

PROPRIEDADE INTELECTUAL E DESIGN: UMA RELAÇÃO DE COMPLEMENTARIEDADE

Gabriel Bergmann Borges Vieira^a, Tiago Lemos Menezes^b, Fabio Koenig^c.

^a Mestre em Design (UNISINOS). Faculdade da Serra Gaúcha (FSG). gabriel.vieira@fsg.br.

^b Mestre em Engenharia de Materiais (UFRGS). Faculdade da Serra Gaúcha (FSG). tiago.menezes@fsg.br

^c Especialização em Engenharia de Produção e Manufatura (UPF/RS). Faculdade da Serra Gaúcha (FSG). fabio.koenig@fsg.br

Informações de Submissão

Gabriel Bergmann Borges Vieira,
Avenida Venâncio Aires 134/612
Porto Alegre – RS
CEP: 90040-190

Recebido em 30 jul.2013
Aceito em 16 outubro. 2013
Publicado em 20 dez. 2013

Palavras-chave

Propriedade Intelectual. Propriedade
Industrial. Design.

Keywords

Intellectual Property. Industrial Property.
Design.

Resumo

A área do design envolve uma grande amplitude de saberes das mais diferentes áreas do conhecimento. Entretanto, os preceitos de propriedade intelectual e a aplicabilidade prática da mesma na área de design representa tópico que carece de estudos específicos. Ao mesmo tempo, é flagrante a importância do designer se munir de conhecimentos que permitam maior autonomia e segurança em seu trabalho. Nesse sentido, o presente estudo por meio de revisão teórica, ao relacionar conceitos de propriedade industrial com a área do design, busca o estabelecimento de aproximação da área de design de conceitos jurídicos relacionados à proteção legal de projetos.

Abstract

The area of design involves a wide range of knowledge from different areas of expertise. However, the precepts of intellectual property and the practical applicability lack specific studies. At the same time, is striking for the designers to be in possession of knowledge that will enable greater independence and security in their work. In this sense, the present study through literature review, relates concepts of industrial property and the area of design, seeking to establish approximation of the design and the juridical concepts related to the legal protection of projects.

1. INTRODUÇÃO

A atividade profissional de design por seu caráter transdisciplinar implica aproximação a diferentes áreas de conhecimento. De acordo com as características do problema de projeto a ser equacionado são estabelecidas aproximações a variados campos do saber – o que ocorre de modo bastante natural no processo de design.

De acordo com Monat, Campos e Lima (2008) cabe ao designer, através de métodos próprios de trabalho, interpretar os saberes advindos de outras áreas e concretizá-los em

objetos tangíveis. As relações com diferentes áreas do conhecimento exigem do profissional de design capacidade analítica para a compreensão das variáveis que interferem no processo de solução de problemas projetuais.

Assim como o conhecimento específico de ferramentas de trabalho próprias da área de design, alguns conteúdos são de grande importância para uma atuação competitiva e sustentável no mercado de trabalho, tais como a propriedade intelectual e propriedade industrial que, segundo Barbosa (2002) são tópicos do campo do Direito, altissimamente internacionalizados.

O design em suas diferentes áreas de atuação tem como foco o projetar de bens de consumo e uso de acordo com necessidades da sociedade. O produto de design, dentro da lógica comercial é objeto de grande valor que merece atenção especial ainda mais quando o mesmo é fruto de elevado investimento em pesquisa e desenvolvimento por parte das organizações. De acordo com o Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT, 2013), em 2011 foi investido 27,6 milhões de dólares em Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) no Brasil.

Nesse contexto, é flagrante por parte de empresários e clientes o anseio por proteger seus produtos por meio de propriedade intelectual e industrial de modo a proporcionar segurança no investimento em pesquisa, desenvolvimento e lançamento de novos produtos.

O presente estudo aborda uma revisão teórica sobre design e legislação buscando estabelecer relações entre as duas áreas. Dessa forma, o trabalho está organizado em dois tópicos: Propriedade Intelectual e Design: onde são expostos conceitos de Propriedade Intelectual e a relação dessa área com o processo de design; Propriedade Industrial e Design: conceituação de Propriedade Industrial e relações com o processo projetual prática profissional em design.

