

# **OBRA CINEMATOGRAFICA – ASPECTOS JURÍDICOS CONTEMPORÂNEOS**

CINEMA – LEGAL ASPECTS OF CONTEMPORARY

Thais Jurema Silva

**RESUMO:** Da união do poder criativo humano com o uso tecnológico nasceu a obra cinematográfica. O presente artigo se preocupa em como a tecnologia interfere na criação intelectual e quais as consequências desta interferência, inclusive no que tange às formas de reprodução, lícitas e ilícitas, se assim podem ser consideradas. Noções gerais sobre inteligência artificial e coletivas são apresentadas, dentro do contexto de entendimentos sobre Direito Autoral. Questiona-se sobre o poder criativo de máquinas e a atribuição a qual criador, a criação coletiva e a possibilidade ou não de delimitação da participação neste tipo de criação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema. Direito Autoral. Inteligência Artificial. Inteligência Coletiva. Reprodução. Contrafação.

**ABSTRACT:** The union of creative powers by using a cinematographic technology was born. This article focuses on how technology affects the intellectual creation and the consequences of such interference, including those related to forms of reproduction, legal and illegal, thus can be considered. General notions about artificial intelligence and collective are presented within the context of understanding about copyright law. General notions about artificial intelligence and collective are presented within the context of understanding about copyright law. Wonders about the creative power and the allocation of machines to which designer, collective creation and whether or not the definition of participation in this type of creation.

**KEY-WORDS:** Cinema. Copyright. Artificial Intelligence. Collective Intelligence. Reproduction. Counterfeiting.

## 1. INTRODUÇÃO

A economia, a cultura, as formas de se relacionar, de se comunicar, de se expressar, todas as áreas do conhecimento humano, nos últimos tempos, vêm experimentando o impacto do avanço tecnológico. A tecnologia deixa seu rastro pela história, modificando o modo de viver do ser humano; e aqui poderíamos elencar uma série de acontecimentos (ou conhecimentos) que causaram este impacto: a máquina a vapor, os tipos móveis, o carro, etc; porém não com o ritmo frenético de superação diária que temos atualmente. Se antes tínhamos, como base, instrumentos para diminuição do esforço físico humano, hoje a base é a informação.

As mudanças, segundo Toffler<sup>1</sup>, geram um processo de inovação que “consiste de três estágios, ligados num ciclo de auto-revitalização: primeiro existe a idéia criativa; depois, sua aplicação prática; e, finalmente, sua difusão na sociedade”.

Há pouco tempo atrás, não eram encontradas obras cinematográficas à disposição na Internet, pois seu *download*<sup>2</sup> era demorado e ocupava um grande espaço na memória do computador, proporcionalmente a sua capacidade. Hoje, ela está no aparelho celular, no *Ipad*, pode ser distribuída por meio de *bluetooth*<sup>3</sup>...

Ressalta Alfredo Bertini<sup>4</sup> que

com todas essas nuances que envolvem a TV, a publicidade e o cinema, o audiovisual brasileiro depara-se, então, com enormes desafios para os anos 2000. Nesse cenário novo, profundamente marcado pelos avanços tecnológicos, pode-se enunciar as linhas que pautam a agenda de compromissos da sociedade contemporânea, a saber:

- a superação do dualismo avalanche da globalização *versus* preservação das identidades locais;
- o reconhecimento do esplendor da economia do conhecimento ou economia criativa (etapa do capitalismo imaterial ou cognitivo), na qual o papel do audiovisual é visto como estratégico;
- a valorização da dimensão econômica da cultura;
- a necessidade de agências controladoras dos setores econômicos ditos estratégicos;
- a introdução da tecnologia digital.

A obra cinematográfica, inserida que está no direito do entretenimento<sup>5</sup>, “também encontra amparo na moderna concepção da verdadeira função do Direito,

---

<sup>1</sup> TOFFLER, Alvim. **O choque do futuro**. In PEREIRA, Rodrigo Azevedo. **Contratos de Direito Autoral e a Internet**. In FERREIRA, Ivette Senise. BAPTISTA, Luiz Olavo (coord). **Novas Fronteiras do Direito na era Digital**. São Paulo: Saraiva, 2002, p. 113.

<sup>2</sup> Transferência de arquivo.

<sup>3</sup> Tecnologia de transferência de arquivos sem fim.

<sup>4</sup> BERTINI, Alfredo. **A economia da cultura – a indústria do entretenimento e o audiovisual no Brasil**. São Paulo: Saraiva, 2008, p. 126.

<sup>5</sup> Como prenota Rodrigo Haidar (in “Expansão da indústria do entretenimento cria nova área jurídica”. Disponível em: <[http://www.conjur.com.br/2006-jan-01/industria\\_entretenimento\\_cria\\_area\\_juridica](http://www.conjur.com.br/2006-jan-01/industria_entretenimento_cria_area_juridica)>.

como mecanismo de integração social e de minimização de privações”<sup>6</sup>. Como assevera Deborah Sztanjeberg<sup>7</sup>,

constante crítica à globalização é o aumento das exclusões, sejam elas tecnológicas, culturais ou sociais, formando uma nova legião de párias da sociedade pós-industrial. Daí nasce a referida corrente da minimização das privações como alternativa às referidas exclusões, na qual o entretenimento está contido.

