patrón determinado.

Los gráficos orientados a objetos permiten al usuario manipular objetos como unidades completas, por ejemplo al cambiar el largo de una línea o al aumentar el tamaño de un círculo, mientras que los gráficos de mapas de bits requieren pintar de nuevo los puntos individuales de una línea o un círculo. Debido a que los objetos están descritos matemáticamente, los gráficos orientados a objetos se pueden estratificar, girar y ampliar con relativa facilidad.

c) Multimedia, en informática, forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y video. Entre las aplicaciones informáticas multimedia más corrientes figuran juegos, programas de aprendizaje. La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo.

La administración de los derechos de propiedad intelectual en este campo, debe ser asumida vertiginosamente por los juristas. En este sentido respecto de aplicaciones multimedia los puntos notables, pueden ser tres tipos, citando a Richard Raysman²⁵:

- La adquisición de derechos necesarios para crear productos multimedia
- El licenciamiento de terceras partes para crear y distribuir los productos multimedia
- La protección de los productos multimedia.

Las compilaciones de productos multimedia, son el día de hoy otra aplicación a la que responde el diseño, en donde el productor, necesita considerar nada menos que

²⁵ Derecho de la alta tecnología "Administrando derechos de propiedad intelectual en contenidos y formatos de productos", No.75 año VII, noviembre de 1994, p.1

cuestiones del derecho autoral. Basta tomar en cuenta el tipo de componentes que se deben ensamblar en ella, y si estos son especialmente desarrollados para el producto. Un ejemplo de esta índole, es una obra cuya temática es el espacio, y la misma contiene dibujos de Leonardo da Vinci, fotografías de archivos de aeroplanos y fragmentos de novelas de ciencia ficción. Otra muestra más es la enciclopedia Encarta, por la que Microsoft pagó aproximadamente US \$500,000 en regalías para obtener los derechos necesarios para usar las imágenes fotográficas en conexión con su enciclopedia Encarta Multimedia.²⁶

Así el productor reconoce que si los aparatos manufacturados, distribuidos o vendidos por él, carecieran de calidad en imagen, diseño, material o mano de obra, la importante reputación que empresario y autor han logrado y poseen respecto de la obra, se afectaría.

d) Industria Textil

En la industria textil también se utiliza el diseño asistido por ordenador por la precisión para resolver prototipos de diseño, dibujos y modificación de patrones. La fabricación asistida por ordenador controla los programas y las técnicas de producción, el corte de las prendas y la distribución de piezas cortadas.

De tal forma que es necesario precisar que el diseño en la concepción actual, ha evolucionado en razón de los medios a través de los cuales se materializa, razón que permite hoy logros antes impensables. Y reconociendo en esta actividad creativa, las diversas posibilidades que con su aplicación, dan la pauta para el crecimiento de la industria, la mercadotecnia e incluso para la comunicación mediática entre otros; con el desarrollo de un producto nuevo, conocido como diseño.

²⁶ op. Cit.



Derivado de lo expuesto en esta primera parte del trabajo, es ineludible la necesidad de garantizar la protección jurídica aplicable a los diseños.

Estudiando para ello los parámetros legales existentes a estas contribuciones intelectuales, de tan importantes efectos económicos para nuestro país, en sus diferentes modalidades y aplicaciones, y así establecer las nuevas posibilidades que previstas en ley, se otorgan a los diseños.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPITULO SEGUNDO

DIFERENTES FIGURAS JURIDICAS DE PROTECCIÓN PARA DISEÑOS.

I. LEY DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL.

Las formas de protección previstas en la legislación mexicana para este tipo de creaciones intelectuales dependen de ciertos elementos que componen la Propiedad Intelectual. Analizaré primero los que atañen a la búsqueda de soluciones en el campo industrial y comercial y que por tanto están sujetas al régimen legal de la Propiedad Industrial.

El derecho otorgado por la propiedad Industrial a la actividad del diseñador, es la exclusividad de uso temporal sobre el diseño desarrollado. Para ello la legislación en la materia tiene por objeto promover y fomentar la actividad inventiva de aplicación industrial, mejoras técnicas, así como la difusión de conocimientos tecnológicos insertos en los sectores productivos. Asimismo determina, favorecer la creatividad para el **diseño y la presentación de productos nuevos y útiles.**²⁷

Para cumplir ese propósito las figuras de protección legal previstas en la ley de la materia son las patentes de invención, registros de modelos de utilidad, diseños industriales y marcas.

Para los diseños en particular, la protección jurídica es deseable para quienes proponen los diseños y como los aplican, debido a que existe una gran demanda, de los servicios prestados hoy en día por los diseñistas. Por lo cual, la esfera de protección para los diseños, si es que se obtiene, a través del trámite administrativo correspondiente, cuyo período es de un año y medio como mínimo, no responde a las necesidades de los que buscan sustento en dicha protección, en mi opinión por una razón; la inmediatez de comercialización del diseño.

²⁷ Artículo 2º fracción IV de la Ley de la Propiedad Industrial.

Una vez que los desarrolladores de los mismos tienden a identificar las características de la Propiedad Industrial, algunos dudan en recurrir a su amparo. En un estudio nominado la Propiedad Industrial y Competencia económica en México de Rafael Pérez Miranda se expresa que:

"... las alternativas legales se ven presionadas por las empresas transnacionales, que cuentan con el apoyo de los países sedes de las mismas, y con sus representantes directos e ideológicos al interior de cada país; por otra, a intereses a veces contradictorios de algunas empresas nacionales y de diversos grupos de presión dentro de los países de desarrollo industrial medio como México."²⁸

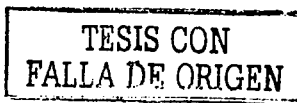
1. ANTECEDENTES LEGALES DE PROTECCIÓN A DISEÑOS.

Al existir leyes que resguardan derechos que atañen a la actividad creadora del hombre, es la humanidad quién ha considerado necesario fijar en el sistema legal, una regulación específica para dicha actividad. La protección al intelecto humano data de finales del siglo XIII, ejemplo de ello en materia marcaria es un edicto francés que prohibía usar la palabra SAISSON, nombre de una región productora de vino de esa nación, a otras regiones con la misma actividad.

En el sistema de patentes los primeros privilegios otorgados con características semejantes a lo que se considera hoy materia de patente, se remonta al siglo XV en Venecia, el 19 de marzo de 1474.

Del mismo modo, un suceso atribuido a un arquitecto quién solicitó, un privilegio temporal, para usar por tres años en forma exclusiva un diseño de una barca para transportar mármol a la catedral de Florencia. Hecho considerado antecedente de las patentes.

28 PÉREZ Miranda Rafael, Propiedad Industrial y Competencia en México, un enfoque de derecho económico, México, Porrúa, 2ª ed., 1999, p.24



Alrededor del año 1592, Galileo Galilei solicita al duque de Venecia una garantía por el "privilegio" de usar su máquina para irrigar agua a costo muy bajo, Galileo argumentó que su desarrollo había sido un esfuerzo individual, justificación suficiente para reclamar la exclusividad en el uso de la misma.

La propiedad intelectual se conformó como institución jurídica y comercial, incluyendo en ella dos conceptos. Uno la creatividad de invención privada y el otro la protección pública de los resultados de la mencionada actividad.

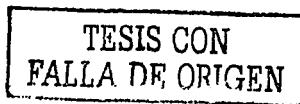
Los derechos de propiedad intelectual han cobrado importancia en la última década por dos razones:

1. La inversión intangible está asociada a la creciente presencia de la ciencia en la innovación como factor decisivo en la producción de bienes y servicios. Esto implica que el esfuerzo intelectual incorporado a la producción es parte del valor de los bienes y tiene el mismo estatus en la estructura de costos que los insumos físicos. Este fenómeno ha generado que los derechos de propiedad intelectual sean un mecanismo privilegiado, aunque no infalible, para la apropiación de los beneficios derivados de la inversión intangible, esto es del gasto en investigación y desarrollo tecnológico.²⁹
2. La armonización y fortalecimiento de los derechos de propiedad intelectual, a partir de la ronda Uruguay del GATT, "integracionismo comercial".

Al experimentar la economía mundial transformaciones que han modificado aceleradamente las estructuras de producción de las sociedades a nivel mundial, se definen políticas comerciales de carácter internacional que trascenderán en los hábitos de productores y consumidores. Aspecto muy importante para países como el nuestro.

El desarrollo de nuevas tecnologías como la Internet, que implica circulación de información, conocimientos, bienes y valores de una nación a otra, resulta ser un nuevo

²⁹ **ABOITES** A. Jaime, Manuel Soria L., Innovación propiedad intelectual y estrategias tecnológicas. La experiencia de la economía Mexicana, México, Miguel Ángel Porrúa-UAM-Xochimilco, 1ª ed, 1999, p.19.



semblante en el espacio y el tiempo para la actividad económica, por lo que se muestra que tan capitalizable resulta el conocimiento tecnológico.

Cabe aclarar que no es posible la protección a todos los productos intelectuales, el requisito indispensable es que estos se plasmen en alguna forma tangible o material que tenga una utilidad o beneficio para la sociedad.

La protección tiende a establecer fronteras entre las diversas figuras legales, partiendo para ello de la utilidad técnica y comercial o la forma de expresión artística. Atendiendo así a dos tipos de Propiedad Intelectual: La propiedad Industrial y la propiedad autoral.

**a) EVOLUCIÓN DE LA PROTECCIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL
EN MÉXICO DE 1942 A 1997.**

Concepto	Ley de la Propiedad Industrial 1942	Ley de Invencciones y Marcas 1976	Reformas a la ley de Invencciones y Marcas 1987	Ley de Fomento y Protección a la Propiedad Industrial 1991	Capítulo XVII sobre Propiedad Intelectual 1994	Ley de la Propiedad Industrial 1994
Vigencia de la Patente	15 años contados a partir de la fecha de solicitud	10 años a partir de la fecha de otorgamiento	14 años contados a partir de la fecha de otorgamiento	20 años contados a partir de la fecha de solicitud	17 años contados a partir del otorgamiento o 20 años a partir de la fecha de la solicitud	20 años a partir de la fecha de solicitud
Expropiación de patentes	Las patentes de invención podrán ser expropiadas por el ejecutivo Federal por causa de utilidad pública	Se mantiene sin modificación	Se mantiene sin modificación	El artículo relativo a la expropiación de patentes fue derogado	No hace mención explícita sobre la expropiación de patentes	Se mantiene sin modificación

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Secreto Industrial	No incluye el concepto de secreto industrial	Se mantiene sin modificación	Se mantiene sin modificación	Se incluye la protección de Secreto industrial	Se instituye la protección al secreto industrial y comercial	Se incorpora la protección al secreto comercial, en los mismos términos que el industrial
Modelo de utilidad, Diseños Industriales, Esquemas de Trazado, circuitos integrados y derechos de obtentores vegetales	Se incluyen las figuras de patentes de modelo o dibujo industrial	Se incluye la figura jurídica del certificado de invención	Se mantiene sin modificación	Se deroga la figura del certificado de invención y se instituyen las del modelo de utilidad y la del diseño industrial	No hace mención explícita en materia de modelos de utilidad, pero si de la protección a los diseños industriales, los derechos de obtentores vegetales y los esquemas de trazado de circuitos integrados	Se incorporan las figuras de registro de esquemas de trazado de circuitos integrados, y de derechos de obtentores vegetales. Se incorporan las marcas tridimensionales.
Castigos y Sanciones	Multa de 100 hasta 3,000 pesos y/o cárcel de un mes	De 100 hasta 100,000 pesos m n y/o de 2 a 6 años de cárcel	De 100 hasta 10,000 veces el SMG diario y/o de 2 a 6 años de cárcel	Se mantiene sin modificación	No hay mención específica los a castigos por violación de derechos	De 100 hasta 20,000 veces el SMG diario y/o de 2 a 6 años de cárcel.

Cuadro 2, Jaime Aboites A.

b) CONCEPTO DE PROPIEDAD INDUSTRIAL.

Se entiende por **Propiedad Industrial** el derecho patrimonial de carácter exclusivo que otorga el Estado por un tiempo determinado para usar o explotar en forma industrial y comercial, las invenciones e innovaciones, tales como un producto técnicamente nuevo, una mejora a una máquina o aparato, un diseño original para ser mas útil o atractivo un producto o un proceso de fabricación novedoso. Involucrando también a quienes para distinguir sus productos o servicios de otros de su misma especie en el mercado, adoptan signos.

c) FUNDAMENTO CONSTITUCIONAL.

CONSTITUCIÓN	POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
Artículo 28	"En los estados unidos mexicanos quedan prohibidos los monopolios, las practicas monopólicas, los estancos y las exenciones de impuestos en los términos y condiciones que fijan las leyes. El mismo tratamiento se dará a las prohibiciones a titulo de protección a la industria" "Tampoco constituyen monopolios los privilegios que por determinado tiempo se concedan a los autores y artistas para la producción de sus obras y los que para el uso exclusivo de sus inventos, se otorguen a los inventores y perfeccionadores de alguna mejora".
Artículo 73	X.- Legislar en toda la República sobre hidrocarburos, minería, industria cinematográfica, comercio, juegos con apuestas y sorteos, intermediación y servicios financieros, energía eléctrica y nuclear, y para expedir la leyes del trabajo reglamentarias del artículo 123. XXIXF- Expedir leyes tendientes a la promoción de la inversión mexicana, la regulación de la inversión extranjera, la transferencia de tecnología y la generación, difusión y aplicación de los conocimientos científicos y tecnológicos que requiere el desarrollo nacional;
Artículo 89	XV.- Conceder privilegios exclusivos por tiempo limitado, con arreglo a la ley respectiva, a los descubridores, inventores o perfeccionadores de algún ramo de la industria.

El primer precepto constitucional atiende a la garantía de libre concurrencia, que es una manifestación económica, en virtud de la cual, todo individuo puede dedicarse a la misma actividad, relativa a un determinado ramo. La idea de libre concurrencia descarta la del exclusivismo en una función económica, esto es, explica el Doctor Ignacio Burgoa, implica la prohibición de que una persona o un grupo de individuos determinados tengan el privilegio o la prerrogativa de desplegar una cierta actividad, sin que esta sea susceptible de ejercitarse por otros sujetos.³⁰ Al mismo tiempo se confirma la libertad de trabajo. El trato legal para las actividades creativas, es una excepción expresa del citado mandato, en atención a que reconoce un privilegio

³⁰ BURGOA Ignacio, Las garantías Individuales, México, Porrúa, 1996, 28ª ed., p. 411.

temporal, a los autores y artistas para la reproducción de sus obras; así como a los inventores y perfeccionadores de alguna mejora. Dicha salvedad instituye a los Diseñadores (creadores, artistas, Inventores) el reconocimiento a su labor, en el sentido de aportación cultural y desarrollo tecnológico, imperiosos para una nación, de la cual se pretende obtener beneficios en doble partida.

Por un lado, el interés público del estado, traducido en el bien común cuyo significado es; el beneficio que desprendiéndose de la convivencia social, debe ser compartido proporcionalmente por todos los miembros de la comunidad, sin exclusión alguna, y al que todos deben contribuir con sus medios y con su conducta.³¹ Al reconocer la autoridad el carácter de inventor, creador u artista, aunado a las prerrogativas correspondientes, brinda seguridad legal.

A la vez que el interesado paga por dicho reconocimiento, una tarifa por ejercer este reconocimiento temporal. Instaurando así una fórmula de compatibilidad entre el bien común y el bien particular.

A. PATENTES.

Las patentes son consideradas estímulo o premio necesario a la invención producto de una actividad intelectual humana, en este caso del diseñador-inventor, a quien, la Ley concede el derecho exclusivo de explotar su invento y/o diseño.

Recibe el nombre de patente el documento expedido por el Estado en el que se reconoce y confiere el derecho de exclusividad sobre la invención.

1. CONCEPTO DE INVENCION.

Es necesario conocer lo que es susceptible de ser invención. En nuestra legislación se considera que lo es, toda creación humana que permita transformar la materia o la

³¹ **DE PINA** Vara, Rafael, Diccionario de derecho, México, Porrúa, 2000, 28ª ed. p. 126.

energía que existe en la naturaleza, para su aprovechamiento por el hombre y que satisface necesidades concretas. Además de los requisitos de ser nuevo, consecuencia de una actividad inventiva y emplearse en la industria.

La invención puede ser definida como el planteamiento de un problema en la industria y la propuesta de su solución.³² De ahí su aproximación con el proceso de diseño; ya comentado.

2. DEFINICION DE PATENTE.

La patente es el documento expedido por el Estado para hacer constar el derecho exclusivo temporal que una persona física o jurídica tiene para explotar a nivel industrial, un invento que reúna las exigencias legales.³³ La patente es considerada un privilegio otorgado por el Estado al autor de una invención, acreditando las exigencias legales de tal concesión, con el certificado denominado título de la patente.

En consecuencia es un Título de propiedad intelectual; y mecanismo de apropiación de beneficios derivados del esfuerzo innovativo.

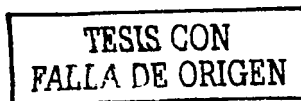
3. REQUISITOS DE PATENTABILIDAD.

Los requisitos de patentabilidad que deben cubrirse para efectos de que se expida una patente son los siguientes:

- Existencia de una invención en su sentido legal.
- Invenciones nuevas
- Resultado de una actividad inventiva
- Susceptible de aplicación industrial.

³² RANGEL, op. cit. p.24

³³ op. Cit. P.23



Toda vez que la definición de invención en su sentido legal ya se ha precisado, atenderemos a los requisitos faltantes.

a) Novedad

Para determinar la novedad de una creación y que ésta es resultado de una actividad inventiva, se considera el estado de la técnica, que para efectos estrictamente jurídicos es:

El conjunto de conocimientos técnicos que se han hecho públicos mediante una descripción oral o escrita, por la explotación o por cualquier otro medio de difusión o información, en el país o en el extranjero.(artículo 12 de la Ley de la Propiedad Industrial, en su fracción II).

La apreciación del denominado estado de la técnica sirve de parámetro para determinar la novedad, en este caso, del diseño; a partir de la fecha de presentación de la solicitud o en su caso de la prioridad por reconocer.

Se considera fecha de presentación, a la fecha en que se presenta la solicitud de patente o registro ante la autoridad competente, en el caso del Distrito Federal, ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial y en las delegaciones de la antes Secretaría de Comercio y Fomento Industrial, en este momento Secretaría de Economía, en el resto del país, cumpliendo con los requisitos señalados por la normatividad correspondiente.

También se incluyen dentro del estado de la técnica las solicitudes de patente (y de registros de modelo de utilidad en trámite) presentadas ante el IMPI, con anterioridad, en fecha y hora, a aquellas que están en la fase de examen de fondo.

Es importante aclarar que el contenido de una solicitud para los efectos antes mencionados que fuese desechada, retirada o abandonada no es incluida en el estado

de la técnica, a excepción de las solicitudes de patentes, cuando estas ya se hayan publicado. Lo anterior es advertido en el Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial, en su artículo 22.

En virtud de lo anterior se incluyen en el estado de la técnica, todas las solicitudes de patente presentadas en México con anterioridad a esa fecha, aun y cuando se encuentren en trámite. Ejemplo



Para efectos del ejemplo anterior, se consideran antecedentes al estado de la técnica, las creaciones divulgadas hasta el primero de agosto del 2000 y presentadas antes de la fecha legal de la solicitud.

La condición de novedad para un diseño se cumple al estar este fuera de lo ya conocido, presentando características atractivas para un mercado específico resultado de la manifestación de necesidades y deseos. Al diseñar un nuevo producto, (este en estricto sentido como conjunto de atributos físicos y tangibles reunidos en una forma identificable)³⁴ y aunado al hecho de que el crecimiento de la industria se enfoca al desarrollo de productos nuevos, el diseño tiene un papel, en la actualidad eminentemente económico. Por lo cual su protección asegura un marco legal de libre competencia que a su vez pretende fomentar el estímulo a la creatividad.

³⁴ STANTON, William J., Charles Futrell, Fundamentos de Mercadotecnia, McGraw-Hill, México, 1990.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La realidad conocida y documentada, es que en México las patentes otorgadas, no pertenecen a inventores mexicanos en su mayoría. Para tener una idea de las patentes otorgadas a Empresas transnacionales durante 1999, retomo del informe anual de actividades del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, de ese año algunos ejemplos.

b) Actividad Inventiva.

Nuestra ley en el artículo 12 fracción III, considera como **actividad inventiva**:

“al proceso creativo cuyos resultados no se deducen del estado de la técnica de forma evidente para un técnico en la materia”.

Siendo innumerables los campos en los que se puede manifestar la actividad, del Diseño, entendido, como la creación sintética de objetos materiales; la ley no considera que detrás del diseño, exista un proceso creativo cuyos resultados no sean obvios del estado de la técnica. Y como se explicará más adelante los requisitos para el diseño son dos; la novedad y la aplicación industrial, de conformidad con el artículo 31 primer párrafo de la Ley de la Propiedad Industrial.

c) Aplicación industrial

Aplicación industrial es la posibilidad de que una invención pueda ser producida o utilizada en cualquier sector de la actividad económica. La aplicación de referencia no es más que la factibilidad de la invención.

Concepto compatible con la apreciación legal de “**Favorecer la creatividad para el diseño y la presentación de productos nuevos y útiles**”, buscando en la creatividad cuya aplicación sea industrial, un futuro de efectos favorecedores económicamente para Inventores o “Diseñadores” que sean independientes, sin excluir desde luego a los desarrolladores de las empresas de nuestro país.

El diseño puede ser parte del conjunto de operaciones para la obtención y transformación de productos, o el producto mismo por lo que cumple con el requisito de ser producido por el sector industrial.

SECTORES Y SUBSECTORES TECNOLÓGICOS

Sectores tecnológicos	Subsectores
Químico	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orgánica e inorgánica ➤ Agrícola ➤ Procesos químicos ➤ Hidrocarburos, aceites minerales, etcétera ➤ Blanqueado teñido desinfectante ➤ Farmacéuticos y bioingeniería ➤ Plástico y productos de hule ➤ Materiales (cerámica vidrio etc) ➤ Alimentos y tabaco ➤ Metales y metalurgia ➤ Reacciones nucleares inducidas
Eléctrico-electrónico	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Equipo industrial eléctrico en general ➤ Telecomunicaciones ➤ Semiconductores ➤ Sistemas y dispositivos eléctricos ➤ Calculadoras y computadoras ➤ Equipo de imagen y sonido ➤ Fotografía y fotocopiado
Maquinaria no eléctrica	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aparatos químicos ➤ Equipo industrial no eléctrico en general ➤ Equipo industrial no eléctrico especializado ➤ Equipo para metalurgia y metal ➤ Aparatos para ensamblaje y manejo de materiales ➤ Minería equipos y procesos de perforación ➤ Instrumentos y controles ➤ Productos metálicos misceláneos
Transportes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vehículos y motores ➤ Otro equipo de transporte ➤ Aviación

Otras tecnologías	<ul style="list-style-type: none"> > Textiles, vestido y cuero > Odontología y cirugía > Otros.
--------------------------	---

Fuente: Clasificación Universidad de Sussex, 1996.

INFORME DEL IMPI 1999 PANORAMA EN PATENTES

Pais	Solicitante	Patentes por Empresa	Total patentes
Estados Unidos	The Procter & Gamble Company 1/14	132	568
Alemania	Bayer Aktiengesellschaft 1/3	70	139
Francia	Rhone-Poulen Chimie 1/5	31	82
Italia	Danieli & C. officine	5	5
Japón	Sony Corporation 1/2	13	22
Gran Bretaña	Zeneca Limited 1/3	19	41
Suiza	Ciba Specialty Chemicals 1/4	36	98

PATENTES OTORGADAS A TITULARES MEXICANOS POR AREA TECNOLÓGICA

Año	Total	Artículos de uso y consumo	Técnicas Industriales Diversas	Química y metalurgia	Textil y Papel	Construcciones Fijas	Mecánica Iluminación Calefacción Armamento voladuras	Física	Eléctrica
1997	112	26	25	18	1	8	21	9	4
1998	141	21	44	19	2	25	16	6	8
1999	120	38	32	12	1	17	16	4	0

Fuente: Informe anual de actividades IMPI 1999.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

d) Excepciones a la patentabilidad.

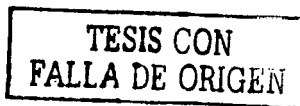
Al considerarse legalmente, toda creación humana que permita transformar la materia o la energía que existe en la naturaleza, para su aprovechamiento por el hombre y que satisfice necesidades concretas; la definición de invención; presenta ciertas excepciones, que limitan el reconocimiento legal, a la creación humana. Estas se encuentran previstas en el artículo 16 de la Ley de la Propiedad Industrial citado a continuación.

"Artículo 16. Serán patentables las invenciones que sean nuevas, resultado de una actividad inventiva y susceptibles de aplicación industrial, en los términos de esta ley, excepto:"

- I. Los procesos esencialmente biológicos para la producción, reproducción y propagación de plantas y animales;
- II. El material biológico y genético tal como se encuentran en la naturaleza;
- III. Las razas animales;
- IV. El cuerpo humano y las partes vivas que lo componen, y
- V. Las variedades vegetales.

Asimismo la legislación Mexicana establece concretamente lo que no se considera invención; artículo 19:

- Los principios teóricos o científicos
- Los descubrimientos que radiquen en revelar algo ya existente en la naturaleza aun cuando implique el desconocimiento del hombre.
- Los esquemas, planes, reglas y métodos para ejecutar actos mentales, juegos o negocios y los métodos matemáticos.
- Programas de computación Software.



- Formas de presentación de información.
- Creaciones estéticas y las obras artísticas o literarias.
- Métodos de tratamiento quirúrgico, terapéutico o de diagnóstico aplicables al cuerpo humano y los que se refieran a animales.
- La yuxtaposición de invenciones conocidas o mezclas de productos conocidos, su modificación en el uso, de forma, de dimensiones o de materiales, salvo que en realidad se trate de su combinación o fusión de tal manera que no puedan funcionar separadamente o que las cualidades o funciones características de las mismas sean modificadas para obtener un resultado industrial o un uso no obvio para un técnico en la materia.

4. ALCANCE DE LA PATENTE

a) Reivindicación

El derecho de exclusividad que confiere la patente se encuentra establecido y limitado por las reivindicaciones aprobadas por el IMPI.

La Reivindicación es la característica esencial de un producto o proceso cuya protección se reclama de manera precisa y específica en la solicitud de patente o de registro.

La razón de ser de una reivindicación consiste en definir la invención, indicando sus características técnicas, dándole eficacia a la patente. La reivindicación deberá delimitar claramente la invención respecto al estado de la técnica o tecnología anterior.

Las reivindicaciones de producto podrán reseñarse a una substancia (compuesto, mezcla u otra similar) definida mediante la indicación de su composición o de las funciones de sus componentes.



