

# 1 Introdução

A presente pesquisa trata concomitantemente de duas áreas distintas de conhecimento: *Design* e propriedade intelectual. Ante a complexidade dos conteúdos e da tarefa enfrentada, foram necessários vários recortes. A viabilidade do trabalho exigiu que no decorrer da atividade houvesse uma constante observância do objeto e objetivos da pesquisa, por se tratar de conteúdos amplos e variados com vieses e interações diversos. Foi preciso atentar para o *canto da sereia* e não se *afogar em mares* de assuntos tão instigantes que poderiam desviar as rotas previamente traçadas.

Consistiu de recortes necessários, nem sempre fáceis, pela sedução dos temas, como por exemplo, o estudo específico da propriedade intelectual nas diversas especialidades do *Design* (produto, gráfico, interiores, etc.); sua relação em empreendimentos populares como instrumento de valoração e resguardo das criações em *design*; o *copyleft* e o *Creative Commons*<sup>1</sup>; a pirataria sob os vieses legais e sociais; a forma plástica na marca tridimensional como atributo distintivo; etc. Ou seja, muitos caminhos que se cruzam. Por esta razão que este trabalho não esgota o assunto, mas apenas o inicia.

## 1.1 Delimitações iniciais

“Discutir design é complicado já por causa do termo em si. A palavra ‘design’ possui tantos níveis de significado que é, por si só, uma fonte de confusão” (HESKETT, 2008, p. 11)<sup>2</sup>. Por isso, para evitar qualquer imprecisão ou generalização no uso dos termos no presente trabalho, *Design* e *Desenho Indus-*

---

<sup>1</sup> *Copyleft* é um trocadilho de *copyright*. Naquele a cópia é garantida por princípio, independentemente de autorização. Origina-se com o surgimento do *software* livre. *Creative Commons* é um projeto de licenças públicas criado pelo professor Lawrence Lessig, da Universidade de Harvard.

<sup>2</sup> HESKETT, J. *Design*. 1ª ed. Trad. Márcia Leme. São Paulo: Ática, 2008.

*trial*, com maiúsculas, são utilizados como equivalentes entre si e definem o domínio do saber<sup>3</sup>, curso ou disciplina; a palavra *design*, com minúscula, é utilizada para definir projeto (enquanto atividade ou processo) ou o produto (resultado) de projeto.

Certos termos da PI também foram delimitados para não gerar confusão com relação aos seus alcances quando associados ao *Design* ou Desenho Industrial. São eles: *desenho industrial*, *ornamental*, *obra artística* e *valor artístico*.

O termo *desenho industrial* vinculado à PI surge formalmente no país a partir de 1883, quando o Brasil se tornou signatário da Convenção da União de Paris - CUP, com a sua previsão no instrumento legal assinado<sup>4</sup>. Todavia, nas legislações nacionais de propriedade industrial (LPI), o termo *desenho industrial* só foi efetivamente utilizado a partir de 1934. Em 1945, este passou a designar apenas o conjunto ornamental de linhas e cores aplicado em produto industrial, pois a forma plástica ornamental era definida como modelo industrial. Esta sistemática foi mantida nas legislações posteriores de 1969 e 1971. Somente em 1996, com a edição da atual lei, é que houve a unificação do modelo industrial (forma plástica) com o desenho industrial (linhas e cores) em uma única *modalidade*, abarcando, assim, tanto a forma plástica quanto o conjunto de linhas e cores.

Para o presente trabalho, desenho industrial, entre outros<sup>5</sup>, é aqui considerado um tipo de *modalidade* da propriedade intelectual, por tratar, segunda a definição de *modalidade* de Ferreira (1986), da “forma, aspecto ou característica de uma coisa” (FERREIRA, 1986, p. 1146)<sup>6</sup>, devendo *coisa* ser entendida com o sentido de obra intelectual criativa.

Em textos jurídicos, entretanto, aqueles são usualmente referidos como *instituto* e não como *modalidade*, podendo designar, dependendo do caso, “o conjunto de regras e princípios jurídicos que regem certas entidades ou certas situações de direito” (SILVA, 1998, p. 438)<sup>7</sup>. Todavia, a ênfase principal da presente pesquisa não é jurídica, embora se tenha como fonte bibliográfica legislações. Assim sendo, o termo *modalidade* é utilizado por apresentar uma acepção melhor ajustada aos objetivos do trabalho que o termo *instituto*.

<sup>3</sup> Optou-se também considerá-los como área do saber, visto que as tabelas de áreas de conhecimento do CNPq e Capes não apresentam consenso terminológico entre elas.

<sup>4</sup> Convenção da União de Paris (CUP) – Desenho industrial: art. 2º, do Decreto nº 9233, de 1884.

<sup>5</sup> Invenção, modelo de utilidade, marcas, obras artísticas, etc.

<sup>6</sup> FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. 2ª Ed., revisada e aumentada. 26ª impressão. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1986.

<sup>7</sup> SILVA, De Plácido. *Vocabulário Jurídico*. 15ª edição. Rio de Janeiro: Forense, 1998.

Já o termo *desenho industrial*, com as iniciais em minúsculas, é aqui utilizado exclusivamente com o sentido segundo o que dispõe a Lei de Propriedade Industrial (LPI) <sup>8</sup>, distinto das acepções de Desenho Industrial ou *Design*<sup>9</sup> enquanto campo de conhecimento:

Art. 95 - Considera-se **desenho industrial** a **forma plástica ornamental de um objeto** ou o **conjunto ornamental de linhas e cores** que possa ser aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original na sua configuração externa e que possa servir de tipo de fabricação industrial (BRASIL, 1996). (Grifos nossos).

Embora se façam aqui tais distinções, em trabalhos publicados que tratam de *Design* ou PI é comum o seu uso como equivalentes. Podemos citar como exemplo a obra intitulada “A proteção legal do design”, de Cunha (2000)<sup>10</sup>. A obra trata não do *design* como resultado da atividade de projeto integrado independente da forma ou função, mas daquele em que os únicos atributos considerados são as formas plásticas e gráficas nos limites do que é definido como desenho industrial na LPI. Assim, o termo *design* ali empregado não tem uma acepção abrangente, como pode inicialmente sugerir, apesar de constar da capa e contracapa a informação de que o conteúdo da obra se restringe à propriedade industrial. Para quem não é próximo ao tema, esta informação pode não afastar as associações indevidas, fazendo-o crer que a obra abarca toda forma de proteção legal da atividade de *design*, quando na realidade está limitada ao desenho industrial, como definida na LPI. Só é possível identificar as diferenças, neste caso, quando da leitura da obra, pois Cunha as apresenta descrevendo inicialmente as definições de *Design* segundo o ICSID<sup>11</sup> e relacionando-as à definição legal de desenho industrial, dando destaque para a limitação deste em relação àquele.

Como a definição de desenho industrial cuida exclusivamente da forma plástica e do conjunto de linhas e cores aplicáveis a um produto, ao observarmos a definição do que seja *Design* segundo Tomás Maldonado, ressaltam-se os alcances distintos para a definição de forma entre um e outro:

**Design** é uma atividade projetual que consiste em determinar as propriedades **formais** dos objetos a serem produzidos industrialmente. Por propriedades **formais** entende-se **não só as características exteriores**, mas, sobretudo, as relações **estruturais** e **funcionais** que dão coerência a um objeto tanto do ponto de

<sup>8</sup> Art. 95, da Lei 9.279, de 14 de maio de 1996.