Enlaçados neste *ambiente*, tratamos a seguir de novos meios de criação (por inteligência artificial e por inteligência coletiva), o impacto das novas tecnologias quanto à reprodução da obra intelectual e o entrelaçamento entre a obra cinematográfica, o direito à liberdade de expressão e os novos meios de comunicação.

## 2. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

As inovações tecnológicas vêm trazendo mudanças significativas nos formatos das obras audiovisuais. Atualmente, pode-se dizer que é praticamente impossível encontrar alguma obra cinematográfica em que não houve a participação do computador em dado momento. Seja na animação, na produção sonora, no seqüenciamento de cenas, no movimento de caracteres, até na criação de cenários, em notáveis simulações da vida real. “Titanic”, onde as paisagens, cenas de navegação, enquadramento no navio no mar, são quase todas forjadas em computador<sup>8</sup>. Mais recentemente, outro recorde de bilheteria também apresentou enorme participação do computador: “Avatar”.

---

Acesso em 12 jan. 2011), “o empuxo desse mercado abriu avenidas para a área jurídica, em que profissionais já especializados garantem os negócios e evitam as trombadas. O Direito do Entretenimento – nome de batismo da área- mistura propriedade intelectual com ingredientes trabalhistas, tributários, empresariais e até penais. (...) Um bom exemplo para ilustrar o Direito do Entretenimento é o cinema. Além das câmeras e dos sets de filmagem, atrás de uma obra cinematográfica há contratos de atores, diretores e produtores, licenças de veiculação, direitos autorais da trilha sonora, benefícios fiscais e contratos de patrocínio. Soma-se a isso a atual convergência de mídias, em que os títulos – algumas vezes antes de lançados em DVDs – têm a trilha tocada em celulares e sua história jogada em vídeo-games e computadores”.

<sup>6</sup> SZTANJEGERG, Deborah. **O show não pode parar** – Direito do Entretenimento no Brasil. Rio de Janeiro: Espaço Jurídico, 2005, p. 45.

<sup>7</sup> SZTANJEGERG, Deborah. **Ob. Cit.** p. 45.

<sup>8</sup> VIEIRA, José Alberto. **Obras geradas por computador e direito de autor.** In SÁ E MELLO, Alberto; GUERRA, Amadeu; VIDE, Carlos Rogel; VIEIRA, José Alberto; ASCENSÃO, José de Oliveira; FRADA, Manuel Carneiro de; CORDEIRO, Pedro; ALMEIDA, Pedro Pais de. **Direito da Sociedade da Informação**, Vol. II. Coimbra: Coimbra Editora, 2001, p. 114

O filme “Avatar” é considerado uma evolução das obras cinematográficas, onde todo o cenário fora produzido por meio de computação gráfica, sendo captados, também por computador, os gestos e movimentos dos atores e introduzidos no contexto.

Há, ainda, o caso de obras exclusivamente criadas por inteligência artificial (ainda não verificado em obras audiovisuais), como, por exemplo, o programa de computador Inmamusys, um acrônimo para *Intelligent Multiagent Music System* - sistema de música de multiagentes inteligentes - que é capaz de criar música em tempo real.

Obra gerada por computador, segundo o Comitê Internacional de peritos da Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI) “*é uma obra gerada por meio de computadores, na qual é impossível a identificação das várias contribuições criativas e dos respectivos autores (por causa do número ou da natureza indireta dessas contribuições ou por causa do fato das contribuições dos autores se fundirem na totalidade da obra)*”.

Mas seria o computador titular de direito autoral? Quem seria o autor da obra? O programador? O idealizador? O próprio computador? O que é inteligência artificial? É possível atribuição de autoria à máquina?

Preciso é distinguir, portanto, duas situações: a) obra elaborada com auxílio tecnológico; b) obra criada pelo computador (inteligência artificial).

O que vem se questionando é sobre a possibilidade de criação independente da máquina e o reflexo no direito autoral, ou seja, a chamada inteligência artificial como “ser” criativo.

Conforme leciona Giovanni Vismara<sup>9</sup>, inteligência artificial é “uma disciplina que estuda, como se sabe, a possibilidade de adaptar as contribuições do computador aos processos mentais típico do homem”.

Já para Marcelo Módolo<sup>10</sup>, professor de Sistemas de Informação da Universidade Metodista de São Paulo, “não existe uma definição para inteligência artificial (IA), mas várias. Basicamente, IA é fazer com que os computadores pensem como os seres humanos ou que sejam tão inteligentes quanto o homem”.

Terá, então, a máquina inteligência independente do homem?

---

<sup>9</sup> VISMARA, Giovanni. **Inose e Pierce: Tecnologias Informáticas e Cultura**. In DE MASI, Domenico (org.). Tradução Anna Maria Copovilla, Luis Sérgio do Nascimento Henriques, Marco Aurélio Nogueira e Renato Ambrósio. **A sociedade pós industrial**. São Paulo: Senac, 1999, p. 222.

<sup>10</sup> Revista Escola. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/ciencias/fundamentos/inteligencia-artificial-onde-ela-aplicada-476528.shtml>. Acesso em 26 mai. 2011.

