

A relevância do ensino da Propriedade Intelectual nos cursos de Design *The matter of Intellectual Property's teaching about design courses*

João Ademar de Andrade Lima

Bel. em Desenho Industrial – UFPB e Direito – UEPB.

Palavras-chave: propriedade industrial, direito autoral, ensino

A Propriedade Intelectual é um ramo jurídico bastante ligado à atividade do designer, e saber usá-la e respeitá-la é essencial para esses profissionais. O seu aprendizado deve constituir-se como elemento de real importância nos cursos universitários e a criação de uma disciplina autônoma, que trate exclusivamente deste tema, parece ser a melhor proposta.

Key-words: industrial rights, copyright, teaching

The Intellectual Property is a juridical branch closely connected in designer activity, and know how to use and respect it is essential for those professionals. Its learning must be an element of real importance in academic courses and the introduction of this independent training, that exclusive deal this subject, seems to be the best proposal.

Introdução

Este trabalho trata-se de uma adaptação de um artigo nosso intitulado “A importância da proteção patentária e do ensino da Propriedade Intelectual nos cursos de tecnologia”, publicado no XXIX Congresso Brasileiro do Ensino da Engenharia, COBENGE, ocorrido em setembro de 2001, na cidade de Porto Alegre/RS, que, diante da importância do assunto e da repercussão ora recebida, volta à tona, com o intuito de revitalizar os debates e os questionamentos em torno deste tema tão importante em nosso cenário. Ademais, fundamenta-se doutrinariamente no livro “Curso de Propriedade Intelectual para Designers”, com o qual buscamos dirimir as dúvidas dos colegas a este respeito e possibilitar uma referência técnico-científica ainda pouco encontrada na literatura nacional.

Assim, buscaremos aqui introduzir os principais conceitos inerentes à Propriedade Intelectual, suas características e modalidades, tentando elucidar também a importância deste instituto em nossas Universidades através da propositura de uma disciplina autônoma nos cursos de design.

Contextualizando o Problema

A atividade de design, assim como qualquer outra atividade criativa, enraíza-se não apenas em normas e/ou processos “hermeticamente” fechados. Ao contrário, o ato de projetar envolve toda uma estrutura metodológica baseada essencialmente no talento e na subjetividade de cada realizador.

Quando se concebe um novo mobiliário, um novo cartaz, uma nova peça de roupa... extrai-se d’alma toda uma inspiração, por vezes rara, capaz de vitalizar pensamentos e “formas intangíveis” e proporcionar ao mundo as formas, cores e símbolos que ele consome. Sob o fruto desta “extração”, qual seja a criação, encontra-se a área do Direito mais importante no campo profissional dos designers, o Direito Intelectual, no qual a atividade de design, da fase projetual ao produto final, aparece intimamente ligada.

Engana-se quem acha que a importância dada pelos designers ao direito intelectual deve limitar-se a salvaguarda de seu projeto e/ou produto, quer através de um registro, quer através de uma patente, assim como também erra aquele que limita a proteção legal apenas ao design industrial e não à programação visual.

No Direito Intelectual, a proteção que dita a paternidade de qualquer criação (chamada de direito moral) é princípio basilar em qualquer legislação do mundo civilizado e a ocultação viciosa desde ou sua alteração é ilegal, sendo passível de sanções cíveis e até criminais.

O contato com os chamados “direitos reservados” ocorre a todo o momento na atividade projetual; numa pesquisa iconográfica, por exemplo, o designer se vê referenciado por inúmeros produtos desenvolvidos por

terceiros, que mantêm sua paternidade (entenda-se autoria) mesmo se o produto estiver em domínio público, e onde o uso ou apropriação não autorizados constituir-se-iam crime.

Na programação visual não é diferente: desde os primeiros esboços até a arte final, recebem-se e aplicam-se influências diretas de trabalhos anteriores.

No chamado past-up, por exemplo, onde um designer gráfico faz uso de obras de outros autores, transformando-a numa obra nova, a proteção dos seus direitos de autor limita-se apenas a esta última, e a omissão dos créditos da obra original (conforme o caso) poderá configurar-se inclusive em ilícito penal.

