

ANÁLISIS DE LAS MODIFICACIONES PREVISTAS EN LA LEGISLACIÓN DE DISEÑO INDUSTRIAL A NIVEL EUROPEO

AN ANALYSIS OF THE UPCOMING CHANGES IN THE INDUSTRIAL DESIGN LAWS ON A EUROPEAN LEVEL

SARA LOUREDO CASADO*

RESUMEN

La legislación europea de diseño, que cuenta ahora con un poco más de veinte años, debía ser revisada y actualizada, a lo que se comprometió la Unión Europea ya desde su promulgación a finales de los años noventa. Por ello, tras un proceso de consulta pública y un estudio sobre el impacto que las modificaciones previstas podrían tener, el pasado mes de noviembre de 2022, se publicaron sendas propuestas de Directiva y de Reglamento sobre Diseño, elaboradas por la Comisión Europea. Algunos de los temas abordados son la protección de productos únicamente virtuales, el posible uso del diseño en el marco de una parodia y la liberalización de las piezas de recambio en lo que respecta a su diseño. En este artículo nos proponemos ofrecer una panorámica acerca de las principales modificaciones proyectadas, siendo conscientes de que algunas de ellas pueden ser enmendadas en el subsiguiente trámite parlamentario.

Palabras clave: reforma de la legislación europea de diseño, diseños virtuales, diseño e impresión 3D, liberalización del mercado de las piezas de recambio.

ABSTRACT

The European design legislation, which is now a little over twenty years old, needed to be revised and updated, to which the European Union committed itself when it was enacted, in the late nineties. Therefore, after a public consultation process and a study on the impact that the planned amendments could have, last November 2022, a European Commission proposal for a Design Directive and a Design Regulation was published. Some of the issues addressed are the protection of virtual-only products, the possible use of a design in the framework of a parody or the liberalization of spare parts market regarding their design. In this article, we intend to give an overview of these main proposed amendments, being completely aware that some of them may yet be amended in the subsequent parliamentary process.

Keywords: reform of the European design law, virtual designs, design, and 3D printing, liberalisation of the aftermarket.

* Ayudante Doctora del área de Derecho Mercantil de la Universidad de Vigo. Esta contribución se enmarca en el Proyecto de Potencial Crecimiento de la Xunta de Galicia al que pertenece el grupo DMT (Dereito Mercantil e do Traballo) de la Universidad de Vigo para los años 2022-2024.

Fecha de recepción: 29 de marzo de 2023 // Fecha de aceptación: 3 de mayo de 2023.

SUMARIO: I. INTRODUCCIÓN.—II. PRINCIPALES NOVEDADES EUROPEAS.—1. Las definiciones de «dibujo y modelo» y «producto». La ambigua cuestión de la visibilidad.—1.1. La desmaterialización de los diseños y de los productos.—1.2. La pervivencia del debate sobre la visibilidad.—2. Alcance de los derechos que otorga un diseño en relación con la impresión en 3D.—3. Ampliación de los límites: uso referencial y uso a modo de crítica o parodia.—4. Cláusula de reparación.—III. CONCLUSIONES.—IV. BIBLIOGRAFÍA.

CONTENTS: I. INTRODUCTION.—II. MAIN EUROPEAN DEVELOPMENTS.—1. The definitions of «design» and «product».—1.1. The dematerialization of designs and products.—1.2. The survival of the debate on visibility.—2. Scope of the design rights in relation to 3D printing.—3. Extension of the limits: referential use and use for criticism or parody.—4. Spare-parts clause.—III. CONCLUSIONS.—IV. BIBLIOGRAPHY.

I. INTRODUCCIÓN

Algunos autores se han referido al diseño industrial como la cenicienta o el pariente pobre de los derechos de propiedad industrial por su tardía regulación y su consideración de menor importancia en comparación con las patentes y las marcas¹. Sin embargo, desde hace unas décadas se ha observado como esa apariencia externa de los bienes de uso cotidiano (pequeños electrodomésticos, móviles, ordenadores, muebles, ropa y calzado, etc.) es un factor decisivo en la toma de decisiones de consumo y funciona como elemento dinamizador del gasto en tiempos de recesión.

Estas conclusiones se vieron reforzadas por la comprobación empírica del creciente número de registros de diseños industriales desde la promulgación de la Directiva y Reglamento de Diseño a finales de los años noventa y principios de los dos mil respectivamente².

La introducción de una regulación europea sobre diseño ha sido, por tanto, un acierto. Además, en nuestra opinión, el consenso alcanzado para la elaboración de los mencionados instrumentos legales no ha sido desdeñable, teniendo en cuenta que uno de los sectores más afectados por esta regulación es el del automóvil y que en dicho mercado coexisten intereses sumamente opuestos, a los que nos referimos en el apartado «cláusula de reparación» de este trabajo.

En todo caso, tanto el Reglamento de Diseño de 2002 (en adelante RD)³ como la Directiva de Diseño de 1998 (DD)⁴ suponían una primera aproximación para los Estados europeos y contenían un compromiso de revisión al cabo de tres años (sobre todo en relación con la cláusula de reparación)⁵, con la esperanza de alcanzar una regulación más uniforme en el futuro. Pues bien, cogiendo este testigo, la Comisión inició una consulta pública en 2016 y, posteriormente, una evaluación en 2018, cuyas conclusiones se plasmaron en un documento

¹ COOK (2013), pág. 86; BLACKMAN (2002), pág. 327.

² Otro indicio de la utilidad del diseño y de su conveniencia para los creadores o titulares del derecho es la numerosa jurisprudencia sobre la materia de los últimos veinte años: si buscamos sólo datos de los casos que se han resuelto a nivel europeo, nos encontramos con más de 260 entre los años 2003 y 2023 (datos procedentes de la búsqueda en Curia).

Además, habría que sumar los casos resueltos por los tribunales nacionales de los Estados que integran la Unión Europea. En el caso español, desde 2007 hasta la actualidad, 174 casos se han pronunciado en relación con la Ley de Protección Jurídica del Diseño Industrial (<https://www.poderjudicial.es/search/indexAN.jsp#>).

³ Reglamento (CE) núm. 6/2002, del Consejo, de 12 de diciembre de 2001, sobre los dibujos y modelos comunitarios.

⁴ Directiva 98/71/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de octubre, sobre la protección jurídica de los dibujos y modelos.

⁵ Nos referimos a este plazo en el apartado relativo a la cláusula.

acerca de la operatividad de la normativa existente y de la satisfacción de los grupos de empresarios especialmente afectados por la misma⁶.

La consulta ha arrojado un resultado positivo en general respecto a la legislación existente pero también ha puesto de manifiesto la obsolescencia del RD y la DD en cuestiones como las oportunidades e infracciones de los diseños en mercados de realidad virtual (v. gr. los videojuegos) o las que derivan de la impresión 3D⁷.

Por lo apuntado, el pasado mes de noviembre de 2022, se publicaron sendas propuestas de modificación de los instrumentos legales, que han recogido muchas de las opiniones y demandas de instituciones académicas, expertos del sector y empresas implicadas, y la última jurisprudencia sobre diseño⁸. Por todo ello, si bien no pensamos que la reforma vaya a ser la perfecta solución a los desafíos existentes, sí resulta un paso muy necesario.

Antes de entrar en cada una de las modificaciones, nos gustaría aclarar algunas cuestiones. En primer lugar, una parte relevante de los cambios propuestos tienen que ver con la simplificación de los procesos de registro y con la carga burocrática y económica asociada a los mismos. Se trata de que la solicitud o renovación de un diseño, en línea con lo que ocurre con una marca, sea más sencillo y económico. No es una modificación menor ya que aboga por una mayor eficiencia del sistema, pero posee un indudable componente administrativo que nos desviaría del análisis sobre los cambios de fondo acerca del diseño industrial⁹. En segundo lugar, dado que el proceso de modificación legislativa en el seno de la Unión Europea pivota sobre una consulta pública y sobre los comentarios que empresas e instituciones con interés en participar emiten, vamos a referirnos frecuentemente a esas observaciones identificándolos a través de los sujetos emisores y del año¹⁰.

Finalmente, hemos de tener presente que los textos que manejamos, aunque no son borradores, tampoco son definitivos porque, a partir de ahora, deben ser leídos y aprobados por el Parlamento Europeo siguiendo el procedimiento legislativo ordinario, el cual implica también la lectura por el Consejo y la necesidad de consenso en el comité de conciliación¹¹.

⁶ COMISIÓN EUROPEA (2020A), págs. 6-9 y 20-24.

⁷ COMISIÓN EUROPEA (2020B), pág. 7.

⁸ COMISIÓN EUROPEA (2022A).

A las propuestas las acompañó un informe de evaluación de impacto y su correspondiente *Resumen*, COMISIÓN EUROPEA (2022B), págs. 1-5.

⁹ Sin embargo, las virtudes y defectos del procedimiento de registro de diseños han sido apuntados por PÉREZ CARRILLO (2012), págs. 313-348.

¹⁰ En este punto, hemos de destacar que hubo un proceso de envío de opiniones que tuvo lugar entre 2020 y 2021, de forma previa a las propuestas legislativas, y otro que ha finalizado recientemente, el 31 de enero de 2023, y que supone un pronunciamiento sobre dichas propuestas. Por ello, nos referiremos en nota a pie a los mismos como «Comentarios 2021» y «Comentarios 2023» respectivamente.