A inteligência artificial sempre gozou de muito interesse pela sociedade. E, realmente, os avanços tecnológicos impressionam. Além do exemplo citado acima, ressaltamos o Deep Blue, primeiro programa de computador que derrotou o campeão mundial em uma partida de xadrez, Garry Kasparov, e que rendeu para IBM valorização de 18 bilhões de dólares em suas ações<sup>11</sup>.

Todo este interesse permeia a história da obra cinematográfica, bem como a evolução imaginativa das máquinas, que muitas delas acabaram por virar realidade. Podemos citar: “Metropolis”(1926), de Fritz Lang; “2001: Uma Odisseia no Espaço”(1968), de Stanley Kubrick ; “Colossus” (1969), de Joseph Sargent; “War Games” (1983), de Lawrence Lasker e Walter F. Parkes; “O Exterminador do Futuro” (1984), de James Cameron; “Robocop” (1987), de Paul Verhoeven; “Matrix” (1999), de Andrew Paul Wachowski e Laurence "Larry" Wachowski; “Inteligência Artificial” (2001), de Steven Spielberg, dentre outros.

Realmente, como pondera João Mors Cabral<sup>12</sup>

O cinema conheceu o computador e os dois se deram muito bem. A computação gráfica, ainda engatinhando, conseguiu criar efeitos especiais, toscos, se comparados aos obtidos atualmente, mas que se diferenciavam radicalmente dos resultados dos antigos e caros métodos analógicos. Por ser fruto visível da conjugação informática/cinema, é esse uso que imediatamente vem à tona. Mas as aplicações são muito diversas. Não se pode pensar apenas em revolução visual especificamente. Se considerarmos que qualquer alteração na maneira de se pensar cinema sempre será percebida no produto final que vai para as telas, poderemos imaginar que a influência estética que o uso do computador permite não se restringe apenas aos efeitos e cenários. Processos antes demorados, quase que artesanais, como montagem e edição e mixagem de som ganham, além de qualidade no produto final, versatilidade e maior liberdade de experimentação quando realizados em equipamento digital. Mas a revolução, propriamente dita, ainda não se concretiza aí. A finalização conta com ferramentas mais eficientes e fáceis de manusear, mas que continuam sendo empregadas na feitura do mesmo produto.

Se, por um lado, não há como afastar da obra cinematográfica a participação do computador (ou sistemas computadorizados), ao Direito cabe analisar quais as conseqüências dessa participação no processo de criação.

---

<sup>11</sup> WIKIPEDIA. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Intelig%C3%A2ncia\\_artificial](http://pt.wikipedia.org/wiki/Intelig%C3%A2ncia_artificial). Acesso em 26 mai. 2011.

<sup>12</sup> CABRAL, João Mors. **O computador quer mudar o cinema**. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/43/computador.htm>>. Acesso em 18 jun. 2011.

Vimos que a criação envolve uma série de etapas, em especial ao tratarmos de obras cinematográficas, bem como o designo da titularidade do direito a essas correspondente.

Até o presente momento, não há notícias de obras cinematográficas sem a participação humana, não só como fomento, mas como estratégia e desenvolvimento de produção. Mas isso não significa que tal situação, ou seja, de obra cinematográfica criada por computador, apenas com a interferência (se assim podemos dizer) indireta (alimentação de dados) pelo ser humano, não venha ocorrer.

Nestes casos, já verificado na música como supra aludido, Carlos Alberto Bittar<sup>13</sup> entende que a autoria da obra criada por computador estaria contida em três hipóteses jurídicas cabíveis. Segundo ele, poderia ser considerado autor: a) ou o proprietário da máquina; b) ou o usuário do programa; c) ou o titular do programa.

Nota-se que em todas as soluções apresentadas por Bittar, há sempre que se pensar no fomento humano, ou seja, desde a criação do programa de computador até sua alimentação com dados há a imprescindibilidade da participação do “ser humano” como fonte, mesmo que indireta, da criação.

Para José Alberto Vieira<sup>14</sup>,

em todos esses casos, o computador funciona como mera ferramenta do criador intelectual humano, obedecendo às instruções que lhe são dadas por aquele durante a execução do programa de computador utilizado. Não pomos em causa, evidentemente, que um programa de computador de elevada capacidade e sofisticação possa potenciar enormemente a capacidade expressiva dos criadores em múltiplos campos da actividade literária e, sobretudo, artística, aumentando os meios da realização criativa; mas isso em anda altera o facto do programa de computador ser nestas hipóteses um instrumento ao serviço da actividade humana de criação.

E continua<sup>15</sup>: “A utilização do computador não desvirtua a natureza expressiva da obra, nem o seu carácter criativo, desde que ela represente, exclusivamente, o resultado da criação individual de um ou de várias pessoas”.

---

<sup>13</sup> BITTAR, Carlos Alberto. **Contornos atuais do direito do autor**. *Apud* TESSLER, Leonardo Gonçalves. **Lineamentos para uma Tutela Jurídica da Obra criada por Computador**. In DE LUCCA, Newton; SIMÃO FILHO, Adalberto (coords). **Direito & Internet – aspectos jurídicos relevantes**. Vol. II. São Paulo: Quartier Latin, 2008, p. 323.

