

OMPI REVISTA

AGOSTO DE 2019

N.º 4



Frenar la apropiación cultural en la industria de la moda mediante la propiedad intelectual

pág. 9



Con Teqball, el mundo se curva

pág. 26



La mayor reforma del derecho de autor en Singapur en 30 años

pág. 15

A molecular structure made of glass spheres and rods is overlaid on a grid background. The grid is composed of red and blue lines.

Índice Mundial de Innovación 2019:
Una vida sana para todos – el futuro de la innovación médica

pág. 2

Índice

- 2 Índice Mundial de Innovación 2019:
Una vida sana para todos – el futuro de la innovación médica
- 9 Frenar la apropiación cultural en la industria
de la moda mediante la propiedad intelectual
- 15 La mayor reforma del derecho de autor
en Singapur en 30 años
- 20 La dura realidad de la vida de músico:
entrevista con Miranda Mulholland
- 26 Con Teqball, el mundo se curva
- 35 *En los tribunales*
Cinco años después de la sentencia *Alice*:
cinco lecciones sobre el tratamiento de las patentes
de *software* en los litigios
- 39 *La historia de la propiedad intelectual contada
a través de 50 objetos*

Agradecimientos:

- 2 **Carsten Fink**, División de Economía y Estadística, OMPI
- 9 **Wend Wendland**, División de Conocimientos Tradicionales, OMPI
- 15 **Anita Huss-Ekerhult**, División de Gestión del Derecho de Autor, OMPI
- 20 **Michele Woods**, División de Derecho de Autor, OMPI
- 26 **Virag Halgand**, Departamento para los Países en Transición y
Países Desarrollados, OMPI
- 35 **Tomoko Miyamoto** y **Marco Alemán**, División de Derecho
de Patentes, OMPI

Redacción: **Catherine Jewell**

© OMPI, 2019



Atribución 3.0

Organizaciones

intergubernamentales (CC BY 3.0 IGO)

Se permite la reproducción, distribución, adaptación, traducción y presentación en público de la presente publicación, también con fines comerciales, sin necesidad de autorización expresa, a condición de que el contenido esté acompañado por la mención de la OMPI como fuente y, si procede, de que se indique claramente que se ha modificado el contenido original.

Las adaptaciones/traducciones/productos derivados no deben incluir ningún emblema ni logotipo oficial, salvo que hayan sido aprobados y validados por la OMPI. Para obtener autorización, pónganse en contacto con nosotros mediante el sitio web de la OMPI.

En los casos en los que el contenido publicado por la OMPI, como imágenes, gráficos, marcas o logotipos, sea propiedad de terceros, será responsabilidad exclusiva de los usuarios de dicho contenido obtener de los titulares las autorizaciones necesarias.

Para consultar la presente licencia, remítanse a <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/igo>

Diseño gráfico

De izquierda a derecha: Gentileza de
Marta Hewson / Angela DeMontigny;

Gentileza de Teqball; iStock / Getty

Images Plus / ©Weedezign

Imagen principal: Getty Images /

E+ / © BlackJack3D; Getty Images /

DigitalVision / © Jorg Greuel



LÍDERES MUNDIALES DE LA INNOVACIÓN EN 2019

Cada año, el Índice Mundial de Innovación clasifica el desempeño en innovación de casi 130 economías de todo el mundo.

LOS 5 LÍDERES MUNDIALES DE LA INNOVACIÓN

1

SUIZA

2

SUECIA

3

ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

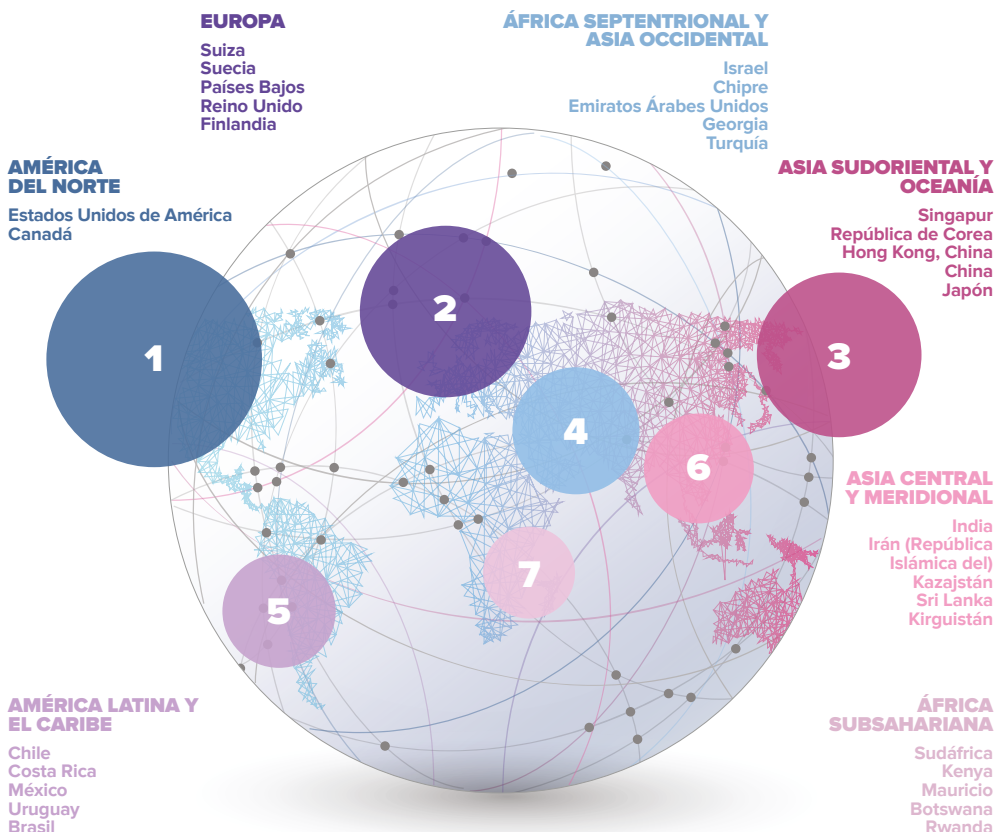
4

PAÍSES BAJOS

5

REINO UNIDO

LAS PRIMERAS CINCO ECONOMÍAS DEL MUNDO EN MATERIA DE INNOVACIÓN, POR REGIÓN



LAS PRIMERAS CINCO ECONOMÍAS DEL MUNDO EN MATERIA DE INNOVACIÓN, POR GRUPOS DE INGRESOS

INGRESOS ALTOS

Suiza
Suecia
Estados Unidos de América
Países Bajos
Reino Unido

INGRESOS MEDIOS ALTOS

China
Malasia
Bulgaria
Tailandia
Montenegro

INGRESOS MEDIOS BAJOS

Viet Nam
Ucrania
Georgia
India
Mongolia

INGRESOS BAJOS

Rwanda
Senegal
República Unida de Tanzania
Tayikistán
Uganda

www.wipo.int/global_innovation_index/es/2019

WIPO.INT/GII
#GII2019

Índice Mundial de Innovación 2019: Una vida sana para todos – el futuro de la innovación médica

Por **Catherine Jewell**, División de Publicaciones, OMPI

En la presentación del Índice Mundial de Innovación 2019, que tuvo lugar en Nueva Delhi (India) en julio, se hizo pública la clasificación mundial más reciente de países en cuanto a su desempeño en innovación. El Índice Mundial de Innovación, que ha alcanzado ya su 12.^a edición, contribuye a que los responsables de la formulación de políticas tengan una mejor comprensión sobre la manera de fomentar y evaluar la actividad innovadora, que es un factor determinante para el desarrollo social y económico. El Índice Mundial de Innovación 2019 también examina el futuro de la innovación médica. Sacha Wunsch-Vincent, economista principal de la OMPI y uno de los coeditores del Índice Mundial de Innovación 2019, analiza algunas de las conclusiones más relevantes del informe.

¿Qué pone de manifiesto la clasificación del Índice Mundial de Innovación 2019?

Suiza encabezó la clasificación del Índice Mundial de Innovación de este año, seguida de Suecia, los Estados Unidos de América, los Países Bajos y el Reino Unido. China es actualmente un líder mundial en innovación firmemente establecido y sigue mejorando su posición en el *ranking*. La India también mantiene su primer lugar en la región de Asia Central, y se sitúa en los primeros puestos en las esferas de crecimiento de la productividad y servicios relacionados con las TIC. La República de Corea también se acerca cada vez más a los diez primeros clasificados en el Índice, y pasa a convertirse en el líder mundial en inversiones e investigación a nivel de toda la economía y obtiene buenos resultados en la mayoría de los indicadores relacionados con la I+D. Filipinas y Viet Nam también progresaron en la mayoría de los indicadores y se situaron en los primeros puestos en importaciones y exportaciones de alta tecnología. Por séptimo año consecutivo, el número de economías del África subsahariana con resultados en materia de innovación superiores a su nivel de desarrollo económico fue mayor que el de cualquier otra región.

¿Cómo ha evolucionado el panorama mundial de la innovación en los últimos 12 meses?

El Índice Mundial de Innovación 2019 revela que la economía mundial está perdiendo impulso y que el crecimiento de la inversión y la productividad es lento. La inversión extranjera directa a nivel mundial ha disminuido y el gasto público en I+D en algunos países de ingresos altos que actúan como impulsores de los avances tecnológicos es muy premioso. Este gasto es

fundamental para financiar la investigación básica y otros estudios orientados a obtener resultados a medio y largo plazo. El proteccionismo también va en aumento. Estas incertidumbres están ralentizando las inversiones en innovación con dimensiones temporales medias y largas y ponen en peligro las redes mundiales de innovación y la difusión de esta.

La innovación sigue concentrada en unas pocas economías ricas y persisten importantes disparidades en materia de conocimiento entre las economías desarrolladas y las economías en desarrollo. Sin embargo, la buena noticia es que hoy en día todas las economías están dando prioridad a la innovación para promover sus objetivos de desarrollo social y económico y están tratando activamente de mejorar sus resultados en materia de innovación. En general, la innovación está floreciendo a nivel mundial.

¿Cómo están cambiando las políticas actuales en materia de innovación?

Hace unos años, las políticas de innovación seguían siendo un coto privado de las economías de ingresos altos. En la actualidad, tanto las economías desarrolladas como las economías en desarrollo –incluidas las que poseen abundantes recursos naturales– han anclado firmemente la innovación en sus programas de promoción del desarrollo económico y social. Así pues, vivimos un período en el que las economías de todos los niveles de desarrollo se preguntan cómo despertar la curiosidad de los niños y los estudiantes por la ciencia e incentivar el espíritu empresarial, cómo hacer que la investigación pública sea más pertinente para las empresas, cómo fomentar la innovación empresarial y cómo hacer que la propiedad intelectual contribuya a la innovación doméstica.

También se comprende mejor que la innovación tiene lugar en todos los ámbitos de la economía, incluidos los sectores tradicionalmente etiquetados como de baja tecnología. Como se ha demostrado en ediciones anteriores del Índice Mundial de Innovación, los países son conscientes del potencial de innovación en todos los sectores económicos, entre ellos la agricultura, la alimentación, la energía y el turismo. Esta concepción implica desterrar el mito de que la innovación se da únicamente entre los productos de tipo científico o de alto contenido tecnológico.

En consecuencia, se observa en las políticas actuales en el ámbito de la innovación una serie de tendencias destacables. En primer lugar, no solo se recurre a las políticas de innovación en el contexto de objetivos económicos relacionados con el crecimiento y el cambio tecnológico, sino también para hacer frente a los desafíos de la sociedad moderna, como la seguridad alimentaria, el medio ambiente, las transiciones energéticas y la salud. En segundo lugar, en el plano organizativo, las



GLOBAL INNOVATION INDEX 2019

Creating Healthy Lives—The Future of Medical Innovation

políticas de innovación han pasado de ser la competencia de un único ministerio o agencia gubernamental –por lo general, el Ministerio de Ciencia– a ser tratadas por grupos de trabajo interministeriales o por varios ministerios, a menudo bajo la supervisión de responsables políticos de alto nivel, como la Presidencia del Gobierno. En tercer lugar, para la elaboración, aplicación y evaluación de las políticas de innovación se recurre cada vez más a estudios factuales y a métricas de innovación como el Índice Mundial de Innovación.

¿Por qué hacer hincapié en la innovación médica?

Durante el último siglo, las mejoras en la atención sanitaria han dado como resultado, en promedio, una duplicación de la esperanza de vida en todas las economías, lo que ha ayudado a ampliar la mano de obra mundial, impulsar el crecimiento económico y mejorar la calidad de vida de muchas personas. Sin embargo, un gran número de ciudadanos sigue sin tener acceso a una atención sanitaria de calidad. La innovación médica (tanto técnica como no técnica) es fundamental para ofrecer a toda la población una asistencia sanitaria asequible y de alta calidad, una prioridad que comparten todos los gobiernos. El sector de la salud es uno de los más importantes inversores en innovación, después del sector de las TI. La I+D en el ámbito de la salud representa una proporción significativa del gasto anual en I+D de los sectores privado y público en todos los países y, para 2020, se espera que el gasto mundial en salud aumente hasta alcanzar los 9 billones de dólares.

¿Se aprecian tendencias destacables en las patentes del sector de la salud?

La innovación médica goza de muy buena salud. El Índice Mundial de Innovación 2019 señala que la tecnología médica es en la actualidad uno de los cinco campos tecnológicos de más rápido crecimiento (los otros cuatro están relacionados con las TI). Los índices de patentes también son altos en campos como los productos farmacéuticos y la biotecnología.

Sin embargo, es probable que los niveles reales de innovación médica sean mucho más elevados de lo que sugieren las estadísticas sobre patentes, ya que una gran cantidad de la I+D y las patentes relacionadas con el sector sanitario se están generando en ámbitos como la ingeniería eléctrica y mecánica, la instrumentación, la química y las TIC, incluida la inteligencia artificial. Muchas innovaciones que tienen un marcado componente de TI posibilitan innovaciones organizativas y de procesos dentro del sector de la salud y generan eficiencias operativas, que reducen los costos y mejoran los resultados en el ámbito de la atención sanitaria.

Entonces ¿las perspectivas para el sector son prometedoras?

Sí, cabe destacar el alto nivel de optimismo respecto de las futuras innovaciones en el sector de la salud y sus posibles repercusiones. Diversos tipos de innovaciones están haciendo posible que cada vez más personas disfruten de una mejor atención sanitaria y se mantengan más sanas.