2. PROPRIEDADE INTELECTUAL E DESIGN

A lógica de direito de propriedade tem como princípio geral a ideia de garantir legalmente que se é proprietário de algo. Esse elemento/objeto de propriedade pode ser material (físico, tangível e concreto) e imaterial (projetos, representações de ideias).

De acordo com a Convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (1963) – órgão autônomo dentro do sistema das Nações Unidas – *apud* Barbosa (2004) propriedade intelectual é a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas; às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão, às invenções em todos os domínios da

atividade humana; às descobertas científicas; aos desenhos e modelos industriais; às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais; à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico.

Como visto, a propriedade intelectual faz referência à propriedade imaterial. Entretanto, cabe destacar que a propriedade imaterial leva à propriedade material. Ou seja, a partir de uma representação de uma ideia devidamente registrada, é possível desenvolver um objeto físico, tangível e materializado. Relacionando este raciocínio com a área de design, cabe destacar a importância do projeto na materialização de uma ideia e na concretização em um produto por meio da atividade projetual.

Em relação ao processo de design que compreende as etapas básicas a serem seguidas no desenvolvimento de um produto e é intrínseco às mais diferentes metodologias de design (VIEIRA, 2009) o mesmo pode partir tanto de um objeto tangível – por meio de uma abordagem geralmente mais técnica e operacional – ou de um problema intangível – por meio de reflexão crítica quanto ao contexto, baseado na cultura, conhecimento e experiência do designer.

A propriedade intelectual a que o designer pode recorrer abrange as seguintes categorias: i) direito autoral; ii) propriedade industrial (patente de inovação e modelo de utilidade; registro de desenho industrial, de marca e indicação geográfica).

É evidente a importância da proteção dos produtos de design e fácil a constatação da lógica de que o design (projeto) é passível ser apropriado, tornando-se propriedade e, consecutivamente, resultar em proteção à parte responsável, conforme representado na Figura 1.



Figura 1: Proteção legal no design

Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Com base nesse raciocínio, o produto do processo de design – o projeto envolve atividade autoral de propriedade do criador e pode, por meio da legislação, ser protegido. O trinômio design – propriedade – proteção segue a lógica de que o design como atividade que opera em nível imaterial, tem forte relação com os pressupostos da Propriedade Intelectual.

O design - que segundo Löbach (2001) é tanto um processo criativo como de solução problemas, de acordo com Verganti (2008), muitas vezes origina produtos com acentuado grau de autenticidade e potencial de inovação.

Sobre o potencial do design na geração e valor, Utterback (2007) afirma que o design deve constituir o início do processo de inovação e considerar a totalidade do uso e vida de um produto ao invés de ser um processo no qual o produto é apenas concebido como um artefato ou implemento. Essa visão mais abrangente do design considerando o potencial de gerar receita para os investidores requer o conhecimento de aspectos que garantam maior proteção e segurança na comercialização desses produtos, tais como os privilégios concedidos por meio de patentes e registros de desenho industrial.

Dessa forma, a proteção de produtos, processos e tecnologias e a concessão de “monopólio” temporário que viabiliza também a comercialização de direitos de produção, venda entre outros, possibilita a aquisição de divisas que podem estimular investimentos em design, conforme exposto na figura 2.

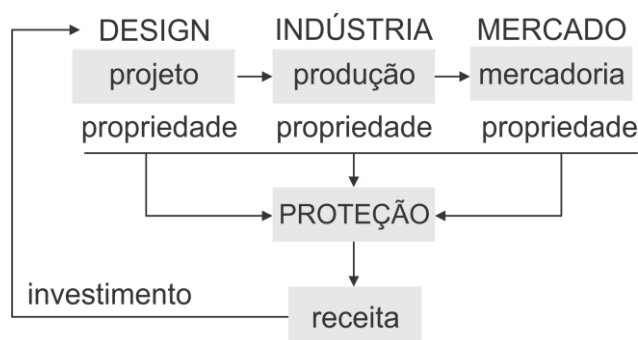


Figura 2: Direito de propriedade e investimento em design
Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Após a fase de projeto, o desenvolvimento do produto por meio da indústria, ainda na fase de produção também possibilita o uso de Propriedade Intelectual, principalmente por meio de Propriedade Industrial. Após essa etapa, o produto ofertado ao mercado, como mercadoria da mesma forma, pode fazer uso do processo de Propriedade Intelectual. Assim, as diferentes formas de proteção envolvidas em todas as fases do processo, garantem benefícios às organizações. Como resultado, a parte da receita oriunda desse contexto, pode ser empregada como investimento em design, realimentando o sistema.

