

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**  
**ESTUDIOS GENERALES LETRAS**

**TRABAJO INDIVIDUAL**

Título: Un Mago nunca revela sus Secretos: Aplicación de las Leyes de Propiedad Industrial e Intelectual en Trucos y Espectáculos de Magia según el Ordenamiento Jurídico Peruano

Nombre: Patrick Fernández Dávila Villanueva

Tipo de evaluación: Final

Curso: Investigación Académica

Horario: 0676

Comisión: 676B

Profesor: Richard O'Diana

Jefe de Práctica: Anaí Salazar

SEMESTRE 2020-1

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**  
**ESTUDIOS GENERALES LETRAS**

**TRABAJO INDIVIDUAL**

Título: Un Mago nunca revela sus Secretos: Aplicación de las Leyes de Propiedad Industrial e Intelectual en Trucos y Espectáculos de Magia según el Ordenamiento Jurídico Peruano

Seudónimo del autor: Bourbon

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

**UN MAGO NUNCA REVELA SUS SECRETOS:  
APLICACIÓN DE LAS LEYES DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL  
EN TRUCOS Y ESPECTÁCULOS DE MAGIA  
SEGÚN EL ORDENAMIENTO JURÍDICO PERUANO**

Presentado como parte del curso Investigación Académica, EEGLL, PUCP

**RESUMEN**

Lo más cercano a una legislación en cuanto a la magia y prestidigitación es el código ético que debe ser cumplido por todos los miembros de esta comunidad: un mago nunca revela sus secretos. Pero, ¿qué pasa cuando este secreto es expuesto por alguien más? A diferencia de otras manifestaciones artísticas, los trucos de magia propiamente dichos se encuentran fuera del campo de acción de las leyes que protegen la Propiedad Industrial e Intelectual. No obstante, un análisis detallado de la composición de los trucos y espectáculos de magia en general, enfocado también en los efectos de las leyes establecidas por la WIPO: como las patentes, el copyright e incluso el Secreto Comercial, determinará la posibilidad de que estos puedan ser acogidos dentro de la provisión legal de esta protección, específicamente dentro del ordenamiento jurídico peruano, incluyendo también las leyes presentes en INDECOPI para efectos de esta investigación.

*CONCEPTOS CLAVE:*

Magia, prestidigitación, Propiedad Industrial, Propiedad Intelectual, WIPO, *Trade Secret*, Teller vs Dogge.

Julio 2020

Código:	2	0	1	8
---------	---	---	---	---

0	8	8	1	
---	---	---	---	--

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN</b>	4
<b>CAPÍTULO I</b> <b>TRUCOS Y ESPECTÁCULOS DE MAGIA EN EL MARCO DE LA</b> <b>PROTECCIÓN INDUSTRIAL E INTELECTUAL</b>	5
<b>1.1 COMPOSICIÓN DE LOS TRUCOS DE MAGIA PARA EFECTOS</b> <b>DEL ANÁLISIS LEGAL DE PROTECCIÓN A LA PROPIEDAD</b> <b>INTELECTUAL</b>	6
<b>1.2 REGULACIÓN EXISTENTE REFERIDA A LA PROTECCIÓN DE</b> <b>LA PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL; PATENTES,</b> <b>WIPO E INDECOPI</b>	9
<b>CAPÍTULO II</b> <b>PROTECCIÓN INDUSTRIAL E INTELECTUAL DE UN TRUCO O</b> <b>ESPECTÁCULO DE MAGIA</b>	13
<b>2.1 LAS PATENTES: PROTECCIÓN DE PROPIEDAD</b> <b>INDUSTRIAL PARA COMPONENTES MATERIALES DE UN</b> <b>TRUCO DE MAGIA</b>	13
<b>2.2 COPYRIGHT: PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD</b> <b>INTELECTUAL EN TRUCOS Y ESPECTÁCULOS DE MAGIA</b>	17
<b>2.3 SECRETO COMERCIAL: EL <i>TRADE SECRET</i> COMO UNA</b> <b>ALTERNATIVA DE PROTECCIÓN</b>	21
<b>CONCLUSIONES</b>	23
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	24

Código:	2	0	1	8
---------	---	---	---	---

0	8	8	1	
---	---	---	---	--

## INTRODUCCIÓN

*« La ética tácita de todo mago es no revelar ningún secreto»  
-David Copperfield*

Durante siglos, magos a lo largo de todo el mundo han hecho que las cosas aparezcan y desaparezcan con un simple “Abracadabra” o una varita mágica. Lucius Seneca dijo una vez: “Es el truco lo que me sorprende en realidad, pero muéstrame como se hace y habré perdido todo mi interés” (1917: 65). La habilidad que tienen para controlar nuestra percepción de las cosas depende principalmente de uno de los elementos más importantes de todo truco o espectáculo de magia: el secreto detrás de su realización. Pese a la importancia de este factor, las leyes que protegen la Propiedad Industrial e Intelectual no son aplicables a los trucos de magia propiamente dichos, razón por la cual miles de secretos han sido revelados públicamente sin que sus creadores hayan podido actuar en contra de la exposición de su tan preciada propiedad.

Demostrar que un truco de magia, o incluso un espectáculo entero, puede considerarse para ser acatado por leyes como las patentes, el copyright, o incluso el Secreto Comercial Internacional - este último basado en el principio de “Un truco pierde su encanto y todo el interés se disipa al ser revelado” (Thurston, 1940)-, terminaría por resolver una duda que ha estado vigente desde los inicios del siglo XX, cuando magos como Jasper Maskelyne o Harry Houdini buscaron proteger sus secretos, patentando por primera vez los mecanismos que hacían posibles sus reconocidas ilusiones y actos de escape.

Es por ello que el presente trabajo de investigación busca determinar la factibilidad de la previsión legal de un truco o espectáculo de magia dentro del campo de acción de las leyes que protegen la Propiedad Industrial e Intelectual, siendo estas las Patentes y el Copyright respectivamente, dentro del ordenamiento jurídico peruano.

La primera parte de la investigación presentará un análisis de los componentes de un truco o espectáculo de magia para efectos de su protección legal, así como una evaluación de las distintas leyes que son aplicables para proteger la propiedad en cuestión.

Por su parte, el segundo capítulo busca explicar la forma en que esta legislación puede ser aplicada, así como los requerimientos necesarios para asegurar esta protección, analizando casos como “Teller vs Dogge”: una demanda millonaria por la revelación ilegal del secreto tras un truco de magia, evidenciando la posibilidad de que alcanzar esta protección no sea solo “una ilusión más”.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

## CAPÍTULO I: TRUCOS Y ESPECTÁCULOS DE MAGIA EN EL MARCO DE LA PROTECCIÓN A LA PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL

*«Un mago debe esperar que, tarde o temprano, sus trucos sean expuestos,  
y así logre ver como lo que le tomó meses enteros de estudio y práctica,  
termina disolviéndose en un par de horas.  
Las mejores ilusiones de hace algunos años son ahora  
la propiedad más común de feriantes a lo largo de todo el mundo»  
- Alexander Herrmann (1891)*

El término “mago”, durante siglos, ha sido empleado para “describir a aquella persona con capacidades sobrenaturales, que las emplea para obtener un resultado fantástico” (Rao 2019: 5). Sin embargo, hoy en día el uso de dicha terminología resulta un tanto confuso, debido a que el fenómeno de la “magia” puede relacionarse con el mundo del ocultismo, la hechicería, brujería, o incluso con los grandes espectáculos que son realizados hoy en día por grandes ilusionistas.

Ante esta problemática ambigüedad, Rao relata que, en el siglo XVIII, Jules de Rovère acuñó el término *prestidigitación*, para referirse a los trucos con cartas, monedas, o incluso artefactos de gran tamaño, con el fin de crear una ilusión presentada ante un público (2019: 6); en pocas palabras, dio a entender que un prestidigitador es todo aquel capaz de realizar un truco de magia a nivel de principiante, o incluso llevar a cabo un espectáculo de manera profesional.

Hablar sobre la prestidigitación y relacionarla con el ámbito jurídico puede sonar un tanto complicado, debido a que muchas de las reglas de las grandes comunidades de magos a lo largo de todo el mundo se basan únicamente en que sus individuos internalicen una serie de normas informales, cuyo incumplimiento trae como única consecuencia, generalmente, la pérdida de prestigio y otros beneficios brindados por estos grupos. El verdadero inconveniente de estas reglas informales se encuentra en la forma en que solo funcionan dentro de una comunidad o agrupación de prestidigitadores, de modo que si un individuo no pertenece a esta, sería imposible garantizar su cumplimiento o sancionarlo de alguna forma.