Pueden consultarse todos los comentarios efectuados en la siguiente web https://ec.europa.eu/info/law/better-regulation/have-your-say/initiatives/12610-Propiedad-intelectual-revision-de-las-normas-de-la-UE-sobre-diseno-industrial-Reglamento-sobre-dibujos-y-modelos-_es (fueron 35 agentes los que participaron entre 2020 y 2021 y 33 los que han comentado entre 2022 y 2023).

¹¹ El procedimiento legislativo ordinario europeo se explica con detalle en la web de la Unión Europea: https://www.europarl.europa.eu/infographic/legislative-procedure/index_es.html#step3-completetext.

II. PRINCIPALES NOVEDADES EUROPEAS

La presente reforma propuesta por la Comisión, de manera similar a lo que ocurría con el Libro Verde sobre diseño del año 1991, incorpora una Directiva y un Reglamento. La primera exigiría la transposición de los cambios finalmente adoptados a la normativa nacional —en el caso español lo más efectivo y sencillo sería la modificación de la Ley de Protección Jurídica del Diseño Industrial (LPJDI)—¹² mientras que el segundo es de aplicación directa, sin ningún trámite ulterior de los Estados europeos. Por esta característica y porque se trata de una legislación que no sólo armoniza sino que uniformiza, centraremos el análisis de las modificaciones en el Reglamento, teniendo en cuenta que las disposiciones de la Directiva son, en su mayoría, paralelas a las de aquel.

Como reforma general, hemos de destacar que se aprovecha esta revisión de la normativa para sustituir la obsoleta mención de diseño «comunitario» por «de la Unión Europea» —como también ocurrió en el ámbito marcario—. Sin embargo, se ha dejado pasar la misma oportunidad, por lo menos hasta la fecha, para eliminar la distinción entre dibujo y modelo, sin efectos jurídicos prácticos, la cual podría quedar abarcada en el concepto de «diseño». Quizá no se haya considerado una reforma acuciante o muy relevante. Sin embargo, en países que, como España, cuentan con una regulación sobre los modelos de utilidad (en los arts. 137 y ss. de la Ley de Patentes)¹³, resulta confuso emplear el término «modelo» de forma genérica, sin saber si se hace referencia a uno técnico (y patentable) o estético (protegible como diseño). Confiamos en que pueda modificarse este punto en la discusión parlamentaria de las propuestas.

1. Las definiciones de «dibujo y modelo» y «producto». La ambigua cuestión de la visibilidad

En la explicación detallada respecto a cada una de las disposiciones de la propuesta de Reglamento, se nos indica que las definiciones se aclaran y amplían para dar cabida al progreso tecnológico derivado de la aparición de diseños que no se incorporan a productos físicos¹⁴. Para analizar los cambios propuestos, procedemos a comparar la versión vigente con la propuesta, subrayando las incorporaciones y modificaciones:

<i>Reglamento actualmente vigente</i>	<i>Propuesta Reglamento (2022)</i>
<p>Art. 3. Definiciones [...] se entenderá por:</p> <p>a) dibujo o modelo: la apariencia de la totalidad o de una parte de un producto, que se derive de las características especiales de, en particular, línea, configuración, color, forma, textura o material del producto en sí o de su ornamentación;</p>	<p>Art. 3. Definiciones [...] se entenderá por:</p> <p>1) «dibujo o modelo»: la apariencia de la totalidad o de una parte de un producto que se derive de las características especiales de, en particular, línea, configuración, color, forma, textura o material del producto en sí o de su decoración, <i>incluidos el movimiento, la transición o cualquier otra forma de animación de esas características</i>;</p>

¹² Ley 20/2003, de 7 de julio.

¹³ Ley 24/2015, de 24 de julio.

¹⁴ COMISIÓN EUROPEA (2022A), pág. 9.

<i>Reglamento actualmente vigente</i>	<i>Propuesta Reglamento (2022)</i>
<p>b) producto: todo artículo industrial o artesanal, incluidas las piezas destinadas a su montaje en un producto complejo, los juegos o conjuntos de artículos, embalajes, estructuras, símbolos gráficos y caracteres tipográficos, con exclusión de los programas informáticos y los productos semiconductores;</p> <p>c) producto complejo: un producto constituido por múltiples componentes reemplazables que permitan desmontar y volver a montar el producto.</p>	<p>2) «producto»: todo artículo industrial o artesanal distinto de los programas informáticos, <i>con independencia de que esté incorporado a un objeto físico o de que se materialice en formato digital</i>, incluidos:</p> <p>a) embalajes, juegos o conjuntos de artículos, estructuras, <i>disposición espacial de elementos destinados a formar, en particular, un entorno interior</i>, y piezas destinadas a su montaje en un producto complejo;</p> <p>b) obras o símbolos gráficos, <i>logotipos, patrones de superficie</i>, caracteres tipográficos e interfaces gráficas de usuario;</p> <p>3) «producto complejo»: un producto constituido por múltiples componentes reemplazables que permiten desmontar y volver a montar el producto.</p>

1.1. *La desmaterialización de los diseños y de los productos*

Hasta ahora la definición de diseño se apoyaba en dos realidades: la primera es la de «dibujo o modelo», una distinción que, como hemos indicado, nos parece carente de fundamento dado que no plantea ninguna consecuencia práctica relevante; y, la segunda, la de «producto», entendiendo como tal la realidad concreta a la que se aplica el diseño. Nos parece interesante matizar que el objeto fundamental de la protección continúa siendo «la apariencia de la totalidad o una parte del producto». Comenzamos comentando los cambios que pretenden operarse en el concepto de producto.

En este punto, como consecuencia de la necesaria adaptación del derecho de diseño a la evolución operada en los bienes gracias a la digitalización, la propuesta de la Comisión entiende que la materialización de las apariencias protegidas puede producirse no sólo en un objeto físico sino también en un formato digital. Gracias a esta modificación, no quedan dudas de que los productos que se diseñan digitalmente y se introducen como valores muebles disponibles e intercambiables en la experiencia virtual, o incluso para su mero enriquecimiento ambiental¹⁵, en la medida en que cumplan los requisitos de novedad y singularidad, pueden ser protegidos por diseño industrial.

¹⁵ Consideramos que este tipo de «bienes» pueden quedar comprendidos en la letra a) del apartado 2) del artículo 3 de la propuesta cuando incluye en el concepto de producto la «disposición espacial de elementos destinados a formar, en particular, un entorno interior». La protección de una realidad muy similar ya había sido debatida para las marcas en el caso *Apple* (STJUE de 10 de julio de 2014), en el que se argumentaba que la disposición de los productos y servicios ofrecidos en dichas tiendas de tecnología era distintiva por sí sola en relación con las tiendas habituales del ramo. A juicio de FERNÁNDEZ-NÓVOA, para el ámbito marcario, este fenómeno constituía una equiparación de la marca de servicios a la de productos y sólo resultaría conveniente en la medida en que la disposición en cuestión gozase de cierta originalidad [FERNÁNDEZ-NÓVOA (2015), pág. 439].

Esto parece lo más lógico teniendo en cuenta que se ha creado un mercado importante alrededor de los bienes virtuales¹⁶. Observemos que estos se siguen caracterizando por su visibilidad, en cuanto que son apariencias, independientemente de que el producto no sea uno de los que se pueden considerar «tradicionales». E incluso, opinamos que, en aquellos casos en los que se dé la originalidad exigida por la propiedad intelectual, sería factible acumular dicha protección a la de diseño, conforme al artículo 96.2 RD, que se mantiene en la propuesta.

En realidad, y aunque es positiva la aclaración de que los artículos digitales pueden ser objeto de un derecho de diseño, nada impedía hasta ahora realizar esta interpretación con la redacción del Reglamento de Diseño. Esta idea se ve reforzada por el hecho de que las vigentes Directrices de la Oficina Europea de Propiedad Intelectual (EUIPO) establezcan el registro para los dibujos o modelos de pantallas de visualización, los iconos, las interfaces gráficas de usuario y otros tipos de elementos visibles de un programa informático¹⁷.

Precisamente en relación con esos elementos del *software*, observamos que la propuesta de Reglamento mantiene la exclusión de los programas informáticos que se contiene actualmente en el RD. El Instituto Max Planck de Innovación y Competencia considera este apunte confuso y suprimible, por cuanto es claro que los códigos fuente y máquina no tienen interés a efectos del diseño (son protegidos como propiedad intelectual, en su caso) y ahora se establece específicamente que otros elementos visuales (iconos, interfaces, etc.) sí pueden acceder a esta tutela, como hemos destacado. Compartimos la reflexión efectuada por la institución alemana ya que, salvo que se aclare que lo que se excluye del ámbito del diseño son los mencionados códigos o la secuencia de procedimientos lógicos propios de un *software* —lo cual alargaría excesivamente las definiciones del art. 3—, puede que la mención de los programas de ordenador sea más confusa que aclaratoria¹⁸.

Por su parte, si nos fijamos en el cambio propuesto por esta reforma europea para la definición de «dibujo o modelo», vemos que se amplía este concepto a las animaciones, transiciones y proyecciones¹⁹. La protección de estos elemen-

En el caso del diseño, sin embargo, esta protección es mucho más natural, en la medida en que se protege la disposición por ser apariencia de un producto y no por ser distintiva. Entendemos que el umbral de tutela es, si no más bajo, más sencillo de adquirir debido a la ratio de protección y a los requisitos de los diseños industriales.

¹⁶ Nos ocupamos de la visibilidad en el apartado siguiente, pero nos parece importante mostrar claramente nuestra opinión en la cuestión.

¹⁷ Directrices de la EUIPO, Sección 4.1 Conformidad con la definición de un dibujo o modelo.