Saber, então, como usar e respeitar obra alheia protegida (moralmente toda ela o é), é tão importante quanto se exigir a proteção de obra própria. Assim, a conscientização do mérito que a propriedade intelectual tem no design, como profissão, deve ser defendida desde os primeiros ensinamentos deste ofício. Daí o objeto fim deste trabalho, esforçar-se para que as propostas aqui formuladas, ainda que de forma superficial, tenham a faculdade de despertar, principalmente nos responsáveis por nossos cursos de design, as discussões pertinentes, e que, destes debates, surjam soluções reais e esperadas. E que os designers possam criar cada vez mais, de forma progressiva, com a ciência de nelas terem o resguardo e a proteção legal devida.

Propriedade Intelectual – Conceito, Classificação e Abrangência

A expressão Propriedade Intelectual é usada para designar a área jurídica que regulamenta os direitos e deveres relacionados à proteção às criações do homem nas áreas técnico-científica, literária e artística e também àquelas relacionadas à indústria, nas invenções, inovações, processos e design de um modo geral. Acolhe os chamados Direitos Autorais e Industriais e é, seguramente, um das áreas do Direito que mais relação tem com os profissionais do design.

Em nosso país, a Propriedade Intelectual é disciplinada por vários dispositivos legais, do Código Civil ao Penal, e por quatro leis específicas, a 9.279/96 – Lei de Marcas e Patentes, a 9.456/97 – Lei de Cultivares, a 9.609/98 – Lei do Software e a 9.610/98 – Lei de Direitos Autorais. Além disto, assim como a maioria dos países, o Brasil faz parte, inclusive como signatário, de tratados internacionais, como as Convenções de Berna, sobre Direitos Autorais, e de Paris, sobre Propriedade Industrial, e outros acordos como o TRIPS (Tratados sobre aspectos do Direito de Propriedade Intelectual relacionados ao Comércio Internacional). É também preceito Constitucional, estando arrolado entre os chamados Direitos e Garantias Fundamentais, com previsão nos incisos XXVII, XXVIII e XXIX do artigo 5º da Constituição Federal.

As normas gerais de Direito Intelectual podem ser subdivididas em duas grandes áreas: o Direito Autoral e o Direito Industrial. Estas, apesar de possuírem similaridades bastante notórias, apresentam naturezas jurídicas distintas e, conseqüentemente, tratamentos diferenciados, tanto a nível de proteção temporal como a nível de direitos pessoais e patrimoniais.

O Direito Autoral, também chamado de Propriedade Literária, Científica e Artística, cuida da proteção à criação de caráter mais artístico que funcional, ou seja, abrange as obras de arte, como a pintura e a escultura, as obras musicais e lítero-musicais, as obras literárias, como os romances e a poesia, e aquelas acadêmico-científicas, como as teses, as dissertações, os artigos, os livros técnicos etc., fazendo parte, também, de sua esfera, os projetos de Design. Em suma, é o Direito Autoral que disciplina e acolhe toda e qualquer criação do intelecto humano que possua qualidades diferentes daquelas eminentemente técnicas ou mecânico-funcionais.

Juridicamente, o Direito Autoral possui natureza dicotômica, abrangendo uma parte moral e outra patrimonial. O Direito Autoral Moral surge com a criação da obra e faz referência ao aspecto pessoal desta, nascendo da relação entre criação e criador, com vinculação direta à pessoa do autor, que tem a obra como uma projeção de sua personalidade. É um direito intransferível, indisponível, irrenunciável, impenhorável e absoluto do autor. O Direito Moral não tem validade temporal determinada, ou seja, não possui prazo de vigência definido.

Já o Direito Autoral Patrimonial resulta da publicação ou divulgação da obra, ou seja, da comunicação da obra ao público, tanto pelo próprio autor como por outrem autorizado. Cuida dos interesses monetários da obra e, diferentemente do que ocorre com a primeira categoria, pode ser negociada, por transferência, cessão, licença etc.. Como regra geral, o Direito Patrimonial do Autor perdura por toda a vida deste e por mais setenta anos, contados do primeiro dia do ano subsequente ao do falecimento, sendo obedecida, para fins sucessórios, as regras comuns de nosso Código Civil, artigo 1.603, quais sejam: 1. Descendentes; 2. Ascendentes; 3. Cônjuge Sobrevivente; 4. Colaterais; e 5. Municípios, Distrito Federal ou União.