<sup>14</sup> VIEIRA, José Alberto. **Obras geradas por computador e direito de autor**. In SÁ E MELLO, Alberto; GUERRA, Amadeu; VIDE, Carlos Rogel; VIEIRA, José Alberto; ASCENSÃO, José de Oliveira; FRADA, Manuel Carneiro de; CORDEIRO, Pedro; ALMEIDA, Pedro Pais de. **Direito da Sociedade da Informação**, Vol. II. Coimbra: Coimbra Editora, 2001, p. 120.

<sup>15</sup> VIEIRA, José Alberto. **Op cit.** p. 121

Por certo, todas as mudanças comportamentais deverão ser acompanhadas pelo direito; e aqui não há como excluir a interação do computador na contemporaneidade.

Leonardo Gonçalves Tessler<sup>16</sup> defende que a possibilidade de criação sem a intervenção humana, e afirma que, uma vez impossibilitado o delineamento autoral, a solução jurídica de vê ser a aplicação do instituto da “ocupação”:

A ocupação é uma das formas de aquisição originária da propriedade móvel. Trata-se da situação em que alguém se apodera (e posteriormente adquire propriedade) de coisa sem dono. O efeito jurídico da ocupação é justamente àquele que ocupa um direito de exclusivo, um direito absoluto, oponível *erga omnes*. É uma aquisição originária porque independe da existência de um direito anterior. (...) Observa-se ainda – como também ocorre com as obras de espírito – que não é necessária uma divulgação para se constituírem direitos. A constituição, no direito autoral, ocorre com a criação; nas obras criadas por computador, neste “assenhoramento”.

Creemos que a melhor solução ainda seja a estabelecida pelo conceito clássico de obra intelectual, ou seja, a que está intimamente ligada com o espírito humano, podendo ser, como já aludido, fomento para realizações da máquina; o que independe de estarmos tratando de obras criadas em sistema fechado ou aberto, com a possibilidade de identificação do autor ou não.

A obra cinematográfica é fruto da tecnologia trazida pela captação de imagens por meio do cinematógrafo. Descaracterizar a obra cinematográfica como obra intelectual pela mera utilização do computador, seria fulminar todo o processo criativo indispensável elaboração e conclusão da sétima arte.

Por certo, a utilização do computador pelo criador da obra é, ao menos por enquanto<sup>17</sup>, mero suporte técnico; o que não influencia a aplicação *in totum* do direito autoral.

### 3. INTELIGÊNCIA COLETIVA

---

<sup>16</sup> TESSLER, Leonardo Gonçalves. **Lineamentos para uma Tutela Jurídica da Obra criada por Computador**. In DE LUCCA, Newton; SIMÃO FILHO, Adalberto (coords). **Direito & Internet – aspectos jurídicos relevantes**. Vol. II. São Paulo: Quartier Latin, 2008, p. 331.

<sup>17</sup> Pedro Paranaguá e Sérgio Branco (*in Direitos Autorais*. Rio de Janeiro: FGV, 2009, p. 45) ressaltam que “hoje a tecnologia já se encontra bem próxima disso – ou talvez, mesmo que não se queira admitir, tal realidade já exista. Pelo menos, nas artes gráficas, os computadores já são capazes de produzir independentemente da mão humana”.

Se a inteligência artificial ainda não causa tanto impacto no mundo jurídico ao ponto de serem destinadas obras com este estudo específico, o mesmo não ocorre quando tratamos de inteligência coletiva.

Esta criação coletiva interativa (ou obra aberta), em que várias pessoas criam ou modificam uma obra, conjuntamente, sem, necessariamente, designar seus nomes ou pseudônimos, compõe a chamada “inteligência coletiva”.

O avanço tecnológico sempre trouxe (e continua trazendo) reflexões sobre visões de passado próximo, em especial sobre a proteção de obras intelectuais. Vimos no item anterior, que a produção destas obras conta, atualmente, com uma admirável rede de recursos.

Não bastassem os recursos tecnológicos, o aumento dos meios de comunicação e a celeridade de troca de informações tornam possível a criação coletiva de forma mais abrangente. Antes era necessário o encontro em um local físico ou a troca de correspondência para conjugação de ideias. Atualmente, basta um *click* e já está conectado a milhões de pessoas pelo mundo.

Exemplo disso, é o projeto *A Swarm of Angels*<sup>18</sup>, que tem o objetivo de atualizar o processo de fazer filmes tradicionais de Hollywood em filmes independentes, desenvolvendo o que eles chamam de “cinema de culto para a era digital”, onde são reunidos 50mil membro para ajudar a financiar o projeto e fornecer informações sobre o filme na forma de voto em decisões importantes, como a seleção do *script*, bem como um *feedback* geral durante a produção<sup>19</sup>.

É possível aqui a análise sob o critério de classificação da obra, em originária ou derivada. Define a legislação pátria<sup>20</sup>, a obra originária é como sendo a de criação primígena (primitiva) e a obra derivada, aquela que resulta da transformação de obra originária, constituindo criação intelectual nova. Havendo uma obra (evidentemente concluída) que deu origem a outra, por interatividade de internautas, por exemplo, todos os direitos atinentes ao autor dessa obra, devem ser respeitados, inclusive a autorização para a inserção de modificações nessa obra.

