

FACULDADE DAMAS DA INSTRUÇÃO CRISTÃ  
CURSO DE DIREITO

LUCAS DE MENDONÇA PACÍFICO CAVALCANTI

**O LIMITE ENTRE A INSPIRAÇÃO E A CÓPIA NA COMPOSIÇÃO DE PELÍCULAS  
CINEMATOGRAFICAS NO UNIVERSO TARANTINO**

RECIFE  
2020

LUCAS DE MENDONÇA PACÍFICO CAVALCANTI

**O LIMITE ENTRE A INSPIRAÇÃO E A CÓPIA NA COMPOSIÇÃO DE PELÍCULAS  
CINEMATOGRAFICAS NO UNIVERSO TARANTINO**

Monografia apresentada à Faculdade Damas da  
Instrução Cristã como requisito parcial para  
obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Renata Cristina Othon  
Lacerda Andrade

RECIFE  
2020

**Ficha catalográfica**  
**Elaborada pela biblioteca da Faculdade Damas da Instrução Cristã**

C376l	<p>Cavalcanti, Lucas de Mendonça Pacífico.</p> <p>O limite entre a inspiração e a cópia na composição de películas cinematográficas no universo Tarantino / Lucas de Mendonça Pacífico Cavalcanti. – Recife, 2020.</p> <p>52 f. : il. color.</p> <p style="text-align: center;">Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Renata Cristina Othon Lacerda Andrade. Trabalho de conclusão de curso (Monografia – Direito) – Faculdade Damas da Instrução Cristã, 2020. Inclui bibliografia</p> <p style="text-align: center;">1. Direitos autorais. 2. Inspiração. 3. Quentin Tarantino. I. Andrade, Renata Cristina Othon Lacerda. II. Faculdade Damas da Instrução Cristã. III. Título.</p> <p>34 CDU (22. ed.) <span style="float: right;">FADIC (2020.1-301)</span></p>
-------	--

FACULDADE DAMAS DA INTRUÇÃO CRISTÃ  
CURSO DE DIREITO

LUCAS DE MENDONÇA PACÍFICO CAVALCANTI

**O LIMITE ENTRE A INSPIRAÇÃO E A CÓPIA NA COMPOSIÇÃO DE PELÍCULAS  
CINEMATOGRAFICAS NO UNIVERSO TARANTINO**

Defesa Pública em Recife, 15 de junho de 2020.

BANCA EXAMINADORA:

Presidente:

---

Examinador(a)

---

Dedico este trabalho à Deus e Nossa Senhora, por guiarem meu caminho, e aos meus pais, Marcela e Paulo, por quem tenho amor incondicional.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Deus e Nossa Senhora, que estão sempre comigo, me dando forças para enfrentar todas as dificuldades nesta trajetória, mesmo em momentos desesperadores, além de me proporcionar saúde para seguir em frente.

Ao meu pai e amigo, Paulo Pacífico, por sempre estar ao meu lado, me aconselhando a todo momento, me proporcionando crescimento e motivação para buscar um futuro melhor.

À minha querida e amada mãe, Marcela Mendonça, por toda dedicação na minha jornada educacional e por todo amor. Obrigado por nunca ter desistido de mim e sempre ter acreditado no meu potencial.

À minha irmã, Maria Letícia, por todo o carinho e amor que tem por mim.

À minha namorada, Larissa Araújo, por todo apoio e paciência que teve durante toda minha caminhada no curso de direito, não teria conseguido finalizar mais este ciclo sem ter você ao meu lado. Obrigado pelas palavras de carinho e por todas as vezes em que você não me deixou fraquejar. Eu te amo!

Aos meus avós, Saulo Mendonça e Maria de Lourdes, por todos os ensinamentos e pela paciência que sempre tiveram comigo durante toda minha vida. Aos meus padrinhos, Saulinho e Manoella, por tantos conselhos e pedidos para eu ter juízo, além de todos os momentos de descontração durante essa árdua jornada.

Ao meu psicólogo, Joaquim Cesário, e à meu psiquiatra, Dr. Gustavo Couto, que me auxiliaram durante toda a trajetória na Faculdade, me fazendo superar as angústias decorrentes do meu Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), e por sempre me motivarem a acreditar na minha capacidade.

Aos meus amigos da faculdade, Felipe Queiroz, Guilherme Reis, Herbert Wallam, e, especialmente, ao quarteto fantástico, Áurea Beatriz, João Gabriel e Ary Camilo, por todo o apoio durante o curso de Direito, bem como pela troca de experiências e momentos incríveis vividos.

Por fim, aos professores da Faculdade Damas por todo o aprendizado adquirido durante meu caminhar no curso, e especialmente à minha orientadora, Renata Andrade, por quem tenho grande admiração e carinho, obrigado por toda a paciência, dedicação e ensinamentos. Você foi fundamental para o encerramento de mais um ciclo.

## RESUMO

O Direito de Propriedade Intelectual é definido pela Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI) como a reunião de direitos relativos às obras artísticas e literárias, assim como os direitos inerentes à atividade intelectual e científica. Assim, as películas cinematográficas também são regulamentadas quanto à sua criação, tendo em vista que constantemente os cineastas decidem obter de outras obras cinematográficas inspiração para a produção de seus filmes. Portanto, o problema da pesquisa é compor uma película cinematográfica com o uso de trechos de filmes de outros autores pode violar a Lei de Direitos Autorais ou é mero recurso criativo? Neste cenário, a utilização total ou parcial das obras originais, sem permissão do autor, poderá configurar violação do Direito Autoral, pois caracterizaria cópia ao invés de inspiração. Sendo assim, o objetivo geral consiste em analisar a Lei de Direitos Autorais, notadamente quanto à violação do direito de autor, no caso prático do Universo Tarantino, levando-se em consideração a utilização de trechos de outros filmes quando da criação de películas cinematográficas. Para tanto, a pesquisa é desenvolvida para auxiliar o meio acadêmico do direito, apresentando novos rumos que o direito empresarial pode tomar a partir do estudo desse caso prático para preservar no futuro a garantia dos direitos de autor, em detrimento da crescente utilização de cópias na sociedade. Nesse sentido, os limites entre a inspiração e a cópia devem ser observados a partir do momento em que o autor autoriza, ou não, a utilização da sua obra a terceiros, conforme definido pela Lei de Direitos Autorais. Assim, em que pese a releitura de uma obra dar a oportunidade para outros autores se inspirarem em obras de outros autores, deve sempre ser observado a posição do autor em relação à utilização de suas obras, tendo em vista que o mesmo possui os direitos de exploração exclusiva da obra. A metodologia utilizada na pesquisa é descritiva, bibliográfica, pelo método indutivo. Através da análise concluiu-se que os limites entre a inspiração e a cópia estão relacionados ao emprego da originalidade e criatividade quando da produção da película cinematográfica, ainda que se utilize de cenas de outros autores, para que tal inovação represente a garantia da justiça, e a preservação da legislação.

**Palavras-chave:** Direitos autorais. Inspiração. Quentin Tarantino.

## ABSTRACT

Intellectual property is defined for World Intellectual Property Organization (WIPO) as the reunion of rights related to artistic and literary works, as well as the rights inherent to intellectual and scientific activity. So, cinematographic films are also regulated regarding their creation, given that filmmakers constantly decide to obtain inspiration from other cinematographic works for the production of their films. Therefore, the problem is composing a cinematographic film with using parts of other authors' films, may violate the Copyright Law or is it just a creative resource? In this scenario, the total or partial use of the original works, without permission from the author, may constitute violation of Copyright, as it would characterize a copy instead of inspiration. Therefore, the general objective is to analyze the Copyright Law, notably regarding the violation of copyright, in the practical case of the Tarantino Universe, observing the use of parts from other films when creating cinematographic films. To this purpose, the research is developed to assist the academic field of law, presenting new directions that business law can take from the study of this practical case to preserve the guarantee of copyright in the future, to the detriment of the increasing use of copies in society. In this point, the limits between inspiration and copying must be observed from the moment the author authorizes, or not, the use of his work to third parties, as defined by the Copyright Law. So, despite the re-reading of a work giving the opportunity for other authors to be inspired by the works of other authors, the position of the author in relation to the use of his works must always be observed, considering that he has the right to exclusive exploitation of the work. The methodology used in the research is descriptive, bibliographic, by the inductive method. Through the analysis it was concluded that the limits between the inspiration and the copy are related to the use of the originality and creativity when the production of the cinematographic film, although it uses scenes from other authors, so that such innovation represents the guarantee of justice, and the preservation of legislation.

**Keywords:** Copyright law. Inspiration. Quentin Tarantino.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b>   Cenas dos filmes Miller's Crossin (1990) e Kill Bill, vol. 1 (2003) .....	43
<b>Figura 2</b>   Cenas dos filmes Miller's Crossin (1990) e Kill Bill: Vol. 1 (2003) .....	43
<b>Figura 3</b>   Cenas dos filmes Samurai Fiction (1998) e Kill Bill: Vol 1 (2003).....	44
<b>Figura 4</b>   Cenas dos filmes Psicose (1960) e Pulp Fiction (1994) .....	45
<b>Figura 5</b>   Cenas dos filmes Psicose (1960) e Pulp Fiction (1994) .....	45
<b>Figura 6</b>   Cenas dos filmes 8 ½ (1963) e Pulp Fiction (1994).....	46
<b>Figura 7</b>   Cenas dos filmes The Graduate (1967) e Jackie Brown (1997).....	46

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>3</b>
<b>2 O CINEMA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Evolução histórica .....	5
2.2 Conhecendo o processo de produção cinematográfico .....	8
2.3 Obras audiovisuais .....	10
2.3.1 O avanço da tecnologia e as obras audiovisuais .....	11
<b>3 O DIREITO NO CINEMA</b> .....	<b>19</b>
3.1 Propriedade Intelectual.....	19
3.2 Direito Autoral.....	20
3.3 O duplo aspecto da autoria: direitos morais do criador e garantia de exploração econômica exclusiva .....	28
3.4 A cessão de direitos autorais e suas implicações no exercício da exploração econômica .....	34
<b>4 UNIVERSO TARANTINO</b> .....	<b>37</b>
4.1 Cópia e Inspiração .....	39
4.2 Análise das cenas dos filmes de Tarantino .....	42
<b>5 CONCLUSÃO</b> .....	<b>48</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>50</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O Direito de Propriedade Intelectual é definido pela Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI) como a reunião de direitos relativos às obras artísticas e literárias, assim como os direitos inerentes à atividade intelectual e científica. Dentro deste cenário, através dos Direitos Autorais, as películas cinematográficas também são regulamentadas quanto à sua criação, tendo em vista que constantemente os cineastas decidem obter de outras obras cinematográficas inspiração para a produção de seus filmes.

Portanto, o problema da pesquisa é compor uma película cinematográfica com o uso de trechos de filmes de outros autores pode violar a Lei de Direitos Autorais ou é mero recurso criativo?

Neste diapasão, a utilização total ou parcial das obras originais, sem permissão do autor, poderá configurar violação do Direito Autoral, pois caracterizaria cópia ao invés de inspiração.

Sendo assim, o objetivo geral consiste em analisar a Lei de Direitos Autorais, notadamente quanto à violação do direito de autor, no caso prático do Universo Tarantino, levando-se em consideração a utilização de trechos de outros filmes quando da criação de películas cinematográficas.

Desta forma, objetiva-se apresentar uma perspectiva histórica quanto a produção de um filme. Em seguida, tenciona-se analisar a Lei de Direitos Autorais, notadamente quanto aos requisitos que configuram os direitos do autor. Por fim, busca-se discutir a aplicação e análise das cenas dos filmes de Tarantino, a partir do confronto entre a prática efetiva do uso de imagens de filmes e se isso viola ou não a lei de Direitos Autorais.

Para tal, a metodologia de pesquisa utilizada é a indutiva, uma vez que a mesma parte do estudo de um caso concreto, específico, para obter uma premissa geral que possa ser aplicada a outros casos semelhantes. No tocante aos objetivos, a pesquisa é descritiva, pois busca retratar as nuances do objeto estudado, expondo com exatidão os fatos e fenômenos do tema. Quanto ao procedimento, este tem natureza bibliográfica, tendo em vista que a investigação realizada, de caráter essencialmente teórico, se valerá de artigos, livros e outros textos de caráter científico.

No intuito de delinear a problemática presente nesta pesquisa, o primeiro capítulo serve para trazer uma breve exposição da perspectiva histórica do cinema, bem como as características da criação de uma película cinematográfica, e uma introdução ao estudo das obras audiovisuais.

Logo após, no segundo capítulo, as perspectivas da legislação brasileira de Direitos Autorais são apresentadas, no que concerne às definições de autoria, obra e originalidade, bem como quais direitos são assegurados na lei aos autores, no tocante à exploração exclusiva da obra. Ademais, é analisada a tutela para impedir a reprodução de uma obra sem autorização, e a distinção dos aspectos moral e econômico do direito autoral.

No terceiro capítulo são expostos os conceitos de inspiração e cópia e há uma descrição das cenas utilizadas por Tarantino em seus filmes e a comparação com o resultado final entregue pelo diretor, com o intuito de apresentar o questionamento central da pesquisa, ou seja, se é viável a utilização de cenas de outros filmes quando da criação de películas cinematográficas sem violar a Lei de Direitos Autorais.

## 2 O CINEMA

Uma das formas do ser humano expressar seus sentimentos e emoções é através da arte, sendo essa o reflexo da cultura e da história, considerando os valores estéticos da beleza, do equilíbrio e da harmonia. Há várias formas de arte, tais como pinturas, esculturas, dança, música e, dentre tantas, existe uma que se destaca para a presente pesquisa: o cinema, conhecido como a sétima arte.

Kemp, autor do livro Tudo sobre cinema, sintetizou que “o cinema criou e alimentou, ao mesmo tempo, um apetite pelo espetáculo, oferecendo a oportunidade de se criar o passado, reimaginar o presente visualizar o futuro” (2011, p. 16). Assim, o cinema desde o início vem se mostrando como algo inovador e atraente a todos.