Las reivindicaciones de procedimiento podrán referirse al proceso o método propiamente dicho (de fabricación o de tratamiento de un producto, de análisis, de medición, de síntesis, etc.), hasta la aplicación nueva de un procedimiento conocido o la nueva utilización de un producto conocido. Por regla general las reivindicaciones no deben hacer referencia a la descripción ni a los dibujos.

b) Contenido del derecho

La patente tiene una vigencia de 20 años improrrogables, contados a partir de la fecha en que se presenta la solicitud, y está sujeta al pago de la tarifa por los servicios que presta el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.

Para el titular de la patente, la Ley consigna los siguientes derechos exclusivos una vez otorgada esta, según corresponda a una patente de producto o a una patente de proceso.

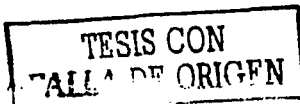
1. **Patente de producto;** derecho de impedir a otras personas que fabriquen, usen, vendan, ofrezcan en venta o importen el producto objeto de la patente, sin su consentimiento.

2. **Patente de un Proceso;** derecho a impedir a otras personas que utilicen ese proceso y que usen, vendan, ofrezcan en venta o importen el producto obtenido directamente de ese proceso, sin el consentimiento respectivo.

B MODELOS DE UTILIDAD

1. Concepto.

Son objetos de registro de modelo de utilidad, los objetos, utensilios, aparatos o herramientas nuevos y susceptibles de aplicación industrial.



Adicionalmente estos, como consecuencia de una modificación en su disposición, configuración estructura o forma, presenten una función diferente respecto de las partes que lo integran o ventajas en cuanto a su utilidad.

Se aprecia así que los modelos de utilidad se refieren a productos o maquinaria y no pueden aplicarse a procesos.

“Se trata de cambios mecánicos, de diseño de objetos, que van mas allá de una mera cuestión estética, y que producen un efecto técnico determinado.”³⁵

2. Contenido del derecho.

Son dos los requisitos para obtener la protección legal de un modelo de utilidad:

<ul style="list-style-type: none">• Novedad <p>Que el modelo no haya sido divulgado o no se encuentre en el estado de la técnica.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Aplicación industrial <p>La finalidad o uso del modelo, también conocida como utilidad.</p>
---	---

La vigencia del registro de un modelo de utilidad, es de 10 años improrrogables, a partir de la fecha de presentación de la solicitud y sujeta al pago de la tarifa vigente. Evidentemente, una vez concedido, el derecho será exclusivo a favor de su titular y excluyente de cualquier tercero que carezca de su autorización.

Resulta ventajosa esta protección para un diseño (no en su sentido legal si no mas bien a alguna de sus aplicaciones), que en realidad presenta cambios evidentes e indiscutibles, pero que responden a una ventaja funcional en el mismo. Estaremos ante

³⁵ **Mier y Concha** Segura. Jorge, Modelos de utilidad Clínicas de Propiedad Industrial, Asociación Mexicana para la Propiedad Industrial., México, 2000.



un modelo de utilidad dadas las características de aquella forma que presente una función o ventaja en su utilidad.

3. Características propias del modelo tutelable.

Para diferenciar al Modelo de Utilidad de la Patente existen 4 criterios de distinción comentados por Iván Alfredo Poli estos son: cuantitativo, cualitativo, amplitud de la idea inventiva y el que se refiere a los requisitos establecidos para la procedencia de la figura jurídica en cuestión.³⁶

En primer lugar el criterio cuantitativo responde a una diferencia de grado, entre ambas figuras (patente y modelo), siendo de menor eficacia la idea inventiva del modelo, debido a que consiste solo en perfeccionar una idea ya concebida.

En segundo lugar esta el criterio cualitativo, según el cual la diferencia es sustancial entre dichas creaciones técnicas. Definiendo así el límite entre ambas figuras de la siguiente manera:

- Modelo de utilidad concepto innovativo en referencia a la forma exterior de un objeto.(cambios que den cualquier ventaja).
- Patente manifestación de una solución idónea para alcanzar un determinado resultado; estableciendo una relación causal que origina nuevos resultados.

El criterio según el cual la distinción se da en la amplitud de la idea inventiva tutelada o lo que llaman mérito tecnológico, y en atención al cual, el modelo de utilidad esta limitado por una forma determinada y necesariamente ilustrada en la petición, y en su caso al conceder el registro. Para la patente la idea inventiva puede ser expresada a manera de esquema sin estar vinculada a una forma. Sin negar por ese hecho que hay inventos de forma determinada.

³⁶ POLI Iván Alfredo, El Modelo de Utilidad, Buenos Aires, de Palma, 1982, 1ª ed, p. 30.

En cuanto al criterio de requisitos para el Modelo de Utilidad, es necesaria la novedad y la aplicación industrial (utilidad). Para la Patente es preciso el requisito denominado "no evidenciamiento" (resultado de actividad inventiva), aunado aquellos referidos para el modelo.

C DISEÑOS INDUSTRIALES

1. Concepto.

La legislación Mexicana de la Propiedad Industrial, comprende dos tipos de Diseño Industrial de acuerdo con su artículo 32:

- a) Dibujos industriales.**
- b) Modelos industriales**

Los primeros son toda combinación de figuras, líneas o colores que se incorporen a un producto industrial con fines de ornamentación y que le den un aspecto peculiar y propio.

Los modelos son formas tridimensionales que sirven de tipo o patrón para la fabricación de un producto industrial, que le dé apariencia especial, en cuanto no implique efectos técnicos.

Es posible obtener un registro de diseño industrial cuando sea nuevo y tenga aplicación industrial, requisitos legales para el registro de los diseños establecidos en el primer párrafo del artículo 31, de la Ley de la Propiedad Industrial. El concepto de novedad para diseños, según su acepción legal es (segundo párrafo del citado artículo 31):

"Se consideran nuevos los diseños que sean de creación independiente y difieran en grado significativo, de diseños



conocidos o de combinaciones de características conocidas de diseños”.

La novedad que se requiere para diseños debe ser “calificada”, en virtud de la cual, el examinador, puede obstaculizar la obtención del registro de diseños parecidos determinando solo las diferencias estéticas entre estos.

El concepto de novedad, difiere del genérico definido en el artículo 12 a la ley de la propiedad industrial, a la ley en 1994, sustituyendo “original” por “nueva”. Cambio con el que el legislador ha querido, nos dice Rafael Pérez Miranda – diferenciar el diseño protegido por la ley de propiedad industrial, de las obras protegidas por la ley de derechos de autor. En consecuencia a un diseño se le exige que sea diferente a otro conocido para ser objeto de protección.

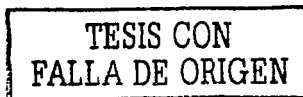
“La protección se orienta al carácter estético del diseño, y por tanto no se considera protegible cuando el mismo responde a una necesidad técnica y no recibió ningún aporte del diseñador”³⁷.

Los elementos estéticos dan al objeto una apariencia diferente, pero que de ninguna forma influyen en el desempeño técnico del objeto al cual se incorporan.³⁸

Es así como la legislación establece una clara diferencia para dos objetos de protección: “forma” y “función”. Estableciendo para el segundo, la figura del Modelo de Utilidad, tratada en el apartado anterior, y para la forma al denominado Diseño industrial.

³⁷ PEREZ MIRANDA, Rafael, Propiedad Industrial y competencia en México, un enfoque de derecho económico, Porrúa, México, 1999, p.118

³⁸ MIER Y CONCHA S., Jorge Op. Cit. P.7



2. Contenido del derecho.

La protección no contempla los siguientes elementos, para nuestra legislación según lo establecido en el artículo 31 de la LPI:

- Elementos o consideraciones dictadas únicamente por orden técnico.
- Por ejecución de una función técnica.
- Que no incorporen ningún aporte arbitrario del diseñador.

Tampoco comprende los elementos o características cuya copia fuese necesaria para permitir que el producto que incorpora el diseño sea montado mecánicamente, limitación que no aplica, cuando conociéndose productos, en los que el diseño fundamentalmente es una forma que permite el montaje o la conexión múltiple de los mismos, respecto a un sistema modular.

Partiendo de que Diseño es; el conjunto de líneas o formas que se unen a un producto, con el fin de darle elementos ornamentales propios, la ley considera obligatoria la presentación de los dibujos (imágenes) ya sean fotografías o dibujos.

En cuanto a la descripción en la solicitud deberá referirse brevemente a la reproducción gráfica o fotográfica del diseño, en la que se indicara la perspectiva desde la cual se ilustra.

Se deberá expresar como reivindicación la denominación del diseño industrial seguido de las palabras "Tal y como se ha referido e ilustrado".

La protección que confiere esta figura jurídica es por una vigencia de 15 años improrrogables, a partir de la fecha de presentación de la solicitud y estará sujeto al pago que corresponda.

3. TRASCENDENCIA Y EFECTOS.

La explotación exclusiva de los diseños industriales confieren el derecho a su titular, de accionar en contra de quienes lo reproduzcan sin autorización, o en contra de quienes lo reproduzcan o imiten, de conformidad con el artículo 213 fracción XV, de la Ley de la Propiedad Industrial, sin el consentimiento de su titular o sin la licencia respectiva.

4. PROTECCIÓN DE LA APARIENCIA.

En virtud de que para vender un producto se necesita dotar de actualidad a los productos de uso cotidiano o a otros que no lo son tanto, como sinónimo de renovación en la imagen del producto, las líneas y formas que lo materializan son protegibles. Los modelos y dibujos industriales, tienen por objeto utilizar el gusto del público, por medio de la forma y la presentación de los productos sin importar sus cualidades técnicas. Ejemplos del diseño aplicado en este sentido; las cafeteras, los teléfonos celulares, las computadoras por mencionar solo algunos, ya que prácticamente la industria electrónica desarrolla contenedores o caparazones de sus productos continuamente. Al implicar solo una forma cualquier objeto, es diseño.

El mercadeo y publicidad, de los objetos o productos ha traído como consecuencia que la apariencia cumpla con expectativas y deseos humanos aun y cuando la tecnología no se conozca del todo, convirtiéndose incluso en modas. Para ilustrar lo anterior, la computadora iMac (colores), puesta en el mercado hace tres años, impuso la apariencia del plástico translucido ante todos los competidores de "apple", y hasta en productos que no guardan relación con la electrónica (agendas, sacapuntas y otros).



"Mucha gente piensa superficialmente que iMac es solo un color- dice el diseñador-, es frustrante que ellos hayan perdido el punto".³⁹

El punto precisamente es la utilidad de los productos, y no solo orientar su concepción al consumo.

5 APROXIMACIÓN ENTRE LA TECNOLOGÍA, PATENTES, MODELOS DE UTILIDAD Y DISEÑOS INDUSTRIALES.

La voz tecnología proviene de las palabras griegas *tecné*, que significa 'arte' u 'oficio', y *logos*, 'conocimiento' o 'ciencia', (área de estudio); por tanto, la tecnología es el estudio o ciencia de los oficios. El término general Tecnología se aplica al proceso a través del cual los seres humanos diseñan máquinas y herramientas para incrementar su control y su comprensión del entorno material.

La tecnología es una condición esencial para el progreso, también la velocidad del cambio tecnológico ha desarrollado su propio ímpetu, de ahí que en los últimos siglos las innovaciones parecen surgir a un ritmo que se acrecienta en progresión rigurosa, sin tener en cuenta los límites geográficos ni los sistemas políticos.

Estas innovaciones producen con frecuencia, consecuencias sociales inesperadas que transforman los sistemas de cultura tradicionales. Por ello, la tecnología debe pensarse como un proceso creativo y destructivo a la vez. Lo ideal es la invención controlada, teniendo en cuenta los efectos y consecuencias del proceso creativo, al partir de una base, de regulación jurídica en patentes.

³⁹ FARRELLY Liz, "All in the family" I.D. The International Design Magazine, E.U.A, vol. 47 march/april 2000, p.87

Las patentes son la llave de la tecnología, y la tecnología lo es de la producción y como todos conocen - nos dice el Ingeniero y Licenciado en Derecho José Luis Rincón Servín, en su artículo "El diseño industrial patentable"- al producirse nuevos materiales, nuevas herramientas de trabajo o cualquier innovación técnica, el diseñador industrial modifica inmediatamente su alcance ya que en tales innovaciones podrá intervenir profesionalmente.⁴⁰

La intervención profesional de los innovadores al modificar el alcance de sus creaciones, es precisamente lo que la ley concreta, al enumerar las características de cada creación, en su formato legal, diferenciando entre, creaciones que constituyen una Patente, un Modelo de Utilidad o un Diseño Industrial. Estas figuras jurídicas establecidas en la Ley, constituyen la regulación legal de la creatividad industrial, entendida como conjunto de operaciones para la obtención y transformación de productos, e implica también las opciones tecnológicas a elección de la sociedad.

Según los requerimientos legales de una patente, un modelo de utilidad, o un diseño industrial (modalidades de protección), un Diseño es resguardado como invención en su sentido legal, compromiso del régimen Legal Mexicano de la Propiedad Industrial, advertido de acuerdo a sus principios, y objeto de la Ley en la materia:

- Dar lugar a un sistema permanente de perfeccionamiento de productos y procesos en las actividades industriales y comerciales del país.
- Suscitar y estimular la actividad inventiva de utilidad industrial, las mejoras técnicas y la propagación de conocimientos tecnológicos dentro de los sectores productivos.
- Impulsar la calidad de los bienes y servicios en la industria y el comercio, de manera conveniente a los intereses de los consumidores.

⁴⁰ "El diseño industrial patentable", Revista Mexicana de la Propiedad Industrial y artística, México año XIV, úm.27-28 enero diciembre, 1976 p. 228.



- Secundar la creatividad para el Diseño y la presentación de productos nuevos y útiles.
- Protección a la Propiedad Industrial.
- Prevenir los actos que atenten contra la Propiedad Industrial.

En afinidad a las razones anteriores, el reconocimiento al bien inmaterial otorgado por la autoridad, siempre que se cumpla con los parámetros legales constituye capital intelectual asegurado.

De tal manera que en la propia Ley de la Propiedad Industrial, se estableció que deberá considerarse; el favorecer la creatividad para el **diseño y la presentación de productos nuevos y útiles** (artículo 2 fracción IV). Precepto legal al que no niego, contenga intenciones buenas; pero dejadas de lado, en la práctica, a razón de la lentitud en la obtención de los registros.

En mi opinión debido a que la creatividad es la facultad de crear,⁴¹ aspecto contenido en el artículo 12 de la ley de la propiedad industrial fracción III, de donde la definición de **Actividad inventiva**, es el **proceso creativo** cuyos resultados no se deduzcan del estado de la técnica en forma evidente para un técnico en la materia; requisito que no aplica para registrar un diseño industrial, carece de sentido; el como se pretende fomentar la creatividad para el diseño, si en el; no se concibe un proceso creativo desde el punto de vista legal.

En consecuencia los requisitos para registrar un diseño industrial contemplados por la ley en su artículo 31 primer párrafo, "novedad y aplicación industrial", son suficientes, además de que este precepto establece su propia definición de novedad para diseños; en el segundo párrafo que indica:

"Se consideran nuevos los diseños que sean de **creación** independiente y difieran en grado significativo, de diseños conocidos o de combinaciones de características conocidas de diseños".

⁴¹ Diccionario de la Lengua Española, Acervo Jurídico 2000 CD. Casa Zepol

Una alternativa distinta para la protección a Diseños que vale la pena citar, es la planteada por el Estatuto de la Propiedad Industrial de España 26/07/1929 (02/05/1975)⁴², que en la parte de **Dibujos** (Título IV Ch. 1 - 3 & 4), establece lo siguiente:

Art. 164. Se entenderá comprendido en este título todo lo referente al registro de modelos de utilidad, modelos y dibujos industriales y modelos artísticos de aplicación industrial.

Art. 166. Estas concesiones se expedirán sin previo examen de novedad, propiedad y utilidad, pero con llamamiento a la oposición.

El artículo anterior representa un adelanto desde mi punto de vista, ya que no se rezaga la obtención de registros de diseños industriales y se cumple con las expectativas jurídicas, respecto a la colocación de los productos diseñados.

Esta legislación en un solo artículo establece lo que es objeto de protección, diferenciando entre modelo industrial, modelo de utilidad, de la siguiente manera:

Art.169. Con objeto de establecer las reglas para diferenciar lo que puede ser objeto de modelo industrial y modelo de utilidad, habrá de servir de norma lo que es objeto de protección; esto es: que el modelo de utilidad protege la forma en que se ejecuta y que da origen a un resultado industrial, y el modelo industrial protege únicamente la forma.

En el capítulo III del mencionado ordenamiento español, se define en su sentido legal al modelo industrial y al dibujo industrial.

⁴² Estatuto de la Propiedad Industrial de España, wipo.org.

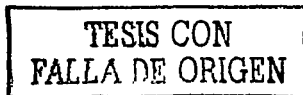
Art. 182. Se entenderá por **modelo industrial** todo objeto que pueda servir de tipo para la fabricación de un producto y que pueda describirse por su estructura, configuración, ornamentación o representación.

Se entenderá por **dibujo industrial** toda disposición o conjunto de líneas o colores o líneas y colores aplicables con un fin comercial a la ornamentación de un producto empleándose cualquier medio manual, mecánico, químico o combinado.

Art. 183. El registro de un modelo o dibujo industrial **se concederá sin examen previo de novedad ni utilidad, pero con llamamiento a las oposiciones,** que deberán presentarse suscritas debidamente documentadas y con copia, en el término de dos meses, a contar de la publicación de la demanda. De esta oposición se dará traslado al peticionario para que, dentro de los quince días siguientes a la notificación, alegue las razones pertinentes a su mejor derecho, y el Registro de la Propiedad Industrial, teniendo en cuenta lo expuesto por las partes, resolverá en el Boletín Oficial de la Propiedad Industrial.

Art. 185 La duración de la protección de un dibujo o modelo industrial será de **diez años, renovable por otros diez,** en idénticas condiciones que las exigidas para las marcas en el artículo 129 de este Estatuto. Por cada quinquenio de renovación abonará la cantidad de 100 pesetas.

Art. 187. No podrán ser registrados como modelos o dibujos industriales además de los comprendidos en las prohibiciones de marcas detalladas en el art.124, aplicables al caso, los envases y los modelos que contengan dibujos que sean constitutivos de marcas o denominaciones.



De manera contraria, en nuestra legislación, los envases y modelos que contienen dibujos, son protegibles como marca mixta, siempre que se indique de este modo en la solicitud.

. **rt. 188.** Podrá alegarse como motivo de oposición, y por tanto, podrá ser denegada la concesión de los modelos o dibujos industriales:

1º Cuando el modelo o dibujo industrial este comprendido en alguno de los casos del Art. 187.

2º Cuando, por las características del modelo o dibujo, se reduzca que la petición esté comprendida en otras modalidades de este Decreto-Ley.

3º Cuando se probare documentalmente ante el Registro de la Propiedad Industrial, que carece de la condición de novedad.

Art. 190. Se entenderán comprendidos también en este grupo los **modelos y dibujos que, constituyendo una reproducción de una obra de arte, se exploten con un fin industrial**. Por tanto, están comprendidas en este capítulo las obras ornamentales, las empleadas para el embellecimiento de un producto fabricado, las fotografías originales, etc., independientemente de los derechos que pudieran corresponderles en el concepto de propiedad intelectual.

El artículo anterior otorga protección al arte aplicado a la industria, y reconoce la acumulación en la protección, por la legislación Española de Propiedad Intelectual, cuya Ley semejante para México es la Ley Federal del Derecho de Autor. No es el caso, para los diseños y modelos que incorporan un elemento constitutivo de marca, o



cuando de acuerdo a la petición, pueda ajustarse otra figura española de protección del Estatuto citado.

6 VINCULO ENTRE DISEÑO Y PATENTES.

Una clara muestra de esta relación, yace en los automóviles inteligentes, recientemente concebidos. La empresa BMW desarrolló un automóvil (z9) de carrocería de aluminio ligero, y un control intuitivo (el auto se maneja solo), lo que ellos denominan, sistema de control-función drive. Este control intuitivo es una perilla de control que maneja casi todas las funciones del auto.⁴³

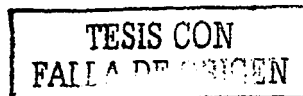
Las inversiones alrededor de la tecnología para evitar accidentes de automóvil también se hace presente, ejemplo de ello es; el sistema que desarrolló la empresa Delphy Automotive Systems, consistente en bolsas de aire con base en dispositivos de silicio, colocados debajo de los cojines de los asientos. Estos determinan el peso del ocupante del asiento e inflan las bolsas de aire con la fuerza mínima necesaria⁴⁴. Los automóviles son un particular caso de adición humana, en que tecnología y estética, coexisten de manera inseparable.

7. MODELO DE UTILIDAD A FIN AL DISEÑO COMO PROTECCIÓN.

Como una aproximación al resguardo que las normas de Propiedad Industrial pueden otorgar al Diseño, que implica forma en respuesta a una mejora técnica, y viceversa, cumpliendo el diseño con el principio dictado por sus bases de "ser agradable en lo estético y satisfactorio en lo técnico"; existen creaciones en el campo objeto de este estudio, que son soluciones a necesidades humanas, y que si bien es cierto son inventos menores, comparados con las patentes, no dejan de ser invento en su sentido

⁴³ Jerome Marty, Traducción Verania de Parres, Samart Business, para la nueva economía en español, "Automóviles Inteligentes", Abril, 2001, p. 55.

⁴⁴ Op. Cit. P 56



legal. Ya que si fuese fácil concebir estas utilidades en los objetos o nuevas aplicaciones, ¿por qué no lo creamos antes?

Un ejemplo, es la cabecera del asiento de un auto, que en la parte posterior tiene colocadas reproductoras de DVD.⁴⁵

Otro es la bicicleta para carreras de Lars Pedersen 1994 (Clone -1) Prototipo, está hecha en fibra de carbón, las llantas sin ejes generan una coeficiencia de arrastre muy baja y tienen un sistema integrado de engranaje y de transmisión continua, la posición de manejo se altera de acuerdo a análisis biomecánicos para optimizar el uso de los músculos, dando como resultado aumento hasta de 15 % del poder de las piernas.⁴⁶

D. MARCAS

1. Concepto

Una marca es todo signo visible que distinga productos o servicios de otros de su misma especie o clase en el mercado (artículo 88 Ley de la Propiedad Industrial).

Las marcas son los signos utilizados por los industriales, fabricantes o prestadores de servicios, en las mercancías o establecimientos objeto de su actividad, o en aquellos medios capaces de presentarlos gráficamente, para distinguirlos, singularizarlos, individualizarlos; denotar su procedencia y calidad, en su caso de otros idénticos de su misma clase o especie.⁴⁷

El Primer Tribunal Colegiado en Materia Administrativa, puntualiza en una tesis, (Semanao Judicial de la Federación 8ª época), que el diseño en materia marcaria es

⁴⁵ Id., p.58

⁴⁶ Exposición "Diseño Nórdico Joven", Museo Franz Mayer, México, 27 de abril al 24 de junio, 2001.

⁴⁷ GÓNGORA, Pimentel Genaro, Diccionario Jurídico Mexicano, Instituto de investigaciones jurídicas, UNAM, t. VI, México, 1993. p.143.

constituido, por el dibujo o logotipo que va a identificar gráfica o representativamente a la marca.⁴⁸

El empleo de Diseños en materia marcaría es lo que se conoce como "elementos figurativos de las marcas", incluso existe una clasificación internacional para efectos de que las autoridades en la materia, cataloguen los diseños de acuerdo a sus elementos gráficos previstos en el Acuerdo de Viena, (o también llamada clasificación de Viena), concertado en 1973 y que entró en vigor a partir de 1985, del cual nuestro País forma parte.

Su aplicación consiste en que las oficinas de marcas de los estados contratantes, están obligadas a incluir en sus documentos y publicaciones oficiales relativas a registro de marcas, los números de las categorías, divisiones y secciones de la clasificación en la que se hayan colocado los elementos figurativos de dichas marcas. En México de otorgarse el registro, la clasificación correspondiente aparecerá en el Título, en observancia al citado acuerdo.

Las ventajas de usar la clasificación en comento por las oficinas, es facilitar la rapidez en las búsquedas de anterioridades referentes a elementos figurativos, coincidiendo en un mismo sistema de clasificación.

2. Contenido.

Son Signos constitutivos de una marca:

- Denominaciones y figuras visibles suficientemente distintivas que identifiquen los productos o servicios a que se aplican.
- Formas tridimensionales

⁴⁸ Primer tribunal colegiado de circuito semanario 8ª época.

- Nombres comerciales y denominaciones sociales. Nombre propio siempre que no se confunda con una marca o nombre comercial ya registrado.

Lo anterior se establece en la Ley de la Propiedad Industrial, artículo 89 fracciones I a IV. La ley prevé, la protección jurídica a los "Diseños Marcarios" como signo distintivo de un producto o servicio (a las figuras visibles distintivas e identificables).

3 REGISTRO DEL DISEÑO CONSTITUIDO EN LA ETIQUETA DE UN PRODUCTO, COMO MARCA.

Existen ciertos casos en los que es preciso registrar el diseño (figuras de la etiqueta).

a) Tratándose de un diseño que por si mismo sea suficientemente reconocible como para cumplir con la función de distintividad respecto del producto o servicio al que se aplica, en tributo a sus cualidades estéticas o por cualquier combinación de las mismas y la difusión de estas.

b) Tomar en cuenta que la forma de comercialización de los productos, implica en ocasiones que el consumidor confunda un producto o servicio por otro. Como ejemplo de lo anterior, "... una persona que tiene el hábito de comprar una "mermelada" de cierta marca en una tienda de autoservicio, de manera irreflexiva tome el producto de determinado anaquel cada vez que lo requiriere. Si en cierto momento es colocada otra "mermelada" en el mismo lugar, con envases y características graficas similares, el comprador adquirirá el producto sin siquiera dar lectura a la denominación que aparece en la etiqueta."⁴⁹

⁴⁹ **JALIFE** Daher, Mauricio, Marcas, Aspectos legales de las marcas en México, Sista, 4ª, México, 1998, p.33.



c) En alusión a un logotipo que erige una marca corporativa asociado directamente a la identidad de la empresa, el registro es altamente necesario.

4 POSIBILIDAD PARA EL DISEÑO COMO FORMA TRIDIMENSIONAL.

Un nuevo acceso de protección para los diseños, se establece en el artículo 89 de la vigente, Ley de la Propiedad Industrial, al permitir que se constituya una marca mediante un signo tridimensional. Precepto contemplado en la fracción II del citado artículo, misma que reconoce a las formas tridimensionales de manera expresa, como elementos de distintividad constitutivos de marca.

La ley únicamente reconoce como signos para efectos de componer una marca:

- γ Denominaciones y figuras visibles.
- γ Las formas tridimensionales.
- γ Nombres comerciales y denominaciones sociales.

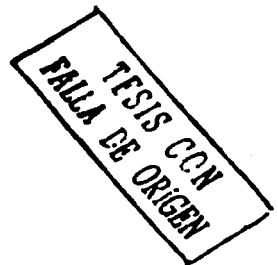
En virtud de las tres menciones anteriores, y de acuerdo al citado precepto, se establece protección para diseños constitutivos de una marca, al contemplar dos aspectos:

**Figuras
visibles.**

**Formas
tridimensionales**

a) Figuras visibles.