Mientras que la mayoría de las empresas del sector de la salud que invierten intensivamente en I+D siguen concentradas en Europa y los Estados Unidos, el Índice Mundial de Innovación 2019 muestra que las economías emergentes más grandes, como China y la India, y las más pequeñas, como Indonesia, México, Nigeria, Sudáfrica y Viet Nam, se están haciendo un hueco en el panorama mundial del sector.

Si bien en los últimos decenios se ha observado una ralentización en la productividad de la investigación farmacéutica, la innovación está floreciendo en otros sectores

cada vez más vinculados al ámbito sanitario, como la tecnología médica, las TI y las aplicaciones informáticas. Por ejemplo, en los últimos cinco años, las agencias reguladoras han aprobado un número récord de nuevos dispositivos médicos: válvulas cardíacas, tecnologías sanitarias digitales y dispositivos de impresión en 3D.

Sin embargo, hemos de ser cautelosos al evaluar la rapidez de la innovación médica, pues la compleja naturaleza de los ecosistemas de innovación sanitaria tiende a ralentizar la comercialización de las innovaciones relacionada con la salud. Además, quedan aún numerosos obstáculos por superar, entre ellos las persistentes brechas en el acceso a una atención sanitaria de calidad en muchos países de ingresos medios y bajos, así como la necesidad de hacer más asequible en todas partes la atención de la salud.

¿Cómo está cambiando el panorama de la innovación en el sector de la salud?

Estamos asistiendo a una convergencia de las tecnologías digitales y biológicas, que está creando enormes oportunidades de mejora de los sistemas sanitarios a muchos niveles. En el Índice Mundial de Innovación 2019 se subraya el poder transformador de la innovación liderada por las TI en este sector. Los rápidos avances en las tecnologías digitales, sobre todo en el ámbito de la inteligencia artificial, prometen enriquecer la atención sanitaria mundial y están impulsando y transformando su evolución, promoviendo la migración de un enfoque tradicional de “reacción y curación” –orientado a la recuperación de los enfermos– a una visión centrada en la “previsión y prevención”, que ayuda a las personas a mantenerse sanas. Las tecnologías relacionadas con la salud y las innovaciones organizacionales albergan el potencial de reducir los costos sanitarios y mejorar la eficiencia y calidad de la atención médica en general. Estas nuevas tecnologías transformarán las interacciones entre el personal médico y el paciente, los diagnósticos, los tratamientos y la forma en que se gestiona la prevención de las enfermedades. Una mayor automatización de los sistemas sanitarios mejorará el flujo de información entre los proveedores de servicios de salud, lo que permitirá optimizar la evaluación del impacto de las tecnologías médicas y las invenciones

farmacéuticas en los pacientes. La inteligencia artificial, los macrodatos y el aprendizaje automático también prometen acelerar el descubrimiento de fármacos y el desarrollo de herramientas de diagnóstico y tratamientos más precisos y asequibles.

Sin embargo, para materializar estos beneficios será necesario desarrollar una infraestructura y políticas que permitan la integración y gestión efectivas de los datos en todo el ecosistema de atención sanitaria, así como procesos eficientes y seguros de gestión y puesta en común de los datos.

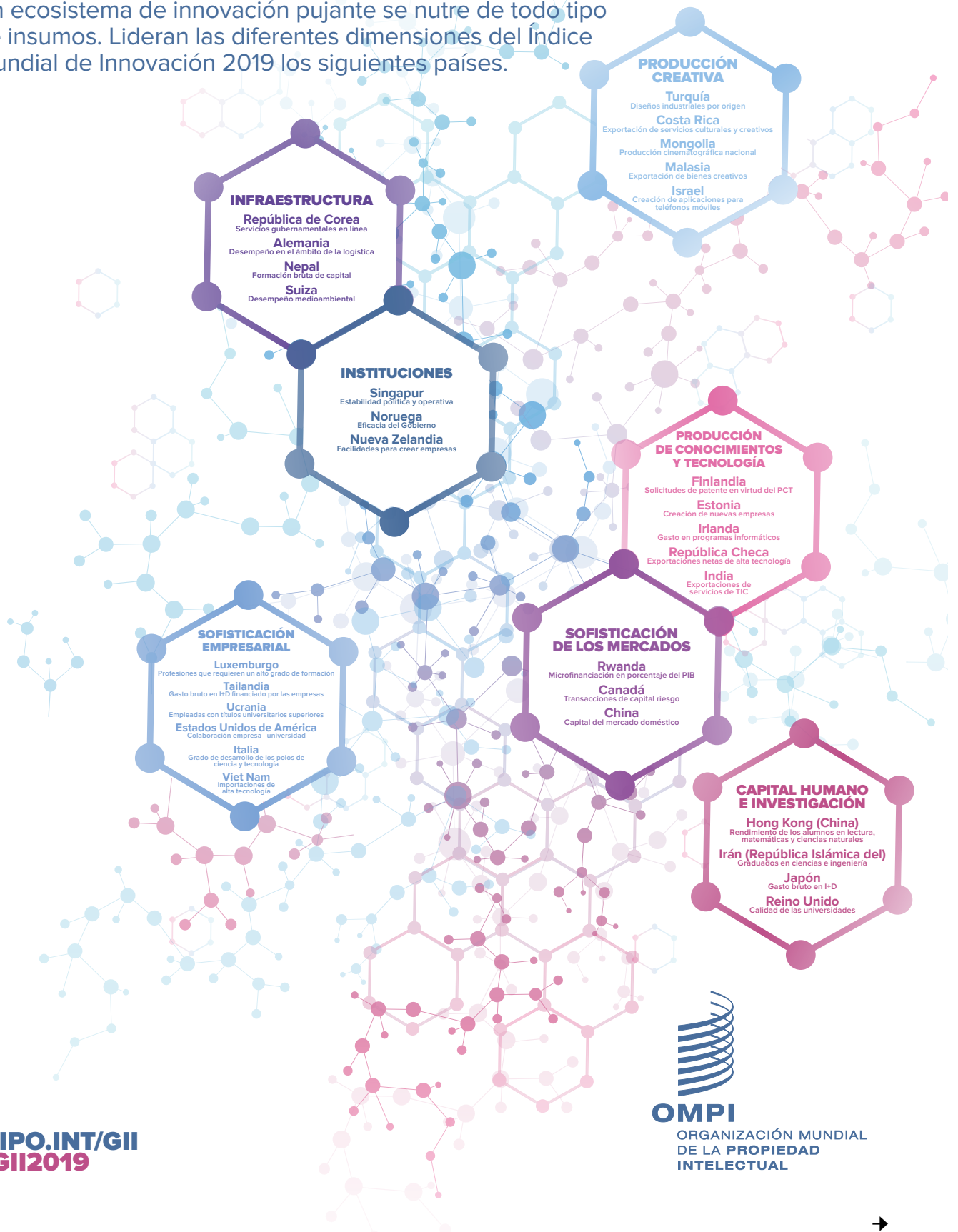
¿Hay margen de mejora en los sistemas sanitarios de las economías emergentes?

Los países en desarrollo se enfrentan a muchas de las mismas limitaciones que los países desarrollados, pero pueden tener acceso a oportunidades inexistentes para estos últimos. Las nuevas aplicaciones de la tecnología sanitaria en el campo de la telemedicina, las herramientas de diagnóstico en tiempo real y la creación de historias clínicas electrónicas en países como la India o China son ejemplos de ello. Estas tecnologías ofrecen a los países en desarrollo la oportunidad de hacer avanzar los sistemas de salud existentes y de adoptar modelos operativos y de financiación alternativos y marcos jurídicos que antes no estaban a su disposición. Al hacerlo, se crean oportunidades para desplegar nuevas soluciones sanitarias con mayor rapidez y repercusión inmediata sin necesidad de ampliar las instalaciones y aumentar el número de profesionales sanitarios de manera proporcional.

Muchas innovaciones médicas, como la impresión en 3D o los diagnósticos médicos para la malaria, son pertinentes para los países en desarrollo, al igual que las innovaciones organizativas que permiten mejorar los exámenes médicos –como ha ocurrido en Egipto– o el uso de aplicaciones de telemedicina a distancia –como en el caso de Rwanda–. Estas innovaciones ofrecen oportunidades únicas para que los mercados emergentes amplíen el acceso a una atención sanitaria asequible y de calidad, incluso para los pacientes de las regiones más remotas. China y la India destacan como ejemplos notables de países que están adoptando

PUJANZA EN LA INNOVACIÓN 2019

Un ecosistema de innovación pujante se nutre de todo tipo de insumos. Lideran las diferentes dimensiones del Índice Mundial de Innovación 2019 los siguientes países.



activamente innovaciones ligadas a las TI en sus sistemas de salud.

Muchas de las innovaciones médicas denominadas “frugales” o “adaptadas” también están teniendo una incidencia considerable en contextos de bajos recursos. Por ejemplo, los kits de parto limpio que permiten a los médicos asistir partos de forma más segura.

¿Por qué es difícil la difusión de las innovaciones médicas?

En el caso de las innovaciones médicas, pueden pasar decenios desde la fase de investigación en el laboratorio hasta la aplicación clínica. En el proceso participan numerosos actores diferentes dentro de un marco político y regulatorio establecido por gobiernos y reguladores con el fin de garantizar la seguridad de los pacientes y el acceso de estos a las innovaciones médicas. Los sistemas sanitarios tradicionales suelen organizarse en compartimentos estancos y funcionar con procedimientos y estándares ineficientes y poco desarrollados en lo que respecta al intercambio de datos médicos, lo cual menoscaba su eficiencia operativa.

Acelerar la difusión de las innovaciones médicas existentes en los países en desarrollo representaría un gran avance. También se necesitan tecnologías médicas adaptadas específicamente a entornos de bajos recursos. Aunque la realidad es que las fuerzas del mercado siguen modelando las actividades de I+D en el sector farmacéutico, que se centran en las enfermedades de más prevalencia en los países de ingresos altos, los países en desarrollo tienen la oportunidad de progresar en el ámbito de la cobertura sanitaria invirtiendo en la mejora del funcionamiento de sus sistemas de salud. Los casos de Egipto y la India, que figuran en el Índice Mundial de Innovación 2019, ofrecen lecciones útiles a este respecto.

¿Qué avances médicos se vislumbran en el horizonte?

Se vislumbran numerosos avances médicos que resultan fascinantes. Una mejor comprensión del funcionamiento de las células humanas a nivel individual permite anticipar avances en el diagnóstico y tratamiento de muchos tipos de cáncer y enfermedades autoinmunes. Los progresos en la investigación cerebral mejorarán el diagnóstico de las afecciones neurológicas y permitirán

avances en el tratamiento del Alzheimer y las lesiones de la médula espinal. También podemos anticipar mejores técnicas de manejo del dolor y avances en medicina regenerativa (¡imagínese la posibilidad de reemplazar un páncreas mediante ingeniería de tejidos usando las propias células del paciente!). Los avances en inmunoterapia abrirán ventanas de esperanza para millones de pacientes con cáncer. Se perfilan en el horizonte nuevas vacunas más seguras y efectivas y pronto comenzará a dar sus frutos la promesa de la edición genética para curar enfermedades. Los avances en la aplicación y el uso de los macrodatos harán posible disponer de nuevos e importantes elementos de conocimiento en apoyo de la medicina personalizada o de precisión. Las técnicas de modelización virtual y la inteligencia artificial transformarán la investigación médica y allanarán el camino hacia nuevos avances e innovaciones médicas. La prestación de servicios de salud también mejorará. Las innovaciones basadas en las TI, incluida la inteligencia artificial y los macrodatos, ayudarán a superar las ineficiencias relacionadas con los sistemas sanitarios tradicionales, y permitirán también la monitorización de la salud en tiempo real, el seguimiento remoto de las afecciones y el análisis y la puesta en común de datos con el fin de realizar diagnósticos más precoces y precisos y prescribir tratamientos personalizados.

Además de nuevas posibilidades, las nuevas tecnologías –y sus costes asociados– traerán consigo nuevos riesgos e incertidumbres. Algunas de esas tecnologías, como la ingeniería genética, tienen todavía que encontrar su sitio en el marco de la ética y los valores sociales actuales. Otras plantearán cuestiones de equidad y acceso. Estas cuestiones deberán abordarse a través de nuevas estructuras de toma de decisiones. También es necesario velar por que estos avances no agraven las carencias existentes en materia de atención sanitaria. Resultará crucial para el futuro de la innovación médica y su impacto en la salud mundial que los actores nacionales y mundiales formulen las políticas y creen las instituciones necesarias para apoyar la investigación y la innovación médicas.

Frenar la apropiación cultural en la industria de la moda mediante la propiedad intelectual

Por **Brigitte Vézina**, consultora jurídica en propiedad intelectual y patrimonio cultural, La Haya (Países Bajos)

Ante el clamor de la opinión pública tras las innumerables acusaciones de apropiación cultural, la industria de la moda va a experimentar una profunda transformación. En todo el mundo se insta a los diseñadores de moda a que tengan en cuenta los elementos tomados de otras culturas y a que ofrezcan productos que respeten sus tradiciones. Si bien no existe todavía un consenso sobre el significado del término “apropiación cultural”, sin duda la PI está llamada a formar parte de las soluciones para poner freno a esta práctica perjudicial.

El concepto de “apropiación cultural” dista de ser claro. Puede describirse como el acto por el que un miembro de una cultura relativamente dominante hace uso de una expresión cultural tradicional y la reutiliza en un contexto diferente, sin contar con autorización, hacer mención de su origen ni proporcionar compensación por su utilización, lo cual causa un daño al poseedor o poseedores de la expresión cultural tradicional.

LA CULTURA DE LA COPIA EN EL MUNDO DE LA MODA

Muchos casos de apropiación cultural pueden explicarse, al menos en parte, por el hecho de que la práctica de la copia esté tan extendida en la industria de la moda en todo el mundo. Si bien el diseño de moda se caracteriza por un nivel asombroso de creatividad, la imitación sigue siendo uno de los principales motores del proceso de conceptualización. Numerosos analistas hacen referencia a esto como la “paradoja de la piratería”, en la que el copiado a un ritmo acelerado garantiza una



Fotos: Gentileza de Marta Hewson / Angela DeMontigny

Los diseñadores de moda llevan siglos tomando prestados elementos estilísticos de otras culturas y, hoy en día, los diseños tradicionales con un toque “étnico” gozan de gran popularidad. Chaqueta diseñada por la creadora de moda indígena, Angela DeMontigny.