<sup>9</sup> Acepções que serão tratadas no decorrer do trabalho.

<sup>10</sup> CUNHA, Frederico C. *A proteção legal do design*. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2000.

<sup>11</sup> International Council Design of Societies of Industrial Design - www.icsid.org.

vista do produtor quanto do usuário. (MALDONADO apud BONSIPE, 1978, p. 21)<sup>12</sup>. (Grifos nossos, tradução livre).

Associada ao termo *desenho industrial* há a palavra *ornamental*, que para os *designers* pode causar certa inquietação. Foi nesse sentido que Maria Beatriz Affalo Brandão (1993)<sup>13</sup> propôs a alteração da sua definição com base no que seja *Design*. Esta proposição deu-se no XIII Seminário Nacional de Propriedade Industrial, quando desenvolve o tema “Design não é Ornamento”. Discorre a autora sobre o conflito que haveria entre as definições de *Design* e de desenho industrial no tocante ao uso, por este, do termo *ornamental* como uma das suas características definidoras na modalidade. Propugna, então, pela retirada dessa palavra do texto legal, para que “se torne mais abrangente aos projetos dos designers brasileiros” (BRANDÃO, 1993, p. 66-7).

Contudo, em sentido diverso ao de Maria Beatriz, Barbosa (1999)<sup>14</sup> publica, dentre um conjunto de textos, “Design não é ornamento, mas desenho industrial pode ser”, por entender que não há qualquer conflito entre os conceitos, visto *Design* e desenho industrial terem definições e abrangências bem distintas entre si, logo não se justificando qualquer alteração.

Nessa mesma linha, Cunha (2000) apresenta uma interpretação do alcance do termo *ornamental* da lei, da seguinte maneira:

Entendemos por forma ornamental aquela cuja leitura visual tende a provocar uma sensação de harmonia ou exprime uma boa estética, causada pela composição de suas linhas, e que tanto pode ser baseada na simetria quanto no equilíbrio de seus elementos componentes (CUNHA, 2000, p. 28)<sup>15</sup>

Newton Silveira (2003, p. 28)<sup>16</sup>, por outro lado, partilha do entendimento de que a expressão *desenho industrial* não deveria ser reduzida ao “caráter meramente ornamental” do *design*, mas ter um alcance maior, incluindo as formas expressivas, utilitárias e de comunicação visual.

Além dessas posições divergentes sobre o caráter ornamental do *desenho industrial*, outro aspecto que se destaca é quanto ao uso desse termo para definir o *design* em outras legislações de países signatários das convenções inter-

<sup>12</sup> BONSIPE, Gui. *Diseño Industrial*. Madri: Alberto Corazón Editor, 1978.

<sup>13</sup> BRANDÃO, Maria Beatriz Affalo. *Design não é Ornamento*. In: Rio de Janeiro: Revista da ABPI, ano II, nº 8, 1993, pp. 66-67.

<sup>14</sup> BARBOSA, A. L. Figueira. *Sobre a propriedade do trabalho intelectual: uma perspectiva crítica*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999, pp. 201-211.

<sup>15</sup> Op. cit.

<sup>16</sup> SILVEIRA, Newton. *Direito de Autor no Desenho Industrial*. In: SEMINÁRIO NACIONAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL: o redesenho dos direitos intelectuais no contexto do comércio mundial, 23, 2003, São Paulo. Anais... São Paulo, 2003, pp. 27-34.

nacionais de que o Brasil é membro. Verifica-se que o termo *ornamental* associado a *desenho industrial* é utilizado, por exemplo, pelos Estados Unidos, Reino Unido, Canadá, Austrália e em legislações de blocos de países como União Europeia e Mercosul.

*United States of America. The design for an article consists of the visual characteristics embodied in or applied to an article. A design is manifested in appearance, and may relate to the configuration or shape of an article, to the surface ornamentation applied to an article, or to the combination of configuration and surface ornamentation. (WIPO, 2002, p. 5-6)<sup>17</sup>.*

Por outro lado, entretanto, há um grupo de países que não faz esta associação em suas legislações, como por exemplo, Japão, Suíça, Costa Rica e blocos de países como a Organização Africana de Propriedade Intelectual e a Comunidade Andina (WIPO, 2002):

*Japan: Design means a shape, pattern or color or any combination thereof in an article (including part of an article) which produces an aesthetic impression on the sense of sight.*

*Switzerland: Industrial design is any arrangement of lines or any three-dimensional shape, whether or not combined with colors, that serves as a model for the industrial production of an article. (WIPO, 2002, p.5).*

Logo, a escolha em associar a característica *ornamental* à forma plástica de um objeto ou conjunto de linhas e cores, como definido como desenho industrial na legislação brasileira e em outros países, é de livre arbítrio do país signatário, ou seja, trata-se de decisão política e não uma condição necessária para delimitar o alcance do sentido da forma plástica que tem no apelo visual a sua característica principal, distinta, pois, das formas plásticas de caráter técnico ou funcional, segundo Cunha (2000):

São objetos que não apresentam composição de natureza estética pois [sic] a raiz de sua forma é de natureza essencialmente técnica e funcional, e esta forma final não foi decorrente de uma preocupação estética e sim, exclusivamente, de cumprir sua função prática, produzindo o efeito desejado em sua utilização, seja ele de natureza técnica ou funcional (CUNHA, 2000, p. 30)<sup>18</sup>.

Outro termo utilizado na PI e que pode causar alguma confusão é *obra artística* definidora de uma das modalidades do direito autoral (DA)<sup>19</sup>. Como cer-

<sup>17</sup> WIPO - World Intellectual Property Organization. *Industrial designs and their relation with works of applied art and three dimensional marks*. Geneva: WIPO, ninth session, 2002. Disponível em: [http://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/en/sct\\_9/sct\\_9\\_6.doc](http://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/en/sct_9/sct_9_6.doc). Acesso em: 10 mar. 2009.

<sup>18</sup> Op. cit.

<sup>19</sup> “É importante esclarecer desde logo que, no mundo, há dois sistemas principais de estrutura dos direitos de autor: o *droit d’auteur*, ou sistema francês ou continental, e o *copyright*, ou sistema

tos conteúdos criativos em *design* se enquadram nas características legais de *obra artística*, isto pode gerar vinculações entre arte e *design* em razão da sua recepção na modalidade.

Bonsiepe (1978)<sup>20</sup> afasta a associação entre arte e *design*, por entender que, apesar de o conteúdo estético ser um elo comum entre os dois, não tipificaria o *design* como arte, por não ser esta a única a ocupar espaços criativos de “experiência estética”. Bonsiepe, quando da sua entrevista para Maria Cecília dos Santos, em 1980, em Buenos Aires, em que respondia sobre o conceito de Desenho Industrial, diz:

(...) **o desenho industrial para mim não é uma arte, nem com maiúscula, nem com minúscula.** O desenho industrial é uma atividade humana *sui generis*, que pode ter filiações, afinidades, contatos, tanto com a Ciência quanto com a Arte, porém tem a sua própria essência. Não é uma subarte, nem uma miniciência, ou mesmo uma paraciência. O desenho industrial tem um *status* ontológico próprio (BONSIEPE, 1983, p. 29)<sup>21</sup>. (Grifo do autor).

