

6 Conclusão

Com um resgate histórico, inicia-se esta conclusão através do comentário de José Mindlin que, em 1982, sinalizava para o fato de que o “designer vem desenvolvendo o seu trabalho sem cogitar de proteção por qualquer dos dois instrumentos”¹ da propriedade intelectual (PI): direito de autor e propriedade industrial. Aproximadamente três décadas depois, a pesquisa aqui desenvolvida retoma esse tema a partir de diversas evidências que sinalizavam para uma relação entre o *Design* e a PI sem maiores possibilidades de interação, mesmo com conteúdos de PI sendo ministrados em cursos superiores de *Design* no país. O que nos leva a retornar ao ponto inicial com a questão geral:

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

A presente pesquisa demonstra que não. O *Design* e a propriedade intelectual possuem diversos vínculos e interações suficientes a ponto de estabelecer espaços significativos de troca interna entre as áreas, definindo fronteiras disciplinares diversas e mais amplas do que aquelas que inicialmente foram identificadas. O questionamento inicial se haveria ou não esses vínculos e interações entre o *Design* e a PI são respondidos positivamente pelos resultados aqui alcançados.

Quando do início do trabalho de pesquisa teve de se buscar caminhos indiretos para identificar se haveria ou não tais vínculos e interações. Primeiro relacionando o *Design* à inovação, com base nos conceitos do Manual de Oslo² e,

¹ Op. cit., p. 9.

² Op. cit.

posteriormente, à LPI. Da investigação, foi possível verificar que o *design* da forma (sem conteúdo técnico) é definido, segundo o Manual de Oslo, como inovação de *marketing*; e o *design* de conteúdo técnico é denominado de inovação de produto. Posteriormente, verificou-se que o *design* da forma ou inovação de *marketing* vinculava-se à modalidade desenho industrial da LPI, e o *design* de conteúdo técnico ou inovação do produto à invenção ou modelo de utilidade. Assim, através dessa investigação foi possível identificar os primeiros vínculos e interações, embora ainda limitados à LPI.

Num segundo momento, relacionou-se o *design* a ativos intangíveis. Em razão da característica imaterial das criações em *design* e pelo valor que agrega aos produtos estabelecendo um potencial de benefício futuro (econômico e/ou social) típico de ativos intangíveis. Dos tipos de ativos intangíveis, o *humano* e o de *propriedade intelectual* foram os que se mostraram mais próximos ao *Design*. O ativo intangível *humano* vincula-se, principalmente, à capacidade criativa do *designer*. Enquanto o ativo intangível da *propriedade intelectual* vincula-se ao resultado do trabalho intelectual criativo deste. Com isto, outros vínculos do *Design* com a PI foram identificados.

O entendimento dos tipos de ativos intangíveis que em *design* são possíveis permite ao profissional estabelecer referenciais de valor do seu trabalho intelectual para além do resultado imediato. A projeção futura dos resultados financeiros de um trabalho intelectual, apesar de não ser uma certeza, permite que se estabeleçam relações de ganho do trabalho criativo ao longo do tempo.

A sua capacidade criativa, considerada um ativo intangível *humano*, tem o seu valor condicionado à qualidade e produtividade do que se realiza no decorrer do trabalho, portanto, um valor que pode variar no tempo em razão de acréscimos de conhecimentos, aperfeiçoamentos e qualificações, assim como o seu decréscimo por conta do pouco interesse na atividade, baixa qualificação, etc.

Os ativos intangíveis de *propriedade intelectual*, por sua vez, podem representar uma nova maneira de o profissional se relacionar com o mercado. Não mais como um prestador de serviço por conta de um trabalho encomendado ou contratado, mas como gestor do próprio ativo. Esta mudança de paradigma requer, entretanto, uma gestão do ativo intangível durante todo o processo, da criação até o seu licenciamento ou cessão. Esta mudança não impõe necessariamente uma alteração da atribuição do *designer*, pois pode contar com outros profissionais para assessorá-lo no processo, contudo, será necessária a sua qualificação quanto aos conteúdos mínimos que dizem respeito a ativos intangíveis, gestão em *design*, propriedade intelectual, etc.