En todo el mundo, se pide a los diseñadores de moda que sean respetuosos con las tradiciones de otras culturas cuando toman elementos prestados de ellas. Desafortunadamente, en ocasiones los diseñadores utilizan expresiones culturales tradicionales, como el tatuaje tradicional masculino de Samoa denominado *pe'a* (abajo), y las reutilizan fuera de contexto en modos que ignoran o malinterpretan su significado cultural, lo cual causa un gran daño a los poseedores de esas expresiones.



Fotos: Alamy Stock Foto / © Horizons WWP / TRVL

demanda renovada por parte de los consumidores de diseños siempre cambiantes. Puesto que las nuevas tendencias se propagan rápidamente de la alta costura a la moda rápida, los diseñadores tienden a adoptar una visión multicultural y recurren a la exploración de una gama cada vez más diversa de influencias culturales para crear una corriente de estilos frescos y novedosos.

Esto fenómeno no es nuevo, pues los diseñadores de moda llevan tomando prestados elementos estilísticos de otras culturas desde hace siglos. Muestra de ello es que las influencias extranjeras en la moda europea se remontan a la baja edad media, cuando el desarrollo del comercio con América y Asia, especialmente a través de la Ruta de la Seda, permitió a los ricos comerciantes del viejo continente tener acceso a telas refinadas y nuevos estilos de ropa. Si damos un salto en el tiempo a los años 90 del siglo pasado, observamos que los diseñadores comienzan a mostrar interés por todo lo tradicional, étnico o folclórico, e incorporan patrones y motivos de las culturas indígenas en sus creaciones. Hoy en día, los diseños tradicionales siguen despertando mucho interés. Las páginas de las revistas de moda están repletas de ropa y accesorios con un marcado carácter “étnico”.

CUANDO LA INSPIRACIÓN CAUSA DAÑO

Lamentablemente, en ocasiones los diseñadores toman las expresiones culturales tradicionales y las reutilizan fuera de contexto sin tener en cuenta su significado cultural o malinterpretándolo, lo cual causa un gran daño a los poseedores de esas expresiones. Incluso cuando el agravio es involuntario, puede conllevar consecuencias culturales, sociales y económicas drásticas. Por ejemplo, en 2013, la empresa americana de ropa deportiva Nike imprimió patrones del tradicional tatuaje masculino de Samoa denominado *pe'a* en medias de entrenamiento femeninas. A raíz de las protestas públicas contra el uso despectivo y ofensivo de *pe'a*, Nike retiró los calcetines del mercado y emitió una disculpa oficial. Más recientemente, en mayo de 2019, Nike anunció el lanzamiento de la edición especial de zapatillas deportivas “Air Force 1 Puerto Rico”, adornadas con patrones *mola* originarios de la cultura

guna de Panamá (erróneamente atribuidos por Nike a la cultura puertorriqueña). El lanzamiento se topó con el airado rechazo de los representantes del pueblo guna. Una vez más, esto llevó a Nike a rectificar y cancelar el lanzamiento de las zapatillas deportivas.

En realidad, gran parte de la ropa tradicional no es únicamente funcional u ornamental, sino que comporta dimensiones de significado y constituye un elemento identitario de las comunidades indígenas que la utilizan. Por eso, copiar los diseños sin tener en cuenta el componente cultural subyacente puede erosionar la identidad de toda una comunidad. Además, la apropiación cultural guarda a menudo una relación incidental con la colonización, y contribuye a ampliar las divisiones existentes y perpetuar los patrones históricos de expoliación y opresión. Además, para muchos pueblos indígenas y comunidades locales, la confección de ropa tradicional es una fuente de ingresos; como tal, la apropiación cultural puede asestar un duro golpe económico y socavar la capacidad de esas comunidades de ganarse la vida, al suplantar a la venta de productos auténticos. Por ejemplo, en 2015, la marca de moda británica KTZ copió un diseño tradicional de parka inuit en un suéter de caballero con un precio elevado de más de 700 dólares de los Estados Unidos. A raíz de las protestas que esto suscitó, KTZ retiró el suéter de la venta y se disculpó por la ofensa no intencionada, pero no ofreció ninguna compensación monetaria a la comunidad inuit que había desarrollado el diseño tradicional de la parka.

UN CONTEXTO POLÍTICO Y JURÍDICO COMPLEJO

La cuestión de la apropiación cultural genera posturas antitéticas y da lugar a un animado debate porque en ella influyen una plétora de cuestiones políticas y jurídicas muy diversas. Para empezar, no todas las formas de préstamo cultural son indeseables. En las sociedades multiculturales, es importante salvaguardar el principio de la libertad de expresión y no obstaculizar los intercambios e interacciones culturales inocuos. Por lo tanto, frenar la apropiación cultural en el mundo de la moda no equivale a una restricción total y no matizada de todos los usos de las expresiones culturales



Fotos: Alamy Stock Foto / © Ida Pap



Fotos: Alamy Stock Foto / © Rigo Rodriguez

Gran parte de la ropa tradicional, como la del pueblo guna de Panamá (arriba), comporta dimensiones de significado y constituye un elemento identitario de las comunidades indígenas que la usan. Para muchas de estas comunidades, la confección de ropa tradicional es una fuente de ingresos; como tal, la apropiación cultural puede socavar la capacidad de las comunidades de ganarse la vida, al suplantar a la venta de productos auténticos.



INDIGENOUS LUXURY.



DE MONTIGNY

CANADA

@demontignyboutiquegallery

Los diseñadores indígenas de moda, como la creadora cree-métis Angela DeMontigny, pueden ser la voz más poderosa para sus propias culturas mediante la presentación de una visión auténtica de las expresiones culturales tradicionales y el patrimonio cultural de sus pueblos en sus creaciones contemporáneas.

tradicionales. La diversidad de influencias culturales es lo que hace que la moda evolucione y prospere, y una interpretación respetuosa de las culturas del mundo puede permitir que todas se enriquezcan mutuamente y aporten beneficios genuinos a la sociedad.

Contribuye a esta complejidad que la apropiación cultural no esté universalmente definida por la legislación y se sitúe en una zona gris donde la inspiración permisible puede confundirse con una apropiación dañosa. Los conceptos de uso indebido o apropiación indebida que constituyen el núcleo del programa de trabajo de la OMPI sobre PI y expresiones culturales tradicionales –en el que se incluyen las negociaciones del Comité Intergubernamental de la OMPI sobre la protección de las expresiones culturales tradicionales– pueden o no solaparse con lo que se entiende por “apropiación cultural”, dependiendo del alcance de la protección que los Estados miembros de la OMPI establezcan. Hasta ese momento, queda mucho por hacer para concientizar a los diseñadores de moda y al público en general sobre la desmitificación del concepto y alertarlos sobre el daño que puede causar la apropiación cultural.

PROTECCIÓN MEDIANTE PROPIEDAD INTELECTUAL DE LAS EXPRESIONES CULTURALES TRADICIONALES

Es indudable que la apropiación cultural está relacionada con el hecho de que las expresiones culturales tradicionales no mantienen una relación completamente armónica con el sistema internacional de PI. En general, las leyes de PI existentes excluyen la protección de las expresiones culturales tradicionales y las relegan al dominio público, lo que las hace vulnerables a la apropiación y menoscaba el derecho y las normas consuetudinarias que regulan el acceso a ellas y su uso en un contexto tradicional. El documento de la OMPI *Proyecto actualizado de análisis de las carencias en la protección de las expresiones culturales tradicionales* ofrece un examen detallado de las deficiencias del derecho de PI, en particular del derecho de autor, a la hora de impedir de manera efectiva la apropiación de las expresiones culturales tradicionales.

Por lo tanto, para poner fin a la apropiación cultural en el sector de la moda es necesario examinar a fondo la manera de optimizar la legislación de PI, para así poder dar una mejor respuesta a las necesidades de los titulares de expresiones culturales tradicionales respecto a la representación que los diseñadores de moda

hacen de su cultura. Partiendo de la *Declaración de las Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas* (Artículo 31), el panorama internacional de la PI podría reformarse para proporcionar a los pueblos indígenas los medios legales que les permitiesen ejercer un control efectivo sobre sus expresiones culturales tradicionales. El Comité Intergubernamental de la OMPI está negociando actualmente un instrumento jurídico internacional para proporcionar una protección equilibrada y eficaz por medio de la PI a las expresiones culturales tradicionales. Dada la falta de respeto y reconocimiento y la distorsión del significado cultural que evidencia la apropiación cultural, la extensión de los derechos morales a las expresiones culturales tradicionales es una de las áreas en que los Estados miembros de la OMPI podrían concentrar sus esfuerzos.

CUATRO PRINCIPIOS PARA DISTANCIARSE DE LA APROPIACIÓN

Dentro del marco jurídico actual, los diseñadores de moda pueden utilizar elementos de otras culturas y expresiones culturales tradicionales sin caer en la trampa de la apropiación cultural siguiendo cuatro principios:

1. Comprensión y respeto de los poseedores de las expresiones culturales tradicionales.
2. Transformación y reinterpretación respetuosa de las expresiones culturales tradicionales.
3. Reconocimiento y gratitud para con los poseedores de las expresiones culturales tradicionales.
4. Colaboración con los poseedores de las expresiones culturales tradicionales mediante solicitudes de autorización y asociaciones de colaboración.

Son numerosos los ejemplos de diseñadores que colaboran activamente con los poseedores de expresiones culturales tradicionales. La colección *Crucero 2020*, que la casa francesa de alta costura Christian Dior presentó en Marrakech en abril de 2019, es un reflejo de la creciente concientización de los círculos de la moda sobre la importancia de respetar las diversas culturas del mundo, pero también demuestra hasta qué punto la complejidad que rodea la apropiación cultural hace que los cambios sean muy graduales. La colección ensalzaba la creatividad y habilidad de los creadores africanos de telas estampadas a la cera hechas por Uniwax, una compañía con sede en Abidjan (Côte d'Ivoire), uno de los pocos fabricantes de telas que todavía utiliza métodos tradicionales. La historia de

los tejidos estampados a la cera es en sí misma un viaje cultural: aunque hoy en día se asocian con África y se consideran emblemáticos de ese continente, sus orígenes se encuentran en el batik indonesio traído a África hace muchos siglos por los comerciantes holandeses. La diseñadora de Dior Maria Grazia Chiuri declaró a la prensa que la colección “proponía un diálogo entre el vestuario de Dior y la moda africana” y que era su forma de apoyar activamente la moda africana y la tradición de los tejidos estampados a la cera, que se ve amenazada por las copias baratas y producidas digitalmente.

Otro ejemplo de estos puentes entre culturas es el del fabricante canadiense de ropa de invierno Canada Goose. En enero de 2019, la empresa lanzó una colección de parkas exclusivas dentro de su colección Project Atigi (Atigi significa “parka con pelo de caribú dentro” en inuktitut, el idioma de los inuit). La colección está integrada por diseños únicos de parkas tradicionales realizados por catorce costureras inuit de nueve comunidades de las cuatro regiones inuit: Inuvialuit, Nunatsiavut, Nunavut y Nunavik. Las parkas son únicas y están fabricadas usando técnicas y diseños tradicionales combinados con materiales modernos de Canada Goose. Los beneficios se destinarán a la organización nacional de representación inuit Tapiriit Kanatami.

APOYAR A LOS DISEÑADORES INDÍGENAS

Los diseñadores indígenas de moda pueden ser la voz más poderosa para sus propias culturas a través de la presentación de una visión auténtica de sus expresiones culturales tradicionales por medio de sus creaciones contemporáneas. La diseñadora cree-métis Angela DeMontigny, por ejemplo, crea moda moderna que celebra las tradiciones y el patrimonio cultural de su pueblo. Existen varios instrumentos de PI para apoyar las iniciativas comerciales de carácter tradicional de los creadores indígenas de moda. La publicación de la OMPI *Proteja y promueva su cultura: Guía práctica sobre la propiedad intelectual para los pueblos indígenas y las comunidades locales* es un ejemplo de esas iniciativas prácticas y tiene por objeto facultar a los poseedores de expresiones culturales tradicionales para que utilicen la PI en beneficio de su cultura.

El presente artículo se ha extraído del documento titulado *Curbing Cultural Appropriation in the Fashion Industry*, escrito por Brigitte Vézina y publicado por el *Centre for International Governance Innovation* (abril de 2019).

La mayor reforma del derecho de autor en Singapur en 30 años

Gavin Foo, consejero jurídico principal,
y Edmund Chew, consejero jurídico de la Oficina
de Propiedad Intelectual de Singapur



Fotos: iStock / Getty Images Plus/ © Chinnapong

Singapur está llevando a cabo la revisión más exhaustiva de su legislación de derecho de autor en 30 años. Para ello, los responsables de la formulación de políticas deben encontrar soluciones que respondan adecuadamente a las preocupaciones de un grupo cada vez más variado de partes interesadas, que a su vez tienen intereses y perspectivas aún más variados.

El derecho de autor en el siglo XXI se asemeja mucho a la manera en que el novelista Julian Barnes describió el arte en *El ruido del tiempo* (2016):

“El arte pertenece a todo el mundo y a nadie. El arte pertenece a todas las épocas y a ninguna. El arte pertenece a quienes lo crean y a quienes lo disfrutan. El arte no pertenece más al pueblo y al Partido de lo que perteneció en otro tiempo a la aristocracia y a los mecenas. El arte es el susurro de la historia que se oye por encima del ruido del tiempo. El arte no existe por amor al arte: existe por el bien de la gente. Pero ¿qué gente, y quién la define?”