Nesta mesma linha, podemos citar Cooper & Press:

*The cultural definitions of art, design, craft and commodity are all changing. It has been argued, in differentiating between art and design, that an artist's responsibility is 'to the truth of his (or her) own vision', whereas a designer works with and other people. In the postmodern age such a distinction is less clear. However, it is still claimed that one distinguishing feature of design is that it is an activity concerned with solving problems and researching information to develop a solution* (COOPER & PRESS, 2005, p. 15)<sup>22</sup>.

Lastres (2008)<sup>23</sup> também separa as criações artísticas das criações em *design*. Afastando, inclusive, as criações em *design* como sendo fruto da arte aplicada. Ele desenvolve definições distintas para cada tipo de criação:

Esta es una de las cuestiones más debatidas del Derecho de Diseños y en la misma se vuelve a plantear el problema de la naturaleza jurídica de la figura. Para ver con mayor claridad los perfiles del sistema de protección, conviene distinguir, en principio, entre tres tipos de creaciones:

---

anglo-americano.

O Brasil se filia ao sistema continental de direitos autorais. Este se diferencia do sistema anglo-americano porque o *copyright* foi construído a partir da possibilidade de reprodução de cópias, sendo este o principal direito a ser protegido. Já o sistema continental se preocupa com outras questões, como a criatividade da obra a ser copiada e os direitos morais do autor da obra” (PARANAGUÁ & BRANCO, 2009).

<sup>20</sup> Op. cit.

<sup>21</sup> BONSIEPE, Gui. *A Tecnologia da Tecnologia*. São Paulo: Edgar Blüger, 1983.

<sup>22</sup> COOPER, Rachel; PRESS, Mike. *The Design Agenda: A Guide to Successful Design Management*. England: John Wiley & Sons, 2005.

<sup>23</sup> LASTRES, José Manuel Otero. *Reflexiones sobre el diseño industrial*. In: Anuario de la Facultad de Derecho: Universidad de Alcalá, nº 1, 2008, pp. 217-235. Disponível em: [http://dspace.uah.es/jspui/bitstream/10017/6417/1/reflexiones\\_otero\\_AFDUA\\_2008.pdf](http://dspace.uah.es/jspui/bitstream/10017/6417/1/reflexiones_otero_AFDUA_2008.pdf). Acesso: 16 out. 2011.

Las **obras plásticas puramente artísticas**. Esto es: **obras de arte** destinadas a la contemplación, reproducidas en un único ejemplar o en ejemplares limitados y cuya finalidad última es aumentar los bienes de tipo cultural de la sociedad.

Las **obras de arte aplicadas** a la industria. Esto es: **obras de arte**, de la misma naturaleza que las anteriores, pero que presentan la singularidad de que son destinadas a incorporarse en múltiples objetos industriales con el fin de aumentar su valor estético y comercial.

Los **diseños**, propiamente dichos, que son creaciones de **forma de carácter estético** que hacen los productos más atractivos para el consumidor, pero que **carecen del nivel artístico propio** de los otros dos tipos de obras (LASTRES, 2008, p. 227-8). (Grifos nossos).

Nos exemplos de criações estéticas com base nesta definição de Lastres, a primeira imagem é uma escultura grega considerada obra de arte e as duas últimas são um boneco e uma tesoura, ambas registradas como desenho industrial, portanto, objetos industriais, embora o boneco possa ser considerado arte aplicada.

TIPOS DE CRIAÇÕES ESTÉTICAS (Lastres)		
Direito autoral	Propriedade industrial (DI)	
Obra de arte	Obra de arte aplicada	Design
 <p>Hermes de Praxíteles</p>	 <p>Desenho industrial RPI1859, p.171</p>	 <p>Desenho industrial RPI2031, p.91</p>

Quadro 1: Tipos de criações estéticas (Lastres).

Fontes: adaptado da RPI<sup>24</sup> 2031 e 1859 (Patentes); e imagem “Hermes de Praxíteles”, do sítio <http://www.historiadaarte.com.br>.

Apesar de na área não ser pacífico este entendimento, havendo posições no sentido de que *design* deva ser remetido à ideia de arte (ARGAN, 2000<sup>25</sup>; MUNARI, 1993<sup>26</sup>; DORFLES, 1989<sup>27</sup>), a posição aqui compartilhada é a do afas-

<sup>24</sup> RPI – Revista da Propriedade Industrial. Disponível *online* pelo Instituto Nacional da Propriedade Industrial – INPI, sítio: <http://revistas.inpi.gov.br/rpi/>. A revista pode ser de patentes ou marcas.

<sup>25</sup> ARGAN, Giulio Carlo. *Projeto e Destino*. São Paulo: Ática, 2000.

<sup>26</sup> MUNARI, Bruno. *A Arte como Ofício*. Lisboa: Editorial Presença, 1993.

<sup>27</sup> DORFLES, Gillo. *As Oscilações do Gosto*. Lisboa: Horizonte, 1989.

tamento, sem necessariamente ser em oposição, assim, o *design* ao ser enquadrado como *obra artística* no DA, na realidade o seria por semelhança em razão do núcleo comum estético, não se tornando, portanto, uma obra artística de fato apenas por ter sido enquadrado na modalidade. Outro aspecto a ser considerado é que não há outro tipo legal nomeado que se aproxime das características do conteúdo criativo em *design*, ficando o termo *obra artística* como a única possível, porque as demais são: obra literária e obra científica.

A distinção posta, entretanto, não gera qualquer repercussão em âmbito jurídico, tendo a sua finalidade mais de cunho didático, pois, independentemente do termo usado, o que importa sob o aspecto legal é se as características do objeto criativo se amoldam à modalidade em que foi enquadrado. O objetivo da discussão aqui, portanto, foi o de separar o termo legal definidor da modalidade de outra definição que o objeto criativo traz em si no momento em que é enquadrado, onde aquele não teria o condão de transmutar este, mesmo que o recepcione.

Ou seja, um *design* pode ser considerado legalmente uma *obra artística* (DA) sem deixar de ser *design*, e não ser automaticamente considerado uma obra artística (arte) só porque foi recepcionado pela lei na modalidade que tem este nome. Cerqueira (2010, p. 228)<sup>28</sup>, nesta mesma linha, expõe que “uma obra de arte de pequeno valor não deixa de ser uma obra de arte, do mesmo modo que o maior valor artístico de um desenho ou modelo industrial [desenho industrial] não lhe altera a natureza, nem o transforma em obra de arte”.