### 2.1 Evolução histórica

A Evolução histórica do cinema está diretamente proporcional à evolução tecnológica, tendo em vista que o aperfeiçoamento das máquinas proporcionou o surgimento de diversas técnicas que vieram a auxiliar no desenvolvimento do cinema.

Todos os desenvolvimentos desde então se deram em termos de uma sofisticação cada vez maior e de agilidade técnica. Mais jovem e mais dinâmico entre as principais formas de arte, o cinema viajou do primitivismo ao pós-modernismo em menos de um século, ainda trazendo as marcas de suas origens (IBIDEM, p.9).

No século XVIII, diversas pessoas tentaram criar máquinas que proporcionassem movimento a um desenho. Foi em 1829 que Joseph Plateau criou o Fenacístoscópio, sendo esse o primeiro aparelho a produzir uma impressão de movimento num desenho, através da disposição de dois discos em eixos diferentes. Quando os dois discos entravam em rotação, em velocidade igual, era possível observar, através dos furos da máquina, que as figuras se deslocavam, dando sensação de movimento (LIMA, 2013).

Em 1895, na França, houve a primeira demonstração de cinema para um público pagante, com os irmãos Lumière (KEMP, 2011, p. 8). Eles inventaram o cinematógrafo, onde era possível, mediante a reprodução de imagens dispostas em

sequência, contar histórias. Eles apresentaram, à época, dez curta metragens, os primeiros filmes da humanidade, sendo dois mais conhecidos, a “Saída da Fábrica Lumière em Lyon” (KEMP, 2011, p. 8). Como a tecnologia era primária, os filmes eram na verdade curtas, com exibições de poucos segundos e mostravam cenas do cotidiano ou alguns pequenos truques visuais.

A indústria cinematográfica consolidava-se, nesse mesmo período, já nos principais países da Europa, no Continente Americano, na Ásia e na Oceania, sendo assistido por várias plateias (IBIDEM, p. 8).

Os filmes eram criados em um modelo seguindo os mesmos critérios, possibilitando a mesma experiência na exibição da película para todos, uma vez que, como as primeiras exibições do cinema eram sem som, não havia objeção quanto ao idioma, tendo como solução a troca de legendas, sendo, portanto, o silêncio um fator basilar para sua difusão e assim eram facilmente adaptáveis ao público, sem falar no baixo custo de sua produção.

Além dos irmãos Lumière, que inseriram essa arte no mundo, outro pioneiro do cinema foi o produtor teatral e mágico Georges Méliès, criador do filme Viagem a lua, de 1902, após ter presenciado às primeiras exibições dos curtas dos irmãos Lumière (IBIDEM, p. 17).

Já em 1903, Edwin S. Porter marcou o início do cinema moderno, pois usou técnicas cinematográficas que ainda são utilizadas atualmente. Ele criou o filme O Grande Roubo do Trem que descrevia um roubo de trem e a busca e captura dos assaltantes, através da utilização de todos os recursos de linguagem que definiram o gênero de faroeste (IBIDEM, p. 18).

Ademais, é importante destacar os filmes épicos da época, sendo aqueles conhecidos por seus grandes orçamentos, cenários grandiosos, elencos numerosos e, às vezes, por seus efeitos especiais.

Nos primórdios do cinema, a tecnologia rudimentar limitava a capacidade de produção dos cineastas, porém, à medida que ela se desenvolveu, os diretores puderam dar asas à imaginação. As origens do cinema épico se encontram na Europa e, mais precisamente, na Itália, onde os cineastas buscaram inspiração no passado clássico de seus países para realizar filmes visualmente extravagantes e de dimensões operísticas (IBIDEM, p. 26).

Dentre os filmes épicos podemos citar a primeira produção cinematográfica com duas horas de duração, drama de 1912 denominado *Quo vadis?* De Enrico

Guazzoni, bem como a produção cinematográfica mais cara da época, o filme *Cabiria* de 1914, que custou mais de um milhão libras para ser produzido (KEMP, 2011, p. 26).

Antecedente a primeira guerra mundial, o mercado cinematográfico mundial era dominado pelos Europeus, tendo como importantes desenvolvedores daquele produto a Dinamarca, França e Itália. Porém a guerra teve início e, como consequência, houve uma diminuição de mão de obra e matéria prima, o que, por um triz, não causou a paralização por completo da produção cinematográfica. Dessa forma, houve a ascensão da indústria cinematográfica norte-americana, que se aproveitou da situação e dominou o mercado europeu (IBIDEM, p. 9).

Por sua vez, a Segunda Guerra Mundial contribuiu para o surgimento na Itália do estilo neorrealismo. Os filmes que foram criados nesse estilo eram realistas, e tinham como principal finalidade demonstrar as misérias pós-guerra e a dificuldade enfrentada pelos países de voltar à paz.

Dessa forma, vários estilos cinematográficos espalharam-se pelo mundo, principalmente aqueles que mostravam o cotidiano vivido pelas pessoas em um mundo pós-guerra, levando em consideração a cultura de cada país e a forma como os diretores encaravam a situação.

Já no final do sec. XX início do sec. XXI, nota-se que o cinema está talhado a grandes transformações radicais, sendo bastante diferente do que todos já haviam se acostumado. Os anos 1970, 1980 e 1990 ficaram marcados pela crescente implantação e o requinte das imagens geradas por computador, conhecidas como CGI. Era algo novo, único, inédito em toda a indústria cinematográfica (IBIDEM, p.12).

Com o desenvolvimento dos computadores, houve uma revolução no cinema. Essa revolução é notória nos desenhos animados, como por exemplo em *Toy Story*, e nas *live-actions*, como é o caso do filme *O Senhor dos Anéis*, que também possibilitou a criação do primeiro personagem em CGI do cinema, qual seja *Gollum*, interpretado por Andy Serkis em *O Senhor dos Anéis*, e até mesmo em filmes mais sérios como em *O Irlandês*, do diretor Martin Scorsese, em que consegue rejuvenescer atores de idade avançada sem precisar utilizar outros atores para mostrar uma versão mais jovem do mesmo, dando uma maior sensação de realidade nas películas. Dessa forma, nota-se que o cinema ficou cada vez mais acompanhado da tecnologia, quase nunca abandonando-o sendo uma ferramenta bastante exigida nos dias de hoje (IBIDEM, p.12).

Ainda em contato a evolução tecnológica o cinema expandiu-se para as casas dos telespectadores através de DVDs, downloads e serviços de streaming, possibilitando que relíquias do cinema do passado e da atualidade estejam disponíveis a qualquer hora, mesmo sem se deliciar em uma sala de cinema.

## 2.2 Conhecendo o processo de produção cinematográfico

A concretização de uma obra cinematográfica depende de algumas etapas essenciais até o início do processo de gravação. Essas etapas são divididas em pré-produção, produção e a pós-produção.

Após a percepção de receita, necessária a qualquer produção cinematográfica, dá-se início ao processo de pré-produção, sendo esse o ponto chave para o desenvolvimento das filmagens, o qual atua como um organizador, se baseando por um cronograma, que guia as filmagens, delega funções específicas a cada membro da equipe, além de ser o momento de organizar e pensar o filme tecnicamente e teoricamente. Dentre as etapas da pré-produção, é válido destacar a criação do roteiro, a decupagem das cenas, a escolha da equipe e do elenco do filme.

Porém, pode haver variações de organização em cada obra, a depender do diretor e produção. Portanto, a existência de um cronograma é essencial para contar com a participação de todos e evitar imprevistos até a entrega da obra.

O roteiro de cinema, ou de qualquer outra obra audiovisual, pode ser desenvolvido pelo próprio diretor, junto à produção, além da utilização de um roteirista, para dar forma ao projeto desejado. Nesta etapa haverá orientações a serem seguidas sobre a produção do filme. Serão estabelecidos os locais e horários das locações, escolha de figurino e maquiagem, o tipo de filmagem, bem como as descrições de cada cena que será produzida. Resumidamente, o roteiro é o guia de uma obra audiovisual, é a exteriorização das ideias de uma obra para o papel.

No tocante à análise técnica e de cronograma da pré-produção, é imprescindível estipular a quantidade de recurso necessário para a produção da película, assim como o que cada equipe de produção irá precisar no desenvolver da criação do filme. Portanto, é nessa fase que cada equipe deverá especificar os objetos da sua área para serem utilizados, por exemplo, a equipe de arte versa sobre a vestimenta e a equipe de fotografia sobre os equipamentos relacionados às câmeras



e seus acessórios. Por fim, depois de indicados os itens, será gerado um calendário para ser entregue à produção do filme, que se encarregará de juntar todas as informações repassadas (SALLES, 2008, p. 104).

Como mais uma forma de levar segurança e um bom andamento a produção de um filme, são realizadas reuniões com a produção e as equipes que atuam no desenvolvimento da película. Nesse momento, o projeto será exposto de forma minuciosa junto ao roteiro, para os componentes de direção que poderão entender melhor qual o objetivo a ser apresentado pelo filme e solicitar o aparato necessário para o desenvolvimento dele. Estas reuniões trabalham para pleitear indagações e impasses atribuídos às equipes na construção da obra, como por exemplo, a utilização do *storyboard*, uma técnica de esboço de cenas em desenhos antes da mesma ser transformada em vídeo, uma espécie de teste de como cada cena deve se comportar, também servem para discutir o planejamento interno de cada uma, além de procurar o melhor meio para cuidar da atividade delegada à ela (IBIDEM, p, 103-105).

Outra etapa de extrema importância, que pode ser realizada antes da pré-produção ou até mesmo durante a montagem do roteiro, é a escolha do elenco. Este processo é denominado de casting. Esta seleção ocorre tanto para os atores principais, como para os coadjuvantes e os de figuração. A triagem da equipe de atuação é de grande relevância pois as vezes filmes ruins são salvos por grandes atuações e um péssimo ator pode prejudicar uma excelente obra (IBIDEM, p, 104).

Após a etapa de pré-produção, dá-se início ao clímax de uma obra cinematográfica, a Produção. Essa é o início das filmagens, que são gravadas em um Set de filmagens, podendo ser numa locação ou num estúdio. O acesso a este local deve ser restrito as equipes que atuarão ali ou a convidados, pois é um ambiente crítico para o processo de produção, e da mesma forma que existem equipes de maquiagem, filmagem e figurino, também se encontra uma equipe responsável pela coordenação e administração daquele espaço (IBIDEM, p. 105-106)

No set de filmagem o diretor e os produtores devem estar com tudo em mente, sabendo exatamente o que vai ocorrer, por que qual quer interrupção na produção para adaptar algo não planejado anteriormente pode causar atrasos além de um prejuízo financeiro. Caso isso aconteça é necessário a revisão do cronograma (IBIDEM, p. 106).

Concluído o período de filmagens, tem-se princípio a última etapa da produção de uma obra cinematográfica, conhecida como Pós-produção. Ela é dividida em dois momentos, sendo o primeiro caracterizado como uma desconstrução do set de filmagem, ou seja, é o período onde ocorrerá o pagamento dos contratados para a produção do filme, como atores e equipes, o set de filmagem será organizado, a produção terá que pagar por prejuízos causados, devolução de equipamentos e objetos emprestados e muito mais (SALLES, 2008, p. 106).

O segundo momento da pós-produção é mais técnico. O material captado será tratado pela equipe de som e filmagem. Em seguida, o finalizador e o editor trabalharão com o material bruto, montando imagens e sons, produzindo efeitos especiais, e deixando o filme com o aspecto final desejado pelo diretor (IBIDEM, p. 107).

O professor Reis e Silva completa a descrição da etapa afirmando que “trata-se de um conjunto de serviços e procedimentos executados por empresas e profissionais cada vez mais especializados, entre laboratórios de imagem, estúdios de som, empresas finalizadoras e aquelas dedicadas à criação e produção de efeitos especiais e trucagens” (SILVA, 2009. p. 26).

Dessa forma, observa-se que a produção de uma Obra Audiovisual, como o cinema, não é tão simples e rápida. É necessário uma extrema organização e planejamento, além de seguir fielmente o cronograma estabelecido.

### 2.3 Obras audiovisuais

Uma obra audiovisual é um meio de comunicação desenvolvida através de integrantes visuais e de som, e está diretamente ligada à indústria do cinema e às produções de multimídia, sendo as obras cinematográficas perceptíveis pelos sentidos, visão e audição, em conjunto a coleção de imagens e sons interligados fixados em uma estrutura adequada para uma exibição. A própria Lei de Direito Autoral traz a definição de obra audiovisual:

A que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação (BRASIL, 1998).

Portanto, a produção de uma obra audiovisual está em sintonia com a criação intelectual do ser humano, surgindo do pensar, de uma ideia e, no momento em que esta ideia é posta em prática, passa a ser protegida pelos direitos autorais e pela Lei de Propriedade Intelectual, respectivamente a Lei 9610/98 e Lei 9.279/14.

### 2.3.1 O avanço da tecnologia e as obras audiovisuais

O surgimento das obras audiovisuais, como o cinema, envolve a propriedade industrial, bem como a propriedade intelectual, com o desenvolvimento de suas tecnologias. Desse ponto de vista, é importante a análise da evolução destas no meio cinematográfico, através de seus propulsores até os dias atuais.

Nesse sentido, observa-se a insistência do ser humano na busca pela reprodução do movimento das imagens, desde o homem pré-histórico, através das pinturas rupestres; passando pelos egípcios com as reproduções de seus rituais e suas culturas sendo gravados em muros e túmulos; observando-se, ainda, a arte oriental de produzir sombras sobre telas e muros, empregando marionetes; até os primórdios da era cinematográfica (ROSENFELD, 2013, p. 52).

O início das tecnologias nas obras cinematográficas se deu com a Lanterna Mágica, um objeto onde a imagem, criada através de desenhos e pinturas, era reproduzida quando deslocada através de uma lente que empregava uma iluminação por meio de uma lâmpada de querosene. Eram realizadas projeções de suas produções, mas nestas não havia a presença de movimento. Seu inventor foi Charles Huygens, no século XVII (OLIVEIRA, 2016, p 31).