En lo que concierne a las figuras visibles, la norma otorga protección a los elementos figurativos de las marcas, es decir a los diseños manifestados de modo gráfico y suficientemente distintivos, al emplearlos como marca (dibujos).

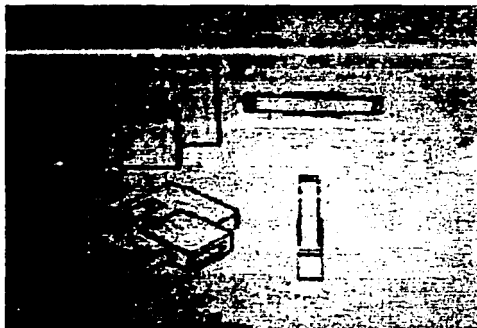


La identificación componente de un diseño, convertida en producto o servicio y el efecto de asociación en los consumidores, a través de la impresión visual de la etiqueta, es un factor muy importante para el posicionamiento del producto en el mercado.

La etiqueta reproducida arriba, pretende obtenerse como marca en la clase 16, para productos de imprenta, artículos de encuadernación, papelería, artículos de oficina excepto muebles.

b) Formas tridimensionales.

Las formas tridimensionales, los envoltorios, empaques, envases, la forma o la presentación de los productos, pueden ser el aspecto exterior del producto, en función a la distintividad, siendo el Diseño un dispositivo que hace esto posible.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Expediente de marca, **349931**, fecha de presentación octubre 8 de 1998, solicitado por **MUL -T - LOCK LTD.**, de nacionalidad Israeli, signo distintivo, Diseño tridimensional para la clase **12**, aplicable a Mecanismos y aparatos anti robo de toda clase para vehículos, incluyendo seguros para volantes y para cajas de velocidad, seguros para

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

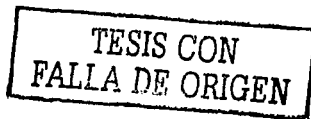
pivote de dirección de vehículos, partes y piezas para todos los productos antes mencionados.

5. DISPOSICIONES APLICABLES MARCAS TRIDIMENSIONALES

No. Artículo LPI	Disposición
88.	Concepto Marca: Todo signo visible que distinga productos y servicios de otros de su misma especie o clase en el mercado.
89 Fr. II	Las formas tridimensionales pueden constituir una marca

NO SERÁN REGISTRABLES COMO MARCA:

No. Artículo LPI	Disposición
90 fr. I, III, IV, XIV, XV	<p>I. Las denominaciones, figuras o formas tridimensionales animadas o cambiantes, que se expresen de manera dinámica, aun cuando sean visibles.</p> <p>III. Las formas tridimensionales que sean del dominio público o que se hayan hecho de uso común y aquellas que carezcan de originalidad que las distinga fácilmente, así como la forma usual y corriente de los productos o la impuesta por su naturaleza o función industrial;</p> <p>IV. Las denominaciones, figuras o formas tridimensionales que, considerando el conjunto de características, sean descriptivas de los productos o servicios que traten de protegerse como marca....</p> <p>XIV. Las denominaciones figuras o formas tridimensionales susceptibles de engañar al público o inducir a error entendiéndose por tales las que constituyan falsas indicaciones sobre la naturaleza, componentes o cualidades de los productos o servicios que pretenda amparar.</p> <p>XV. Las denominaciones, figuras o formas tridimensionales, iguales o semejantes, a una marca que el instituto estime notoriamente conocida en México para ser aplicadas a cualquier otro producto o servicio.</p>



a) **La interpretación de la autoridad.**

SIGNOS ANIMADOS O CAMBIANTES

La **fracción I**, del artículo 90, signos animados o cambiantes, estudiado así en los **Criterios de Examen**⁵⁰ del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial documento emitido por esta autoridad, con el propósito de dar a conocer al público usuario, entre otras cosas, la interpretación y aplicación del artículo 90 de la citada Ley de la Propiedad Industrial; establece que " con esta restricción se busca dar mayor seguridad a la constitución de derechos Marcarios, en el sentido de que los mismos puedan identificarse e incorporarse en el registro de manera precisa y no sujetos a fluctuaciones o cambios"⁵¹

Esta fracción impide en consecuencia, el registro de marcas constituidas por hologramas independientemente de su contenido, así como de figuras, diseños y denominaciones o formas tridimensionales en cuya etiqueta reflejen una modificación de sus características por el movimiento o manipulación de las mismas.

FIGURAS TRIDIMENSIONALES CARENTES DE DISTINTIVIDAD

En segundo lugar, la **fracción III** del citado precepto, es interpretada de la siguiente manera: "Fracción III Figuras tridimensionales carentes de distintividad"⁵².

En esta fracción se contemplan dos supuestos de hecho diferentes relativos a las formas tridimensionales:

1. En primer lugar se refiere la ley a aquellas formas tridimensionales que, siendo en si mismas susceptibles de identificar bienes o servicios, es

⁵⁰ Criterios de Examen de Marcas, del Instituto Mexicano De La Propiedad Industrial

⁵¹ id.

⁵² id.

decir, que pueden desarrollar plenamente las funciones de una marca, en el caso concreto no lo logran por dos motivos:

- o Ser de uso común o de dominio público
- o Carecer de originalidad que permita distinguirlas fácilmente.

En segundo lugar, se contemplan las formas tridimensionales que no son aptas en ningún caso, para realizar el papel de marca, como es la forma usual y corriente de los productos o la impuesta por su naturaleza o función industrial.

Para ejemplificar una marca tridimensional del dominio público la autoridad cita un envase de desodorante en barra, usado por la generalidad de los fabricantes de dicho producto, que en este sentido se consideran del dominio público, asimismo establece que este mismo envase puede ser registrado para amparar un producto distinto, por ejemplo dulces.

La autoridad indica que la **"carencia de originalidad"**, se entenderá estrictamente como la falta de distintividad de la forma tridimensional para distinguir los productos o servicios⁵³ La autoridad también establece que "aun cuando la forma tridimensional pueda tener alguna función industrial, o con la misma se consiga algún efecto técnico puede ser marca si cumple con los requisitos necesarios para su registro establecidos por esta fracción"⁵⁴.

Está prohibido el registro como marca de la forma del producto que se pretende distinguir, o de la forma de una parte de éste, aún cuando ésta sea original y novedosa, "pues dicha forma siempre será la impuesta, aunque no sea la única, por su naturaleza o función"; y ejemplifica con una fotografía de PAPAS FRITAS **RAYADAS**. Sin embargo "en casos excepcionales podrá registrarse como marca la forma de alguna parte

⁵³ id

⁵⁴ Idem.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

integrada al producto que tenga suficiente distintividad y que aparezca sin excepción en todos los productos para los que se pide la marca⁵⁵.

SIGNOS DESCRIPTIVOS

Respecto a la **Fracción IV**, Signos descriptivos, la razón fundamental de la prohibición es impedir el registro de marcas que indiquen características de los productos a distinguir⁵⁶. La ley en esta fracción contempla la posible descriptividad de tres tipos de signos distintivos, nos explica la autoridad:

- o Denominaciones
- o Figuras
- o Tridimensionales

Para denominaciones; se consideran aquellos que dan indicaciones acerca de la especie, calidad, cantidad, composición, valor, lugar de origen de los productos o la época de producción. Incluyendo otro tipo de indicación como el tamaño o cualquier otra que sea específica del producto o servicio para el cual se solicita la marca.

En cuanto a figuras; Será objetable una marca innominada, cuya etiqueta consista en una fotografía del producto o parte del producto a proteger, o en un dibujo que sea la reproducción fiel y exacta de alguno de los productos que se pretenden proteger, sin añadir ningún otro elemento de distintividad.

Para las tridimensionales; se considera descriptivo el producto por amparar, incluso aunque la forma del producto sea muy original y novedosa; a lo que la autoridad establece: " no obstante lo dispuesto por el artículo 53 del Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial; conforme a esta fracción, la forma del producto cuya protección se

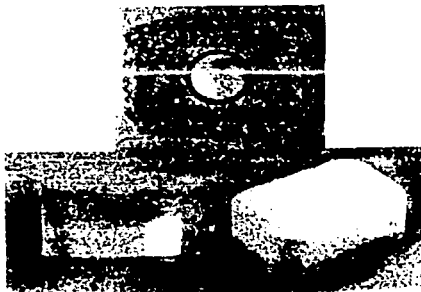
⁵⁵ Id.

⁵⁶ id

pretende obtener, no será registrable como marca puesto que describe completamente al producto⁵⁷.



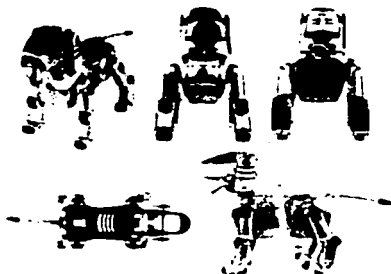
429680, se le requiere para efecto de reponer etiquetas, en las tres vistas.



Expediente 442509, repuso etiquetas, que muestran las tres vistas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

⁵⁷ id.



Expediente **501387**, para clase 12 vehiculos de motor sus partes y accesorios, ya con propuesta favorable.



Titulo **584461** en clase 38 telecomunicaciones, Castigo Leperaza.



Expediente **508008**, para clase 38 telecomunicaciones, Acedo de la Pancha.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Se considera descriptiva por ser el producto en si. Pastilla de jabón, expediente 478762



Al expediente 478762 indicado arriba se le citó como anterioridad un registro marcario propiedad de Monclear. De acuerdo con el criterio anterior de la autoridad "**describe completamente al producto**", y se otorgó a monclear. Lo que permite apreciar la inconsistencia de la fracción IV en cuanto a marcas tridimensionales descriptivas.

Para explicar el punto de vista anterior, me permito citar dos tesis jurisprudenciales; ambas pretenden determinar si una marca es descriptiva o no.

MARCAS DESCRIPTIVAS. Para determinar si una marca es o no, descriptiva en los términos prohibidos por el artículo 91, fracción V, de la Ley de Invenciones y Marcas, se la debe examinar en su conjunto, y si en su conjunto no resulta total y exclusivamente descriptiva, sino que tiene **un elemento substancial que es apropiable**, no es lícito negar el registro descomponiéndola en partes, para encontrar que alguna de estas, aislada, si resulta descriptiva. Y si la marca solicitada no impide a los competidores usar el elemento aislado descriptivo, siempre y cuando no lo vinculen a los demás elementos diferenciadores de la

TESIS CON
FALTA DE ORIGEN

marca de que se trata, no puede haber competencia desleal en el uso de esa marca, ni queda incluido en la prohibición.⁵⁸

MARCAS DESCRIPTIVAS. Conforme al artículo 6o. quinquies del Convenio de París, revisado en Lisboa en 1958, para que una marca registrada en su país de origen pueda ser rechazada (apartado b, inciso 2o.), se requiere que esté desprovista "de todo" carácter distintivo, o bien formada "exclusivamente" de signos o por indicaciones que puedan servir para designar especie, cantidad, calidad, destino, valor, lugar o época de producción, etc. Luego si a una palabra extranjera que resulta evocativa o descriptiva de los productos o de su naturaleza o destino, se le agrega otro elemento suficiente para establecer la distinción, de manera que la parte descriptiva o evocativa no venga a resultar el elemento único o substancial de la marca, ésta sí es susceptible de registro, a pesar del texto del artículo 91 fracción V, de la Ley de Inversiones y Marcas. Por ejemplo, si bien el término "pave" puede ser descriptivo de pavimento, la marca no puede decirse formada "exclusivamente" por signos o indicaciones descriptivas, si tal marca completa es "Flexi Pave", y el elemento "Plexi" sí resulta suficientemente distintivo, por lo que esta marca sí es registrable conforme al artículo 6o. quinquies del Convenio de París revisado en Lisboa en 1958.⁵⁹

⁵⁸ Tipo de Documento: TESIS AISLADA Clave de Publicación: No Asignada

Clave de Control Asignada por SCJN: No existente

Sala o Tribunal emisor: Tribunales Colegiados de Circuito - 7ma. Epoca - Materia: Administrativa

Fuente de Publicación : Semanario Judicial de la Federación

Volumen: 133-138 Sexta Parte Página: 223

PRIMER TRIBUNAL COLEGIADO EN MATERIA ADMINISTRATIVA DEL PRIMER CIRCUITO.

Acervo Jurídico 2000, Casa Zepol

⁵⁹ Tipo de Documento: JURISPRUDENCIA Clave de Publicación: No Asignada

Clave de Control Asignada por SCJN: No existente

Sala o Tribunal emisor: Tribunales Colegiados de Circuito - 7ma. Epoca - Materia: Administrativa

Fuente de Publicación : Semanario Judicial de la Federación

Volumen: 133-138 Sexta Parte Página: 286 PRIMER TRIBUNAL COLEGIADO EN MATERIA ADMINISTRATIVA DEL PRIMER CIRCUITO. Volúmenes 133-138, p. 218. Amparo en revisión 434/78.

Empresas La Moderna, S. A. 28 de septiembre de 1979. Unanimidad de votos. Ponente: Guillermo Guzmán Orozco.

Descripción de Precedentes:

Séptima Epoca, Sexta Parte:

En este sentido la marca, al ser examinada en su conjunto y aunada a un elemento sustancial apropiable como lo es una "forma distintiva", no tiene por que ser descompuesta en partes y mucho menos objetarse su registro. El criterio adoptado por el IMPI para objetar, la descriptividad para una marca tridimensional, se basa en la clase únicamente, de ahí que sea común la descriptividad de las tridimensionales. En el caso de **MUL - T -LOCK LTD**, los argumentos para objetar el registro fueron falta de distintividad y la descriptividad de los productos.

MARCA ENGAÑOSA

Fracción XIV Marcas que engañan e inducen a error al público; en alcance del citado precepto, el criterio establece que "para que una marca sea considerada como engañosa, o que induce a error, es necesario que genere unas expectativas sobre el producto capaces de influir en la decisión de compra del consumidor y que no respondan a la verdad, por lo que deberán referirse al producto o al servicio en cuestión y deberán ser creíbles"

MARCA NOTORIA

Alcance fracción XV marca notoria, Precepto que protege tanto al propietario de la marca como a quienes la consumen, es una excepción a los principios de territorialidad

Volúmenes 133-138, p. 218. Amparo en revisión 487/79. Societé des Produits Marnier Lapostolle. 5 de septiembre de 1979. Unanimidad de votos. Ponente: Guillermo Guzmán Orozco.

Volúmenes 133-138, p. 218. Amparo en revisión 761/79. E.S. Perry Limited. 22 de noviembre de 1979. Unanimidad de votos. Ponente: Guillermo Guzmán Orozco.

Texto íntegro emitido por la Suprema Corte de Justicia de la Nación
Acervo Jurídico 2000, Casa Zepol.

Volúmenes 133-138, pág. 218. Amparo en revisión 27/79. Gerber Products Company. 22 de marzo de 1979. Unanimidad de votos. Ponente: Guillermo Guzmán Orozco.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

y especialidad ya que, para el caso de marcas notorias, la ley extiende la imposibilidad de registro a cualquier producto o servicio, lo anterior de conformidad con el criterio de la autoridad, que parte del "riesgo de asociación" con la marca en cuestión.

6. REGISTRO DE LA PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS COMO MARCA TRIDIMENSIONAL.

La posibilidad de registrar la "presentación de los productos" prevista en el artículo 53 del Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial, que dispone:

Para efectos en lo dispuesto en el artículo 89 fr. II de la ley, quedan incluidos como formas tridimensionales los **envoltorios, empaques, envases, la forma o la presentación de los productos**. Lo cual es una apertura total de la autoridad, a las necesidades de protección existentes entre los usuarios de registros marcarios.

La mención expresa de que quedan incluidas como formas tridimensionales las presentaciones de los productos, es lo que parece disipar nos dice Mauricio Jalife - cualquier duda respecto de la posibilidad de que el producto mismo, cuando resulte distintiva su presentación, sea registrable- contemplando la protección en la misma modalidad, al incluir las palabras y diseños que conforman, en su conjunto con la forma tridimensional, la presentación del producto.⁶⁰

Es aquí, en donde el criterio de descriptividad que aplica la autoridad, carece en mi opinión de concordancia, con lo que establece el propio artículo 53 del reglamento; ya que, siempre se objetará a este tipo de marcas por descriptivas o al menos eso se observa en la práctica.

⁶⁰ JALIFE DAHER, MAURICIO, Comentarios a la Ley de la propiedad industrial, McGRAW-HILL, 1ª ed, México, 1998, p.96

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Partiendo de que estas “formas apropiables”, deben ser clasificadas de acuerdo a los productos o servicios a los que pretenden dar distintividad; la descriptividad y la forma del producto no pueden coexistir, mientras la autoridad continué sin diferenciar la “forma distintiva” y la “presentación de productos” susceptible de apropiación, como elemento para otorgar una marca. En virtud de lo anterior el examen contemplado en la Ley en sus artículos 119 y 122 (examen de forma y de fondo respectivamente), en su momento debe atender únicamente a las anterioridades y “carencia de originalidad”, (concepto entendido estrictamente como la falta de distintividad de la forma tridimensional para distinguir productos o servicios) .- como lo establece en los criterios de examen- y a lo que recaerá, que solo bloqueen, aquellas formas del dominio público o las que ostenten un registro anterior.

En razón de lo anterior es como debe operar la aplicación del criterio de descriptividad; para la forma o la presentación de los productos a los que alcanza el Art. 53 del Reglamento.

Al respecto el cuestionamiento que surge es, ¿por qué razón enumerar al envoltorio, empaque, envase y forma de producto, y además insertar “la presentación de productos”?

El sentido semántico de las palabras; elementos que la Ley considera formas tridimensionales son:

Empaque	aspecto. distinción.
Envoltorio	paquete o cosa para envolver,
Envase	recipiente.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

El empaque puede definirse como "el conjunto de actividades que intervienen en el diseño y producción del contenedor (recipiente) o envoltura de un producto"⁶¹. Lo anterior, desde una perspectiva mercadológica.

En consecuencia, el objeto de protección en la modalidad de marca tridimensional, para un empaque encuadrada en la clase (21), es la distintividad del mismo y lo cual se logra, a través del aspecto del contenedor del producto o su envoltura. De ser envases la tendencia de examen efectuado por la autoridad a tiende a las anterioridades.



Expediente 403422, denominación AKRON, la particularidad de este expediente, atiende a que la autoridad lo objetó por carencia de DISTINTIVIDAD de la siguiente manera:

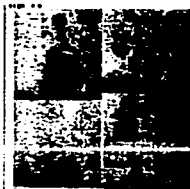
" QUE CON RESPECTO A LAS ETIQUETAS ADHERIDAS A SU SOLICITUD DE REFERENCIA, EN LAS CUALES SE PERCIBE EL ESPACIO ENTRE EL CONTENIDO LIQUIDO Y EL TAPON, SE HACE DE SU CONOCIMIENTO EL IMPEDIMENTO LEGAL EXISTENTE PARA LA REGISTRABILIDAD O RESERVA DE LA TRANSPARENCIA DEL ENVASE, POR CARECER ESTA DE TOTAL DISTINTIVIDAD CONFORME A LO DISPUESTO POR EL ARTICULO 88 DE LA LEY DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL, AL NO SER EN SI, UN SIGNO VISIBLE QUE DISTINGA PRODUCTOS O SERVICIOS DE OTROS DE SU MISMA CLASE O ESPECIE "

El requisito en comento, es en mi opinión susceptible de varios comentarios. El primero es que si bien, es de apreciarse un espacio entre el tapón y el contenido líquido del envase en las etiquetas presentadas para la obtención del registro, es debido a que el

⁶¹ STANTON, William J, Charles Futrell, op. cit. p.255.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

artículo 56 del Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial fracción II párrafo segundo establece, que por el solo hecho de presentar la solicitud de registro, se entenderá que el solicitante se reserva el uso exclusivo de la marca tal y como aparezca en el ejemplar de la misma que se exhiba adherido a la propia solicitud, por lo que a mi juicio es correcto presentar fotografías en donde se aprecien los tres planos, en este caso del envase tal y como será usado como marca, ya que finalmente la forma distintiva del envase es lo que protege el registro de marca. En segundo lugar objetar un envase por su transparencia no es muy sustentable, a que si fuera este el criterio, no existirían varios registros que amparan nada menos que envases e incluso botellas transparentes como:



**TESIS CON
FALSA LE ORIGEN**



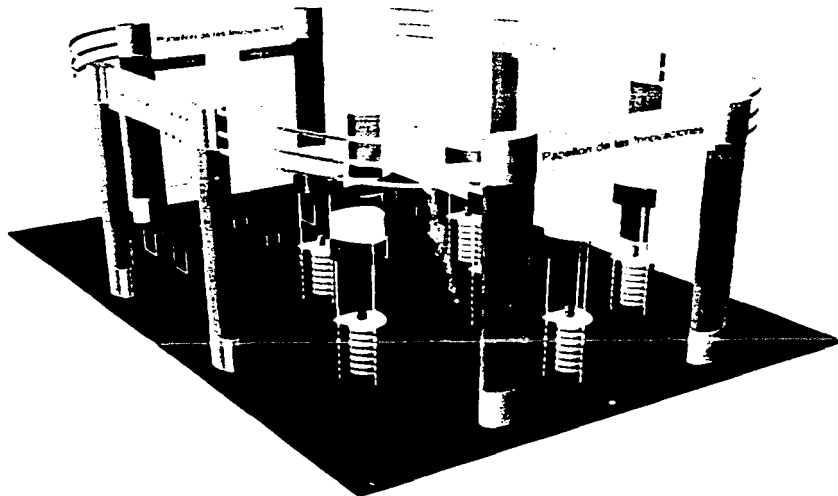
Al tratar de ser tan específica, a mi parecer, la norma deja de lado un aspecto que aparentemente es de apreciación semántica. En todo caso esta modalidad, permite la protección del diseño, aplicado a empaques por medio de la marca tridimensional; al reconocer la distintividad en un envase u envoltura; sin considerar para ello, que el mismo puede representar otro tipo de ventajas, como lo serían una determinada función o forma en el recipiente que implique algún efecto técnico.

A manera de ejemplo; se diseñó un empaque especialmente para utilizarse al aire libre, desarrollado por la conocida marca, coca cola. Si bien su forma representa una ventaja técnica, la protección por medio de un modelo de utilidad o incluso de un diseño industrial se presentan como alternativas de protección.

Por definición podría considerarse que la presentación de productos abarca a los denominados exhibidores promocionales o puntos de venta. Estas estructuras son diseñadas con un solo fin, dar identidad al producto.

La promoción de productos por este medio es muy común en nuestros días; ya sea en los supermercados, cafés, museos; en donde exista actividad humana existe promoción de productos. Además de los que se utilizan como exhibidores en las ferias y exposiciones; de índole comercial o cultural.

TESIS CON
FALSA DE ORIGEN



Autor: DI. Claudio Alberto Arellano Carrasco.

La amplitud del alcance de la acepción "presentación de los productos", nos lleva a pensar inmediatamente en el aspecto del producto y en su exhibición. Por lo que cualquier signo (Fracción II del artículo 89) suficiente mente distintivo puede constituir una marca bajo las previsiones legales. Luego entonces ¿que es distintivo?. En Jurisprudencia de Tribunales Colegiados de Circuito - 7ma. Epoca en Materia: Administrativa⁶²

MARCAS, DISTINCION DE LAS. DEBE SER SUFICIENTE PARA PODER DISTINGUIR LOS PRODUCTOS O SERVICIOS A QUE SE APLIQUEN Y NO DEBEN REGISTRARSE SI SON CONFUNDIBLES CON OTRAS REGISTRADAS CON ANTELACION. PECULIARIDADES DE LAS ESTABLECIDAS EN LOS ARTICULOS 90 Y 91, FRACCION XVIII, DE LA LEY DE INVENCIONES Y MARCAS. Tratándose de cuestiones relativas a confusión de marcas, debe sostenerse que es el público consumidor quien

⁶² JURISPRUDENCIA, Tribunales Colegiados de Circuito - 7ma. Epoca - Materia: Administrativa
Semanao Judicial de la Federación, Vol: 157-162 Sexta Parte Página:228



fundamentalmente merece protección para evitar la desorientación y el error respecto a la naturaleza y origen de los distintos productos que concurren en el mercado, y obviamente, al mismo tiempo, garantizar la integridad y buena fama del signo distintivo adoptado por el comerciante, asegurando la fácil identificación de las mercaderías; en otras palabras, la marca ha de ser peculiar para poder distinguirse claramente entre las demás marcas que fluyen en el comercio o están registradas, y la protección de la ley ha de ser plena para que su poder de atracción y su capacidad distintiva no sufran mengua; esto justifica la existencia de la exigencia de que las marcas sean suficientemente distintivas entre sí, de suerte que el público consumidor no sólo no confunda una con otra, sino que ni siquiera exista la posibilidad de que las confunda. estas peculiaridades las implica la ley de la materia, cuando establece en sus artículos 90 y 91, fracción XVIII, que la denominación que constituye la marca debe ser suficientemente distintiva para poder distinguir o identificar los productos o servicios a que se aplique o trata de aplicarse, frente a los de su misma especie y clase, y que una marca no debe registrarse si es confundible con otra registrada con antelación.

La Distintividad se define como aquella cualidad que permite identificar una cosa de otra. Para las marcas tridimensionales la forma peculiar propuesta a registro, de cara al público consumidor, quien por cierto ignora de entrada, de que se trata el producto (por estar prohibido, presentar cualidades de este y describirlo), no así el examinador de la solicitud; quién observa para que clase se pide un signo, objetando por carente de distintividad o por descriptivo, dejando de lado la cualidad de identificar por la forma peculiar, misma que para examinarse solo atiende al criterio antes señalado, sin existir lineamientos específicos para examinar formas o presentaciones de productos susceptibles de apropiación que además cumplen con las funciones de la marca⁶³.

De manera enunciativa la oficina de la OAMI en lo que llama "Directrices de examen"⁶⁴ establece para marcas tridimensionales lo siguiente:

8.6 Una marca tridimensional no debe consistir exclusivamente en:

a) La forma impuesta por la naturaleza del propio producto.

⁶³ Función de distinción, Función de indicación de procedencia, función de protección, función social o de garantía de calidad, función de propaganda.

⁶⁴ OAMI (Oficina de Armonización de la Marca Internacional) Directrices de examen , documento 9/96 p.9.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- b) La forma del producto necesaria para obtener un resultado técnico.
- c) La forma que afecte al valor intrínseco del producto.

7. MARCA TRIDIMENSIONAL FRENTE A REGISTRO DE DISEÑO INDUSTRIAL.

Aún y cuando la tutela de cada figura pretende una protección diferente sobre un mismo objeto, siendo su signo distintivo la primera, y la segunda como estímulo a los inventores de nuevas formas industriales.

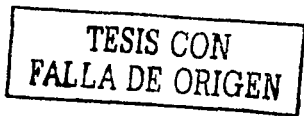
Mientras que con la obtención de un registro marcario se puede renovar periódicamente e indefinidamente la marca; con el modelo industrial esto no es así.