Outro aspecto é quanto ao uso do termo valor *artístico*, que se refere ao conteúdo das obras enquadráveis no DA. Como o *design* aqui não é considerado uma obra artística, mesmo que seja enquadrado na modalidade com o mesmo nome, por extensão, também não se trata de uma criação que tenha valor *artístico* apesar da semelhança. Segundo Ostrower (1998)<sup>29</sup>, a arte se manifesta através de formas *expressivas*. A Convenção de Berna, de 1889, de que o Brasil é signatário, e que passou por diversas revisões, ao definir o objeto da propriedade literária e artística, se utilizou do termo *forma de expressão*, para elencar os meios como este pode ser manifestado:

#### Artigo 2.

1) Os termos ‘obras literárias e artísticas’ abrangem todas as produções do domínio literário, científico e artístico, qualquer que seja o modo ou a **forma de expressão**, tais como os livros, brochuras e outros escritos; as conferências, alocações, sermões e outras obras da mesma natureza; as obras dramáticas ou

<sup>28</sup> Op. cit.

<sup>29</sup> OSTROWER, Fayga. *A sensibilidade do intelecto*. 9ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 1998.

dramático-musicais; as obras coreográficas e as pantomimas; as composições musicais, com ou sem palavras; as obras cinematográficas e as expressas por processo análogo ao da cinematografia; as obras de desenho, de pintura, de arquitetura, de escultura, de gravura e de litografia; as obras fotográficas e as expressas por processo análogo ao da fotografia; as obras de arte aplicada; as ilustrações e os mapas geográficos; os projetos, esboços e obras plásticas relativos à geografia, à topografia, à arquitetura ou às ciências (BRASIL, 1975)<sup>30</sup>. (Grifo nosso).

Assim, o aspecto expressivo da criação que se dá por diversas formas é que delimita o conteúdo criativo no DA, e não unicamente o seu valor artístico; portanto, deveria ser denominado como de *valor expressivo*, por ter uma abrangência maior que *artístico*, incorporando-o inclusive. A separação dos objetos criativos entre dois polos (arte e indústria) estabeleceu uma dicotomia em que o que não é da indústria é da arte e, por conseguinte, artísticos os seus conteúdos.

Forçoso, apesar de previsão legal<sup>31</sup>, considerar a linguagem de programa de computador como *artístico*, assemelhado às obras literárias quando ali o que se está considerando é o aspecto *expressivo* da linguagem binária que traduz um conteúdo criativo protegível. Portanto, a consideração do conteúdo *expressivo* da criação, seja ela artística ou não (o *design*, por exemplo), nos parece mais abrangente, como elemento definidor das obras amparadas pelo DA, do que os termos “conteúdo *artístico*”, “forma *artística*” ou “valor *artístico* da criação”.

A *forma expressiva* das criações amparadas pelo DA é até reconhecida pelos autores, porém tende a ser vinculada a conteúdo *artístico*:

É o caráter **expressivo**, indissolavelmente ligado à forma, que vai denunciar o eventual **valor artístico** de uma criação em qualquer área da atividade humana. Assim é que, mesmo nas obras científicas, sua **forma de expressão** é diretamente protegida pela lei autoral (SILVEIRA, 1982, p. 25)<sup>32</sup>. (Grifos nossos).

Para evitar esta associação automática a valor artístico para toda obra sob amparo do DA, será utilizado no presente trabalho o termo *valor expressivo* em substituição a *valor artístico*. Com isto, o *design*, quando ali amparado, será em razão do seu *valor expressivo*, sem qualquer vinculação a aspecto artístico que o termo anteriormente utilizado sugeria, ficando este mais adequadamente aplicado quando a criação for artística.

<sup>30</sup> BRASIL, Decreto nº 75.699, de 06 de maio de 1975. *Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas*. [Online]. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2007/10/decreto-75699.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2012.

<sup>31</sup> Art. 7º, inciso XII, do DA c/c art. 2º, da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador.

<sup>32</sup> SILVEIRA, Newton. *Direito de Autor no Desenho Industrial*. São Paulo: Ed. Revista dos Tribunais, 1982.

## 1.2 Desenvolvimento do tema

O desenvolvimento inicial do trabalho teve origem em diversos fatores que se consolidaram ao longo do tempo. São eles:

- O interesse pessoal em temas relacionados a *Design* e a Propriedade Intelectual, por conta da minha formação em Desenho Industrial e Direito;
- Atuações como perito judicial em ações que envolveram contrafação em *design*, bem como participação em eventos jurídicos relacionados ao tema;
- Docência no curso de Desenho Industrial da UFRJ, em disciplinas de projeto de produto e sua relação com a produção criativa discente;
- Coordenação do Laboratório de Propriedade Intelectual (Lapi), do Departamento de Desenho Industrial da Escola de Belas Artes/UFRJ, e seu vínculo institucional com a produção acadêmica do curso e respectiva orientação especializada para a sua proteção;
- Identificação do baixo número de publicações relacionando *Design* e propriedade intelectual através de livros ou artigos em congressos, e do fraco desempenho dos *designers* no domínio de conteúdos específicos de PI;
- A oportunidade dada para desenvolver a pesquisa junto ao Doutorado em *Design* da PUC-Rio, espaço acadêmico que estimula e aprimora as pesquisas interdisciplinares e que há muito colabora para a construção das bases teóricas em *Design*.

Um dos marcos importante para as indagações iniciais foi quando da observação das considerações postas por José Ephim Mindlin<sup>33</sup>, que, em 1982, redigiu o texto de apresentação da obra do jurista Newton Silveira intitulada

---

<sup>33</sup> José Mindlin formou-se em Direito em 1936, pela USP. Em 1950, foi um dos fundadores da Metal Leve S/A. Foi membro do Conselho Superior da FAPESP e Secretário da Cultura, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo. Um dos fundadores da UNIEMP, entidade destinada a promover a aproximação entre Universidade e Empresa. Integrou o CNPq e da Comissão Nacional de Tecnologia da Presidência da República. Presidiu o Instituto de Pesquisa Tecnológica (IPT). Desde os anos 70, promoveu o apoio ao desenho industrial, tendo criado na FIESP o Núcleo de Desenho Industrial (NDI), que depois se transformou no Departamento de Tecnologia. Foi durante muitos anos vice-presidente da FIESP. Promoveu a edição de cerca de 30 livros e revistas de arte e literatura. Em 1998, foi instaurado pelo CNI o Prêmio CNI José Mindlin de Gestão de *Design*. Em 2006, foi o presidente de honra da I Bienal Brasileira de *Design*, promovida pelo Movimento Brasil Competitivo e pelo Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. Em 2010, após o seu falecimento, foi entregue pelo IDEA (*International Design Excellence Awards*) aos vencedores o “Prêmio Especial José Mindlin IDEA/Brasil” em sua homenagem.

“Direito de Autor no Desenho Industrial”, apresentando as seguintes ponderações:

O trabalho do Prof. Newton Silveira aborda um **tema de grande atualidade**, que, no entanto, surpreendentemente, **não tem sido objeto de estudo e discussão**, a não ser em **nível muito limitado**. Levanta um problema de relevância e interesse prático para os desenhistas industriais, e no qual estes **aparentemente não pensaram até agora**. Poder-se-ia dizer talvez que a discussão levantada pela tese tem mais interesse acadêmico do que prático, porque considera, em última análise, que o desenho industrial tem assegurada a necessária proteção para o seu criador, quer através da Propriedade Industrial, quer através dos Direitos de Autor. Na realidade, entretanto, parece-me que as coisas não se passam assim: creio que se pode dizer, sem receio de erro, que o assim chamado **designer vem desenvolvendo o seu trabalho sem cogitar de proteção por qualquer dos dois instrumentos** (MINDLIN in SILVEIRA, 1982, p. 9)<sup>34</sup>. (Grifos nossos).