No obstante, existen 3 principios o tabúes que son seguidos por todo aquel que se autodenomina “mago” y que, si bien fueron establecidos desde los inicios de la magia como espectáculo alrededor de 1840, no fue hasta 100 más tarde que Howard Thurston (conocido mayormente como “Thurston el Magnífico”) los plasmaría en su libro “400 Tricks You can Do”. En una entrevista, Jim Steinmeyer mencionó que:

“Cuando hablamos de Thurston, nos referimos a un antes y un después en la historia de la magia. Lo que él logró, desde sus shows callejeros hasta los grandes espectáculos que brindaba, merecen ser recordados porque, verdaderamente, cambiaron la forma en la que vemos a los trucos de magia” (Steinmeyer, 2011).

Estos 3 pilares de la prestidigitación, Misterio, Misticismo y Secreto, estipulan que “Al hacer un truco de magia, nunca se debe anunciar lo que va a ocurrir”, que “Un truco no debe ser realizado dos veces, a menos que su desarrollo implique la repetición” y que “Cuando un truco es realizado, nunca debe explicarse como se hizo; [...] *un mago nunca revela sus secretos*” respectivamente (Thurston, 1960: 12). Si bien no funcionan a manera de legislación formal, estos enunciados se apegan más a la moral y la ética del prestidigitador, de modo que incumplir con alguno de estos terminaría arruinando no solo un truco, sino también un espectáculo entero.

Para los efectos de esta investigación el tercer principio cumple un papel clave, porque si bien a simple vista su incumplimiento representa solo una suerte de autosabotaje, ¿qué pasa si, en contra de la voluntad del prestidigitador, el secreto es revelado por

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

alguien más? El primer mago en mostrar su disgusto ante esto, fue el famoso escapista Eric Weisz, conocido popularmente como Harry Houdini. En su libro “Traficantes de Milagros y sus Métodos”, relata la forma en que durante sus primeros años como “Mago escapista”, su éxito llevó a que otras personas comenzaran a copiar sus milagros de escape, escabulléndose detrás del escenario o durante los ensayos (1920: 33).

Ante esta problemática, decidió acudir a un juez para denunciar la reproducción ilegal de sus métodos, pero su petición fue ignorada ya que no había forma de que él pueda demostrar haber sido el primero en realizarlo. En consecuencia, Houdini comenzó a viajar a los lugares donde se había presentado anteriormente, asistiendo a los shows de los nuevos *magos* que iban surgiendo, revelando los secretos que le fueron arrebatados y arruinando por completo dichos espectáculos. Sin embargo, esta forma de actuar resultaba de doble filo para Harry, ya que no solo le demandaba bastante tiempo y dinero, sino que al revelar dichos secretos, en realidad estaba mostrándole al público los suyos. Pero en 1921, “un rayo de luz lo iluminó” (1920:35), y su siguiente creación como prestidigitador no sería un truco, sino otro tipo de milagro: una patente.

### 1.1 COMPOSICIÓN DE LOS TRUCOS DE MAGIA PARA EFECTOS DEL ANÁLISIS LEGAL DE PROTECCIÓN A LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Para entender cómo los trucos de magia se sitúan dentro del campo de acción de las distintas leyes existentes para proteger la Propiedad Intelectual, es necesario analizar su composición y las categorías en las que es posible encasillarlos.

Jay Dougherty establece una clasificación para estos componentes, de modo que las denominaciones que utiliza coincidan con lo estipulado por las distintas leyes de protección a la Propiedad Industrial e Intelectual (2018: 23). Esta idea de los elementos que conforman de un truco de magia se inspiró en lo mencionado por “Thurston el Magnífico” durante una de sus presentaciones:

“Muchos de mis compañeros están sufriendo porque sus trucos están siendo expuestos; si cualquiera de ustedes lograra ver algo detrás del escenario antes del escenario, podrá solo apreciar el componente *material* de los milagros que realizo, mas no podrán escabullirse en mi mente, la parte *intelectual* es solo de mi propiedad. Conocer el artefacto no significa que conocerán el truco” (Thurston 1940: 224)

Ante lo expuesto por Thurston, Dougherty desarrolló más a fondo las ideas de lo material y lo intelectual, pero bajo las denominaciones “Artículos útiles” y “Artes Escénicas” de un truco de magia, respectivamente.

Es considerado un “Artículo Útil” todo aquel componente material que sea utilizado para un truco o espectáculo de magia; sea el caso de los dispositivos que se muestran al público para crear una ilusión, como una sierra que pretende cortar a una persona en dos o una caja con espejos que hace desaparecer lo que se coloca dentro, así como aquellas herramientas que se ocultan en el escenario, como una trampilla, puerta o compartimento secreto.

En los inicios de la prestidigitación, el público se sorprendía al ver como grandes escapistas se liberaban de situaciones que ponían su vida en riesgo. En palabras de Houdini, “La sociedad de este siglo considera mágico el hecho de que alguien pueda jugar con unos cuantos engranajes, candados y puertas secretas, para luego escapar de la muerte, lo cual era físicamente imposible, pero que podía ser creíble si se mencionaba una y otra vez al mismo público ignorante y mediocre” (Houdini 1920: 19)

Lo fácil que resultaba sorprender al público en ese entonces impulsó a distintos

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

prestidigitadores a contratar expertos en ingeniería para que diseñasen artefactos que supongan un riesgo aparente para sus vidas, y que con mecanismos no visibles para el público pusieran a salvo a quien se atreviera a “desafiar” la muerte. El morbo que generaba en el público el saber que el artista podría perder la vida frente a ellos incrementó de sobremanera la fama de los espectáculos de magia a inicios del siglo XX, donde se exhibían los trucos que hoy en día son unos clásicos como el del mago que corta a su asistente por la mitad.

No obstante, si bien la mayoría de estos artefactos pertenecen al dominio público, pues nadie logró reclamar su autoría durante su apogeo, muchos magos de la actualidad prefieren innovar en dicho rubro y crear sus propios métodos con ayuda de ingenieros de su confianza, para evitar la exposición de estos. Dicha práctica no solo es representada en grandes espectáculos; en la actualidad, muchos prestidigitadores elaboran artilugios conocidos como “*gimmicks*”, para trucos más pequeños y que generalmente funcionan para ser grabados y subidos a redes sociales, mas no en persona, evidenciando que el avance tecnológico no es un obstáculo sino un complemento de la prestidigitación.

Por otro lado se encuentra lo que Dougherty denomina “*Performing arts*” o “Artes escénicas” en el contexto de los trucos y espectáculos de magia. La composición de la parte intelectual de un truco de magia se puede clasificar en base a tres categorías: la dramatización, coreografía y pantomima.

La dramatización de la prestidigitación ha favorecido su presentación a manera de espectáculo, como el caso de los magos del siglo XIX: Jhon Nevil Maskelyne y David Devant, quienes fueron los primeros en emplear este formato, dejando de lado la idea de la prestidigitación como un simple acto que se presentaba en ferias. Jim Steinmeyer, prestidigitador e historiador explicó que:

“En los últimos años, como cualquier otro medio para contar historias, un show de magia es un claro ejemplo de control dictatorial por parte del artista que la realiza. El mago se encarga de cada aspecto de la historia, apuntando la cabeza del espectador en distintas direcciones en determinados momentos, enfatizando la importancia de algunos acontecimientos y minimizando la de otros, apuntando hacia cada sorpresa e impartiendo significados específicos. Si la presentación es exitosa, es porque la forma en que se contó la historia lo fue. Si deja de ser una simple ilusión y se convierte en magia, es porque la audiencia ha sucumbido ante la dirección y las interpretaciones del prestidigitador” (Steinmeyer: 2004: 145).

Si bien es imposible encontrar un “propietario” para las técnicas empleadas por los prestidigitadores durante sus espectáculos (tales como la misdirección, el “Paréntesis del Olvido”, la “Ceguera Cerebral” entre otros métodos), el darles una determinada finalidad que se relacione con una historia o acontecimiento originalmente ideado por quien la realiza, hace posible que puedan aplicarse leyes de derecho de autor ante su reproducción.

La siguiente categoría de los componentes intelectuales de un truco de magia es la coreografía. Dougherty plantea la pregunta, “¿Y si en lugar de dramatización, se presentara un espectáculo de magia con movimiento que conecte una serie de piezas mágicas?” (2018: 35). Muchos prestidigitadores en la actualidad prefieren realizar sus trucos utilizando conceptos como el movimiento, suprimiendo totalmente la necesidad de articular palabra alguna. Claro está que esto se relaciona con el principio de Thurston de “Nunca anunciar lo que va a ocurrir”, de modo que con un simple movimiento de manos, o a veces de todo el cuerpo, es posible transmitir lo que se pretende con el truco en cuestión.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Dentro de esta subdivisión se encuentran los casos en que se utiliza un elenco de bailarines para encubrir lo que realmente está ocurriendo en el escenario para ocultar el método de realización del truco, ya que “Un buen mago sabe que es mejor hacer que un grupo de asistentes baile en torno a la trampilla por la que escapará, que esconder esa pequeña puerta en el lado más oscuro y alejado del escenario. El público teme a lo desconocido, pero también le presta mucha más atención” (Steinmeyer, 2004). El uso de esta estrategia termina haciendo posible registrar el acto completo como una coreografía, haciendo que los prestidigitadores aprovechen esta suerte de vacío legal que termina protegiendo todo su espectáculo.