Al hallarnos ante un modelo industrial registrado, también protegido como marca tridimensional, las complicaciones se presentan al momento de que el primer registro pierde vigencia y pasa al dominio público, enfrentando el hecho de que el registro como marca tridimensional es renovable indefinidamente.

II LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR

La posibilidad de reproducir y distribuir las obras en forma industrial, dio inicio realmente al derecho de autor, ya que de esa posibilidad nació la preocupación por proteger los mercados de la comunicación.⁶⁵ Esta afirmación parte, de que los primeros en promover la protección a obras fueron los impresores. La invención de la imprenta de Gutemberg en 1436, y la reproducción no autorizada de obras; provocó que los impresores exigieran a los gobernantes, privilegios exclusivos sobre publicaciones, que garantizaran el derecho de publicar una obra determinada. Los primeros privilegios documentados han sido fechados entre 1469 a 1503, en países como Venecia para el

⁶⁵ **UCHTENHAGEN, Ulrich** Memoria del VI Congreso Internacional sobre la protección de los derechos intelectuales del autor, el artista y el productor. OMPI – SEP – FEMESAC.



editor Aldus Manutius; o el concedido a Juan Ramírez en España, como escribano del Rey.

Los problemas causados a los autores por la impresión sin control, del que se considera primer avance tecnológico para la difusión de las obras, como en su momento lo fue la imprenta, da origen a que la Asociación Literaria Internacional motivara la firma de la Convención de Berna en 1886; misma que tendría por objeto constituir una unión general para la protección de los derechos de los autores sobre sus Obras.

Una aplicación reproductiva en el campo del arte, citada por Bercovitz, es el grabado y la impresión, y con efectos económicos importantes que contribuyó a la creación del derecho de autor plástico fue la industria de la seda en Lyon. "A través de las regulaciones de 1712 y 1744 se quiere defender a los fabricantes (como sucedió anteriormente con los impresores de libros). La titularidad sobre los diseños no tiene aquí límite temporal, y no requiere ninguna formalidad; la creación es por sí misma título suficiente, aunque el ámbito de aplicación de tales normativas se circunscriben a la ciudad de Lyon. Por ejemplo el artículo 12 del reglamento del Consejo, de 19 de junio de 1744, prohibía a los empleados cualificados para la venta, el préstamo o alquiler de los diseños que les eran confiados para su fabricación.⁶⁶

El artículo 2º de la Convención de Berna establece lo que se deba comprender por "obras literarias y artísticas" de la siguiente manera:

"Comprenderán todas las producciones del campo literario, científico y artístico sea cual fuere el modo o la forma de expresión, tales como libros, folletos y otros escritos; conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; obras dramáticas o dramático musicales; obras

⁶⁶ **BERCOVITZ**, German, Obra Plástica y derechos patrimoniales de su autor, Tecnos, Madrid, 1997, de febrero 1991, p.13.

coreográficas y pantomimas, cuya representación se fija por escrito o de otra manera; composiciones musicales, con o sin palabras; obras cinematográficas y las producidas por medio de un proceso análogo a la cinematografía; obras de dibujo de pintura; de arquitectura, de escultura de grabado, y de litografía; obras fotográficas y las producidas por medio de un proceso análogo a la fotografía; obras de arte aplicadas; ilustraciones, cartas geográficas; planos, bosquejos y obras plásticas relativas a geografía, topografía, arquitectura u otras ciencias”.

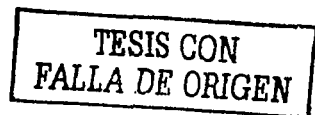
En la Ley Federal del Derecho de autor de 1963, el artículo 4º, establecía como derechos del autor de una obra “la publicación, reproducción, ejecución, representación, exhibición, adaptación y cualquiera utilización pública de la obra, mismas que podrán efectuarse por cualquier medio según la naturaleza de la obra y de manera particular por los medios señalados en los tratados y convenios internacionales vigentes en que México sea parte.

En lo referente a la Propiedad Intelectual en estricto sentido, debemos establecer que es la protección que el estado otorga a las creaciones literarias y artísticas. En nuestros días en una acepción demasiado amplia, en lo referente al arte, en todas sus manifestaciones, incluyendo a los programas de cómputo.

El Dr. David Rangel Medina define a los derechos de autor como sigue:

“Bajo el nombre de derecho de autor se designa al conjunto de prerrogativas que las leyes reconocen y confieren a los creadores de obras intelectuales externadas mediante la escritura, la imprenta, la palabra hablada, la música, el dibujo, la pintura, la escultura, el grabado, la fotocopia el cinematógrafo, la radiodifusión, la televisión, el disco, el casete, el videocasete y por cualquier otro medio de comunicación”.⁶⁷

⁶⁷ op. Cit. P.111



La necesidad de proteger el derecho de autor se concreta atendiendo los siguientes criterios:

- Justicia social, que reconoce el derecho a que el autor obtenga provecho de su trabajo, refiriéndome concretamente a las "regalías" como ingreso pecuniario de los creadores.
- Desarrollo cultural; desde el punto de vista, estímulo autorai para nuevas obras, garantizando la protección a los creadores, mismos que en respuesta incrementarían en su caso, los acervos literarios y artísticos.
- Orden económico; en virtud de los grandes negocios como la producción de discos y las cantidades en dinero que representa. La salvaguarda de estas obras, debe ser efectiva.
- Orden moral, el respeto a la expresión única del autor, misma que plasma en su obra, sobre la cual, él es quien dispone y en su caso se opone, respecto de la reproducción, ejecución, o empleo de la misma.⁶⁸

De acuerdo al artículo 11, de la Ley Federal del Derecho de Autor, el derecho de autor es el reconocimiento que hace el estado a favor de todo creador de obras literarias y artísticas, advertidas en el catálogo que contiene el citado ordenamiento.

A. CONTENIDO DEL DERECHO DE AUTOR

En México los derechos de autor confieren dos tipos de prerrogativas: la primera es el **derecho moral**, que existe por el solo hecho de crear una obra, misma que consiste en otorgar facultades exclusivas a su autor para crear, continuar o concluir su obra, modificarla o destruirla; mantenerla inédita o publicarla incluso bajo seudónimo o de

⁶⁸ RANGEL Medina, op cit. p. 114

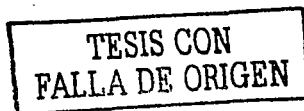
manera anónima, puede en su caso elegir el intérprete; ponerla en el comercio o retirarla, exigir la integridad del contenido y título de la misma.

La otra prerrogativa es el **derecho Patrimonial**, pecuniario o económico el cual otorga las facultades exclusivas al autor para obtener una retribución económica por la explotación de la obra, bajo cualquier forma o cualquier medio, por sí o por terceros a través de la reproducción, distribución fijación adaptación, radiodifusión y sincronización de la obra.

El contenido de este derecho es, el uso de la obra realizada y disposición de ella, por parte de su autor, así como excluir a personas ajenas a él, para la utilización de la misma. Las prerrogativas de los autores se integran con los derechos que a continuación se exponen:

MORALES	PATRIMONIALES
Determinar si la obra se divulga o no y en que forma.	Autorizar o prohibir:
Derecho de mantener la obra inédita.	La reproducción, publicación, edición o fijación material de su obra en copias o ejemplares por cualquier medio.
Exigir el crédito de creación de la obra.	La comunicación pública de la obra a través de las formas previstas por la ley.
Exigir la integridad de la obra oponiéndose a su deformación o a cualquier forma de alteración, que cause el demérito de su autor.	La transmisión pública o radiodifusión.
Derecho a Modificar su obra.	La distribución de la obra.
Derecho de retirar su obra del comercio.	La importación al territorio nacional de copias de la obra, hechas sin su autorización. La divulgación de obras derivadas
Facultad de oponerse a que se le atribuya una obra ajena ⁶⁹	Cualquier utilización pública de la obra salvo en los casos expresamente establecidos en esta ley.

⁶⁹ Ley Federal del Derecho de Autor, artículo 21 y 27.



El objeto de la Ley Federal del Derecho de Autor es salvaguardar y promocionar el acervo cultural de la nación, la protección de los derechos de los autores, de los artistas, intérpretes y ejecutores y otros como los editores y productores de los organismos de radio difusión, en relación con sus obras literarias o artísticas en todas sus formas de expresión, sus interpretaciones o ejecuciones, sus ediciones, sus fonogramas o videogramas, emisiones.

La norma es clara al establecer que las obras protegidas por esta legislación; son aquellas originales y susceptibles de ser divulgadas o reproducidas en cualquier forma o medio.

Nuestra ley prevé la posibilidad de proteger de manera automática estas obras, al establecer que quedarán protegidas aquellas obras desde el momento en que hayan sido fijadas en un soporte material, esto independientemente del mérito, destino o modo de expresión, sin que medie registro u documento alguno.

B. SUJETO DEL DERECHO DE AUTOR Y TITULARIDAD DEL DERECHO.

TITULARIDAD ORIGINARIA	AUTOR PRIMIGENIO
	COAUTOR
	COLABORACIÓN REMUNERADA
	AUTOR EMPLEADO
TITULARIDAD DERIVADA	CESIONARIO
	COMPRADOR
	HEREDERO O LEGATARIO
	CONEXOS

La titularidad originaria corresponde al autor; este, de conformidad con el artículo 12 de la LFDA -, es la persona física que ha creado una obra literaria y artística.

De manera expresa la Ley establece en el capítulo II, de los derechos morales, artículo 18 de la citada ley, "que el autor es el único, primigenio y perpetuo titular de los derechos morales sobre las obras de su creación". En concordancia el artículo 26 de la LFDA, el autor es titular originario del derecho patrimonial, y sus herederos o causahabientes por cualquier título serán considerados titulares derivados.

En cuanto a la titularidad derivada, se da este carácter al autor que en lugar de crear una obra inicial, emplea o utiliza una ya realizada, cambiándola en algunos aspectos de tal forma que a la obra anterior se le agrega una creación original.

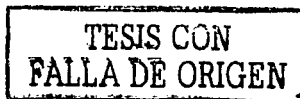
Esta modalidad de la titularidad, corresponde además a las personas físicas autoras de las obras protegidas por los derechos conexos, correspondientes al Título V de la LFDA, comprendidos: los artistas intérpretes o ejecutantes, los editores de libros, productores de fonogramas, productores de videogramas, organismos de radio difusión.

La ley en su artículo 4 clasifica a las obras por su objeto de acuerdo a: su autor, a su comunicación, a su origen, y al los creadores que intervienen en las mismas. Es en este precepto, en el que claramente al referirse a las obras por su origen establece:

- I. Primigenias: Las que han sido creadas de origen sin estar basadas en otras preexistentes, o que estando basadas en otra, sus características permitan afirmar su originalidad.
- II. Derivadas: Aquellas que resulten de la adaptación, traducción u otra transformación de una obra primigenia.

Y de la misma forma, al hacer referencia a los creadores que intervienen establece:

- I. Individuales: Las que han sido creadas por una sola persona.



- II. De colaboración: Las que han sido creadas por varios autores, y
- III. Colectivas: Las creadas por la iniciativa de una persona física o moral que las publica y divulga bajo su dirección y su nombre y en las cuales la contribución de los autores que han participado en su elaboración se funde en el conjunto con vistas al cual ha sido concebida, sin que sea posible atribuir a cada uno de ellos un derecho distinto e indiviso sobre el conjunto realizado.

Es titular del derecho aquel, cuya actividad creadora dio origen a la obra, es decir el autor, sin importar que el autor haya obrado por su cuenta o por encargo, esto es, en interés propio o ajeno, por lo que de manera general también se reconoce como creador, quién tiene la cualidad de empleado en una empresa, ejemplo de ello, el dibujante o ilustrador de una compañía de publicidad.

C. NACIMIENTO DEL DERECHO DE AUTOR

De manera expresa el artículo 5 de la LFDA establece en su primer párrafo; que la protección que otorga, es concedida a las obras desde el momento en que hayan sido fijadas en un soporte material, independientemente del mérito, destino o modo de expresión.

La ley puntualiza en el artículo 6 del citado ordenamiento que **fijación** es: "la incorporación de letras, números, signos, sonidos, imágenes y demás elementos en que se haya expresado la obra, o de las representaciones digitales de aquellos, que en cualquier forma o soporte material, incluyendo los electrónicos, permita su percepción, reproducción u otra forma de comunicación".

Estas obras nacen en el momento en que se fijan, como resultado de la actividad creadora que les da origen. Cabe aclarar que las ilustraciones, las obras de artes

plásticas y de la fotografía requieren para entrar en existencia la incorporación al espacio; no basta aquí la mera descripción⁷⁰.

La duración de los derechos patrimoniales, de acuerdo al artículo 29 de la LFDA, es:

- I. La vida del autor y a partir de su muerte, **(75)** setenta y cinco años mas.
- II. Setenta y cinco años después de divulgadas las obras póstumas, así como las obras hechas al servicio oficial.

Transcurrido el término de acuerdo a cada supuesto, la obra pasará al dominio público.

D. OBJETO DEL DERECHO DE AUTOR.

El objeto de protección autoral son aquellas creaciones del espíritu convertidas en manifestaciones concretas que se plasman en forma determinada, haciéndose así perceptibles a los sentidos del hombre. Estas producciones del entendimiento en ciencias, letras o artes, que reúnen elementos individualizadores y originales a través de los medios que las hacen perceptibles, son denominadas obras.

El artículo 3º de la LFDA, establece que las obras protegidas, son aquellas de creación original susceptibles de ser divulgadas o reproducidas en cualquier forma o medio. Además de clasificar a las obras en el artículo 4º por su objeto de protección, en cuatro aspectos:

- A. Según su autor.
- B. Según su comunicación.
- C. Según su origen.
- D. Según los creadores que intervienen.

⁷⁰**ALLFEID** Philipp, Monografías Jurídicas n.18 del Derecho de Autor y del Derecho de Inventor, Themis,1982, p.30

“El derecho de autor protege toda clase de obras intelectuales. Tradicionalmente, la protección esta reservada a las llamadas creaciones intelectuales de forma: las obras originales- en el sentido de originarias o primigenias- (literarias, musicales, teatrales o dramáticas artísticas, científicas y audiovisuales, incluyendo también desde hace un tiempo los programas de ordenador) y las obras derivadas (adaptaciones, traducciones, compilaciones, anotaciones y comentarios, resúmenes y extractos, arreglos musicales y otras transformaciones) cualquiera que sea su modo de expresión y forma de expresión, aunque para estar protegidas también deben ser originales, es decir presentar originalidad o individualidad”⁷¹

Así los criterios generales de protección de las obras son los siguientes:

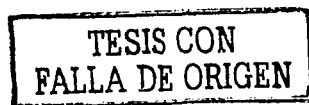
1. El derecho de autor protege creaciones formales y no las ideas, esto es el medio de fijación de la obra, y no la idea.
2. La originalidad es condición necesaria para la protección, dicha originalidad no esta sujeta al merito o valor de la obra como tampoco a su destino o forma de expresión.
3. La protección no esta sometida al cumplimiento de formalidades.
4. El derecho de autor protege la forma representativa, la exteriorización a través de obras concretas, aptas para reproducirse, ejecutarse, exhibirse según su género.

⁷¹LIPSYC, Delia, Derechos de autor y derechos conexos. Ediciones UNESCOCerlalc, Argentina;1993, p. 18.

Es importante señalar que el artículo 14 de la LFDA, establece lo que no es objeto de protección en materia de derecho de autor, en alusión a este ordenamiento:

1. Las ideas en si mismas.
2. Las formulas
3. Soluciones
4. Conceptos
5. Métodos
6. Sistemas principios
7. Descubrimientos
8. Proceso
9. Invencciones de cualquier tipo
10. El aprovechamiento comercial o industrial de las ideas contenidas en las obras.
11. Los esquemas
12. Planes o reglas para realizar actos mentales
13. Juegos o negocios.
14. Las letras, los dígitos o los colores aislados, a menos que su estilización las convierta en dibujos originales.
15. Los nombres y títulos o frases aislados.
16. Formatos o formularios en blanco
17. Reproducciones o imitaciones de símbolos prohibidos.
18. Textos legislativos.
19. Contenido informativo de las noticias.
20. Información de uso común.

De las diferentes manifestaciones que nuestra ley contempla y enumera en el artículo 13 de la LFDA, y que en mi opinión, indican aplicaciones del diseño son las que especifico a continuación.



1. OBRAS PLÁSTICAS ⁷²

Entenderemos obra plástica, como producto dado por una actividad artística. Lo que da el valor a la obra plástica es su realización. Partiendo de que, la idea plástica no es del todo original; sino que trata de reflejar el mundo real. Para nuestra época el arte se ha re dimensionado económicamente; no había existido, la explotación económica de personajes creados, de diseños, logotipos, libros de arte, tarjetas postales, láminas, carselas, haciendo uso masivo del arte y convirtiéndose en un fenómeno, la saturación de imágenes, como parte de nuestro habitat. Es distinta la concepción del arte en nuestros días, como lo es el contexto social de la creación plástica tradicional. El reto consiste en organizar económicamente la diversa producción creativa en el derecho autoral.

Son obras que se manifiestan a través de la forma y el color; dando forma y color a materias preexistentes, nos dice Bercovitz.⁷³ Para constituirse una obra plástica se requiere de una realidad física y perceptible como tal.

La obra plástica es considerada una obra artística, al ser definida esta última en el glosario de la OMPI⁷⁴ sobre derechos de autor y derechos conexos, como "una creación cuya finalidad es apelar el sentido estético de la persona que la contempla".

En la categoría de obras artísticas entran las pinturas, los dibujos, las esculturas, los grabados, y para diversas legislaciones de derecho de autor, también las obras de arquitectura y las obras fotográficas. En este sentido la definición explica; que de

⁷² Nuestra legislación en su artículo 13 fracción VI establece para esta obra "de carácter plástico", resultando genérica e incluyente, además de clasificar a las obras por ramas. En Italia (Ley de 22 de abril 1941) por ejemplo se emplea el término "arte figurativo". La doctrina hace referencia a "obras plásticas" considerando este un término neutro e incluyente del arte moderno.

⁷³ Bercovitz German, ob cit...p 36.

⁷⁴ OMPI, Glosario de derechos de autor y derechos conexos, OMPI, GENOVA, 1980, P.9

manera análoga, la mayoría de las legislaciones incluyen en esta categoría las obras de arte aplicado.

Un criterio importante para diferenciar unas creaciones de otras; en cuadradas como obra plástica, es el de la "aplicación concreta, la utilización y función de la obra plástica". En consecuencia, de modo específico se encuadran ciertos tipos de dibujos, diseños, del arte aplicado, dibujos empleados como marca gráfica, escenarios teatrales e incluso carteles publicitarios.

2. OBRAS ESCULTÓRICAS⁷⁵

Se considera obra escultórica (en latín *sculperre*, 'esculpir'), arte de crear formas figurativas o abstractas, tanto exentas como en relieve. Los procesos específicos para su elaboración se remontan a la antigüedad y han experimentado pocas variaciones en su evolución hasta el siglo XX. Estos procesos pueden clasificarse según el material empleado sea piedra, metal, arcilla o madera; los métodos que se utilizan son la talla, el modelado y el vaciado.

Se caracterizan por la tridimensionalidad, existiendo dos tipos, la que se hace como ejemplar único y aquella otra en materiales diversos, que para ejecutarse necesita de un negativo (molde), y del cual se hacen innumerables copias, planteando así el problema por delimitar en que momento debe considerarse una actividad meramente artística y no de la industria.

"Obra artística expresada en la forma de figuras tridimensionales realistas o abstractas. En el marco de las legislaciones del derecho de autor, se entiende generalmente que las obras que las obras de escultura abarcan no solamente las obras creadas por conformación de algún material, sino también las estructuras figurativas formadas por

⁷⁵ Pueden hacerse esculturas con casi todos los materiales orgánicos o inorgánicos. En el siglo XX el campo de la escultura se acrecentó enormemente, y se ha visto enriquecido por técnicas nuevas, como la soldadura y el de *construcción*, así como por la utilización de nuevos materiales.

cualesquiera objetos tridimensionales existentes. Los relieves o estatuas que forman parte de una obra de arquitectura son también obras de escultura⁷⁶ De este modo es como la OMPI define la obra de escultura; incluyendo a la escultura monumental, "concreta autonomía de la función estética".⁷⁷

Un diseñador industrial; para realizar un prototipo de producto, tiene que hacer el molde con la forma deseada; por ejemplo para una pieza plástica.⁷⁸

3. OBRAS FOTOGRAFICAS

La fotografía es una imagen de objetos de la realidad, producida sobre una superficie sensible a la luz o a otra radiación. Estas obras pueden ser protegidas por el derecho de autor como obras artísticas, siempre que su composición selección o modo de captación del objeto elegido muestre originalidad. El termino de protección que se concede a las obras fotográficas es generalmente mas breve que en el caso de las demás obras artísticas⁷⁹. El arte de ver; fijado a través de la reproducción de imágenes; en una placa o película, sensibles a la luz, obtenida con ayuda de aparatos y cuya percepción del ojo humano, se ha convertido en un instrumento de ideas preconcebidas, cuyo afán por excelencia podemos apreciar, en la publicidad. El rol del diseño en este sentido, es precisamente formatear el perfil del consumidor, partiendo de los elementos "cultura – imagen", que permiten la concepción y comercialización de los objetos en la actualidad. Atribuyendo así, en mi opinión, una función imperiosamente industrial a este arte. Al encuadrar al diseño como creación de objetos que pueden implicar o no una obra de arte, se tiene como resultado que determinadas obras fotográficas, por su destino intersectan con el diseño en el sentido planteado en

⁷⁶ **Glosario de la OMPI** op cit. P.189.

⁷⁷ "Novedad estilística", "poder de elevación espiritual", nueva armonía de elementos estilizados de la que habla la jurisprudencia Italiana, Corte de Casación 14 de julio de 1937 foro italiano citado por Bercovitz p.42

⁷⁸ En un proceso de fabricación denominado, extrusión que consiste en un aparato que bombea el plástico a través de un molde con la forma deseada.

⁷⁹ idem

el primer capítulo de este estudio (nuevo concepto de diseño), siempre que su composición selección o modo de captación del objeto elegido muestre originalidad.⁶⁰

4. OBRAS ARQUITECTÓNICAS⁸¹

Aun y cuando es difícil concebir la relación entre arquitectura y derecho para algunos juristas, es irremediable e imprecisa la situación que presenta esta obra, según su carácter de creación artística o de producción industrial.

La arquitectura es un componente más de la sociedad, basado en la propiedad. Para que esta actividad de lugar al derecho de autor, el arquitecto debe realizar la obra. Su trabajo es imaginar combinaciones lineales, de diversas proporciones proyectarlas e introducir elementos al espacio, e incluso decorarlo.

La arquitectura debe entenderse en sentido más amplio en nuestros días, ya que el nuevo planteamiento es la diversificación de los modos de ejercer esta actividad, respecto del proceso de urbanización e industrialización, incluso de la modificación a su concepción con el aporte de nuevas técnicas principalmente informáticas.

Partiendo de que cualquier obra de arquitectura debe ser protegida, cual sea su destino, lo que significa, que el carácter utilitario y la función, llevan implícito el carácter de obra arquitectónica, por quién la crea.

⁶⁰ En la sociedad actual la fotografía desempeña un papel importante como medio de información, como instrumento de la ciencia y la tecnología, como una forma de arte y una afición popular. Es imprescindible en los negocios, la industria, la publicidad, el periodismo gráfico y en muchas otras actividades.

⁸¹ Arquitectura, arte o la ciencia de proyectar y construir edificaciones. Sigue determinadas reglas, con objeto de crear obras adecuadas a su propósito, agradables a la vista y capaces de provocar un placer estético. El tratadista romano Vitrubio fijó en el siglo I a.C. las condiciones básicas de la arquitectura: *Firmitas, utilitas, venustas* (resistencia, funcionalidad y belleza).

La obra arquitectónica sería "por definición arte aplicado a la industria"⁸² Su función (crear espacios para coexistir) es lo que la caracteriza. De otro modo, solo sería un dibujo o maqueta.

La originalidad en materia de arquitectura, se refiere a los diseños, los planos, las maquetas, detalles de los materiales y acabados. Los aspectos que observa la forma son dos, uno el gráfico (bocetos, planos que conforman el proyecto) el otro es el volumétrico (edificio construido).

De ahí que durante todas las fases de intervención del arquitecto, lo que se protege es lo que concierne a la concepción⁸³.

Entre los atributos del Derecho moral en arquitectura nos dice Michel Huent, se encuentra el derecho al nombre y el derecho al respeto de la obra, que constituyen los dos puntos esenciales del conflicto entre arquitectos y comitentes.⁸⁴

Debido a que la obra ya existe antes de su realización, de tal manera que se conciben dos tipos objeto para su protección. Por un lado tenemos la fase bidimensional del proyecto y por el otro la concepción tridimensional, ya sea en la obra final o en maqueta a escala. La OMPI define esta obra de la siguiente manera:

"Es una creación en el sector del arte relativo a la construcción de edificios. Se entiende normalmente que estas creaciones comprenden los dibujos, croquis y modelos, así como el edificio estructura arquitectónica completos. Las obras de arquitectura originales están protegidas por el derecho de autor en la mayoría de los países, con ciertas limitaciones o disposiciones

⁸² BERCOVITZ, German, op cit p.35.

⁸³ HUENT Michel, Derecho de la Alta Tecnología "Arquitectura y derecho de autor en Francia", febrero 1994, año VI-No.66.

⁸⁴ op cit p.

especiales. Así por ejemplo el "derecho de suite"⁸⁵ no se aplica a los edificios erigidos que, en general, pueden pintarse o fotografiarse gratuitamente para fines de reproducción".

Paralelamente a la arquitectura tenemos la Decoración de interiores, cuya función es similar a la de la arquitectura y normalmente es la disposición de un conjunto de elementos algunos de los cuales atañen a la naturaleza de obras plásticas. Una Jurisprudencia Alemana es citada por Bercovitz, como ejemplo en el que se ha reconocido la tutela, por el Tribunal Federal Alemán en 1981 en un caso de decoración interior de una iglesia. Su protección presenta peculiaridades debidas a su irrepetibilidad: el medio de fijación es fotográfico.

5. OBRAS DE ARTE APLICADO

El concepto de obra de arte aplicado propuesto por la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual)⁸⁶ es el que se cita a continuación:

"Es una obra artística aplicada a objetos de uso práctico, bien sean obras de artesanía u obras producidas a escala industrial. Las legislaciones de derecho de autor pueden determinar el grado en que ellas mismas son de aplicación a las obras de esta clase".

Un fragmento de la creación plástica es el arte aplicado, ejemplo de ello; obras tales como pintura, dibujos, esculturas, grabados, litografías; cuyo destino es el de utilizarse, mediante su reproducción en varios ejemplares, para la industria. El diseño por

⁸⁵ Denominación francesa, definida como prerrogativa establecida en beneficio de los autores, que consiste en recibir un porcentaje del importe de las ventas sucesivas de sus obras.

⁸⁶ OMPI, op cit, P.9

ordenador, el soporte como entidad material independiente, desaparece y se confunde con el contenido⁸⁷.