¿Para quién existe el derecho de autor? Esta pregunta subyace en prácticamente todas las iniciativas de reforma legislativa en esta esfera. En el complejo panorama normativo actual, en el que la única constante es el cambio tecnológico y del mercado, los responsables de la formulación de políticas deben encontrar soluciones que respondan adecuadamente a las preocupaciones de un grupo cada vez más variado de partes interesadas, que a su vez tienen intereses y perspectivas aún más variados. Antes de la aprobación de la Ley de Derecho de Autor de Singapur, en 1987, la Comisión Parlamentaria Especial examinó 34 declaraciones por escrito sobre el proyecto de ley. Ahora que Singapur realiza la revisión más exhaustiva de su legislación en materia de derecho



Fotos: Alamy Stock Foto / © Jon Hicks

El nuevo sistema de gestión colectiva que propone Singapur tiene por finalidad aumentar la confianza del público, fomentar el uso del sistema y garantizar el beneficio colectivo.

de autor en 30 años, el número de comunicaciones se ha más que multiplicado por diez. Antes de llegar a las últimas recomendaciones del Gobierno de Singapur sobre 16 cuestiones que afectan al derecho de autor en la era digital, el Ministerio de Justicia y la Oficina de Propiedad Intelectual de Singapur (IPOS) examinaron 94 comunicaciones escritas formales y 283 formularios de observaciones presentados por Internet. Este enorme aumento de las observaciones formuladas es un reflejo de la creciente complejidad del panorama del derecho de autor en la era digital.

En el Informe sobre la revisión del derecho de autor en Singapur, recientemente publicado, figuran esas recomendaciones, en particular las propuestas de

modificación de la Ley de Derecho de Autor. Los cambios son de toda índole e incluyen nuevos derechos y excepciones, nuevos mecanismos de observancia y una propuesta de marco de gestión colectiva para la concesión de licencias administrado por el Gobierno. Las reformas beneficiarán, en mayor o menor grado, a numerosas partes interesadas, entre ellas autores, empresas, empleadores, usuarios, intermediarios, estudiantes e investigadores. Para un grupo en particular, los ciudadanos de a pie, los cambios mejorarán su relación cotidiana con el derecho de autor. Estas partes interesadas crean, consultan, consumen y distribuyen contenidos constantemente, por trabajo o por ocio, tanto en el ámbito privado como en el público, y constituyen la base de todo sistema de derecho de autor.

UNA LEY DE DERECHO DE AUTOR MÁS ACCESIBLE PARA TODAS LAS PARTES INTERESADAS

Para empezar, la reforma entraña la reestructuración de todas las disposiciones de la Ley de Derecho de Autor y su reformulación en un inglés accesible, lo que constituye una empresa de gran envergadura. La Ley de Derecho de Autor es el instrumento legislativo más complejo de Singapur en materia de propiedad intelectual, el cual consta de unas 350 páginas impresas y de más de 272 artículos divididos en 17 partes y 36 secciones. Por lo general, la Ley incluye fórmulas legislativas y un lenguaje jurídico de más de 30 años de antigüedad. La mayoría de las disposiciones no se han modificado desde que se aprobaron por primera vez.

Como sugiere el término, una “reestructuración” entraña mejorar la organización y la fluidez de la Ley. Por ejemplo, deberán reformularse determinadas disposiciones que fueron fragmentadas y duplicadas con la intención de fijar en la estructura de la Ley la distinción tradicional entre obras originales producidas por un autor y otras materias (como las grabaciones sonoras, las películas cinematográficas y las emisiones de radio y televisión). En este sentido, las disposiciones sobre la subsistencia, la duración y la titularidad del derecho de autor figuran en una parte de la Ley relativa a las obras originales producidas por los autores y se repiten en otra parte respecto de otra materia. Del mismo modo, algunas excepciones, como las prácticas leales, figuran en distintas disposiciones de la legislación, a pesar de que esas disposiciones hacen referencia básicamente a la misma excepción.

Aprehender la estructura y las disposiciones de la Ley de Derecho de Autor de 1987 puede resultar difícil incluso para las personas versadas en textos jurídicos, y aún más para el público en general. La reestructuración de la Ley y su reformulación en un inglés accesible permitirá que todas las partes interesadas puedan recurrir a disposiciones fácilmente comprensibles, presentadas de manera lógica e intuitiva. De este modo, los ciudadanos de a pie estarán en mejores condiciones de observar y aplicar la legislación de Singapur en materia de derecho de autor. Como mínimo, las partes que comparezcan ante los tribunales en relación con una orden de bloqueo de un sitio web ya no tendrán que citar enrevesadas disposiciones fundamentales –como el artículo 193 DDA.2)a) de la Ley– que son consecuencia de las numerosas modificaciones legislativas fragmentarias efectuadas a lo largo de los años, las cuales también serán objeto de depuración.

Además de estas modificaciones de estilo, en la revisión de la legislación de derecho de autor de Singapur también se proponen cambios sustantivos que beneficiarán al público en general. A continuación se describen dos de esas modificaciones.

APROVECHAR LA NUEVA EXCEPCIÓN PARA EL ANÁLISIS DE DATOS EN BENEFICIO DE LA SOCIEDAD EN SU CONJUNTO

El mundo está experimentando profundos cambios tecnológicos y de mercado que apuntan hacia la cuarta revolución industrial. El motor de esta revolución son los datos, que muchos consideran el petróleo de la economía digital. Los datos alimentan una miríada de aplicaciones en todos los ámbitos y sectores; el análisis de los datos ofrece una información preciosa que permite ahorrar gran cantidad de tiempo y dinero, y que las empresas, a partir de los conocimientos obtenidos, tomen decisiones avanzándose a los acontecimientos. Las aplicaciones conocidas del análisis de datos –como la predicción de los brotes de enfermedades mediante la prospección de los archivos de noticias– son solo la punta del iceberg del beneficio que esas actividades pueden aportar a la sociedad.

En este contexto, no es sorprendente que la posibilidad de prever una excepción en la legislación de derecho de autor para el análisis de datos –a menudo denominada excepción para la “prospección de textos y la extracción de datos”– despierte cada vez más interés y obtenga más apoyo en numerosas jurisdicciones de todo el mundo, entre ellas Australia, la Unión Europea, el Japón, el Reino Unido y, actualmente, Singapur. En pocas palabras, esa excepción permite eximir de la legislación de derecho de autor la reproducción de los textos y datos realizada con fines de prospección, que, por lo general, consiste en recurrir a técnicas automatizadas para copiar grandes cantidades de materiales, extraer datos de ellos y analizar esos datos para recabar conocimientos e información. De no existir la excepción, esos actos podrían infringir el derecho de autor al copiarse el material, lo que inhibe la prospección de los textos y la extracción de datos.

La versión de esa excepción prevista en Singapur tiene en cuenta la realidad de esas actividades a fin de crear un espacio de seguridad en el que puedan prosperar sin menoscabar los intereses de los titulares de derechos. Como se propone en el Informe sobre la revisión del derecho de autor (párrs. 2.8.5 y 2.8.6), la excepción permitirá realizar copias de las obras protegidas por

el derecho de autor a los fines de analizar los datos, tanto en el entorno comercial como no comercial. No obstante, la excepción no se aplicará cuando no se realice ningún análisis de las obras que hayan sido copiadas. Además, los usuarios deberán tener acceso legal a las obras (por ejemplo, mediante una suscripción de pago a las bases de datos pertinentes) y no podrán distribuirlas a nadie que no disponga de dicho acceso. Los titulares de derechos tendrán derecho a aplicar medidas razonables para mantener la seguridad y la estabilidad de sus sistemas y redes informáticos.

Habida cuenta del papel fundamental que desempeñan los datos en la economía digital, la excepción para el análisis de datos no es nada trivial. La aplicación de esta propuesta de excepción tendría repercusiones más allá de la esfera del derecho de autor y contribuiría a la creación de conocimiento y a su difusión en pro de la sociedad de Singapur. Los auténticos beneficiarios de la excepción no son sus usuarios, sino los ciudadanos de una economía impulsada por la innovación digital, cuya vida cotidiana mejorará en aspectos tan diversos como la educación, la sanidad, la actividad empresarial, las finanzas y el transporte.

GESTIÓN COLECTIVA EN ARAS DEL BENEFICIO COLECTIVO

La gestión colectiva de las obras protegidas por el derecho de autor es esencial para el éxito de todo sistema de derecho de autor. Esa infraestructura permite que los usuarios accedan a las obras de manera sencilla y económica, y que los creadores tengan acceso a un vasto mercado sin necesidad de negociar las licencias de manera individual. Sin embargo, ello depende en gran medida de un ecosistema de gestión colectiva que funcione correctamente y goce de un alto nivel de transparencia, buena gobernanza, rendición de cuentas y eficiencia. La nueva propuesta de régimen de gestión colectiva para la concesión de licencias de Singapur aspira a alcanzar esa meta.

En la concepción del nuevo sistema se han tenido en cuenta las enseñanzas extraídas de una consulta pública realizada en 2017 en Singapur sobre las preocupaciones que albergaban los organismos de gestión colectiva (OGC), los creadores y los usuarios. Se regulará un espacio que hasta ahora no había estado reglamentado mediante un régimen de concesión de licencias por clases administrado por la IPOS (Informe sobre la revisión del derecho de autor, párr. 2.15.7). Con

arreglo a ese nuevo régimen, se asignará una “clase” a las entidades encargadas de la gestión colectiva para la concesión de licencias, que quedarán automáticamente sujetas a las condiciones pertinentes y a un código de conducta de obligado cumplimiento. Esa regulación será comedida y flexible, lo que significa que los OGC podrán realizar actividades de gestión colectiva para la concesión de licencias sin necesidad de inscribirse en la IPOS. Además, la IPOS no intervendrá para fijar las tarifas o aprobar las tasas correspondientes, pero estará facultada para garantizar que los OGC cumplan las condiciones relativas a la concesión de licencias y el código de conducta.

Los requisitos para la concesión de licencias y el código de conducta son la piedra angular del nuevo régimen de concesión de licencias, cuya configuración responderá al saber colectivo consagrado en la legislación, los reglamentos y los códigos de conducta recopilados en la *Caja de herramientas de la OMPI sobre buenas prácticas para organismos de gestión colectiva*. Este documento de trabajo, publicado en octubre de 2018 por la OMPI a partir de la información recibida de los Estados miembros de la OMPI y otras partes interesadas, recoge ejemplos de leyes y reglamentos de 30 jurisdicciones relativos a los OGC y seis códigos de conducta de OGC, tanto nacionales como internacionales. En él se dan ejemplos de buenas prácticas en distintos ámbitos, tales como los derechos de los miembros, la relación entre los OGC y los usuarios, la gobernanza de los OGC y la solución de controversias. Si bien no es un documento vinculante, la *Caja de herramientas* será útil como punto de partida para que Singapur elabore sus propias condiciones para la concesión de licencias y su código de conducta en colaboración con las partes interesadas.

En Singapur existe la gestión colectiva en esferas clave como la música, las grabaciones sonoras, las películas y los materiales impresos, por lo que se espera que los cambios propuestos tengan gran repercusión. Cada día, a menudo sin saberlo, los ciudadanos están en contacto con obras que se administran colectivamente, por ejemplo, en escuelas, restaurantes y centros comerciales, conciertos, bodas y otros eventos. Un régimen flexible para la concesión de licencias conlleva que no se trasladen al ciudadano los mayores costos operativos que acarrea el cumplimiento de la normativa. Cabe señalar que el nuevo sistema obligará a los OGC a cumplir unas normas más estrictas en materia de transparencia, buena gobernanza, rendición de cuentas y eficiencia, lo que aumentará la confianza del público en

el ecosistema de gestión colectiva y facilitará el acceso a las obras administradas por esos organismos. A su vez, será más probable que los usuarios adopten soluciones que aboguen por la gestión colectiva para la concesión de licencias, y los creadores tendrán mayores incentivos para crear obras (y conceder las licencias respectivas) para el disfrute y la educación de la sociedad.

DE RECOMENDACIONES A DISPOSICIONES

Numerosas partes interesadas se beneficiarán del conjunto de cambios propuestos en el régimen de derecho de autor de Singapur, en particular los ciudadanos de a pie. Las recomendaciones en esta materia ya están vigentes, y la siguiente fase de la revisión de la legislación de derecho de autor en Singapur –la redacción de las modificaciones legislativas necesarias para incorporar esos cambios– está muy

avanzada. Está previsto que en el segundo semestre de 2019 se inicie una consulta sobre las condiciones para la concesión de licencias y el código de conducta aplicables a los OGC, seguida, en su momento, de una consulta pública sobre el proyecto de ley relativo al derecho de autor, reestructurado, reescrito y revitalizado para responder a las demandas de la era digital y atender a las necesidades de numerosas personas.



Fotos: Getty Images / E+ / © receip-bg

Las reformas propuestas en materia de derecho de autor comprenden cambios de gran envergadura que prometen hacer que el sistema de derecho de autor sea más accesible para todas las personas. Esos cambios incluyen nuevos derechos y excepciones, nuevos mecanismos de observancia y una propuesta de marco de gestión colectiva para la concesión de licencias administrado por el Gobierno.

La dura realidad de la vida de músico: entrevista con Miranda Mulholland

Por **Catherine Jewell**, División de Publicaciones, OMPI

Miranda Mulholland, una música canadiense que ha obtenido varios premios y es propietaria de un sello discográfico y fundadora de un festival, nos ofrece un relato personal de las realidades a las que se enfrentan los artistas en la era digital.

¿A qué retos se enfrentan los artistas como usted?

Hoy en día, incluso los músicos con una carrera profesional consolidada arrostran dificultades económicas. Al principio, pensaba que esto solo me pasaba a mí, hasta que una vez, al dar una charla ante ejecutivos de la industria musical, funcionarios gubernamentales, abogados, encargados de la formulación de políticas y otros músicos profesionales canadienses, me di cuenta de que se trataba de un problema común. Mientras hablaba de mis logros profesionales y mis dificultades económicas personales, los músicos que se encontraban entre el público asentían con la cabeza. En la actualidad, los artistas como yo tenemos que invertir mucho tiempo en estar al día, promocionarnos, publicar contenidos, informar, establecer relaciones y crear contactos. Esto limita el tiempo que dedicamos a la creación, agota nuestra energía y merma nuestra confianza, lo que hace que sea más difícil para nosotros ganarnos la vida con la música. De hecho, muchas personas (demasiadas) sienten que la profesión de artista ha dejado de ser una carrera viable.

En esta era de lustre de los medios sociales, la vergonzosa realidad de los músicos en activo en el mercado digital es un secreto inconfesable. El día en que me sinceré conmigo misma acerca de las dificultades que sufría y me di cuenta de que los compañeros que



Fotos: Gentileza de Miranda Mulholland

admiraba tenían los mismos problemas que yo fue uno de los momentos más reconfortantes de mi vida. Me di cuenta de que no era yo la única, sino que la situación nos afectaba a todos. También perjudicaba a los sellos independientes y a las grandes casas discográficas, a los emprendedores artísticos, periodistas, escritores y demás. Lo que muchos llaman la “brecha de valor” estaba poniendo en riesgo todo el ecosistema. Es más, en la actualidad toda una clase media creativa se ve amenazada.