La aclaración del estatus como diseño de estos elementos era solicitada, entre otros, por las asociaciones del Reino Unido ECTA, INTA y MARQUES en sus comentarios de 2021.

¹⁸ En este punto, conviene recordar que la tutela de los códigos que integran el programa —el de la fuente, que contiene las instrucciones más o menos creativas que ha ideado el autor; y el de la máquina, que se trata de una especie de traducción del anterior a 0 y 1 para su lectura por el ordenador— corresponde a la propiedad intelectual. Por ello, de forma paralela a la exclusión hecha en la legislación de diseño, nuestra Ley de Propiedad Intelectual contempla la protección accesoria de los programas a través de una patente o un modelo de utilidad, pero nunca de un diseño industrial, en el artículo 96.3 LPI: «La protección prevista en la presente Ley se aplicará a cualquier forma de expresión de un programa de ordenador. [...] Cuando los programas de ordenador formen parte de una patente o un modelo de utilidad gozarán, sin perjuicio de lo dispuesto en la presente Ley, de la protección que pudiera corresponderles por aplicación del régimen jurídico de la propiedad industrial».

¹⁹ La protección de estos elementos era propuesta por GRUR en sus comentarios iniciales, del año 2021, págs. 1-2.

tos se produjo en la legislación de marcas en el año 2017, como categorías de signos que pueden constituir una marca²⁰. Gómez Montero hacía notar que el registro de estos nuevos tipos de signos produce una extensión algo desmesurada del ámbito de protección marcario. Nos parece que el riesgo en diseño es menor, por la propia validez temporal que posee esta protección (un máximo de veinticinco años) respecto a la de marcas (las cuales son potencialmente indefinidas si se renuevan cada diez años) y porque, si hay un ámbito en el que esas realidades pueden ser mejor integradas es el del diseño, en cuanto que son apariencias de o manifestaciones de carácter externo de carácter estético. Ciertamente que no son estáticas, pero nuevamente las definiciones existentes hasta ahora de diseño y producto no hacían referencia a su inmovilidad para que surgiese la protección²¹.

Dicho esto, es fundamental tener claros los límites del ámbito de protección de los diseños puesto que, si bien es necesario adaptar el diseño al entorno digital, no nos parece conveniente amparar en el derecho realidades como las sensaciones o los sonidos, que no cumplen con la exigencia de visibilidad o apariencia, a la que nos referimos en el segundo subapartado de este epígrafe.

La inclusión de nuevos diseños virtuales y dinámicos nos traslada inevitablemente a la tan en boga cuestión del metaverso que, hasta la fecha, ha sido más abordada en relación con las marcas que con los diseños, pero que plantea también dudas y problemas en nuestro ámbito. La autora del presente trabajo, en una reflexión sobre los nuevos entornos digitales, había concluido que la consideración de que el producto fuese únicamente virtual, no debería ser obstáculo para concederle protección como diseño industrial, entre otras cosas, por la amplitud de los conceptos de producto y diseño vigentes y porque en este ámbito, al contrario que en marcas, no opera el principio de especialidad²². Pues bien, la modificación legislativa parece confirmar las hipótesis apuntadas.

Finalmente, nos gustaría destacar de este nuevo artículo 3 del Reglamento la mención de otros diseños que, a nuestro juicio, no presentaban muchas dudas y cuya aclaración es, hasta cierto punto, innecesaria —y probablemente derivada del ámbito de las marcas—: los logotipos y los patrones de superficie. Tanto los primeros como los segundos son diseños porque son apariencias de productos, físicos o digitales. Podrían, además, constituir marcas pero sólo cuando sean distintivas —es decir, susceptibles de informar acerca de un origen comercial—²³.

Sin embargo, la AIPPI en sus recientes comentarios (2023) ha manifestado que el concepto de transición es impreciso porque no queda claro si es necesario el paso total de un estado a otro o también se cumpliría si se alcanzase un grado intermedio (pág. 2).

²⁰ En este sentido, el artículo 3.3.*h*) del Reglamento de Ejecución de la Marca de la Unión Europea [Reglamento (UE) 2018/626, de la Comisión, de 5 de marzo] afirma que un signo de movimiento «está compuesto de un movimiento o un cambio de posición de los elementos que forman la marca o que los incluya». Para un análisis completo de la cuestión en marcas, *vid.* GÓMEZ MONTERO (2019), págs. 274-278.

²¹ En esta línea se había pronunciado OTERO LASTRES (2003), pág. 35.

²² Otra publicación, destinada específicamente a proponer y resolver algunos de los problemas de los diseños en el metaverso, nos ha permitido realizar un análisis más pormenorizado de la cuestión y podría ser de utilidad: LOUREDO CASADO (2023), págs. 471-493.

²³ Sin embargo, no podemos descartar —dado que las legislaciones de marcas y de diseños lo permiten— que respecto a un mismo patrón se acumulen ambas tutelas, si se cumplen sus respectivos requisitos de protección.

Ocurriría lo mismo con la disposición de los elementos de un interior, como una tienda, que pueden recibir protección como diseño (con la modificación propuesta) y como marcas si son distintivas para el tipo de pro-

1.2. *La pervivencia del debate sobre la visibilidad*

La nueva propuesta de Reglamento se refiere a la visibilidad en el artículo 18 bis y la relaciona con la solicitud de registro. Según las directrices previas al articulado, este precepto pretende crear mayor seguridad jurídica, a través de la siguiente redacción: «*Objeto de la protección*. Se concederá protección a las características de la apariencia de un dibujo o modelo de la UE registrado que se muestren de forma visible en la solicitud de registro».

No existe en nuestro actual Reglamento ninguna disposición similar y, aunque su inclusión es, a nuestro juicio, una apuesta decidida por vincular el diseño a la percepción visual, el debate sobre esta cuestión no está cerrado. En este sentido, algunas instituciones que han comentado sobre las propuestas consideran que la visibilidad real de los diseños no es necesaria, en la medida en que el entorno digital altera la consideración tradicional de producto. Según esta postura, deberían poder protegerse las combinaciones de luces y sonidos creadas por los asistentes virtuales de Amazon o Apple, entre otros²⁴. El Instituto Max Planck ha llegado a afirmar recientemente que «las características del diseño no tienen que ser visibles en un momento o situación concretos para beneficiarse de la protección. La excepción a esta interpretación existe únicamente para los diseños de los componentes»²⁵.

No compartimos en absoluto esta idea porque puede conducirnos a perder de vista el fundamento jurídico de la tutela y a parcelar cualquier innovación en la presentación de productos o servicios que deberían ser protegidos, en su caso, a través de la propiedad intelectual. Por ello, nos parece una interpretación más literal y teleológica de la legislación la que realiza la asociación española ANDEMA que opina que, si se aceptase la protección del sonido mediante diseño se cualificarían como tal, elementos que no pertenecen a su ámbito²⁶.

En todo caso, para optar por una u otra interpretación, tanto de la regulación vigente de diseño como de las propuestas de 2022, la pregunta fundamental es si la visibilidad es una condición intrínseca del diseño industrial.

En primer lugar, si acudimos a redacciones anteriores de la regulación de diseño en busca de orientación, observamos que la primera propuesta de Directiva contenida en el Libro Verde de 1991 en su artículo 1.a) indicaba que el diseño recaía sobre la apariencia exteriormente *visible* de la totalidad o parte de un producto. Sin embargo, la mención fue suprimida posteriormente por ser considerada redundante —la apariencia ya implica visibilidad—²⁷. Esta supresión podría ser vista como un argumento en favor de una cualidad estética externa, porque preci-

ductos y servicios. Y entendemos que esto se aplica tanto a tiendas físicas como virtuales. En relación con las marcas y el *leading case Apple*, recomendamos el ya mencionado estudio elaborado por FERNÁNDEZ-NÓVOA (2015), págs. 433-440.

²⁴ Comentarios 2023, pág. 12.

²⁵ Comentarios 2023, pág. 4. Una interpretación incluso más extrema, a nuestro juicio, era la que efectuaban las asociaciones ECTA, INTA y MARQUES en sus comentarios de 2021, quienes afirmaban que no era necesario expandir la protección del diseño a los elementos no perceptibles visualmente porque un diseño no cuenta con esta condición para su protección. Es decir, no consideraban que la visibilidad se desprendiese de la definición de diseño (pág. 2).

²⁶ ANDEMA, Comentarios 2023, pág. 7. Esto estaría más en la línea de lo apuntado por la Comisión Europea en su evaluación jurídica del diseño del año 2016 [COMISIÓN EUROPEA (2016), pág. 158].

²⁷ OTERO LASTRES (2003), pág. 34. En la misma línea, para alguna doctrina francesa, la visibilidad sería un requisito de fondo [AZÉMA y GALLOUX (2012), págs. 690 y ss.].

samente ha buscado evitar una reiteración sobre lo que ya forma parte del concepto de diseño. Sin embargo, se podría alegar en sentido contrario que su supresión es muestra de que la visibilidad no es una condición definitiva y genérica para todos los productos. En esa misma línea, operaría en contra de la visibilidad que esta sólo se establezca expresamente en el actual Reglamento para los componentes de productos complejos y que entre los elementos de diseño mencionados en la lista (no taxativa) del artículo 3 del Reglamento figuren la textura y los materiales, que no son únicamente percibidos por la vista, sino también por el sentido del tacto.

