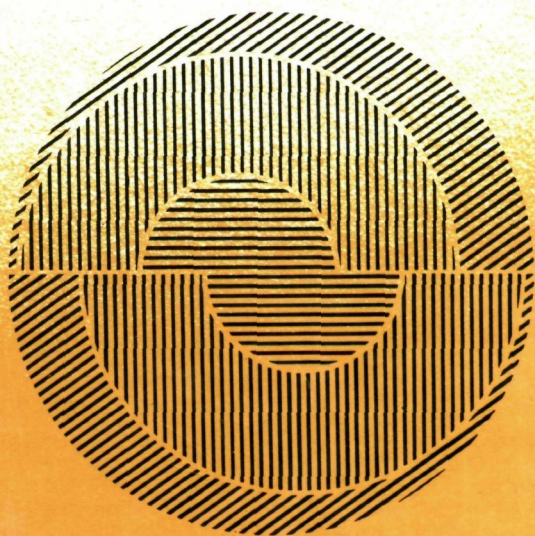


REVISTA DE INFORMAÇÃO LEGISLATIVA



SENADO FEDERAL • SUBSECRETARIA DE EDIÇÕES TÉCNICAS
JULHO A SETEMBRO 1988

ANO 25 • NÚMERO 99

A arte por computador e o direito de autor

CARLOS ALBERTO BITTAR

Professor Adjunto no Departamento de Direito Civil da Faculdade de Direito da USP.
Regente de Direito de Autor nos cursos de graduação e de pós-graduação

SUMÁRIO

1. *As manifestações de arte pelo computador.*
2. *As questões que se suscitam no plano do direito de autor.*
3. *O problema da criação.*
4. *A criação pelo computador.*
5. *Titularidade de direitos.*
6. *Conclusões.*

1. *As manifestações de arte pelo computador*

A revolução que a informática imprimiu à vida humana no presente estágio, modificando profundamente usos e costumes, empresariais e particulares, já está alcançando o mundo da arte, em sua própria textura e em sua conceituação intrínseca, a provocar verdadeira revolução quanto ao respectivo sentido e ao alcance futuro.

Com efeito, a começar pela música, o uso de computadores como meio de expressão de arte vem atingindo dimensões nunca antes imaginadas, penetrando no domínio da própria essencialidade da arte e questionando as concepções tradicionais, a partir de programas tendentes a fazer com que da máquina nasçam criações intelectuais novas.

Na senda da reprodução, já está definitivamente assentada a posição do computador como aparato de multiplicação de escritos, imagens e sons, inclusive com os acoplamentos necessários, que lhe permitem a produção em série (edição de textos, impressão de formulários, edição de gráficos e *inúmeras outras utilidades*).

Como instrumento musical, no processo de execução, aderente a outros, ou componente de conjuntos ou orquestras, também está consagrado o uso do computador, mesmo em nosso país, que já conta com inúmeros expoentes na denominada "tecnopop" (ou "arteônica"), em que o computador funciona como sintetizador (processo de síntese musical), produzindo sons diferentes dos usuais.

Impressiona-nos, no entanto, de há muito, como o referimos em nosso livro *Direito de Autor na Obra Publicitária* — em que, por vez primeira, entre nós, colocamos essa questão —, o problema da criação de música — ou de outra arte — pelo computador, que, aliás, já foi versada por especialistas no exterior, em particular na Itália, ante ao maior desenvolvimento

lá obtido nesse passo (como PAOLO GRECO e PAOLO VERCALLONE, *I Diritti sulle Opere dell'Ingegno*, pp. 66 e segs.).

No cenário presente, figuras humanas, pinturas, gravuras e desenhos são obtidos no computador, por via de programas especiais, que permitem, através da linguagem codificada específica, por exemplo, a criação de imagens próprias, ou a reprodução de outras tantas (assim, fotos, telas de pintura, esculturas famosas e outras obras têm sido reproduzidas no computador).