¿En qué reside fundamentalmente el problema?

Aunque el mercado de la música está mostrando signos de recuperación, los ingresos que reciben los artistas están al nivel más bajo de todos los tiempos. Simplemente, no ganamos lo suficiente para llegar a fin de mes. Existe una enorme disparidad entre el valor del contenido creativo que se consume y la remuneración que reciben los artistas que lo crean.

Las empresas tecnológicas nos dicen a los músicos que si no nos ganamos la vida con nuestro trabajo es porque no damos la talla o porque no lo estamos haciendo bien. Se limitan a culpar a la víctima. Sin embargo, la realidad es que nuestro trabajo es de buena calidad; es el marco comercial en el que trabajamos el que es injusto y no funciona. Las cláusulas de exención de responsabilidad excesivamente amplias son una de las causas fundamentales del problema. La normativa vigente sobre la responsabilidad en Internet, que en un principio fue diseñada para apoyar el crecimiento de las plataformas en ese ámbito, está siendo utilizada (de forma indebida) por algunos servicios digitales que pretenden evitar que las licencias de música se concedan en condiciones justas. Esto significa que hay artistas de la comunidad creativa que no obtienen una remuneración justa por su trabajo. A su vez, esto limita nuestra capacidad de ganarnos la vida y de crear y grabar nueva música. En última instancia, esta situación también afecta a los consumidores.

¿No es solo una cuestión de adaptarse a la economía digital?

Podría decirse que es simplemente una cuestión de adaptación; de hecho, eso es lo que dicen las empresas tecnológicas, y es verdad. Nos hemos adaptado y seguimos haciéndolo. Nos amoldamos, adoptamos estrategias en los medios sociales y logramos llamar la atención, pero nos enfrentamos a un adversario real y reconocible que quita valor a nuestras obras y nos priva de la oportunidad de trabajar en un mercado que funcione correctamente. Las políticas que hacen posible que este adversario se salga con la suya se crearon

antes de que existiera el propio adversario y es preciso actualizarlas. Los músicos no creamos productos obsoletos —no fabricamos antiguallas pasadas de moda en los años veinte—, nunca ha habido tanta música como hoy en día, y nunca ha sido tan accesible o popular. La música tiene valor, pero los gigantes tecnológicos la usan para extraer datos de los consumidores y llenarse los bolsillos. YouTube paga una vigésima parte de lo que paga Spotify a los creadores debido a las cláusulas de exención de responsabilidad. Al mismo tiempo, YouTube se está haciendo con todos los datos posibles sobre las preferencias de los consumidores, su edad, sus ingresos y mucho más. En el mundo digital, los consumidores de productos gratuitos se convierten ellos mismos en mercancía. Nos están vendiendo a nosotros mismos.

Un libro maravilloso de Deborah Spar titulado *Ruling the Waves* apela a la historia para mostrarnos que la innovación siempre crea olas de comercio y caos, seguidas de monopolios y, finalmente, de la aplicación de normas y reglamentos. Pensemos en la prensa escrita, los mapas, la brújula, la radio, la televisión; todos, igual que el salvaje oeste de Internet, siguen el mismo patrón. En otro libro excelente, *Move Fast and Break Things*, Jonathan Taplin describe cómo, a diferencia de su promesa democratizadora, Internet ha puesto trabas a quienes tratan de ganarse la vida en el ámbito de las artes, en lugar de prestarles ayuda. Estos libros, junto con el informe de Music Canada sobre la brecha de valor publicado en 2017, supusieron un auténtico descubrimiento para mí.

Entonces, ¿es el sistema el que no funciona?

Sí, cuando supe de la “brecha de valor” y sus causas, entendí que el problema no residía en la autoestima que yo pudiera tener como música ni en la falta de esfuerzo y dedicación a mi oficio. Nunca había disfrutado de los mismos ingresos que otros colegas que entraron en la industria antes que yo, a pesar de tener el mismo historial, pero no era por falta de habilidad o de talento por mi parte, sino porque el sistema es deficiente. Al descubrir esto me he liberado de la enorme inseguridad y vergüenza que tenía encima y me he dedicado a buscar soluciones y a aunar esfuerzos con otros en ese cometido.

¿Están consiguiendo los artistas que se les escuche?

Desde que me di cuenta de que es el sistema el que no funciona, he contado mi propia experiencia personal en muchos foros internacionales y estoy impresionada por el enorme cambio de opinión que ha habido sobre este tema desde que empecé a hablar de él. El cinismo

EL PROBLEMA

LOS CREADORES LO TIENEN MUY DIFÍCIL. LA REMUNERACIÓN SE SITÚA EN EL NIVEL MÁS BAJO DE LA HISTORIA.

ALGUNOS ESTÁN DEJANDO LA MÚSICA.

HE BARRIDO PERDIDO Y NO PUEDO PAGAR EL ALQUILER

¿POR QUÉ DEBO SUPERENDAR A LOS GIGANTES DE LA TECNOLOGÍA?

SOY BRADY PICTER Y NO PUEDO IRME DE BIRA

VOLVIRE PARA UNA VIGESIMA PARTE DE LO QUE PAGAN LOS DEMÁS SERVICIOS DE TRANSMISIÓN

TODO EL MUNDO PIENSA: QUIZÁS NO SOY LO SUFICIENTEMENTE BUENO.

LA MÚSICA ESTÁ DISPONIBLE EN TODAS PARTES Y NOS HEMOS ADAPTADO AL NUEVO MUNDO DE LAS PROMOCIONES DIGITALES DE LOS MEDIOS SOCIALES, PERO NO TENEMOS TIEMPO PARA CREAR..

EL PÚBLICO ADORA NUESTRA MÚSICA Y ACABAMOS DE RECIBIR CRÍTICAS EXCELENTE, PERO NI SIQUIERA LLEGAMOS A FIN DE MES.

MIS REVENIDAS FALAN LO MISMO QUE UN CAFE

EL PÚBLICO DE CLASE MEDIA VA NO CENITE

¿PUEDE QUE LAS ARAS SON LA SOLUCIÓN, PERO COMO EL AVARDO ESTÁ EN LA CARRETERA

TENGO QUE PAGAR LA MÚSICA

LA INVESTIGACIÓN

CULTURE CRASH 2017

MOVE FAST AND BREAK THINGS

NLA

LA TOMA DE CONCIENCIA

¡EL SISTEMA NO FUNCIONA!

LA BRECHA DE VALOR ES LA DISPARIDAD QUE EXISTE ENTRE EL VALOR DE LOS CONTENIDOS CREATIVOS QUE SE CONSUMEN Y LOS INGRESOS QUE OBTIENEN LOS CREADORES.

ESTO AFECTA A TODOS LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD CREATIVA.

DIVULGACIÓN

EL SISTEMA ES INJUSTO

...LAS EXCEPCIONES A LOS DERECHOS DE AUTOR

ESTAMOS A LA ALTURA

PERO SUPERACIONAMOS A LOS MILLIONARIOS

LA BRECHA DE VALOR SIGUE SIENDO UN TONO DE GRACIAS

TRAS RECONOCER QUE LA BRECHA DE VALOR ES LA FUENTE DEL PROBLEMA,

MIRANDA COMIENZA A HABLAR CON CREADORES Y CREADORAS DE TODAS PARTES DEL MUNDO,

EN EL MIDEM, LA OMC, EL CLUB ECONÓMICO DEL CANADÁ

Fotos: Gentileza de Miranda Wuholand





“Aunque el mercado de la música está mostrando signos de recuperación, los ingresos que reciben los artistas se sitúan al nivel más bajo de todos los tiempos. Existe una enorme disparidad entre el valor del contenido creativo que se consume y la remuneración que reciben los artistas que lo crean”, señala Miranda Mulholland (izquierda).

para con los creadores ha quedado atrás, al igual que la creencia de que si los artistas no prosperan es culpa suya. Vivimos en un mundo en el que ha tenido lugar el escándalo de Cambridge Analytica, un mundo de injerencia electoral, y tanto la gente como los gobiernos sospechan con razón de la forma en que las gigantescas empresas tecnológicas avanzan rápidamente y van destruyendo cosas a su paso. Existe un verdadero afán, por parte de los responsables de la formulación políticas, de comprender la vida cotidiana de los creadores, los nuevos retos a los que nos enfrentamos en el mundo digital y las medidas que pueden tomar los gobiernos para establecer condiciones de igualdad.

Aunque aquí hablo de mi historia personal, no estoy sola. Se trata de un problema mundial y ya hemos obtenido algunas victorias importantes. En mi país, el Canadá, cuando se revisó la Ley de Derecho de Autor, pudimos ver cómo editores, casas discográficas, artistas y sellos independientes se ponían de acuerdo sobre una serie de recomendaciones. Eso es algo prácticamente inédito.

En octubre de 2018, la Cámara de Representantes de los Estados Unidos aprobó la Ley de Modernización de la Música, de carácter bipartidista, sin un solo voto en contra. Numerosos artistas, representantes del sector y funcionarios gubernamentales contribuyeron a esa legislación de importancia histórica. La forma en que

se unieron los partidos políticos y los representantes de la industria musical para generar el cambio fue realmente impresionante.

En Europa, a principios de mayo de 2019, el Parlamento Europeo aprobó un conjunto de enmiendas de la Directiva sobre derecho de autor, lo que supone un paso importante hacia la reconstrucción de un mercado que funcione en condiciones y que ha quedado casi destruido por la legislación sobre exención de responsabilidad de los años 1990. Además, actualmente, en el Canadá, el Comité Permanente del Patrimonio Cultural Canadiense, que estudió los modelos de remuneración de los artistas y los sectores creativos como parte de la revisión de la Ley de Derecho de Autor, ha publicado un informe y una serie de recomendaciones con visión de futuro que se centran en los creadores. Las voces de los artistas resuenan a lo largo de todo el informe, y si las recomendaciones del Comité se transponen en la legislación, habrá una mejora notable e inmediata en las vidas y actividades comerciales de los artistas y creadores.

¿Es solo una cuestión de leyes obsoletas?

Gran parte de la legislación que explotan las empresas tecnológicas existe desde antes de que se pudieran realizar búsquedas en Google. Muchas de las leyes

vigentes en la actualidad todavía reflejan la época de los módems de acceso telefónico, los teléfonos de línea fija y la compra de CD en las tiendas de música, en lugar de reflejar el mundo actual de la transmisión en *streaming*. En cuanto al contexto, tras la adopción de los Tratados Internet de la OMPI en 1996 (véase el cuadro), pasaron dos años y medio antes de que apareciera Napster. Eso fue cuatro años y medio antes de que Apple sacara el iPod, seis años antes de que llegara el teléfono inteligente Blackberry, ocho años antes de que se subiera el primer video a YouTube y más de un decenio antes de que se transmitiera la primera canción en Spotify.

Sin embargo, los Tratados Internet no tienen nada de malo en sí mismos. Las cosas se torcieron debido a la forma en que muchos países decidieron aplicar dichos tratados. Los tratados de la OMPI se establecieron con la mejor de las intenciones, pero siempre hay margen de maniobra e interpretación cuando se trata de su aplicación. Se trata de un terreno resbaladizo que puede poner en peligro los derechos de los creadores.

¿Es usted optimista sobre el futuro?

Albergo esperanzas al ver la unificación de las voces en pro del cambio que han tenido lugar recientemente en el Canadá, los Estados Unidos y Europa. Iguales sentimientos me producen las enseñanzas extraídas de la historia en lo que atañe al proceso de reequilibrio y regulación que sucede a la agitación. Hemos superado una etapa crítica y actualmente se están dando unas condiciones cada vez más favorables. Estamos viviendo un despertar. Existe una conciencia general de que lo que se ofrece gratis no sale gratis. Se está generando un movimiento mundial para preservar las artes y la cultura, aquello que nuestra civilización deja atrás para decir: "Estuvimos aquí". Nos une el lenguaje universal de la música.

Los creadores de la música, la literatura y las artes visuales han estado a la vanguardia de cada revolución en la que las personas han luchado con el fin de mejorar sus vidas. La música ha sido la banda sonora de los movimientos de derechos humanos en todo el mundo. Los músicos han estado presentes, defendiendo a través de la música los derechos civiles, la democracia, la paz, el derecho a votar, el control de la natalidad, el medio ambiente y otras causas importantes. Hemos estado ahí apoyando a los demás y ahora necesitamos su ayuda.

Todo el mundo puede contribuir a reequilibrar el balance contable en favor de los creadores. En el caso de los músicos, se trata de ser sinceros con respecto a la

situación, a pesar de la presión que ejercen los medios sociales con el objetivo de crear la percepción de que se tiene éxito. Eso supone abogar por una legislación sólida de derechos de autor y permitir que otros colegas se manifiesten y hagan lo mismo.

¿Qué pueden hacer los consumidores para apoyar a los artistas en su andadura?

Todo el que se preocupe por la música puede tomar decisiones con conocimiento de causa sobre la manera de transmitir música de manera responsable y beneficiosa para los músicos, protegiendo asimismo sus valiosos datos personales. Los consumidores pueden suscribirse a un servicio de música, comprar discos e ir a conciertos.

¿Y qué pueden hacer la industria musical y los responsables de la formulación de políticas?

A la industria musical, le diría que continúe usando sus ingresos para reinvertirlos en jóvenes creadores y voces diversas y que siga valiéndose de sus potentes medios de difusión con miras a fomentar el crecimiento en todos los rincones del ecosistema musical.

Para los responsables de la formulación de políticas, el mensaje es muy claro: que pongan fin a las disposiciones de exención de responsabilidad de carácter amplio. Que dejen de subvencionar a los multimillonarios que comercializan las obras de otros sin ofrecerles una remuneración justa a cambio.

Mi pregunta a los lectores es: ¿qué harán ustedes ahora?

Los Tratados Internet de la OMPI

Los llamados Tratados Internet de la OMPI, que comprenden el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT) y el Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas (WPPT), establecen normas internacionales destinadas a impedir el acceso y la utilización no autorizados de obras creativas en Internet y otra serie de redes digitales. Para más información sobre los tratados, consulte la siguiente dirección: www.wipo.int/copyright/es/activities/internet_treaties.html.