Dominar os conteúdos de PI pode também ser uma maneira diferente de o *designer* descobrir o universo que envolve os teores do seu trabalho intelectual criativo. Serão desdobramentos que invariavelmente passarão por aquela, mesmo que desconheça suas relações. O núcleo criativo da atividade em *design* definitivamente sela o vínculo entre *Design* e PI, seja antes, durante ou depois de qualquer ação criativa. E com o conhecimento de PI pode-se reduzir as chances do *designer* no processo criativo de ultrapassar a linha que separa uma possível obra original de uma imitação ou plágio de conteúdo criativo alheio. São fronteiras que muitas vezes se apresentam tênue, filigranas, que podem sobrepor à propriedade imaterial de empresas ou pessoas. E quando se trata de mercado ou valor, a defesa da criação contra a ação violadora tende a ter uma motivação ainda maior. É um conhecimento que ajuda não só a resguardar as criações intelectuais, mas também as pessoas que as criam de boa-fé a não ultrapassarem tais fronteiras.

Saber os alcances de um determinado conteúdo criativo e se este se vincula a certa modalidade da PI, é uma tarefa que requer conhecimento do sistema legal de resguardo das criações intelectuais. É um sistema que se apresenta atualmente de modo disperso em diversas leis e normas, sem uma codificação única e integrada, deixando aqueles que não são conhecedores da área confusos, seja em razão do linguajar jurídico, ou em razão da pouca integração desses institutos.

A complexidade dos conteúdos dos objetos criativos e da sistemática de resguardo legal das criações intelectuais indicava a necessidade de uma sistematização que permitisse estabelecer uma visão integrada do sistema, pois não se mostravam claro essas relações apenas com a leitura dos dispositivos legais da PI. Para estabelecer uma organização que facilitasse a integração entre os diversos conteúdos criativos e as modalidades elencadas na LPI e DA, desenvolveu-se uma taxonomia que promoveu não só a identificação dos conteúdos criativos quanto os organizou segundo os vínculos entre cada um deles.

Com isso, foi possível vislumbrar as diversas nuances dos vínculos e interações que ocorrem no sistema, através de uma visão panorâmica integrada dos conteúdos criativos da PI que se encontram dispersos em diversos dispositivos legais. A taxonomia desenvolvida também comporta certo “aprendizado” estruturado do sistema a partir exatamente da síntese que representa.

Com a taxonomia, foi possível estabelecer uma ponte entre *Design* e o núcleo legal da PI. Com ela, também se expôs outros conteúdos que os aproximam em outras frentes, por exemplo, suas relações com habilitações, ênfases

ou especialidades em *Design*, ou como conteúdo referenciadores para a área do ensino-aprendizagem de PI em *Design*.

Iniciou-se a construção da taxonomia a partir dos atributos estéticos e técnicos dos conteúdos criativos. Ao se extrair de modo sistemático cada conteúdo criativo contido em cada modalidade da PI, através das interpretações de cada dispositivo legal definidor de conteúdo criativo, identificou-se que há entre eles vínculos de modo a formar um conjunto integrado.

A primeira integração possível deu-se com o DA e a LPI. Ambos são ramos da PI que tendem a se mostrar distantes enquanto institutos jurídicos, mas que quando observados pela ótica dos seus conteúdos criativos, revelam-se próximos por conterem conteúdos de atributo estético que perpassam os dois ramos, formando vínculos que os aproximam. Esse mesmo atributo estético ao se entender entre esses dois ramos forma uma espécie de *zona intermediária* que mantém por um lado os conteúdos criativos técnicos da LPI e, por outro, os conteúdos estéticos do DA.

No desenvolvimento da taxonomia, os termos definidores utilizados em cada tipo e subtipo de conteúdos criativos foram extraídos diretamente dos dispositivos legais investigados. Esses termos acabaram de alguma maneira apresentando certa afinidade com termos também utilizados em *Design*: *produto*, *processo*, *forma plástica*, *forma funcional*, *forma dispositiva*, etc. Dois termos tiveram de ser cunhados para se ajustar à sistemática de organização: *forma gráfica* e *obra expressiva*. Já o termo *marcário* derivou da palavra *marca*. São termos definidores das principais características configuradoras dos diversos tipos e subtipos de conteúdos criativos relacionados à PI.