Ou seja, um tema que há 30 anos já era suscitado como atual e que agora retorna com outros desdobramentos, partindo, contudo, dos mesmos argumentos postos que, para uma realidade de hoje, se mostram similares ao da época.

A partir desses fatores, que ora aproximavam em certos momentos o *Design* e a PI, ora apresentavam resultados que sinalizavam haver pouca proximidade entre eles, afastando-os, é que a pesquisa se desenvolveu (Figura 1, p. 28).



Figura 1: Espaço de interação entre *Design* e PI.  
Fonte: do autor.

As incertezas geradas não permitiam vislumbrar efetivamente qual era o alcance das interações possíveis entre ambos, dos seus espaços de troca de

---

<sup>34</sup> Op. cit.

conteúdos e se haveria de fato vínculos que os interligassem para justificar uma proximidade, visto se tratar de conteúdos de domínios diferentes.

No sentido de aproximação entre ambos, temos as iniciativas de determinadas instituições de ensino de *Design* que promovem a disseminação da PI através de conteúdos programáticos curriculares na graduação. Algumas fazem por intermédio de disciplinas específicas de PI, outras como tópicos em disciplinas de Legislação e Normas. Verificou-se também certa prevalência dos conteúdos de direito autoral (DA) em detrimento da propriedade industrial (LPI), independentemente da habilitação ou ênfase, o que sugeria, a princípio, que este ramo da PI seria o mais próximo como sistema legal de resguardo das criações intelectuais<sup>35</sup> em *design* (quadros 22-3, pp. 149-54, Capítulo IV).

Ainda neste sentido, podemos observar também que o art. 8º do Projeto de Lei de regulamentação da profissão de *designer*<sup>36</sup> define que os projetos de *design* serão considerados obras intelectuais nos termos da Lei de Direito Autoral (DA) vigente no País. Não faz menção, portanto, aos projetos que tenham conteúdos criativos que podem ser amparados pela Lei de Propriedade Industrial (LPI).

Em sentido contrário, todavia, verifica-se que a iniciativa do ensino de conteúdos de PI não se apresenta em todas as instituições de ensino de *Design* no Brasil (quadro 23, do Capítulo IV, p. 154). Como as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em *Design* (CNE, 2004)<sup>37</sup> permitem que as Instituições de Ensino Superior estabeleçam os seus conteúdos programáticos a partir de áreas de conhecimento e dos conteúdos da habilitação ou ênfase, esta maneira distinta de inserir o conhecimento de PI na formação do *designer* sinalizaria que estes teores, *a priori*, não integrariam um núcleo comum de conteúdos em *Design*, mas de algumas habilitações ou ênfases. Por isso, talvez, das variáveis institucionais, quais sejam, oferecer ou não conteúdos de PI, e qual (DA e/ou LDI).

Robustecendo as incertezas dos vínculos e interações entre *Design* e PI, um estudo de Pereira (2007)<sup>38</sup> identificou que o *designer* tem um conhecimento de conteúdos de propriedade intelectual “ruim”, quando esta relacionou as

---

<sup>35</sup> Criações intelectuais são aquelas criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro. Esta definição de criação intelectual tem por base o art. 7º, do DA, que define obra intelectual.

<sup>36</sup> PL nº 1391, de 2011.

<sup>37</sup> Resolução nº 5, de 08 de março de 2004, do Conselho Nacional de Educação – CNE.

<sup>38</sup> PEREIRA, Regina Célia de Souza: *A formação em design industrial e as necessidades das indústrias*. Rio de Janeiro: UFRJ/COPPE – Engenharia de Produção, Tese (Doutorado), 2007.

necessidades das indústrias do Rio de Janeiro com a formação em *Design*. Apesar de o estudo ser em âmbito regional, trata-se de um dos tópicos pesquisados a expressão da opinião dos entrevistados, todavia sem o aferimento dos conhecimentos de PI de quem opinava. Contudo, para uma avaliação inicial, sinaliza uma deficiência no domínio desses conhecimentos na formação do *designer*.

Outra evidência que também foi utilizada para o desenvolvimento inicial da pesquisa refere-se ao nível de importância de um determinado conteúdo dentro de um campo de conhecimento. Este pode ser configurado pelo número de artigos e pesquisas que o abordam como tema. Do estudo da produção intelectual em *Design*, Freitas & Pacheco (2003)<sup>39</sup>, ao avaliarem artigos publicados em congressos de pesquisa sob a ótica da gestão do *design*, identificaram um percentual de 3% para o grupo *Propriedade Intelectual* de um total de 34 artigos, ou seja, desse universo apenas 01 artigo tratava do tema. Portanto, um percentual baixo para caracterizá-lo como de interesse maior para a área<sup>40</sup>.

Das demais publicações que tratam de PI relacionando-o com o *Design*, podemos destacar a dissertação de Viviane Nogueira de Moraes (2012)<sup>41</sup>, recentemente defendida, em que faz uma aproximação entre o autor do objeto criativo no *Design* de Joias e o Direito; o trabalho de João Lima (2001<sup>42</sup>, 2002<sup>43</sup>), que foi um autor que contribuiu com o tema ao discorrer sobre a importância da propriedade intelectual para o ensino de *Design*, embora o fizesse sem aprofundar as relações possíveis entre eles, mas apenas apresentando a PI por meio do instrumento legal. Temos Kaminski (2000), que o aborda no processo de desenvolvimento de produto e abre um capítulo exclusivo para a propriedade industrial – embora o conteúdo seja direcionado para a formação em engenharia e também de caráter descritivo do conteúdo legal. Com esta mesma sistemática de caráter descritivo dos aspectos legais, mas voltado para o *Design*, temos David Bainbridge, com um capítulo intitulado “*Design and the law*” em Bruce & Bessan-

<sup>39</sup> FREITAS, S. F.; PACHECO, R. S. Perfil da produção intelectual sobre gestão em design. In Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2003, Rio de Janeiro. Anais do 2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Rio de Janeiro: Anpedesign, 2003.

<sup>40</sup> No 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D Design de 2012) foram 04 artigos publicados relacionados com a PI.

<sup>41</sup> MORAES, Viviane Nogueira. *O autor no Design de Joias: uma aproximação com o direito*. 2012. 148 f. Dissertação (Mestrado em Design). Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Anhambí Morumbi, São Paulo, 2012. Disponível em: [http://tede.anhambi.br/tedesimplificado//tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=371](http://tede.anhambi.br/tedesimplificado//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=371). Acesso: 05 set. 2012.

<sup>42</sup> LIMA, João Ademar de Andrade. *A relevância do ensino da Propriedade Intelectual nos cursos de design*. In: I Congresso Internacional de Pesquisa em Design - Brasil / V Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2002, Brasília/DF. P&D Design 2002. Brasília/DF: UnB, 2002.

<sup>43</sup> \_\_\_\_\_. Curso de Propriedade Intelectual para designers. João Pessoa: Idéia, 2001.

te (2002)<sup>44</sup>; e, como tópico sob o aspecto da estratégia, temos Urban & Hauser (1993)<sup>45</sup>.