El arte aplicado atiende a toda creación artística que se aplica o incorpora a un objeto útil, de uso. Siendo estos por ejemplo la moda, la porcelana, tejidos, muebles, automóviles, electrodomésticos, objetos de uso personal; o de uso ornamental - industrial de casi cualquier obra de arte.

Estas obras suscitan principalmente el problema, de la relación entre la tutela del arte y la distinta tutela de las producciones industriales a las que se incorpora, y con ello la relación entre el derecho de autor y el derecho de propiedad Industrial se hace innegable. El problema debatido, ha sido determinar si es posible diferenciar entre arte puro y arte industrial.

En este sentido y de acuerdo con lo que dice Manuel Pachón Muñoz, respecto a que el arte es uno, aunque se aplique a la industria, y que en consecuencia, cuando las normas sobre protección de propiedad industrial han establecido una protección para los modelos y dibujos industriales, lo que han hecho es establecer una acumulación en la protección.⁸⁸ Por lo cual el vínculo que existe entre la tutela del arte y la tutela de las producciones industriales a las que se incorpora, es precisamente lo que resulta difícil de determinar jurídicamente, por lo que este punto en particular es tratado en el capítulo tercero de este trabajo.

E DERECHO DE AUTOR Y DISEÑO:

Para la Legislación Autoral Mexicana, el Diseño es protegido desde su materialización, nos dice Ernesto Larrea Richeranden en su artículo, "El derecho de autor y el

⁸⁷ **BERCOVITZ**, op. Cit., p.35

⁸⁸ Manual de derechos de autor, Colombia, ed. Themis, 1988, p.23

diseño⁸⁹. Para el derecho de autor todo diseño es susceptible de protección. Los diseños básicamente son constituidos por dibujos, logotipos, maquetas esbozos, posters, croquis, planos, moldes, clichés y cualquier otra forma plástica.

La importancia de la reproducción y uso de los diseños se traduce en las regalías obtenidas, con fines de lucro directo o indirecto⁹⁰ por alguna persona física o moral en libros, revistas, catálogos, carteles, tarjetas postales, invitaciones, artículos comerciales y otros; así como también de la comunicación pública de la obra, cuando los diseños se incorporan a obras audiovisuales, difundidas por medios como el cine, la televisión, Internet o cuando es grabada en videogramas, disco láser, DVD o medios análogos.

De tal forma que de la materialización del diseño, depende ante que figura autoral habrá de protegerse el mismo, ya sea como obra plástica, obra escultórica, obra fotográfica, obra arquitectónica, obra audiovisual y la recién incluida obra de arte aplicado.

Al establecer un catálogo de obras intelectuales de acuerdo a ramas previstas en la ley; el campo de aplicación para el Diseño, y su protección al amparo del derecho de autor es favorecido en el sentido de obra intelectual. En ese orden de ideas la fijación del diseño en un soporte material independientemente del mérito, destino o modo de expresión dará como consecuencia el reconocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos sin mediar el registro o cualquier otra formalidad.

⁸⁹ LARREA, RICHERAND ERNESTO, Revista Mexicana de la Propiedad Industrial y Artística, "El derecho de autor y el Diseño" México, año XIV, num. 27-28, enero-diciembre, 1976.

⁹⁰ El Reglamento de la Ley Federal del derecho de autor define el "lucro directo" como; la actividad que tenga por objeto la obtención de un beneficio económico como consecuencia inmediata del uso o explotación de los derechos de autor. Del mismo modo establece por "lucro indirecto", la utilización de una obra cuando resulte en ventaja o atractivo adicional a la actividad preponderante desarrollada por el agente en el establecimiento industrial, comercial o de servicios del que se trate.



CAPITULO TERCERO

LA PROTECCION ACUMULADA

Partiendo de la definición de Diseño que hace **Greffé Francois**⁹¹ como "la estética Industrial aplicada a la búsqueda de nuevas formas adaptadas a sus funciones. Es la combinación de lo inútil, de lo ornamental y lo útil". Existen en esta definición dos elementos que toman importancia para coincidir o no con un criterio de protección legal para diseños, o incluso para distinguir claramente las figuras de protección; dichos elementos son: lo ornamental y lo útil.

Las numerosas definiciones de diseño, tanto legales como las de la doctrina; inciden todas en la idea de que el diseño industrial es fruto de una combinación de factores técnicos y estéticos que aplicados a un producto, confieren a este características propias.

De acuerdo con el profesor Manuel Botana Agra⁹², según donde se coloque el fundamento de la protección, la concepción y régimen del diseño industrial se aproximarán a la concepción y régimen de otras figuras propias de la propiedad industrial e Intelectual⁹³.

La naturaleza del diseño industrial, por un lado; en la que es una creación industrial, con una finalidad comercial, lo que implica que el diseñador habrá de atenerse a ciertas tendencias comerciales y técnicas que permitirán al producto ser vendible. Y por otra parte el diseño industrial como creación humana original, siendo precisamente este

⁹¹ La protección du desing, en VVAA, Editions Eurpéennes du desig, Paris, 1991, p.13.

⁹² Hacia la Armonización Comunitaria del régimen de protección de los Modelos y Dibujos Industriales, en VVAA, estudios de derecho mercantil en Homenaje al Profesor Manuel Broseta Pont, Tirant lo Blanch, Valencia, 1995, Págs., 493 y sigs.

⁹³ Figuras de la Propiedad Intelectual en España, las que para México se contienen en la Ley Federal del Derecho de Autor.

elemento, el que lo aproxima al objeto protegido por el derecho de autor. Lo anterior es esencialmente la naturaleza híbrida de estas creaciones industriales.

Existe pues en materia de dibujos y modelos, la posibilidad de una doble protección cimentada ya sea en una legislación autónoma o en la legislación sobre el derecho de autor.⁹⁴

Albert Chavanne, en su estudio publicado en 1968 menciona que se había elaborado entonces, un ante proyecto de patente europea y un ante proyecto de marca europea. No así un proyecto para los dibujos y modelos. Precisamente 30 años después surge una directiva de la Comunidad Europea (la 98/71/CE) cuyo objeto de protección es el Diseño Industrial. Incluso lo denominan nuevo derecho comunitario del diseño.⁹⁵

En este apartado del trabajo; el Diseño adquiere entonces, importancia en su sentido legal al ser un bien inmaterial susceptible de ser protegido por una regulación ad hoc, tanto en el Derecho Autoral como en el de la Propiedad Industrial.

Según la protección del diseño se forme a partir de los presupuestos del derecho de patentes o del derecho autoral; se estará en presencia de los dos siguientes sistemas; el llamado **copyright approach** (acercamiento a derecho de autor) o el llamado **patent approach**⁹⁶, (acercamiento a las patentes).

El primer sistema esta vinculado al derecho de autor ya que se requiere que el diseño sea original, dicha originalidad habrá de entenderse como en el sentido británico del término - establece Carmen Lence - es decir como sinónimo de creación independiente. Concediendo al titular un derecho contra la copia. Así solo la copia

⁹⁴ **CHAVANNE** Albert, La protección de los dibujos y modelos en el mercado común, Revista Mexicana de la Propiedad industrial y artística, año VI, num.12 julio-dic de 1968, p.130.

⁹⁵ **LENCE** REIJA CARMEN, "El objeto protegido en la directiva sobre diseño industrial", Actas de Derecho Industrial y Derecho de Autor, t. XIX, 1998, coed. Universidad de Santiago de Compostela, Marcial Ponds, ediciones jurídicas y sociales, Madrid 1999, p.278.

⁹⁶ **Id.** p. 279.



intencionada será constitutiva de infracción. De manera contraria, los terceros que de buena fe, lleguen al mismo resultado estético por causa independiente, no infringen el derecho del titular. Este sistema es actualmente observado en Alemania. En donde por cierto existe una Ley especial de protección para el Diseño, denominada "Geschmacksmuster" fechada el 1 de julio de 1988 en donde el artículo, 1.21, establece que los diseños deberán presentar como requisito ser nuevos y originales.

El sistema denominado patent approach; se basa en el derecho de patentes. En el cual se exige que el diseño sea nuevo y se protege de una forma intensa, mediante la atribución a su titular de un derecho exclusivo. En este sistema se considera infractor no solo aquel que intencionalmente copie el diseño, sino también, aquél que haya creado uno idéntico de forma independiente.

Para el Diseño entre otras creaciones intelectuales, existe una posible estrategia de protección jurídica, que consiste en acumular diferentes figuras del Derecho de la Propiedad Intelectual a un solo objeto de creación. De ahí que en el capítulo segundo del estudio que nos ocupa, se hayan tratado las vertientes de protección para diseños, de manera particular, en su formato legal.

Inmersos en la dinámica tecnológica, los cambios en las concepciones y maneras de diseñar en las diferentes aplicaciones en que se manifiesta esa actividad, cobra actualidad un cuestionamiento, ¿es tangible la protección jurídica a través de la acumulación, al aplicarla a diseños? Para responder, habrá que fijar el diseño, a la figura legal frente a la cual se pretende hallar amparo, y concluir con los criterios que la autoridad establece para los casos que se presenten en particular.

Así la tercera parte de este trabajo, consiste en delimitar las posibilidades de acumulación en casos reales, en los cuales se pretende proteger Diseño.

Actualmente existe la propuesta de la Unión Europea de unificar criterios respecto al derecho del Diseño. Como lo constataremos, en un Proyecto de Directiva de la Comunidad Europea, se prevé un esquema de doble protección, mediante un derecho de propiedad Industrial previo registro en la OAMI y un derecho contra la copia, que se concederá sin necesidad de registro.

I. LA ACUMULACIÓN EN LA PROTECCIÓN DEL DISEÑO.

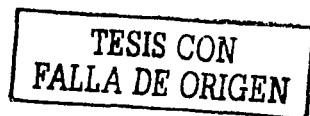
A CONCEPTO.

Se denomina protección acumulada a la institución jurídica de la propiedad intelectual, que resguarda una creación intelectual por dos o más conjuntos de normas no excluyentes entre si, componentes de dicha materia.

Esta modalidad de protección legal, aplicada a las creaciones intelectuales conocidas como diseños, obedece a sistemas empleados en países europeos como Francia, Bélgica, Holanda, Italia, España y Gran Bretaña. La coincidencia y desacuerdo de los sistemas de salvaguardia de derechos intelectuales es la figura conocida como "acumulación" en la protección para estas creaciones humanas.

De manera específica los países europeos excepto Grecia, han regulado el Diseño, bajo un esquema de propiedad industrial, siendo la exigencia para ello la novedad y el registro del diseño. Esta modalidad es llamada rígida debido a que no ampara a los diseños no registrados. Situación que resulta especialmente desfavorable, a los creadores de productos de corta vida comercial, ejemplo de ello la industria de la moda, que usualmente no registra sus creaciones.

En particular cada país ha tratado de solucionar ese tipo de situación, ateniéndose como ha ocurrido en Francia y Bélgica, a la legislación autoral; al derecho de la competencia como en Alemania o el particular caso del "diseño no registrado" previsto



por Inglaterra (Unregistered Design Right). Este último es flexible ya que para acceder a él no se exige el registro.

Las figuras principalmente afectadas por dicha protección son los dibujos y diseños industriales, las obras autorales y actualmente los signos distintivos tridimensionales.

De la apreciación de las citadas figuras jurídicas, los sistemas de protección son cuatro, determinados, según la experiencia de los países europeos, de la siguiente manera:

- o Lo que denominan **principio unidad del arte**, según el cual un modelo o dibujo es un tipo de arte aplicado, sin variar el empleo del mismo, reconociendo que el diseño industrial se regula convenientemente por la propiedad industrial y por la propiedad artística en sus propios ordenamientos legales. Tratándose de un solo objeto, un solo creador y una doble protección.⁹⁷

Pauillet⁹⁸ decía, que no se podía dividir lo que por naturaleza era único. En consecuencia el arte aplicado a la industria no dejaba por ello de ser arte; él se planteaba ¿en dónde comienza lo bello y en dónde termina? Decía que la Ley debía ser uniforme para todas las obras que contengan arte, independientemente de su aplicación o no industrial. Este sistema se observa en Francia desde 1957.

- o Otra protección es la otorgada por Bélgica y Holanda desde la perspectiva del régimen autoral para dibujos y modelos, en conjunción al criterio de la unidad del arte, para la creación; sin incluir dichas figuras en la legislación de propiedad industrial. Alcanzando un solo autor y objeto.⁹⁹

⁹⁷ RANGEL, op. cit. p.44

⁹⁸ **POUILLET** promotor de la Teoría sobre la unidad del arte y para quién no se podía erigir a un juez en crítico de arte para decidir qué lo era y qué no lo era.

⁹⁹ **CHAVANNE**, op cit p.132

- o Existe un criterio que parte de la desintegración de los elementos objeto de protección, denominado de la Disociabilidad, éste obedece a la aplicación industrial de un modelo confiriendo a éste autonomía que separa lo industrial de lo puramente artístico¹⁰⁰, en atención a la utilidad industrial y su origen artístico, permiten el cuidado legal autoral o de propiedad industrial a cada elemento. Sistema aplicado por Italia y España.

El sistema aplicado por Italia por ejemplo; protege modelos de ornato por el decreto de 25 de agosto de 1940, que de igual manera contiene las reglas sobre modelos de utilidad.¹⁰¹

El último atiende a la **separación del arte y la industria** en atención a las duplicaciones que se realicen del objeto. Este criterio resulta intermedio y es el que aplica Gran Bretaña.

Al parecer nuestro sistema se asemeja al que parte del principio de la Disociabilidad separando el arte de la aplicación industrial, siendo el destino del objeto el que permite la aplicación del ordenamiento del derecho que corresponda, ya sea Autoral o de Propiedad Industrial. Como lo establece el maestro Rangel se trata de un doble objeto y de una legislación para cada uno de ellos.

Aún cuando no estamos lejos, a mi parecer del criterio de Unidad del arte, debido a que existe la figura legal particular prevista en cada Ley tratándose de Propiedad Industrial y de la Ley Federal del Derecho de Autor, incluso existen otras posibilidades de protección, como es el caso de la marca tridimensional que a un cuando su objeto es totalmente diferente, podría acceder a la protección autoral como arte aplicado, siempre que exista identidad en el creador.

¹⁰⁰ RANGEL, op. cit. p.45

¹⁰¹ CHAVANNE p.132

B. DETERMINACIÓN JURÍDICA DE FORMA - FUNCIÓN EN EL DISEÑO.

La tarea de determinar la protección jurídica adecuada en relación con un diseño dictado por su función técnica es muy importante desde el punto de vista de la acumulación. La interrogante consiste en establecer ¿cuándo una forma es impuesta por la función técnica?. Lo anterior debido a que la protección jurídica para el Diseño Industrial, no comprende los elementos o características dictados únicamente por consideraciones técnicas o por funciones del mismo orden.

a) Criterio de la multiplicidad de las formas.

Para determinar si el diseño es meramente funcional, hay que situarse al momento de su concepción y analizar **la autonomía de la que disfrutó su autor**. Una manera de saber si existió tal autonomía para el diseñador, es comprobar que el **diseño concebido no era el único posible**, ya que tenía otras opciones para la forma, sin que por ello el diseño perdiera la más mínima de sus cualidades funcionales.

En atención a este criterio un diseño no está dictado por la función técnica cuando; la utilidad del producto puede ser lograda por varias formas, es decir la forma en cuestión no es la única viable. Para Carmen Lence Reija de la Oficina Española de Patentes y Marcas, este criterio es benigno y muy favorable a la protección ya que:

“Así según este sistema, se entenderá que un diseño no está dictado por la función técnica cuando la utilidad del producto pueda ser alcanzada por varias formas; o lo que es lo mismo que la forma en cuestión no sea la única posible.”¹⁰²

¹⁰²LENCE REIJA CARMEN, “El objeto protegido en la directiva sobre diseño industrial”. Actas de Derecho Industrial y Derecho de Autor, t. XIX, 1998, coed. Universidad de Santiago de Compostela, Marcial Pons, ediciones jurídicas y sociales, Madrid 1999, p. 286.

Este criterio ha sido la base en la jurisprudencia francesa. Un ejemplo citado por Carmen Lence, es el conocido caso "cubo Rubik", en el cual el Tribunal entendió que la protección debía ser concedida, pues la mecánica interna podía concebirse en una forma plástica diferente y sin utilizar estos colores.¹⁰³

En otro caso el Tribunal apreció que la forma de un estuche para gafas no estaba impuesta por la función técnica, pues ningún imperativo técnico impone diseñar un estuche para gafas en donde la cubierta tenga forma trapezoide y cuyos lados tengan forma triangular.¹⁰⁴

En Inglaterra el criterio de la multiplicidad de las formas se aplicó por primera vez en el caso *Kestos Bra* en 1936, en donde la Suprema Corte rechazó que el diseño de un sujetador estuviera dictado únicamente por la función técnica, "pues para alcanzar los objetivos estructurales" podía haberse optado por cualquier otra forma.¹⁰⁵

En consecuencia, se excluye de la protección el objeto cuya solución no se alcanza de otra forma.

b) El criterio de los contornos.

Este criterio aparece también en la doctrina francesa de los años cincuenta, "como un medio de delimitación entre los modelos industriales y las invenciones técnicas (brevets)."¹⁰⁶ La jurisprudencia lo adoptó en numerosas resoluciones y lo aplica en la actualidad de forma idéntica.

Para este criterio es suficiente que las características de la apariencia del producto alcancen un resultado técnico cualquiera, para que el diseño sea excluido del objeto protegible, en opinión de Carteron, quien por cierto formula doctrinalmente este criterio:

¹⁰³ Sentencia del Tribunal de apelación de París de 25 de junio de 1987.

¹⁰⁴ Sentencia de Primera Instancia del 10 de octubre de 1985.

¹⁰⁵ *Kestos Ltd. V. Kemplant Ltd & Kemp*, 1936.

¹⁰⁶ *Lence R*, op. Cit. P.287.

"...bastaría considerar los contornos del objeto en cuestión y analizar la incidencia de los mismos en el plano técnico; si el trazado lineal tiene por finalidad la obtención de cualquier ventaja industrial, la única ley aplicable, atributiva de un derecho de exclusividad es la Ley de 1844 sobre las patentes de invención"¹⁰⁷

A juicio del Tribunal de Apelación de París, en una sentencia del 26 de febrero de 1979 se estimó que el diseño de una tabla de wind surf no podía ser protegido. Para este tribunal carecía de fundamento el argumento de que un diseño distinto podría producir el mismo efecto técnico; pues el "carácter inseparable de la forma y el resultado técnico hablan de ser examinados en relación con la forma para la cual se reivindica un derecho de apropiación".¹⁰⁸

Este criterio no se ajusta a la realidad del Diseño Industrial moderno ya que se rechaza la protección al Diseño por tener alguna utilidad, sin considerar que "el Diseño Industrial es una unión inseparable entre lo ornamental y lo funcional"¹⁰⁹, porque es precisamente este razonamiento, uno de los principios de la escuela de diseño Bauhaus.

c) **Criterio de las Adiciones o Embellecimientos.**

El diseñador en la concepción de los productos no es del todo libre, ya que debe respetar una forma básica o una cierta forma necesaria, prueba de ello son algunos objetos que se basan en principios de la naturaleza; es decir en los diseños de la naturaleza. Al tener ciertos rasgos comunes los objetos que sirven para lo mismo, estamos ante una estructura esencial, y esta es el punto de donde parte un diseño nuevo o el desarrollo de producto.

¹⁰⁷ id. p. 287

¹⁰⁸ id. P. 287

¹⁰⁹ id. P.288

De esta manera el diseño no estaría dictado por la función técnica en cuanto se presente a este una "adición o un embellecimiento" (addition or embellishment) a la forma básica.

La jurisprudencia británica establece que primero hay que determinar si hay una "forma básica del producto" y después decidir en qué medida se le han hecho adiciones a la forma fundamental. Si estas adiciones se confunden con la forma básica y no es posible determinar en donde empieza cada una, no se puede afirmar que el diseño está determinado solamente por la finalidad técnica perseguida. El mencionado criterio resolvió el caso GA Harvey & Co Ltd. V. Secure Fittings, en torno a un sistema de combinación de tanques de agua caliente y fría donde el tribunal apreció que el diseño era una "adición o embellecimiento a una forma fundamental de tal unidad, que no puede decirse que el diseño está dictado únicamente por la función".¹¹⁰

Método que en consecuencia es abstracto, en virtud de darse a la tarea de determinar primero, la forma básica y después las adiciones que esta puede obtener. Además de contemplar al Diseño, solo como ornamento. Este criterio ha sido superado por el legislador comunitario, que concibe el diseño como el resultado de una integración técnico estética, más allá del simple adorno.

d) La intención del diseñador.

Criterio según el cual, la voluntad del creador es un elemento más de juicio y no un criterio autónomo.

Para llegar al citado criterio "intención del Diseñador", los ingleses recurrieron a interpretar la prohibición legal, originándose un debate sobre la expresión "dictated by function" (dictados por la función), la interpretación se abre en dos sentidos.

¹¹⁰ op. Cit. P.288

La primera es, en el sentido de que no se tiene a elección otro diseño, para que el producto pueda cumplir su función, la protección solo debía objetarse en los casos en los que, si no se eligió otro diseño es por la razón de que resultaba imposible. Interpretación que solo reformula el criterio de la multiplicidad de las formas.

Un segundo sentido en el que se interpreta esta expresión, atiende al alcance del término, extensivo a aquellos supuestos en que la forma, cumple una función técnica, en razón de que el diseñador así lo pretendió, pudiendo elegir entre varias "soluciones" hipotéticas, optó por el diseño "funcional". El Tribunal se inclinó por esta última interpretación.

"La exclusión de los diseños cuya forma está dictada por la función debe ser interpretada de acuerdo con la voluntad del creador: los diseños que fueron concebidos atendiendo solo a expectativas de funcionalidad, o de carácter económico estarían dictados por la función"¹¹¹

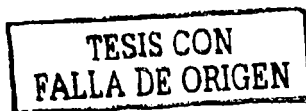
En efecto el criterio de la intención del diseñador, admite un predominio absoluto de la intención sobre el resultado.

De tal suerte que en Francia, la consecuencia que ha tenido el acumular los regímenes legales de modelos y de propiedad literaria y artística resulta en¹¹²:

1. La ampliación de la protección de la ley de modelos, al plazo de la ley de propiedad literaria y artística, que resulta mucho mayor.
2. La imposibilidad de que un modelo o diseño caiga en el dominio público por su falta de depósito conforme lo establece la ley de modelos y diseños industriales, en tanto siempre, por imperio del cúmulo de leyes, se interpreta que será protegible por la ley de propiedad literaria, en la que está ausente toda formalidad de depósito y para la que la obra en cuestión, por ser arte aplicado solo requiere que sea novedosa.

¹¹¹ id. p. 290

¹¹² **CASTRILLO** V. Carlos, "Modelos y diseños Industriales vs. Derechos de autor" La Ley suplemento actualidad, año LXIV N. 91, Argentina, mayo 2000, p.3.



3. Que al cumplir con el requisito de depósito establecido por la Ley de Modelos y Diseños industriales, se consiga la prueba de paternidad de la obra. Situación que se complica tratándose de una creación de la rama industrial en la que intervienen varias personas en su creación.

En opinión de Carlos V. Castrillo aparentemente la única finalidad práctica para la subsistencia del régimen jurídico de los modelos y diseños industriales en Francia, es la posibilidad de probar la paternidad de la obra.

C. LA ACUMULACIÓN EN LA LEGISLACIÓN MEXICANA.

De los preceptos normativos establecidos en materia de propiedad intelectual, no existe mucha previsión respecto a la figura de la acumulación. De manera específica, es de atender ciertas disposiciones que tanto para marcas como para derecho autoral expresamente aluden, en cuanto a disposiciones, de una legislación a la otra.

En el caso Mexicano la protección por la vía de la acumulación desató posturas encontradas, de manera particular para la figura reconocida por la Propiedad Industrial cuyo objeto de protección es una "forma estética" es decir la figura del diseño industrial. Para el Diseño Industrial inicia la protección en su sentido autoral, desde que el Código Civil de 1870¹¹³ en su artículo 1306, reproducido en disposición similar del año de 1884 artículo 1191, protegía a los autores de dibujos y modelos, señalando que tienen derecho exclusivo a la reproducción de sus obras originales: los autores de cartas geográficas, topográficas, científicas, arquitectónicas, etcétera y a los planos dibujos y diseños de cualquier clase; los arquitectos; los pintores, grabadores, litógrafos y fotógrafos; los escultores, tanto respecto de la obra ya concluida, como modelos y moldes; los músicos y los calígrafos.

¹¹³ BECERRA, Ramírez Manuel (comp.), Estudios de Derecho Intelectual en homenaje al profesor David Rangel Medina, UNAM, 1998, p. 140 IIJ, N. 96.

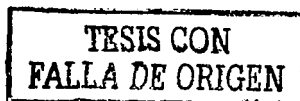
Para el código civil de 1928 comenta el maestro David A. Rangel Ortiz, refiriéndose a los diseños, el artículo 1258 señalaba que era falsificación: cualquier publicación o reproducción no comprendida literalmente en las fracciones XI y XII siguientes: "la reproducción hecha en plástica de obras de pintura, grabado o litografía y la de obras de aquella especie hecha por medio de estos procedimientos y la aplicación de obras artísticas como modelos para los productos de manufacturas y fábrica, siempre que ello no entrañe una reproducción. En este sentido y siguiendo a Rangel Ortiz:

"Se aprecia que este ordenamiento agregó una oración al texto original de los códigos de 1870 y 1884; es decir, "siempre que ello no entrañe una reproducción", con lo que se empezó a proteger la aplicación industrial de dibujos y modelos, pues de una interpretación lógica del mencionado artículo 1258 en su fracción XII se obtiene que el autor de un dibujo, modelo, y en general, de un diseño, gozaba del derecho de impedir la reproducción de su obra por falsificación, cuando ésta fuera dirigida a utilizarse como modelo para la industria. Es por la reforma antes discutida que se considera que la protección en materia del derecho de autor a los diseños industriales en su doble aspecto (dibujos y modelos) fue conferida a partir del código civil de 1928"¹¹⁴.

En la ley Federal del derecho de autor de 1947, el artículo 4º establecía que las obras artísticas gozaban de la protección del derecho de autor, lo anterior incluía los dibujos, las ilustraciones, las pinturas, las esculturas, al igual que cualquier obra artística susceptible de ser publicada o reproducida. La disposición siguiente del mismo ordenamiento contemplaba que las obras artísticas que solo tenían aplicación industrial no estarían protegidas por dicho ordenamiento¹¹⁵.

¹¹⁴ Id.

¹¹⁵ Al respecto comenta David A Rangel Ortiz, que en su momento esto provocó diversas controversias interpretativas. Todo parece indicar que los redactores querían decir que las obras (y solo eso, a diferencia de las obras de arte) destinadas a tener exclusivamente una función industrial, no serían sujetos de la protección del derecho de autor.



De esta manera se sujetaba a protección una obra que además del carácter de obra artística tenía una aplicación industrial, dando lugar así a una obra de "arte aplicado", bajo la protección de la ley de 1947.