Saindo momentaneamente do ponto de vista tecnológico, é válido a análise de uma perspectiva fisiológica, que auxiliou na busca do movimento de imagens no meio cinematográfico. Esse auxílio, denominado persistência retínica da imagem, advém de uma falha que os seres humanos possuem na retina, que através de uma

continuidade de fragmento de imagens em velocidade elevada permite a ilusão do movimento (ROSENFELD, 2013, p. 56).

Essa técnica foi popular em tempos remotos através de experimentos utilizando um objeto composto por tonalidades distintas, restando notório que quando o objeto se ausenta freneticamente do campo de visão do ser humano, a imagem do objeto permanece fixada na retina por um curto espaço de tempo, ou seja, ainda era possível ver o objeto mesmo não estando mais ali (IBIDEM, 2013, p. 56).

Seguindo a premissa sobre a persistência retínica, fora desenvolvido diversos equipamentos aptos a efetuar grande rotação permitindo a reprodução de uma imagem em movimento (IBIDEM, 2013, p. 57). Como exemplo desse tipo de invenção, temos o Taumatrópio, um brinquedo criado por Peter Mark Roget, que era um disco, no qual tinha imagens em cada lado que interagiam quando giravam em alta velocidade, produzindo uma ilusão de movimento (OLIVEIRA, 2016, p 38).

Outro brinquedo inspirador na busca pelo movimento, foi o Fenaquistoscópio, produzido por Antoine Plateau de Gand (ROSENFELD, 2013, p. 57). Nesse aparelho eram aplicados dois papéis em formato de círculo, sendo um deles com imagens fixadas nas bordas e outro com diversas frestas na mesma posição das imagens do disco anterior, separados por uma vareta que se posicionava no meio de cada disco. Assim os dois discos são girados possibilitando a visualização da imagem através dos furos do outro.

Eadward Muybridg, foi outro importante nome da evolução de tecnológica no meio audiovisual, no século XIX. Naquele período, havia interesse no meio científico sobre o estudo do movimento dos animais, o qual Eadward também apreciava. Ele desenvolveu uma técnica para estudar o movimento dos animais inspirado no fuzil Cronofotográfico, uma máquina desenvolvida por Étienne Jules-Marey, a qual conseguia capturar doze fotos por segundo, registrando tudo em uma única figura (OLIVEIRA, 2016, p. 31).

Eadward Muybridg então, aperfeiçoou a invenção de seu contemporâneo utilizando diversas câmeras em ângulos diferentes, além de empregar um dispositivo operacional que era ativado através da presença de movimento onde conseguia capturar a imagem em vários ângulos. Dessa forma conseguiu realizar o estudo sobre o galope do cavalo, que fora patrocinado pelo governador da Califórnia, à época, que acreditava que ao cavalgar, o cavalo retirava as quatro patas do solo (IBIDEM, p. 31).

Outra invenção que colaborou no desenvolvimento tecnológico para o cinema foi o Praxinoscópio, também conhecido como “teatro óptico”, do francês Charles-Émile Reynaud (OLIVEIRA, 2016, p. 38). Instrumento inspirado no Zootrópio e no Taumatrópio de William George Horner e Peter Mark Roget, respectivamente, que trabalhavam no movimento da imagem

O Zootrópio fora desenvolvido em uma única estrutura circular que girava no próprio eixo. O objeto era composto por imagens que apresentavam fases de movimento, no seu interior, além de aberturas posicionadas pouco acima das imagens. A partir do momento que o objeto cilíndrico entrava em rotação, o telespectador deveria observar as imagens através das frestas e, assim, conseguia ver o movimento delas (MIARA, 2017, p. 16).

No entanto, o Praxinoscópio funcionava através da utilização de dois objetos circulares, sendo um polígono de espelhos planos regulares posicionado no centro e um círculo de diâmetro maior, que apresentava no seu interior vários desenhos em uma sequência. Tanto o polígono de espelhos, quanto o círculo de diâmetro maior, giravam na mesma direção, fazendo com que a imagem do círculo maior fosse refletida no espelho dando uma ilusão de movimento (OLIVEIRA, 2016, p. 39).

O grande estudo realizado por cientistas e inventores do século XIX, em busca de obter o movimento das imagens, tinha como base a fotografia, que era utilizada para capturar tais imagens. O material empregado na captura da imagem era um vidro com substâncias químicas que ajudava na fixação dela. Porém, o transporte e o manuseio desse material eram insuficientes, pois era bastante frágil, pesado e volumoso (IBIDEM, p. 44).

Diante disso, George Eastman, fundador da Kodak, produziu um rolo de filme para o cinema em celuloide resistente a luminosidade, que facilitava na captura, preservação, e no transporte do produto capturado pelas câmeras, sendo utilizado, posteriormente, no meio cinematográfico (IBIDEM, p. 43).

Thomas Edison e seus contemporâneos, os irmãos Lumière, são apontados como os principais inventores que influenciaram o surgimento do cinema, tanto no ramo do entretenimento, com as primeiras exibições ao público, quanto do ponto de vista tecnológico, pois suas criações serviram de inspiração e permitiram que novas fossem produzidas influenciando o cinema atual.

Primeiramente é válido destacar o estudo de Thomas Alva Edison. Ele, acompanhado de seu assistente, William Dickson, criaram o Cinetoscópio, também chamado de Quinetoscópio, um equipamento estruturado em uma grande caixa que possuía um visor onde era possível assistir diversos conteúdos animados, através da imersão de uma moeda. A captura dessas imagens era realizada por meio de outra invenção do mesmo criador, o Cinetógrafo.

Thomas Edison, não considerava como retorno lucrativo produzir exibições abertas ao público de seus filmes, mas acreditava que podia realizar negociações mais vantajosas com a fabricação e venda da sua recente invenção, as quais espalharam-se em diversos lugares.

Assim, fora considerado o “inventor do cinema como indústria”, pois devido ao sucesso de suas invenções, ele adquiriu um perfil empreendedor, tentando alcançar o máximo lucro de suas invenções, além de observar todas as possibilidades de negócios com elas, o que culminou na criação de seu próprio estúdio de produção, o *Black Maria Studios* (OLIVEIRA, 2016, p. 57).

Contemporâneo aos inventores estudados anteriormente, e inspirados nas obras de Edison, os irmãos Lumière desenvolveram o cinematógrafo, um equipamento de câmera e projeção, de fácil manuseio, que não necessitava de energia elétrica, manipulado por uma manivela. Assim, Auguste e Louis Lumière realizaram a primeira exibição pagante de um filme e acabaram intitulados como os pioneiros do cinema nesse aspecto (IBIDEM, p. 78).

Através da busca pela reprodução do movimento da imagem, foram produzidas diversas tecnologias, as quais auxiliaram no surgimento da primeira expressão de obra audiovisual, o cinema. Contudo, as obras audiovisuais englobam não só imagens, mas também o som que é reproduzido junto com elas, como o próprio nome diz, e a implementação deste à imagem também era algo bastante desejado, pois a maioria das produções eram mudas.

A busca do registro dos sons atravessa o século XIX com inúmeras tentativas de precisão, muitas frustradas. No caso do cinema, além da precisão na captação e transmissão, o maior desafio era a sincronia imagem/som. Enquanto a imagem era gravada de forma linear e descontínua o som era gravado de forma circular e contínua gerando um problema de sincronidade tremendo (HAUSSEN, 2008, p. 20)

Alguns criadores inventaram tecnologias relacionadas ao som. Um deles foi Thomas Alva Edison que, em 1877, desenvolveu o Fonógrafo, um instrumento de captação e reprodução de som, com o objetivo de uni-lo ao Cinetoscópio, na tentativa de sincronizar o som à imagem, mas não obteve sucesso, sendo uma tecnologia que serviu apenas para a captação (HAUSSEN, 2008, p. 20).

No início, como tentativa de ornamentar o som à imagem, eram contratadas orquestras para tocar durante às exibições dos filmes, o que ainda não era eficiente, além do custo diário. Dessa forma, os inventores continuaram estudando a criação de uma máquina que, finalmente, conseguisse unir o som à imagem em um único equipamento.

Nesse sentido, em 1902, Leon Gaumont produziu o *Cronophone*, o qual utilizava-se de dois Fonógrafos, unidos a um equipamento de projeção, concebendo um novo sistema de exibição, sem, contudo, conseguir atingir seu objetivo, qual seja unir o som à reprodução das imagens (IBIDEM, p. 20).

Em 1913, houve o retorno do Cinetoscópio de Edison ao mercado, através de uma versão melhorada denominada de *Kinetophone*, sendo esse um grande fonógrafo que permitia o aumento sonoro sincronizado ao movimento labial dos atores, entretanto, a sincronia era perdida após doze segundos de fala contínua (IBIDEM, p. 20).

Posteriormente, em 1918, os alemães Hans Vogt, Josef Engl e Joseph Massolle desenvolveram o *Tri-Ergon*, um sistema que possibilitava a gravação de som no próprio filme, por meio de um método de densidade variável, que utilizava um modelo diferente de microfone, pois não tinham as partes móveis mecânicas para a captura do som, e um sistema de alto-falante eletrostático para a reprodução do som. A máquina foi comprada em 1926 pela *Fox Film Corporation* e passou a ser utilizada nos Estados Unidos, portanto, o sucesso da sincronia do som com a imagem somente ocorreu no final dos anos 20 (IBIDEM, p. 20).

No ano de 1926, a indústria cinematografia foi apresentada ao Vitaphone, uma máquina criada Pela Warner Bros, que permitia a gravação e reprodução de som voltado para o cinema. O áudio era armazenado em um disco diretamente sincronizado ao filme por meio de uma conexão entre um projetor e uma vitrola. No entanto, o desfecho não fora o imaginado, pois os discos pulavam da agulha, as vezes eram arranhados, e o transporte do maquinário não era fácil. Vale destacar que, quando ocorria algum tipo de problema técnico, automaticamente dessincronizava o

som da imagem, forçando a retomada do filme desde o início (HAUSSEN, 2008, p. 20).

Somente nos anos de 1926 e 1927, que foram lançadas as primeiras obras cinematográficas que se utilizavam dessa tecnologia, com os filmes *Don Juan*, que apresentava efeito sonoro, mas sem diálogo, e *The Jazz Singer*, considerado o primeiro filme realmente com som, pois possuía diálogo e música sincronizados (KLACHQUIN, 2002).

Aos poucos, a partir de 1927, foram surgindo novas tecnologias para substituir o Vitaphone como, por exemplo, o Movietone e o Photophone, que permitiram que o som fosse gravado diretamente na película de filmagem, e armazenado diretamente no rolo de câmera, garantindo o sincronismo desejado, sendo esse conhecido como o sistema óptico simples (IBIDEM).

Ocorre que esse sistema simples, por registrar a trilha de som na mesma película, tornava o processo de edição do filme extremamente complicado, uma vez que impossibilitava que o som acompanhasse a imagem recém editada, pois a película era cortada em função dela (IBIDEM).

Dessa forma, surgiu o sistema óptico duplo, que se utilizava de dois equipamentos, quais sejam a câmera para a gravação da imagem, e o microfone para capturar o som, permitindo, assim, que a edição do som e da imagem acontecessem de forma separada, o que não interferia no resultado final da película e na sincronização de ambos, sendo esse sistema utilizado atualmente (IBIDEM)

Outra invenção voltada para o som, surgiu em 1941, da necessidade de Walt Disney em levar a vivacidade e a intensidade de uma orquestra sinfônica ao vivo à um curta metragem, chamado de *Fantasia*. Porém, o custo para isso era inviável, sendo necessário algumas alterações no formato original. Assim, foi elaborado um sistema estéreo Fantasound, permitindo que o som da orquestra fosse gravado sobre três canais distintos, um direito, um esquerdo e outro central, também conhecido como Surround, utilizado nos dias atuais (IBIDEM).

Sua obra é considerada um marco para o som por levar intensidade sonora com seu sistema. Contudo, foi um ponto fora da curva, pois a maioria das produções, naquele momento, ainda preferiam um sistema monofônico, onde o som era emitido em um único canal.

Em busca da qualidade sonora das películas, através da diminuição de ruídos, da distorção, e do aumento da resposta quanto a frequência, foi criado pela



empresa Dolby o sistema de som *Dolby Stereo*, que depois passou a ser digital, sendo utilizado atualmente nas grandes produções de *Hollywood* (KLACHQUIN, 2002).

A produção de obras cinematográficas foi se tornando uma indústria muito forte e, como consequência, surgiu um mercado mundial ocasionando seu desenvolvimento. Como mencionado anteriormente, fora necessário a criação de diversos equipamentos que colaborassem com esta forma de entretenimento e esses não estagnaram no tempo. Quanto mais os anos iam passando e novas invenções iam surgindo no mundo, mais a indústria cinematográfica acompanhava este processo para levar o melhor conteúdo ao público.

Diante do aspecto visual e de som, desde meados dos anos 70 com *Star Wars*, nota-se a profissionalização dos efeitos digitais, proporcionando realismo à obra, através da utilização de computadores, atribuindo uma linguagem digital ao cinema.

Porém, antes da imersão digital no cinema, foi implantada a tecnologia 3D. Ela já existia na década de 1940, sendo usada pelos russos em suas produções, além da aplicação para fins militares, mas não era investida no cinema norte americano, apenas se popularizando anos depois, pois a indústria cinematográfica estava estável e a situação econômica não estava muito boa, devido a guerra, para realizar investimentos no aprimoramento dessa tecnologia para o entretenimento (CALIFE, 2015).

No entanto, veio o período pós guerra e a invenção do momento era a televisão, presente na casa das pessoas, onde era possível assistir filmes, séries e todo conteúdo audiovisual no conforto de casa, além de gerar economia ao telespectador, que não mais investia com frequência em sessões de cinema.

A inserção da televisão na sociedade, por sua vez, acabou ocasionando uma crise em *Hollywood* que, a partir de 1950, mesmo com poucos recursos, estúdios de gravação e produtores, decidiram investir na tecnologia e na produção de filmes tridimensionais, além da criação da tela panorâmica do *Cinemascope* (IBIDEM).