Das publicações que relacionavam o *Design* com a PI, a que teve um aprofundamento maior no tema foi a obra de Frederico Cunha (2000)<sup>46</sup>, onde este estabelece uma relação mínima dos conceitos de *design* enquanto atividade de projeto<sup>47</sup> e o ramo de proteção no âmbito do desenho industrial definido pela Lei de Propriedade Industrial (LPI)<sup>48</sup>, embora também fique limitado a esta modalidade. Temos as publicações da OMPI (Organização Mundial de Propriedade Intelectual) ou WIPO (*World Intellectual Property Organization*), que tratam da propriedade intelectual em âmbito mundial.

Outras publicações tratam da PI especificamente sob a ótica jurídica do conteúdo, ou o seu caráter econômico. Mas pouco material aprofunda o tema da relação entre *Design* e propriedade intelectual. E, quando o faz, vincula o *Design* necessariamente ao desenho industrial no que tange à forma plástica. Reduzindo-o unicamente a uma modalidade ou, quando muito, ao direito de autor.

Independentemente da habilitação ou ênfase da graduação em *Design*, há um núcleo comum na formação na área que é o conhecimento de projeção de conteúdos criativos. Como os resultados ali obtidos pela ação projetiva podem vir a se vincular a conteúdos de PI, então, pergunta-se:

- Por que apenas algumas instituições de ensino oferecem os conteúdos de PI na graduação e não a totalidade?
- Se há um indicativo de ser o seu domínio pouco consistente, segundo Pereira (2007)<sup>49</sup>, teria o *designer* encontrado dificuldades em relacioná-lo à atividade?
- Quando uma instituição de ensino toma a decisão de incluir ou não conteúdos de PI nos programas de curso, teria conhecimento sobre o seu alcance para a formação do *designer*?
- Há políticas institucionais acadêmicas de resguardo das criações intelectuais vinculadas aos cursos de *Design*?

<sup>44</sup> BAINBRIDGE, David. *Design and the law*. In BRUCE, Margaret; BESSANT, John. *Design in Business: strategic innovation through design*. London: Pearson Education Limited, 2002, p. 185-212.

<sup>45</sup> URBAN, Glen L.; HAUSER, John R. *Design and Marketing Of New Products*. Second edition. New Jersey: Prentice Hall, 1993.

<sup>46</sup> Op. cit.

<sup>47</sup> Segundo o conceito de desenho industrial do ICSID e de *design* gráfico do ICOGRADA.

<sup>48</sup> A definição de desenho industrial encontra-se no art. 95 da Lei 9.279/96.

<sup>49</sup> Op. cit.

- Por que este conhecimento de PI oferecido não tem sido capaz de motivar produções científicas no âmbito do *Design*, quando se verifica um nível baixo de artigos e pesquisas que exponham as possíveis inter-relações entre *Design* e PI?

Dessas indagações iniciais surge a seguinte questão geral:

- Seria a propriedade intelectual uma área periférica ao *Design*?

Pela realidade posta anteriormente, a conclusão, *a priori*, seria que sim, pois a análise preliminar dela sinaliza que os indicativos de interações entre os conteúdos de *Design* e PI se apresentam restritos a ponto de não estabelecer espaços significativos de troca interna. Isto pode se dar ou porque **há uma incompatibilidade em relacioná-las internamente** ou porque **há falta de domínio das suas abrangências disciplinares**. Associada a estas questões, temos ainda aquelas relativas à integração adequada dos conteúdos, sejam oriundos de uma interação periférica ou interna, de modo a conciliar os conflitos entre as fronteiras disciplinares (Figura 2).

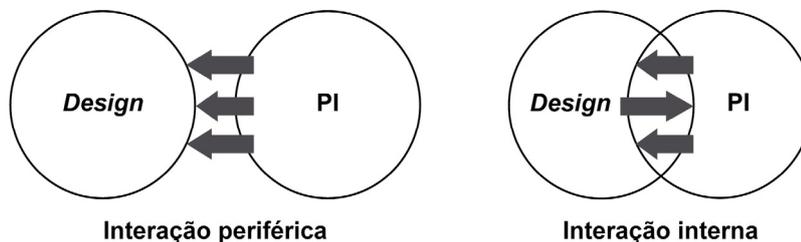


Figura 2: Interação de conteúdos.  
Fonte: do autor.

O processo de integração dos conteúdos pode ser fator determinante para se identificar qual limite disciplinar prevalecerá: periférico ou interno. Também demanda uma dinâmica conciliatória na construção adequada dos meios de trânsito do conhecimento entre as disciplinas. Quando o ajustamento não ocorre, pode gerar conflitos de conteúdos por ruído nas inter-relações, ou mesmo distorção quando prevalecem interpretações unilaterais fixando conceitos não conciliados. Isto se verifica, por exemplo, quando em determinadas instituições de ensino há a prevalência de um dos ramos da PI, mesmo oferecendo graduação

em mais de uma habilitação, ou seja, impõe-se um conteúdo que pode não se mostrar adequado para todas elas (vide Capítulo IV).

Gustavo Amarante Bomfim já sinalizava para as dificuldades de formar um corpo de conhecimento diante das diversas disciplinas que participam da formação do *designer*:

Este rol de conhecimentos revela a abrangência da formação do designer, bem como as dificuldades que surgem quando se trata de conciliar conceitos tão díspares no processo de ensino e aprendizado, pois os currículos dos cursos de design incorporam um número cada vez maior de conhecimentos como foi recentemente o caso da ecologia e da informática – estes permanecem na maioria das vezes, dissociados e fragmentados, ou seja, não chegam a constituir um todo homogêneo imediatamente aplicável à práxis projetual. Este fato pode ser atribuído, em parte, às deficiências das estruturas curriculares, principalmente quanto a sua administração no cotidiano, em parte, à falta de uma linguagem comum, que permita o trânsito de conhecimentos entre diferentes áreas do saber e possa substituir a mera adição enciclopédica de informações por uma teoria ‘conciliadora’ do design. (BOMFIM, 1994, p.16-7)<sup>50</sup>.

Estas dificuldades podem estar ocorrendo com relação à PI, pela possibilidade de que esteja havendo uma aproximação entre *Design* e PI sem a compreensão devida dos seus vínculos e interações, dos impactos na formação do *designer* e das reais possibilidades que os conteúdos de PI podem trazer para o *Design*. Os vínculos e interações já se mostram pouco delimitados por não haver claramente a definição das fronteiras disciplinares; os impactos na formação do *designer* também se mostram inicialmente inconsistentes no seu resultado pelo pouco domínio dos conteúdos relacionados; e as possibilidades de interação somente se mostrarão através de uma visão ampla do sistema de proteção das criações intelectuais oriundo da PI.

Neste caminho podemos citar Flavia Ribeiro (2008):

Buscar a interdisciplinaridade é não ignorar as peculiaridades de cada área de conhecimento; pelo contrário, é articulá-las, organizá-las em uma grande estrutura hipertextual na qual todos podem dar suas contribuições e decidir qual caminho trilhar, é considerar a construção do conhecimento como processo de busca, superar os vazios que separam e isolam as diferentes áreas, através do trabalho articulado das suas interseções e diferenças. (RIBEIRO, 2008, p. 151)<sup>51</sup>  
E Rita Couto (1997):

<sup>50</sup> BOMFIM, Gustavo Amarante. *Sobre a possibilidade de uma Teoria do Design*. In Anais P&D Design, Estudos em Design (nov). Rio de Janeiro: Associação de Estudos de Design do Brasil, v. 2, n. 2, 1994.