O Direito Industrial, mais conhecido como Propriedade Industrial, pode ser entendido como um conjunto de princípios reguladores das proteções às criações intelectuais no campo técnico, com o objetivo principal de proteger e incentivar a difusão tecnológica e a garantia de exploração exclusiva por parte de seus criadores. Acolhe exatamente as criações intelectuais mais próximas à atuação profissional dos designers.

A Propriedade Industrial abrange a concessão de patentes (invenções e modelos de utilidade) e registros (desenhos industriais e marcas).

Patente é um documento oficial expedido pelo Estado e que dá a propriedade exclusiva e temporária a uma pessoa física ou jurídica sobre o que tenha sido inventado ou aperfeiçoado. O registro é uma modalidade simplificada, se comparado à patente, possuindo, contudo, os mesmos aspectos de temporalidade e exclusividade conferidos ao seu titular.

Ao contrário do direito autoral que tem sua proteção surgida na própria criação da obra, independentemente de formalização, a Propriedade Industrial tem na patente e no registro a condição essencial para sua existência e validade, ou seja, uma criação só passa a ser protegida pelo direito industrial se for patenteada ou registrada.

Invenção é o nome dado a criação de algo novo, susceptível de aplicação industrial, como produto ou como processo de fabricação. Possui como requisitos essenciais: a novidade, a industriabilidade e a atividade inventiva.

A novidade é a condição de novo, ou seja, o que jamais fora feito, em qualquer lugar e a qualquer tempo. A industriabilidade é a possibilidade de produção (ou reprodução) industrial, com finalidade de consumo. A atividade inventiva é a criatividade, ou seja, a não ocorrência de maneira evidente ou óbvia ao atual estado da técnica (que é tudo aquilo que já foi acessível ao público, em qualquer ramo de atividade e em qualquer parte do mundo).

Se uma criação possuir esses três requisitos e se utilizar, principalmente, técnicas radicalmente diferentes, “quebrando” métodos e conceitos tradicionais, com certeza será passível de proteção patentária, sendo enquadrada como uma invenção.

O modelo de utilidade é o produto resultante de uma modificação de forma, ou disposição, de objeto já existente, representando uma melhoria de caráter funcional no uso ou no processo de fabricação de algum produto, sendo nada mais que um aperfeiçoamento na utilidade – que muitas vezes nós designers chamamos de “redesign” – requerendo também a novidade, a industriabilidade e a atividade inventiva. A novidade, no modelo de utilidade, seria basicamente formal, de disposição ou de fabricação. Contudo, esta modificação, além de conceitual, deve gerar um avanço de caráter funcional, uma vez que as modificações meramente estéticas já têm guarida com o registro de desenho industrial.

O desenho industrial, por fim, é definido legalmente como a forma plástica ornamental de um objeto, ou o conjunto ornamental de linhas e cores, que possa servir de aplicação num produto e que proporcione um resultado visualmente perceptível novo e original na sua configuração externa, e que possa também servir também de tipo de fabricação.

Sua proteção é dada através de registro e sua finalidade é a proteção de caráter mais estético que funcional. Esta é a principal diferença entre o modelo de utilidade e o desenho industrial. No primeiro, a intervenção é

dada na função, visando uma melhoria no uso ou no processo de fabricação. Já no desenho industrial, a proteção é direcionada apenas na composição estético-formal de um produto.

Praticamente todas intervenções estéticas em produtos, através de texturas, grafismos etc. com vistas à produção industrial, são passíveis de proteção pela Propriedade Industrial através do registro de desenho industrial, com exceção de algumas poucas limitações impostas por lei, entre as quais a forma necessária comum ou vulgar do objeto, isto é, aquela determinada essencialmente por considerações técnicas ou funcionais; ou ainda, as formas que, de algum modo, atentem contra a moral e os bons costumes.