Acontece que essas novas tecnologias não foram criadas para serem utilizadas em casa, resgatando o interesse das pessoas pelo cinema, possibilitando que ele se reerguesse economicamente.

A utilização da tecnologia 3D, presente na maioria das produções hoje em dia, leva a sensação de que o objeto mostrado na tela está mais próximo do espectador, devido a impressão de profundidade somada a altura e largura em

dimensões distintas. Para o melhor aproveitamento dessa tecnologia, é necessário que o conteúdo seja gravado duplamente de forma simultânea, com uma leve diferença de ângulo, além de utilizar os óculos 3D durante sua exibição. As primeiras obras com 3D foram *Veio do espaço sideral* e *O monstro da lagoa negra* (CALIFE, 2015).

Outra tecnologia bastante empregada no cinema atual é o CGI, que são imagens geradas por computador. Porém, essa tecnologia não é tão recente. Foi desenvolvida na década de 50, popularizando-se nos anos 60, com objetivos militares e acadêmicos, mas atualmente é aplicada em vários ramos de atuação como a engenharia civil, design, arquitetura, além do cinema (LINARES, 2020).

No cinema, o uso do CGI, facilitou em boa parte o processo de criação, pois através dele, tornou-se possível o desenvolvimento de imagens consideradas impossíveis de serem produzidas, proporcionou o aprimoramento dos efeitos visuais e o desenvolvimento de técnicas de captura de movimento, além de reduzir gastos com locações externas, pois diversas cenas passaram a ser criadas por computadores (IBIDEM).

Por fim, temos a utilização do tecido *Chroma Key*, que estará empregada em um estúdio no período de gravação interna e que posteriormente na edição será aplicado as imagens e os efeitos que pretende representar. Esta técnica reside em sobrepor uma imagem a outra por meio do anulamento de uma cor sólida pré-definida (SAMBATECH, 2019).

Assim, pode-se ter uma boa ideia do surgimento do audiovisual na indústria cinematográfica e seu desenvolvimento tecnológico até hoje em dia, o qual ensejou a criação de uma lei capaz de regulamentar a situação da exploração econômica das obras criadas por seus autores.

### 3 O DIREITO NO CINEMA

As obras cinematográficas passaram por um grande processo de evolução no decorrer do tempo, tanto no meio tecnológico, com a busca pelo movimento da imagem junto as primeiras projeções, quanto na produção e criação de um filme.

No entanto, desde os primórdios da história do cinema sempre houve discussões quanto a autoria. Dessa forma é valido uma análise da atuação do direito quanto a proteção das obras cinematográficas e suas tecnologias.

#### 3.1 Propriedade Intelectual

Propriedade Intelectual é a área do Direito que, por meio de leis, garante a inventores ou responsáveis por qualquer produção do intelecto - seja nos domínios industrial, científico, literário ou artístico - o direito de obter, por um determinado período, recompensa pela própria criação. Ela está regida pela Lei 9.279/14.

Para Ferreira e Oliveira (2012), a Propriedade Intelectual, como ramo de conhecimento, consiste na materialização da proteção à criação humana, através da implementação de direitos de apropriação ao homem sobre as criações, obras ou produções do intelecto humano.

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 (OMPI, 2006).

Segundo definição acima conferida pela Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI), a Propriedade Intelectual está dividida em duas categorias, quais sejam a Propriedade Industrial, que inclui as patentes (invenções), marcas, desenho industrial, indicação geográfica e proteção de cultivares e os Direitos Autorais abrangendo trabalhos literário e artísticos, e cultura imaterial como romances,

poemas, peças, filmes, música, desenhos, símbolos, imagens, esculturas, programas de computador, internet, entre outros.

### 3.2 Direito Autoral

Primeiramente, é necessário definir os direitos autorais como o ramo da ciência jurídica, derivada da propriedade intelectual, que busca tutelar os direitos do autor da obra intelectual, bem como os direitos que lhe são conexos, contra a exploração ilegal de terceiros, uma vez que, sendo o autor o criador da obra artística, literária ou científica, é necessária previa autorização, expressa e formal, que permita terceiros a utilizarem a obra intelectual, garantindo uma contraprestação patrimonial ao autor. Assim, o direito do autor advém da exteriorização do pensamento humano, possibilitando que o autor goze dos proventos morais ou patrimoniais da exploração da sua obra.

A matéria de direito autoral está inserida na Constituição Federal no art. 5º, incisos XXVII e XXVIII e na Lei nº 9.610/98, denominada Lei de Direito Autoral (LDA), que aborda os direitos do autor e suas obras intelectuais, além dos direitos conexos, demonstrando uma exclusividade ao criador da obra quanto ao direito de usufruir de forma comercial e moral sobre esta.

Segundo Carlos Alberto Bittar, o direito autoral é o “ramo da ciência jurídica em que se protege, sob os aspectos moral e patrimonial, o criador da obra literária, artística ou científica”. Assim, pode-se interpretar que este direito, tem por objetivo a tutela do resultado de uma exteriorização do pensamento, não importando a área de atuação, somente interessando-se pelo seu criador, sobre os direitos que ele detém sobre a obra e os rendimentos que pode obter na exploração dessa.

Para Eduardo Vieira Manso, o direito autoral “são prerrogativas jurídicas de ordem patrimonial e não patrimonial atribuídas aos autores de obras intelectuais pertencentes ao reino da literatura, das ciências e das artes”. Dessa forma, o direito autoral é arrimado na instigação do desenvolvimento intelectual do ser humano, com intuito de, a partir da proteção da invenção do autor, fazer com que a sociedade cresça no tocante ao desenvolvimento cultural.

Diante das definições de direito autoral apresentadas, resta evidente a importância destinada à figura do autor, sendo esse, de acordo com o art. 11 da Lei

9610/98, pessoa física, em regra, responsável pela criação de obra literária, artística ou científica. Portanto, o autor é apresentado como um indivíduo responsável pelo ineditismo sobre o produto no qual teve a sua produção, seja para qualquer fim, estético ou utilitário.

Na visão de João Henrique da Rocha Cardoso (2009, p. 185) o autor é considerado “como agregador ao real de coisas nascidas de seu espírito, é o criador da obra intelectual, aquele que, por mecanismos de elaboração intelectual, idealiza e torna objetiva a sua idealização, transmutada, assim, em obra”.

Apesar de, em regra, o autor de uma obra intelectual ser pessoa física, o parágrafo único do artigo citado anteriormente estabelece que as pessoas jurídicas também podem ser consideradas autor em casos previstos em lei, como expõe Bittar:

A criação de obras intelectuais nasce, também, no âmbito de pessoas jurídicas (inclusive do Estado), existindo, aliás, no setor de comunicações, empresas especializadas em idear e produzir obras de engenho, concebidas e materializadas sob sua direção, de sorte que também podem ser titulares de direitos autorais, tanto por via originária (pela criação), como derivada (pela transferência de direitos).

É interessante salientar que qualquer pessoa, sendo ela uma criança ou indivíduo com limitações mentais, pode ser considerada autor de uma obra intelectual, ou seja, a autoria não está relacionada a capacidade civil do criador. Aquela pessoa que não estiver desfrutando da capacidade civil de qualidade pode ser assistida ou representada, permitindo que o reconhecimento autoral seja conquistado por qualquer pessoa, bastando a existência de originalidade e criatividade na obra intelectual.

Observa-se que o autor da obra intelectual não necessita de identificação através de seu verdadeiro nome, podendo apresentar-se em sua obra por meio de pseudônimos, apelidos, utilizando-se de abreviações ou qualquer outro sinal que o convém, como é exposto do art. 12 da LDA.

A lei de direito autoral, como visto acima, tem por objetivo a tutela do direito do autor e de suas obras, tendo como titulares as pessoas físicas e jurídicas que executam e confeccionam as obras de espírito, aqueles que adaptam, traduzem obras caídas no domínio público.

No entanto, nem sempre o criador de uma obra é titular daquele direito. Isso ocorre devido a existência dos chamados titulares derivados, ou seja, pessoas

que se utilizam de contratos firmados com o criador original da obra, permitindo o repasse dos direitos de comercialização, divulgação e reprodução da obra, além da transferência de parte ou, por completo, dos direitos patrimoniais. Dessa forma, é notório uma proteção preferencial da lei de direitos autorais aos titulares de direitos.

Em alguns casos, as obras intelectuais são desenvolvidas por dois ou mais autores, de forma intensa e suficiente, onde possam repartir o retorno financeiro advindo da exploração desta, sendo esta denominada de coautora. Essa derivação de autoria, é comum em ocasiões distintas como, por exemplo, na produção de uma obra cinematográfica, quando o diretor trabalha em conjunto com o roteirista de um filme. Este exemplo é trazido no art. 16 da Lei de Direitos Autorais, o qual dispõe que “são co-autores da obra audiovisual o autor do assunto ou argumento literário, musical ou lítero-musical e o diretor.”

Na coautoria estão presentes diversos graus de atuação dos integrantes do processo de criação, resultando numa divisão proporcional entres os demais componentes, tendo como base a participação na criação da obra final, em atenção à criatividade e originalidade empregados durante a produção. O simples auxílio ao autor na produção da obra literária, artística e científica, revisando, fiscalizando, atualizando ou na apresentação não será considerado coautoria segundo o art. 15, §1º da referida lei.

O coautor, deve atuar em todas as fases da produção da obra intelectual, e a ele é garantido todas as prerrogativas relacionadas ao desenvolvimento de tal obra, a tornando individual, podendo ser utilizada em apartado, sem ocasionar danos à exploração da obra comum, conforme o , §2 do art.15 da LDA.

Quanto ao estudo da obra intelectual, observa-se uma forte ligação quanto a personalidade do autor, pois tal obra é derivada da exteriorização do pensamento, dos sentimentos, das ideias e até mesmo de suas vivencias. É uma obra advinda da originalidade do ser humano, das sinapses dos neurônios estimuladas a partir das necessidades humanas, sendo capazes de produzir resultados materializados sobre suportes tangíveis ou intangíveis, em diversas áreas de atuação como na ciência, arte e na literatura, pois o Direito Autoral, não tutela somente ideias e rascunhos.

Dessa forma, conforme disposto pelo art. 7º da LDA (1998), “são obras intelectuais protegidas as criações do espírito expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro.”

Nas obras intelectuais estão presentes alguns requisitos que as caracterizam de tal forma e que permitem que estas obras sejam tuteladas pelo Direito Autoral. Assim, primeiramente insta salientar que uma obra intelectual somente pode ser produzida por uma pessoa física, mesmo que sua titularidade seja de uma pessoa jurídica, demonstrando que somente o ser humano tem habilidade intelectual para produzir tal obra.

Outrossim, esta obra deve ser exteriorizada da partir da inspiração, do intelecto do autor e disposta em qualquer meio, pois o direito autoral não se incumbe de proteger ideias. É válido destacar que não é necessário a formalização de nenhum registro para garantir ao autor o reconhecimento de seus direitos “naturais” de autor. A figura do registro das obras intelectuais atua no Brasil como objetivo meramente declaratório, pois o direito autoral garante ao criador da obra desde o nascimento desta, sua exploração econômica de forma imediata. Apesar de não ser necessário, o registro é aconselhável por levar uma garantia e segurança jurídica ao criador.

Outro ponto de vista a ser abordado é em relação à fixação da obra intelectual em uma estrutura tangível ou intangível, ou seja, algo palpável, físico como um livro em uma obra literária, ou algo que não é possível o contato, mas necessita de proteção, como é o caso de uma obra no ambiente digital, onde seu suporte não é habitual na Lei de Direitos Autorais.

Os dois requisitos principais a serem estudados para que uma obra seja considerada intelectual e, assim, protegida pelo manto do direito autoral, necessariamente são a originalidade e um mínimo de criatividade. Uma obra original não significa que, necessariamente deva ser inédita, pois há a possibilidade de outros indivíduos estarem desenvolvendo aquela mesma ideia em outro lugar, como fala a música defeito perfeito de nação zumbi (2015) “não pense que você é o primeiro a pensar desse jeito, alguém já deve ter pensado igual e em algum outro lugar”.

Dessa forma, por consequência de influências sociais e culturais, qualquer tipo de obra, mesmo com toda originalidade que se pretende expor, sofre algum tipo de interferência no mundo externo. Devido à falta de definição legal quanto à originalidade, na produção de uma obra intelectual, entende-se que essa não pode ser tida como réplica ou reprodução de outra já existente.

Na criatividade, é notória a presença de elementos que demonstram traços característicos da personalidade do autor, os quais resultam numa criação artística, que engloba a criatividade. Isso é apresentado, por exemplo, em uma obra literária

onde o autor aborda um conteúdo parecido o qual já fora estudado, porém com uma dinâmica distinta, apresentando uma nova esquematização sobre o texto, podendo ser mais claro e didático que outro autor.

A partir da presença destes elementos, o art. 7º da referida lei, traz um rol de obras a serem protegidas pelo direito autoral, como, por exemplo, a obra literária que, para o direito autoral, distingue-se da literatura, pois concebe uma generalidade quanto as criações, podendo ser uma poesia, um romance, um conto, uma tragédia e com diversos conteúdos, além de serem manifestadas e reproduzidas por diferentes suportes e quaisquer outras formas de fixação, não só como livro, existindo também a literatura oral.

São protegidas as obras que se exteriorizam pela palavra oral (discurso, conferência, aula, palestra) ou escrita (livro, artigo, verbete), gestos (mímica, pantomima, gesto, coreografia), sinais ou traços (desenho, mapa), sons (melodia, ópera, obra radiofônica), imagens (filme, videofilme, show, novela), figuras (pintura, escultura, arquitetura) e pela combinação de um ou mais meios de expressão (obra teatral, cinematográfica e radiofônica) (BITTAR, 2000).

As obras orais, tais como aulas, conferências, locuções, sermões, entre outras formas de transmissão de conteúdo via oral, também são tutelados pela lei de direitos autorais, conforme o inciso II do referido artigo. Este tipo de obra leva originalidade através de sua forma de exposição, mas nada impossibilita que estas obras sejam reproduzidas e fixadas de forma variada, como acontece na literatura de cordel.