Otra disposición interesante es la que preveía el Reglamento de 1939 expedido para regular la legislación en materia de derechos de autor (el capítulo de derechos de autor del Código Civil de 1928, derogado por la Ley Federal de Derechos de Autor de 1947), en su numeral 5º párrafo II, mismo que establecía que las obras que hayan sido registradas o deban registrarse de conformidad con la Ley de Patentes y Marcas no recibirán protección del derecho de autor. Al no especificar que se trata de obras de arte aplicado, dicho precepto no está limitando la protección que en su momento fuere otorgada por la Ley de derecho de autor a la vez que la conferida por la ley de patentes y marcas. A este respecto Rangel Ortiz es contundente al decir que:

"....puede y debe sostenerse que la ley mexicana ha conferido protección concurrente o acumulativa a los diseños industriales, tanto conforme a las leyes de propiedad industrial, como conforme a las de derecho de autor, desde que la Ley de patentes y el Código Civil de 1928 fueron aprobados por el congreso. Esta situación ha permanecido inalterada hasta nuestros días".¹¹⁶

La Ley que siguió de la de 1947, fue la publicada en el Diario oficial el 31 de diciembre de 1956, misma que según los estudiosos de la materia no aportó grandes avances, y fue reformada en el año de 1963. Esta ley no contenía precepto alguno para protección a diseños, pero se considera que la regulación genérica aplicable a la obra intelectual o artística, resultaba además para dibujos y modelos industriales.

"La protección que la ley autoral de 1956 otorgaba al creador de un dibujo o modelo industrial se encontraba en el artículo 4º de dicha ley, en los

¹¹⁶ Id. p. 145.



incisos f), g), h) y j)), ya que se establece que la protección a los derechos de autor se confiere respecto de sus obras, cuyas características correspondan a las ramas: f) pictóricas, de dibujo, grabado y litografía, g) escultóricas y de carácter plástico; h) de arquitectura, y j) todas las demás que por analogía pudieran considerarse comprendidas dentro de los tipos genéricos de obras artísticas e intelectuales antes mencionadas. Establecía además la Ley que las obras antes mencionadas quedarían protegidas, aun cuando no fueran registradas ni se hicieran del conocimiento público, o cuando fueran inéditas, independientemente del fin a que pudieran destinarse¹¹⁷.

En atención a ley comentada, no existió de manera expresa la protección para los diseños, no obstante la protección concedida a éstos se basó en el artículo 8º y en la teoría de la unidad del arte, reconociendo así la protección del derecho de autor a las obras de arte, independientemente del fin a que se destine.

Ahora bien, esta misma ley de 1950 contempló en su artículo 18 inciso a) una disposición que aclara el alcance que pudiese tener la protección, en el sentido de limitarla al no amparar el aprovechamiento industrial de ideas contenidas en las obras.

La disposición anterior, es en materia de derechos de autor un principio tradicional dado a conocer desde los primeros estudiosos de la materia como Pouillet, al entenderse que la protección del derecho de autor no se extiende a las ideas de una obra protegida si no solo a su expresión.¹¹⁸

Por lo que respecta a propiedad industrial, la Ley de Invenciones y Marcas de 1975 en su artículo 86 establecía que:

¹¹⁷ Id. p. 146

¹¹⁸ POUILLET, Eugène p. 26, cit. Por Rangel Ortiz p.138.

“Artículo 86 La protección que otorga esta Ley a los dibujos y modelos industriales, será sin perjuicio de la que otras leyes puedan conceder a su autor”.

La Ley de 1991 en materia de propiedad Industrial omite cualquier referencia a la acumulación; el precepto citado en el párrafo anterior desaparece. Dicha ley reformada en 1994, tampoco incluyó nuevamente tan atinado precepto.

En virtud de que la Ley de la Propiedad Industrial incurre en la omisión del párrafo anterior, vale la pena comentar La Ley Federal del Derecho de Autor promulgada el 18 de diciembre de 1996¹¹⁹, publicada en el Diario Oficial de la Federación 24 de diciembre de 1996. Esta ley sí contiene conceptos especiales para la protección al diseño industrial, de hecho las personas dedicadas a la materia utilizan con cierta ambivalencia el término diseño industrial y obra de arte aplicado.

Concretamente en el catálogo contemplado en el artículo 13 de la Ley en comento, se aprecia la cabida que existe para el diseño, toda vez que las obras contenidas son de las ramas: pictóricas o de dibujo, escultórica y de carácter plástico, arquitectónica además de incluir, el que en mi opinión es una de las figuras más importantes del reconocimiento de la protección acumulada para los diseños de manera expresa por la legislación mexicana vigente, ésta es la que establece la fracción XIII, del artículo 13 de la LFDA, la obra de arte aplicado.

Artículo 13. Los derechos de autor a que se refiere esta ley se reconocen respecto de las obras de las siguientes ramas:

.....XIII. Obras de arte aplicado que incluyen el diseño gráfico o textil, y
XIV.[...]

¹¹⁹ que abroga a la Ley Federal Sobre el Derecho de Autor publicada 29 de diciembre de 1956, y sus reformas y adiciones de 21 de febrero de 1963 y posteriores.

Las demás obras que por analogía puedan considerarse obras literarias o artísticas se incluirán en la rama que les sea más afín a su naturaleza.

En especial el artículo 93 de la LFDA establece:

Artículo 93 Las disposiciones de este capítulo serán válidas para las obras de arte aplicado en lo que tengan los originales. No será objeto de protección el uso que se dé a las mismas.

El capítulo a que hace referencia dicho precepto es el II, denominado “**De las obras fotográficas, plásticas y gráficas**”.

Siguiendo con los preceptos en comento de la Ley Federal del Derecho de Autor de 1996; el artículo 163, que establece lo que se podrá inscribir en el registro público del derecho de autor, de manera particular, una que resulta aplicable a diseños:

....” X. Características gráficas y distintivas de obras”

En según lugar el artículo 164, que establece las obligaciones del Registro público del derecho de autor:

...”III. Negar la inscripción de:

a) Las marcas, a menos que se trate al mismo tiempo de una obra artística y la persona que pretende aparecer como titular del derecho de autor lo sea también de ella. “

Al amparo del inciso a) del citado artículo, una obra gráfica o de arte aplicado en su caso, mismas que implican diseño en el sentido de obra autoral, siempre contemplan características particulares, que en su caso pueden constituir la función marcaría, y al mismo tiempo, son protegidas en su carácter autoral, al tenor del artículo 5º, de dicho ordenamiento, por su sola fijación en soporte material, independientemente de su destino, además de reconocer la autoría sin requerir registro, estableciendo de manera

precisa que el reconocimiento del derecho de autor no está subordinado al cumplimiento de ninguna formalidad.

El artículo 90 de la Ley de la Propiedad Industrial, señala en su fracción XIII; que no serán registrables como marcas obras y personajes, que en un momento dado, si su autor lo autoriza pueden constituir una marca.

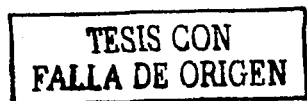
Acerca de esta disposición Mauricio Jalife opina¹²⁰ que es una de las disposiciones básicas en la definición del concepto de la doble protección, en virtud de que la acumulación es una opción jurídica del titular de una creación.

Desde esta óptica, la protección que se invoque resulta complementaria para los creadores interesados, lo que a su vez representa una ventaja, dados los alcances de cada ordenamiento. A manera de ejemplo; un diseñador para concursar por un trabajo, debe cotizar en base aun proyecto terminado; este proyecto consiste en un simbolo o nueva imagen de compañía; dado que está concursando contra otras propuestas, es evidente la preocupación que se le presenta, cuando al no ganar el trabajo, no solo no le devuelven el "Diseño", sino que además en el menor de los casos lo ve por ahí tiempo después.

Cada una de las leyes de la materia prevé las formas específicas de protección, aún cuando la acumulación en la legislación mexicana, no ha sido prevista de manera expresa. **No obstante puede ser invocada, siempre y cuando se identifique el objeto a tutelar jurídicamente, con el formato legal existente.**

El presente estudio solo se ocupara de la acumulación para los diseños, reconociendo que existe dicha posibilidad de resguardo para las otras figuras de la propiedad intelectual, siempre que cumplan con lo establecido en la norma.

¹²⁰ JALIFE Daher, op cit. P.146.



D. EN LA COMUNIDAD EUROPEA.

1. Directiva sobre la Protección Jurídica de los Dibujos y Modelos.

De manera preliminar estableceré para efectos de este trabajo el concepto de Directiva, pasando en segundo término al estudio de la Directiva que lleva por nombre: "sobre la Protección Jurídica de los Dibujos y Modelos 98/71/CE".

Así en primer lugar, el origen de la directiva nos remite al derecho de la Unión Europea, el cual se estructura de la siguiente manera:

DERECHO PRIMARIO	DERECHO DERIVADO	DERECHO COMPLEMENTARIO
<ul style="list-style-type: none">• Marco constitucional• Tratados fundacionales, de ampliación y reforma.	Normas que adoptan la forma de: <ul style="list-style-type: none">• Reglamentos,• Directivas o• Decisiones	<ul style="list-style-type: none">• Tratados internacionales,• acuerdos,• decisiones: suscritos entre los países miembros.

De esta manera las Directivas de la Unión Europea obligan al estado miembro destinatario a alcanzar el objetivo perseguido, dejando a las autoridades nacionales la elección de la forma y los medios. Sus destinatarios son los estados miembros. Dichos textos se asemejan a las legislaciones nacionales¹²¹.

¹²¹ Diccionario jurídico, Espasa Calpe, Madrid 2001.

Directiva. *Derecho de las Comunidades Europeas*, Disposición comunitaria de derecho derivado que, conforme al artículo 249 T.C.E., obliga al Estado miembro destinatario en cuanto al resultado que deba conseguirse -obligación de resultado a realizar en un plazo determinado por la Comunidad-, dejando a las autoridades nacionales la elección de la forma y los medios. Se trata, por tanto, de una disposición que no tiene alcance general, pues sus únicos destinatarios son los Estados miembros. Las directivas pueden adoptarse por el Parlamento Europeo y el Consejo conjuntamente, por el Consejo o por la Comisión y deben estar motivadas y hacer referencia a las propuestas o dictámenes preceptivamente emitidos conforme al Tratado. Las directivas deben publicarse en el D.O.C.E. y entran en vigor en la fecha que ellas mismas fijen o, a falta de ella, a los veinte días de su publicación. Son el instrumento armonizador por excelencia del Derecho Comunitario al configurarse

En segundo lugar y abordando la importancia que para este estudio representa, dar una referencia a la denominada "Directiva Europea", sobre la Protección Jurídica de los Dibujos y Modelos **DIRECTIVA 98/71/CE**; procedo a describir la misma en virtud de que la considero un avance, al contemplar la acumulación en la protección para diseños.

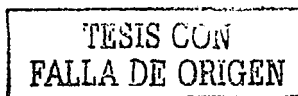
Esta se basa en los principios que inspiran el derecho Británico respecto a la protección del valor económico ligado a la apariencia de los productos.

Según el estudio realizado entorno a la directiva 98/71/CE por el Dr. José Manuel Otero Lastres, éste indica, que el diseño es la figura más compleja del derecho industrial. Determinando que:

"Se trata de creaciones que se plasman en la forma exterior de los productos o de una parte de los mismos con el fin de que el consumidor, ante objetos que poseen la misma utilidad y tienen un precio semejante, se incline por aquel que tenga el diseño que mas le satisfaga."¹²²

como el medio más idóneo para la aproximación de las disposiciones legales, reglamentarias o administrativas de los Estados miembros que inciden directamente en el establecimiento o en el funcionamiento del mercado común (art. 94 T.C.E.). Las directivas, en principio, no gozan de efecto directo. Sin embargo, el Tribunal de Justicia viene reconociendo la posibilidad de que las directivas puedan tener efecto directo vertical, es decir, puedan crear derechos a favor de los particulares alegables en un conflicto frente al Estado. Para ello, es necesario que se cumplan dos requisitos: que haya transcurrido el plazo de transposición de la directiva a la legislación nacional sin que el Estado destinatario de la misma haya transpuesto o, habiendo transpuesto, lo haya hecho incorrectamente y que la directiva contenga normas que sean claras, precisas e incondicionales. En el ámbito C.E.C.A., las directivas se denominan recomendaciones (art. 14 T.C.E.C.A.) [V. Parlamento Europeo; Consejo Europeo; aproximación de legislaciones; armonización de legislaciones (o armonización mínima)].

¹²² **OTERO** Lastres José Manuel, Actas de Derecho Industrial y de Derecho de Autor, "Entorno a la Directiva 98/71/ C.E, T. XIX, 1998, coed. Universidad de Santiago de Compostela, Marcial Pons, Ediciones Jurídicas y Sociales, Madrid, 1999, P.23



Esta directiva fue publicada, en el Diario Oficial de las Comunidades Europeas el 28 de octubre de 1998, siendo uno de los temas regulados la acumulación en la protección.

Respecto al concepto de dibujo o modelo se abandona el uso de la palabra diseño, y solo aparece la denominación dibujo o modelo. También va a desaparecer la denominación de la palabra industrial, haciendo referencia solamente al dibujo o modelo. En este sentido José Manuel Otero Lastres indica que:

“La eliminación de este adjetivo es congruente con el criterio de la Directiva de permitir...que las **obras de artesanía** pueden ser protegidas como dibujos o modelos”.¹²³

Este comentario obedece a que la repetibilidad para una creación artesanal no es exacta para cada objeto materialmente concebido. En cuanto a eliminar el concepto de diseño el autor citado no está de acuerdo.

La palabra diseño fusiona de alguna manera la modernidad con aspectos exteriores y los modos de habitar con el objeto o producto, del cual por cierto, si se proporciona una definición legal en la directiva.

Otra apreciación en alusión a la exclusión de la palabra Diseño, es que desprové, a mi parecer de la unidad que se aprecia en la figura jurídica, al tratarse de materializar de manera bidimensional y tridimensional, siendo específico el termino único Diseño, y al tratarse de armonizar, la doble denominación impide la unificación del nombre de la figura a los demás Estados de la comunidad.

El diseño industrial es la traducción castellana del inglés, “Industrial Design”, así como el modelo francés, adoptó la doble denominación de “Modelos y Dibujos Industriales”, y los españoles a su vez tomaron dicho concepto, y lo implementaron en su legislación

¹²³ op. Cit. P 25

llamada, Estatuto de la Propiedad Industrial, en su título IV, Modelos y Dibujos en general.

De la misma manera que existe un concepto único de marca, independientemente de que ésta sea tridimensional o atienda a sus elementos figurativos, es parte del marco conceptual internacionalmente reconocido; lo mismo debe suceder en consecuencia al uniformar un concepto único de diseño.

En cuanto a la definición Legal del Modelo o Dibujo, se presentan tres definiciones; la de dibujo o modelo, la de producto y la de producto complejo.

En donde la primera definición corresponde a:

..”la apariencia que se deriva, en particular de las características de las líneas, contornos, colores, forma, textura y o materiales de la totalidad del producto en si, o de una parte del mismo y/o de su ornamentación”.¹²⁴

La definición de producto y la de producto complejo, dada por la Directiva es a la vez el soporte material considerado para el dibujo o modelo (diseño). Así Producto es:

“todo artículo industrial o artesanal, incluidas, entre otras cosas, las piezas destinadas a su montaje en un producto complejo, el embalaje, la presentación, los símbolos gráficos y los caracteres tipográficos, con exclusión de los programas informáticos”¹²⁵

Lo que significa que el dibujo o modelo en el sentido de producto, puede atender a la apariencia total del objeto o solo a una parte del mismo.

La Directiva permite la protección a un objeto industrial y a uno artesanal según el elemento de repetibilidad, debido a que en el objeto industrial las piezas como es

¹²⁴ Id. P.26

¹²⁵ Id. P.29

sabido serán exactamente iguales, las que son materia artesanal variarán en su apariencia, que será muy similar no obstante que existan variaciones imperceptibles.

La Directiva presenta una lista enunciativa de los productos, en los que se materializa el dibujo o modelo; efectuando una exclusión, ésta es que un dibujo o modelo no puede ser incorporado a un programa de ordenador.

Respecto al concepto de "producto complejo", se establece que es:

"un producto constituido por múltiples componentes reemplazables que permiten desmontar y volver a montar el producto"¹²⁶

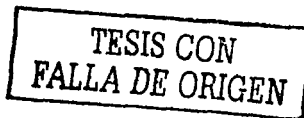
Existe una directiva para los productos modulares, ya que estos se consideran soporte de la manifestación intelectual a través de dibujos o modelos denominándolos "ajustes mecánicos" de los productos modulares.

En el artículo 7, apartado 3 de la directiva citada, establece que se reconocerá un derecho de dibujo o modelo a los dibujos o modelos que permitan el ensamble o la conexión múltiple de productos mutuamente intercambiables dentro de un sistema modular.

Finalmente en el considerando 5 de la Directiva, se reconoce que los ajustes mecánicos de los productos modulares pueden constituir un elemento importante de las características innovadoras de los mismos y una ventaja fundamental para su comercialización, por lo cual deben ser protegidos.

Los requisitos de protección establecidos por la directiva resultan ser dos; la novedad y el carácter singular, citando textualmente el artículo 3 apartado 2.

¹²⁶ id. p.30



"se otorgará protección a un dibujo o modelo mediante un derecho sobre un dibujo o un modelo en la medida en que sea nuevo y posea carácter singular"¹²⁷

Primero la novedad es definida según lo establecido en el artículo 4 como:

"Se considerará que un dibujo o modelo es nuevo cuando no se haya puesto a disposición del público ningún otro idéntico antes de la fecha de presentación de la solicitud de registro o, si se reivindica prioridad, antes de la fecha de prioridad. Se considerará que los dibujos y modelos son idénticos cuando sus características difieran tan solo en detalles irrelevantes"¹²⁸

Precepto que atiende a un juicio comparativo, en atención a dos elementos la divulgación previa y anteriores diseños. El concepto de novedad aplicado en el sector europeo no es el de novedad universal, sino uno más flexible que denominaban "cláusula de salvaguardia" en la versión previa de la directiva que nos ocupa, la cual pretende evitar la anterioridad de un dibujo o un modelo que estuviera siendo utilizado en algún paraje del mundo, y no fuese conocido por los europeos.

Los supuestos de la divulgación son: que se publique el diseño una vez registrado o que se publique de cualquier otro modo; sea expuesto, se comercialice, que se divulgue de cualquier modo.

Sin ser suficiente el hecho de que se presenten estos actos, para hacer desaparecer la novedad, es necesario que el resultado de los mismos llegue a ser razonablemente conocido en el curso de operaciones comerciales normales por los círculos especializados del sector del que se trate, que operen en la comunidad, antes de la fecha de presentación de la solicitud del registro, en su caso, de la fecha de prioridad.

Lo anterior es señalado en la parte final del apartado primero, artículo 6, de la directiva.

¹²⁷ Artículo 3, apartado 2 de la Directiva 98/71/CE

¹²⁸ op cit artículo 4.

Al tratarse la creación de una forma exterior, el diseñador debe revelar su creación antes de solicitar su protección, debido a que la protección es independiente de si el diseñador ha mantenido o no en secreto su creación hasta un momento determinado. Motivo por el que es compatible la divulgación de una obra y la protección desde el punto de vista del derecho de autor, y no tiene por qué ser diferente para efectos de los Diseños (dibujos o modelos).

En cuanto al "carácter singular" la Directiva lo concibe en su artículo 5 como:

"Se considera que un dibujo o modelo posee carácter singular cuando la impresión general que produzca en un usuario informado difiera de la impresión general producida en dicho usuario por cualquier otro dibujo o modelo que haya sido puesto a disposición del público antes de la fecha de presentación de la solicitud de registro o, si se reivindica prioridad antes de la fecha de prioridad."

Alude a la diferencia entre diseños sin comparación a detalle, solo por la impresión general del producto, que según la opinión del usuario final del mismo, cuyo perfil es el de un consumidor informado respecto a los diseños (dibujos y modelos), se aleja en su concepción de las formas conocidas en productos de un sector determinado.

Otero Lastres comenta - "Ha existido creación porque el diseño solicitado tiene que ser diferente en su impresión general a los anteriormente conocidos y la propia condición de ser diferente implica que ha existido creación"¹²⁹ - por lo que se produce -, un florecimiento de las formas estéticas aplicadas a los productos.

En cuanto al plazo de protección acordado por la Directiva es de **5 años**, desde la fecha de depósito de la solicitud, plazo que será renovable por periodos de igual duración, hasta un máximo de 25 años.

¹²⁹ **OTERO** Lastres, op. Cit. p.37

El derecho otorgado por la directiva al titular es el derecho exclusivo a la utilización del diseño registrado y a impedir que terceros sin su consentimiento lo copien o utilicen, lo que implica la fabricación, la comercialización o el uso del producto.

2. Inclusión de la Acumulación en la Directiva.

En su capítulo 5 denominado sistemas de protección, la directiva destina dos preceptos al tema de la acumulación de la protección específica conferida por el registro de un dibujo o modelo.

El **artículo 16** dispone que la protección específica del dibujo o modelo se entiende sin perjuicio de la que puede recaer sobre el mismo por otras disposiciones de derecho comunitario o de derecho nacional de los estados miembros, relativas a:

- Dibujo y modelos no registrados
- Marcas y otros signos distintivos
- Patentes y modelos de utilidad
- Caracteres tipográficos
- Responsabilidad civil
- Y competencia desleal.

Para que se dé lugar a tal protección, es necesario obtener el registro¹³⁰ de modelo o dibujo y que se cumpla con la conformación legal de la protección para cada figura.

En el **artículo 17** se prevé un plan provisional en relación con la acumulación de la protección específica de los dibujos y modelos con la del derecho de autor. El régimen

¹³⁰Ya existe la previsión en el Reglamento de la directiva que se comenta, de dos formas de protección necesarias; una a corto plazo, otorgada a través del dibujo o modelo **no registrado** y la protección a largo plazo del dibujo o modelo registrado. El primero tiene una vigencia de tres años, a partir de la fecha en que se haya dado a conocer por primera vez, por medio de publicación, exposición, comercialización o divulgación. La segunda forma tiene una vigencia de cinco años renovables hasta un máximo de veinticinco años a partir de la fecha de presentación de la solicitud.

de la Directiva consiste en acoger el principio de la acumulación, por lo que las legislaciones nacionales de los Estados miembros deben prever esta situación e incorporarla a sus legislaciones. La directiva deja la libertad a cada Estado para determinar el alcance de la acumulación. Optando así por el sistema de la acumulación absoluta o el de la acumulación restringida.

“artículo 17.- Relación con los derechos de autor

Los dibujos y los 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”¹³¹.

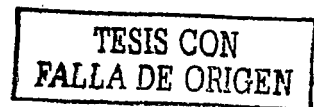
Asimismo, el Reglamento (CE) No. 6/2002 del consejo de 12 de Diciembre de 2001 sobre los dibujos y modelos comunitarios¹³², reproduce el párrafo anterior en su artículo 96, denominado “relaciones con otros mecanismos de protección previstos en la legislación nacional”, sin más detalle.

El reconocimiento al principio de acumulación otorgado por la Comunidad Europea tiene el carácter de mención; ya que se aprecia muy general; pero el solo hecho de admitirlo y plasmarlo en un ordenamiento legal, obedece a ciertas necesidades:

1. La creación de un sistema unificado de dibujos y modelos.
2. Una completa armonía del Derecho de la Propiedad Intelectual, y así determinar el principio de acumulación de la protección, como dibujo o modelo comunitario y como propiedad intelectual, dejando libertad a los

¹³¹ Diario Oficial de las Comunidades europeas, 28.10.98, 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, p.6

¹³² id, 5.1.2002, p.22.



estados miembros, para determinar el alcance de la protección como propiedad intelectual y las condiciones en que se concede dicha protección.

3. LAS FIGURAS IDÓNEAS.

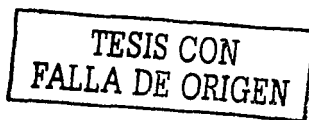
1. DISEÑOS INDUSTRIALES.

La diversidad de creaciones y sus formas, obtienen bajo esta modalidad de protección legal, reconocimiento categórico para el diseñador.

Al coexistir dos o más regímenes legales, concretamente. Un diseño industrial y una marca, es preciso, determinar la autonomía entre ambos, y si resultan complementarios o excluyentes. La autonomía tratará solo en cuidado a los fines de cada figura legal, lo cual permite particularizar a cada una.

Mientras el trabajo de un diseñador es dar una imagen nueva a un producto (entre otras cosas) a través de una forma tridimensional o bidimensional; el título de marca se otorga, a un signo distintivo en el mercado que permite diferenciar un producto de entre otros de su misma clase. El tiempo de vida de un producto en el mercado, es relativamente más corto que la protección legal otorgada a éste. De tal manera que el diseño que se pretenda proteger requerirá inmediatez ante una competencia comercial implacable. Es precisamente desde esta perspectiva, que surge la necesidad de vincular los diversos tipos de protección existente a los nuevos desarrolladores de productos.

No obstante que los principios de protección son diferentes, la distintividad y la forma pueden coexistir. Dada la naturaleza híbrida del diseño Industrial, resulta coherente aproximar la estrategia de protección a la Legislación autoral además de la de Propiedad Industrial.



2. FORMAS TRIDIMENSIONALES.

De esta manera es como la Ley vigente de la Propiedad Industrial, puntualiza en su fracción II del artículo 89, que siempre que sea distintiva la forma (figura exterior o disposición de los cuerpos u objetos // Tridimensional que tiene tres dimensiones) constituirá una marca. En lo que concierne al Reglamento, establece expresamente la inclusión de envoltorios, empaques, envases, la forma o la presentación de los productos. Resulta recomendable proteger un producto distintivo, que no caiga en los supuestos de las fracciones I, III, IV, XIV, XV del artículo 90, comentado en el capítulo segundo de este trabajo, mismo que impone por cierto las limitaciones legales para la tan abierta formula, "formas tridimensionales".

3. ARTE APLICADO.

En el catalogo de derechos, contenido en la Ley Federal del derecho de autor, se establece esta figura de la siguiente manera:

"Artículo. 13 Los derechos de autor a que se refiere esta ley se reconocen respecto de las siguientes ramas:

....XIII. Obras de arte aplicado que incluyen el diseño gráfico o textil, y
..."

A este respecto cabe señalar, que en ningún artículo de la citada legislación, se da un concepto de "arte aplicado", lo cual facilitaría en mucho recurrir al amparo de dicho precepto legal. Que para efectos de acumulación legal en materia intelectual desde hace algún tiempo se usa en otras naciones, como consecuencia de la gama de obras artísticas que se reproducen en diversos objetos.

En una reunión de la Comisión de Cultura de España, el 23 de febrero de 1999, se trató el tema de la protección registral sobre obras de diseño. En ese país la Ley de la Propiedad Intelectual, en su artículo 10 e) reconoce expresamente la propiedad

intelectual sobre cualquier obra o creación artística, y muy concretamente menciona las obras plásticas, sean o no aplicadas.