Assim, o item principal a ser verificado em um produto passível de registro de desenho industrial é o seu caráter estético, ou seja, por menor que seja a intervenção formal, ela deverá sobressair-se da configuração eminentemente técnica ou funcional. É por isso que peças ou componentes mecânicos, isoladamente, dificilmente são aptos de proteção com registro de desenho industrial.

Além das três modalidades acima citadas – invenção, modelo de utilidade e desenho industrial – a Propriedade Industrial acolhe proteção às marcas, objeto de criação da grande quantidade de designers, que devem se preocupar bastante com os requisitos que as tornam aptas ao registro, afinal de contas os clientes podem, e devem, ter a intenção de registrá-las.

O requisito básico para uma marca ser passível de registro é a novidade, no sentido de originalidade ou não “confusão” ou semelhança com marcas anteriores. Assim, ao criar um logotipo ou uma logomarca, o designer deverá se preocupar não só com as regras de legibilidade, equilíbrio, conceito etc., mas também com a originalidade de sua criação pois uma marca nova não pode gerar qualquer confusão com outra marca anterior, sob pena, inclusive, de se incorrer num ilícito criminal.

A marca faz parte do patrimônio de uma empresa e em alguns casos torna-se seu ativo mais valioso. Por isto, é bom repetir, um designer responsável pela criação de uma marca deve ficar atento não só aos aspectos formais, mas também aos legais.

Quanto à duração, direito de Propriedade Industrial tem sua temporalidade bem mais limitada se comparada com àquela do Direito Autoral. Para as invenções (PI) essa duração é de vinte anos contados a partir do seu pedido, ou depósito. Para os Modelos de Utilidades (MU), este prazo é um pouco menor, sendo de quinze anos contados da data do depósito. Já o desenho industrial tem duração de dez anos contados do pedido, prorrogáveis por três períodos iguais e sucessivos de cinco anos. As marcas registradas, por fim, aparecem como uma regra atípica do Direito Industrial, já que não possuem vigência limitada, durando 10 anos prorrogáveis por períodos iguais e sucessivos indefinidamente.

Em defesa de uma disciplina autônoma de Propriedade Intelectual

A quase totalidade dos cursos de design no Brasil tem em sua grade curricular a disciplina Legislação e Normas (ou equivalente), por uma determinação do próprio MEC, em suas diretrizes curriculares, o que, indubitavelmente, pode e deve ser considerada como uma boa iniciativa no ensino dos conceitos primários do tema em questão.

Todavia, diante da abrangência da matéria, devemos reconhecer, também, a deficiência de uma abordagem mais completa por parte desta disciplina, uma vez que a propriedade intelectual dispõe sobre vários preceitos referentes tanto à proteção de uma criação, como ao procedimento burocrático para seu registro, e os direitos e obrigações dele advindos.

A disciplina Legislação e Normas, referida alhures, aparece como a única ou principal forma de dar aos alunos de Desenho Industrial os conhecimentos mínimos sobre tais preceitos, porém, devido ao excesso de assuntos constantes em suas ementas e programas, o nível de conhecimento passado e adquirido é bastante irrisório, até porque, numa cultura passiva e de pouca leitura, em que a maioria dos estudantes brasileiros estão inseridos, o aprofundamento voluntário extra-classe torna-se praticamente inexistente.

A título de ilustração, a ementa desta disciplina descrita no Projeto Político-Pedagógico do Curso de Desenho Industrial da Universidade Federal da Paraíba inclui: Noções básicas sobre leis e normas, Direitos do Consumidor, Normas ISO, ABNT, Ética Profissional, Propriedade Industrial, Direitos Autorais e Noções Básicas de Direito Comercial. Tudo isto para uma carga horária de apenas 30h!

Pelo descrito, fica clara a dificuldade de termos qualquer dos tópicos acima bem aprofundados!