Outro tipo de obra, de extrema importância para o direito autoral, com heranças advindas dos povos antigos, principalmente dos gregos e romanos onde a arquitetura e a arte esculpida eram de tamanha pomposidade, são as obras de artes plásticas. Elas possuem um procedimento diferenciado de utilização, o comprador da obra que foi alienada poderá ostentá-la ao público, porém não é permitida sua reprodução em qualquer outro meio.

No entanto, as obras deste gênero que estiverem exibidas em lugares públicos podem ser retratadas por meio de outras obras livremente. Também é válido salientar que o criador desse tipo de obra tem direito de sequenciá-la e obter renda de cada exemplar que seja comercializado. A obra arquitetônica, por sua vez, segue um regime igualmente especial à obra mencionada, pois é apontada como um plano



ou projeto, portanto, o arquiteto poderá abdicar da autoria de tal projeto modificado sem sua permissão no período de execução ou após finalizada a construção.

É válido, ainda, a abordagem quanto a obra audiovisual, que pode ser composta de várias espécies, porém, será dado um destaque às obras cinematográficas, tanto por sua importância histórica e cultural, quanto devido a sua dimensão econômica dentre as outras espécies de obras audiovisuais. As obras cinematográficas estão em constante evolução, sendo a mais completa entre as outras espécies de obras audiovisuais, pois engloba diversos outros gêneros de obras intelectuais como as artes plásticas, a música, dança, literatura e até mesmo programas de computadores. Este tipo de obra pode ser reproduzido e publicado em diferentes plataformas, todavia, isso ocorre de forma distintas nas outras espécies de audiovisual. A Lei de Direitos Autorais abrange o as obras audiovisuais de uma forma geral sem distinção de espécies, independentemente de sua captação e do suporte utilizado para sua fixação.

Após a abordagem quanto algumas formas de obras intelectuais, é interessante uma análise quanto a classificação destas que se dividem em obras originárias, obra em colaboração, obra coletiva, obra derivada, obra inédita, obras póstumas, obras compostas e, ainda, as obras anônimas e por pseudônimos.

As obras originárias, são aquelas produzidas por seu autor originário, é o momento de exteriorização do pensamento transformando-se em algo concreto, onde se apresenta toda originalidade e personalidade de seu criador. É o instante da consequência do labor intelectual. A origem de tal obra estabelece um vínculo entre o autor e sua obra advindo atributos de natureza moral e patrimonial.

A obra em colaboração, por sua vez, é aquela em que cada integrante da produção da obra fica responsável por uma parte específica, não havendo interação entre os inventores para pensar na obra como um todo, diferentemente de como ocorre na coautoria, ocorrendo um simples auxílio para chegar ao resultado que não seria alcançado sozinho. Os coautores seguem regras advindas de um condomínio comum quanto à uniformidade de seus direitos, assim, salvo disposição em contrário, os coautores irão desempenhar seus direitos referentes a produção comum, mediante acordo.

Já a obra coletiva é qualificada pela junção de produções livres, de diversos criadores, que atuam em comunhão no resultado da obra sem se responsabilizarem com a obra de forma geral, ou seja, são utilizadas várias obras pré-existentes unidas

em uma única obra que será tutelada como obra originária, não possibilitando que as demais criações tenham seus direitos desprotegidos.

Tanto a pessoa física como a jurídica pode ser considerada autor da obra coletiva que foi concebida, desenvolvida e em seu nome possa usufruir dos frutos, tendo que citar todos os integrantes da composição da obra. Dessa forma, é protegida a participação individual de cada colaborador, se a atuação deste for divisível, como exposto no art. 17, § 1º da Lei de Direitos Autorais.

Estas mesmas obras coletivas, quando abordadas no meio audiovisual, apresentam características específicas, por considerar como coautores de obra audiovisual o diretor e roteirista, como mencionado anteriormente, além de expor sobre a titularidade dos direitos patrimoniais como resguardado ao produtor e os direitos morais competentes ao diretor.

A obra derivada se utiliza de uma obra fonte, a qual é adaptada e transformada em uma nova. Ao autor da obra originária são protegidos todos os seus direitos, sendo necessária uma prévia autorização deste para operar tal transformação. O que se caracteriza em uma obra derivada é sua feição como algo novo, adaptado ou alguma nova forma de expressão sendo possível isso ser observado, por exemplo, em uma obra literária que foi transformada, adaptada em uma obra cinematográfica, também por meio dos arranjos musicais, das traduções e etc.

A obra inédita é aquela que não foi revelada ou exteriorizada ao público por seu autor. Esse ineditismo simbiótico à obra advém da moralidade sobre sua criação, de permanecer restrita ou devido às circunstâncias que não estão ao seu alcance, como a morte. Logicamente, ao momento em que sua criação é publicada, esta deixa de ser inédita, porém, o autor tem o direito moral de arrependimento diante daquele ato e pode solicitar que sua obra seja tirada de circulação mesmo sem ela voltar ao seu ineditismo.

A obra póstuma, por sua vez, está relacionada a obra inédita do autor que não fora publicada até a sua morte e que seus herdeiros, por direto, apoderam-se da moralidade e titularidade sobre tal criação, podendo publicá-la livremente. Porém, os herdeiros não atribuíram os direitos personalíssimos quanto à modificação, retirada, arrependimento, além de ser proibido aos herdeiros a publicação de versões diferentes da que o falecido tenha dado como definitiva, devendo permanecer o ineditismo da obra se o autor deixou expresso o pedido de sua não publicação, não

podendo os herdeiros agirem de forma diferente. No entanto, caso o autor não tenha especificado seu desejo quanto ao status da obra, os herdeiros poderão decidir entre publicá-la ou mantê-la inédita.

A obra compósita aproxima-se da obra derivada, sendo o produto da transformação da obra originária. Quando composta, funda uma nova criação, por anuência, sobre o qual incide a titularidade de seu autor e todos os direitos naturais a ela, sem gerar prejuízo ao autor da obra original. O que caracteriza uma obra compósita é a inserção com a obra anterior e até mesmo retratada pela reunião de trechos, partes e parcelas imprescindíveis de obras antecedentes.

As obras anônimas estão relacionadas ao desconhecido, devido o autor da obra preferir ocultá-la e preservar os direitos destinados ao criador de tal obra, que, a qualquer momento, pode apresentar-se a público. Porém, caso o autor não se apresentar, a Lei de Direitos Autorais em seu art. 40 estabelece que quem publicar tal criação poderá exercer os direitos patrimoniais sobre aquela obra, mas não o exercício dos direitos morais, nem a autonomia de modificá-la, somente de garantir a preservação da mesma.

Quanto as obras sobre pseudônimo, essas acompanham as mesmas regras das obras anônimas, desde que tal pseudônimo não autorize o reconhecimento do autor. Caso contrário, quando existir a troca do nome oficial por um fictício que relaciona a pessoa ao criador, este será conhecido por seu pseudônimo, não existindo dúvidas quanto a real identidade do autor.

Observa-se, ainda, que a Constituição Federal em seu art. 5º, inciso XXVII, garante aos autores os direitos de publicação, reprodução e utilização de sua obra de forma vitalícia podendo ser repassada aos seus herdeiros pelo tempo fixado na Lei de Direitos Autorais, de 70 anos após sua morte. Além disso, a lei trás abordagens quando aos direitos morais e patrimoniais garantidos aos autores no momento da exteriorização de suas obras em um determinado suporte.

Portanto, é de suma importância o esclarecimento quanto aos Constituintes dos Direitos Autorais, os quais estão ligados aos direitos morais, patrimoniais e sociais. Portanto, nesse aspecto, os dois primeiros são focados no autor e no propagador da obra, e o último está ligado aos direitos de todos terem oportunidade de conhecimento, cultura e lazer. Ainda se destaca a conexão entre o direito autoral e o de personalidade mediante o direito moral, onde se exterioriza a originalidade do criador diante de sua obra intelectual.

### 3.3 O duplo aspecto da autoria: direitos morais do criador e garantia de exploração econômica exclusiva

Os direitos autorais, como visto recentemente, tem por objetivo principal tutelar e garantir direitos aos autores e suas obras intelectuais por meio da Lei 6.910 de 1998. Diante dessa premissa, é notório a presença de dois aspectos relacionados ao criador de determinada obra que, por consequência, caracteriza esse direito como *sui generis*. o primeiro aspecto em questão está diretamente relacionado à personalidade no autor, a sua alma e sua intelectualidade espiritual na composição da obra, configurando os direitos morais. O segundo, por sua vez, possui relação quanto aos proventos que o autor recebe devido a exploração econômica de sua obra, denominado de direito patrimonial.

No direito autoral, dentre várias teorias doutrinárias, a mais apropriada para definir sua natureza jurídica de caráter *sui generis* é a teoria Dualista. Esta teoria possui um formato bilateral quanto a sua composição e os direitos que são assegurados ao autor, o moral e o patrimonial.

Em se tratando da natureza jurídica do Direito Autoral, a teoria defendida no presente estudo foi a do direito pessoal-patrimonial (corrente dualista). Esse direito, portanto, é dúplice, bifronte, formado por dois elementos de natureza diversa: o moral e o patrimonial. O primeiro representa um prolongamento da personalidade do homem-criador. O segundo, o direito que ele tem de participar dos lucros obtidos pela exploração econômica da obra. Esses elementos estão intimamente ligados. Integram-se e completam-se. Os direitos morais, juntamente com os patrimoniais, formam o caráter híbrido do Direito Autoral, considerado um direito de natureza mista, de face dupla. (MORAES, 2008).

Os direitos morais do autor são pertinentes a uma natureza íntima da criação da obra, derivada da exteriorização das ideias, da manifestação dos sentimentos, da exposição do intelecto e da alma do criador, além de externar toda personalidade deste por meio de uma obra intelectual.

Moraes (2018) “o direito moral do autor atua com uma pluralidade de prerrogativas extrapatrimoniais que visam proteger tanto a personalidade do autor quanto a obra intelectual em si mesma, por ser essa uma projeção do espírito de quem

a criou”. Assim, nota-se a tutela do criador e de sua obra, constituída por meio do reflexo de sua personalidade e de sua dignidade humana.

Os direitos morais do autor são categorizados, doutrinariamente, como direito de personalidade. O ser humano adquire e atua com personalidade desde o seu nascimento, no entanto, quanto ao direito autoral, esta personalidade é exercida no instante da concretização da criação do indivíduo, pois como já foi estudado, o direito autoral não protege ideias. Isto posto, os direitos morais são considerados inalienáveis, irrenunciáveis, imprescritíveis, intransmissíveis e impenhoráveis, tendo caráter de essencialidade.

De fato, qualquer valor concreto seria subtraído à personalidade jurídica, se fosse consentido à pessoa pôr fim a tais direitos por acto de vontade. Na verdade, a personalidade jurídica não pode ser esvaziada, por acto de renúncia, da parte mais importante do próprio conteúdo, pois que a norma jurídica, ao atribuir os direitos da personalidade, tem caráter de norma de ordem pública, irrevogável (CUPIS, 1961, p. 51).

Assim, o direito moral é tido como inalienável, pois estão relacionados à proteção da integridade da obra e da personalidade do autor, sendo, portanto, impassível de negociação. Consequentemente, o direito moral não pode ser penhorado, pois seria considerado uma transferência de titularidade do direito de personalidade para terceiro.

São considerados irrenunciáveis, tendo em vista a não possibilidade fática e moral do autor de abdicar da sua personalidade, deixando, por exemplo, de ter uma obra de sua autoria relacionada a sua pessoa, bem como a impossibilidade de conservação de uma obra inédita, além de poder removê-la de circulação e editá-la a qualquer momento. Estes últimos, podem ser renunciados pelo autor e transferidos a outros indivíduos mediante contrato. De modo geral, a renúncia a seus direitos e a sua criação é considerada uma agressão a própria personalidade e sua integridade moral.

A imprescritibilidade quanto aos direitos morais se relacionada à personalidade do autor. Atua como um garantidor da titularidade de sua obra, permanecendo com aquela pessoa mesmo após seu falecimento.

Por fim, custa ainda tratar da perpetuidade dos direitos morais, mesmo sabido que nem todos são abrangidos dessa forma, pois sobrevivem junto ao autor

sem limite temporal, ou seja, caso sua criação fique em domínio público, o Estado tem o dever de preservar a paternidade e integridade daquela obra, conforme o parágrafo 2º do art. 24 da referida lei. Isso tudo, porque a paternidade e integridade da obra são questões de interesse público quanto a preservação patrimonial e enriquecimento cultural de um povo.

A Lei de Direitos Autorais, em seu art. 24, alude sobre os direitos morais do autor, além de apresentar atributos de natureza moral e espiritual direcionados à tutela da personalidade do criador de tal obra. Tais atributos são abordados como direitos extrapatrimoniais, distanciando-se da regra da intransmissibilidade, pois, nesse caso, é permitida a transferência de direitos aos cessionários, herdeiros e licenciados do autor ou do titular de direitos do autor.

A paternidade, sendo um desses atributos a serem estudados, é considerada o de maior destaque, pois refere-se a garantia de autoria da obra. Ao autor é possível reivindicar a autoria da sua obra a qualquer momento, conforme art. 24, I da referida lei, além de como criador, ter a autonomia de decidir quanto a publicação ou não desta, por exemplo.

Por sua vez, interligado à paternidade está o direito de nomeação da obra, ou seja, a escolha de vincular-se a tal criação (art. 24, II, LDA). Ambos os direitos, reivindicação e nomeação, são transmissíveis *causa mortis* a seus sucessores e cairão em domínio público, onde o Estado preservará a integridade e a autoria de tal criação, como complementa o § 1º do art. 24 da lei nº 9.610/98.

Esta integridade também é tida como um dos direitos morais do autor, a qual garante que tal obra seja mostrada ao público da forma como foi produzida, indo ao embate de qualquer edição, modificação ou alteração à obra, sem o seu consentimento, que acabe de alguma forma deteriorando sua honra e reputação, nos termos do art. 24, IV.

