

PROPRIEDADE INTELECTUAL? NÃO OBRIGADO. A INOVAÇÃO NA ECONOMIA CRIATIVA

Renata Gontijo Sant'Anna Silva Silva Martins

Escola de Design/Universidade do Estado de Minas Gerais ED/UEMG UFRJ, Belo Horizonte, MG, Brasil.

Rec.: 18/09/2016 Ac.: 13/06/2017

RESUMO

A economia criativa tem se mostrado, a cada dia, mais geradora de bens de consumo práticos, temporais e autorais. Como algumas dessas breves soluções se transformam em artefatos de mercado, é objetivo deste texto compreender [discutir] a inovação em dois casos: o lucky iron fish e a lâmpada de Moser, verificando porque os autores dessas produções vernaculares não fizeram uso de um sistema de propriedade intelectual para proteger a sua criação. Para tanto, a metodologia qualitativa envolveu três estratégias: pesquisa bibliográfica, análise do artefato, e análise de sua efetiva utilização pela comunidade. Os resultados evidenciaram que o artefato vernacular foi apresentado como uma inovação social e, por causa disto mesmo, não houve a preocupação com a devida proteção legal.

Palavras-chave: Propriedade Intelectual. Inovação Social. Artefato vernacular. Economia criativa.

INTELLECTUAL PROPERTY? NO THANK YOU. INNOVATION IN THE CREATIVE ECONOMY

ABSTRACT

The creative economy has shown, every day, more generating practical consumer goods, temporal and copyright. As some of these brief solutions become market artifacts, the aim of this text to understand [discuss] innovation in two cases: the iron fish lucky and Moser lamp, checking because the authors of these vernacular productions did not use a system of intellectual property to protect your creation. Therefore, the qualitative methodology involved three strategies: literature, artifact analysis, and analysis of its effective use by the community. The results showed that the vernacular artifact was presented as a social innovation and, because of this right, there was no concern for appropriate legal protection.

Keywords: Intellectual Property. Social Innovation. Vernacular Artifact. Creative Economy.

Área Tecnológica:

INTRODUÇÃO

Este texto é parte de uma pesquisa mais ampla, realizada com o objetivo de discutir a necessidade de proteção legal ao design vernacular enquanto inovação social, os valores e identidades que constituem o artefato na economia criativa, bem como as possibilidades de apropriação indevida da titularidade da criação intelectual por terceiros não autorizados pelo criador.

ECONOMIA CRIATIVA

Voltada para a economia do intangível, a **economia criativa** pode ser definida como uma série de processos que envolvem criação, produção e distribuição de produtos e serviços, usando o conhecimento, a criatividade e o capital intelectual como principais recursos produtivos (HOWKINS, 2001).

Por ter um conceito bastante amplo, pois abrange todos os profissionais que oferecem serviços baseados no conhecimento (FLORIDA, 2005), na economia criativa a qualidade e o valor do trabalho dependem do talento das pessoas que o fazem, e não do tamanho da empresa e da quantidade de capital que ela possui.

Sendo assim, aquele artefato desenvolvido a partir da habilidade e talento natural do indivíduo frente ao desafio de solucionar, de forma rápida e prática um problema cotidiano eminente pode, após os aprimoramentos necessários, se tornar uma inovação capaz de ser inserida no mercado consumidor sob forma de um produto industrialmente produzido.

Em se tratando de inovação, Geoff Nicholson (3M, online, 2016) afirma que esta acontece quando uma ideia atende às necessidades e expectativas do mercado, é viável do ponto de vista econômico e sustentável, oferecendo ainda, retorno financeiro às empresas.

Como podemos verificar no exemplo a seguir (Quadro 01), o projeto do designer Jose de la O, denominado *lâmpada repelente anti-fly sphere*, partiu de uma criação vernacular¹ e se desenvolveu na forma de um bulbo de vidro transparente com variações de astes para pendurar, comercializado por USD 125,35 no site Kaufmann Mercantille.

Quadro 01 - Economia criativa gerando inovação.