La similitud con el caso mexicano es precisamente, establecer el paradigma de obra plástica aplicada, ya que el diseño artístico es una obra aplicada que permite una posterior reproducción seriada, misma que puede llegar a proporciones industriales.

Tal es el caso del diseño de una joya, misma que admite una reproducción seriada sin dejar de ser una creación artística. De la misma forma una cafetera de diseño, o una pluma estilográfica.

El razonamiento es, hasta qué punto el hecho de que exista la posibilidad de una reproducción industrial sobre un diseño no es incompatible con su categoría artística. Estamos en el punto en el que la estética es básica y su categoría artística no es incompatible con su capacidad de reproducción industrial.

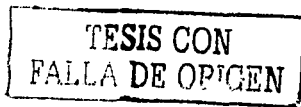
Considerando que el diseño es un elemento de competitividad resulta ineludible determinar su protección autoral, dado que el concepto no es tradicional de los ámbitos protegidos por la ley autoral.

Desde el punto de la acumulación, se difunde el comentario por parte del congreso español recordando que:

... "sobre el diseño cabe la doble protección, la de la propiedad industrial y la de la propiedad intelectual - ya ha sido adaptada por el Parlamento Europeo pero sigue su curso-, y anima expresamente a los estados a adaptar el copyright para que el copyright se aplique también a los avances tecnológicos".¹³³

Si bien es cierto el objeto del derecho de autor es - obra como objeto cultural - de apoyo para la identidad y valores de una nación, no se debe perder de vista que los

¹³³ **GUARDANS I, CAMBO, Experimenta**, "De la Propiedad intelectual del Diseño", España, No.26, 1999, p.27.



autores no comerán del reconocimiento del nombre a sus obras; por lo que me parece que la postura del sistema copyright, de ver la obra como objeto de comercio deja mucho mejor provecho a sus creadores.

II. PROBLEMAS DERIVADOS DE LA PROTECCIÓN ACUMULADA DE ACUERDO A LA LEGISLACIÓN MEXICANA.

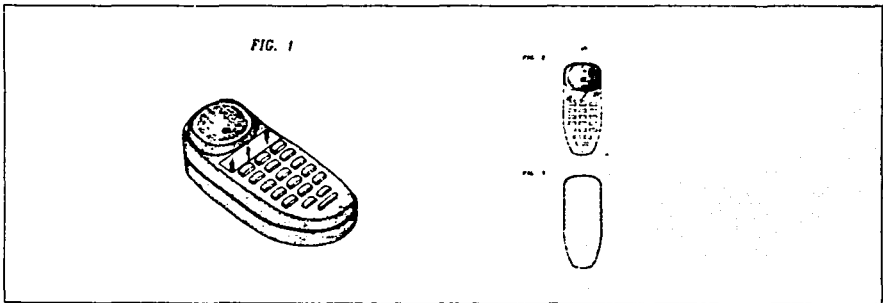
A. DURACIÓN.

En un primer momento es fácil establecer una estrategia jurídica que conjunta diversas figuras de protección para un producto, resultado de una creación humana.

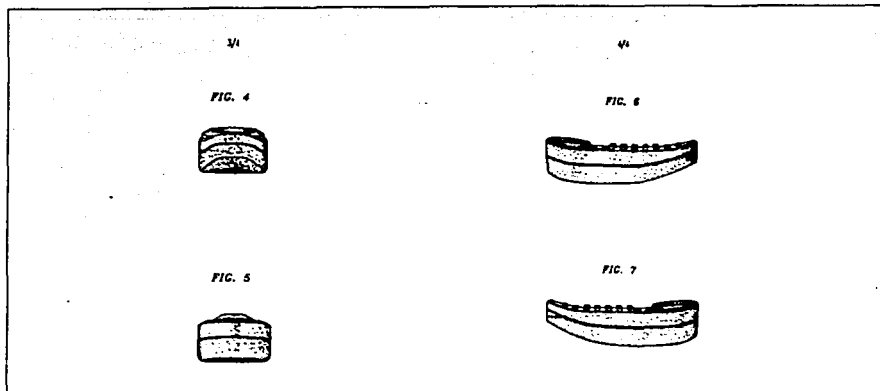
Si bien la estrategia puede llevarse a cabo; ¿qué resulta? y ¿cómo puede funcionar? si es que efectivamente funciona para los diseños.

Básicamente el diseño es una forma estética, según se ha estudiado y limitado en los capítulos anteriores. Ahora bien, esta forma puede ser aplicada con diferentes propósitos. En este sentido plantearé los siguientes ejemplos¹³⁴:

1. TELEFONO CELULAR

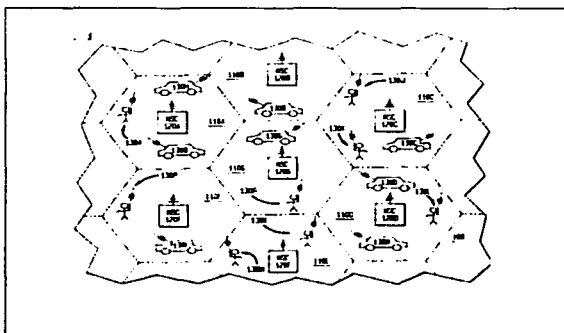


¹³⁴ Notas del Diplomado sistema de propiedad intelectual en México su aplicación en los contextos académico y empresarial, modulo II, impartido por el IMPI.



Este Diseño industrial de teléfono celular registrado ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial hace 10 años es un ejemplo de lo que en ese tiempo se consideraba una forma nueva.

Asimismo la protección del sistema de comunicación que todos conocemos como Telefonía Celular, está protegido por medio de una patente.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

La duración del registro de un diseño industrial es de 15 años de vigencia a partir de su presentación ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, período de tiempo en que el titular tiene el derecho exclusivo de producir el objeto diseñado, así como de comercializarlo, esto es de explotarlo.

El tiempo que corre desde la presentación hasta la concesión del registro oscila de entre año y medio, y dos (si es atendido ágilmente) lapsos en el que la protección legal carece de efectos.

En el caso de la patente, la vigencia es de 20 años a partir de la fecha de presentación de la solicitud, cuando es otorgada.

En este primer caso la estrategia de protección no representa problemas posteriores ya que el objeto de protección es claramente distinto. Para ambas figuras jurídicas existe un límite de tiempo para la protección.

2. ENVASE



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Expediente 451037 (fecha legal 4 10 00) presentado como marca tridimensional aplicada a (clase 3 preparaciones para blanquear y otras sustancias...) fecha en que se otorga 12 de febrero 2002. En cuanto al registro marcario obtenido, la duración del derecho exclusivo es de 10 años renovables, el promedio de obtención del título varía de seis meses a un año, a partir de la fecha de presentación.

La forma resulta factible como objeto de protección del Diseño Industrial, por una vigencia de 15 años no renovables.

3. PUNZOFLEX MARCA 736435



Aplica a Clase 11, aparatos de distribución de agua; grifos mezcladores; instalaciones automáticas para abreviar; llaves para servir agua; accesorios de seguridad para agua; surtidores de agua; aparatos de toma de agua; bocas de agua; atomizadores; aparatos para filtrar o purificar el agua; esterilizadores de agua; surtidores de agua ornamentales; filtros para agua potable; accesorios de seguridad para aparatos de agua; grifos, llaves y en general dispositivos para abrir, cerrar o regular el paso de un fluido, siempre que no sean parte de máquinas o motores.

Fecha legal: 07-11-2001 2:14 PM

Fecha de concesión: 28-02-2002

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

También resulta ser una forma aplicada a un distribuidor de agua; a lo que corresponde el objeto de protección de un diseño industrial.

Para las marcas tridimensionales citadas como ejemplo, los problemas se presentan; primero en cuanto a la vigencia de la protección 10 años renovables, frente a 15 años no renovables del diseño industrial, sin omitir que la forma entra al dominio público al tiempo que pierde la vigencia el registro de diseño industrial.

Si bien las figuras jurídicas que contempla la ley de la materia atienden a diversas necesidades, la situación de reconocer en las formas, un elemento distintivo susceptible de constituir una marca, permite a las formas nuevas y de aplicación industrial (los diseños industriales) evadir el que la forma entre al dominio público. Ejemplo MARCA 736435 PUNZOFLEX, claramente se aprecia que es un aparato para la distribución de agua; cuya denominación y diseño están insertos a la forma; y en consecuencia la autoridad estimó que en su conjunto dichos elementos son constitutivos de una marca mixta.

2. CONTENIDO

Diseño Industrial	<ul style="list-style-type: none">• Derecho de prioridad respecto a la novedad del diseño.• Producción y comercialización exclusiva de la forma una vez otorgado.• Conceder licencia de explotación.• Vigencia de protección legal 15 años.
Marca	<ul style="list-style-type: none">• Uso exclusivo de la marca• Conceder licencia de explotación.• Solicitar la prohibición de la comercialización de productos ilegalmente marcados.• Renovar el registro cada diez años.

Arte aplicado	<ul style="list-style-type: none"> • Derecho de autorizar o prohibir la reproducción o fijación de la obra por cualquier medio. • Así como su distribución. • Oponerse a la exhibición de la obra. • Vigencia de la protección durante la vida del autor y 75 años posteriores a su muerte.
----------------------	---

Consideraciones:

1. De existir identidad en el titular de los derechos amparados por las respectivas figuras jurídicas se logra salir al mercado en un tiempo más corto ya que la marca es otorgada en menor tiempo, no afecta la novedad de la forma que tenga aplicación industrial para el caso del diseño industrial; y existe la posibilidad de que se trate a la vez de una obra artística aplicada a objetos de uso práctico a nivel artesanal e incluso industrial.

2. Al ser objetos de protección distinta (derechos de diferente alcance) se tiene "un producto nuevo blindado". Este tiempo puede estimarse excesivo, por la permanencia tan corta de un producto en el mercado, pero de apreciarse con detenimiento, no se sabe en realidad qué tiempo durará. Ejemplos de permanencia hay varios: los empresarios mexicanos o desarrolladores de productos, se benefician en este sentido, al poseer derechos de exclusividad sobre productos que aun y cuando no reivindiquen prioridad extranjera, tengan protección nacional plena, ante sus competidores básicamente transnacionales, e infractores, ya sea por el rubro de novedad, distintividad u originalidad.

3 El registro otorgado por la autoridad competente, es la única manera de obligar a terceros a respetar los derechos amparados con el mismo.

De tal manera que es una obligación legal contemplada en los artículos 26 y 131 de la Ley de la Propiedad Industrial el emplear las indicaciones de que existe una patente en trámite u otorgada; así como el de marca registrada (M. R. o ®) para el caso de los productos o servicios a los que se aplica un signo distintivo.

El ejemplo 2 en ese, es un caso de "presentación del producto" que reúne los requisitos legales de una marca tridimensional y de un diseño industrial respectivamente; por las siguientes razones:

- a) Es una forma distintiva para los productos comprendidos en la clase 3 (preparaciones para blanquear y otras sustancias).
- b) De conformidad con el examen de anterioridades efectuado; no existe un antecedente.

Se actualiza entonces el supuesto contemplado por el artículo 89 de la Ley de la Propiedad Industrial, que establece:

"Artículo 89. Pueden constituir una marca los siguientes signos:

- I.
- II. Las formas tridimensionales.

Así para que la misma forma sea considerada un diseño industrial, los requisitos legales son:

- a) Novedad.
- b) Aplicación industrial.

“Artículo 31. Serán registrables los diseños industriales que sean nuevos y susceptibles de aplicación industrial”.

Es necesario distinguir de las figuras en cuestión, que si bien ambas pretenden la exclusividad, sirven para cosas distintas. En primer lugar, la marca es para comercializar el producto (cuya característica de distinguirlo de otros es determinada por el envase) en este caso. Respecto al diseño industrial la fabricación exclusiva, de la forma es lo que se protege. De ahí que la acumulación en la práctica se presente, cuando el titular de ambos derechos sea el mismo.

En el caso del **ejemplo 3, PUNSOFLEX** y diseño tridimensional; propiamente se trata de un aparato de distribución de agua, comprendido en la clase 11. Por lo que es un caso de “La forma del producto”. De acuerdo a los lineamientos establecidos por los preceptos comentados en el ejemplo anterior, se actualiza la acumulación, aún y cuando supuestamente se describa totalmente el producto para efectos marcarios, por la apreciación de **todos los elementos en su conjunto** confiriendo así, según la autoridad, carácter distintivo a dichos productos. Evidentemente para contar con la exclusividad de la fabricación de dicha forma; ésta debe ser considerada nueva y de aplicación industrial de las conocidas en el mercado; contemplando así, un diseño industrial en su formato legal.

La distinción más cuidadosa en torno a la acumulación de las figuras comentadas en este trabajo, se presenta con la posibilidad de un resguardo más, me refiero a la figura del derecho Autoral denominada “arte aplicado”.

Así el requisito indispensable que establece el artículo 3 de la Ley Federal del derecho de autor para invocar la protección en comento, es la concepción de una “creación original”, susceptible de ser divulgada o reproducida por cualquier forma o medio. Bajo el parámetro de obra original aplicada, se reconoce entonces; **aquel arte que incorporado a objetos útiles y de uso, se convierte en obra original.**

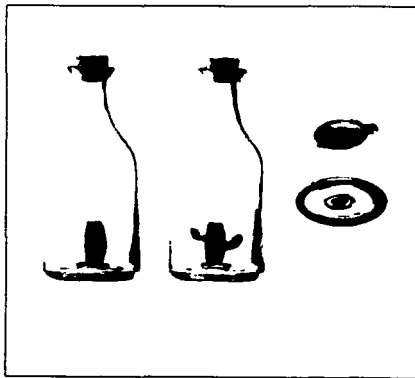
Los puntos a considerar son la **reproducción seriada** de la obra y la exclusión expresa de protección al **uso** de dicha obra. Así para que la obra de arte aplicado, se considere original para efectos de su reproducción; deberá estar seriada, firmada y numerada.

En este sentido existe un precepto de la Ley Federal del Derecho de Autor que determina:

"Artículo 88. Salvo pacto en contrario, el **derecho exclusivo** a reproducir una obra pictórica, gráfica o escultórica (considerando que las disposiciones del Capítulo II, que aplican a las obras fotográficas, plásticas y gráficas; serán válidas para las obras de arte aplicado en lo que tengan de originales artículo 93 mismo ordenamiento) **no incluye el derecho a reproducirla en cualquier tipo de artículo**, así como la promoción comercial de este".

Luego entonces una obra seriada, firmada y numerada se considera como original, artículo 90 de la Ley Federal del derecho de autor.

Ejemplo de arte aplicado que también constituye un registro marcario:



3. AMBITO DE COMPETENCIA PARA HACER EFECTIVA LA ACUMULACION DEL DISEÑO.

Una vez que se optó por acumular diferentes "figuras de protección" en un objeto de propiedad intelectual, específicamente en diseños, la pregunta es ¿Ante qué autoridad se deben hacer efectivas las opciones para la defensa de los derechos de propiedad industrial?, particularmente; de las figuras tratadas que, atenderán al objeto concreto de protección de que se trate.

Lo más importante es contar con la identidad del titular en los registros, en este caso solo se trata de las tres figuras ya comentadas.

Lo segundo es que dicho titular cumpla con la obligación de mantener los registros.

La solución de los conflictos provenientes de la violación de derechos de propiedad industrial corresponde al Organismo descentralizado denominado Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, creado por decreto de 22 de noviembre de 1993, y publicado en el Diario Oficial de la Federación de 10 de diciembre del mismo año y se rige por el estatuto orgánico del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, del 24 de noviembre de 1994.

Así tenemos que el artículo 213 establece; son infracciones administrativas a la LPI, entre otras:

IV. Usar una marca parecida en grado de confusión a otra registrada, para amparar los mismos o similares productos o servicios que los protegidos por la registrada;

XI. Fabricar o elaborar productos amparados por una patente o por registro de modelo de utilidad o diseño industrial, sin consentimiento de su titular o sin licencia respectiva;

XII. Ofrecer en venta o poner en circulación productos amparados por una patente o por un registro de modelo de utilidad o diseño industrial, a sabiendas de que fueron fabricados o elaborados sin consentimiento del titular de la patente o registro o sin la licencia respectiva;

XV. Reproducir o imitar diseños industriales protegidos por un registro, sin el consentimiento de su titular o sin la licencia respectiva;

XVIII. Usar una marca registrada, sin el consentimiento de su titular o sin la licencia respectiva, en productos o servicios iguales o similares a los que la marca se aplique;

XIX. Ofrecer en venta o poner en circulación productos iguales o similares a los que se aplica una marca registrada, a sabiendas de que se usó ésta en los mismos sin consentimiento de su titular;

XXV. Las demás violaciones a las disposiciones de esta Ley que no constituyan delitos.

El 17 de mayo de 1999, se publicó en el Diario Oficial de la Federación las reformas a los artículos 223, fracción II y 224, se agrega la fracción III del mismo artículo 223, así como la adición del artículo 223 Bis de la Ley de la Propiedad Industrial.

De acuerdo a lo anterior, y para dilucidar esta situación, podemos decir que en el artículo 223 de la Ley de la Propiedad Industrial se establecen los siguientes delitos en Propiedad Industrial, entre otros:

1. Reincidir en las conductas sancionadas como infracciones administrativas;
2. Falsificar, en forma dolosa y con fin de especulación comercial, marcas protegidas por esta Ley;
3. Producir, almacenar, transportar, introducir al país, distribuir o vender, en forma dolosa y con fin de especulación comercial, objetos que ostenten falsificaciones de marcas protegidas por esta Ley, así como aportar o proveer de cualquier forma, a sabiendas, materias primas o insumos destinados a la producción de objetos que ostenten falsificaciones de marcas protegidas por esta Ley

Al parecer los delitos no contemplan precepto alguno para diseños industriales ni para arte aplicado, por lo que si se tiene acumulación de estos en una marca se podrá invocar el precepto anterior.

El reclamo a la violación del derecho de una obra de arte aplicado será de acuerdo al 231 de la LFDA Capítulo II; una infracción administrativa en materia de comercio, este

precepto, determina las conductas realizadas con fines de lucro directo e indirecto¹³⁵; bajo este parámetro un titular de **una obra de arte aplicado** acumulada debe considerar las conductas que sin su autorización pueden ser:

I y II [...]

...III. Producir, reproducir, almacenar, distribuir, transportar o comercializar obras....protegidas por los derechos de autor, sin la autorización del los respectivos titulares en los términos de esta ley;

IV a IX [...]

X. Las demás infracciones a las disposiciones de esta ley que impliquen **conducta a escala comercial o industrial** relacionada con obras protegidas por esta ley.

La competencia para sancionar respecto a las infracciones mencionadas en el precepto anterior es otorgada al Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial de acuerdo al artículo 232 la LFDA y con arreglo de lo establecido en su procedimiento (Títulos Sexto De los procedimientos administrativos y Séptimo De la inspección de las infracciones y sanciones administrativas y de los delitos) de la LPI que hacen referencia a la adopción de medidas precautorias y llevar a cabo visitas de inspección.

Para efectos de este estudio podemos reducir lo comentado a que la defensa de los Diseños industriales, de las Marcas Tridimensionales y del Arte Aplicado; partirá de su documento de registro, en el entendido, que de acuerdo al objeto de protección de que se trate; (forma industrial, forma distintiva, obra aplicada a la industria) regirán los medios de defensa. Nuestra legislación no contiene precepto alguno que prohíba la acumulación de las figuras comentadas.

¹³⁵ LFDA en su artículo 11; establece que se entiende por **Lucro directo**; la actividad que tenga por objeto la obtención de un beneficio económico como consecuencia inmediata del uso u explotación de los derechos de autor. **Lucro indirecto** su utilización cuando resulte en una ventaja o atractivo adicional a la actividad preponderante por el agente en el establecimiento industrial, comercial o de servicios de que se trate.

No se puede omitir la importancia del precepto citado a continuación, que establece el lineamiento básico para emprender la defensa de lo que se plantea de acuerdo a la Ley de la Propiedad Industrial.

****Artículo 229. Para el ejercicio de las acciones civiles y penales derivadas de la violación de un derecho de propiedad industrial así como para la adopción de las medidas previstas en el artículo 199 bis de esta ley, será necesario que el titular del derecho haya aplicado a los productos, envases o embalaje, de productos amparados por un derecho de propiedad industrial las indicaciones y leyendas a que se refieren los artículos 26 y 131 de esta Ley, o por algún otro medio haber manifestado o hecho del conocimiento público que los productos o servicios se encuentran protegidos por un derecho de propiedad industrial.***

De conformidad al artículo 199 Bis de la LPI, en los procedimientos de declaración administrativa relativos a la violación de alguno de los derechos que protege la LPI, las medidas provisionales que el IMPI adopta pueden consistir entre otras:

1.- *Ordenar el retiro de la circulación o impedir ésta, respecto de las mercancías que infrinjan derechos de los tutelados por la Ley de la Propiedad Industrial.*

2.- *Ordenar se retiren de la circulación: los objetos fabricados o usados ilegalmente, empaques, embalajes, papelería, material publicitario, los anuncios, letreros, rótulos, papelería y similares que infrinjan alguno de los derechos tutelados por la Ley de la Propiedad Industrial; los utensilios o instrumentos destinados o utilizados en la fabricación, elaboración u obtención de cualquiera de los antes citados.*

3.- *Prohibir de inmediato, la comercialización o uso de los productos con los que se viole un derecho de los protegidos por esta Ley de la Propiedad Industrial.*

4.- *Ordenar al presunto infractor o a terceros la suspensión o el cese de los actos que constituyan una violación a las disposiciones de la Ley de la Propiedad Industrial.*

5.- *Ordenar a los productores, fabricantes, importadores y sus distribuidores, que recuperen de inmediato los productos que ya se encuentren en el comercio, para prevenir o evitar la violación a los derechos protegidos por la Ley de la Propiedad Industrial.*

Para que IMPI esté en posibilidad de ordenar una medida precautoria, el solicitante deberá acreditar y proporcionar, conforme al artículo **199 Bis 1** de la LPI, lo siguiente:

I. acredite ser el legítimo titular del derecho y cualquiera de los siguientes supuestos:

- a) La existencia de una violación a ese derecho;*
- b) Que la violación a su derecho sea inminente;*
- c) La existencia de la posibilidad de sufrir un daño irreparable, y*
- d) La existencia de temor fundado de que las pruebas se destruyan, oculten, pierdan o alteren.*

II. Otorgue fianza suficiente para responder de los daños y perjuicios que se pudieran causar a la persona en contra de quien se haya solicitado la medida, y

III. Proporcionar la información necesaria para la identificación de los bienes, servicios, personas o establecimientos con los cuales o en donde se comete la violación a los derechos de propiedad industrial.

4. DOMINIO PÚBLICO¹³⁶

Este concepto no se particulariza en la Ley de la Propiedad Industrial, solo es mencionado en el citado ordenamiento en los artículos **80**, al establecer que las patentes o registros caducan y los derechos que amparan caen en el dominio público; **82**, para secretos industriales no se considera secreto industrial, aquella información que sea del dominio público; y finalmente en el artículo **90**, fracción III al referir que no serán registrables como formas tridimensionales las que sean del dominio público.

Desde la perspectiva del derecho de autor, dominio público significa el conjunto de todas las obras que pueden ser explotadas por cualquier persona, sin necesidad de ninguna autorización, principalmente en razón de la expiración del término (plazo) de protección¹³⁷.

¹³⁶ Espasa Calpe. El dominio público supone y significa, en principio, un tratamiento jurídico especial del dominio de la Administración vinculado directamente a la satisfacción de los intereses públicos.

¹³⁷ OMPI, op. cit. P. 207

De los criterios de examen para signos distintivos aplicados por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, se desprende que, se entiende por **dominio público**, el conocimiento generalizado de que una forma (tridimensional) es usada habitualmente en los productos que se pretende distinguir con la marca.

MARCAS. PRODUCTOS DE DOMINIO PUBLICO.

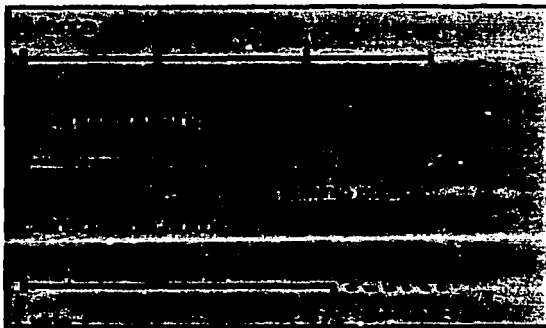
Basta analizar la fracción III el artículo 105 de la Ley de la Propiedad Industrial, para concluir que dicha fracción no está redactada en forma negativa, sino que se limita a indicar sobre "los envases que sean del dominio público o se hayan hecho de uso común en México..."; es decir, que si las autoridades estiman que un producto es del dominio público, corresponde a ellas indicar el porque va es del dominio público, y acreditar tal aseveración, para el efecto de que la parte inconforme esté en aptitud de impugnar los argumentos respectivos, así como desvirtuar las pruebas que se mencionen.

Este concepto es tomado de la Legislación Autoral, la cual establece en su artículo 152 "las obras del dominio público pueden ser libremente utilizadas por cualquier persona, con la sola restricción de respetar los derechos morales de los respectivos autores".

Para emplear este concepto en el campo marcario principalmente para las tridimensionales, se debe entender que dominio público es; una forma tridimensional **desprovista de distintividad; cuyo uso o explotación, es posible para cualquier persona,** sin que medie autorización alguna por parte del IMPI, y por ello no constituyen un elemento de exclusividad u apropiación.

Para diseños Industriales el dominio público será; aquella forma carente de novedad que no difiera en grado significativo de los diseños conocidos, declarada por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. De igual forma, aquellos diseños que agoten el plazo de protección o vigencia, por este solo hecho pasan al dominio público.

Ahora bien, ¿que sucede al vencimiento de la vigencia de la protección de las figuras en cuestión?



Si partimos de una marca registrada de cualquiera de los tipos previstos en la ley, cuya vigencia es renovable cada 10 años, podemos afirmar que esta no caerá en el dominio público nunca, por la razón de que su origen es dar identidad a un producto de miles, de su misma especie o clase, coexistentes en el mercado y con los cuales compite para permanecer en el gusto del consumidor. En este sentido mi opinión es que el termino dominio público no es compatible con el sistema de marcas, en virtud a que se trata de evaluar signos que no sean carentes de distintividad, cuyo motivo obstaculiza que puedan ser considerados marcas.

Ahora bien considero que una forma del dominio público puede tener carácter distintivo, y ser otorgada como marca en atención al principio de especialidad de la marca y al mismo artículo 89 fracción I. Ejemplo un envase usado en el mercado para comercializar productos de la clase 3 (desodorante), considerado dominio público de acuerdo a los criterios de examen de IMPI, pero aplicado a la clase 30 (dulces) de acuerdo al artículo 59 del RLPI.

Resulta procedente, por no ser la forma usual y corriente de los productos o la impuesta por su naturaleza o función industrial, salvando así el obstáculo legal previsto en el artículo 90 fracción III.