Sin embargo, a nuestro juicio, ganan los argumentos a favor. El principal es que la protección de los diseños pivota sobre la «apariencia», según el artículo 3 —tanto el actual como la propuesta son idénticos en esto—. Aquella, de acuerdo con el *Diccionario de la Lengua Española*, es el «aspecto o parecer exterior de alguien o algo»²⁸. Confirmarían esta conclusión el hecho de que el carácter singular —segundo requisito de protección del diseño— se evalúa a través de la impresión general distinta causada en el usuario informado, la cual pivotará sobre características exteriores y visibles. El nuevo artículo 18 bis podría ser visto como manifestación a favor de la visibilidad de los productos no sólo en la solicitud de registro sino como condición de tutela de los diseños: no se puede proteger aquello que no es visto.

Finalmente, creemos que la jurisprudencia sobre la materia ha arrojado luz sobre la cuestión y no sólo en relación con los diseños de componentes de productos complejos. Nos fijamos en las sentencias de los casos *Biscuits Poult*²⁹ y *Cezar Przedsiębiorstwo*³⁰. En la primera el diseño litigioso era una galleta tipo cookie rellena de chocolate, el cual sólo era visible al morder la galleta. Para el TGUE, «la Sala de Recurso no incurrió en un error al precisar, [...], que las características no visibles del producto, que no se referían a su apariencia, no podían tomarse en consideración para determinar si el dibujo o modelo controvertido podía ser objeto de protección»³¹. En el segundo caso, el Tribunal resolvía un caso sobre el diseño de un rodapié (componente de un producto complejo), pero se mostraba muy tajante cuando afirmaba, para todo tipo de diseños, «que la visibilidad es un criterio esencial de la protección de los dibujos o modelos comunitarios»³².

Por todo lo apuntado, creemos que no procede, en absoluto, eliminar la visibilidad del análisis de protección de los diseños ni conceder protección como tales a realidades como el sonido u otras características ambientales no visibles. Al contrario, debe ser la condición que primero se verifique, ya que, sólo para un diseño perceptible de forma ocular, podremos proceder al análisis de la novedad y la singularidad. Por ello, es un criterio esencial, una exigencia de fondo y opera siempre, independientemente del tipo de producto al que el diseño se aplique³³.

²⁸ Compartimos del todo la afirmación de OTERO LASTRES acerca de la esencialidad de la visibilidad de los diseños. El autor hacía referencia, además, a que esta nota se manifiesta tanto en los productos físicos como virtuales [OTERO LASTRES (2003), pág. 35].

²⁹ STGUE de 9 de septiembre de 2014, asunto T494/12, *Biscuits Poult SAS y OAMI*.

³⁰ STGUE de 3 de octubre de 2014, asunto T39/13, *Cezar Przedsiębiorstwo Produkcyjne Dariusz Bogdan Niewiński c. OAMI, y Poli-Eco Tworzywa Sztuczne*.

³¹ Apartado 29 de la resolución.

³² Apartado 40 de la resolución. La cursiva es nuestra.

³³ Además, según el mismo Instituto Max Planck, los diseños virtuales, que deben recibir protección como diseño, se caracterizan porque en ellos sólo existe una apariencia y no un producto físicamente tangible. Nos

2. Alcance de los derechos que otorga un diseño en relación con la impresión en 3D

La reforma del artículo 19 del Reglamento tiene por objeto precisar cuál es el ámbito de actuación de un titular de un diseño industrial (*ius utendi* e *ius prohibendi*), especialmente teniendo en cuenta el fenómeno disruptivo de la impresión 3D. Para ello, se incluye en el catálogo de actuaciones que el titular puede prohibir las de creación, descarga, copia o distribución de soportes o *software* para la elaboración de productos completos [nueva letra *d*]).

<i>Reglamento actualmente vigente</i>	<i>Propuesta Reglamento (2022)</i>
<p>Art. 19. Derechos conferidos por un dibujo o modelo comunitario</p> <p>1. Un dibujo o modelo comunitario registrado confiere al titular el derecho exclusivo de utilización y de prohibir su utilización por terceros sin su consentimiento. Se entenderá por utilización, en particular, la fabricación, la oferta, la puesta en el mercado, la importación, la exportación o la utilización de un producto en el que se encuentre incorporado el dibujo o modelo o al que este se haya aplicado, así como el almacenamiento del producto con los fines antes citados.</p>	<p>Art. 19. Derechos conferidos por un dibujo o modelo de la UE</p> <p>1. Un dibujo o modelo de la UE registrado conferirá a su titular el derecho exclusivo de utilización y de prohibir su utilización por terceros sin el consentimiento del titular.</p> <p>2. Podrá prohibirse en particular, en virtud del apartado 1:</p> <p><i>a)</i> fabricar, ofrecer, poner en el mercado o utilizar un producto al que se encuentre incorporado el dibujo o modelo o al que este se haya aplicado;</p> <p><i>b)</i> importar o exportar un producto de los contemplados en la letra <i>a)</i>;</p> <p><i>c)</i> almacenar un producto contemplado en la letra <i>a)</i> para los fines contemplados en las letras <i>a)</i> y <i>b)</i>;</p> <p><i>d)</i> <i>crear, descargar, copiar y compartir o distribuir a otros cualquier soporte o software que registre el dibujo o modelo con el fin de permitir la elaboración de un producto contemplado en la letra a).</i></p> <p>3. No obstante lo dispuesto en el artículo 10, apartado 1, el titular de un dibujo o modelo de la UE registrado tendrá derecho a impedir que se introduzcan, en el tráfico económico y en la Unión desde países terceros, productos que no se despachen a libre práctica en la Unión [...].</p>

Las impresoras 3D son herramientas de tipo electromecánico que permiten a sus usuarios, contando con las instrucciones informáticas precisas, fabricar variados objetos a través de una técnica de superposición de capas de material para la for-

parece que la institución entra en una contradicción cuando, a la vez, pretende prescindir de la condición de visibilidad como esencial del diseño (Comentarios 2023, pág. 4).

En esta línea, advierte GÓMEZ SEGADÉ que, para los productos «que se materializan únicamente en forma digital sólo existen en la medida en que son percibidos visualmente, y por eso producto y apariencia son la misma cosa» [GÓMEZ SEGADÉ (2023), págs. 13-14, en prensa].

mación de estructuras. Para que la impresora funcione correctamente, debe introducirse en ella un software específico con una serie de códigos de actuación (denominado archivo CAD). Mientras que el material más habitual para objetos pequeños —como decoración, indumentaria o joyería— era un polímero flexible, se está ampliando su uso a nuevas industrias y materiales como el hormigón para la impresión de viviendas o los metales ligeros para la fabricación de cohetes aeroespaciales³⁴.

Se trata, por tanto, de un instrumento sofisticado que concede a quien la posee la capacidad de fabricar productos con un determinado diseño a unos costes menores en comparación con otros modos de producción, incluyendo la posibilidad de realizar copias de diseños existentes. Y esta relevante ventaja constituye también su mayor riesgo, especialmente para los titulares de los dibujos o modelos reproducibles mediante la impresora³⁵.

La impresión 3D había sido uno de los temas abordados en la Revisión Jurídica de la Protección del Diseño Industrial en Europa del año 2016³⁶. De hecho, se observaba que no era una cuestión que afectase sólo a los diseños pero sí era particularmente relevante para estos. Y se ofrecían recomendaciones para abordar las actividades de distintos tipos de usuarios:

a) En relación con los usuarios directos, se planteaba la posibilidad de restringir el límite sobre uso privado o no comercial del diseño a «actos que no perjudiquen indebidamente la explotación normal del diseño» o mediante una verificación similar a la de los tres pasos del Acuerdo ADPIC.

b) En relación con los usuarios indirectos, se ofrecían dos alternativas: introducir un precepto sobre infracción del diseño por estas partes indirectas; o un precepto que declarase que los intermediarios eran responsables por haber autorizado, de algún modo, la infracción del diseño, como un recurso legal adicional o alternativo.

c) En relación con las actividades potencialmente infractoras del diseño, una última sugerencia era revisar la adecuación de expandir la definición de infracción en el sentido de que la creación de un documento que «registrase» (o guardase) dicho diseño, sin la debida autorización, supusiese un uso infractor.

Pues bien, quizá algunas de estas recomendaciones eran bastante atrevidas, sobre todo, cuando se proponía el establecimiento de responsabilidad para los intermediarios por su «autorización» de la infracción. Ahora bien, después de tener en mente estas opciones, las medidas adoptadas en la actual propuesta pueden parecer, por oposición, un poco tímidas. En este sentido, sólo se incorpora la solución contenida en la anterior letra c), dado que se permite al titular del diseño prohibir a terceros las actuaciones de «crear, descargar, copiar y compartir o distribuir a otros cualquier soporte o *software* que registre el dibujo o modelo con el fin de permitir la elaboración de un producto» [art. 19.2.d) de la propuesta].

³⁴ Hace tan sólo unos días se efectuó el despegue del Terrain 1, un cohete producido gracias a la impresión 3D en su mayoría. Aunque no alcanzó órbita, al contrario de lo previsto, sí ha demostrado su capacidad para soportar los rigores del despegue (https://www.eldebate.com/ciencia/20230323/primer-cohete-impreso-3d-despega-exito-no-alcanza-orbita_102807.html).

La empresa creadora, Relativity Space, ofrece información acerca del procedimiento de fabricación en su página web: <https://www.relativityspace.com/>.

³⁵ Podemos ver ciertas semejanzas de este tipo de copias —aunque poseen una mayor complicación técnica— respecto a las obtenidas de la grabación de CD por particulares gracias a un software destinado al efecto, donde el daño más considerable deriva de que la persona que grave los CD, los comercialice y se lucre de su venta, sin contar con una licencia para ello.

³⁶ COMISIÓN EUROPEA (2016), pág. 163.