Repelente Vernacular	Repelente Anti-fly Sphere	Repelente Anti-fly Sphere 2.0
		

Fonte: http://josedelao.com/Jose_de_la_O/anti-fly.html

¹ Inspirado nos costumes das cidades interioranas, os repelentes naturais feitos com sacos plásticos cheios de água e pendurados em lugares relativamente altos, seguem hábitos populares e bastante antigos. Desenvolvidos intuitivamente a partir de princípios da física ótica, provocam reflexo dos raios solares (ou lâmpadas) assustando os insetos que enxergam sua imagem refletida no líquido e mudam a trajetória de seu vôo.

Segundo Valese (2007), a expressão “vernacular”, empregada no desenvolvimento de produtos, é usada para descrever as formas alternativas ou não acadêmicas de produção provenientes das tradições culturais de cada povo e que são passadas adiante, de geração em geração, de maneira informal.

No Quadro 02, podemos observar alguns artefatos vernaculares, conhecidos popularmente como “alternativos”, “espontâneos”, “improvisados”, “populares” e até mesmo, as “gambiarras” (RDesign Caruaru, 2011).

Quadro 02 - Artefato Vernacular.

Cartaz de Supermercado	Cueca Customizada	Cortina para box de banheiro
		

Fonte: acervo particular da autora

A palavra artefato, do latim *arte factus* (feito com arte), designa, de forma geral, qualquer objeto produzido pelas artes mecânicas, à mão ou industrialmente (MICHAELIS, 2015) e que dá informações sobre a cultura do seu criador e usuários.

Para Neves (2010), o artefato é todo e qualquer produto resultante de um processo de concepção cujo ciclo de vida envolvesse um conjunto de pelo menos quatro atividades: a concepção, a produção, a distribuição e o uso. Por isso é que, explica este autor, alguns artefatos demandam por mão-de-obra com baixa qualificação e processos simples de produção, e outros, por mão-de-obra especializada e tecnologia complexa de produção.

Bouffleur (2006) afirma que, para serem feitos artefatos, três elementos são fundamentais: a existência de uma necessidade (o que você precisa?, por que?, para que?); os recursos materiais disponíveis (que peças serão usadas?); e a definição de uma ideia (como?, de que maneira vou proceder?). Como os artefatos vernaculares decorrem das necessidades particulares de indivíduos que, em sua maioria, pertencem a classes sociais menos favorecidas economicamente, estes primam pelo baixo custo do material e o reuso ou adaptações de uso de objetos, ou parte desses, com outra finalidade que não a sua de origem - no Quadro 02 a adaptação/transformação de uma peça íntima do vestuário masculino na confecção de um top feminino e a reutilização de discos de cd como argola de cortina de banheiro.

A PROPRIEDADE INTELECTUAL NA ECONOMIA CRIATIVA

Embora alguns artefatos do universo vernacular não apresentem, a primeira vista, um considerável valor econômico, a ideia contida em seu desenvolvimento merece uma atenção especial. Afinal, como bem discorreu Shepard (2000) acerca da economia da criatividade, assim como a moeda de troca das empresas do século XX eram os seus produtos físicos, a moeda das corporações do século

XXI são as ideias. E, como a idealização de artefatos que lhes facilitem a vida não é capacidade comum e inerente a todos os indivíduos, há de se analisar as possibilidades do uso dos direitos de propriedade intelectual para a proteção dessas novas ideias, soluções ou inovações.

Mecanismo legal capaz de proteger as inovações em nossa sociedade, e assim assegurar o progresso da ciência e da tecnologia para o bem da humanidade, a propriedade intelectual é definida pela Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI) como um direito de proteção às criações do intelecto humano, em diferentes frentes do conhecimento. Num mercado cada vez mais carente de soluções globais para problemas locais, o uso dos direitos de propriedade intelectual pode transformar em artefatos úteis e rentáveis, as soluções para os problemas de ordem prática e cotidiana do indivíduo.

Desta forma, enquanto no design vernacular a criatividade é responsável pela capacidade das ideias gerarem novas ideias, a inovação - conceito econômico de agregação de valor a uma solução criativa - vai estabelecer uma nova maneira de fazer as coisas funcionarem de forma mais eficientes, mais dinâmicas e mais ágeis (ESCOBAR, 2012).