Con Teqball, el mundo se curva

Por **Catherine Jewell**, División de Publicaciones, OMPI



El teqball es un nuevo juego de pelota ingeniosamente simple y divertido que está arrasando en el mundo del fútbol. Las estrellas, los clubes y las selecciones nacionales de fútbol se han contagiado del gusanillo del teqball. El juego combina el ritmo rápido del tenis de mesa con la habilidad y la emoción del fútbol.



El teqball, un nuevo juego de pelota ingeniosamente simple y divertido, está arrasando en el mundo del fútbol. Las estrellas del balompié, los mejores clubes y las selecciones nacionales se han contagiado del gusanillo del teqball. Gergely Muranyi, de la empresa Teqball, explica los desafíos que ha supuesto desarrollar de este nuevo deporte y el papel que ha desempeñado la propiedad intelectual (PI) de cara a impulsar las ambiciones de la empresa de promover este deporte a nivel mundial y, en última instancia, de convertirlo en un deporte olímpico.

¿En qué se inspiró Teqball?

La empresa Teqball fue fundada por Gábor Borsányi, Gyuri Gattyán y Viktor Huszár. Gábor, la cabeza creativa del equipo, tuvo la idea durante su juventud como futbolista profesional. Cuando no podía acceder a un campo de fútbol, practicaba con un amigo pasando un balón de fútbol sobre una de las numerosas mesas de ping-pong de hormigón que se encuentran en los alrededores de los edificios de viviendas de Budapest. Más tarde, se dio cuenta de que, simplemente curvando la tabla de la mesa, se podía crear un juego mucho más divertido, al que llamamos teqball.

¿Qué es exactamente Teqball?

Teqball es la empresa que tiene el mérito de haber creado un producto deportivo innovador que se utiliza para un nuevo deporte que se inspira en el fútbol, al que pueden jugar profesionales y aficionados, incluidas las personas con discapacidad. El juego combina el ritmo rápido del tenis de mesa con la habilidad y la emoción del fútbol. Una de las grandes ventajas del teqball es que no hace falta un equipo de jugadores, con un amigo basta. Lo denominamos teqball porque se necesita técnica para jugar y se juega con un balón de fútbol normal.

La empresa se fundó en 2014 y tiene su sede en Budapest (Hungria), donde se encuentra nuestro centro de I+D. Actualmente, la empresa cuenta con unos 130 empleados, frente a los 38 del año pasado, muchos de los cuales tienen menos de 30 años. El objetivo principal de la empresa es crear valor a través del poder del deporte. Esa es nuestra razón de ser.

Entonces, ¿el teqball se dirige exclusivamente a la práctica del fútbol?

Cuando empezamos a desarrollar el teqball, estábamos muy centrados en el fútbol, pero de hecho, se pueden practicar cinco juegos diferentes en una mesa Teqball, a saber, teqball, teqis, teqpong, qatch y teqvoly. Por el momento, el teqball es el más desarrollado. Por ejemplo,

las diferentes copas de teqball que organizamos se centran en el fútbol. En el futuro, tenemos previsto desarrollar los demás juegos en disciplinas deportivas individuales y organizar unos Juegos Teq donde los deportistas puedan competir en todos los deportes Teq. No cabe duda de que sería un gran acontecimiento.

Cuéntenos algo más sobre el artefacto

La mesa Teqball tiene aproximadamente el tamaño de una mesa de ping-pong, pero su superficie es curvada y la red es rígida, de manera que la pelota rebota si no se ha golpeado correctamente. Eso significa que los jugadores sólo pueden confiar en su técnica y habilidad. En este juego no interviene la suerte. Todo lo que se necesita es un oponente en el otro extremo de la mesa para comenzar a jugar. Para los amantes del fútbol es una excelente manera de perfeccionar sus habilidades técnicas, su concentración y resistencia.

El teqball es el único método de entrenamiento del mundo que ofrece a los jugadores ese grado de contacto con el balón. Por eso los futbolistas están empezando a practicarlo. Ya hay un buen número de jugadores internacionales de fútbol que practican el teqball en su tiempo libre -y sin ningún incentivo por nuestra parte- para mejorar sus habilidades en el toque del balón, o simplemente por diversión. También es una buena forma de realizar un calentamiento o enfriamiento. Hemos creado una serie de ejercicios de entrenamiento para que los jugadores puedan sacar el máximo provecho de su experiencia con el teqball y desarrollar sus habilidades futbolísticas en el estadio utilizando nuestro aparato.

¿Y su gama de productos?

Tenemos la Teqball ONE, una mesa muy sólida y duradera que se fija al suelo. Los ayuntamientos la utilizan en los parques públicos y nosotros la utilizamos en las competiciones profesionales de teqball. También tenemos una versión compacta móvil llamada Teqball SMART, que es ideal para las escuelas. Y, a finales de este año, lanzaremos una versión más asequible, cuyo precio de venta al público será de unos 700 euros; es mucho más fácil de fabricar y nos permitirá aumentar considerablemente nuestra capacidad de producción.

¿Qué dificultades presentó la creación de un tablero curvado?

Construir una mesa con una superficie plana es sencillo, pero crear un tablero curvado que sea perfectamente liso, ligero, silencioso, fácil de armar y transportar, presentaba muchas dificultades técnicas.



Fotos: Gentileza de Teqball

La empresa Teqball fue fundada por Gábor Borsányi, Gyuri Gattyán y Viktor Huszár (arriba) en 2014, y tiene su sede en Budapest (Hungría). "El objetivo principal de la empresa es crear valor a través del poder del deporte", dice Gergely Muranyi, Director de Responsabilidad Social Institucional y Relaciones Diplomáticas de Teqball.

Encontrar los materiales adecuados y la mejor manera de combinarlo todo requirió mucha investigación, experimentación, paciencia y determinación. Al final, se nos ocurrieron dos productos que han sido galardonados. Recibimos un premio de diseño *Red Dot* por la mesa Teqball ONE y un premio *iF* de diseño por la Teqball SMART.

Las mesas están protegidas contra los rayos UV y pueden utilizarse tanto en interiores como en exteriores. La superficie de la mesa está fabricada con planchas de laminado de alta presión (HPL) y tiene una estructura de soporte de acero que puede resistir la corrosión del mar o la nieve. De acuerdo con nuestro compromiso con la calidad, las mesas están fabricadas con materiales de gran calidad.

El mayor reto empresarial fue encontrar un inversor que apoyara la idea. Tras 18 meses de búsqueda, conseguimos el apoyo financiero del inversor húngaro de capital riesgo Gyuri Gattyán.

¿A qué mercados se dirigen?

Europa es nuestro principal objetivo; ahí es donde la cultura del fútbol está más desarrollada. Curiosamente, el fútbol también está cobrando auge en los Estados Unidos, donde cada vez más se considera una alternativa más barata y segura que el fútbol americano. Pero también trabajamos en África, Asia y América Latina; los brasileños, en particular, están interesados en jugar al fútbol y al teqball.

¿Cómo consiguieron que la gente se interesara por el teqball?

Al principio, fue difícil persuadir a la gente para que probara el juego, pero una vez que lo hacían, quedaban cautivados. Se lo contamos a todos nuestros contactos en el mundo del fútbol. Sabíamos que necesitábamos llegar al punto en que la gente viera a sus estrellas de fútbol favoritas jugando al teqball y usando nuestro equipo. Ahora, muchos de los mejores jugadores de

El teqball es el único método de entrenamiento del mundo que ofrece a los jugadores ese grado de contacto con el balón. "Para los amantes del fútbol es una excelente manera de perfeccionar sus habilidades técnicas, su concentración y resistencia", dice Gergely Muranyi, de Teqball.



Fotos: Gentileza de Teqball



“La PI es nuestro activo más valioso y su protección nos da libertad para establecer nuevas relaciones comerciales sin temor a comprometer nuestros activos de PI.”

fútbol, clubes como el Barcelona, el Real Madrid, el Arsenal o el Chelsea, y selecciones nacionales juegan al teqball. Empezaron a jugar espontáneamente, sin ninguna promoción de ventas por nuestra parte, porque realmente disfrutaban con el juego. Esto ha contribuido definitivamente a promover la popularidad del teqball como deporte.

A principios de este año, el Comité Olímpico de Asia reconoció oficialmente el teqball como deporte. Esto supone un gran paso adelante para nosotros, ya que significa que el teqball es ahora un deporte oficial en 45 países asiáticos. También abre la puerta a la inclusión del teqball en los próximos Juegos Asiáticos, el segundo mayor acontecimiento deportivo del mundo.

¿Cómo lograron establecer el teqball como deporte profesional?

Una vez que decidimos promoverlo como deporte profesional, nos dimos cuenta de la necesidad de crear una federación para supervisar el funcionamiento del teqball y, en 2017, se creó la FITEQ, Federación Internacional de Teqball. Tiene su sede en Lausana (Suiza). Comenzamos ese proceso poco antes de la primera Copa Mundial de Teqball, celebrada en Hungría en 2017. Un indicador del rápido crecimiento de la popularidad de este deporte es que en la Copa Mundial de Teqball de 2017 en Hungría participaron 20 países y en la Copa Mundial de 2018 en Reims (Francia) fueron 42 países los que participaron.

¿En qué momento se dieron cuenta de la importancia de la PI?

Cuando se nos ocurrió la idea del teqball, estaba claro que teníamos que protegerlo. Dada su simplicidad, cualquiera podía copiar la idea. Así que comprendimos la importancia de la PI desde el principio. Nos aseguramos de que todos los posibles socios firmaran unos acuerdos de confidencialidad bien estructurados, y tomamos medidas para proteger el diseño de las mesas y otros elementos técnicos. Hasta ahora, hemos solicitado protección en unos 50 países y, para ello, hemos aprovechado los diversos sistemas eficaces y rentables de presentación y registro de solicitudes que ofrece la OMPI, entre ellos el Tratado de Cooperación en materia de Patentes y el Sistema de La Haya para el Registro Internacional de Dibujos y Modelos Industriales.

La PI es nuestro activo más valioso y su protección nos da libertad para establecer nuevas relaciones comerciales sin temor a comprometer nuestros activos de PI. Los derechos de PI son fundamentales para nuestros planes de negocio futuros en lo que se refiere a la creación de una red mundial para la fabricación y distribución de nuestras mesas, con el fin de asegurar a los aficionados al deporte que deseen jugar al teqball un acceso

asequible a nuestros productos. Por ejemplo, en América del Sur, los elevados derechos de importación que existen hacen que el precio de nuestros productos sea prohibitivo. Si contáramos con un socio local para fabricar y distribuir las mesas Teqball, podríamos hacerlas más accesibles y asequibles. Ya estamos trabajando con un socio en China con ese fin. Y en Europa, nuestra tienda web será nuestro principal punto de venta, ya que nos permitirá ofrecer a los clientes opciones de pago más flexibles (por ejemplo, un pago inicial seguido de cuotas mensuales). Desde nuestro punto de vista, es una forma importante de poner el deporte al alcance de todos. Lo que realmente valoramos no es el número de mesas que vendemos, sino el número de jugadores que atraemos al juego. Vendemos deporte y ofrecemos la satisfacción de hacer deporte. Los derechos de PI también cumplen una función importante para poder promover el deporte y su desarrollo a largo plazo.

¿Qué puede decir sobre la importancia del patrocinio?

A medio plazo, tenemos previsto crear marcas para diferentes competiciones de teqball, como el Campeonato del Mundo de Teqball y la Serie Mundial de Teqball. Cada una de estas competiciones deberá contar con el apoyo de una estrategia eficaz de PI para atraer a los patrocinadores, los medios de comunicación, los mejores jugadores y, por supuesto, los espectadores. En los primeros Juegos Teqball Beach, celebrados en 2018 en Lupa Beach, cerca de Budapest, ya firmamos acuerdos de patrocinio con grandes empresas como BMW y Hublot. Dado el entusiasmo que existe en torno a la marca Teqball, nuestro objetivo para los próximos Campeonatos del Mundo de Teqball de 2019 y 2020 es llevar el patrocinio de Teqball a un nuevo nivel con la ampliación de nuestro programa de patrocinio para incluir muchos más patrocinadores de primera línea.

¿Se emiten las competiciones de teqball?

Sí, la radiodifusión es una pieza importante para fomentar el interés por el deporte. En el futuro, la venta de los derechos de radiodifusión de estos acontecimientos deportivos será la mayor fuente de ingresos de la empresa. Transmitimos la Copa Mundial de Teqball de 2018 por primera vez en YouTube y Facebook. Los Juegos Teqball Beach celebrados en Cabo Verde en junio de 2019 se emitieron por televisión en Europa y África. En este ámbito el tema está avanzando a pasos agigantados.

¿Qué planes tienen de cara al futuro?

Nuestros esfuerzos se dirigen a atraer al teqball a tantas personas como sea posible. Para ello, estamos elaborando un repertorio de materiales de entrenamiento dirigido a las escuelas que ayude a crear una nueva generación de jugadores de teqball. Nuestro

“Cuando se nos ocurrió la idea del teqball, estaba claro que teníamos que protegerlo. Dada su simplicidad, cualquiera podía copiar la idea, así que comprendimos la importancia de la PI desde el principio.”

La galardonada mesa Teqball SMART es ideal para las escuelas. La gama de productos de Teqball también incluye la mesa galardonada Teqball ONE, una versión sólida y duradera que se fija al suelo, adecuada para los ayuntamientos para su uso en parques públicos. A finales de este año, la empresa presentará una versión ligera más asequible de la mesa Teqball.



equipo de multideporte también está trabajando para organizar eventos deportivos en torno al teqis, el teqpong, el qatch y el teqvoly. En estos casos, la PI también desempeñará un papel importante. Pero nuestro objetivo final es que el teqball se convierta en un deporte olímpico.

Aunque el mercado está despegando, nunca hemos considerado el teqball simplemente como una propuesta de negocio lucrativa. Nuestro objetivo es crear valor a través del poder del deporte. Por este motivo, en 2018 iniciamos una serie de campañas de responsabilidad social institucional en todo el mundo. Así, por ejemplo, donamos dos mesas Teqball al campo de refugiados de Zaatari en Jordania, donde también pusimos en marcha un programa de entrenamiento. El campo cuenta ahora con dos entrenadores profesionales de teqball que entrenan regularmente a los niños del campo. Esa es la forma que tenemos de darles esperanza y una muestra del disfrute de la práctica del deporte.