O segundo passo se refere à interatividade, sem a possibilidade de delimitação ou conhecimento (a não ser por realização de trabalhos investigativos prolongados, ou seja, por meio de um arduo trabalho de anos) dos autores que tornaram

---

<sup>18</sup> Tradução livre: Um Enxame de Anjos.

<sup>19</sup> Disponível em: <<http://trkillerstartups.com/Web20/aswarmofangels-com-open-source-cinema>>. Acesso em 19 jun. 2011.

<sup>20</sup> Lei n° 9.610/98, art. 5º, VIII, “f” e “g”.

viva uma criação, ou seja, por meio de inteligência coletiva<sup>21</sup>. Assim, nas obras produzidas por meio de inteligência coletiva<sup>22</sup>, é praticamente impossível delimitar a autoria.

Nasce aqui um problema a ser resolvido, pois sem a possibilidade de conhecimento de quem é o autor (ou quem são os autores), a quem cabe o direito sobre essa obra? As mudanças na forma de criação estão levando a novos posicionamentos quanto ao Direito Autoral? Será, realmente, que é imprescindível que seja atribuída a autoria a alguém?

Para Carboni<sup>23</sup>,

a Lei de Direitos Autorais não deve criar obstáculos à interatividade propiciada pela Internet, sob o risco de contribuir ainda mais para o aumento da exclusão digital, que não diz respeito apenas à limitação de acesso às redes de informação, mas também ao exercício da inteligência coletiva propiciada pela tecnologia digital. De fato, a interatividade permite uma maior democratização do uso de obras intelectuais, além de incentivar a criação de forma mais dinâmicas de produção intelectual.

No mesmo sentido, Roque de Barros Laraia<sup>24</sup> frisa que

cada sistema cultural está sempre em mudança. Entender esta dinâmica é importante para atenuar o choque entre as gerações e evitar comportamentos preconceituosos. Da mesma forma que é fundamental para humanidade a compreensão das diferenças entre povos de culturas diferentes que ocorrem dentro do mesmo sistema. Este é o único procedimento que prepara o homem para enfrentar serenamente este constante e admirável mundo novo do porvir.

Entendemos que, mesmo diante desse novo meio de criação, difícil é visualizar a finalização da obra cinematográfica sem a direção de uma pessoa ou um conjunto limitado de pessoas. Alguém terá que decidir quando a obra está acabada<sup>25</sup>, por exemplo, e isso depende de uma análise subjetiva, além de um gerenciamento em sua elaboração; o que nos remeteria aos conceitos de outrora.

---

<sup>21</sup> Inteligência coletiva não se confunde com autoria coletiva, dado que esta última se caracteriza pela formação da obra pela união de várias obras, que podem ou não ter vida própria (ver item 3.2).

<sup>22</sup> Guilherme C. Carboni (*in O Direito de Autor na Multimídia*. São Paulo: Quartier Latin, 2003, p. 175) afirma que nestes casos tratamos de “autoria diluída”. Já Pedro Paranaguá e Sérgio Branco (*in Direitos Autorais*. Rio de Janeiro: FGV, 2009, p. 45) denominam –nas de obras colaborativas.

<sup>23</sup> CARBONI, Guilherme C.. **Propriedade Intelectual na era da internet**. Disponível em: [HTTP://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos.asp?co-303ENO0063](http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos.asp?co-303ENO0063). Acesso em 05 mai 2011

<sup>24</sup> LARAIA, Roque de Barros. **Cultura – um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009, p. 101.

<sup>25</sup> Inclusive para creditar se trata de obra originária ou derivada, já que as modificações salutares formam uma nova obra, e, portanto, outros titulares de direito.

#### 4. REPRODUÇÃO<sup>26</sup> e CONTRAFAÇÃO

Indiscutível é que a popularização dos computadores e a invasão da Internet nos locais mais distantes têm revolucionado a comunicação, facilitando o acesso à informação de forma indiscriminada. Esse fenômeno traz à baila discussões sobre o conceito de reprodução, a existência ou não do direito à cópia privada, e se a “Sociedade da Informação” modificou o conceito de contrafação e plágio.

De forma singela, o plágio consiste na apresentação da obra por terceiro como se fosse o verdadeiro autor, porém sem o ser. Segundo Edmir de Araújo Netto<sup>27</sup>,

“plágio consiste em publicar como próprias obras ou partes de obras produzidas por outrem (...), envolvendo a identidade de personagens, situações, forma de tratamento de episódios, esquematizações, desenvolvimentos de argumentos, diálogos, citações, referências e até caracteres, tendo ou não a obra o mesmo título”.

O plágio está inserido no conceito de reprodução, definido pelo artigo 5º, VI, da Lei nº 9.610/98. Segundo a referida *Lex*, reprodução consiste em “a cópia de um ou vários exemplares de uma obra literária, artística ou científica ou de um fonograma, de qualquer forma tangível, incluindo qualquer armazenamento permanente ou temporário por meios eletrônicos ou qualquer outro meio de fixação que venha a ser desenvolvido”.

A reprodução pode ou não ser autorizada, sempre de acordo com a vontade e o interesse do titular do direito. Inexistindo autorização para a reprodução, dar-se-á a contrafação (popularmente chamada de pirataria).