Segundo Gustavo Escobar,

uma vez atingido o desafio de se criar, inovar, gerar o novo, surge a preocupação com a possível proteção do que foi gerado. É nesse momento que há necessidade de se conhecer minimamente o conceito de propriedade intelectual (PI) e averiguar se o objeto da inovação se enquadra em algum tipo de proteção legal (ESCOBAR, 2012)

Enquanto fenômeno do sistema industrial moderno que representa a união entre a funcionalidade e a estética, no design, seja ele de desenvolvimento vernacular ou erudito, uma das questões mais relevantes quando se busca a sua proteção legal é o caráter artístico das obras criadas (SILVEIRA, 1996), de forma que pelos Direitos Autorais se protege o fruto da atividade criativa do homem que incide sobre as criações que objetivam o deleite, a beleza e a sensibilização; e pela Propriedade Industrial, as criações cuja finalidade seja a satisfação dos interesses materiais do homem na vida diária.

Especificamente no caso do design vernacular, a criação do novo artefato é resultado da junção de dois fatores distintos para a solução de um problema específico: o conhecimento coletivo e as habilidades pessoais do criador.

Tomando o conhecimento coletivo como aquele adquirido ao longo da vida e das interações sociais dos indivíduos num mesmo e determinado território, podemos inferir que todas as pessoas pertencentes àquela comunidade possuem os mesmos saberes, práticas, crenças e costumes, visto que passados de pai para filho durante anos sem fim. Porém, a habilidade para utilizar-se de tal conhecimento e transformá-lo em objetos para soluções de problemas, é mérito individual daquele que cria o artefato.

Segundo Jungman (2010) a importância do uso de um sistema de propriedade intelectual está na possibilidade de proteção contra a apropriação indevida dos conhecimentos espontâneos para fins econômicos por pessoas não autorizadas, pois frequentemente o aperfeiçoamento de uma tecnologia antiga gera novos e valiosos produtos (Quadro 03).

Quadro 03 - O valor econômico do artefato na economia criativa.

Balde	Fogareiro para assar queijo	Fogareiro/balde a carvão
		

Fonte: acervo particular da autora.

Pelo exemplo apresentado no Quadro 03, pode-se notar que a idéia de reutilização de objetos como fonte de geração de renda, prática comum em comunidades economicamente desfavorecidas, sofreu um redesign e transformou-se em um fogareiro a carvão em balde, artefato para uso doméstico e sem fins comerciais, vendido na internet para toda a Europa pelo valor de 21,61 euros.

Como para a OMPI o termo *conhecimentos tradicionais* é utilizado para se referir legalmente a inovações e criações baseadas na tradição diretamente relacionada à biodiversidade – vegetais, microorganismos ou animais que são fontes de informação genética, no resguardo dos interesses coletivos, os detentores de habilidades específicas para o desenvolvimento de artefatos com design vernacular pouco tem se valido dos direitos de propriedade intelectual a não ser quando este se transforma em um produto rentável economicamente. Ou seja, a criação intelectual só tem recebido a proteção da propriedade intelectual quando esta perde as características de vernacular e entra no mercado sob a forma de um objeto projetado profissionalmente.

METODOLOGIA

A metodologia desta investigação qualitativa envolveu três estratégias: pesquisa bibliográfica, análise do artefato, e análise de sua efetiva utilização pela comunidade.

A pesquisa bibliográfica foi desenvolvida por meio do estudo de livros, artigos publicados em periódicos e também de outros textos, tais como dissertações e teses (LAVILLE e DIONNE, 1999), tendo em vista qualificar a produção de conhecimentos sobre as temáticas produção vernacular, inovação social e propriedade intelectual.

A análise dos artefatos foi feita sob a ótica da criação vernacular produzida em grande escala para atender uma necessidade específica da sociedade menos favorecida economicamente, nos moldes do projeto Design for the other 90%² do Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, de Nova Iorque, em 2007.

De dez artefatos selecionados que atenderam aos critérios da pesquisa, este trabalho apresenta a análise de dois: o lucky iron fish e a lâmpada de Moser.

² O projeto “Design para os outros 90%” teve como objetivo desenvolver artefatos com design inovador, que, aliando ciência e criatividade, poderiam, efetivamente – e com baixo custo – contribuir para suprir as necessidades das comunidades que vivem na extrema pobreza.