Temas como Normas Técnicas poderiam encontrar-se tranqüilamente numa disciplina única, assim como a Ética Profissional pode muito bem ser abordada em matérias como Empreendedorismo. Outros temas jurídicos como Direito do Consumidor e Direito Comercial podem constar dos programas da disciplina Instituições do Direito, já oferecia na grande maioria dos demais cursos.

Assim, defendemos o ensino da Propriedade Intelectual como disciplina autônoma nos cursos de desenho industrial, na qual o aluno teria uma visão geral sobre este instituto técnico-jurídico, reconhecendo-o, transmitindo-o e aplicando-o, já que esta matéria poderia figurar como boa alternativa na intenção de produzir nos futuros designers, um nível de conhecimento suficientemente sólido sobre a questão, minimizando as constantes violações involuntárias de direito alheio e também os possíveis prejuízos advindos da falta de proteção de direito próprio.

Desta forma, para esta disciplina, propõe-se o seguinte programa básico, para uma carga horária total de 60h:

01. Conceitos gerais de direito e norma – 4 horas/aula
02. Direito como sistema normativo – 2 horas/aula
03. Direito de Propriedade – 2 horas/aula
04. Propriedade Intelectual – conceitos e classificações – 2 horas/aula
05. Direito moral e direito patrimonial – 2 horas/aula
06. Diferenças básicas entre Direito Autoral e Propriedade Industrial – 2 horas/aula
07. Direito autoral: história, evolução, classificação, tipos, legislação pertinente, registro, duração, limitação, transferência, uso autorizado e violações – 10 horas/aula
08. Propriedade Industrial: história, evolução, classificação, tipos, legislação pertinente, modalidades de proteção, limitação, transferência, uso autorizado e violações – 10 horas/aula
09. Processo de registro de desenho industrial: requisitos, prazos, custos e duração – 4 horas/aula
10. Processo de registro de marca: requisitos, prazos, custos e duração – 4 horas/aula
11. Tipos de Patentes – 2 horas/aula
12. Processo de pedido de patente: requisitos, prazos, custos e duração – 12 horas/aula
13. Ética e respeito à propriedade intelectual – 4 horas/aula

Ao final o aluno seria capaz de entender boa parte da estrutura jurídica envolvida na Propriedade Intelectual como um todo, identificando, de imediato, seus direitos e suas obrigações a cada novo trabalho realizado, explicitando, inclusive, aos futuros clientes – como é recomendado – as obrigações que estes deverão ter para como o respectivo projeto, respeitando a autoria e, até, o conceito estético empregado.

Enfim, teriam condições de proteger suas criações e respeitar às dos outros, sem receios e em total cumprimento das leis, ratificando a cidadania e o bom exercício da profissão.

Considerações Finais

Incentivar o ensino e o uso dos preceitos legais da Propriedade Intelectual é uma tarefa de importância inegável, porém ainda tratada e aplicada de forma superficial e inadequada.

Cabe a nós, como designers, e, principalmente, aos responsáveis pelos cursos de design, a iniciativa de difundir este instituto técnico-jurídico vital, para que a nossa classe possa dar e extrair desta proteção toda a dedicação e recompensa necessárias.

Esperamos que as idéias aqui propostas possam nortear também os estudantes e estudiosos de design, que não só defendam a “institucionalização” dessa disciplina mas, ainda, se sintam convidados e motivados a iniciar o estudo do tema por si próprios, independentemente de uma “obrigação” profissional ou curricular.

Bibliografia

ANDRADE LIMA, João Ademar de e OLIVEIRA, Natã Moraes de. *A importância da proteção patentária e do ensino da Propriedade Intelectual nos cursos de tecnologia*. Anais do COBENGE 2001. PUC-RS, setembro 2001.

ANDRADE LIMA, João Ademar de. *Curso de propriedade intelectual para designers*. João Pessoa, Idéia, 2001. 80p.

BRASIL. *Lei n. 9.279 de 14 de maio de 1996*. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial.

BRASIL. *Lei n. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998*. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.

UFPB-CCT-DDI. *Curso de graduação em desenho industrial – habilitação em projeto de produto: projeto político-pedagógico*. Campina Grande, setembro 2000. 78p.

João Ademar de Andrade Lima, joademar@terra.com.br