Sin embargo, la inclusión del apartado *d*) es una solución relativamente eficaz y operativa porque se fija en las actuaciones relacionadas con el *software* y con esos otros soportes que registren el diseño, que serán normalmente los documentos y aplicaciones que alimenten a la impresora y le proporcionen las instrucciones de ejecución. Es, por tanto, un cerco a quien elabore o haga circular los programas informáticos que son básicos para la impresión.

Para la AIPPI francesa (*Association Internationale pour la Protection de la Propriété Intellectuelle*), la propuesta del Reglamento en torno a la impresión 3D [letra *d*)] se olvida de una actuación, que es el almacenamiento, la cual se había considerado potencialmente infractora en el informe «Las implicaciones de la impresión 3D para los derechos de propiedad industrial» del año 2020³⁷. Es cierto que en esa cuestión el documento era más estricto y cerrado. Sin embargo, en la práctica, será difícil que el almacenamiento no vaya seguido o precedido de alguna otra actuación de las mencionadas en la actual propuesta: crear, descargar, copiar y compartir o distribuir a otros cualquier soporte.

Por otra parte, nos parece interesante hacer mención a la problemática que crea el límite de uso privado del diseño para fines no comerciales. Dicho límite suele existir en los derechos de propiedad industrial e intelectual para evitar que aquellos usos no lucrativos que no trascienden la esfera privada de una persona se califiquen como infracciones, dado que normalmente no se causa daño a la explotación del titular del derecho. Si bien esto suele ser cierto, la impresión de productos supone un reto en relación con los diseños porque permite obtener el bien o un sustituto mediante su fabricación privada. En esta línea, ANDEMA ha pedido que el derecho de diseño pueda actuar frente a la copia, incluyendo usos de investigación y académicos porque entienden que una impresión en 3D para uso personal debe considerarse (en todo caso) como un uso comercial, ya que la impresora está consiguiendo que el diseño de un producto se utilice sin pagar por él³⁸.

A pesar de percibir el riesgo de estos usos y la realidad del razonamiento expuesto por la asociación española, nos parece que la utilización privada, especialmente si se relaciona con la investigación, tiene efectos positivos: contribuye, entre otras cosas, a mejorar el patrimonio de las formas, a conocer mejor la respuesta de los materiales, a observar el comportamiento de las impresoras y de los productos impresos. Por ello, podría resultar excesivamente gravoso restringir el límite en estos casos³⁹.

³⁷ La AIPPI (Comentarios 2022, págs. 6-7) y otras instituciones como ECTA, INTA y MARQUES (Comentarios 2021, pág. 10) se han referido a dicho documento, exigiendo que se cumpla estrictamente lo propuesto en relación con todos los actos infractores del diseño industrial, entre los que estaría el mero hecho de poseer un archivo CAD que permita la creación de un diseño infractor, incluso aunque no se realizase nunca su impresión. Recomendamos la consulta del documento, sobre todo, en relación con los diseños: MENDIS *et al.* (2020), págs. 134-140.

En los Comentarios enviados por la Asociación de Propiedad Intelectual de Japón en 2023 se afirmaba que el control de las infracciones relacionadas con la impresión 3D debía hacerse desde que los archivos se suben a la nube puesto que, después, es muy difícil controlar la circulación por Internet, incluso cuando se ha eliminado el archivo (Comentarios 2023, pág. 3).

³⁸ ANDEMA, Comentarios 2023, pág. 12.

³⁹ Otra cuestión interesante en relación con estos procesos ha sido la comentada por Toy Industries of Europe (Comentarios 2023) acerca de la posibilidad de que la impresión 3D influya negativamente en la percepción de novedad y carácter singular del producto original, en la medida en que se van haciendo reproducciones con variaciones menores. Ciertamente podría producirse una mayor saturación del estado de las formas y que el usuario —incluso el que se encuentra informado— deje de percibir los detalles que distinguen a unos y otros diseños. Creemos que, para este tipo de casos, el derecho de marca con sus funciones publicitarias y de conden-

3. Ampliación de los límites: uso referencial y uso a modo de crítica o parodia

Una modificación del Reglamento propuesta ya en 2014 recaía sobre el límite relacionado con el uso privado mencionado al final del apartado anterior. Sin embargo, dicho precepto no sufriría alteración según la actual propuesta. Por tanto, la opción de ofrecer una compensación equitativa a los creadores del archivo CAD o a los titulares del diseño no ha prosperado hasta ahora⁴⁰.

Sin embargo, en el artículo 20 relativo a los límites del derecho de diseño sí se añadirían dos nuevos: el uso referencial de un diseño y el uso con fines de crítica o parodia. En este punto la propuesta indica que la adición de dichos usos permite garantizar un mejor equilibrio de los legítimos intereses en juego —entendemos que uno de ellos es la libertad de expresión (en el caso de la parodia) y los otros serían la libertad de empresa y la competencia en el mercado (para el uso referencial)—.

<i>Reglamento actualmente vigente</i>	<i>Propuesta Reglamento (2022)</i>
<p>Art. 20. Limitación de los derechos conferidos por el dibujo o modelo comunitario</p> <p>1. Los derechos conferidos por el dibujo o modelo comunitario no podrán ejercerse respecto de:</p> <p><i>a)</i> los actos realizados en privado y con fines no comerciales;</p> <p><i>b)</i> los actos realizados con fines experimentales;</p> <p><i>c)</i> los actos de reproducción realizados con fines de cita o docentes, siempre que dichos actos sean compatibles con los usos comerciales, no menoscaben la explotación normal del dibujo o modelo y se mencione la fuente.</p>	<p>Art. 20. Limitación de los derechos conferidos por un dibujo o modelo de la UE</p> <p>1. Los derechos conferidos por un dibujo o modelo de la UE no podrán ejercerse respecto de:</p> <p><i>a)</i> los actos realizados en privado y con fines no comerciales;</p> <p><i>b)</i> los actos realizados con fines experimentales;</p> <p><i>c)</i> los actos de reproducción realizados con fines de cita o docentes;</p> <p><i>d)</i> los actos realizados con el fin de <i>identificar un producto como el del titular del derecho sobre el dibujo o modelo o con el fin de referirse a tal producto;</i></p> <p><i>e)</i> <i>los actos realizados con fines de comentario, crítica o parodia;</i></p> <p><i>f)</i> el equipamiento de buques y aeronaves que estén matriculados en un tercer país y que sean introducidos temporalmente en territorio de la Unión;</p> <p><i>g)</i> la importación en la Unión de piezas de recambio y accesorios destinados a la reparación de los buques y aeronaves a los que se refiere la letra <i>f)</i>;</p> <p><i>h)</i> la ejecución de las labores de reparación de los buques y aeronaves a los que se refiere la letra <i>f)</i>.</p>

sación del prestigio, podría auxiliar a los titulares de los diseños originales. Sin embargo, se trata ciertamente de una posibilidad y una desventaja que la impresión 3D puede causar a los titulares de diseños. Nos gustaría ahondar más en esta materia, pero nos resulta imposible por motivos de espacio.

⁴⁰ COMISIÓN EUROPEA (2016), Anexo 3.

<i>Reglamento actualmente vigente</i>	<i>Propuesta Reglamento (2022)</i>
<p>2. Los derechos conferidos por el dibujo o modelo comunitario tampoco podrán ejercerse respecto de:</p> <p>a) el equipamiento de buques y aeronaves matriculados en un tercer país cuando sean introducidos temporalmente en territorio comunitario;</p> <p>b) la importación en la Comunidad de piezas de recambio y accesorios destinados a la reparación de tales naves;</p> <p>c) la ejecución de las labores de reparación de tales naves.</p>	<p>2. El apartado 1, letras <i>c</i>), <i>d</i>) y <i>e</i>), sólo será de aplicación <i>cuando los actos sean compatibles con prácticas comerciales leales</i> y no perjudiquen indebidamente la explotación normal del dibujo o modelo y, en el caso de la letra <i>c</i>), cuando se mencione la fuente del producto al que se encuentre incorporado o se haya aplicado el dibujo o modelo.</p>

La propuesta cambia ligeramente la configuración del artículo: por una parte, se añaden estos nuevos usos en las letras *d*) y *e*); por otra, el apartado 2 se refiere al criterio para aplicar estos límites —el cual estaba operando hasta ahora únicamente para la letra *c*) sobre los usos con fines de cita o docentes—. Dicho criterio es que los actos realizados por la persona que usa el diseño sean considerados leales en el mercado y que no perjudiquen la explotación normal del dibujo o modelo⁴¹. Sin embargo, la redacción, salvo por las dos adiciones mencionadas, sigue siendo muy similar a la existente.

Comenzamos nuestro análisis por el uso del diseño cuya finalidad es la parodia. Esta se ha considerado un concepto unitario para el Derecho europeo desde la STJUE del asunto C-201/13⁴². El caso daba respuesta a varias cuestiones prejudiciales planteadas por Bélgica relacionadas con la comercialización de un calendario que empleaba un conocido dibujo para caricaturizar al alcalde de Gante. Para la resolución, se aplicó la Directiva de armonización de los derechos de autor⁴³ y se estableció que, en el ámbito de la propiedad intelectual, la parodia tiene como características esenciales, por un lado, la evocación de una obra preexistente y, por otro, la plasmación de un contenido humorístico o burlesco —tal y como había señalado el Abogado General en los puntos 48 y siguientes de sus conclusiones—⁴⁴.