2. *As questões que se suscitam no plano do direito de autor*

As questões que nos preocupam precipuamente são as seguintes: pode o computador criar, por si, obra intelectual, e, em caso positivo, de quem será o direito sobre a forma estética resultante?

Refletem-se essas indagações exatamente no âmbito do direito de autor, cujo sistema existe para a proteção das criações intelectuais estéticas, de que os programas de computação constituem espécie, entre nós, por força de expressa legislação (Lei n.º 7.646/87, art. 2.º).

Em função do regime legal adotado, são os criadores de programas titulares de direitos autorais, gozando da exclusividade de exploração e dos demais direitos próprios do elenco previsto em seu contexto, aliás, em consonância com posição que defendíamos desde 1981, no Congresso de Florianópolis, em trabalho sob o título "Enquadramento jurídico do 'hardware' e do 'software' no plano dos direitos intelectuais" (depois publicado na *Revista de Informação Legislativa* 73/307 e *Revista dos Tribunais* 565/9).

De outra parte, quanto à condição de aparato reprodutor de textos, imagens e sons, incidem os computadores no âmbito da denominada "reprografia" — reprodução mecânica de obras intelectuais em série, pelos processos possíveis (xerografia, microfilmagem, computação, gravação eletrônica em vídeo, ou em fita etc.) —, prática que, quando envolve criações protegidas pelo direito de autor e não se faça sob autorização autoral, fere os direitos autorais. Aliás, para sua regulamentação, vimos sustentando, desde 1977, a instituição de regime de licença legal, mediante pagamento por cópia extraída, que poderia também ser aplicado à reprodução por meio de computador e à luz de anteprojeto que preparamos e oferecemos à apreciação das autoridades administrativas do setor (o denominado "projeto Bittar" de regulação da reprografia).

3. *O problema da criação*

De difícil solução, no entanto, é a questão da criação pela máquina: se a obra é resultante de programa elaborado por pessoa ou pessoas definidas, dúvida alguma há, sendo estas os seus titulares, salvo quando criam em regime de trabalho ou serviço assalariado, quando à empresa se atribuem os direitos, respeitados os condicionantes legais. Mas, e se a máquina criar sozinha ou independentemente de comando humano?

De início, põe-se em crise a própria noção de criação, que se tem considerado como própria da pessoa humana (ou pessoa natural), como

fenômeno decorrente de manifestação do intelecto, plasmada sob forma artística, literária ou científica.

Mas, uma primeira mitigação do conceito reside na atribuição originária de direitos de criação a pessoa jurídica, aceitando-se, pois, a idéia de criação no âmbito dos denominados "entes morais", sempre que, sob sua direção e coordenação, é criada a obra intelectual, que se constitui pela reunião incidível das elaborações individuais, inidentificáveis no final (na chamada "obra coletiva") (V. Lei n.º 5.988/73, art. 15, e Lei n.º 7.646/87, art. 5.º, em que se imiscuiu a noção, advinda do direito anglo-norte-americano, do "employer" como titular originário de direitos).

4. A criação pelo computador

Mas, chegar-se-á à criação absoluta na máquina, ou pela máquina? Força é reconhecer que, ante ao extraordinário avanço atingido na área tecnológica, em especial na telemática, fronteiras até então intransponíveis estão sendo alcançadas e submetidas à ação das máquinas e dos aparatos de comunicações. Ademais, o uso de magnetofones; vibrafones; osciladores e elaboradores eletrônicos (*computers*), na área da música, ao produzir sons os mais variados, tem conduzido à elaboração de obras musicais para uso específico por esses instrumentos (a "música eletrônica").

Discute-se a partir de determinados condicionamentos, se a máquina poderia, ou não, gerar música e se dotada de criatividade a obra assim produzida!