A Convenção de Berna (1971) em seu art. 6 *bis*, alínea 1, “estabelece que o autor conservará o direito de opor-se a qualquer deformação, mutilação ou outra modificação da obra ou qualquer ato que cause prejuízo à sua honra ou à reputação”.

Em antítese ao direito de paternidade está o direito de repúdio, que permite ao autor rejeitar uma obra em que consta seu nome como criador e de qual não auxiliou em sua elaboração, desvinculando-se dela. Isso pode ocorrer conforme o art. 26 da referida lei no caso de modificações no projeto arquitetônico pelo dono da

construção, durante ou depois de iniciada sua execução, sem a concordância do arquiteto que criou tal projeto.

O autor tem o direito quanto ao ineditismo de sua obra, ou seja, o criador de uma obra intelectual tem o direito de não publicar sua criação, podendo escolher o momento que lhe for mais confortável para tal ato.

Cabe ao autor o direito de modificar a obra (art. 24, V) e esta modificação se relacionada ao modo de expressão da obra, respeitando, ao final, a essência da mesma.

Consiste em operações tais como o direito de fazer, de impedir ou autorizar terceiros de fazer adições, abreviações, supressões, correções etc. as quais, entretanto, não alteram sua estrutura íntima, a sua composição. A modificação diz respeito à qualidade, dirige-se para o “modo de expressão” da obra, o seu conteúdo – enquanto a transformação, direito patrimonial, diz respeito à “forma de expressão (FRAGOSO, 2009, p. 213).

Portanto, este atributo, por representar a manifestação da personalidade do autor, não pode ser entregue ao arbítrio de terceiros que virão depois, tendo em vista que se trata de outro autor, com personalidade diferente, e modo de expressão diverso que irá trabalhar em uma obra, alterando, ao final, a essência da obra inicialmente prevista pelo autor original.

Vale destacar que os sucessores não poderão reproduzir versões anteriores de uma determinada obra, se o autor da mesma já tiver entregado uma versão final definitiva, como dispõe o art. 35 da Lei de Direitos Autorais.

Quanto ao direito de retirada, esse apenas é possível quanto a obra já posta em circulação, ou já autorizada para qualquer forma de utilização, tiver como resultado afronta à reputação e imagem do Autor. Entretanto, isto só é possível quando for configurado abuso ou desvio de uso autorizado, tendo em vista que é difícil visualizar como uma obra já autorizada pelo autor para ser posta em circulação seria vista como uma afronta no futuro.

Por fim, o direito de acesso é o atributo que possibilita ao autor, e apenas ao mesmo, o direito de ter acesso a exemplar único e raro de sua obra, com o objetivo de preservar sua memória, por meio de reprodução ou cópia, ou audiovisual, sendo ressalvado qualquer inconveniente ou danos causados ao detentor da obra, como determina o art. 24, VII da LDA.

Diante do exposto, estes direitos de personalidade que são atribuídos ao autor resguardam a obra no âmbito moral, tendo em vista que são inerentes à figura do autor, e da essência que o mesmo confere à obra, a partir de suas ideias. Conforme já abordado anteriormente, esse é um dos lados da dupla natureza jurídica do direito autoral, restando a ser estudado o âmbito patrimonial.

Quanto aos direitos patrimoniais, o art. 28 da Lei de Direitos Autorais trata da faculdade do autor em ter a exclusividade de utilizar, fruir e dispor livremente de sua obra independente da natureza desta. Quando se trata da utilização, essa engloba toda forma de exploração lícita da obra, independente do meio e da forma, bem como a autonomia do autor quanto a autorização prévia e expressa ou a proibição da exploração de sua criação por terceiros, sob pena de ocorrência de ato ilícito.

A faculdade do autor de autorizar, mediante a remuneração e condições que este estabeleça, a utilização de sua obra através de sua comunicação (distribuição ou transmissão) ao público por qualquer meio ou processo como reproduções, adaptações, representações, execuções por radiodifusão ou qualquer outra modalidade de comunicação. (COSTA NETTO, 2019, p. 256).

Neste sentido, existem várias formas de utilização da obra intelectual, sendo estas independentes entre si, possibilitando ao autor usufruir da forma mais eficaz da sua produção. Esta ideia é representada pelo princípio da divisibilidade do direito patrimonial, disposto no art. 31 da lei em vigor, tendo em vista a diversidade de formas e recursos de reprodução e difusão das obras, dentre as quais o art. 29 traz um rol exemplificativo das modalidades de utilização.

No que pertine à dimensão dos direitos patrimoniais, estes referem-se à retribuição econômica decorrente dos diversos usos e das diversas modalidades econômicas de explorações das obras intelectuais que o autor tem como desdobramento do direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica (PANZOLINI, 2017, p. 20).

Os direitos de utilização da obra pertencem ao autor, podendo ele se utilizar diretamente da obra e realizar, por sua própria conta, a exploração patrimonial da mesma, como também pode ocorrer o licenciamento, a concessão, cessão ou outros



meios lícitos, tendo em vista a complexidade das relações comerciais que existem atualmente.

Dessa forma, diferentemente dos direitos morais do autor, o patrimonial pode ser alienável, transmissível via contratual ou sucessória, além de poder ser prescritível e penhorado.

Vale destacar que, independentemente do meio de utilização, ou seja, das modalidades de negócio jurídico, a regra geral é que à qualquer negócio realizado pelo autor, deve ser empregado a presunção de onerosidade, uma vez que as relações são feitas em um mundo capitalizado, no qual as relações jurídicas sem fins econômicos são exceções.

Ademais, a lei em questão não demanda que os negócios autorais sejam feitos de forma escrita, exceto para as cessões, como ainda será abordado. Entretanto, por uma questão de segurança jurídica e ordem pública, os negócios jurídicos autorais que não sejam realizados de forma escrita, terão seu tempo limitado em cinco anos.

A classificação dos meios de utilização que demandam autorização expressa do autor para as finalidades previstas são a reprodução, edição, transformações e as distribuições para oferta.

A reprodução da obra, é o direito patrimonial mais antigo das obras audiovisuais, sendo inicialmente relacionado a reprodução física da obra, por meio da multiplicação do suporte material. Vale salientar que, atualmente, essa definição também engloba outros meios de reprodução por meios eletrônicos, podendo ser, assim, total ou parcial, e, caso não seja previamente autorizada pelo autor, constitui ato ilícito.

Reproduzir, em língua portuguesa, é muito amplo... Mas em Direito de Autor desenvolveu-se um sentido específico, que limita ao que poderíamos designar por reprodução "corpórea". Quando se fala em direito de reprodução, só se tem em vista a produção de exemplares. É neste sentido técnico que a expressão é usada na Convenção de Berna (FRAGOSO, 2009, p. 228).

A edição possui o mesmo sentido de publicação, pois busca tornar pública a obra. Assim, a intenção do editor é realizar um processo de reprodução. Ela apresenta dois sentidos, um estrito quando se trata das obras artísticas, literárias e

científicas, que significa a edição da obra por meios gráficos, e um sentido amplo, sendo esse é adotado pela lei, que se confunde com o de tiragem, ou seja, entregar certa quantidade de exemplares ao público.

A transformação, por sua vez, reflete uma ação intelectual sobre uma criação já existente, repercutindo em uma obra derivada, ou seja, representa a modificação da estrutura da obra, diferenciando-se da sua primeira versão. Como a forma mais recorrente de utilização, a adaptação se manifesta em variadas obras intelectuais, em particular, nos musicais e nas audiovisuais. Dando destaque à indústria audiovisual, atenta-se que este meio em algumas situações se mostra dependente da obra literária, pois é a partir dela que são desenvolvidos seus roteiros adaptados. Tal transformação é conduzida para a forma de expressão e não para o conteúdo da obra. As traduções também são incluídas nesse conceito de transformação.

A distribuição por oferta, assim, é a categoria em que a obra fica à disposição do indivíduo, sem a presença de um suporte material. Resulta em um produto do desenvolvimento tecnológico, onde as relações públicas ocorrem via internet. Tal distribuição acontece por satélites, fibra ótica etc., locomovendo a obra da fonte geradora até o usuário. Esta distribuição também traz benefícios no prisma comercial, pois a pessoa utiliza serviços de *streaming* ou qualquer outro sistema pago para ter acesso a obra.

### 3.4 A cessão de direitos autorais e suas implicações no exercício da exploração econômica

O autor, ao dar origem a sua obra intelectual, além de garantir os direitos referentes a sua personalidade, pode exercer direitos exclusivos a exploração econômica de sua criação. Essa exploração pode ser feita a partir de terceiros, mediante prévia e expressa autorização do autor, pela cessão de direitos, ou, ainda, o autor pode estabelecer condições para o usufruto de sua criação aos licenciados ou cessionários.

Quanto as modalidades de transferência do direito autoral, o licenciamento se caracteriza pela possibilidade de o autor da obra originária permitir que terceiros possam se utilizar de sua criação por determinado período. Ao término deste período,

o indivíduo não poderá mais usufruir da obra licenciada, cessando seu uso, retornando ao seu criador.

O licenciamento tanto pode ser gratuito quanto remunerado, onde o autor da obra recebe pagamento durante o período de utilização dessa por terceiros.

Já, no que se refere à cessão, esta modalidade é bastante observada no meio artístico. Ela se difere do licenciamento, pois aqui ocorre a transferência total ou de parte dos direitos patrimoniais do autor, porém de forma definitiva. Assim, ao ser cedido a terceiro, jamais retornará à titularidade de seu criador original, extinguindo a ideia de titularidade, passando, tal obra, a ser considerada “propriedade” de outro indivíduo.

Dessa forma é preciso que fique claro nos termos acordados as condições para o uso de tal obra e os honorários à título patrimonial ao autor. Assim, os requisitos que não apresentem abordadas no contrato, seja esse de licença ou cessão, serão consideradas não autorizadas, resultando violação ao direito do autor.

Caso o cessionário ou o licenciado excedam os limites do acordo estabelecido com o autor, após a concessão de autorização pelo mesmo, estarão por executar ato ilícito, pelo uso extracontratual, constituindo um ilícito penal, além do civil. Importa salientar que tal autorização independe de finalidade da utilização da obra, seja com ou sem fins lucrativos.

Na cessão, somente ocorre a transferência dos direitos patrimoniais do autor, sendo essa o objeto da cessão, não havendo interferência sobre os direitos morais, impedindo que terceiros exerçam direitos específicos do autor originário, como, por exemplo, o direito de alteração da obra ou o de conservar o ineditismo da mesma, além de que jamais poderão se considerarem autor de tal invenção.

É relevante observar que a cessão tem validade se for firmada mediante contrato escrito, conforme o art. 49, II da LDA, assinado por ambas as partes, não tendo validade a forma de estipulação verbal.

Além disso, quando for fixado um contrato de cessão, este, por sua vez, deverá conter estipuladas os elementos importantes, o objeto e as condições de exercício do direito quanto ao lugar, o tempo e o preço deste em alguns casos. Caso não obedeça a forma especial que a lei exige, a sua falta pode ocasionar a nulidade da transmissibilidade daquela obra.

Na maioria das vezes a cessão patrimonial é bilateral, ocorrendo de forma onerosa, com a exigência de pagamento por uma das partes ao cedente, como visto

no art. 50 da lei, mas existem casos em que a transferência destes direitos é gratuita, ocasionando uma prestação unilateral, ou seja, *iuris tantum*.

O artigo 51 da Lei de Direitos Autorais, por sua vez, demonstra a possibilidade da existência de cessão de direitos patrimoniais sobre obras futuras, mas as condiciona ao prazo de cinco anos.

Devido a transmissibilidade dos direitos patrimoniais, esses podem ser transmissíveis por ele próprio em vida ou pós morte por seus herdeiros, além dos cessionários à terceiros, de forma acordada no contrato de cessão, por terem adquirido seus direitos anteriormente.

Ao autor, cedente, são garantidos alguns direitos pessoais sobre sua obra, os quais não podem ser transferidos, como já exposto, mas ainda cabe a esse o direito do arrependimento em que o criador pode pesar sobre a cessão de sua obra, indenizando por danos o cessionário.

Por fim, quanto ao cessionário, ao adquirir a titularidade da obra, cabe a este se responsabilizar pela proteção tanto destes direitos, quanto respeitar e garantir a integridade e honra do autor originário da obra.

Diante do exposto, resta evidente que, a partir do momento que um terceiro se utiliza de uma obra que não seja de sua propriedade, sem a devida autorização do autor, configura, assim, violação de direitos autorais, ocasionando, por sua vez, uma série de consequências jurídicas, a depender da forma de utilização da mesma.

## 4 UNIVERSO TARANTINO

Quentin Tarantino é considerado na indústria cinematografia um dos diretores e roteiristas de maior destaque. Aclamado pela crítica por suas produções, quais sejam *Cães de Aluguel* (1992), *Pulp Fiction - tempo de violência* (1994), *Jackie Brown* (1997), *Kill Bill Vol.1* (2003), *Kill Bill Vol.2* (2004) entre outros, ele traz em suas obras algumas características que o destacam neste meio, como a exagerada violência, rápidos diálogos bem construídos, a não linearidade da história, um banho de referências ao cinema e à cultura pop, além de uma trama dividida em capítulos.

Antes de um aprofundamento quanto as suas produções, é interessante expor uma breve perspectiva histórica quanto o surgimento de Tarantino na indústria cinematográfica, e seu desenvolvimento como diretor.

Quentin Jerome Tarantino desde jovem frequentava exhibições de filmes e logo se tornou um fã de cinema e admirador de filmes alternativos. Ele sempre quis ser ator e em sua adolescência começou a estudar para isso na *James Best Theatre Company*, uma escola de atuação, onde uma das atividades consistia em mandar os alunos de atuação apresentarem cenas. Desta forma, ele começou a escrever cenas que assistia nos filmes e, com o decorrer do tempo, foi aprimorando tais cenas acrescentando diálogos e elementos próprios, demonstrando talento como roteirista (FRAZÃO, 2015).