¿Qué mensaje transmitiría a los jóvenes inventores?

Cree en ti mismo, mantente siempre humilde y nunca aceptes un «no» como respuesta.

En 2018 Teqball inició una serie de campañas de responsabilidad social institucional en todo el mundo. Por ejemplo, la empresa donó mesas Teqball al campo de refugiados de Zaatari en Jordania, donde también puso en marcha un programa de entrenamiento para que los niños pudieran aprender el juego.



Cinco años después de la sentencia *Alice*: cinco lecciones sobre el tratamiento de las patentes de *software* en los litigios

Por **Joseph Saltiel**, de Marshall Gerstein & Borun LLP, Chicago (EE.UU.)

Joseph Saltiel es asesor especialista en Marshall, Gerstein & Borun LLP. Como abogado de litigios en materia de propiedad industrial e intelectual, cuenta con un largo historial de éxitos representando a clientes ante tribunales de todo el país, la USPTO y la Comisión de Comercio Internacional de los EE.UU. El Sr. Saltiel también asesora habitualmente a sus clientes sobre cuestiones de propiedad industrial e intelectual, tales como licencias, opiniones jurídicas, acuerdos de confidencialidad, diligencia debida y otros asuntos relacionados. Contacto: jsaltiel@marshallip.com.

RENUNCIA DE RESPONSABILIDAD: La información incluida en este artículo únicamente tiene fines informativos y no constituye ningún asesoramiento legal ni sustituye el asesoramiento legal proporcionado por un abogado. Las opiniones expresadas por los autores corresponden a estos y no deben ser atribuidas a Marshall, Gerstein & Borun LLP ni a ninguno de sus clientes anteriores, actuales o futuros.

Han transcurrido cinco años desde la histórica decisión del Tribunal Supremo de los Estados Unidos de América (EE.UU.) en el asunto *Alice Corp.* contra *CLS Bank International*. En esa decisión se estableció una prueba en dos fases para determinar si correspondía impugnar la patentabilidad respecto de una patente sobre *software*, conforme a la Ley de Patentes de EE.UU. (art. 101 del título 35 del Código de los EE.UU.), por reivindicar materia no susceptible de protección. De acuerdo con esa prueba en dos fases, un tribunal debe valorar en primer lugar si las reivindicaciones de la patente se refieren a un concepto no patentable (p. ej., una idea abstracta) y, en caso de que así sea, debe considerar si los demás elementos de las reivindicaciones las convierten en un concepto patentable. Al aplicar esa prueba en dos fases, en la decisión del asunto *Alice* se sostenía que las ideas conocidas son abstractas y que el hecho de describir en las reivindicaciones el uso de un ordenador convencional para aplicar la idea conocida no las transforma en materia patentable. La sentencia *Alice* tuvo una gran repercusión en los litigios de patentes de *software*. También proporcionó a las partes demandadas una nueva estrategia de defensa que ofrece excelentes resultados y que puede hacerse valer en las fases iniciales del litigio. Por su parte, los titulares de patentes se han visto obligados a tener en cuenta esa nueva defensa a la hora de definir su estrategia de litigio, y las empresas han puesto en duda el valor de las patentes de *software*. Después de cinco años y de cientos de decisiones judiciales que han aplicado los argumentos de la sentencia *Alice*, el panorama de los litigios relacionados con patentes de *software* ha cambiado radicalmente. A continuación, se exponen cinco lecciones que pueden extraerse del asunto *Alice*.

1. NO DEBE DEJAR DE TENERSE EN CUENTA LA SENTENCIA ALICE A LA HORA DE ENTABLAR UN LITIGIO EN MATERIA DE PATENTES DE SOFTWARE.

Antes de esa sentencia, rara vez se cuestionaba la patentabilidad en relación con las patentes de *software*. Tras la sentencia, cientos de impugnaciones de patentabilidad relacionadas con patentes de *software* se han presentado



Han pasado cinco años desde la histórica decisión del Tribunal Supremo en el asunto *Alice Corp. contra CLS Bank International*, la cual estableció una prueba en dos fases para determinar la patentabilidad en las patentes concedidas sobre *software* en virtud de la Ley de Patentes de los Estados Unidos. La sentencia *Alice* ha tenido una gran repercusión en los litigios relacionados con patentes de *software*.

cada año y la mayoría de ellas con éxito, al menos parcial. La sentencia comenzó a invocarse sistemáticamente en los litigios sobre patentes de *software*, de tal manera que las patentes eran cuestionadas de forma rutinaria y en la fase inicial del litigio. Más de la mitad de las impugnaciones basadas en la sentencia *Alice* se formularon a través de peticiones dispositivas durante la fase inicial, en las que el tribunal resuelve la demanda a favor de una u otra parte sin necesidad de un ulterior procedimiento judicial. Así, cualquier titular que se esté planteando hacer valer una patente de *software* debe ser consciente de que puede recibir una impugnación de patentabilidad basada en la sentencia *Alice*; de igual modo, cualquier demandado acusado de infringir una patente de *software* debe valorar la posibilidad de presentar una impugnación sobre esta base.

2. EL ANÁLISIS JURÍDICO DE LAS PATENTES DE SOFTWARE QUE SE REALIZA EN LA SENTENCIA ALICE DIFIERE DE OTROS ANÁLISIS JURÍDICOS.

En un litigio, las partes deben someterse a las Normas Federales en materia de Prueba. Estas normas establecen en qué momento se pueden valorar las pruebas, qué tipo de pruebas son adecuadas, cómo se aportan y cómo se deben valorar. En los instrumentos jurídicos, y especialmente en las patentes, las palabras desempeñan un papel fundamental. Los abogados dedican incontables horas de trabajo a debatir sobre el significado de las palabras utilizadas en las reivindicaciones y, a menudo, un litigio puede resolverse a favor de una parte o de otra en función de frases que parecen totalmente inofensivas. Pero para las patentes de *software* que han de afrontar una impugnación basada en la sentencia *Alice*, las pruebas y las palabras no son tan decisivas.

De acuerdo con dicha sentencia, un tribunal debe valorar en primer lugar si la reivindicación abarca una idea abstracta. Los métodos convencionales de *software* son abstractos. No obstante, dado que esta primera valoración se refiere a una cuestión de derecho, no es necesario que el demandado presente pruebas de que la reivindicación es convencional (y por lo tanto abstracta). Si bien es cierto que en la sentencia se citaban distintas publicaciones para apoyar la postura de que el concepto era convencional, la mayoría de los tribunales que han fundado sus decisiones en esa sentencia no han ratificado sus conclusiones con pruebas, considerándose suficientes los argumentos del abogado. De igual modo, la terminología empleada en la reivindicación o su longitud y complejidad no afectan a ninguna de las dos fases de la prueba establecida en la sentencia *Alice*. En la sentencia no se analiza la letra de las reivindicaciones, sino que se caracterizan las reivindicaciones, determinando que se refieren al «uso de un tercero para mitigar el riesgo de liquidación», y se considera que este es un concepto convencional (es decir, abstracto). Con posterioridad a la sentencia *Alice*, la mayoría de los tribunales han basado sus análisis en una caracterización de las reivindicaciones, en lugar de centrarse en su letra. Por lo tanto, una decisión basada en la sentencia *Alice* puede no estar respaldada por pruebas o no estar fundamentada en la totalidad de la letra expresa de las reivindicaciones.

3. LA SENTENCIA ALICE PERMITE UNA RESOLUCIÓN RÁPIDA DE LOS LITIGIOS RELACIONADOS CON PATENTES DE SOFTWARE DE DUDOSA VALIDEZ.

El *software* no existe físicamente; se representa mediante una serie de unos y ceros. También puede representar la

misma funcionalidad de maneras ilimitadas. El *software* es intrínsecamente abstracto, pero, dado que también se considera patentable, el carácter de abstracto, en el marco de la sentencia *Alice*, tiene otro significado.

Por lo general, el código fuente del *software* no está a disposición del público y es difícil de obtener mediante ingeniería inversa. El *software* está sujeto a modificaciones constantes, a menudo con pocos registros de los cambios realizados o del motivo, y no tiene convenciones de nomenclatura estándar. Estos factores hacen que sea difícil determinar la validez de una patente de *software*. Por ejemplo, puede ser difícil encontrar antecedentes del estado de la técnica, hacer comparaciones técnicas o establecer si una divulgación es habilitante o suficiente para reproducir la invención. Se trata de investigaciones muy centradas en los hechos. Para conseguir la nulidad, la parte demandada normalmente debe litigar hasta llegar a juicio (o pasar por él), incluso en el caso de patentes que son muy cuestionables.

A partir del litigio *Alice*, es más fácil para la parte demandada solicitar la nulidad de una patente de *software* cuya nulidad podría solicitarse, de otro modo, por carecer la invención de novedad o de actividad inventiva, o no estar suficientemente descrita. En el asunto *Alice*, la patente de *software* en cuestión se refería a un método convencional. Pero precisamente por tratarse de un método convencional, el tribunal lo consideró abstracto. Para ser patentables, las reivindicaciones precisaban de otro elemento que transformara la materia no patentable en materia patentable. En la sentencia *Alice*, se sostenía que el uso de un ordenador convencional para llevar a cabo el método no hacía que estas reivindicaciones fueran susceptibles de protección. Es decir, la combinación de un elemento convencional con otro elemento convencional no convierte la invención reivindicada en patentable. Un análisis de la actividad inventiva conduce al mismo resultado. Al utilizar un análisis basado en la sentencia *Alice* en lugar de un análisis centrado en la actividad inventiva, el tribunal llega a una conclusión sobre la nulidad, pero renuncia a valorar los requisitos de falta de actividad inventiva, tales como demostrar que los elementos son convencionales y las razones para su combinación.

Desde la sentencia *Alice*, también quedó claro que combinar un método convencional con un ordenador convencional constituía un intento indebido de monopolizar una idea abstracta. En otras palabras, el hecho de que una reivindicación sea lo suficientemente amplia como para abarcar (o impedir) todas las realizaciones de una idea, pone de manifiesto que la reivindicación es abstracta. Asimismo, una reivindicación

tan amplia sería probablemente nula por insuficiencia de la descripción, ya que es dudoso que una memoria de patente pueda respaldar de forma adecuada cualquier posible variación de una idea. Pero en lugar de encomendar a la parte demandada la ardua tarea de identificar las realizaciones y probar que estas no están respaldadas por la memoria descriptiva, en la sentencia *Alice* se simplifica el análisis al permitir que la parte demandada argumente que una reivindicación es demasiado amplia y, por lo tanto, abstracta y no patentable.

En la sentencia, se delimita la cuestión preguntando si una reivindicación es abstracta. Pero en esa sentencia, el concepto de abstracción constituye un medio para eliminar las patentes de *software* que carecen claramente de actividad inventiva o que son demasiado amplias para ser reproducidas. Al aplicar un análisis basado en la sentencia *Alice* en lugar de analizar el estado de la técnica, la actividad inventiva o la suficiencia de la descripción, la sentencia *Alice* permite a los demandados eludir muchas de las complejidades asociadas con la producción de pruebas y la carga de demostrar la nulidad, lo que a su vez les permite presentar peticiones dispositivas durante la fase inicial y, de este modo, tratar de evitar un posterior procedimiento judicial.

4. LAS DECISIONES BASADAS EN LA SENTENCIA ALICE SON IMPREDECIBLES.

Aunque los tribunales han aplicado de manera uniforme la prueba en dos fases establecida en dicha sentencia, los resultados de su aplicación son impredecibles. Un tribunal podrá decidir que confirma la patentabilidad en relación con una patente de *software* y otro podrá decidir lo contrario en relación con una patente similar. Esto hace que resulte extremadamente difícil hacer predicciones fiables sobre muchas patentes de *software*. En recientes declaraciones ante el Congreso, el exjefe principal del Tribunal de Apelación del Circuito Federal Paul Michel declaró que la sentencia se ha aplicado de forma «sumamente incongruente, incoherente y caótica».

En la sentencia *Alice* se entremezclan los conceptos de patentabilidad, falta de actividad inventiva y suficiencia de la descripción. Por si la legislación sobre patentes no fuera ya de por sí lo bastante complicada, a raíz del asunto *Alice* los tribunales se han visto obligados a combinar de forma apresurada tres conceptos jurídicos complejos y distintos entre sí y a basarse en la caracterización genérica de las reivindicaciones, sin aportación de pruebas y sin un procedimiento desarrollado. Una tarea difícil que ha provocado incertidumbre cada vez que los tribunales han tenido que aplicar a las patentes de *software* la jurisprudencia fundada en la sentencia *Alice*.

Tanto la Oficina de Patentes de los Estados Unidos (USPTO) como el Tribunal de Apelación del Circuito Federal han tratado de seguir una línea de actuación uniforme, pero ninguno de los dos lo ha conseguido. Tras haber reconocido este problema, el director de la USPTO, Andrei Iancu, publicó recientemente las directrices de la Oficina sobre la aplicación de la jurisprudencia fundada en la sentencia *Alice* con el fin de que «las objeciones sigan sus propias vías diferenciadas (p. ej., los arts. 101, 102, 103 y 112) y se deje de mezclar las categorías de invenciones, por un lado, con los requisitos de patentabilidad, por otro». Si bien esas directrices resultan útiles, lo cierto es que la USPTO sigue estando limitada por la sentencia *Alice*. Igualmente, los tribunales no están obligados por las directrices de la USPTO y, en algunos casos, han optado por no seguirlas.