Na fase de design, a proteção também é fundamental para o uso de referências e conhecimento para projeto, sem incidir em cópias, apropriações e pirataria. Cabe destacar que

o critério para a comprovação de direito autoral é a anterioridade sendo a forma de defesa por meio de ação judicial.

De acordo com Barbosa (2004) o segmento da propriedade intelectual relacionado diretamente à indústria de transformação e ao comércio, como os direitos relativos à marca e patentes, costuma ser designado de “propriedade industrial”.

2.1 Propriedade Industrial e Design

O termo “patente é bastante difundido mas carece de conhecimento aprofundado e de reflexão quanto ao modo que se relaciona com a área e processo de design. A patente é um direito, conferido pelo Estado, que dá ao seu titular a total exclusividade da exploração de uma tecnologia, produto ou processo (INPI, 2013).

De acordo com Barbosa (2004) o acesso público ao conhecimento dos pontos principais do invento é parte da condição que a lei confere ao permitir por tempo determinado exclusividade temporária de direito. Essa troca é mais valiosa, pois permite o desenvolvimento tecnológico da sociedade, já o segredo dificulta este desenvolvimento tão necessário a todos.

Para a concessão desse direito de propriedade intitulado patente, o Estado tem algumas exigências, sendo extremamente necessária a descrição exata da tecnologia, sendo que, mesmo um técnico com formação média na área seja totalmente capaz de reproduzir a invenção.

O interessado então, que opta pelo abandono do segredo inicia todo o procedimento cabível perante o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Este procedimento presume a apresentação à autarquia federal dos seguintes documentos: requerimento; relatório descritivo; reivindicações; desenhos (se caso a patente comportar); resumo e comprovante de pagamento da retribuição relativa ao depósito (INPI, 2013).

O Código da Propriedade Industrial em vigor (Lei 9.279 de 15 de maio de 1996) diz o seguinte:

“Art. 2º - A proteção dos direitos relativos à propriedade industrial, considerado o interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do País, se efetua mediante: I - concessão de patentes de invenção e de modelo de utilidade; II - concessão de registro de desenho industrial; III- concessão de registro de marca; IV - repressão às falsas indicações geográficas; e V - repressão à concorrência desleal.

Em se tratando de “patentes” cabe destacar a categorização (segundo o INPI) a que se presta esse termo, ou seja: Invenção e Modelo de Utilidade. Tal aspecto é ressaltado pela

exigência de que a ideia seja efetivamente “nova” em relação ao estado-da-arte do setor ou produto em questão.

A questão operacional de como proceder no pedido de patente ou registro de produtos via INPI pode ser encontrada no próprio site e requer uma interpretação e domínio das categorias de propriedade industrial.

Em relação a organizações que operam com desenvolvimento de produto, cabe destacar, também, a importância da propriedade industrial para o desenvolvimento das mesmas uma vez que a proteção legal não só assegura a possibilidade de exclusividade de produção como, também, possibilita e instrumentaliza a busca por informações e dados para projetos.

Segundo o art. 95 do CPI/96, desenho industrial é 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.

Com um olhar um pouco mais aprofundado percebe-se que tal categoria é bastante restrita e não contempla a totalidade abordada pela maioria dos projetos de design de produto, restringindo-se à “forma plástica e ornamental de um produto”. Tal categoria remete ao senso comum instaurado sobre a atividade de design, fundamentado na lógica de que o design responde pela “parte externa, pela estética (percepção pelos sentidos) visual e não incide sob a estrutura do produto. Tal assertiva é frequente quando é questionado a outras áreas de conhecimento sobre o que faz o profissional do design. Segundo Tether (2004), em pesquisa realizada pelo *Design Council* com 1500 empresas de variados setores, 75% apontaram que o design é utilizado para desenvolver novos produtos e serviços e 74% responderam que design faz referência à forma dos produtos, ou seja, a configuração externa dos produtos.