Da classificação desenvolvida, destaca-se o desdobramento do tipo *produto* em quatro subtipos a partir da característica configuradora da forma do objeto criativo se de atributo estético: *forma plástica* e *forma gráfica*; e se de atributo técnico: *forma funcional* e *forma dispositiva*. Esse desdobramento da *forma* posiciona o tipo *produto* exatamente entre os conteúdos de atributo estético e técnico. É nesta fronteira que os desdobramentos taxonômicos mostraram-se mais significativos.

Os demais tipos taxonômicos não apresentaram desdobramentos, são eles: *obra expressiva*, *marcário* e *processo*. Foi identificado também que o tipo *marcário* e os subtipos *forma plástica* e *forma gráfica* apresentam em comum a característica de serem de conteúdos criativos visualmente distintivos. São também considerados de conteúdo utilitário conjuntamente com a *forma funcional*, *forma dispositiva*, *produto* e *processo*.

Quando do desenvolvimento da taxonomia, verificou-se também que determinados conteúdos criativos para se originarem derivavam de outro conteúdo anteriormente existente. Os conteúdos com essas características foram denominados de *conteúdos criativos derivados*. Observou-se também a característica de objetos criativos poderem apresentar mais de um conteúdo criativo na sua configuração, fosse ele derivado ou não. São considerados como *objetos criativos híbridos*, pois apresentam configuração com no mínimo dois conteúdos. Das possibilidades de combinação na constituição de *objetos criativos híbridos* em geral, a modalidade de desenho industrial é a que apresenta o maior número possível de combinações. Ou seja, o desenho industrial (forma estética) é o que pode interagir mais com outras modalidades formando objetos híbridos.

Foi possível identificar quais desses conteúdos criativos da PI relacionavam-se com determinados cursos de nível superior. Dos cursos investigados, o único em que foi possível compor um conjunto de conteúdos criativos admissíveis com margem de acerto alta foi a do *Design*, visto que ele alcança a totalidade dos conteúdos criativos da PI, com exceção apenas do tipo *processo*. Em relação aos demais não foi possível estabelecer um conjunto com exatidão, pois dependendo da instituição de ensino pode haver alguma variação em seus conteúdos acadêmicos que altere o conjunto proposto.

Apesar de poder afirmar que o *Design* pode alcançar a totalidade de conteúdos criativos da PI, a mesma afirmação não é possível quando se faz a análise do conjunto possível de conteúdos a partir de suas habilitações, ênfases ou especialidades. A liberdade a formulação dos projetos pedagógicos das instituições de ensino criam as condições de variabilidade que podem afetar o conjunto de conteúdos criativos a partir de cada uma delas. Para a obtenção de alguma indicação dos conteúdos criativos mais precisa, somente analisando cada instituição de ensino. Esta mesma lógica se aplica para qualquer curso projetivo de qualquer nível de formação, pois será sempre necessário ajustar, caso a caso, o conjunto de conteúdos criativos da PI de acordo com os conteúdos acadêmicos propostos.

Identificar qual conjunto de conteúdos criativos da PI que um dado curso comporta, permite direcionar o estudo desses conteúdos no processo de ensino-aprendizagem. Com isto, espera-se obter um melhor resultado no processo de formação através do desenvolvimento de conteúdos acadêmicos melhor direcionados. Já os demais conteúdos criativos da PI que não integram o conjunto de um dado curso específico, devem ser apresentados como de informação geral. Desse modo, os conteúdos de PI no processo de ensino-aprendizagem nas insti-

tuições de ensino precisam ser ajustados a cada realidade acadêmica, uma vez que não há um conjunto de conteúdos de PI rígido a ser formulado.

Ainda relacionado ao universo acadêmico, foi identificado que as instituições de ensino superior não demonstram ter política de fomento ao resguardo das criações intelectuais acadêmicas de *formas plásticas e gráficas*, em razão do pequeno número de registros de desenho industrial realizadas por universidades no país.