A análise da efetiva utilização desses artefatos pela comunidade, buscou fundamentos em BOUFLEUR (2006) e SILVEIRA (1996) e foi sistematizada em três momentos, que demandaram: (a) conhecer a necessidade da sociedade que deu origem à solução vernacular. (b) investigar no mercado, produtos que solucionem, de forma similar, o problema apresentado. (c) sistematizar conhecimentos sobre o uso do sistema de propriedade intelectual adequado para proteção do artefato vernacular.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na pesquisa, os dois artefatos selecionados tem características diversificadas, estilos contrastantes e são distintos em vários sentidos. Além destes, e apesar do carácter inovador em comum nas duas soluções, seria arriscado conferir-lhe alguma unidade, a não ser o fato de serem considerados de “baixo custo” na fabricação e “baixa complexidade” no uso.

Exibidos em exposições diversas e agraciados com reconhecimento e premiação, frisa-se aqui que esta pesquisa não pretendeu avaliar o mérito desses artefatos baseado em critérios de beleza ou falta dela; intencionou, isto sim, discutir de que maneira os direitos de propriedade intelectual poderiam proteger seus autores das investidas por pessoas não autorizadas.

Considerando a legislação brasileira de propriedade intelectual, seria possível que esses artefatos fossem protegidos legalmente?

O *Lucky iron fish* é um projeto que teve seu início com os estudos do canadense Christopher Charles sobre o déficit na alimentação dos cambojanos de Dubai e Emirados Árabes Unidos que causava forte quadro de anemia³ na população.

Como a ideia de um “pedaço de ferro no meio da comida” não era bem visto pela população local, criou-se o *Lucky iron fish* – peixinho de ferro fundido semelhante a uma espécie nativa cuja pesca representava “boa sorte” para o pescador e sua família. Carregado de forte simbolismo, partindo do conhecimento tradicional daquela população e respeitando sua cultura local, foi desenvolvido um peixe de ferro fundido (Figura 01) com características e feições vernaculares que, além de carregar em si o significado de sorte, não interferiria em nada no sabor dos alimentos.

Figura 01 - lucky iron fish



Fonte: <http://www.luckyironfishproject.org>

³ A anemia é uma doença que afeta a qualidade e a quantidade de glóbulos vermelhos no sangue e pode ocorrer por diversos fatores, dentre eles a ausência de ferro na alimentação.

MARTINS, R.G.S.S.S.. Propriedade Intelectual? Não obrigado. A inovação na economia criativa.

É relevante lembrar que, pela legislação brasileira de propriedade intelectual, (INPI, 2016) são características que identificam o *Lucky iron fish*:

- Autor: o estudante canadense Christopher Charles,
- Obra: peixe de ferro fundido desenvolvido a partir de uma criação vernacular,
- Significado: boa sorte,
- Técnica de produção: ferro fundido
- Possibilidade de fabricação industrial: em todos os seus detalhes,
- Uso prático: não é um artefato puramente artístico,
- Novidade: não está compreendido no estado da técnica,
- Originalidade: não há um mesmo produto com formato semelhante para solucionar o mesmo problema,
- Melhoria no uso: o formato de peixe, cujo significado local é de sorte ajudou a impulsionar o uso do ferro na alimentação a fim de combater a anemia

Assim, pelo registro de Direito Autoral haverá o reconhecimento do autor como criador do artefato (vernacular) e pelo registro de Desenho Industrial proteger-se-á a nova configuração ornamental aplicada a um lingote de ferro. Além destes, o registro de Marca para o nome “Lucky iron fish”.

Vendido a 25 dólares (compre um e mais um que será encaminhado para uma família no camboja) no site do projeto, o custo de produção do peixe é pouco mais de 1 dólar envolvendo trabalhadores cambojanos voluntários e material descartado de fábricas próximas.

Buscando uma solução prática e rápida com os materiais que tinha em mãos no momento, Alfredo Moser criou, em 2001, um artefato capaz de clarear, sem a utilização de energia elétrica, os ambientes menos iluminados de sua casa (Figura 02).

Figura 2 - Lâmpada de moser.