A partir de programas próprios, já é realidade a criação no computador de obras artísticas: temos assistido a freqüentes demonstrações, desde pinturas célebres, figuras humanas, de animais, desenhos, gravura, traçados, projetos arquitetônicos e outras. Geradas por cálculos matemáticos, novas imagens e figuras de conotações próprias vêm povoar o âmbito das artes.

Nesse sentido, pode-se dizer que a criação computadorizada é nova forma de expressão de arte. A arte realizada por meio de computador reveste-se de inegável caráter estético: interessantes composições, aliás, têm figurado em mostras do setor e em exposições de arte de vanguarda. As variações cromáticas obtidas no computador demonstram o enorme avanço atingido na computação gráfica.

No plano da criação e da execução, o computador vem substituindo instrumentos de trabalho de artistas, como o cinzel, o pincel, o lápis etc., e na música, onde as experiências já são mais antigas, atua como meio mecânico de transmissão de sons, ou seja, como verdadeiro instrumento musical. E mais: a capacidade de interação com o homem — que só o computador possui — confere-lhe posição ímpar no mundo artístico.

Anote-se, a propósito, que sempre que houver uso de obra alheia por essa via, cumpre sejam respeitados os direitos do criador da obra primígena, de cuja autorização expressa depende o usuário para sua comunicação por essa nova forma, assim como para qualquer outra (como em televisão normal, por cabo, ou por assinatura; rádio; cinema etc.).

A infinita capacidade de armazenamento de dados para posterior reprodução e usos os mais variados recomenda, pois, respeito absoluto às criações inseridas em seu contexto, sob pena de privar-se o criador de direitos que a utilização normal da obra lhe permite.

5. *A titularidade de direitos*

Admitida a possibilidade de criação pela máquina — superado, pois, o elo de ligação entre homem e computador, que pelo programa se estabelece —, volta-se à indagação já formulada: de quem será a titularidade, se a máquina incontrolada, por si, vier a criar obras estéticas originais?

Afasta-se, desde logo, a possibilidade de atribuição de direitos à máquina, que, embora disponha de componentes inteligentes, é, no mundo jurídico, *res* (coisa), insuscetível, pois, de ter personalidade — e, conseqüentemente, de ser ator no mundo do direito —, a qual se atribui apenas a pessoas físicas e jurídicas.

Volvendo-se para os possíveis contemplados, caberia discutir-se se os direitos deveriam ser deferidos: ao proprietário da máquina; ao seu usuário; ou ao titular do programa, que lhe permitiu alcançar esse nível.

Como, normalmente, as máquinas são objeto de contratos de “leasing” — embora muitas, ao revés, já estejam incorporadas ao patrimônio do usuário —, como ficaria a situação do interessado? Ao proprietário da máquina não nos parece possa ser atribuído qualquer direito, a menos que nele coincidam as posições de usuário e titular dos programas que alçaram a máquina ao plano criador. Além disso, ao usuário aplicar-se-ia o mesmo raciocínio, na medida em que se cuidasse de mero extrator de utilidades da máquina!...

Restaria, pois, o criador do programa, este sim a única pessoa apta a ingressar no âmbito da titularidade de direitos sobre a criação que o engenhoso invento venha a trazer a lume, e com razões de sobra, eis que de sua mente teria sido gerada a fórmula mágica que imprimiu sensibilidade estética ao formidável e genial aparato, que a tecnologia põe a serviço da humanidade e, paradoxalmente, lhe comandará a existência em seus ambiciosos e incomensuráveis vãos futuros!...

6. *Conclusões*

Assim, o novo dimensionamento conferido à arte pelo uso de computador rompe as fronteiras da conceituação tradicional, trazendo desafios continuamente mais profundos à inteligência e à sensibilidade humanas.

No plano jurídico-autoral, à luz da necessidade de outorgar-se ao autor do programa o direito sobre a obra nascida na máquina, deverá resolver-se a preocupante equação da titularidade de direitos, projetando-se para o futuro a solução que a estrutura atual do direito permite deduzir, como única possível.