Nos cursos de *Design*, essas formas estéticas são normalmente desenvolvidas nas disciplinas de conteúdos projetivos. Como são vários cursos pelo país, imagina-se que a cada período letivo várias dessas formas estéticas sejam desenvolvidas. Porém, se num cenário hipotético cada curso de *Design* existente no país desenvolvesse apenas um trabalho acadêmico em condições de ser protegido como desenho industrial, o número de registro que se alcançaria em um período de um ano superaria em muito o quantitativo de 46 registros encontrados em um período de 5 anos analisados no levantamento feito. Ou seja, as criações intelectuais com formas estéticas desenvolvidas ainda não despertaram interesse de resguardo pelas instituições de ensino superior. Provavelmente, também uma parte significativa das criações de atributo técnico associadas às formas estéticas não são resguardadas.

Com o interesse de resguardo das criações intelectuais desenvolvidas no âmbito acadêmico, surge uma nova questão agora relacionada com a titularidade e autoria das criações. No presente trabalho esse assunto é tratado sob a ótica de: (i) quem é o tomador de serviço de ensino (aluno), (ii) quem presta o serviço tomado (instituição de serviço), e (iii) quem em nome do prestador realiza a obrigação contratada (docente).

Existe outro aspecto dessa relação que é importante destacar: o pouco debate sobre o tema. Esse é um assunto que precisa ser desenvolvido, principalmente por docentes e alunos que representam o núcleo criativo da relação. Por não haver esse debate, a prevalência de decisão sobre como proceder quando do resguardo das criações tem sido estabelecido unicamente pelas instituições de ensino. O não amadurecimento em torno do tema pode, por exemplo, deixar alguma parte da relação criativa (docente ou aluno) enfraquecida no momento de se estabelecer a titularidade ou ganhos financeiros pelo bem criado. Ou pode também haver a apropriação integral da criação excluindo-se os demais da relação de titularidade (e. g. UFRJ). Ou uma política institucional acadêmica de só resguardar as criações com potencial econômico.

É um debate necessário para o aprimoramento das relações entre docente, aluno e instituição de ensino no desenvolvimento de atividades que geram conteúdos criativos no âmbito acadêmico. Para melhorar espaços de negociação que respeitem a contribuição de cada agente da relação criativa. Como também, de poder fazer valer o resguardo pelo viés social das criações intelectuais, e não só financeiro. Beneficiando grupos sociais que possam utilizar-se dessas criações para o seu desenvolvimento.

A política de resguardo de criações intelectuais de modo sistematizado no ambiente acadêmico também aprimora o conhecimento do futuro profissional. Permitindo vivenciar o desenvolvimento de projetos já associado a conteúdos de PI. Em espaços de interação que podem aprimorar habilidades a partir do seu ensino-aprendizagem. Se a instituição de ensino desenvolve uma política de resguardo das criações intelectuais conjugada com o oferecimento de conteúdos de PI ajustados ao seu projeto pedagógico, o resultado tende a ser eficaz na medida em que a PI tem conteúdos com viés utilitário, e a prática dos conteúdos tende a fortalecer o seu aprendizado.

Por isso, os conhecimentos de PI aplicáveis ao *Design*, contribuem principalmente para a gestão das criações intelectuais antes, durante e depois do seu desenvolvimento. Com essa característica, esses conhecimentos encontram maior afinidade com o *Design* quando tratados sob a ótica da Gestão em *Design*. Esse passo conciliador das fronteiras disciplinares dissente da posição que os trataram sob a ótica de Legislação e Normas, pois apesar do seu núcleo jurídico, não é este a sua contribuição ao *Design*, mas a instrumentalização para uma gestão plena do processo de *design*.

Espaços de interação entre o *Design* e a PI foram investigados no presente trabalho. São espaços que demonstram a característica de gestão dos conteúdos de PI. Eles foram circunscritos à *coleta e análise* de dados de conteúdos de PI aplicáveis especificamente ao desenvolvimento de projeto, ou enquanto informação estratégica para a gestão do *design*. A *proteção e defesa* das criações intelectuais sob os seus diversos aspectos inclusive o estratégico. A *negociação e apropriação* que requer conhecimento e preparo para gerir o processo com alguma eficácia. Por fim, e sem a característica de gestão, é a possibilidade do exercício de *novas competências* a partir do conhecimento de PI, ampliando os alcances de atuação profissional.