En nuestro país, la crítica y la parodia se amparan en el derecho fundamental a la libertad de expresión del artículo 20.1.a) de la Constitución Española y se justifican en el interés público que existe en la generación de opiniones sobre una obra, la cual no se alcanzaría si se exigiera el consenti-

⁴¹ Además, en el caso del límite de cita docente, como ya se establece actualmente, es necesario que se cite la fuente.

⁴² STJUE de 3 de septiembre de 2014.

⁴³ Directiva 2001/29/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de mayo, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información.

Comenta esta sentencia en profundidad MACHADO PONTES (2015), págs. 43-44.

⁴⁴ Conclusiones del Abogado General Pedro Cruz Villalón presentadas el 22 de mayo de 2014, asunto C-201/13, apartado 48: «El contraste entre estas definiciones pone de manifiesto, más allá de un origen etimológico común (el término griego *παρωδία*), un significado coincidente en sus rasgos esenciales. Estos rasgos comunes serían de dos tipos: de un lado, unos rasgos por así decir estructurales, y, de otra parte, unos rasgos funcionales. La parodia es, en su enunciado más esquemático, estructuralmente, “imitación” y, funcionalmente, “burlesca”».

miento del autor respecto a la manifestación cómica o una indemnización a favor de este⁴⁵.

Lo dicho hasta ahora se refiere a la parodia en el ámbito de la propiedad intelectual pero, en el ámbito de los diseños, puede resultarnos difícil imaginar que la libertad de expresión recaiga sobre realidades industriales tan «prosaicas» como logotipos, muebles o pequeños electrodomésticos. Por otra parte, en los últimos años han surgido modelos de negocio que se dedican a la fabricación y venta de camisetas u otros objetos cuyo principal atractivo comercial es la utilización de logotipos de marcas conocidas u obras de arte, cambiando su mensaje o su dibujo. Un ejemplo elocuente es el siguiente:

Figura 1. **Parodia del logotipo (diseño y marca) de McDonald's**



En este dibujo, se emplea la conocida M de McDonald's en los mismos tonos, pero se sustituye el elemento «Donald's» por el de «Diabetes», que hace referencia a una cualidad negativa del tipo de producto ofrecido por la marca de comida.

Se nos plantean varias cuestiones problemáticas en un límite aparentemente sencillo. En primer lugar, la parodia del diseño puede ir acompañada de la de la marca, como en el ejemplo anterior. De hecho, nos atrevemos a preguntarnos si la crítica, que en el ejemplo anterior podría considerarse incluso denigratoria, es respecto al logotipo en sí y, por tanto, al diseño, o respecto al nombre, al *good will* del signo y, entonces, referido a la marca. Nos inclinamos a pensar que se produce más respecto al elemento o valor asociado al signo que a su apariencia *per se*, salvo que esta sea particularmente cómica.

Sin embargo, la utilización con fines de parodia no está contemplada para los signos distintivos (ni tampoco para las patentes). Esto convierte a los diseños en el primer derecho de la propiedad industrial que establece el límite y la referencia del artículo 39 de nuestra Ley de Propiedad Intelectual⁴⁶ no siempre

⁴⁵ PERDICES HUETOS (1999), págs. 16-17.

⁴⁶ El artículo 39 de la Ley de Propiedad Intelectual establece que «no será considerada transformación que exija consentimiento del autor la parodia de la obra divulgada, mientras no implique riesgo de confusión con la misma ni se infiera un daño a la obra original o a su autor».

La cursiva es nuestra y pretende destacar que la única orientación que recibimos del artículo es el hecho de que «los límites del límite» (si se nos permite la expresión) es que no se genere una confusión con la obra parodiada ni se cause a esta o a su autor un daño. CORBERÁ MARTÍNEZ ha realizado un estudio profundo sobre la parodia en los derechos de autor comentando el artículo 39 [CORBERÁ MARTÍNEZ (2016), págs. 772 y ss.].

Observamos que el límite de diseño que tratamos en este epígrafe tiene un requisito semejante al segundo, pero con un marcado carácter económico: que ese daño no ocurra para la explotación normal —lucrativa, más frecuentemente— del diseño.

resulta adecuada, en la medida en que dicha parodia no se efectúa en un mercado de productos⁴⁷.

En este sentido, Perdices Huetos entiende que la parodia de una obra aplicada tendría dos posibles objetivos. El primero de ellos sería denunciar los fallos del producto y/o la actuación de la empresa, lo cual no es fácil de admitir como límite, en la medida en que la información que opera en el mercado de productos y servicios debe ser veraz y contrastable. El segundo sería hacer reír a costa de la marca en cuanto a su forma, colores, letras, etc., lo que vendría prohibido vía competencia desleal por su potencialidad de ser un aprovechamiento del esfuerzo ajeno⁴⁸.

Precisamente, en los casos en los que se elaboran productos como tazas, camisetas, cojines, etc., que emplean un diseño anterior alterado y cuyo principal atractivo, para el consumidor, es precisamente su carácter cómico y jocoso respecto a ese logotipo o dibujo, la cuestión problemática es si constituyen únicamente una parodia o suponen un verdadero uso comercial de una obra anterior. Y, por tanto, si esta utilización queda amparada en el límite o lo trasciende y puede ser prohibida por el titular de un diseño⁴⁹. En esta línea, la AIPPI ha comentado respecto al artículo 20 de la propuesta de Reglamento que este límite (interpretado de forma amplia) permitirá un aprovechamiento del diseño artístico aplicado a una obra industrial y, por tanto, la obtención de un beneficio como consecuencia⁵⁰.

Creemos que será fundamental para evitar esas indeseables consecuencias la correcta interpretación y aplicación del apartado 2 del artículo 20 (de la propuesta) que establece que los actos de uso del diseño sean compatibles con las prácticas comerciales leales y no perjudiquen indebidamente la explotación normal del dibujo o modelo. A nuestro juicio, una lectura excesivamente amplia de la libertad de expresión que se materializa en la comercialización de productos que emulen —aunque lo hagan de forma cómica— un diseño (y normalmente una marca) previo, sería con gran probabilidad un aprovechamiento indebido del esfuerzo ajeno⁵¹.

⁴⁷ En esta cuestión PERDICES HUETOS ha comentado que la parodia de un signo difiere mucho de la de una obra artística aplicada, sea marca o diseño, porque en relación con estos, la parodia se inserta en un mercado de productos o servicios. PERDICES HUETOS (1999), pág. 34.

⁴⁸ Artículo 12 de la Ley de Competencia Desleal (3/1991, de 10 de enero): «Se considera desleal el aprovechamiento indebido, en beneficio propio o ajeno, de las ventajas de la reputación industrial, comercial o profesional adquirida por otro en el mercado.

En particular, se reputa desleal el empleo de signos distintivos ajenos o de denominaciones de origen falsas acompañados de la indicación acerca de la verdadera procedencia del producto o de expresiones tales como “modelo”, “sistema”, “tipo”, “clase” y similares».

Por su parte, MACHADO PONTES entiende que, en relación con la parodia de la marca, no sólo ha de consultarse la jurisprudencia del TJUE sino también del Tribunal Europeo de Derechos Humanos [MACHADO PONTES (2015), págs. 2 y 47].

⁴⁹ Nos parece interesante y compartimos la opinión manifestada por las asociaciones británicas ECTA, INTA y MARQUES, acerca de que la inclusión de nuevos límites en la legislación de diseño no debería derivar únicamente de que figuren en otros derechos (como en el de marcas y el de propiedad intelectual), puesto que cada derecho presenta sus propios objetivos de tutela. Y podemos añadir que su propia vertiente filosófica y económica (Comentarios 2021, págs. 3-4).

⁵⁰ Comentarios 2023, págs. 8-9.

⁵¹ En Estados Unidos, el derecho a la libertad de expresión, se recoge en la primera Enmienda: «El Congreso no aprobará ninguna ley que se aboque al establecimiento de religión alguna, o que prohíba el libre ejercicio de esta; o que coarte la libertad de expresión o de prensa; o el derecho del pueblo a reunirse pacíficamente y a solicitar del Gobierno la reparación de agravios».

Por su parte, en cuanto al límite del uso referencial, estamos en un escenario distinto, puesto que se había manifestado anteriormente la necesidad de emplear diseños ajenos para hacer constar que se comercializan recambios o productos compatibles con los mismos, tanto en la legislación como en la jurisprudencia. En el fondo, se trata de un uso que tiene como fin último promover una adecuada competencia en el mercado y que se relaciona, al menos indirectamente, con la cláusula de reparación. Es conveniente para el mercado y para los consumidores que aquellas empresas que fabriquen accesorios o recambios compatibles con bienes del fabricante original puedan indicarlo. Podría resultar una información útil y necesaria siempre que no se genere confusión en el mercado respecto al verdadero origen empresarial de los productos y que no se perjudique al titular del diseño empleado, cuestiones en las que habrá que ser especialmente cautos.

Si observamos la evolución de la legislación europea sobre el límite de cita de un diseño, podemos ver que en las primeras propuestas de Reglamento y Directiva de 1991 sólo se contemplaba un uso con finalidad docente pero no uno de cita. Posteriormente, en la Propuesta de Reglamento del año 1993 se ampliaba el límite, incluyendo el uso realizado con un propósito de referencia. En este sentido, el artículo 22.1.c) de dicha propuesta establecía que «Los derechos conferidos por el diseño comunitario no se extenderán: a *los actos de reproducción realizados en forma de referencia* o con fines docentes, siempre que dichos actos sean compatibles con los usos comerciales, no menoscaben la explotación normal del diseño y se mencione la fuente».