Na contrafação (ao contrário do plágio), na maioria das vezes, a reprodução traz os dados do autor/ titular de direitos autorais, porém os proventos financeiros são “arrecadados” pelo contrafator, em total desaproveito do autor/ titular de direitos autorais.

Inicialmente, era comum a baixa qualidade de imagem e som nos produtos contrafeitos; o que, hoje, já está superado (não que não aconteça), em especial pela transmissão via Internet.

---

<sup>26</sup> O direito autoral somente foi positivado (e para alguns, somente passou a existir) a partir da invenção dos tipos móveis de Hans Gutemberg, no século XV, que possibilitou a reprodução de textos.

<sup>27</sup> ARAÚJO NETTO, Edmir. **Proteção Judicial do Direito do Autor**. *Apud* KRESTSCHMANN, Ângela. **Dignidade Humana e Direitos Intelectuais: re(visitando) o Direito Autoral na Era Digital**. Florianópolis: Conceito Editorial, Millennium, 2008, p. 155.

Seria, então, a transmissão via Internet (ou por outro meio digital) um deglutinador do direito autoral? Maurício Lopes de Oliveira, explica-nos que “a transmissão por ondas hertzianas não é objeto de nenhuma faculdade compreendida no direito do autor. O exercício do direito do autor está na comunicação ao público, e não no processo meramente técnico de transmissão”<sup>28</sup>.

Com exceção de André Bertrand, que afirma que a utilização de um programa de computador representa simultaneamente uma reprodução e uma representação (comunicação ao público), porque considera dois momentos sucessivos, o da integração na memória do computador e o da comunicação pela máquina, e só este último constituiria uma representação, os doutrinadores consideram que a exibição de uma obra cinematográfica não representa uma reprodução, pela aparição na tela das imagens fugazes, vez que a exibição é direito de faculdade de comunicação ao público<sup>29</sup>.

Portanto, conclui-se que o meio de transmissão é irrelevante, importando-se apenas (ao menos, a princípio) se houve autorização ou não para tanto. Nota-se que para caracterizar a contrafação é necessário que não haja autorização para a reprodução, independente do suporte (seja físico ou digital).

A contrafação constitui ilícito penal<sup>30</sup> previsto no artigo 184 do Código Penal<sup>31</sup>, além de ser causa de pedir de ação de reparação de danos (materiais e morais).

---

<sup>28</sup> OLIVEIRA, Maurício Lopes de. ASCENSÃO, José de Oliveira (coords.). **Direito da Internet – os actos de reprodução no ambiente digital – as transmissões digitais**. Rio de Janeiro: Lúmen Júris, 2005, p. 25

<sup>29</sup> OLIVEIRA, Mauricio Lopes de. **Ob. cit.** p. 30

<sup>30</sup> VIOLAÇÃO DE DIREITO AUTORAL - Materialidade e autoria demonstradas pelo conjunto probatório -

Comprovada a reprodução, exposição e venda, com intuito de lucro – Perfeita caracterização do delito descrito no artigo 184, § 2o, do Código Penal - A reprodução praticada serviu de meio para a prática da conduta fim - Absorção reconhecida – Pena e regime criteriosamente fixados – Sentença mantida por seus próprios fundamentos - Aplicação do art. 252 do Regimento Interno do Tribunal de Justiça - Recurso improvido. (TJ/SP, Ap. n° 0000594-13.2010.8.26.0180, rel. Des. Newton Neves, v.u., j. 10.05.2011)

<sup>31</sup> Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena - reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual

O caráter patrimonial da reprodução não autorizada torna a contrafação forma de concorrência desleal (Lei nº 9.279/96, art. 195), crime contra a Ordem Tributária (Lei nº 8.137/90, art. 1º) e crime contra as relações de consumo (Lei nº 8.137/90, art. 7º, e Lei nº 8.078/90, art. 66). Entendimentos mais radicais inserem no contexto da contrafação o consumidor, ciente do produto falsificado, como receptor (ou seja, autor do delito descrito no artigo 180 do Código Penal). Nesta toada, Henrique Galdeman<sup>32</sup> afirma que antes mesmo da propagação da Internet, a contrafação já era veiculada, em especial com a invenção do videocassete, tornando qualquer cidadão um autor de ato ilegal.

Para Augusto Eduardo de Souza Rossini<sup>33</sup>, o bem jurídico a ser protegido na atualidade é a segurança informática, independente dos bens jurídicos individuais e coletivos que possam existir concomitantemente numa conduta típica porventura praticada no âmbito da Internet, onde se deve proteger a integridade, a disponibilidade e a confidencialidade da informação. Apresenta, inclusive, como proposta para defesa desse bem jurídico, uma divisão sistêmica, por meio da criação e/ou adaptação dos tipos penais (Direito Penal), da correta coleta das provas digitais (Processo Penal) e do uso das novas tecnologias nos atos processuais à distância (Processo Penal)<sup>34</sup>.