Contudo, não obteve muito sucesso na carreira de ator. Tarantino, então, passou a trabalhar em uma videolocadora, onde começou a ter contato e estudar diversos gêneros de filmes do mundo todo, o que auxiliou no seu desenvolvimento profissional. Enquanto isso, permaneceu escrevendo roteiros e teses sobre diversas obras, tendo servido para aumentar sua habilidade na escrita, sendo essa uma das características mais evidentes do diretor (IBIDEM).

Finalmente, em 1992, Quentin Tarantino produziu seu primeiro filme, *Cães de Aluguel*, um longa independente, policial, de baixo orçamento, com uma trama envolvente, no qual o próprio Tarantino atua. Em seguida, o diretor ganhou *status* em *Hollywood*, construindo um acervo característico de filmes que o tornaram um ícone cinematográfico como, por exemplo, *Pulp Fiction - tempo de violência* (1994) que fez com que o diretor ganhasse a palma de ouro em Cannes e o Oscar de melhor roteiro original (IBIDEM).

Assim, por ter trabalhado em uma locadora e estudado diversos filmes, Tarantino desenvolveu uma base sólida para suas produções, sendo produto da influência de diversos gêneros e estilos de obras de vários diretores. É possível notar em suas produções a presença do estilo de filmes *Exploitation* dos anos de 1950, 1960 e 1970, considerada a influência central de suas obras, composto da gritante agressão e violência, presente em diversos gêneros como o policial, faroeste e horror (BAPTISTA, 2010, p. 3).

Também tem como influencia os filmes franceses com o movimento da *Nouvelle Vague* e diretores como Godard e Jean Pierre Melville. Na Itália, a influência em seu cinema veio por meio da paródia de gêneros que identifica o cinema italiano, como o faroeste *spaguetti* de Sergio Leone e Antônio Margheriti, os filmes policiais e de guerra de Enzo Castellari, além dos filmes de horror italiano. O cinema asiático também foi de total importância nas obras de Tarantino, uma vez que demonstra interesse por filmes de artes marciais de Hong Kong, no período de 1970 a 1990, com destaque para os diretores John Woo e Akira Kurosawa (TARAPANOFF, 2018).

Quanto a essas influências Baptista (2010) relata:

Cineasta enciclopédico, seu estilo resulta da síntese e combinação de diferentes abordagens com um grande ponto em comum: o jogo e a diversão com o cinema e com o mundo. Esse centro conceitual unifica seu cinema e suas principais influências: o sentido de aventura e da diversão de Hawks, o jogo e a crítica do cinema de Godard, a paródia *western* de Leone, a reformulação do cinema de crime de John Woo por meio da influência do musical americano e dos filmes de artes marciais (p. 8).

No título desta pesquisa é abordada a expressão “universo Tarantino”, no entanto, é válido destacar que tal sentença não foi empregada só para dar estilo à presente pesquisa. Este universo realmente existe, pois ser conferida bastante atenção ao conjunto da obra do diretor, é possível concluir que todos os seus filmes estão conectados em um único universo. O próprio Quentin Tarantino em uma entrevista ao *The Project* (2016) constatou a existência de dois universos criados por ele em todos os seus trabalhos, incluindo os roteiros, quais sejam um fantasioso e o plano da realidade (DANTAS, 2016).

O universo é real, sem precisar ser, necessariamente, a realidade em que vivemos, mas é a realidade do diretor e o universo do cinema, ou seja, quando os personagens de *Cães de Aluguel* ou *Pulp Fiction* vão ao cinema, eles estão indo

assistir a *Kill Bill*, sendo este último outro filme do diretor. Também é válido observar que, por não gostar de fazer propaganda de marcas famosas em seus filmes, Quentin acabou por criar suas próprias marcas como os cigarros *Red Apple* e a empresa de *fast food*, o *Big Kahuna Burger*.

Na verdade, há dois universos distintos. Há o universo realístico, e todos os personagens habitam ele. Mas há o universo dos filmes. Então “Um Drink no Inferno” e “Kill Bill” estão dentro desse universo. Os personagens de “Cães de Aluguel” e “Pulp Fiction” assistem a eles quando vão ao cinema (TARANTINO, 2016).

Um curta-metragem brasileiro intitulado como *Tarantino’s Mind (2006)*, estrelado por Selton Mello e Seu Jorge, apresenta diversas ligações entre os personagens criados por Tarantino em todos os filmes, reiterando a hipótese de que todos os seus filmes estão em um mesmo plano, além de dar credibilidade ao seu próprio universo.

Estas conexões e criações em um universo próprio não é novidade no meio cinematográfico, pois existe o universo das HQs, os filmes da *Pixar* e os de super heróis, todos igualmente interligados. Porém, o que fascina e traz originalidade ao diretor, neste aspecto, é que ele conseguiu fazer o seu próprio universo.

#### 4.1 Cópia e Inspiração

Contudo, devido às diversas influências durante a composição das cenas de seus filmes, Tarantino faz muitas referências às obras de outros autores, o que levanta o questionamento quanto à originalidade destas cenas. Desta forma, é válida uma exposição quanto ao que é cópia e inspiração no âmbito jurídico, além de uma análise comparativa das obras de Quentin Tarantino e das que lhe serviram como base para tais referências.

Primeiramente, é interessante desenvolver o que é inspiração. Essa é definida pelo dicionário Aurélio (2010) como “qualquer estímulo ao pensamento ou à atividade criadora”, ou seja, a inspiração funciona como uma fonte do desenvolvimento intelectual.

A inspiração, de alguma forma, está ligada à originalidade do ser humano, porém, como visto no capítulo anterior, esta originalidade não é completamente pura, pois sofre algum tipo de influência do mundo exterior, tanto no meio cultural quanto no social. Assim, a inspiração pode vir através de livros, filmes, músicas, de uma conversa, entre outros. Tudo que estimule a criação de algo novo.

A ideia de inspiração serve como “base” para uma nova produção, independente da área. Assim, por exemplo, o criador de uma obra artística tem como referência um outro artista que o estimulou criativamente e que, a partir daí, ele conseguiu desenvolver algo novo, entregando ao público uma obra original, fruto de sua criatividade, tendo se inspirado dentro do meio em que admira.

A inspiração pode advir de três formas, sendo a primeira por meio do exercício constante, pela prática excessiva de algo, pelo trabalho duro a ponto de gerar estímulos que auxiliam o autor na criação de algo novo. A segunda forma é por meio de estímulos durante a infância, até os três anos de idade, que afloram a criatividade desde cedo. Por fim, a forma de inspiração que mais se encaixa na presente pesquisa está relacionada a “bagagem” que a pessoa carrega, não se limitando às experiências intelectuais, mas absorvendo a esfera cultural e emocional de sua vivência, por exemplo, com erros, acertos, pesquisas, aprendizados e estudos.

A inspiração permite, ainda, a releitura, sendo essa considerada uma nova versão de algo já produzido anteriormente. É quando um autor se inspira na obra de outro artista e trabalha a partir dela, sendo uma versão diferente da obra original, por várias formas de exploração. Nesta forma de reprodução não é necessário ter o mesmo desfecho, ponto de vista ou o uso da mesma técnica, tendo em vista que, ao final, a originalidade e criatividade do artista irá permitir que a releitura seja alcançada.

Vale destacar que a releitura está diretamente relacionada ao pós-modernismo, tendo este movimento surgido na metade do século XX, pós Segunda Guerra Mundial, com a intenção de questionar conceitos e teorias previamente estabelecidas, especialmente o progresso inerente associado ao modernismo.

No pós-modernismo ocorre a mistura de diversas épocas e estilos de arte, sendo conhecida como *pastiche*. Este movimento ampara uma subjetividade do mundo, da arte e da identidade humana, sendo essa a única verdade possível. Na ficção, a subjetividade se deu através de histórias que questionassem a própria narrativa de seus artifícios.



No cinema, um dos principais reflexos do pós-modernismo foi a nova onda francesa, também conhecida como *Nouvelle Vague*, onde os principais cineastas da época se rebelavam contra o cinema francês, considerado estagnado, com obras experimentais, roteiros improvisados, testagem de diversas formas de filmagem cinematográfica, que futuramente se tornaram referência (HISOUR).

O cinema pós-moderno, assim, averigua e incentiva emoções, situações, temas, personagens, indo além das convenções do retrato convencional dos personagens e na lógica da estrutura do tempo e espaço narrativo, sendo este movimento observado nas principais obras de Tarantino, quais sejam *Cães de aluguel* (1992) e *Pulp Fiction - tempo de violência* (1994).

Dentre as principais características do pós-modernismo pode-se destacar a intertextualidade, o uso de referências muito explícitas de trabalhos anteriores, utilização de flashbacks, alteração temporal da história, simultaneidade de ações, a presença de um *mix* de gênero, uma visão nostálgica do passado, interesse em mostrar uma realidade artificial diferente da verdadeira e, ainda, excesso de sexo e violência.

*Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, é outro exemplo de filme pós-modernista. O filme conta as histórias entrelaçadas de gangsters, boxeadores e ladrões. O filme quebra o tempo cronológico e demonstra um fascínio particular com a intertextualidade: trazer textos de ambos os reinos de arte tradicionalmente “altos” e “baixos”. Esse primeiro plano da mídia coloca o self como “uma combinação frouxa e transitória de escolhas de consumo de mídia”. *Pulp Fiction* fratura tempo (pelo uso de linhas de tempo assíncrono) e usando estilos de décadas anteriores e combinando-os juntos no filme. Concentrando-se na intertextualidade e na subjetividade do tempo, *Pulp Fiction* demonstra a obsessão pós-moderna com signos e perspectiva subjetiva como a localização exclusiva de qualquer coisa que se assemelhe ao significado (IBIDEM)

Portanto, resta demonstrado que Tarantino, enquanto diretor e roteirista, se utiliza do movimento pós-moderno ao desenvolver as cenas dos seus filmes, tendo em vista que, conforme ainda será demonstrado, faz bastante uso de referências e da intertextualidade.

Entretanto, em que pese a existência da inspiração e da releitura, associados ao movimento pós-moderno, ainda é possível verificar em diversos seguimentos culturais a existência da contrafação e do plágio, sendo estes dois institutos contrapostos a ideia de originalidade do autor.

A contrafação é definida pela lei como a reprodução não autorizada de uma obra, sendo a reprodução a cópia da obra, inclusive, incluindo o armazenamento da mesma, conforme artigo 5º, incisos VI e VII da Lei de Direitos Autorais. Assim, diferentemente do plágio, a contrafação se configura apenas pela reprodução não autorizada, seja ela integral ou parcial, sem a necessária subtração do nome do autor da referida obra, caracterizando ofensa aos direitos patrimoniais de autor. Caso ocorra a usurpação do nome do autor na reprodução não autorizada, resta, ainda, comprovada a ofensa ao direito moral de autor.

O plágio, por sua vez, requer a existência de dois elementos essenciais, quais sejam a usurpação e a dissimulação. A usurpação, conforme exposto acima, consiste na apropriação da criação alheia e a dissimulação ocorre a partir do momento em que o plagiário apresenta uma criação de outro autor como própria, ou seja, se apropria de obra de outrem para obtenção de lucros, configurando, portanto, ilícito civil e criminal.

Como já entendido, destaca-se do âmbito do plágio tudo que for identificável com a reprodução ou cópia parcial ou total da obra, não autorizadas, onde se mantém o nome de seu autor original, caracterizadas como contrafação. O plágio é fraude, pura e simples, onde o dolo específico se apresenta com um fim especial, claro, visado pelo agente: não há plágio culposos. A contrafação, a seu turno, é ilícito outro, que se consuma sem a necessidade de maiores avaliações. O plágio dirige-se, como já dito, para a apropriação da substância criadora, do modo de expressão escarnado na obra (FRAGOSO, 2009, p. 301-302).

Desta forma, diante da apresentação dos conceitos acima e das diferenças entre eles, cabe uma análise das cenas das obras de Tarantino para que, ao final, seja possível identificar se o diretor se inspira em outras obras, por meio da releitura, ou se ele plagia cenas já apresentadas por outros diretores.

#### 4.2 Análise das cenas dos filmes de Tarantino

A primeira cena consiste em uma tentativa de assassinato do mafioso irlandês Leo O`Bannon, interpretado pelo ator Albert Finney, no filme *Miller`s Crossing* (1990), na qual o assassino se esconde debaixo da cama na posse de um revólver e consegue atingir na canela um dos homens que foi mandado pra o matar, derrubando-

o, e este, ao cair, leva outro tiro na cabeça. Esta cena é retratada por Tarantino em *Kill Bill: Vol.1* (2003) quando o personagem O-Ren Ishii, interpretado por Lucy Liu, assassina capangas da *Yakuza* enquanto está escondida debaixo de uma cama, da mesma forma como já havia sido retratado no filme de 1990.

**Figura 1** | Cenas dos filmes *Miller's Crossing* (1990) e *Kill Bill*, vol. 1 (2003)



Imagem reprodução do *youtube*: *Yo Soy De Cine*, 2018.

**Figura 2** | Cenas dos filmes *Miller's Crossing* (1990) e *Kill Bill: Vol. 1* (2003)



Imagem reprodução do *youtube*: *Yo Soy De Cine*, 2018.

Ocorre que, diferentemente do filme que serviu como inspiração, Tarantino retrata o assassinato em forma de animação japonesa, homenageando o estilo de animação *Mangá*, ou seja, apresentando características próprias diferentes das inerentes da película original.

Tarantino também se inspirou em outra cena quando retrata em *Kill Bill: Vol.1* (2003) a luta entre a personagem Beatrix Kiddo, interpretada por Uma Thurman,

após enfrentar integrantes da *gang crazy 88*, que trabalhavam para O-Ren Ishii. A cena é apresentada com as silhuetas dos personagens se enfrentando sobre um fundo de cor sólida quadriculado em azul. O diretor, assim, se inspirou na cena de abertura do filme *Samurai Fiction* (1998) que apresenta as silhuetas de samurais treinando e em combate sob um fundo também de cor sólida e quadriculado, só que, desta vez, em vermelho.

**Figura 3** | Cenas dos filmes *Samurai Fiction* (1998) e *Kill Bill: Vol 1* (2003)



Imagem reprodução do *youtube*: *Yo Soy De Cine*, 2018.