A partir de este año, la redacción del precepto sufrió pocas modificaciones pero sí una relevante: la sustitución de la palabra «referencia» por la de «cita», lo cual generaba algunas dudas acerca de si la referencia comercial del diseño quedaba incluida en el ámbito de aplicación del límite. Esta discusión tema fue objeto de pronunciamiento en el caso *Nintendo* del año 2017. El TJUE, a petición del Tribunal Superior Regional Civil y Penal de Düsseldorf, resolvió varias cuestiones prejudiciales relacionadas con el uso por la empresa BigBen de diseños de Nintendo (titular de los accesorios Wii) para manifestar al público que sus mandos a distancia y otros accesorios podían usarse junto con las consolas originales de Nintendo. BigBen se amparaba en el límite de cita del artículo 20.1.c) RD.

La respuesta del TJUE fue que el precepto ampara usos como el de las fotografías de diseños originales, incluso en Internet y sin consentimiento del titular de los diseños, que lleva a cabo un tercero que comercializa lícitamente accesorios del producto original. Jiménez Serranía comentó, al hilo de este caso, que la solución del Tribunal es contraria al principio de interpretación estricta de los límites de la propiedad intelectual e industrial, obviando que se contaba ya con una solución para indicar compatibilidad en el derecho marcario, que se puede complementar con explicaciones adicionales para que el consumidor tenga toda la información necesaria, opinión que compartimos⁵².

El tamiz de la libertad de expresión en este país es el uso leal o razonable de la obra anterior (denominado «*fair use*» en inglés). Y este tiene en cuenta factores como el propósito de la utilización o la cantidad y sustancialidad de la obra original empleada (Sección 107 de la Copyright Act). Creemos que en Europa también sería conveniente establecer una interpretación estricta: la parodia queda salvaguardada siempre que el uso que se realice de la obra original (objeto de la sátira) no busque una ganancia a costa del diseño industrial.

⁵² JIMÉNEZ SERRANÍA (2019), pág. 665.

Todo lo apuntado demuestra, al menos, que el uso referencial se había tenido en cuenta en anteriores propuestas legislativas sobre diseño y que su posible conveniencia se había analizado desde un prisma práctico. De hecho, podemos ver un marcado paralelismo entre el precepto de 1993 y el que se propone en la actualidad. Con la redacción de 2022, se dispararían las dudas mencionadas acerca de la inclusión de referencias comerciales porque se permitiría cualquier utilización del diseño cuyo objetivo sea identificarlo, siempre que sea compatible con las prácticas comerciales leales y no perjudique indebidamente la explotación normal del bien. Esto nos lleva a pensar en una cita o referencia que se produce en el mercado.

Como conclusión, a pesar de la necesidad de este límite y de lo positiva que resulta la aclaración respecto a los usos comerciales, a nuestro juicio, no puede ampliarse excesivamente su aplicación, bajo el argumento de preservar la competencia y el buen funcionamiento del mercado interior, porque podrían perjudicarse los legítimos intereses del titular de un diseño. Es decir, debe de analizarse caso por caso que no se afecta el uso normal en el mercado por el legítimo titular y que no existe ningún otro medio igualmente efectivo para indicar la interoperabilidad de los diseños ya que, de lo contrario, existiría un riesgo de aprovechamiento indebido de la asociación que un consumidor u otro operador del mercado efectuase al ver, por ejemplo, una fotografía del diseño en una página web.

4. Cláusula de reparación

Llegamos en este punto a la que había sido la manzana de la discordia en la regulación sobre diseño a lo largo del siglo xx. Recordemos que, en el marco de los debates sobre esta legislación, Europa parecía dividida en dos bandos: países productores de coches (bien complejo) y países productores de piezas de recambio o de reparación para el mismo, como el nuestro. Fue sobre todo este enfrentamiento tan esencial proveniente de la industria del automóvil el que acarreó un considerable retraso en la elaboración y aprobación de los textos definitivos sobre diseño en la Unión Europea⁵³.

El Reglamento optó, en el artículo 110, por no conceder la protección como diseño a los dibujos y objetos empleados para la reparación de productos complejos, sin aclarar si el estatus jurídico del precepto era el de una exclusión de protección o el de un límite al derecho. Su localización como disposición transitoria tampoco contribuía a aportar luz a la cuestión. En todo caso, se trataba de una cláusula temporal, que debía ser revisada y evaluada, junto con el resto de la legislación sobre diseño⁵⁴. Parece que finalmente esa revisión ha llegado y tiene como objetivo liberalizar el mercado de las piezas de recambio.

⁵³ LENCE REJA (1997), págs. 1015-1016; LLOBREGAT HURTADO (2000), pág. 202.

⁵⁴ Esto se prescribía en el artículo 18 de la DD para que tuviese lugar en los tres años siguientes al 28 de octubre de 2001 (fecha estipulada en el art. 19 DD). Dentro de este plazo, el 14 de septiembre de 2004, la Comisión publicó una propuesta de Directiva que abogaba por la liberalización del mercado. Sin embargo, distintas paralizaciones en la tramitación han provocado que la propuesta no se haya adoptado ni la medida liberalizadora haya tenido lugar (puede consultarse este proceso en LOUREDO CASADO (2019), págs. 276-280).

<i>Reglamento actualmente vigente</i>	<i>Propuesta Reglamento (2022)</i>
<p>Art. 110. Disposición Transitoria</p> <p>1. Hasta tanto entren en vigor las modificaciones introducidas en el presente Reglamento, a propuesta de la Comisión a este respecto, no existirá protección como dibujo o modelo comunitario respecto del dibujo o modelo que constituya un componente de un producto complejo utilizado en el sentido del apartado 1 del artículo 19 con objeto de permitir la reparación de dicho producto complejo para devolverle su apariencia inicial.</p> <p>2. La propuesta de la Comisión mencionada en el apartado 1 se presentará junto con las modificaciones que la Comisión proponga sobre el mismo asunto con arreglo al artículo 18 de la Directiva 98/71/CE.</p>	<p>Art. 20 bis. Cláusula de reparación</p> <p>1. No se conferirá protección a un dibujo o modelo de la UE que constituya un componente de un producto complejo <i>de cuya apariencia dependa el dibujo o modelo del componente</i> y que se utilice, en el sentido del artículo 19, apartado 1, <i>con el único fin</i> de reparar dicho producto complejo para restituirle su apariencia inicial.</p> <p>2. El apartado 1 no podrá ser invocado por el fabricante o el vendedor de un componente de un producto complejo que no haya informado debidamente a los consumidores, mediante una indicación clara y visible en el producto o de otra forma adecuada, sobre el origen del producto que vaya a utilizarse a efectos de la reparación del producto complejo, de modo que puedan elegir con conocimiento de causa entre los productos competidores que puedan utilizarse para la reparación.</p>

La liberalización del mercado de los componentes de reparación es la solución que más conviene a los consumidores y que mejor opera en favor de la competencia en el mercado y de la economía circular⁵⁵, mientras que la protección exclusiva a los titulares de los productos complejos corre el riesgo de crear mercados cautivos. Estas consideraciones ya eran tenidas en cuenta en los años noventa pero el consenso en torno a una desprotección total y definitiva para este tipo de piezas parecía imposible. Ahora, sin embargo, la Comisión propone que la cláusula deje de ser temporal y pase a constituir el articulado del Reglamento de forma permanente, ubicada tras los límites, lo que implica, a nuestro juicio, su categorización como tal⁵⁶. Aun así, en este punto, ni el título ni la redacción contienen el término «límite» y conservan parte de su ambigüedad.

En lo que ya no existirían dudas es en que estamos ante una cláusula *must-match*, es decir, que opera siempre que el componente o recambio, además de usarse para la reparación, venga condicionado en su configuración y apariencia por la del producto complejo, tal y como se desprende del actual artículo 20 bis⁵⁷. En el Reglamento vigente esta matización no figura en el artículo 110, cuestión que se planteó en el caso *Acacia* de 2017⁵⁸, en el que se afirmaba que: «A di-

⁵⁵ En este sentido, existe un nuevo Plan sobre Economía Circular para Europa del año 2020 [COM(2020) 98 final].

⁵⁶ Se habían manifestado a favor de esta consideración la SAP de Alicante 278/2010, de 18 de junio, FJ 4.º y BLANCO JIMÉNEZ y CASADO CERVIÑO (2003), págs. 51-52.

⁵⁷ *Vid.* cursiva en el cuadro anterior.

⁵⁸ STJUE de 20 de diciembre de 2017, asuntos C-397/16 y C-345/16, *Acacia Srl* y *Pneusgarda Srl*, en concurso, *Audi AG* (C-397/16), y entre *Acacia Srl*, *Rolando D'Amato* y *D. Ing. h.c. F. Porsche AG* (C-435/16).

ferencia del considerando 13 del Reglamento 6/2002, que dispone que no debe preverse la protección como dibujo o modelo comunitario a un dibujo o modelo aplicado o incorporado a un producto que constituya un componente de un producto complejo “de cuya apariencia dependa el dibujo o modelo” y que se utilice con objeto de permitir la reparación de un producto complejo [...], el artículo 110, apartado 1, del mismo Reglamento se limita a establecer que debe tratarse de un “componente de un producto complejo”, que ha de ser “utilizado [...] con objeto de permitir la reparación de dicho producto complejo para devolverle su apariencia inicial”. Por tanto, del tenor del artículo 110, apartado 1, del Reglamento 6/2002 resulta que el hecho de que el dibujo o modelo protegido dependa de la apariencia del producto complejo no figura entre los requisitos que enumera esa disposición».