Por último, pero no menos importante, se encuentra la categoría de la pantomima. Si bien hasta hace unos cuantos años esta se consideraba como una parte de la dramatización, ahora se ha separado de esta para ser abordadas en distintos puntos de las leyes de derechos de autor. El Tercer Compendio de Derechos de Autor de Estados Unidos define a esta práctica como “El arte de imitar o actuar una situación, un personaje, o algún otro evento con gestos y lenguaje corporal” (2014).

El verdadero motivo de esta separación teórica se dio cuando, en el año 2012, el prestidigitador Teller (parte del famoso dúo Pen & Teller) denunció a Gerard Dogge por exponer su truco “Shadows” en dos videos en YouTube. El personaje que interpreta Teller durante todas sus presentaciones, ya sea en dúo o en solitario, se caracteriza por no hablar en ningún momento. Por esta razón, el truco en cuestión está compuesto únicamente de una serie de movimientos y juegos de sombras, espejos y proyecciones.

El 6 de enero de 1983 Teller registró dicho truco en la Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos. Cuando Dogge reprodujo el acto de Teller en 2012 y fue llevado a juicio, este aseguró que no existe legislación alguna que proteja a los trucos de magia propiamente dichos. Ante esto, el juez James C. Mahan declaró que:

«A pesar de que Dogge tenga razón al asegurar que un truco de magia no está propiamente protegido por derechos de autor, esto no significa que “Shadows” no sea sujeto de esta protección. Al contrario, el directorio legal sostiene que tanto “dramatizaciones” como “pantomimas” son sujeto de protección del copyright, garantizando a sus dueños el derecho exclusivo de llevar a cabo su realización en público. El hecho de que estas representaciones incluyan un truco de magia, o que esta ilusión sea el centro de todo el espectáculo, no revoca dicho grado de protección legal» (Mahan 2014: 4)<sup>1</sup>.

Fue a partir de este caso que se estableció la posibilidad de que un truco de magia sea considerado dentro del campo de acción de las leyes que garantizan la protección de dramatizaciones y pantomimas, de modo que dichos espectáculos puedan apoyarse en esas categorías ante la inexistencia de leyes que protejan a los trucos en general.

Habiendo expuesto la composición básica de los trucos y espectáculos de magia, es pertinente hacer referencia a aquellos que se encuentran excluidos de estos criterios, pero que aun así pueden ser declarados como propiedad intelectual para fines de su protección. Tal es el caso de los trucos comerciales; aquellos que no requieren de herramientas adicionales más allá de la habilidad de quien los realiza. Los clásicos trucos de “elige una carta”, o aquellos realizados con dados o monedas representan un área que puede ser considerada, técnicamente, del dominio público.

---

<sup>1</sup> CORTE DISTRITAL DE ESTADOS UNIDOS  
2014 Decreto N° 2:12–CV–591 JCM GWF. Las Vegas, 20 de marzo.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

No obstante, en la actualidad muchos prestidigitadores venden algunas de sus invenciones propias en CD's o libros que explican la metodología para llevarlas a cabo. En este sentido, estos trucos son protegidos debido a que el medio por el cual son revelados se protege como propiedad intelectual, ya que el prestidigitador es quien accede a comercializar su obra. De esta forma, su reproducción o comercialización ilegal se sanciona, no por tratarse de un truco de magia (ya que dichos medios podrían contener cualquier otro tipo de contenido), sino por tratarse de propiedad intelectual.

## 1.2 REGULACIÓN EXISTENTE REFERIDA A LA PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL; PATENTES, WIPO E INDECOPI

*«Los magos se desempeñan en lo que se entiende como el “espacio negativo” de las Leyes de Propiedad Intelectual, un área llena de esfuerzo creativo donde la legislación tradicional no puede ser aplicada»  
-(Loshin 2007: 2)*

Tras haber analizado en profundidad la composición de los trucos de magia, es necesario abordar y diferenciar las diferentes leyes que existen para garantizar su protección legal, puesto que cada una cuenta con una serie de particularidades que permiten su aplicación en diferentes situaciones.

El 28 de junio del año 2008 el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI) promulgó el Decreto Legislativo N°1075<sup>2</sup>, en el que se establecía una zona de libre comercio entre Perú y Estados Unidos y el establecimiento de un régimen común sobre la propiedad industrial, basado en lo dispuesto en el Acuerdo de Promoción Comercial entre estos países, aprobado en la Resolución Legislativa N°28766<sup>3</sup>.

El Artículo 3 de dicho Decreto Legislativo establece que, para los efectos de este, constituyen elementos de Propiedad Industrial a) las patentes de invención c) patentes de modelos de utilidad, entre otros. Dentro del Ordenamiento Jurídico peruano, entonces, las patentes se entienden como el método que garantiza protección a la Propiedad Industrial. Asimismo, el Decreto Legislativo mencionado establece un régimen común en cuanto a esta, de modo que los casos de patentes de trucos de magia realizados en Estados Unidos son un claro ejemplo del procedimiento legal que puede llevarse a cabo en el Perú.

Según Osorio, “Las patentes son títulos de propiedad que otorga el Estado a una persona natural o jurídica para explotar, de manera exclusiva, un invento dentro de su territorio y por un plazo de tiempo limitado” (2017: 4). No obstante, uno de los principales requerimientos para solicitar una patente es presentar un documento que brinde una descripción detallada<sup>4</sup> de lo que se busca registrar, algo un poco irónico para el caso de los trucos de magia, pero que será analizado en el siguiente capítulo de la investigación.

“Así como la tarjeta de propiedad, de un automóvil, comprueba la pertenencia de dicho auto a una persona, la posesión de una patente es la forma de demostrar que una invención pertenece a una determinada persona o institución” (Osorio 2017: 4).

Por ahora es pertinente retomar lo planteado en el Decreto Legislativo N°1075, con el fin

<sup>2</sup> Ley que sería modificada el 7 de setiembre de 2018 por el Decreto Legislativo N°1397 en tanto a aspectos ajenos a los centrales para esta investigación.

<sup>3</sup> Este texto no ha sido publicado en el Diario Oficial “El Peruano”, a solicitud del Ministerio de Justicia, ha sido enviado por el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, mediante Oficio N° 137-2009- MINCETUR/SG, de fecha 16 de febrero de 2009.

<sup>4</sup> INDECOPI le brinda la denominación de Documento Técnico

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

de diferenciar las 2 modalidades de patentes que existen, sus requerimientos y vigencia.

Las Patentes de Invención son aquellas que “protegen las características funcionales de productos y procesos” (Brancolini 2014: 13) y por un plazo de 20 años, según lo decretado por INDECOP, siempre y cuando cumplan con 3 requisitos primordiales. En primer lugar, el principio de la Novedad implica que la invención no haya sido divulgada o hecha accesible al público bajo ninguna forma<sup>5</sup>; este requerimiento debe ser cumplido a nivel mundial.

Por otro lado, el principio de Nivel Inventivo implica que lo que busca registrarse no debe derivarse o ser deducible de forma evidente, a partir de las tecnologías ya existentes. “Dicho de otro modo, que no sea una invención obvia o evidente” (Osorio 2017: 6). Por último, se encuentra el principio de la Aplicación Industrial, el cual sugiere que el invento que busca protección pueda ser producido o utilizado en alguna industria en particular.

Alternativamente, las Patentes de Modelo de Utilidad “Protegen el diseño ornamental de bienes manufacturados” (Brancolini 2014: 13). Esto se refiere a que buscan proteger invenciones de escaso valor creativo, de innovación no radical o de “Menor complejidad técnica, razón por la que se les conoce también como pequeñas patentes”, según el Instituto Nacional de Protección Intelectual de Chile. La protección mediante este método se da durante un plazo de 10 años, siempre y cuando cumpla con el principio de la Novedad, igual al caso de las Patentes de Invención, y el brindar una Ventaja Técnica. Esto último refiere a que:

Toda nueva forma, configuración o disposición de elementos de algún artefacto, herramienta, instrumento, mecanismo u otro objeto o de alguna parte del mismo permita un mejor o diferente funcionamiento, utilización o fabricación del objeto que le incorpore o que le proporcione alguna utilidad, ventaja o efecto técnico que antes no tenía. (Osorio 2017: 6)

En pocas palabras, las Patentes de Utilidad son aplicables a las mejoras o adaptaciones que se realiza a una invención existente, razón por la que son considerados “inventos menores” al carecer de un nivel inventivo propio.