De manera similar, el Tribunal de Apelación del Circuito Federal ha tratado de aportar cierta uniformidad en la aplicación de la sentencia *Alice*. Así, por ejemplo, ha sostenido que la segunda parte del análisis fundado en dicha sentencia puede requerir una investigación de los hechos. Esta consideración tiene un efecto limitado, ya que no se aplica a la primera fase de una impugnación basada en esa sentencia. Además, algunos tribunales han determinado que en su caso particular no es necesaria ninguna investigación de los hechos, anulando así la eficacia de esta consideración. Con independencia de ello, el Tribunal de Apelación del Circuito Federal tiene un margen de actuación limitado, ya que también debe someterse a lo expuesto en la sentencia *Alice*. Tanto es así que un juez de dicho tribunal, tras reconocer la falta de claridad para evaluar la patentabilidad, indicó a los letrados que la única esperanza de arrojar luz sobre el asunto estaba en manos del Tribunal Supremo o del Congreso (véase *Athena Diagnostic, Inc. contra Mayo Collaborative Services, LLC*). En ese caso concreto, el Tribunal de Apelación del Circuito Federal emitió siete opiniones diferentes sobre la forma en que debían aplicarse las decisiones sobre patentabilidad del Tribunal Supremo de los EE.UU. Así las cosas, y cinco años después de la sentencia *Alice*, si el Tribunal de Apelación del Circuito Federal no es capaz de ponerse de acuerdo sobre cómo debe evaluarse la patentabilidad, no cabe esperar que se pueda predecir el resultado de una impugnación de patentabilidad con respecto a patentes de *software*.

5. EN EL FUTURO, UN MAYOR NÚMERO DE PATENTES DE SOFTWARE DEBERÍAN SUPERAR LAS IMPUGNACIONES BASADAS EN LA SENTENCIA ALICE.

En 2015, los tribunales resolvieron que más del 60 % de las patentes de *software* impugnadas sobre la base

de la sentencia *Alice* tenían al menos una reivindicación no patentable. Sin embargo, desde 2015, el porcentaje de éxito de las impugnaciones basadas en *Alice* ha ido disminuyendo cada año. En lo que va de 2019, el porcentaje de impugnaciones exitosas o parcialmente exitosas basadas en dicha sentencia es inferior al 50 %. La tendencia apunta a que el número de impugnaciones exitosas continuará disminuyendo. Como se ha mencionado anteriormente, el Tribunal de Apelación del Circuito Federal ha reconocido que, al menos en determinadas circunstancias, puede ser necesaria una investigación de los hechos, lo cual hará más difícil que puedan prosperar algunas de las peticiones en fase inicial fundadas en la sentencia *Alice*, retrasará las decisiones judiciales basadas en la del asunto *Alice* y aumentará las probabilidades de que el litigio pueda resolverse por otros motivos. Asimismo, algunos demandantes ya no buscan obtener o hacer valer patentes de *software* que puedan ser cuestionadas (o buscan un acuerdo de baja cuantía que haga económicamente inviable una impugnación basada en la sentencia *Alice*). Además, a raíz del asunto *Alice*, los titulares de patentes están redactando mejores reivindicaciones, y la USPTO ha hecho un mejor trabajo a la hora de analizar la patentabilidad de las reivindicaciones. Por ello, las patentes de *software* concedidas recientemente tienen más posibilidades de superar una impugnación basada en la sentencia *Alice* en caso de litigio. De igual modo, los tribunales pueden remitirse a las consideraciones de la USPTO sobre dicha sentencia en caso de que se haya abordado la cuestión de los requisitos de patentabilidad durante la tramitación. Por consiguiente, parece probable que el porcentaje de éxito en las impugnaciones de patentes de *software* relacionadas con el asunto *Alice* continúe bajando.

No cabe duda de que el asunto *Alice* ha supuesto un antes y un después en los litigios sobre patentes de *software*. Aunque es poco probable que el Tribunal Supremo de los Estados Unidos revoque su opinión unánime sobre la sentencia dictada en dicho litigio, el Congreso ha estado valorando de forma activa la introducción de leyes que permitan anular los argumentos de la sentencia *Alice*. En caso de ser aprobada, dicha legislación tendrá un impacto significativo en los litigios de patentes de *software*, y probablemente supondrá un cambio de rumbo en muchas de las tendencias señaladas anteriormente. Hasta que no se apruebe una nueva ley y esta sea aplicada a casos concretos, será difícil valorar los efectos de esa nueva legislación.

La historia de la propiedad intelectual contada a través de 50 objetos

Por **Claudy Op den Kamp**, Universidad de Bournemouth (Reino Unido) y **Dan Hunter**, Facultad de Derecho de la Universidad Swinburne (Australia).



Fotos: Gentileza de Lina y Tom

En la obra *A History of Intellectual Property in 50 Objects* (Cambridge University Press, 2019), publicada recientemente, se narra una historia de la PI que resulta apasionante y cautivadora al utilizar una serie de objetos que subrayan su importancia y la manera en que ha evolucionado y se ha desarrollado a lo largo de la historia de la humanidad.

Por decirlo simplemente, la propiedad intelectual (PI) es el tema más importante del que la mayoría de la gente no sabe nada. Por ese motivo, hace años comenzamos a trabajar en un libro que con el tiempo se convirtió en *A History of Intellectual Property in 50 Objects* (Cambridge University Press, 2019).

Al principio, solo queríamos escribir una historia del sistema de PI de fácil comprensión. Sin embargo, cuando nos pusimos a contar la historia de la evolución de la PI, afrontamos una

Fotos: Gentileza de Lina y Tom



En el libro *A History of Intellectual Property in 50 Objects* se examinan varios productos que han influido profundamente en nuestras vidas y que ponen de manifiesto la importancia del sistema de PI.

serie de problemas: la PI es intangible de por sí, la legislación que la define es críptica y compleja, y con frecuencia se considera un ámbito difícil de entender e interpretar. No obstante, la PI es uno de los sistemas más importantes que vertebran la sociedad moderna. Sirve de base a amplios sectores, como la industria aeroespacial, la arquitectura, el sector farmacéutico, los medios de comunicación y el entretenimiento. Asimismo, constituye el lugar donde convergen las cuestiones relativas a la falsificación y la piratería, el fundamento de las discusiones sobre comercio, exportación y competencia, y el núcleo de los debates sobre las economías basadas en el conocimiento y las políticas relativas a la creatividad y la innovación.

Deseábamos explicar a los lectores de a pie y a los especialistas las razones por las que la PI es tan importante y resulta tan interesante. Así pues, para relatar una historia apasionante y cautivadora de la PI, recurrimos a los objetos que encarnan la PI y que no existirían sin su contribución. Esta idea surgió del campo de la cultura material, una disciplina de la antropología y la sociología que entiende que una de las maneras más adecuadas de comprender una sociedad es fijarse en los objetos que ésta produce. Una urna griega o unas termas romanas nos revelan muchísimos detalles sobre la forma en que vivía la gente, las cosas que le importaban y cómo se desarrollaba su cultura.

Lo mismo sucede con los objetos vinculados a la PI. La botella y la marca de Coca Cola existen porque la PI los configuró de una manera específica. La imagen de la muñeca Barbie y lo que significa resulta tan clara y distintiva como el tañido de una campana debido al modo en que la empresa Mattel gestionó la manera en que se representaba la muñeca por medio de sus derechos de PI. A su vez, el valor contenido en esos objetos modificó el sistema de PI, a medida que las empresas que ejercían su control influían en el desarrollo de la legislación.

Estos objetos ponen de manifiesto la importancia del sistema de PI y nos inducen a reflexionar sobre diversos aspectos de su desarrollo, que abarca numerosas facetas. Igualmente, nos indican cómo ha evolucionado y se ha desarrollado la PI a lo largo de la historia de la humanidad, mostrando la influencia que ha tenido en una serie de acontecimientos y movimientos históricos. Además, y quizás esto sea lo más importante, vienen acompañados de algunas historias apasionantes.

LOS OBJETOS VINCULADOS A LOS REGÍMENES DE PI

Algunos de esos objetos han afectado tan profundamente nuestras vidas que resulta difícil saber cómo sería nuestra sociedad sin ellos: la bombilla incandescente, las escaleras mecánicas y el enrutador de wi-fi son algunos ejemplos de objetos vinculados

“...la PI es uno de los sistemas más importantes que vertebran la sociedad moderna.”

a la PI que evidentemente han configurado y reconfigurado nuestro mundo. Otros objetos han desempeñado un papel igualmente importante, pero de manera menos notoria. El balón de fútbol es un objeto que todos conocemos, pero su relación con la PI sólo queda clara si se tiene en cuenta hasta qué punto la prosperidad de las ligas profesionales depende de la legislación de PI. Por cierto, ¿alguna vez se ha preguntado por qué el clásico balón de fútbol con patrones hexagonales en blanco y negro fue concebido de esa manera? (Le daremos una pista: la televisión en blanco y negro favorecía las delineaciones nítidas y el contraste intenso).

La historia de la PI comenzó incluso antes de que la PI existiera como tal. Los capítulos sobre el celadón de Goryeo y los jarrones de cristal de Murano son una muestra del proceso de innovación en los siglos anteriores a la existencia de un sistema formal de propiedad intelectual. Gremios como el de los sopladores de vidrio de Murano y numerosos gobernantes de sociedades antiguas aprendieron la lección que caracteriza a todo el sistema de PI: el control de los recursos intangibles es un aspecto tan complejo como esencial de las sociedades que funcionan eficazmente. Esta enseñanza se hizo aún más patente durante la Revolución Industrial, cuando las patentes en particular fueron fundamentales para el desarrollo de la bombilla incandescente de Edison, el telégrafo de Morse y el teléfono de Alexander Graham Bell. Uno de los aspectos fascinantes a la hora de confeccionar una historia de la PI es observar la manera en que los diferentes regímenes afectan a las distintas épocas y sectores. Las patentes resultaron decisivas en la era industrial, mientras que el derecho de autor fue importante en la era preindustrial, al igual que ocurre en la era mediática en que vivimos. En varios de los objetos del libro se rastrea el venerable linaje de los derechos de autor y su constante importancia, comenzando por el mapa de Roma de Antonio Tempesta, pasando por el rollo de pianola, la casete, la impresora en 3D, el CD, el Betamax y la fotocopidora, hasta llegar en definitiva a Internet.

Las marcas tienen igual importancia, pero de manera distinta y en épocas diferentes. Objetos como las piezas del Lego, la muñeca Barbie y la botella de Coca-Cola dependen en gran medida de la protección de marcas. En ese sentido, en el libro se examina la doctrina del genericidio de las marcas, la transformación de la marca en un término genérico del producto, en las entradas correspondientes a las escaleras mecánicas, el champán y la máquina de coser Singer.

LA POLÍTICA, LAS PERSONAS Y LOS LUGARES

Sin embargo, no todo tiene que ver con la legislación. A veces, se trata del contexto social o político, las personas o los lugares. En la narración del origen de los objetos vinculados a la PI se incide en la importancia de esos factores: la existencia de objetos tan diversos como el de la cuña de Ferragamo (zapatos) y la aspirina se describe como consecuencia de los límites impuestos al comercio internacional con motivo de la guerra, la librada por Mussolini en Etiopía y la I Guerra Mundial, respectivamente. En otras ocasiones, se trata de las personas en cuestión. Thomas Edison aparece en no menos de seis entradas. ¿Quién sabía que tanto Sherlock Holmes como Alexander Graham Bell tuvieron un socio que se apellidaba Watson? El capítulo dedicado al bolso 2.55 de Chanel trae a colación la máxima de Coco Chanel, quien afirmaba que “la imitación es la forma más sincera del halago”, una estrategia comercial propia en su caso, pero que va en contra de las ideas que preconiza actualmente la empresa House of Chanel.



Fotos: Lina y Tom



La publicación tiene por fin dar a conocer a los lectores de a pie y a los especialistas las razones de la importancia de la PI y del interés que despierta.



Cuando se coleccionan todas esas historias en un libro, llaman la atención algunas constataciones que saltan a la vista. Por ejemplo, algunos lugares cobran importancia de por sí. Cabe preguntarse si fueron los largos y fríos inviernos de Rochester, Nueva York (EE. UU.) los que constituyeron el terreno fértil para que allí surgieran la cámara de fotos Kodak, la legislación sobre privacidad y la fotocopiadora Xerox.

NARRAR LA HISTORIA DE LA PI

Se preguntará por qué es necesario narrar la historia de la PI. El dramaturgo Eugene O'Neil afirmó una vez lo siguiente: "No existen el presente ni el futuro, solo el pasado, que vuelve a suceder una y otra vez."

El título del libro en inglés hace referencia a "una" historia de la propiedad intelectual, a diferencia de "la" historia de la propiedad intelectual, porque la narración de cualquier historia constituye siempre una tarea incompleta. Esas historias incompletas se entrelazan en algunas instancias, pero siguen siendo tentativas provisionales.

Al recopilar estas historias extraordinarias acerca de los objetos vinculados a la PI, hemos reunido a un grupo de personas procedentes de los ámbitos del Derecho y la historia, y asimismo de la sociología, los estudios sobre los medios de comunicación, la horticultura, la ciencia y la tecnología, y muchas otras disciplinas, en una amplia gama de países. Nuestro objetivo era comprender de dónde procedía la legislación de propiedad intelectual, la manera en que ha evolucionado y la importancia que tiene en nuestras vidas.

Tanto si se hallan en una galería, en un archivo, en casa o en el supermercado, estos objetos corrientes o extraordinarios tienen por fin suscitar el asombro en cuanto a la manera en que están relacionados con la PI y ponen de manifiesto los frutos que nos ha ofrecido el sistema de PI.

A History of Intellectual Property in 50 Objects ya está a la venta. Use el código KAMP2019 en Cambridge.org a la hora de pagar para obtener un descuento del 20% sobre este libro.



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

Tel.: +41 22 338 91 11
Fax: +41 22 733 54 28

Para los datos de contacto de las oficinas
de la OMPI en el exterior, visite:
www.wipo.int/about-wipo/es/offices

OMPI Revista es una publicación bimestral gratuita de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), Ginebra (Suiza). Su propósito es fomentar los conocimientos del público respecto de la propiedad intelectual y la labor que realiza la OMPI, y no constituye un documento oficial de la Organización.

Las denominaciones empleadas en esta publicación y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no entrañan, de parte de la OMPI, juicio alguno sobre la condición jurídica de ninguno de los países, territorios o zonas citados o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

La presente publicación no refleja el punto de vista de los Estados miembros ni el de la Secretaría de la OMPI.

Cualquier mención de empresas o productos concretos no implica en ningún caso que la OMPI los apruebe o recomiende con respecto a otros de naturaleza similar que no se mencionen.

Para toda observación o pregunta, diríjase a la Redacción en la dirección WipoMagazine@wipo.int.

Para solicitar una versión en papel de la Revista de la OMPI, diríjase a publications.mail@wipo.int.

Publicación de la OMPI n.º 121(S)
ISSN 1020-7082 (papel)
ISSN 1564-7862 (en línea)