Dos caminhos percorridos nessa pesquisa, foram várias as ocasiões de ver configurada a existência fundamentada de vínculos e interações entre o *Design* e a PI para além do que a realidade inicial mostrava, principalmente pelas evi-

dências analisadas: (i) baixo número de publicações em congressos relacionadas ao *Design* e PI (FREITAS; PACHECO, 2003)³, (ii) o conhecimento “ruim” dos *designers* de conteúdos de PI (PEREIRA, 2007)⁴, (iii) o baixo número de publicações em geral relacionando o *Design* e a PI. Somando-se a essas circunstâncias iniciais, no decorrer do trabalho se identificou: (i) alguns cursos superiores de *Design* a prevalência de conteúdos de PI voltados unicamente para o ramo do direito de autor independentemente da habilitação, ênfase ou especialidade; (ii) a necessidade de conhecimentos adequados para a obtenção de habilidades específicas relacionadas à PI; e (iii) a falta de política de resguardo das criações intelectuais em âmbito acadêmico.

Se por um lado evidências sinalizam que as interações entre o *Design* e a PI não podem ou não estão ocorrendo, por outro lado vínculos e interações entre ambos já são configurados por outras evidências. Ou seja, as ocorrências de fatores que não aproximam o *Design* e a PI ainda acontecem **não** porque **há uma incompatibilidade em relacioná-las internamente**, mas porque **há falta de domínio das suas abrangências disciplinares**, o que acaba gerando cenários de pouca integração.

São quadros que ocorrem principalmente por falta de conciliação necessária das fronteiras disciplinares entre o *Design* e a PI. E para tentar reverter esse panorama, que há pelo menos 30 anos se encontra à margem das discussões e do domínio do *Design*, será preciso tempo, persistência e conhecimento.

6.1 Desdobramentos e sugestões

Na presente pesquisa muitas outras frentes se mostraram disponíveis para futuras investigações que podem contribuir para o conhecimento dos vínculos e interações entre o *Design* e a PI. Sem esgotar outras possibilidades que possam surgir, a seguir são indicados alguns desdobramentos e sugestões para pesquisas futuras (Quadro 33, p. 222):

³ Op. cit.

⁴ Op. cit.

DESDOBRAMENTOS E SUGESTÕES		
Campo	Pesquisa atual	Pesquisas futuras
ENSINO		
Graduação	Foi analisada uma parcela das instituições de ensino de graduação de <i>Design</i> no Brasil que ministram conteúdos de PI.	Mapear o quadro atual de conteúdos de PI nos cursos de graduação de <i>Design</i> no Brasil.
	Não foram analisadas instituições de ensino no exterior.	Mapear o quadro atual de conteúdos de PI nos cursos de graduação de <i>Design</i> no exterior (por país).
Disciplina de Projeto	Identificou que informações em bancos de dados de patentes e registros podem ser úteis como fonte de conhecimento para o desenvolvimento de projeto.	Investigar em situação real de ensino de projeto a aplicação dessas informações.
Titularidade de criações em instituições de ensino.	Identificou que a titularidade ainda não é tema corrente na área, assim como apresentou reflexões a respeito do assunto.	Investigar como as instituições de ensino têm lidado com a realidade criativa de alunos e docentes de <i>Design</i> , com relação à titularidade de suas criações.
Proteção das criações em <i>Design</i> nas instituições de ensino.	Identificou um percentual baixo de registros em desenho industrial.	Quantificar os pedidos de patentes e de registros de DI oriundos das produções dos cursos de <i>Design</i> em cada instituição de ensino.
Pós-graduação	Não foi analisada	Quantificar a produção intelectual segundo os tipos e subtipos.
ATIVIDADE PROFISSIONAL		
Escritórios	Não foram analisadas as produções intelectuais de escritórios de <i>Design</i> .	Quantificar a produção intelectual protegida e as que não foram.
Autônomos	Não foram analisadas as produções intelectuais dos profissionais autônomos de <i>Design</i> .	Idem.

Quadro 33: Desdobramentos e sugestões.

Fonte: do autor.