Sin embargo, como es mencionado en el artículo 15 de este Decreto Legislativo, no se consideran como una invención las obras literarias o artísticas, así como cualquier otra protegida por derechos de autor, dando paso a lo que se conoce como Propiedad Intelectual y su campo de acción.

El capítulo I de la Constitución Política del Perú indica en su artículo 2, inciso 8, que toda persona tiene derecho “A la libertad de creación intelectual, artística, técnica y científica, así como la propiedad sobre dichas creaciones y a su producto”. Asimismo, en el año 1980 el Perú se sumó a la WIPO (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual), cuya legislación es aplicada en 193 Estados hasta la fecha.

---

<sup>5</sup> La Decisión Andina 486 establece un periodo de gracia de 1 año, desde el momento de su divulgación, para empezar a tramitar la solicitud de patente.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Esta organización define a los Derechos de Propiedad Intelectual como aquellos que:

“Permiten al creador, o al titular de una patente, marca o derecho de autor, gozar de los beneficios que derivan de su obra o de la inversión realizada en relación con una creación. Esos derechos están consagrados en el Artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos, que contempla el derecho a beneficiarse de la protección de los intereses morales y materiales resultantes de la autoría de las producciones científicas, literarias o artísticas” (WIPO 2017: 3)

En este sentido, esta organización pretende promover y proteger la Propiedad Intelectual, con el fin imperativo de estimular las capacidades humanas de crear e inventar nuevas obras en las esferas de la tecnología, arte y cultura. A su vez, la regulación de un sistema de propiedad intelectual eficaz y equitativo permite a todos los países que lo conforman exploten su potencial como “Catalizadores de desarrollo económico y de bienestar sociocultural” (WIPO 2017: 3).

La primera de las leyes establecidas dentro de la WIPO que se tocará en esta investigación es aquella que protege el Derecho de Autor, popularmente conocido como *copyright*. Esta organización define esta ley como “La descripción de los derechos de los creadores sobre sus obras literarias y artísticas”. Si bien esta legislación no contiene una lista explícita acerca de las obras amparadas por estos derechos de autor, en términos generales refiere a lo siguiente:

Las obras literarias como las novelas, los poemas, las representaciones escénicas, las obras de referencia, los artículos periodísticos; los programas informáticos y las bases de datos; las películas, las composiciones musicales y las coreografías; las obras artísticas como los cuadros, los dibujos, las fotografías y las esculturas; la arquitectura; y los anuncios, los mapas y los dibujos técnicos.<sup>6</sup>

De igual forma, el Artículo 5 del Decreto Legislativo N° 822<sup>7</sup> de INDECOPI, comprende además de lo detallado por la WIPO:

En general, toda otra producción del intelecto en el dominio literario o artístico, que tenga características de originalidad y sea susceptible de ser divulgada o reproducida por cualquier medio o procedimiento conocido o por conocerse.

Si bien todas estas leyes refieren a lo que es amparado por la protección a la Propiedad Intelectual, el Acta Federal de Derechos de Autor de 1976, registrada a su vez en la WIPO, brinda protección a “Dramatizaciones” y “Trabajos coreográficos”. Estas categorizaciones, mencionadas en la primera parte del capítulo, son suficientes como para poder acoger a los trucos y espectáculos de magia.

No obstante, en esta misma legislación se acuña el carácter obligatorio de que estas obras:

“Se representen en medios tangibles de expresión...mediante los cuales puedan ser percibidos, reproducidos o, de cualquier otra forma, comunicados”

Esto supone la misma suerte de complicaciones que implican las patentes, ya que todo lo que pretende registrarse debe ser descrito de forma detallada; de lo contrario no podría realizarse una protección intelectual de dichas obras.

<sup>6</sup> Recuperado de <https://www.wipo.int/copyright/es/>

<sup>7</sup> De conformidad con la **Sexta Disposición Complementaria Transitoria y Final de la Ley N° 28131**, publicada el 19 de diciembre de 2003, se deroga el presente Decreto Legislativo en la parte que se oponga a la Ley N° 28131.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Ante esta problemática surge la ley del Secreto Comercial<sup>8</sup> o *Trade Secret*. Según el Artículo 260 de la Decisión 480 de INDECOPI, sobre el Régimen Común de la Propiedad Industrial:

“Se considerará como secreto empresarial cualquier información no divulgada que una persona natural o jurídica legítimamente posea, que pueda usarse en alguna actividad productiva, industrial o comercial. La protección del secreto empresarial perdurará mientras que exista el secreto” (2014)

Para poder registrar una creación intelectual se deben cumplir una serie de requerimientos en cuanto a la información que desea protegerse:

Esta información debe ser I) secreta, en el sentido en que no sea generalmente conocida o accesible, II) debe tener un valor comercial y III) debe haber sido objeto de medidas razonables por su legítimo poseedor para mantenerla secreta. (INDECOPI)

Estos requisitos implican que el propietario no haya, de ninguna forma, revelado el secreto de lo que pretende proteger, lo cual hace que esta legislación resulte bastante factible al momento de registrar un truco o espectáculo de magia como Propiedad Intelectual, ya que alude al principio de la “No Revelación” planteado por Thurston.

Utilizar este método para proteger la Propiedad Intelectual resulta ventajoso ya que no presenta límites territoriales, su efecto es inmediato, no está sujeto a divulgación ni al registro ante las autoridades gubernamentales, razón por la que tampoco implica costos de registro (Alvarado 2017). No obstante, una de las principales desventajas de este método es la forma en que, como lo menciona Loshin, la exposición de secretos a través de métodos como la ingeniería inversa escapa del amparo de esta ley (2017: 23). Esto supone otra clase de complicaciones para los prestidigitadores, pues al exponer su truco ante una audiencia corren el riesgo de poder ser descubiertos, incluso si el secreto en sí no es robado por alguien, o revelado por ellos mismos.

---

<sup>8</sup> Denominado Secreto Comercial Internacional en algunos de los Estados que conforman la WIPO.

Código:	2	0	1	8
---------	---	---	---	---

0	8	8	1	
---	---	---	---	--

## **CAPÍTULO II: PROTECCIÓN INDUSTRIAL E INTELECTUAL DE UN TRUCO O ESPECTÁCULO DE MAGIA**

*«Un mago siempre debe valorar sus efectos más que a sí mismo,  
porque luego de algunos años es posible que el público no recuerde su nombre,  
pero recordará su acto»  
- Amit Kalantri*

El caso Teller vs Dogge evidenció la forma en que “Shadows” como truco de magia propiamente dicho no podía ser protegidos como propiedad industrial o intelectual. Sin embargo, el truco obtuvo dicha protección debido a que sus componentes si se encontraban en el marco legal de las leyes de protección a la Propiedad Intelectual (en este caso, el copyright terminó amparando tanto a la dramatización como a la pantomima presentada en el acto), evidenciando que si es posible proteger un truco o espectáculo de magia a partir de sus partes.

Es así como tras haber analizado los componentes de los trucos de magia, con el fin de adecuar cada una de estas partes a los diversos métodos existentes para la protección de propiedad Industrial e Intelectual desarrolladas, será posible demostrar las formas en las que su marco legal puede amparar tanto a trucos como a espectáculos de magia, siempre y cuando estos cumplan con las regulaciones que dicha protección establece.

### **2.1 LAS PATENTES: PROTECCIÓN DE PROPIEDAD INDUSTRIAL PARA COMPONENTES MATERIALES DE UN TRUCO DE MAGIA**

Jay Dougherty menciona que “los artilugios mágicos ocupan un lugar interesante en los confusos límites entre la expresión y función del derecho de autor y las patentes” (2018: 10). Sin embargo, dicha confusión termina siendo aclarada cuando él mismo termina por reconocer todo aquello que puede considerarse un Artículo útil dentro de un truco o espectáculo de magia como una suerte de “descubrimientos”, que pueden ser protegidos únicamente por patentes.

Si bien estos artefactos son necesarios para llevar a cabo un acto de magia, el verdadero problema surge cuando dicha utilidad debe ser demostrada para lo que compete a la propiedad industrial. Aquí es donde los prestidigitadores utilizaban su ingenio para brindar una descripción razonable de sus invenciones, dando a dichos artefactos un fin además del entretenimiento, ya que este último no era considerado lo suficientemente “útil” para merecer una protección como Propiedad Industrial.

En el capítulo anterior se hizo referencia a 2 tipos de patentes, las de Modelo de Utilidad y las Patentes de Invención, como los medios existentes para proteger una propiedad industrial. En este sentido, es posible hacer referencia al caso de Houdini y el traje de buzo que decidió patentar en 1921, así como a la patente del truco “Vuelo” por parte de David Copperfield en 1994.