A veiculação de obras cinematográficas pela rede das redes, alavancada pela tecnologia digital, é cada vez mais freqüente. Segundo Lev Manovich<sup>35</sup>:

“O audiovisual passa a integrar a Internet devido à melhoria da qualidade de conexões e ao aprimoramento das redes de “banda larga” que permitem o fluxo cada vez mais rápido e de melhor qualidade. As páginas, inicialmente

---

ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena - reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa. (Incluído pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 4º O disposto nos §§ 1º, 2º e 3º não se aplica quando se tratar de exceção ou limitação ao direito de autor ou os que lhe são conexos, em conformidade com o previsto na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, nem a cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto. (Incluído pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

<sup>32</sup> GALDEMAN, Henrique. **De Gutenberg à Internet – direitos autorais na era digital**. Rio de Janeiro: Record, 1997, p. 68

<sup>33</sup> ROSSINI, Augusto E. de Souza. **Breve ensaio sobre a tutela punitiva na Sociedade da Informação, suas esferas de proteção e recentes conquistas**. *Apud* PAESANI, Liliansa Minardi (coord). **O Direito na Sociedade da Informação II**. São Paulo: Atlas, 2009, p. 133.

<sup>34</sup> ROSSINI, Augusto E. de Souza. **Ob. Cit.** p, 137.

<sup>35</sup> MANOVICH, Lev. *Apud* NIGRI, Deborah Fisch. **Direito autoral e a convergência de mídias**. Rio de Janeiro: Lúmen Júris, 2006, p.49

estáticas, passam a apresentar-se na forma dinâmica, em movimento. Passamos a viver a era do *webcasting*, com a apresentação de sons, imagens, textos, voz, entre outros, via Internet, via telefone celular, via Internet sem fio (*Wi-max*). Mais recentemente, a televisão passou a integrar este universo e o conceito foi se ampliando de forma que o televisor passa a ser também um meio de recepção de Internet e ambas as coisas passam a se confundir em uma só mídia, sendo possível assistir em um terminal de computador uma obra audiovisual com qualidade perfeita. A televisão digital, com alta definição, também passa a ser um meio de recepção da Internet. Em paralelo a esta evolução surge também a Internet sem fio (*wireless*), através de dispositivos móveis como o telefone celular, os PDAs (*Personal Digital Assistant*), que se utilizam do protocolo WAP (*wireless application protocol*), que proporciona acesso a conteúdos em qualquer lugar onde o usuário esteja. O conceito que está por trás de toda esta tecnologia é a possibilidade de distribuição de serviços e conteúdos para os usuários em qualquer lugar, traduzindo-se na possibilidade de ter acesso *anywhere, anytime, anydevice*.

A digitalização de conteúdo que, a princípio, atingiu obras literárias e fotográficas, devassou a obra fonográfica de forma impiedosa, em especial com o advento do MP3 e do Napster, e, agora, com o advento da Internet banda larga e sua propagação às camadas mais populares, atinge também as obras audiovisuais.

As possibilidades de reprodução estão, também, em discussão. A legislação atual (Lei nº 9.610/98) prevê em seu artigo 30 que “no exercício do direito de reprodução, o titular dos direitos autorais poderá colocar à disposição do público a obra, na forma, local e pelo tempo que desejar, a título oneroso ou gratuito”. E, ainda:

§ 1º O direito de exclusividade de reprodução não será aplicável quando ela for temporária e apenas tiver o propósito de tornar a obra, fonograma ou interpretação perceptível em meio eletrônico ou quando for de natureza transitória e incidental, desde que ocorra no curso do uso devidamente autorizado da obra, pelo titular.

§ 2º Em qualquer modalidade de reprodução, a quantidade de exemplares será informada e controlada, cabendo a quem reproduzir a obra a responsabilidade de manter os registros que permitam, ao autor, a fiscalização do aproveitamento econômico da exploração.

Portanto, cabe, exclusivamente, ao titular do direito autoral a autorização para reprodução, ressalvadas as obras em domínio público<sup>36</sup> (Lei nº 9.610/98, art. 33) e as exceções trazidas no artigo 46 da Lei de Direitos Autorais vigente<sup>37</sup>.

---

<sup>36</sup> Obra não submetida aos direitos autorais patrimoniais. No caso da obra cinematográfica, após o decurso do prazo de 70 anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao de sua divulgação (Lei nº 9.610/98, art. 44).

<sup>37</sup> Lei nº 9.610/98. Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais: I. a reprodução: d) de obras literárias, artísticas ou científicas, para uso exclusivo de deficientes visuais, sempre que a reprodução, sem fins comerciais, seja feita mediante o sistema Braille ou outro procedimento em qualquer suporte para esses destinatários; II. A reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro; V. a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas, fonogramas e transmissão de rádio ou televisão em estabelecimentos comerciais,

Dentre as exceções do artigo 46, encontra-se o direito à cópia privada de “pequenos trechos”. Aqui reside outro embaraço contemporâneo: não é permitida a reprodução da obra integralmente, nem para uso próprio. Portanto, quem adquirir uma obra cinematográfica por meio de um *download*, não a pode reproduzir em outro suporte, por exemplo, um DVD, nem com o intuito de se fazer um *back up* (cópia de segurança). A questão vem sendo debatida, e no Pré-projeto de Lei de 2009, proposto pelo Ministério da Cultura, está inserido o direito à cópia privada (art. 46).