A categorização dos registros diretamente relacionados com o design de produto são: Patente de Invenção; Modelo de Utilidade; Desenho Industrial. Já, mais relacionado a design gráfico, tem-se: Registro de Marcas e Indicações Geográficas (INPI, 2011).

De acordo com Barbosa (2010) entende-se por Patente de Invenção: produtos ou processos que sejam invenções ou inovações e de aplicações industriais. Já, Modelo de Utilidade aplica-se a um objeto de uso prático, que apresenta nova forma e que resulta numa melhora no seu uso ou em sua fabricação.

Patente de Invenção faz referência a uma ideia, produto ou processo evidentemente novo que rompe paradigmas e extrapola o estado da arte atual. A categoria de patente de

invenção abrange diversas possibilidades de atuação, por diferentes profissionais e competências envolvidas em um projeto de produto ou serviço.

Já, a categoria de Modelo de Utilidade aborda, basicamente, um avanço técnico em determinado produto. A melhoria quanto a funções utilitárias vincula-se diretamente com o impacto em relação ao usuário. Entretanto tais funções não limitam-se a modelos utilitários que viabilizem ou facilitem o uso, incidindo, também, nas melhorias relacionadas a processos de fabricação, processamento, distribuição etc. E isso pode ocorrer ao longo de toda a cadeia de valor de um produto, o que influi em todo o sistema de oferta da mercadoria. O modelo de utilidade parte de um produto ou processo, agregando nova função. Uma vez que essa categoria toma como referência um produto ou processo já concebido e difundido comercialmente, percebe-se que a mesma baseia-se na ideia de intervenção e redesign do existente. Assim, pode-se definir modelo de utilidade como uma inovação incremental que resulte em benefício na função de uso ou melhorias no processo de produção. De acordo com Henderson e Clark (1990, *apud* STIEGLITZ; HEINE, 2007) inovação incremental é apoiada por tecnologias e recursos existentes e atua sobre a arquitetura dos produtos, aperfeiçoando-os.

Quanto ao registro de Desenho Industrial, destaca-se a lógica de que essa categoria concentra-se nas características ornamentais e plásticas do produto. O termo pode ser melhor compreendido se abstraído da atuação profissional e da prática do design, passando a perceber o “desenho industrial” em sentido acentuadamente literal da terminologia: i) desenho: que faz referência a representação de idéias, registrando-as por meio de linhas e demais elementos gráficos; ii) industrial: que remete ao processo produtivo de grande abrangência, fortemente vinculada a produtos materializados e tangíveis. Ainda assim, é possível observar que a amplitude que a combinação dos dois termos incorpora extrapola o significado de cada termo relacionado. Tal fato decorre muito em função da forte carga subjetiva vinculada à palavra desenho.

É importante observar que não se pode patentear um processo como modelo de utilidade, apenas como patente de invenção. É importante entrar com o pedido de natureza certa, pois são aceitas apenas conversões de modelos de utilidades para patentes de invenção e vice e versa, não sendo aceitáveis as conversões com desenhos industriais.

O sistema de patente de invenção e modelo de utilidade bem como o registro de desenho industrial envolve decisões estratégicas e técnicas, exigindo uma postura mais

abrangente, crítica e reflexiva quanto a validade da propriedade industrial em cada situação específica.

Percebe-se a complexidade inerente ao processamento de registros nas diferentes categorias contempladas pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial. As dificuldades encontradas pela área de design no que tange o registro de ideias e inventos, basicamente, são:

- a) categorização do projeto dentro das linhas estabelecidas pelo INPI - Como categorização, destaca-se a rigidez estabelecida pela legislação que sugere categorias específicas e não interligadas, tais como Patente de Invenção, Modelo de Utilidade e Desenho Industrial. Em um primeiro momento, a categoria de Desenho Industrial – uma vez que faz referência à própria área do design (que há pouco tempo era nomeado dessa forma) – apresenta-se como uma seção específica para o registro de projetos de produtos de design.