Durante el siglo XX, con la expansión de la magia como espectáculo de entretenimiento a lo largo de todo el mundo, muchos prestidigitadores tenían la constante preocupación de que sus secretos sean revelados al público o copiados por la competencia. Ante esta problemática, empezaron a concebir sus invenciones como una suerte de invención científica, de modo que patentar los mecanismos que hacían posibles dichas ilusiones gozó de un breve periodo de popularidad.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Una de las primeras patentes registradas por un prestidigitador fue la Patente para un Traje de Buceo<sup>9</sup>, ideada por Harry Houdini. Él decidió patentar un nuevo modelo para dicho traje: una indumentaria aparentemente similar a simple vista, pero que se dividía en dos piezas que podían separarse por el medio para que su portador pudiera liberarse más fácilmente. Como sus espectáculos consistían mayormente en escapar de situaciones que podrían suponer su muerte, emplear dicho traje como parte de uno de sus trucos resultaría muy atractivo para su público. Sin embargo, a pesar de que logró patentar dicha invención, por falta de recursos no pasó del papel.

El verdadero punto importante aquí es la forma en que Houdini logró obtener protección legal para su creación, a pesar de que su fin era entretener a un público. En primer lugar, Houdini registró su traje de buceo mediante una Patente de Modelo de Utilidad, la cual es aplicable a toda invención que represente una mejora de otro producto existente. A su vez, el documento de dicha Patente refiere a dicha creación como una invención que se relaciona con trajes o armaduras de buceo en general. Algunas de las principales funciones de este traje son:

“[...] su objetivo es proporcionar un traje de buzo nuevo y mejorado dispuesto para permitir al buzo, en caso de peligro por cualquier causa, deshacerse rápidamente del traje mientras está sumergido para escapar con seguridad y alcanzar la superficie.[...] Otro objetivo de la invención es permitir al buzo ponerse o quitarse el traje sin requerir ayuda. Otro objetivo es prevenir al buzo sumergido de ser golpeado fuertemente por la presión del agua que lo rodee, en caso de que el suministro de agua sufra alguna complicación [...]” (Oficina de Patentes de Estados Unidos 1921: 2).

Es interesante como, si bien el documento implica una descripción gráfica y detallada sobre la elaboración del traje en cuestión, en ningún momento se hace referencia a este como un elemento para un acto de magia o escapismo. Las declaraciones de Houdini para la Oficina de Patentes de Estados Unidos refieren al traje de buzo como un nuevo modelo del ya conocido, detallando las funciones adicionales que este implica, independientemente del uso que le daría de haberse concretado su elaboración.

“Los dibujos solo muestran el sistema mecánico y las piezas que hacen posible el truco, no su ejecución [...] Además de la capacidad para fabricar y encajar todos los mecanismos, los posibles copiones necesitan valor y fortaleza física (Caamaño 2016).

El caso de Houdini valida el hecho de que los componentes materiales (recordando la clasificación de Artículos Útiles de Dougherty) de un truco o espectáculo de magia pueden ser considerados para efectos de protección a la Propiedad Industrial. Esto en el sentido en que las Patentes de Modelo de Utilidad abarcan dentro de su campo de acción a las mejoras hechas a productos existentes, siempre y cuando sigan cumpliendo la finalidad que en un principio se les fue otorgada, independientemente de la que se le brinde durante el acto del prestidigitador.

Por otro lado, se encuentra el caso de David Copperfield y la Patente de su truco “Vuelo”, cuyo mecanismo es denominado “Levitation Aparatus”<sup>10</sup>, ideado con ayuda de Jhon Gaughan, mago y fabricante de equipamiento para este tipo de espectáculos. Sin embargo, a diferencia del traje de buceo de Houdini, este aparato de levitación se trata de una creación original en su totalidad.

<sup>9</sup> OFICINA DE PATENTES DE ESTADOS UNIDOS  
1921 Patente N°1370316. New York, 20 de marzo.

<sup>10</sup> OFICINA DE PATENTES DE ESTADOS UNIDOS  
1994 Patente N°5354238. California, 11 de octubre.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Al ser catalogada como Propiedad Industrial, y al cumplir con los principios de Novedad y Nivel Inventivo, requeridos por la Oficina de Patentes de Estados Unidos, se le otorgó la protección brindada por las Patentes de Invención, con el fin de salvaguardar sus características funcionales.

La pregunta aquí es, si Houdini tuvo que “refugiarse” en la verdadera utilidad de un artefacto, y teniendo en cuenta que el entretenimiento no es considerado un fin práctico para una invención (al menos no en su totalidad, ya que puede ser un fin secundario), ¿Qué otra utilidad pudo tener el artefacto de Copperfield y Gaughan para que estos lograran asegurar su protección?

El primer punto de la descripción detallada de toda patente corresponde a la explicación del “Campo de Acción de la Invención”. En esta, ambos creadores detallan que:

“La presente invención se relaciona generalmente al levantamiento (*lifting*) personal, y como un aparato de transporte. [...] y de manera más particular, la invención implica un aparato con fines teatrales, para crear la ilusión de levitación para el beneficio de una audiencia espectadora” (Oficina de Patentes de Estados Unidos 1994: 13).

Asimismo, en la descripción detallada de los fines de la invención especifican que:

“Es objetivo de la invención proveer un aparato que pueda ser utilizado para llevar a cabo representaciones de levitación, en las que el artista aparente elevarse y desplazarse ante una defectuosa gravedad. [...] Otro objetivo de la invención es proveer de un aparato con las características previamente mencionadas, que haga que los movimientos del artista antes, durante y después de la levitación se presenten de forma suave, natural y elegante. [...] Otro objetivo de la invención es proveer un aparato con las características previamente mencionadas, en el que el artista sea soportado de manera segura, por una serie de cables delgados sustancialmente invisibles para una determinada audiencia [...]” (Oficina de Patentes de Estados Unidos 1994: 13).

Al tratarse de una invención novedosa en su totalidad, es necesario mencionar el fin “útil” de este artefacto (levantamiento personal y aparato de transporte) con el fin de lograr acceder a la protección como Propiedad Industrial, así como el uso que le dará el propietario (fines teatrales y para crear la ilusión determinada). De esta manera, Copperfield y Gaughan mencionan constantemente la utilidad de su aparato de levitación tanto dentro como fuera del contexto de la realización de su acto. Si solo detallaran el entretenimiento como fin del artefacto, sería imposible para ellos acceder a la protección de Propiedad Industrial; y si solo detallaran el fin útil requerido para esta, cualquiera podría utilizarlo para llevar a cabo un truco similar en un escenario, ya que esta utilidad no sería mencionada por los creadores del producto original.

Hasta este punto, emplear las Patentes para proteger la propiedad Industrial representada por un truco o espectáculo de magia supone una alternativa bastante adecuada para los prestidigitadores; sin embargo, en algunos casos expuestos por Jacob Loshin (2007: 21-22), esta búsqueda de protección resultó más perjudicial que beneficiosa.

El ilusionista británico Jasper Maskelyne logró patentar el componente material de su truco “Psycho”<sup>11</sup>, basándose en un mecanismo que diseñó junto a John Clarke en 1875 (evidenciando el conocimiento sobre este método de protección industrial incluso antes de la patente realizada por Houdini).

El acto consistía en la presentación de un mecanismo autómatas, con forma de ser

<sup>11</sup> COMISIÓN DE PATENTES DE INGLATERRA  
1875 Patente N° 1804. Londres, 18 de mayo.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

humano, que era capaz de pensar y responder preguntas como un ser humano. Cuando los teatros de Londres comenzaron a presentar a Maskelyne como el mago del momento, un escritor de nombre desconocido descubrió una copia de dicha patente en las Oficinas del Gran Sello de Patentes en Southampton, para luego publicarla en la *McMillain's Magazine*, de modo que todos sus lectores pudieron conocer el secreto detrás del mecanismo en cuestión.

De forma parecida el empresario R.J Reynolds, dueño de una empresa de tabaco, revelaba el funcionamiento de algunos mecanismos empleados para llevar a cabo los trucos de magia famosos de esa época en los anuncios y cajas en las que vendía sus productos. Uno de los que reveló fue el acto de “cortar a una dama por la mitad”, perfeccionado por Horace Goldin, quien terminó demandando a Reynolds ya que había patentado los métodos materiales que implicaba la realización de este truco<sup>12</sup>. Desafortunadamente para Goldin, el juez del caso concluyó que:

“Ciertamente, [la patente de Goldin] es una exposición clara y detallada del secreto al público, hecha por el mismo demandante. Cualquiera que sienta interés por esta puede cierta y legalmente obtener una copia de dicha patente, obteniendo una explicación detallada y con diagramas del truco [...]” (1938).<sup>13</sup>

Debido a la fama que obtuvo este caso, muchos prestidigitadores pretendieron acceder a la protección de sus secretos ofreciendo vagas descripciones en la documentación de las patentes. Tal es el caso del método de usar espejos colocados en un ángulo determinado, para así brindar la ilusión de hacer aparecer “fantasmas”, ideado por Henry Dirks y J.H Pepper<sup>14</sup>. Toda la documentación relacionada al artefacto es aparentemente clara y precisa en cuanto a la composición del acto, pero el verdadero problema está cuando detallan la colocación de los espejos: “[...] el ángulo apropiado de la inclinación de este vidrio se determina experimentalmente [...]” (1879: 2-3).