Fonte: acervo particular da autora

A lâmpada de Moser, ou lâmpada de garrafa PET, como é mais comumente conhecida, funciona como uma espécie de lente que ilumina a casa apenas refletindo a luz do sol e por isso, pode gerar uma economia de até 30% na conta de luz.

MARTINS, R.G.S.S.S.. Propriedade Intelectual? Não obrigado. A inovação na economia criativa.

Produzida com garrafas PET reaproveitadas e água, a ideia de Moser chamou a atenção da ONG My Shelter Foundation em 2011 que, em parceria com os estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT), e a ajuda de diversos voluntários, passou a instalar as lâmpadas em regiões carentes das Filipinas e outros 15 países.

Como a lâmpada de Moser só pode ser instalada em casas sem forro abaixo do telhado – algo comum em lugares humildes e desprovidos de energia elétrica, estima-se que até 2015, cerca de 1 milhão de pessoas carentes foram beneficiadas dessa invenção brasileira.

Portanto, em relação aos direitos de propriedade intelectual e a lâmpada de Moser, temos:

- Autor: Alfredo Moser – mecânico mineiro de Uberaba (MG),
- Obra: lâmpada de garrafa PET e água,
- Técnica: a solução de água pura mais quatro colheres de cloro (para evitar a proliferação de algas que deixa a água turva e aumentar a refração), acondicionada em garrafa PET com fundo simétrico e ondulado, é instalada através de um furo circular no telhado, vedado com massa plástica ou cola de resina (para evitar goteiras em dias de chuva); sob a tampinha coloca-se um potinho preto de plástico para fazer sombra e evitar que ela se resseque e rache no sol,
- Originalidade: usa garrafa PET reutilizada, 2 litros de água que podem ser coletados da chuva, uma quantidade mínima de cloro – que tem baixíssimo custo, além de não necessitar de energia elétrica para gerar em torno de 40 a 60 watts de potência.

Assim, pelo registro de Direito Autoral haverá o reconhecimento do autor como criador do artefato (vernacular); pela patente de Invenção poderá ser protegida a inovação dentro do setor de lâmpadas e iluminação; pelo registro de Marca o nome que seja o identificador visual do produto/ideia.

Apesar desta ser uma das criações mais interessantes, criativas e revolucionárias surgidas nos últimos anos para solução de problema cotidiano e adotada por instituições especializadas em construções alternativas e sustentáveis no mundo inteiro, Alfredo Moser afirma não ter recebido qualquer incentivo público ou privado para investir na sua ideia. E, como seu objetivo é ajudar as pessoas que não tem condições de pagar pela energia, tem utilizado parte de seu tempo no aperfeiçoamento de seu invento para que a lâmpada possa clarear ainda mais e para ter condições de ser colocada na laje, no forro das casas.

Vale aqui apontar que no site do projeto “Liter of Light”, que pretende levar iluminação barata para a população das Filipinas, os créditos desta criação são divididos entre Alfredo Moser e os estudantes do MIT.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os artefatos apresentados foram analisados como soluções vernaculares para problemas sociais, assumindo as funções a que se propuseram, no início de sua criação. Entretanto, a reutilização de produtos comercialmente conhecidos, ao mesmo tempo que demonstra novos usos, impede o apontamento para uma inovação radical.

Considerando, porém, que longe dos aparatos altamente tecnológicos e patentes milionárias podemos viver num planeta melhor, boas e simples ideias postas em prática com a urgência que a natureza lhes impõe, direcionadas para o que é bom para muitos, em detrimento do que é bom só para meia dúzia podem salvar pessoas. Apesar do desenvolvimento acelerado das novas tecnologias

MARTINS, R.G.S.S.S.. Propriedade Intelectual? Não obrigado. A inovação na economia criativa.

e da revolução provocada pela internet, o advento da economia criativa na primeira década do século XXI, tem levado as questões relativas à proteção legal do conhecimento à proporções nunca antes percebidas.