Mesmo usando muita referência de filmes japoneses, dos quais é fã, Tarantino também se utiliza de clássico do cinema como, por exemplo, os filmes do diretor Alfred Hitchcock. É possível encontrar referências da sua principal obra, *Psicose* (1960), no segundo filme do Quentin, qual seja *Pulp Fiction* – tempo de violência (1994). Em ambas as cenas os personagens principais, Butch Coolidge, interpretado por Bruce Willis, e Marion Crane, interpretada por Janet Leigh, respectivamente, estão dentro de um veículo, enquanto os pedestres passam na faixa, até que o chefe de ambos atravessa a rua e reconhece os seus empregados dentro do veículo.

**Figura 4** | Cenas dos filmes *Psicose* (1960) e *Pulp Fiction* (1994)



Imagem reprodução do *youtube*: *Yo Soy De Cine*, 2018.

**Figura 5** | Cenas dos filmes *Psicose* (1960) e *Pulp Fiction* (1994)



Imagem reprodução do *youtube*: *Yo Soy De Cine*, 2018.

Ocorre que, diferentemente da cena retratada por Hitchcock, Tarantino apresenta uma cena na qual o personagem atropela o seu chefe, e segue o seu caminho. Assim, é possível verificar que, em que pese a ideia de mostrar o chefe atravessando na faixa de pedestres já ter sido apresentada anteriormente, a mesma não foi copiada no filme de 1994, uma vez que os personagens, o enredo da obra e o desfecho da cena são diferentes, tendo a obra original apenas servido de inspiração, pois o diretor de *Pulp Fiction* utilizou sua criatividade, configurando, portanto, uma releitura de uma cena clássica do cinema.

Ainda no filme *Pulp Fiction*, o personagem Vincent Vega, interpretado por John Travolta, dança com Mia Wallace, interpretada por Uma Thurman, em uma competição de dança. Os passos de dança realizados pelos personagens foram, por sua vez, inspirados em uma cena do filme *8 ½* (1963), na qual um casal dança em um

cenário e contexto diferentes, todavia, os movimentos se assemelham aos vistos no filme de Quentin Tarantino.

**Figura 6** | Cenas dos filmes *8 ½* (1963) e *Pulp Fiction* (1994)



Imagem reprodução do youtube: *Yo Soy De Cine*, 2018.

A abertura do filme *Jackie Brown* (1997) faz referência à abertura do filme *The Graduate* (1967), uma vez que os protagonistas andam em esteiras rolantes do aeroporto, enquanto os respectivos títulos dos filmes são expostos em primeiro plano.

**Figura 7** | Cenas dos filmes *The Graduate* (1967) e *Jackie Brown* (1997)



Imagem reprodução do youtube: *Yo Soy De Cine*, 2018.

Diante das imagens apresentadas, resta demonstrado que Tarantino não tem por objetivo plagiar cenas já retratadas no meio cinematográfico. A partir do momento que o diretor se inspira nestas cenas, ele precisa empregar sua criatividade

e originalidade para criar uma obra audiovisual inédita, seja pelo emprego de técnicas de filmagens diferentes ou por meio de características visuais próprias.

Vale destacar que quando for possível identificar o autor da obra, aquele que criou uma obra audiovisual que serviu de inspiração para outra, através da releitura, por exemplo, resta claro que a intenção não é plagiar ideia de outrem, pelo contrário, o objetivo é se utilizar de um recurso criativo para empregar características próprias do diretor que permitam demonstrar suas habilidades criativas na construção das cenas do filme.

Ademais, não há o que se falar em cópia quando existe a devida autorização para a utilização das imagens, tendo em vista que o autor, por deter, exclusivamente, os direitos patrimoniais das suas obras, pode permitir que outros se utilizem das mesmas, em observância aos requisitos da Lei de Direitos Autorais.

Portanto, com base nas imagens analisadas e nos conceitos abordados na pesquisa, pode-se observar que Quentin Tarantino é um diretor pós-moderno, cuja principal característica de suas obras é a releitura de cenas clássicas do cinema.

Assim, ao utilizar outras obras como inspiração, ele consegue entregar uma obra inédita, fruto da sua criatividade e originalidade, que se difere da obra que serviu como inspiração, pois apresenta elementos diferentes dos utilizados previamente, respeitando, ao final, o limite entre a cópia e a inspiração.

## 5 CONCLUSÃO

Na pesquisa em epígrafe foi analisada a Lei de Direitos Autorais, notadamente quanto à violação do direito de autor, no caso prático do Universo Tarantino, levando-se em consideração a utilização de trechos de outros filmes quando da criação de películas cinematográficas. Para tanto, foram analisados trechos dos filmes de Tarantino, bem como foi realizada uma comparação com as cenas de filmes que serviram de inspiração para o diretor produzir suas películas cinematográficas, com o intuito de demonstrar se a utilização de tais cenas viola a Lei de Direitos Autorais ou se configura mero recurso criativo.

Foi observado que a Lei de Direitos Autorais aborda diversos conceitos e requisitos que delimitam quais são os direitos de autor e, por esse motivo, foi possível a realização do presente estudo.

Após a análise da evolução histórica do cinema, e de todo o processo de produção de uma película cinematográfica, desde a elaboração do roteiro, escolha do elenco e da equipe, até a exibição do filme ao público, observa-se que o avanço tecnológico proporcionou o surgimento das obras audiovisuais, e que tal inovação necessitava de uma lei que regulamentasse os direitos dos autores e a devida exploração econômica das respectivas obras.

Assim, a Lei de Direitos Autorais traz a regulamentação do direito de autor, bem como o duplo aspecto da autoria, ou seja, o aspecto moral e a garantia da exploração econômica exclusiva do autor. Ademais, a lei aborda a cessão de direitos autorais, qual seja a autorização dada pelo autor para a utilização da sua obra por outrem, o que possibilita a utilização de cenas de outros filmes quando da produção de uma película cinematográfica.

Por fim, foi realizado um estudo comparativo entre as cenas dos filmes de Tarantino com as cenas de outros autores que serviram de inspiração para o diretor na construção de seu Universo. Portanto, resta demonstrado, com base na análise das cenas e em observância ao disposto na legislação, que não há violação aos direitos de autor, notadamente no âmbito moral e patrimonial, a utilização de trechos de outros filmes quando da criação de películas cinematográficas.

Neste sentido, os limites entre a inspiração e a cópia devem ser observados a partir do momento em que o autor autoriza, ou não, a utilização da sua



obra a terceiros, conforme definido pela Lei de Direitos Autorais. Assim, em que pese a releitura de uma obra dar a oportunidade para outros autores se inspirarem em obras de outros autores, deve sempre ser observado a posição do autor em relação à utilização de suas obras, tendo em vista que o mesmo possui os direitos de exploração exclusiva da obra.

Vale ressaltar que, apesar de utilizar cenas de outros filmes não configura violação de direitos autorais, é importante que o autor que deseja se inspirar em uma obra, empregue suas características que conferem originalidade à obra final, bem como suas habilidades criativas, pois o objetivo final não é copiar o trabalho de outra pessoa, mas tão somente se inspirar e criar uma obra inédita, fruto de sua mente.

Sendo assim, o presente trabalho é fundamental tanto para esfera acadêmica, em que pese no surgimento de novas questões para análise de pesquisa acerca dos limites entre inspiração e cópia no direito autoral, assim como é um instituto relevante para a sociedade, pois a atenção aos direitos de autor representa a garantia da segurança jurídica para o autor, quanto à exploração econômica de sua obra.

## REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Mauro. **O cinema de Quentin Tarantino**. 2 ed. São Paulo: Papyrus Editora, 2010.

CALIFE, Jorge Luiz. A era de ouro do cinema em 3D. **Diário do Vale**, 2015. Disponível em: <<https://diariodovale.com.br/lazer/a-era-de-ouro-do-cinema-em-3d/>> Acesso em: 14 abr. 2020.

COSTA NETTO, José Carlos. **Direito Autoral no Brasil**. 3. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

CHROMA key: passo a passo para usar e ter sucesso com esse efeito. **Sambatech**, 2019. Disponível em: <<https://sambatech.com/blog/insights/usar-o-chroma-key-em-seus-videos/>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

CUPIS, Adriano de. **Os direitos de personalidade**. Trad. para o português de Adriano Vera Jardim e Antônio Miguel Caeiro. Lisboa: Livraria Moraes Editora, 1961.

DANTAS, Felipe. Quentin Tarantino confirma que todos os filmes dele existem num mesmo universo. **Papel Pop**, 2016. Disponível em: <<https://www.papelpop.com/2016/01/quentin-tarantino-confirma-que-todos-os-filmes-dele-existem-num-mesmo-universo/>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

FERNANDES, Cláudio. Nascimento do cinema. **Alunos online**. Disponível em: <<https://alunosonline.uol.com.br/historia/nascimento-cinema.html>>. Acesso em: 14 abr. 2020.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio**: o dicionário da língua portuguesa. 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FERREIRA, Nathália Bonora Vidrih; OLIVEIRA, Paulo Sérgio de. Fundamentos da propriedade intelectual. **Âmbito Jurídico**, Rio Grande, XV, n. 105, out 2012. Disponível em: <<https://ambitojuridico.com.br/edicoes/revista-105/fundamentos-da-propriedade-intelectual/>>. Acesso em: 14 abr. 2020.

FILME pós modernista. **Hisour**. Disponível em: <<https://www.hisour.com/pt/postmodernist-film-34573/>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

FRAGOSO, João Henrique da Rocha. **Direito Autoral**: da antiguidade à internet. São Paulo: Quartier Latin, 2009.

FRAZÃO, Dilva. Quentin Tarantino. **eBiografia**, 2015. Disponível em: <[https://www.ebiografia.com/quentin\\_tarantino/](https://www.ebiografia.com/quentin_tarantino/)>. Acesso em: 06 jun. 2020.

HAUSEN, Luciana. Som, câmera, ação: a relevância do som na história do cinema. **Revista Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, n.º 20, dez. 2008. Disponível em:

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/4823/3684>>. Acesso em: 14 abr. 2020.

KLACHQUIN, Carlos. Transcrição da palestra do consultor da Dolby, Carlos Klachquin, realizada no seminário ABC – A Imagem Sonora. **Associação Brasileira de Cinematografia**, 2002. Disponível em: <<https://abcine.org.br/site/o-som-no-cinema/>>. Acesso em: 14 abr. 2020.

KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

LIMA, Franz. Conheça o Fenacistoscópio: o precursor das imagens "GIF". **Apogeu do Abismo**, 2013. Disponível em: <<http://apogeudoabismo.blogspot.com/2013/10/conhecamos-o-fenacistoscopio-o-precursor.html>>. Acesso em: 06. Jun. 2020.

LINARES, Gustavo. O que é CGI e computação gráfica? **Canaltech**, 2020. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/software/O-que-e-CGI-e-computacao-grafica/>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

MARQUES, Mariana R. O cinema de Quentin Tarantino. **Instituto de Cinema**. Disponível em: <<https://institutedecinema.com.br/mais/conteudo/o-cinema-de-quentin-tarantino>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

MIARA, Marisol Luciane. **Praxinoscópio e Zootrópio**: brinquedos ópticos na relação arte-ciência, 2017. Disponível em: <[http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3072/2/PG\\_PPGECT\\_M\\_Miara%20%20Marisol%20Luciane\\_2017\\_1.pdf](http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3072/2/PG_PPGECT_M_Miara%20%20Marisol%20Luciane_2017_1.pdf)>. Acesso em: 06 jun. 2020.

MORAES, Rodrigo. **Os direitos morais do autor**: repersonalizando o direito autoral. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2008.

OLIVEIRA, Heloísa Cortiani de. **A história do cinema contada por meio de patentes – de 1870 a 1915**. 2016. 97 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Graduação em História, Memória e Imagem, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

O QUE É propriedade intelectual?. **Associação Brasileira da Propriedade Intelectual**. Disponível em: <<https://abpi.org.br/blog/o-que-e-propriedade-intelectual/>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

PANZOLINI, Carolina. **Manual de direitos autorais**. Brasília: TCU, Secretaria-Geral de Administração, 2017.

RIBEIRO, Kelly Porto. O som no cinema. **Web Artigos**, 2013. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/o-som-no-cinema/115996>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema**: arte & indústria. São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.

SALLES, FILIPE. Como se faz cinema, parte 2 – etapas de produção. **Mnemocine**, 2008. Disponível em: <[http://www.mnemocine.com.br/index.php/documentos-para-download/cat\\_view/52-parte-2-manual-de-cinematografia?start=10](http://www.mnemocine.com.br/index.php/documentos-para-download/cat_view/52-parte-2-manual-de-cinematografia?start=10)>. Acesso em: 14 abr. 2020.

SIXTO, Luisa Webber Troian. Contrato de cessão de direitos autorais. **Conteúdo Jurídico**, 2014. Disponível em: <<https://conteudojuridico.com.br/consulta/Artigos/41694/contrato-de-cessao-de-direitos-autorais>>. Acesso em: 06 jun 2020.

SOUZA, Antônio Cícero Cassiano. Cinema Hollywoodiano, a crise do pós-guerra e os cinemas novos. **Ciência & luta de classes digital**, Rio de Janeiro, nº 1, 2014. Disponível em: <<https://ceppes.org.br/revista/edicoes-anteriores/edicao-agosto-de-2014-n-1-v-1/cinema-hollywoodiano-a-crise-do-pos-guerra-e-os-cinemas-novos/view>>. Acesso em: 14 abr. 2020.

TARAPANOFF, Fabíola Paes de Almeida. Tarantino: entre a intertextualidade e a pós-modernidade. **Revista Estética**. São Paulo, n. 17, jan-jun. 2018. Disponível em <[http://paineira.usp.br/estetica/Artigos/Artivo01\\_Jun-2018.pdf](http://paineira.usp.br/estetica/Artigos/Artivo01_Jun-2018.pdf)>. Acesso em: 06 jun. 2020.

YO SOY DE CINE. **Referencias visuales Quentin Tarantino**, 2018. (2m44s). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=qbiFNOiRXA4>>. Acesso em: 06 jun. 2020.