Steinmeyer refiere a esta explicación como una “descripción errónea en todos los sentidos, [...] Para una ilusión óptica de este nivel, los ángulos de los espejos y visión de los espectadores pueden ser perfectamente calculados” (2004: 37), evidenciando que dicha descripción ambigua fue presentada de esa manera intencionalmente por sus creadores, de modo que la ilusión no pueda ser robada aunque se tengan los planos del mecanismo empleado.

Si bien en su momento no hubo inconvenientes con explicaciones parecidas, la legislación actual para las patentes exige:

“Una descripción escrita de la invención, así como la forma y el proceso de elaboración y utilización, de manera completa, clara, concisa y con términos exactos, de modo que cualquier persona con habilidad en el arte al que esta pertenece pueda recrear y utilizar dicho invento”(Loshin 2007: 22).

Es posible concluir que la protección de los mecanismos “útiles” que forman parte de trucos o espectáculos de magia como Propiedad Industrial puede ser garantizada mediante los dos tipos de patentes mencionados: de Invención o de Modelo de Utilidad.

No obstante, la finalidad de esta protección es impedir la reproducción no autorizada del producto en cuestión, mas no aplica al hecho de que el procedimiento sea revelado en

<sup>12</sup> OFICINA DE PATENTES DE ESTADOS UNIDOS

1923 Patente N°1458575. New York, 12 de junio.

<sup>13</sup> CORTE DISTRITAL DE ESTADOS UNIDOS

1938 Goldin v. RJ Reynolds Tobacco Co., 22 F. Supp. 61. New York, 25 de enero.

<sup>14</sup> OFICINA DE PATENTES DE ESTADOS UNIDOS

1879 Patente N°221605. New York: 5 de agosto.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

periódicos, libros o incluso cajas de tabaco. Por lo tanto, para que un truco o espectáculo de magia sea protegido mediante patentes, el secreto de este debe estar disponible para el público.

Claro está que no cualquiera que asista a un espectáculo de magia buscará inmediatamente el artefacto que lo sorprendió en la oficina de patentes más cercana; pero si así fuera, esta documentación siempre estará disponible para el público en general. Como lo menciona Loshin, “Al patentar un artefacto, ellos [los prestidigitadores e ingenieros involucrados en la creación de la invención] terminan destruyendo gran parte de lo que hace valiosa la propiedad” (2007: 22).

Asimismo, puede entenderse esta práctica como la “Revelación del Secreto” a la que alude Thurston que, aunque sea con fines legales, estaría incumpliendo el tercer principio básico de la ética de todo prestidigitador. En consecuencia, son pocos los magos que optan por esta vía de protección, a menos que la ejecución efectiva del truco radique más en las habilidades de quien lo llevará a cabo, por encima de la complejidad del mecanismo patentado.

Otro motivo por el que no muchos trucos de magia son patentados en la actualidad, además del dinero y tiempo que demanda dicho procedimiento legal, es apreciable en la forma en que la magia se ha convertido en una manifestación más cotidiana. Los ejemplos empleados datan mayormente del siglo XIX, donde no existían muchos magos alrededor del mundo, razón por la que estos buscaban proteger sus secretos a toda costa. Hoy en día existen muchas maneras de aprender cómo hacer un truco de magia, así como resulta más fácil acceder a los registros online de las oficinas de patentes de todo el mundo, de modo que si bien es posible acceder a esta protección, no termina siendo totalmente rentable para el propietario de la invención.

## **2.2 COPYRIGHT: PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN TRUCOS Y ESPECTÁCULOS DE MAGIA**

Como ha sido mencionado anteriormente, el componente intelectual (“Artes Escénicas”) de los trucos de magia se encuentra representado por la dramatización, las coreografías y las pantomimas que puedan desarrollarse en un acto o como parte de un espectáculo entero.

Antes de profundizar en cada una de las categorías mencionadas, es pertinente retomar lo establecido por el Acta Federal de Copyright de Estados Unidos, publicada en 1976 que, al ser miembro de la WIPO, se aplica también en el Perú. Esta sugiere que todos los Derechos de Autor quedan sujetos a una limitación significativa, donde las obras originales: “Se representen en medios tangibles de expresión...mediante los cuales puedan ser percibidos, reproducidos o, de cualquier otra forma, comunicados”.

Esto significa que, como menciona Loshin, un prestidigitador es capaz de utilizar el copyright para proteger guiones, instrucciones de escenario escritas, grabaciones en video de sus actuaciones, y otros medios tangibles. (2007: 20)

De esta manera, la protección en cuestión puede ser utilizada para bloquear o impedir actuaciones sustancialmente similares hechas en público, así como la reproducción ilegal del material en el que su desarrollo ha sido plasmado. No obstante, los prestidigitadores no pueden proteger de esta forma una de las principales formas de su creatividad: las presentaciones en vivo o improvisaciones que surgen ante un error de cálculo durante una de estas.

Aun así, la dificultad más significativa se presenta en el hecho de que los trucos de magia, propiamente dichos, no pueden ser protegidos como Propiedad Intelectual. El caso del

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

truco “Shadows” es evidencia de que un prestidigitador puede optar por la protección de aspectos dramáticos de su acto, así como una descripción escrita del método detrás de una ilusión (similar al caso de las patentes), de modo que esta no pueda ser precisamente reproducida. Pero sería imposible buscar la protección del método o *modus operandi* de un truco en sí mismo.

Tal y como lo expone el Acuerdo N°102 del Código de Derechos de Autor de Estados Unidos:

“(b) En ninguna forma la protección del copyright para una obra de autoría original debe extenderse a ninguna idea, procedimiento, proceso, sistema, método de operación, concepto, principio o descubrimiento, independientemente de la forma en que este sea descrito, explicado, ilustrado o encarnado en dicha obra” (1976)<sup>15</sup>

Es así como los prestidigitadores buscan la protección de los Derechos de Autor de sus trucos a partir de sus componentes intelectuales.

Las ilusiones y los efectos especiales de todo tipo han sido parte de las representaciones dramáticas desde sus inicios. En este sentido, estas dramatizaciones son sujeto de la protección otorgada por el copyright. Cuando los actos de magia son trabajados como dramatización, es posible que la copia del todo o una parte de estos, así como cualquier otra violación sujeta a esta legislación como la reproducción en público, o incluso la creación y representación de un trabajo sustancialmente similar infrinja los Derechos de Autor.

Un ejemplo de esto es la reconocida “Escena del Ferrocarril”, en la que se presenta a un personaje atado a las vías de un tren, el cual es retratado acercándose, de modo que la víctima es salvada momentos antes de ser arrollada, por alguien que primero tuvo que liberarse dramáticamente de alguna restricción (Boyden 2018: 150-155). Esta escena fue creada por Agustin Daly, para una obra popular llamada “*Under the Gaslight: A Totally Original and Picturesque Drama of Life and Love in These Times*”, la cual fue registrada para Derechos de Autor en 1867.

Un año más tarde, el autor británico llamado Henry Palmer incluiría una escena similar en una obra llamada “After Dark”, haciéndose acreedor a una demanda por parte de Daly. En esta versión, “el ferrocarril era un subterráneo, cambió el género del rescatista, el lugar del que tenía que escapar para salvar a la víctima, y la forma en que este se realizaría” (Loshin 2007: 20-21). La particularidad de la aparente copia radicaba en que el diálogo y los movimientos eran distintos, a lo que el juez del caso resolvió que se trataba de una violación a la composición dramática que había sido registrada, a pesar de la ausencia de un diálogo similar:

“Los movimiento, gestos y expresiones faciales que se dirigen solo al ojo, son tan parte de la composición dramática como el lenguaje hablado que se dirige solo al oído; y esa parte de la composición escrita que da dirección por los derechos de autor, como el lenguaje prescrito para ser pronunciado por los personajes. Y esto es totalmente independiente del escenario, de la maquinaria o los dispositivos mecánicos, o de lo que se llama, en el lenguaje artístico, el escenario o el espacio de trabajo de la escenografía” (Blatchford 1868: 3-5)<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> Recuperado de: <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/102>

<sup>16</sup> CORTE FEDERAL DE ESTADOS UNIDOS

1868 Resolución 6F, Caso 1132. New York, 01 de diciembre.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Asimismo, en el caso “Fuller vs Bemis”<sup>17</sup> que tomó lugar en 1892, Marie Louise Fuller demandó a Minnie Renwood Bemis por la reproducción ilegal de su presentación llamada “Serpentine Dance”. El caso concluyó con un resultado desfavorable para la demandante, pues su baile no pudo ser considerado una dramatización:

“Una danza escénica que ilustra la poesía del movimiento mediante una serie de movimientos elegantes, combinados con un atractivo arreglo de cortinas, luces y sombras, pero sin contar una historia, sin retratar a ningún personaje y sin representar emociones, no es una dramatización dentro del significado de la Ley de Derechos de Autor” (Lacombe 1892: 2).