Moser optou por não usar de um sistema de propriedade intelectual para proteger sua criação sob a alegação que queria o bem do maior número de pessoas possíveis. Assim, outras pessoas envolvidas em projetos que utilizam de sua invenção passaram a ser reconhecidas como criadores da sua tecnologia e a empresa fabricante da garrafa pet utilizada como lâmpada, por sua vez, incorporou a idéia como um projeto seu, de promoção do bem estar mundial – obviamente auferindo lucros maiores nas vendas sem a quota-parte de reconhecimento do brasileiro que a criou.

Christopher Charles foi pelo mesmo caminho. Não procurou uma proteção legal ao seu peixe de ferro, deixando para a comunidade o direito de produzir, vender e lucrar com sua ideia. Neste contexto o conceito de propriedade intelectual se apresenta ainda mais complexo. Afinal, a garantia dos direitos de propriedade de uma nova ideia, solução ou inovação tecnológica não se originaria apenas de um indivíduo isoladamente mas de toda uma comunidade que, aglutinando conhecimentos comuns, acaba por gerar artefatos passíveis de serem utilizados no mercado comum, além das fronteiras locais.

Portanto, nos dois artefatos aqui analisados, percebe-se que a possibilidade de ignorar o uso dos direitos de propriedade na economia criativa é muito maior pela ótica do “bem comum” do que da inexistência de efetiva proteção na legislação vigente.

PERSPECTIVAS

Apesar das transformações sociais pelas quais passamos nesta primeira década do século XXI nos puxarem para um mundo cada dia mais obsoleto e descartável culturalmente, o desenvolvimento de artefatos com design pautado nos conhecimentos tradicionais tem se tornado um verdadeiro presente para o futuro. E o grande desafio do mundo contemporâneo, parece que é ser criativo numa economia emergente sem perder de vista os valores e características particulares. Vivemos hoje um momento onde a gambiarra não mais resolve todas as situações. Precisamos de inovação, de estabelecer novas formas de fazer as coisas funcionarem de forma mais eficientes e ágeis. Precisamos de inovações que ultrapassem a barreira da criatividade ingênua do artefato vernacular e alcancem o indivíduo com qualidade, no fazer e no utilizar.

Enfim, precisamos saber usar um sistema de propriedade intelectual de forma que, ao mesmo tempo, este não venha a ser um entrave na criação de novos artefatos mas impulsionador de difusão dos conhecimentos mais tradicionais e espontâneos da população.

Eis aí o legado que esperamos deixar para as próximas gerações.

REFERÊNCIAS

3M. Disponível em <http://www.3minovacao.com.br/aprenda/cursos/o-que-e-inovacao> Acesso em 16 setembro 2016

BOUFLEUR, R. *A questão da gambiarra: Formas alternativas de desenvolver artefatos e sua relação com o design*. Dissertação, Programa de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006

ESCOBAR, Gustavo. *Propriedade intelectual, criatividade e inovação*. In: Rede Gestão. Disponível em <http://informazione5.com.br>. Edição 735, publicado em 01/11/2012. Acesso em 20/05/2015

MARTINS, R.G.S.S.S.. Propriedade Intelectual? Não obrigado. A inovação na economia criativa.

FLORIDA, Richard. *The flight of the creative class*. Universidade de Carnegie Mellon. 2005

HOWKINS, John. *The creative economy*. 2001

JUNGMAN, Diana de Mello. *A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário*. Brasília: IEL, 2010.

KAUFMAN Mercantille, Disponível em <https://www.kaufmann-mercantile.com> Acesso em 20 agosto 2016

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. *A construção do saber: Manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas*. Porto Alegre: Artmed, 1999

MICHAELLIS. *Dicionário on-line*. Disponível em: <http://dic.busca.uol.com.br>. Acesso em 02/03/2015

NEVES, André. *Notas de aula*. Abril de 2010. UFPE

OMPI. Organização Mundial de Propriedade intelectual. Disponível em <http://www.wipo.org>. Acesso em 14/05/2015

RDESIGN CARUARU, 2011. *Cartaz de promoção*

SILVEIRA, Newton. *A propriedade intelectual e a nova lei de propriedade industrial*. Saraiva, São Paulo, 1996

VALESE, A. *Design vernacular urbano: a produção de artefatos populares em São Paulo como estratégia de comunicação e inserção social*. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Design e semiótica), São Paulo, 2007.