- b) decisão estratégica quanto a validade de proceder o registro - Alguns pontos são fundamentais a serem levantados tais como a questão da velocidade e dinamismo característicos do contexto atual de mercado; a tecnologia que facilita a reprodução por meio da leitura tridimensional e prototipagem; a vida útil ou ciclo de vida do produto que pode responder por interesse ou não de proteção por meio de propriedade industrial.

Ainda assim – uma vez que o mercado de consumo da sociedade atual é extremamente dinâmico – por mais estratégica, fundamentada e criteriosa que for a tomada de decisão, existem riscos envolvidos. Como exemplo, pode-se destacar que um produto lançado no mercado e não patentado pode ser patentado por aquele que proceder o pedido de registro – independentemente de autoria. Em contrapartida, se o fabricante comprovar a autoria do projeto e produto, é possível a ‘queda’ da patente. Entretanto, como consequência a patente passa a ser de domínio público, estando livre para a produção e usufruto de todos.

3 CONCLUSÃO

Ao considerar que o design é um processo projetual que envolve uma série de elementos e conhecimentos, não se encerrando em design gráfico e design de produto, mas sim interligando as duas dimensões, no intuito de promover diferenciação e maior adequação aos usuários e mercado, ressalta-se a importância de analisar as implicações e variáveis condicionantes expostas no Instituto Nacional de Propriedade Industrial em cada situação e contexto específico de projeto.

Outro ponto central que deve ser considerado é a necessária busca de anterioridade por meio de consulta na base de dados do INPI no intuito de mensurar o estado da arte em que se encontra um produto e, dessa forma, direcionar os esforços projetuais de forma a garantir o desenvolvimento de produtos diferenciados e com potencial de patente registro.

Face à grande dimensão do tema abordado, observa-se que esse trabalho apresenta um primeiro passo em busca da difusão de conhecimentos sobre a proteção legal do design, aspecto que incide objetivamente sobre fatores competitivos e implicações mercadológicas que balizam o desenvolvimento de novos produtos.

REFERÊNCIAS

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

BARBOSA, D. B. **O que é Propriedade Intelectual**. 2002. Disponível na internet em <http://www.denisbarbosa.addr.com/paginas/home/pi_definicao.html>. Acesso em 24 abr. 2013.

BARBOSA, D. B. **Violação de patentes**. 2004. Disponível na internet em <<http://www.denisbarbosa.addr.com.br>>. Acesso em 21 abr. 2013.

BARBOSA, Denis Borges. **Tratado da propriedade intelectual – tomo II, patentes**. Lumen Jures. 2010. Rio de Janeiro.

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

BRASIL. **Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI)**. Coordenação-Geral de Indicadores (CGIN) - ASCAV/SEXEC. Disponível na internet em <http://www.mct.gov.br/upd_blob/0227/227951.pdf>. Acesso em 27 abr. 2013.

INPI. **Instituto Nacional da Propriedade Industrial**. Disponível na internet em <<http://www.inpi.gov.br>>. Acesso em 18 abr. 2013.

LÖBACH, B. **Desenho Industrial – Base para configuração dos produtos industriais**. São Paulo, Edgar Blücher, 2000.

MONAT, André. DE CAMPOS, Jorge Lúcio. LIMA, Ricardo Cunha. **Metaconhecimento: Um esboço para o design e seu conhecimento próprio**. In: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 2008. Disponível na internet em <http://www.bocc.uff.br/_listas/tematica.php?codtema=33>. Acesso em 28 abr. 2013.

STIEGLITZ, N.; HEINE, K. Innovations and the role of complementarities in a strategic theory of the firm. *Strategic Management Journal*, Vol. 28 pp.1 – 15, 2007.

UTTERBACK, J. M. **Design Inspired Innovation**. United States: World Scientific Pub Co Inc, 2007.

VERGANTI, R. **Design, Meanings, and Radical Innovation: A Metamodel and a Research Agenda**. *The European Journal of Social Sciences: The Journal of Product Innovation Management*. v.25, p.436–456, 2008.

VIEIRA, G.B.B. **Design e Inovação: projeto orientado para o mercado e centrado no usuário**. *Convergências – Revista de Investigação e Ensino das Artes*. v.3. ISSN: 1646-9054. Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco, Portugal: 2009. Disponível na internet em <<http://convergencias.esart.ipcb.pt/artigo/58>>. Acesso em 18 mar. 2013.