La resolución de estos casos, junto con el análisis realizado a “Teller vs Dogge” en el capítulo anterior, permiten extraer la conclusión de que para buscar la protección de una dramatización como propiedad intelectual, es esencial que esta cuente una historia en particular. Además:

“Es esencial que [una dramatización] cuente alguna historia. La trama puede ser simple. Puede ser solo la narrativa o la representación de una sola transacción; pero debe repetir o imitar alguna acción, discurso, emoción, pasión o personaje, real o imaginario. Y cuando lo hace, son las ideas así expresadas las que se convierten en sujeto de derechos de autor. Los movimientos meramente mecánicos por los cuales se producen los efectos en el escenario no son temas de derechos de autor para una dramatización, pues no transmiten ideas cuyo arreglo constituye una composición dramática” (Dougherty 2018: 24).

Es así como Dougherty relaciona los casos detallados con lo representado por un truco o espectáculo de magia en la actualidad, donde muchos prestidigitadores se empeñan en contar historias, ya sea mediante un discurso o basándose enteramente en movimientos determinados, creando una atmósfera en la que su truco se llevará a cabo, pues es la única forma de acceder a la protección de estos categorizándolos como dramatizaciones.

Esto demuestra que, de cumplir los requerimientos para ser categorizados como una dramatización, los trucos y espectáculos de magia pueden ser considerados para ser protegidos como Propiedad Intelectual mediante el *copyright*; por el contrario, resultaría imposible proteger una presentación basada meramente en métodos y movimientos mecánicos, que no pretenden contar ninguna historia en particular.

En el caso “Fuller vs Bemis” el fallo no se dio a favor de la demandante, pues su obra coreográfica no cumplía con lo establecido por el *copyright* en tanto a la protección de dramatizaciones. No fue hasta 2014 que se marcaría una diferencia en este aspecto, cuando el Compendio de Prácticas de la Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos incluiría a los trabajos coreográficos en su estatuto como obras diferentes a las dramatizaciones, de modo que sean protegidas sin la necesidad de una historia en particular.

En este Compendio también se menciona lo siguiente:

“Aunque no es necesario que cuente una historia, se espera que los movimientos de baile transmitan algún concepto temático o emocional a una audiencia [...] La coreografía se define como *la composición y disposición de los movimientos y patrones de baile, y generalmente se pretende que esté acompañada de música.*

*La danza es una sucesión cinética y estática del movimiento corporal en ciertas*

---

<sup>17</sup> DIARIO LEGAL DE ALBANIA  
1892 Edición 46, p. 165-166. Albania, Estados Unidos.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

*relaciones rítmicas y espaciales* [...] Las características importantes son: una serie relacionada de movimientos y patrones de danza organizados en un todo coherente [...] Una obra de autoría no puede registrarse como coreográfica funciona a menos que esté compuesto por pasos de baile, movimientos de baile y / o patrones de baile [...] Las coreografías son generalmente practicadas por bailarines experimentados, siendo esta una característica que marca distinciones entre sus movimientos y los pasos de baile *sociales* [...]” (2014: 94-106).

En la actualidad, muchos magos incluyen bailarines con fines claramente coreográficos en sus actos, ya que sin ellos no estaría totalmente claro que sus movimientos sean considerados una coreografía en sí. Los desplazamientos grupales que realiza con este elenco pretenden generalmente ocultar alguna acción, atrayendo la atención del público hacia la coreografía que está siendo representada en escena. Sin embargo, si estos movimientos no involucran movimiento rítmico por parte del elenco en cuestión, no puede ser considerado un trabajo coreográfico.

Es así como los trucos y espectáculos de magia que no cuentan historias específicas pueden ampararse en la categoría de coreografías para fines de su protección, siempre y cuando impliquen una serie de movimientos o patrones de baile, representando una parte o la totalidad del acto.

Las dos categorías descritas presentan una exclusión demasiado amplia, y no reflejan en hecho de que los trucos y espectáculos de magia califiquen siempre para ser considerados dramatizaciones o coreografías, incluso si estos implican mucha más creatividad que otras obras no sujetas a derechos de autor (como el malabarismo). Sin embargo, como es propuesto por Dougherty, si la presentación que se pretende proteger no cuenta una historia en concreto ni es lo suficientemente coreográfica, aún puede calificar como una pantomima (2018: 27).

Como fue demostrado por la resolución del caso “Teller vs Dogge” y al igual que las coreografías, las pantomimas también pueden ser reconocidas como una categoría distinta a las dramatizaciones, de modo que pueden ser protegidas sin la necesidad de contar una historia.

El compendio mencionado previamente supone también que la protección de Derechos de Autor para pantomimas:

“No se extiende a gestos o técnicas comunes [...] y la presentación debe contener más que unos cuantos gestos, movimientos y expresiones faciales con variaciones lineales o espaciales menores” (2014: 117).

La aplicación del *copyright* a las pantomimas ocurre a manera de compilación, en el sentido de que es posible proteger una serie de acciones que, por separado, no podrían acceder a dicha protección como Propiedad Intelectual.

Antes del caso de Teller, no se tomaron decisiones legales que implicaban únicamente una infracción hacia una pantomima. Es claro que los trucos y espectáculos de magia, en su mayoría, pretenden imitar o recrear situaciones determinadas, personajes u otros eventos a partir del movimiento como parte de un todo. Si esta representación resulta ser lo suficientemente original, es posible que pueda ser registrada como una pantomima.

Entonces, si el desarrollo de un truco o espectáculo de magia implica relatar una historia, conteniendo una trama “entendida como un hilo de sucesos relacionados consecutivamente” (Dougherty 2018: 30), independientemente de si es contada con o sin un diálogo, puede ser protegido como dramatización.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Si no contiene trama o personajes, pero incluye una sucesión de movimientos corporales organizados de forma rítmica en un “todo coherente”, especialmente si va acompañado de música, puede ser protegido como un trabajo coreográfico. Si tampoco contiene tales movimientos coreográficos, pero representa situaciones, personajes u otros eventos a través de gestos y movimientos corporales, es posible acceder a su protección como pantomima.

En su búsqueda por hacer que su truco encaje dentro de la categorización de dramatización, coreografía o pantomima, los prestidigitadores se ven frente a una suerte de limitación y exigencia adicional a su creatividad. Por otra parte, el tiempo y dinero empleados en la aplicación a esta protección puede suponer una pérdida considerable para el prestidigitador.

Asimismo, aparece el mismo problema que suponen las Patentes: la revelación del secreto. Tanto INDECOPI, la WIPO, el Compendio de Derechos de Autor de Estados Unidos y cualquier otra legislación que regule lo referente a la protección de la Propiedad Industrial e Intelectual establecen que es necesario brindar una descripción detallada de aquello que busque ser protegido, exigiendo a su vez que sea plasmada en algún medio tangible de expresión.

Es por ello que, si se pretende proteger un truco o espectáculo de magia, por lo general los prestidigitadores se ven obligados a elaborar un guión o documento en el que detallen específicamente todo lo que sucederá en el escenario, de lo contrario, sería imposible para ellos acceder a la protección de sus actos como Propiedad Intelectual.

### **2.3 SECRETO COMERCIAL: EL *TRADE SECRET* COMO UNA ALTERNATIVA DE PROTECCIÓN**

Ante la problemática de tener que plasmar todo acerca de la realización de un truco, surge como solución razonable lo que es conocido como “Secreto Comercial Internacional” o “Trade Secret”. Después de todo, además de ser catalogados como propiedad industrial, dramatizaciones, coreografías o pantomimas, los métodos detrás de los trucos y espectáculos de magia son secretos, de modo que esta legislación ofrece protección valiosa para los prestidigitadores que busquen mantenerlos ocultos a toda costa.

Para explicar este punto es pertinente retomar de forma breve el caso de Horace Goldin y el truco de “Cortar a una dama por la mitad”. Si bien su secreto se hizo público en 1938 tras haberlo patentado, su primer enfrentamiento legal fue en 1922. Este proceso tuvo como objetivo impedir que una compañía cinematográfica exponga la ilusión de Goldin, amparándose en la protección brindada a esta como secreto comercial a la que había apelado años antes. A pesar de que la compañía en cuestión pretendía exponer una versión distinta del mismo truco, el juez concluyó que:

“[La compañía] se ha aprovechado ilegal e injustamente del éxito que ha recompensado la iniciativa del demandante. Aunque los métodos para la ilusión difieran significativamente de los empleados por Goldin, el tribunal observó que el propósito de los acusados al exponer la realización y exhibición de su secreto fue privar a Goldin de su habilidad para realizar la ilusión de manera única” (Loshin 2007: 22).