Respecto al término de vigencia del diseño industrial, invariablemente la forma pasa al dominio público, lo cual implica que esta puede ser fabricada por cualquier interesado. De este modo se da la posibilidad a formas libres, que cumplan con los requisitos marcarios para constituir un signo distintivo.

Retomando la estrategia de proteger una forma por ambas figuras de la propiedad industrial, si el diseño pasa al dominio público la marca no tiene en mi apreciación por que correr la misma suerte, toda vez que su existencia parte del carácter distintivo de que provee al producto marcado. En el entendido de que pueden existir formas del dominio público (modelos expirados) cumpliendo una función marcaria incluso cuando el titular del diseño sea diverso a quién corresponde el signo distintivo como ya se trato.

Ahora que en relación a un objeto de arte aplicado, que esté en el dominio público pasa lo mismo que con el diseño, en nada inhibe un posible carácter distintivo entre productos, que solo a través de un registro marcario se logra.

El Dominio público representa una condición a considerar desde el punto de vista análisis de distintividad, de novedad y de originalidad. Resulta contradictorio que la autoridad que determina qué formas son del dominio público; otorgue la exclusividad respecto a la explotación de formas de acuerdo al destino. Lo anterior provoca confusión a los usuarios respecto al tipo de protección legal, por existir la posibilidad de que los titulares de los derechos en cuestión sean diferentes.

Un ejemplo de lo anterior es el siguiente: un interesado en registrar un diseño industrial de envase, obtiene por respuesta de la autoridad; "que en virtud del examen de fondo

realizado de la solicitud en cuestión **deberá desistirse** de la presente en virtud de que el envase que reivindica carece de de novedad, ya que no difiere en grado significativo de diseños conocidos (**por su notoriedad y fama pública**) anteriormente a la fecha de presentación de la misma solicitud". En este punto la autoridad no determina claramente que se trata de una forma del dominio público; no obstante lo anterior, se interpreta en ese sentido.

El resultado del examen de fondo efectuado a este diseño se fundamenta en que la forma no cumple con uno de los requisitos legales para constituir un diseño industrial, artículo 31 de la LPI, CAPÍTULO IV. De los diseños industriales, **la novedad**.

Tiempo después; la misma forma, es registrada como marca tridimensional, por un titular diferente. El problema se presenta cuando el titular de la marca, solicita la declaración administrativa de infracción, a un presunto infractor de su marca tridimensional. El demandado era aquel, a quién alguna vez la autoridad había objetado el registro de diseño industrial¹³⁸.

El argumento utilizado por el demandado es; "ese H. Instituto debió haber negado el registro de la marca Grisi y diseño tridimensional, por carecer de originalidad el diseño del envase que protege, pues no difiere en grado significativo de diseños conocidos (por su notoriedad y fama publica) anteriormente a la fecha de presentación de la solicitud, en consecuencia, si fue objetado su registro como diseño industrial, por ese Instituto, por el mismo motivo, debió de haberse negado su registro como marca.

En mi opinión este razonamiento no puede invalidar un registro de marca tridimensional por las siguientes razones:

1. El requisito de novedad y aplicación industrial son la base legal de un diseño industrial, nunca para obtener una marca.

¹³⁸ Procedimiento contencioso 128/98(N-84) Marca 567848; Grisi Diseño y forma tridimensional.

2. El diseño industrial se protege para tener el derecho exclusivo de producción de un dibujo o forma aplicada a la industria. (Hacer productos con determinada forma ornamental).

3. El envase fue negado por que ya existía en la **industria del envase** y no era nuevo.

4. La función marcaría es diferenciar productos **y/o** servicios de su misma clase en el mercado, luego entonces la marca en cuestión no se otorgó para proteger envases (clase 17), sino para (clase 3) shampoo.

5. El demandado incurre en el error de confundir la carencia de novedad, con la carencia de distintividad; vinculando ambas con el dominio público en la misma proporción.

La distintividad puede configurarse en una forma de uso común y ser empleada como marca, toda vez que el examen de fondo para el otorgamiento de la misma, atiende a que no existan: signos distintivos similares en grado de confusión con el que se pretende amparar determinado producto, la marca no describa el producto y/o servicio (sea distintiva) y que esté debidamente encuadrada en la clasificación de productos y servicios.

III. CRITERIO SUSTENTADO POR EL IMPI ACERCA DE LA ACUMULACION.

Para el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, no existe un pronunciamiento en el sentido de reconocer la acumulación, particularmente en marcas tridimensionales, diseños industriales.

Una valoración en este sentido, es lo que origino este trabajo, en virtud a que no existe una disposición expresa en la Ley de la Propiedad Industrial al respecto.

Si una forma se liga a diversas aplicaciones, ¿por qué no atender jurídicamente cada una de ellas? o lo que es mejor, dar certeza a los usuarios de las mismas implementando de manera expresa la acumulación.

En el caso de búsquedas de anterioridades de formas; no hay modo alguno, para saber con certeza, si la forma que se registra como distintiva, pertenece a un registro de diseño industrial; el motivo, es que si está determinado el objeto legal y en virtud a su alcance no se tiene por qué hacer una búsqueda cruzada entre diseños y marcas.

IV. CRITERIO SUSTENTADO POR EL INDA.

El INDA, otorga la protección a un producto, siempre que éste no manifieste de forma evidente la función del aparato o su uso, atendiendo el texto de la fracción II del artículo 14 que determina "no será objeto de protección como derechos de autor a que se refiere esta ley; el aprovechamiento industrial o comercial de las ideas contenidas en las obras".

El INDA reconoce el mérito artístico de los productos en observancia a la fracción comentada y derivada de una obra de creación susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma o medio. En consecuencia si el INDA encuentra que la función del objeto utilitario (producto) es más evidente al público, que su mérito artístico¹³⁹, entonces la protección como arte aplicado es negada.

Se trata de un criterio subjetivo que depende enteramente del registro público del derecho de autor, aunque considero que el artículo 14 está mal aplicado, es importante recalcar que si el producto a registrar tiene una función preponderantemente utilitaria, no se otorgará registro. Por el contrario; si es mayor el mérito artístico o bien la estética predomina sobre la función el RPDA concederá el registro.

¹³⁹ Mérito: que implica la exigencia de un valor artístico de la obra; denominado altura creativa, por la doctrina alemana (gestaltungshöhe) junto con el requisito de singularidad.

V. COMENTARIOS.

La verdad es que mientras no exista un criterio definido, respecto si se puede o no acumular protección, es responsabilidad de quien asesora a un desarrollador de productos, analizar la conveniencia de acogerse a tal protección; claro siempre y cuando no implique efectos técnicos. En este sentido puesto que los dibujos y modelos industriales conforman el aspecto exterior de un objeto que lo hace atractivo desde el punto de vista estético, no consisten simplemente un elemento artístico o creativo, sino que añaden también un valor comercial a un producto y facilitan el lanzamiento al mercado y la comercialización del mismo. Y es debido a la competencia con otros productos principalmente extranjeros que cobra sentido la protección, ya que el objeto protegido revelará un valor en el mercado remunerando al empresario mexicano.

Un panorama de protección como el que se presenta, debe difundirse a los creadores como una opción con la posibilidad de blindar un producto, con el propósito de dar certeza a su explotación. Conviene hacer una pregunta ¿Para qué acumular protecciones de diferente alcance si, cada una está plenamente identificada por su objeto? La respuesta es que se trata de formas protegidas en diferentes formatos y diferentes tipos de explotación, que representan beneficios si se pueden administrar como activo de propiedad intelectual desde un solo objeto y un mismo creador.

Un elemento más a destacar es que el derecho de autor no protege en la legislación mexicana el aprovechamiento comercial e industrial de las ideas contenidas en las obras artísticas, esta limitación no se aplica a las obras de arte aplicado, ya que estas no son ideas sino obras intelectuales; por lo que están debidamente reguladas en cuanto a su uso y explotación temporal ya sea por el autor o por un tercero con el respectivo consentimiento, evidentemente con propósitos de lucro independientemente del fin al que pueda destinarse.

CAPITULO CUARTO

PROPUESTA LEGISLATIVA

Atendiendo al vacío legal y a la falta de criterios administrativos o judiciales respecto de la protección acumulada, se hace necesario proponer la siguiente reforma, que a mi entender se justifica en la necesidad de reconocer una figura legal intelectual que represente un alcance mayor de protección al de una simple forma estética.

El Texto actual de la LPI contemplado en el Título Segundo llamado de las invenciones, modelos de utilidad y diseños industriales, establece en el **capítulo IV. De los Diseños Industriales numeral 31** el texto siguiente:

***Serán registrables los diseños industriales que sean nuevos y susceptibles de aplicación industrial.**

Se consideran nuevos los diseños que sean de creación industrial independiente y difieran en grado significativo, de diseños conocidos o de combinaciones de características conocidas de diseños.

La protección conferida a un diseño industrial no comprenderá los elementos o características que estuviesen dictados únicamente por consideraciones de orden técnico o por la realización de una función técnica, y que no incorporen ningún aporte arbitrario del diseñador, ni aquellos elementos o características cuya reproducción exacta fuese necesaria para permitir que el producto que incorpora al diseño sea montado mecánicamente o conectado con otro producto del cual constituya una parte o pieza integrante, esta limitación no se aplicará tratándose de productos en los cuales el diseño radica en una forma destinada a permitir el montaje o la conexión dentro de un sistema modular.

No se protegerá un diseño industrial cuando su aspecto comprenda únicamente los elementos o características a que se refiere el párrafo anterior.

En atención a lo anterior es necesario implementar un artículo **31 bis** que permita recurrir, de manera expresa a la acumulación para los diseños siempre que cumplan con los requisitos legales ya previstos en la Ley de la Propiedad Industrial o Autoral de ser el caso.

31.- bis La protección específica del Diseño Industrial se entiende sin perjuicio de la que pueda recaer sobre el mismo, por otras disposiciones que comprenderán:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

las de signos distintivos tridimensionales y las obras de arte aplicado; esta última prevista en la Ley Federal del Derecho de Autor. Para dar lugar a tal protección, será necesario obtener el registro cumpliendo con las formalidades legales establecidas para cada figura, así como acreditar la identidad en la titularidad de los mismos.

Me permito proponer una adición más a continuación del artículo **90 fracción XIII** de la LPI; cuyo texto vigente establece lo siguiente:

*Artículo 90. No serán registrables como marca:

XIII. Los títulos de obras intelectuales o artísticas, así como los títulos de publicaciones y difusiones periódicas, los personajes ficticios o simbólicos, los personajes humanos de caracterización, los nombres artísticos y las denominaciones de grupos artísticos; a menos que el titular del derecho correspondiente lo autorice expresamente; *

La misma circunstancia, para las obras de arte aplicado representaría una ventaja, ya que por definición el artículo 13 de la LFDA fracción XIII determina; "Obras de arte aplicado que incluyen el diseño gráfico o textil, y..." Sin omitir mencionar las que representan formas tridimensionales distintivas.

La justificación para esta propuesta es considerar al diseño mexicano como elemento de competitividad; luego entonces atenerse a una obra de arte aplicado solo reconocida como original y de mérito artístico; elementos requeridos para su protección Autoral; no resguardaría la necesidad de aplicación y uso de la obra, a objetos útiles y de uso, cuyo fin se cubre con la figura del diseño industrial e incluso con la marca tridimensional, en lo que se refiere a forma distintiva.

Por lo que debe quedar claro que no se excluye en ningún momento una protección de la otra.

La adición a la fracción XIII del 90 en consecuencia sería un segundo párrafo que de manera expresa estableciera:

“Las obras de arte aplicado, no podrán constituir una marca cuando reúnan los requisitos establecidos en los artículos 88 y 89 de esta ley, a menos de que el solicitante, sea al mismo tiempo titular de la obra de arte aplicado”.

En este orden de ideas, la propuesta tiene por único objetivo abrir una opción jurídica más para aquel titular de una creación que por su naturaleza, puede implicar, la protección paralela dentro del ámbito de los derechos autorales y de la propiedad industrial.

Algunas ventajas que tendría un titular respecto de sus creaciones serían:

1. Amplitud de vías de defensa en caso de invasión.
2. La seguridad de bloquear el acceso a un tercero que de mala fe pudiera utilizar una careta legal para la obtención de un derecho que le sirva para la explotación no autorizada de una creación.
3. De existir identidad en el titular de los derechos amparados por las respectivas figuras jurídicas se logra, salir al mercado en un tiempo más corto ya que la marca es otorgada en menor tiempo, no afecta la novedad de la forma que tenga aplicación industrial para el caso del diseño industrial; y existe la posibilidad de que se trate a la vez de una obra artística aplicada a objetos de uso práctico a nivel artesanal e incluso industrial.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CONCLUSIONES

1. El Diseño y su forma de expresión, es una manifestación del desarrollo del hombre y su objeto es la proyección y materialización de creaciones para satisfacer necesidades humanas diversas, por lo que se ha convertido en un valor agregado para la industria, la mercadotecnia e incluso para la comunicación mediática entre otros, a grado tal que el efecto obtenido, del desarrollo de un producto nuevo y su comercialización puede aportar avances tecnológicos muy importantes a la humanidad o el extremo, objetos basura y modas.
2. La creación de objetos que en su inicio respondían a solucionar necesidades básicas del hombre, objetos que posteriormente implicaron el desarrollo humano en su conjunto, propiciando lo que hoy denominamos estado de la técnica (como conjunto de procedimientos propios de un arte u oficio).
3. El hombre no tardó en atribuirle un valor económico a estas contribuciones intelectuales, mismas que se transformaron en aportaciones económico, tecnológica, artística, para la humanidad.
4. El Diseño es: el proceso de creación de un producto; en su sentido más amplio como (lo que crea cualquier actividad de la naturaleza del hombre), y deviene de la necesidad de solucionar un problema de diseño, a partir de concebir su forma y función, como contribución (en cualquier campo, del conocimiento al que es aplicado; científico, económico, industrial, artístico, tecnológico) y materializarlo a través del objeto mismo.
5. Uno de los objetos de la Ley de la Propiedad Industrial (Artículo 2 fracción IV) prevé de manera específica el **"Favorecer la creatividad para el diseño"**

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

y la presentación de productos nuevos y útiles”, involucrándose de este modo con los sectores productivos y con los circuitos comerciales, reconociendo en la creatividad cuya aplicación sea industrial, un futuro de efectos favorecedores económicamente para nuestro país y sin duda un elemento de competitividad comercial.

6. El **diseño en su concepto jurídico** comprende a los dibujos industriales que son; toda combinación de figuras y líneas o colores que se incorporen a un producto industrial **con fines de ornamentación** y que le den un aspecto peculiar y propio; y en segundo lugar a los modelos industriales; que son toda forma tridimensional que sirva de tipo o patrón para la fabricación de un producto industrial que le dé apariencia especial en cuanto no implique efectos técnicos. Y en virtud a esa apreciación legal, se afirma la existencia de regulación para las formas bidimensionales y tridimensionales de aplicación industrial.
7. Para los signos distintivos se propone un tipo de marca que consiste en: las **formas tridimensionales**, los envoltorios, empaques, envases, e incluso la forma o la presentación de los productos, elementos que indistintamente son el aspecto exterior del producto, en función a la distintividad.
8. Bajo la regulación jurídica autoral existe un tipo de obra denominada **de arte aplicado** que constituye un formato de protección para un objeto de uso práctico o utilitario en que se fije una creación artística.
9. En consideración a la existencia de las tres modalidades legales de proteger “formas”, nace la opción de acumular los derechos de las mismas dotando al titular de una creación intelectual, de una estrategia legal, de la que se beneficia debido al alcance de cada protección.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

10. Se denomina protección acumulada a la institución jurídica de la propiedad intelectual, que resguarda una creación intelectual por dos o más conjuntos de normas no excluyentes entre si, componentes de dicha materia.
11. La doctrina establece teorías de acumulación de acuerdo a las cuales la más atinada en mi concepción es la denominada **principio unidad del arte**, según el cual un modelo o dibujo es un tipo de arte aplicado, sin variar el empleo del mismo, reconociendo que el diseño industrial se regula convenientemente por la propiedad industrial y por la propiedad artística en sus propios ordenamientos legales. Tratándose de **un solo objeto**, un solo creador y una **doble protección**.
12. Las figuras principalmente afectadas por la protección acumulada son los dibujos y diseños industriales, las obras de arte aplicado y actualmente los signos distintivos tridimensionales.
13. De los preceptos normativos establecidos en materia de propiedad intelectual, vigentes, no existe previsión respecto a la figura de la acumulación.
14. Es necesario implementar una disposición referente a la acumulación para los diseños, que otorgue certidumbre jurídica a los usuarios en atención a "formas" reconocidas por la Ley de la materia que pueden representar aspectos problemáticos por ser de un titular diferente.
15. La propuesta legislativa consiste en actualizar la Ley en materia de diseños industriales, así el actual artículo 31 que regula dicha figura plantearía una opción para quien lo necesite, determinando que: La protección específica del Diseño Industrial se entiende sin perjuicio de la que pueda recaer sobre el mismo, por otras disposiciones que comprenderán: las de signos distintivos tridimensionales y las obras de arte aplicado; esta última prevista

en la Ley Federal del Derecho de Autor. Para dar lugar a tal protección, será necesario obtener el registro cumpliendo con las formalidades legales establecidas para cada figura, así como acreditar la identidad en la titularidad de los mismos.

16. La adición a la fracción **XIII** del 90 en consecuencia sería un segundo párrafo que de manera expresa estableciera: "Las obras de arte aplicado, no podrán constituir una marca, cuando reúnan los requisitos establecidos en los artículos 88 y 89 de esta ley, a menos de que el solicitante, sea al mismo tiempo titular de la obra de arte aplicado".
17. La contribución de este trabajo tiene el objeto de impulsar a los diseños industriales, como verdadero elemento de desarrollo empresarial y exhortar a los creadores mexicanos a dos cosas básicas; la primera que protejan sus creaciones y que salgan a competir protegidos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Bibliografía

- o **ABOITES A. Jaime**, Manuel Soria L., Innovación propiedad intelectual y estrategias tecnológicas. La experiencia de la economía Mexicana, México, Miguel Ángel Porrúa-UAM-Xochimilco, 1ª ed, 1999, 185 pp.
- o **ALVAREZ Soberanis, Jaime**, La regulación de las invenciones y marcas v de la transferencia de tecnología. Porrúa, México, 1979, 779 pp.
- o **ALLFEID Philipp**, Monografías Jurídicas n.18 del Derecho de Autor y del Derecho de Inventor, a, Themis, 1982,,60 pp.
- o **BECERRA, Ramírez Manuel** (comp.), Estudios de Derecho Intelectual en homenaje al profesor David Ranget Medina, UNAM,1998, p. 140 IIJ, N. 96.
- o **BERCOVITZ, Alberto**, Los requisitos positivos de patentabilidad en el derecho Alemán. Madrid, Tecnos, 1969, 56 pp.
- o **BERCOVITZ, Germán**, Obra plástica v derechos patrimoniales de su autor. Madrid, Tecnos, 1997. p.450
- o **BURGOA Ignacio**, Las garantías Individuales, México, Porrúa,1996, 28ª ed., p. 411
- o **CABALLENAS, Guillermo**, Régimen jurídico de los conocimientos técnicos, know how y secretos comerciales e industriales. Heliasta S.R.L, 1984.
- o **ESPIN CÁNOVAS, Diego**, Los Derechos del Autor de Obras de Arte. Madrid, Civitas Sociedad General de Autores y Editores, 1996, p.240
- o **GÓNGORA, Pimentel Genaro**, Diccionario Jurídico Mexicano, Instituto de investigaciones jurídicas, UNAM, t. VI, México, 1993. p.143
- o Hacia la Armonización Comunitaria del régimen de protección de los Modelos y Dibujos Industriales, en VVAA, estudios de derecho mercantil en

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Homenaje al Profesor Manuel Broseta Pont, Tirant lo Blanch, Valencia, 1995, 493 pp.
- **HAUFFE Thomas** Design, Barron's U.S., 1996, 192 pp.
 - **JALIFE DAHER, Mauricio**, Aspectos legales de las marcas, ed. Sista, México, 1992. 237 pp.
 - **JALIFE Daher, Mauricio**, Comentarios a la ley de la propiedad Industrial. México, McGraw • Hill, 1999, 521 pp.
 - **JALIFE Daher Mauricio**, Propiedad intelectual Reseña: el economista, ed. Sista, México, 1994. 205 pp.
 - **LAZO, Mario**, Diseño industrial, tecnología v utilidades. Trillas, México, 1990. 109 pp.
 - **LENCE Reija Carmen**, "El objeto protegido en la directiva sobre diseño industrial", Actas de Derecho Industrial y Derecho de Autor, t. XIX, 1998, coed. Universidad de Santiago de Compostela, Marcial Pons, ediciones jurídicas y sociales, Madrid 1999, 1292 pp.
 - **LIPSZYC, Delia**. Derechos de autor y derechos conexos. Ediciones UNESCO Cerlalc, Argentina; 1993, p.18.
 - **LEDESMA, del Valle María, Arfuch Leonor, Chavez Norberto** Diseño y Comunicación, Teorías y enfoques críticos, Paidós, Buenos Aires, 1997. 232 pp.
 - **MIER Y CONCHA Segura, Jorge**. Modelos de utilidad, Clínicas de Propiedad Industrial, Asociación Mexicana para la Propiedad Industrial, México, 2000, p. 35
 - **OTERO Lastres José Manuel**, Actas de Derecho Industrial y de Derecho de Autor, "Entorno a la Directiva 98/71/ C.E, T. XIX, 1998, coed. Universidad de Santiago de Compostela, Marcial Pons, Ediciones Jurídicas y Sociales, Madrid, 1999, 1292 pp.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

- o **PACHÓN Muñoz, Manuel**, Manual de Derechos de autor. Themis, Bogotá Colombia, 1988, 159 pp
- o **PÉREZ MIRANDA, Rafael**, Propiedad Industrial v competencia en México. México, Porrúa, 1999, 357 pp.
- o **RANGEL Medina, David**, Derecho intelectual. México UNAM McGraw • hill, 1998, 224 pp.
- o **RANGEL ORTIZ David A.** La protección del arte aplicado en la legislación Autoral mexicana, en la compilación de Becerra Ramírez Manuel. Estudios de derecho intelectual en homenaje al profesor David Rangel Medina, UNAM, 1998 551 pp.
- o **ROMANI, José Luis**, propiedad industrial v derecho de autor. Barcelona bosch.1976. 180 pp.
- o **SALINAS, Flores Oscar**, Historia del Diseño Industrial, Trillas, México,1992. 303 pp.
- o **SOLLEIRO, José Luis y José H. FLORES Cortés**, Manual Universitario de Propiedad Industrial 2ed, México, UNAM centro de innovación tecnológica, coordinación de la investigación científica. UNAM Dirección General de Legislación Universitaria.1989. 140 pp.
- o **STANTON J. William**, Charles Futrell, Fundamentos de Mercadotecnia , 4ª. Ed., trad. Ma. Elena Rosas Sánchez, México, McGraw-Hill,1990, p.208.
- o **UCHTENHAGEN, Uiric**, Memoria del VI Congreso Internacional sobre la protección de los derechos intelectuales del autor, el artista y el productor. OMPI – SEP – FEMESAC, México, 25 pp.

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

REVISTAS Y DIARIOS

- o **BONSIEPE Gui**, Diseño Industrial Tecnología y dependencia, Edicol, México 1978, p. 37.
- o **BOTANA Agra, Manuel** La protección du desing, en VVAA, Editions Eurpéennes du desig, París, 1991, p.13.
- o **RINCÓN Servín José Luis**, en su artículo "El diseño industrial patentable El diseño industrial patentable", Revista Mexicana de la Propiedad industrial y artística, México año XIV, num. 27-28 enero-diciembre, 1976 p.228
- o **CASTRILLO V. Carlos**, "Modelos y diseños Industriales vs. Derechos de autor" La Ley suplemento actualidad, año LXIV N. 91, Argentina , mayo 2000, p.3.
- o **CHAVANNE Albert**, La protección de los dibujos y modelos en el mercado común, Revista Mexicana de la Propiedad industrial y artística, año VI, num.12 julio-dic de 1968, pp.130.
- o **Diario Oficial de las Comunidades europeas**, 28.10.98, 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, p.6
- o **FARRELLY Liz**, All in the family" I.D. The International Design Magazine, E.U.A, vol. march/april 2000, p.87
- o **GUARDANS I, Cambo**, Experimenta, "De la Propiedad intelectual del Diseño", España, No.26, 1999, p.27.
- o **HUENT Michel**, Derecho de la Alta Tecnología "Arquitectura y derecho de autor en Francia", febrero 1994, año VI-No.66.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- o **JEROME Marty**, Traducción Verania de Parres, Smart Business, para la nueva economía en español, "Automóviles Inteligentes", Abril, 2001, p. 55
- o **LARREA, Richerand Ernesto**, Revista Mexicana de la propiedad Industrial y Artística, " El derecho de autor y el Diseño" México, año XIV, num. 27-28, enero-diciembre, 1976.
- o **RACIMAN Richard** Derecho de la alta tecnología "A lministrando derechos de propiedad intelectual en contenidos y formatos de productos", No.75 año VII, noviembre de 1994.1
- o Semanario Judicial de la Federación, Vol: 157-162 Sexta Parte Página:228

DICCIONARIOS Y OTROS

- o **ACERVO JURÍDICO** 2000, Casa Zepol Disco Compacto.
- o **Criterios de Examen** de Marcas, del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.
- o **DE PINA** Vara, Rafael, Diccionario de derecho, México, Porrúa, 2000, 28ª ed. p. 126.
- o Diccionario de la lengua española Larousse, Larousse, 8ª ed, México, 1996, pp. 226
- o **Diccionario** de la Lengua Española, Acervo Jurídico 2000 CD, Casa Zepol
- o **Diccionario** General de la Lengua Española, www.vox.es/consultar.html.
- o **Diccionario** jurídico, Espasa Calpe, Madrid 2001
- o **Enciclopedia** Microsoft Encarta.
- o **Estatuto** de la Propiedad Industrial de España, www.wipo.org

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- **Exposición** "Diseño Nórdico Joven", Museo Franz Mayer, México, 27 de abril al 24 de junio, 2001.
- **INFORME ANUAL DE ACTIVIDADES IMPI 1999, 2000, 2001.**
- **Notas del Diplomado** sistema de propiedad intelectual en México su aplicación en los contextos académico y empresarial, modulo II, impartido por el IMPI.
- **OAMI** (Oficina de Armonización del Mercado Interior) Directrices de examen , documento 9/96 p.9.
- **OMPI, Glosario de derechos de autor y derechos conexos, OMPI, GENOVA, 1980, 281 pp.**
- **www.wipo.int**
- **www.impi.gob.mx**
- **www.oepm.es**

LEGISLACION

- Constitución de los Estados Unidos Mexicanos
- Ley de la Propiedad Industrial, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 2 de agosto de 1994.
- Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 23 de noviembre de 1994.
- Ley Federal del Derecho de Autor, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 24 de diciembre de 1996

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

- o Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 22 de mayo de 1998.
- o Código Penal para el Distrito Federal en materia de fuero común, y para toda la República en materia de Fuero Federal.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**