Dicho esto, y aunque parece que el consenso es mayor que cuando se aprobaron la DD y el RD, no podemos creer ingenuamente que ahora la cuestión se ha vuelto totalmente pacífica. En este sentido, entre los comentarios enviados en el marco de la consulta pública y de las propuestas legislativas, nos encontramos con opiniones favorables a la introducción de esta cláusula, como las Industrias Europeas del Juguete, quienes se han manifestado a favor de armonizar la aplicación de la protección de diseño en el sector de los recambios⁵⁹.

Sin embargo, otras empresas como Volvo se han pronunciado en contra por considerar que deja a una industria innovadora sin su justo retorno respecto a la inversión realizada. Consideran que puede afectar al mercado laboral vinculado a esta industria, que es una medida contraria a la economía circular y a la seguridad⁶⁰. Y la Confederación de Empresarios Suecos considera que, si bien es importante que las empresas inviertan en desarrollar recambios, la competencia actual es global y no en todos los países rigen las mismas disposiciones sobre recambios (p. ej., Estados Unidos, China, Corea del Sur, etc.). Esto implica una clara desventaja para las compañías europeas cuando, además, la cláusula de reparación propuesta parece jugar en contra de los incentivos para que las empresas inviertan en los recambios⁶¹. Por estas disparidades apuntadas, auguramos que la aprobación parlamentaria de las propuestas irá precedida nuevamente de debates sobre los recambios.

No podemos terminar este epígrafe sin tener en cuenta el apartado 2 del artículo 20 bis, cuyo contenido no se recogía hasta ahora en el RD. Se refiere a una condición necesaria para que pueda emplearse la cláusula de reparación como defensa frente a posibles infracciones, que consiste en que se comunique debidamente a los consumidores el origen del producto que se va a utilizar o se ha utilizado como componente de reparación. Se trata de un deber de información, el cual será más fácil de constatar si nos encontramos con documentos escritos que en el caso de acuerdos verbales.

⁵⁹ Comentarios 2023. En la misma línea, aunque con matizaciones temporales, GRUR (Comentarios 2023, pág. 8); y el Instituto Max Planck (Comentarios 2023, págs. 10-11), entre otros.

⁶⁰ Comentarios 2023, págs. 2-4.

⁶¹ Comentarios 2023.

III. CONCLUSIONES

Este artículo se ha propuesto ofrecer un estudio general de los puntos que a esta autora más han llamado la atención sobre las propuestas de modificación de la regulación europea de diseño.

A nuestro juicio, la reforma de este derecho de la propiedad industrial había pasado de ser conveniente hace aproximadamente una década a volverse una actuación muy necesaria en el último lustro⁶². Hemos de reconocer la labor de la jurisprudencia europea por su coherencia y completitud al resolver cuestiones de diseño, aportando soluciones generalmente uniformes, así como la de la EUIPO, adaptando el diseño al mercado actual a través de sus Directrices. Sin embargo, algunas lagunas podían haberse resuelto, sin necesidad de interpretaciones, de manera sencilla, si los preceptos del Reglamento se encontrasen actualizados. En este sentido, resulta imperativo que se integren los productos digitales y la infracción mediante la impresión 3D en la redacción propuesta.

La cuestión de la visibilidad que, en nuestra opinión es una exigencia del diseño, parece no ser interpretada de igual forma por todas las instituciones y Estados. En este punto tan central de la protección, creemos que una clarificación, en el articulado o en los documentos que acompañen a los textos legislativos, sería de gran utilidad porque una interpretación dispar podría crear diferencias importantes en el mercado de la Unión.

En cuanto a los nuevos límites, no somos muy entusiastas respecto a su introducción, tal y como han sido ofrecidos en los textos de 2022, puesto que no parecen muy acotados o incluso necesarios —como es el caso del relativo a la parodia o crítica— o podrían conducir a un aprovechamiento injusto del diseño ajeno —tanto con la parodia como con la cita referencial—. Creemos que, si bien el criterio de explotación conforme a las prácticas leales y sin perjudicar la explotación normal del titular del diseño anterior será decisivo para apreciar la extensión del límite, la redacción actual podría concretarse mejor.

En cuanto a la tan polémica cuestión de los recambios, podemos observar que el consenso, que parece ser mayor que el existente en los años noventa, no llega en absoluto a la uniformidad; y que la liberalización del mercado es un objetivo que claramente choca con los intereses de algunas fuertes industrias y que podría dejarlas en desventaja en el contexto competitivo globalizado, por lo que auguramos que continuarán manifestándose contrarias a la propuesta de liberalización del mercado.

Aun con las apuntadas carencias, creemos que es muy positivo que tengamos en el horizonte una adaptación de la regulación sobre diseño que pretende hacerlo más sencillo y económico en su obtención y más operativo y conforme con el mercado actual. Ahora bien, tendremos que seguir la evolución de estas propuestas de Reglamento y Directiva, poniendo atención a las enmiendas y a las motivaciones tras estas, que podrían producirse en los próximos meses.

⁶² Ha destacado GÓMEZ SEGADÉ que estamos ante una propuesta de reforma del diseño moderada [GÓMEZ SEGADÉ (2023), pág. 10, en prensa].

IV. BIBLIOGRAFÍA

- AZÉMA, Jaques, y GALLOUX, Jean-Christophe (2012), *Droit de la Propriété Industrielle*, Dalloz, París.
- BLACKMAN, Michael (2002), «Meeting Report», *World Patent Information*. 24, págs. 327-328.
- BLANCO JIMÉNEZ, Araceli, y CASADO CERVIÑO, Alberto (2003), *El diseño comunitario. Una aproximación al régimen legal de los dibujos y modelos en Europa*, Aranzadi, Cizur Menor.
- COMISIÓN EUROPEA (2016), «Revisión jurídica de la protección del diseño industrial en Europa», MARKT (2014/083/D), 30 de septiembre de 2016.
- (2020A), «Documento de trabajo acerca de la evaluación de la legislación de la UE sobre la protección del diseño», SWD (2020) 265 final, 6 de noviembre de 2020.
- (2020B), «Comunicación: Aprovechar al máximo el potencial innovador de la UE: un plan de acción en materia de propiedad intelectual e industrial para apoyar la recuperación y la resiliencia de la UE», COM (2020) 760 final, 25 de noviembre de 2020.
- (2022A), «Propuesta de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se modifica el Reglamento (CE) núm. 6/2002 del Consejo, sobre los dibujos y modelos comunitarios, y se deroga el Reglamento (CE) núm. 2246/2002 de la Comisión», COM (2022) 666 final, 28 de noviembre de 2022.
- (2022B), «Documento de Trabajo de los Servicios de la Comisión: resumen del informe de la evaluación de impacto», SWD (2022) 369 final, 28 de noviembre de 2022.
- COOK, Trevor (2013), «The Cumulative Protection of Designs in the European Union and the Role in such protection of Copyright», *Journal of Intellectual Property Rights*, núm. 18, págs. 83-87.
- CORBERÁ MARTÍNEZ, José Miguel (2016), «Comentario al artículo 39», en PALAU RAMÍREZ, F., y PALAO MORENO, G., *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual*, Tirant lo Blanch, Valencia.
- FERNÁNDEZ-NÓVOA, Carlos (2015), «La marca constituida por la representación visual de una tienda», *ADI* 35 (2014-2015).
- GÓMEZ MONTERO, Jesús (2019), «El concepto de marca: nuevos tiempos para nuevas marcas», en TATO PLAZA, A. *et al.*, *Nuevas tendencias en el Derecho de la competencia y de la propiedad industrial*, Comares, Granada.
- GÓMEZ SEGADE, José Antonio (2023), «Apunte sobre el futuro del diseño industrial en la UE», *Libro homenaje al Prof. Alberto Bercovitz* (en prensa).
- JIMÉNEZ SERRANÍA, Vanessa (2019), «Caso *Nintendo*: ¿Evolución o involución en la protección del diseño comunitario? Comentario de la Sentencia de 27 de septiembre de 2017», *Cuadernos de Derecho Transnacional*, núm. 11.
- LENCE REIJA, Carmen (1997), «La propuesta de Directiva sobre la protección jurídica del diseño: el freno de la cláusula de reparación», *ADI* 18.
- LLOBREGAT HURTADO, María Luisa (2000), «Aproximación al problema de la tutela jurídica de las piezas de recambio», *RDM* 235.
- LOUREDO CASADO, Sara (2019), *El diseño industrial no registrado*, Aranzadi.
- (2023), «El diseño industrial ante los nuevos retos del metaverso», en GARCÍA PÉREZ, R., y CERNADAS LÁZARE, M., *El Derecho de marcas y de la competencia ante las tecnologías de vanguardia*, Tirant lo Blanch, Valencia.
- MACHADO PONTES, Leonardo (2015), «Trademark and freedom of speech: a comparison between the US and the EU system in the awakening of *Johan Deckmyn v. Helena Vandersteen*», *OMPI* 2015.
- MENDIS *et al.* (2020), «The Intellectual Property Implications of the Development of Industrial 3D Printing», 12 de febrero de 2020, publicado por la Comisión Europea.

- OTERO LASTRES, José Manuel (2003), *El diseño industrial según la Ley de 7 de julio de 2003*, Marcial Pons.
- PERDICES HUETOS, Antonio (1999), «La muerte juega al Gin Rummy (la parodia en el Derecho de autor y de marcas)», *Pe.i* 3.
- PÉREZ CARRILLO, Elena (2012), «Los procedimientos relativos al diseño comunitario: práctica de la OAMI», en GARCÍA VIDAL, Á., *El Diseño Comunitario*, Aranzadi, Cizur Menor.