Esto supuso un triunfo momentáneo para Goldin, quien en busca de mayor protección acudió a la oficina de Patentes – el resto es historia. No obstante, la legislación que representa su victoria es donde muchos prestidigitadores fallan en la actualidad, debido a dos requerimientos particulares que se aplicarían en 1985, cuando se publicó el Acta Uniforme de Secreto Comercial Internacional.

Loshin refiere a ambos requerimientos en base a lo que la legislación del *Trade Secret*

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

sostiene, afirmando lo siguiente:

“La responsabilidad por violar un Secreto Comercial solo es aplicada a aquellos infractores que obtengan dicho secreto a través de *medios inapropiados*. Esto supone el robo total o parcial, así como el incumplimiento de un *deber de mantener el secreto*”. (2007: 23)

La idea de aquello que puede considerarse un “medio inapropiado” es un tanto maleable, y depende del contexto de cada caso que pretenda analizarse a partir de esta legislación, aunque principalmente se relaciona con el espionaje o hackeo a los creadores de estos efectos. El verdadero inconveniente que encuentran los magos en esta legislación se encuentra en lo que compete al segundo requerimiento: “el deber mantener el secreto”. Generalmente, este punto es infringido en el caso de asistentes o demás integrantes del acto de magia que revelen los secretos detrás de su realización. Como resultado, sería más factible utilizar el *Trade Secret* para proteger un truco si el creador de este trabaja de manera individual, de modo que pueda llevar a cabo su acto sin verse obligado a revelar su secreto para poder llevarlo a cabo.

También está el caso de David Copperfield, quien requiere a sus asistentes y todos los que trabajan con él firmar un acuerdo que estipula cooperar con el total secretismo de su acto, bajo pena de severa multa. Es aquí donde se impone un modelo que debería ser seguido por todos los prestidigitadores que, en la actualidad, trabajan con asistentes para realizar sus trucos, predefiniendo las consecuencias de revelar un secreto suyo en un contrato, ahorrándose el procedimiento judicial que implicaría demandar su exposición.

El robo de un secreto, para efectos del *Trade Secret*, no implica simplemente averiguar cómo se realiza un truco, sino copiar o exponer dicho secreto en público. Por otro lado, la segunda complicación que se presenta para los prestidigitadores que buscan ampararse en el Secreto Comercial para proteger la Propiedad Intelectual que representan sus trucos es la ingeniería Inversa realizada por la competencia.

El *Trade Secret* exige al propietario del secreto protegido “hacer esfuerzos razonables para mantener el secretismo”, de modo que al estar siendo ejecutados constantemente frente a un público, los métodos ocultos detrás de los trucos de magia están en un constante riesgo de ser descubiertos por la audiencia. Gaultier hace referencia a los métodos utilizados por el matemático Henri Decremps (1946: 23), quien expuso trucos utilizando una ingeniería inversa conforme a los artefactos que empleaban los magos<sup>18</sup> a finales del siglo XVIII. La revelación de esos trucos es detallada por Loshin como producto del “Descubrimiento y análisis independiente de productos o información disponibles para todo el público” (2017: 23), de modo que este proceso es imposible de ser catalogado como “medio inapropiado” de adquisición del secreto.

Así como el avance tecnológico supuso una suerte de evolución para los trucos de magia, este también ha favorecido las posibilidades de que sus secretos sean revelados. La ingeniería inversa aplicada a un truco de magia es más común debido a la posibilidad de grabar un acto, pausarlo y reproducirlo las veces que sea necesario para poder entender el funcionamiento de este. Una vez más, utilizar estos métodos para analizar y revelar el secreto detrás del acto no es considerado una infracción al *Trade Secret*.

---

<sup>18</sup> Estas revelaciones fueron plasmadas en el libro “La Magie Blanche Devoilée” bajo la descripción de brindar “la explicación de los trucos de magia más famosos de Londres” en esa época.

Código:	2	0	1	8
---------	---	---	---	---

0	8	8	1	
---	---	---	---	--

## CONCLUSIONES

- Los aspectos materiales de un truco de magia (Artículos Útiles) pueden ser protegidos como Propiedad Industrial mediante el uso de Patentes de Invención y Patentes de Utilidad, siempre y cuando presenten una finalidad lo suficientemente “útil” para ser considerados dentro de esta categoría.
- Un truco o espectáculo de magia puede acceder a la protección como Propiedad Intelectual mediante el copyright, siempre y cuando se apegue a lo requerido para ser considerado dentro de la protección de Artes Escénicas, acatando la posibilidad de ser presentados a manera de Dramatización, Coreografía y/o Pantomima.
- El uso del Secreto Comercial es una alternativa para ambas medidas de protección, pues a diferencia de las patentes y el copyright, no exige al prestidigitador revelar el secreto a las entidades legales que la garantizan. No obstante, una demanda por violación a la propiedad industrial o intelectual protegida por esta ley es aplicable únicamente en caso de que el secreto haya sido obtenido por terceros mediante “Medios Inapropiados”.
- Los requerimientos encontrados en nuestra legislación conforme a la protección de los trucos y espectáculos de magia representan una suerte de limitación y exigencia adicional a la creatividad del prestidigitador.
- Una de las principales desventajas y razones por las que muchos magos profesionales no deciden acceder a estas medidas de protección se ve reflejada en el costo y tiempo que demanda seguir dichos procedimientos legales, así como los reducidos beneficios obtenidos en la práctica.
- Es recomendable que los prestidigitadores firmen un acuerdo de confidencialidad con sus asistentes, como es el caso de David Copperfield, para evitar recurrir a procesos legales que podrían consumir tiempo y dinero valiosos para el propietario del secreto del truco o espectáculo en cuestión.

Código:	2	0	1	8
---------	---	---	---	---

0	8	8	1	
---	---	---	---	--

## BIBLIOGRAFÍA

1. ALMAZÁN, Elena  
2019 *¡Abracadabra! Magia en Los Tribunales*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
2. ALVARADO, Carlos  
2017 *Mecanismo complementario para la protección de creaciones: Los Diseños Industriales y los Secretos Empresariales*. Lima: INDECOPI
3. CAAMAÑO, Eduardo  
2016 *Houdini: la biografía definitiva del mago más célebre de todos los tiempos*. Madrid: Almuzara.
4. BRANCOLINI, Janna  
2014 *Abracadabra! – Why Copyright Protection for Magic is not just an Illusion*. Los Ángeles: Loyola Law School.
5. BOYDEN, Bruce  
2018 *Daly vs Palmer, o los orígenes melodramáticos del observador ordinario*. Wisconsin: Marquette Law School.
6. CORCOS, Christine  
2010 *Law and Magic: A Collection of Essays*. Carolina: Carolina Academic Press.
7. Dougherty, Jay  
2018 *Now You Own It, Now You Don't – Or Do You? : Copyright and Related Rights in Magic Productions and Performances after Teller vs. Dogge*. Los Angeles: Loyola Law School.
8. GAULTIER, Camile  
1945 *Magic without Apparatus - A Treatise on the Principles, Old and New, Of Sleight-Of-Hand with Cards, Coins, Billiard Balls, and Thimbles*. Londres: Read Books.
9. HOUDINI, Harry  
1920 *Traficantes de Milagros y sus Métodos*. Madrid: Nórdica.
10. LOSHIN, Jacob  
2007 *How Magicians protect Intellectual Property With and Without Law*. New Haven: Carolina Academic Press.
11. OSORIO, Mauricio  
2017 *Guía de Patentes para Investigadores*. Lima: INDECOPI.

Código:	2	0	1	8	0	8	8	1	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

12. RAO, Bharat  
2019 *Mágico: Cómo la magia y sus Artistas estrella transformaron la economía del entretenimiento*. Amazon Prime Exclusive Edt.
13. RODRÍGUEZ, Ricardo  
2015 *La Protección de los Trucos de Magia mediante la Propiedad Intelectual e Industrial*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
14. STEINMEYER, Jim  
2004 *Hiding the Elephant: How Magicians Invented The Impossible*. London: Titivillus.
15. TARCHER PENGUIN  
2011 *The Last Greatest Magician - Howard Thurston and the Battle of the American Wizards* [videgrabación]. YouTube.  
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=NZMSLNdYw0A>
16. THURSTON, Howard  
1940 *400 Tricks You Can Do* (Tercera Edición). New York: Blue Ribbon Books.
17. WIPO  
2017 *¿Qué es Propiedad Intelectual?* (Publicación 450) Ginebra: WIPO Publishing.