<sup>51</sup> RIBEIRO, Flávia N. F. *Internet e imagem: representações de jovens universitários*. Tese (Doutorado em Educação), Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

PORTUGAL, Cristina. *Design em situação de Ensino-Aprendizagem: um diálogo interdisciplinar*. Tese (Doutorado em Design), Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008, p. 137.

A interdisciplinaridade não é apenas um modismo. É uma forma de superação da divisão entre domínio do pensamento teórico e da ação informada. (COUTO, 1997, p. 39)<sup>52</sup>.

Como lembra Japiassu, 'convém salientar que os problemas concernentes ao confronto, a aproximação e a possível integração de múltiplos domínios da atividade humana, não se colocam apenas no plano do conhecimento ou da teorização, mas também, e talvez, sobretudo, no domínio da ação ou da intervenção efetiva no campo da realidade social e humana'. (JAPIASSU, 1976, p. 44-5 apud COUTO, 1997, p. 39).

A PI tende a ser vista mais como um conteúdo utilitário com vista à proteção das criações intelectuais, e quando associada ao *Design* esta é a linha prevalente. Entretanto, haveria outras formas possíveis de interação além do aspecto específico da proteção? Uma publicação da Organização Mundial de Propriedade Intelectual (WIPO, 2005)<sup>53</sup> relacionou a PI ao processo de inovação de um novo produto, indicando cada modalidade de PI para cada fase do projeto, qual seja, na tomada de decisão inicial para o desenvolvimento do produto, na pesquisa e desenvolvimento, testes, produção e comercialização. Esta abordagem insere a PI no processo de projeto e de apropriação do objeto criativo, não ficando adstrita apenas ao aspecto específico da proteção da criação intelectual, ampliando, assim, o rol de interações.

Outra possibilidade de interação entre *Design* e PI é quanto à defesa da criação intelectual, visto ser através desta que se garante de modo efetivo a proteção. Como este já interage com o *Design*, aquele, a princípio, também.

Da prática de ambos (proteção e defesa), surge para o *designer* a possibilidade de interação para o exercício de novas competências no âmbito da PI, por exemplo: examinador do quadro do INPI<sup>54</sup>, perito judicial nas ações de contrafação em *design*, assistente das partes litigantes e parecerista.

O trabalho de pesquisa, portanto, foi identificar quais espaços possíveis de interação efetivas entre eles e se o domínio das fronteiras disciplinares podem se alargar para além da proteção das criações intelectuais, através da identificação de outras sobreposições de conteúdos. Deste modo, uma pesquisa que lida com os aspectos interdisciplinares do *Design* e da propriedade intelectual (PI).

O objetivo geral do trabalho, assim, foi identificar os vínculos e as interações dialógicas entre *Design* e a propriedade intelectual. Interações dialógicas

---

<sup>52</sup> COUTO, Rita M. S. *Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada*. Tese (Doutorado em Educação), Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 208 p., 1997.

<sup>53</sup> WIPO - World Intellectual Property Organization. *Intellectual Property, innovation and new product development*. WIPO Magazine (july-august), 2005, pp. 6-10. Disponível em: [http://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/pdf/2005/wipo\\_pub\\_121\\_2005\\_07-08.pdf](http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/pdf/2005/wipo_pub_121_2005_07-08.pdf). Acesso: 02 jun. 2012.

<sup>54</sup> INPI – Instituto Nacional de Propriedade Industrial.

aqui devem ser entendidas no âmbito da troca de conceitos com vista à harmonização dos entendimentos para a melhora da dinâmica das interações entre as duas áreas de conhecimento. Os objetivos específicos foram:

- Verificar conceitos em *Design* e em propriedade intelectual que possibilitem identificar vínculos, interações e espaços de interações entre as áreas;
- Verificar conhecimentos de propriedade intelectual aplicáveis à prática do *design*:
  - Quando do processo de projeto – para viabilizar o resultado do trabalho intelectual com vista à não ocorrência de duplicidade com o estado da arte e de obtenção de informações para tomada de decisão no curso da atividade;
  - Nos modos de apropriação – para se identificar os tipos de apropriação da criação intelectual;
  - Nos vínculos de trabalho e acadêmico – com o objetivo de identificar os tipos de vínculos, suas vantagens e desvantagens, principalmente em face da apropriação pelo empregador do bem criado de modo automático previsto em lei ou por norma interna; da política institucional acadêmica para a viabilização da disseminação de conteúdos de PI e do aproveitamento econômico da criação intelectual em *design* em instituições de ensino superior;
  - Na proteção e defesa do bem criado – com vista a resguardá-lo contra o parasitismo e a cópia servil, evitando o perecimento prematuro do patrimônio intelectual e a perda de seu valor;
  - No exercício de novas competências pelo *designer* no contexto da propriedade intelectual;
- Organizar informações que contribuam para o processo de integração, de formação acadêmica, de pesquisa e da prática profissional do *designer* no âmbito da PI.
  - Apresentar contribuições para formulações de conteúdos disciplinares voltados para o ensino-aprendizagem de PI em cursos de *Design*.

Algumas formulações iniciais foram estabelecidas para nortear a investigação das interações entre o *Design* e a PI no âmbito específico do ensino-aprendizagem:

- Análise de currículos acadêmicos de instituições de ensino superior em *Design* com vista a identificar se há disciplinas que abordam o conteúdo de PI;
- Análise de conteúdos que sejam indicados para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à PI aplicáveis à formação do *designer*;
- Análise de registros de desenho industrial de instituições de ensino superior de *Design* em bancos de dados do INPI, visando aferir se há política institucional voltada para o fomento ao resguardo da produção intelectual acadêmica;
- Análise das relações de autoria e titularidade das criações intelectuais no âmbito acadêmico entre aluno, professor e instituição de ensino de *Design*.

Como o produto do trabalho intelectual criativo em *Design*, na sua grande maioria, apresenta-se diretamente relacionado à propriedade intelectual, seja por se vincular ao ramo do direito autoral (DA), seja da propriedade industrial (LPI), ou de ambos, compreender os efeitos e vínculos com que cada um desses ramos exerce no processo de criação, proteção e defesa do bem criado, e os modos de sua apropriação podem contribuir para o desenvolvimento na forma de geri-los e dispô-los. Outra consequência dessa aproximação é o surgimento de novas competências vinculadas à propriedade intelectual<sup>55</sup> que o *designer* pode exercer, além da sua atividade originária. Igualmente, a PI se apresenta como fonte de informação importante no processo de projeto e de referência na tomada de decisão estratégica no âmbito de empresas, quando do desenvolvimento de novos produtos ou de seu aperfeiçoamento.

O estudo dos vínculos e interações entre *Design* e propriedade intelectual busca aproximá-las para além do campo específico da proteção da criação, que atualmente é onde há alguma interação entre as áreas, permitindo, com isto, alargar suas fronteiras disciplinares.

---

<sup>55</sup> Perito judicial, assistente técnico, parecerista, agente da propriedade intelectual e examinador (pesquisador) junto ao INPI.

A presente pesquisa é de caráter qualitativo, através da investigação em material bibliográfico. Nesse sentido, o processo de identificação das interações entre *Design* e propriedade intelectual parte de seus conceitos gerais para os específicos, e nestes a identificação de sobreposições de conceitos comuns entre as áreas que surgiram por conta do movimento de associação entre ambas.

O trabalho foi realizado através de pesquisa documental e bibliográfica. Alguns extraídos da *internet*, documentos públicos e banco de dados de patentes, de registros de desenho industrial e marcas<sup>56</sup>. Nesta pesquisa buscou-se coletar informações em documentos de patentes e de registro, objetivando relacioná-los com a atividade de *design*; a pesquisa bibliográfica investigou conceitos fundamentadores através dos seguintes conteúdos gerais: (i) *Design*: características das criações em *design*, criatividade, gestão do *design*, valor do *design*, produção acadêmica; (ii) propriedade intelectual: efeitos e vínculos nas criações, tipos de criações, regimes de proteção compatíveis com o *design*, os modos de defesa da criação, os modos de apropriação, as apropriações derivadas do vínculo de trabalho; e (iii) capital intelectual, tipos de ativos intelectuais e ativos intangíveis.

O trabalho foi estruturado de modo a apresentar os vínculos e interações identificadas entre *Design* e propriedade intelectual, seguindo o encadeamento das investigações realizadas. Neste capítulo, são tratadas as questões mais gerais do estudo realizado.

No Capítulo II é apresentado o primeiro estudo realizado com vista a identificar interações entre *Design* e propriedade intelectual. Para isto, ambos foram relacionados com a inovação. Teve-se por base para a definição de inovação o Manual de Oslo (OCDE, 2005)<sup>57</sup>. Com esta associação entre *Design*, inovação e propriedade intelectual, foi possível estabelecer as primeiras relações de interação. Também foram tratados neste capítulo os recortes necessários na propriedade intelectual quando relacionada com o *Design*, visto que nem todos os seus conteúdos têm relação com este. Por fim, são apresentadas as noções de capital intelectual e intangíveis, principalmente os referentes aos de propriedade intelectual e pessoal que têm relação com o *designer*.

<sup>56</sup> Instituto Nacional de Propriedade Industrial – INPI, *United States and Trademark Office* – USPTO, *European Patent Office* – EPO, *Japanese Patent Office* – JPO, etc.

<sup>57</sup> OCDE - Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico. *Manual de Oslo: Diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação*. 3ª edição, tradução de Flávia Gouveia. FINEPE - Financiadora de Estudos e Projetos: (digital), 2005. Disponível em: [http://www.finep.gov.br/imprensa/sala\\_imprensa/oslo2.pdf](http://www.finep.gov.br/imprensa/sala_imprensa/oslo2.pdf). Acesso em: 12 mar 2009.

No Capítulo III é exposto todo o processo de desenvolvimento da taxonomia<sup>58</sup> dos conteúdos criativos de propriedade intelectual, dos conteúdos criativos derivados e dos objetos criativos híbridos. Taxonomia que revela conteúdos diversos dos objetos criativos protegidos pela DA e LPI, onde os termos definidores das modalidades dos respectivos ramos não se mostravam suficientes para indicá-los. Assim, com a taxonomia desenvolvida, foi possível estabelecer as conexões entre eles e organizá-los de modo hierárquico, expondo de modo mais claro o “fluxo” como os conteúdos criativos se relacionam com as modalidades, o que permitiu uma visão panorâmica de todo o sistema legal de proteção das criações intelectuais de modo integrado. A Taxonomia serviu de base para o desenvolvimento dos conteúdos do capítulo seguinte.

No Capítulo IV, a taxonomia dos conteúdos criativos de propriedade intelectual é relacionada inicialmente com algumas áreas de conhecimento e o *Design*. Posteriormente esta é relacionada exclusivamente com o *Design* e suas relações internas (habilitações, especialidade ou ênfases), e no âmbito de ensino-aprendizagem de algumas instituições da área.

No Capítulo V são apresentados os espaços de interação entre o *Design* e a propriedade intelectual a partir de algumas evidências empíricas e as habilidades esperadas com o conhecimento de propriedade intelectual vinculadas a cada uma daquelas. Os espaços de interação analisados foram: coleta e análise de dados, proteção e defesa, negociação e apropriação, novas competências.

O Capítulo VI é a conclusão do trabalho, sendo apresentado também desdobramentos para futuras pesquisas. E como Anexos, temos as legislações concernentes ao DA e LPI, tendo em vista as constantes citações de dispositivos das respectivas leis.

A Figura 3 representa a estrutura dos conteúdos do trabalho relacionados com os Capítulos I a V, excluído o Capítulo VI que é a conclusão. O Capítulo III ocupa o papel central da pesquisa. Os conteúdos dos Capítulos I e II contribuem para o desenvolvimento do Capítulo III, e este para o desenvolvimento dos Capítulos IV e V.

---

<sup>58</sup> Taxonomia: classificação sistemática (Campos; Gomes, 2008).

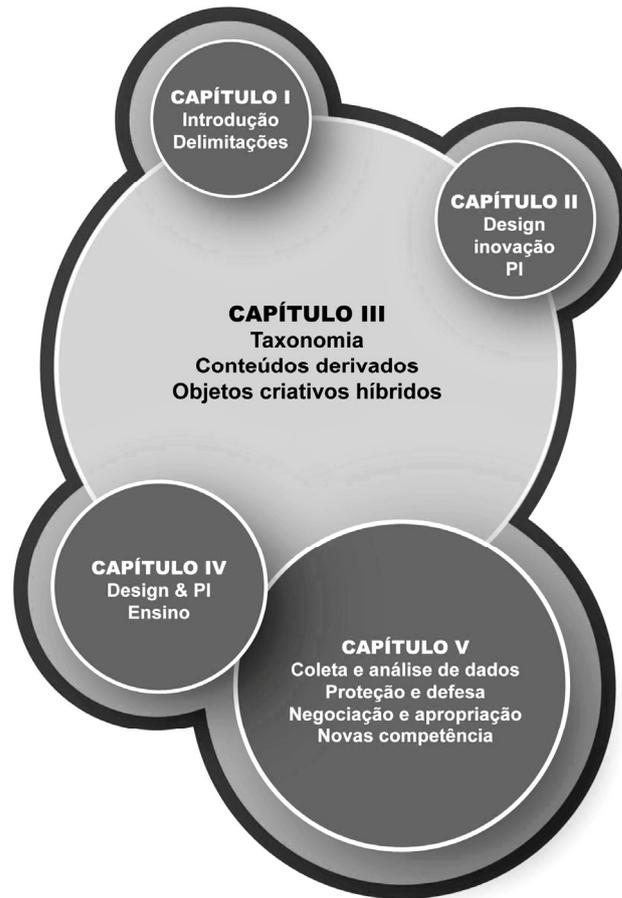


Figura 3: Organização dos conteúdos do trabalho  
Fonte: do autor.