Para Jorge S. Costa<sup>38</sup>, a solução para este caso já fora dada por vinte países da Comunidade Européia que

instituíram por lei a cobrança de um cânone compensatório incidente sobre os equipamentos, suportes analógicos e digitais que se prestam à gravação de obras musicais e audiovisuais que permitem a realização das cópias, tais como gravadores, computadores e outros tipos de equipamentos que a isso se prestem e que, de certa forma, tem compensado as perdas que os criadores, os artistas e a indústria da cultura e do entretenimento vem sofrendo dia a dia de forma acentuada.

Entendemos que esta não é a melhor solução a ser aplicada, pois não beneficiará o titular de direitos autorais, tampouco o consumidor<sup>39</sup>. A cópia privada deve ser permitida, porém com a ostensiva informação ao consumidor quanto aos seus limites. Óbvio é que a simples informação não fará com que reproduções não autorizadas deixem de existir.

Da mesma forma que a ciência trouxe as inovações tecnológicas em prol da propagação das informações (verdadeiras ou não), também há de desenvolver meios de controle de reprodução. Quanto às obras cinematográficas, fora inventado,

---

exclusivamente para demonstração à clientela, desde que esses estabelecimentos comercializem os suportes ou equipamentos que permitam a sua utilização; VII. A utilização de obras literárias, artísticas ou científicas para produzir prova judiciária ou administrativa; VIII. A reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.

<sup>38</sup> COSTA, Jorge S. **Seminário A Gestão Coletiva. “A Defesa do Direito Autoral: Gestão Coletiva e o Papel do Estado.** Disponível em: [http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/09/apresentacao\\_jorge\\_costa\\_mesa3.pdf](http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/09/apresentacao_jorge_costa_mesa3.pdf). Acesso em 23 mai 2011

<sup>39</sup> Segundo consta no Pré-projeto de Lei do Ministério da Cultura, logo em seu primeiro artigo, a legislação deve ter como fundamento a alinhamento dos direitos autorais com a livre iniciativa, a defesa da concorrência e a defesa do consumidor.

recentemente, a tecnologia *Blu-ray*<sup>40</sup>. Rumores afirmam que já conseguiram contrafezer produtos com tal tecnologia, porém em pequena escala.

Como ponderam Pedro Paranaguá e Sérgio Branco<sup>41</sup>, “não é a extensão da cópia que deve constituir o critério mais relevante para se autorizar sua reprodução, mas certamente o seu que se fará da parte copiada”.

Nem todo o filme tem final feliz, mas nem por isso é perdida a magia, o encantamento dessa arte; assim também podemos dizer quanto à violação dos direitos autorais.

Outro problema a ser enfrentado pelos titulares de direito autoral é a convergência de mídias, tornando os diversos meios de comunicação integrados, e, com isso, facilitando a reprodução, por exemplo, do telefone para o computador, do computador para a televisão, da televisão para o aparelho de som, etc.

*In fact*, “a construção, desconstrução e reconstrução de conjuntos culturais abrangem também a construção e destruição de ideologias. E as relações ideológicas – ecológicas, econômicas, sociais e políticas – transcendem fronteiras”<sup>42</sup>.

Tais dificuldades decorreriam da sociedade contemporânea? Estaríamos diante de um insolúvel conflito entre a tecnologia e a humanidade já aclamado por Charles Chaplin na primeira metade do século XX, em sua obra “Tempos Modernos”<sup>43</sup>? Estaríamos nós inundados pela ideologia desafiadora da igualdade a qualquer preço? O que não se pode permitir é que os direitos autorais deixem de ser protegidos, sob pena desincentivar a inovação, o avanço, a cultura, a obra intelectual.

Nas lições de Norberto Bobbio<sup>44</sup>:

O problema da eficácia de uma norma é o problema de ser ou não seguida pelas pessoas a quem é dirigida (os chamados da norma jurídica) e, no caso de violação, ser imposta através de meios coercitivos pela autoridade que a evocou. Que uma norma exista como norma jurídica não implica que seja também constantemente seguida... .

---

<sup>40</sup> Tecnologia desenvolvida pela Sony, em que quintuplicou a capacidade de armazenamento de informação, além de aumentar a definição dos filmes em um disco com as mesmas dimensões de um DVD comum, além de leitura muito mais rápida.

<sup>41</sup> BRANCO, Sérgio. PARANAGUÁ, Pedro. **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro: FGV, 2009, p. 77.

<sup>42</sup> FELDMAN-BIANCO, Bela; RIBEIRO, Gustavo Lins (Orgs.). **Antropologia e poder- contribuições de Eric R. Wolf**. Trad. de Pedro Maia Soares. Brasília: Editora da Universidade de Brasília; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; Editora Unicamp, 2003, p. 298.

<sup>43</sup> Fazendo cá uma analogia ao último filme mudo de Chaplin, que trata da sociedade industrial e as desigualdades das classes sociais

<sup>44</sup> BOBBIO, Norberto. **Teoria da Norma Jurídica**. São Paulo: Edipro, 2001, p. 47.

É preciso, portanto, uma readequação da legislação vigente, para que coadune com as questões da atualidade, de modo a torná-la efetiva, aplicável e, sobremaneira, respeitável.

## CONCLUSÃO

A tecnologia trouxe a possibilidade do cidadão, até de classe média e baixa, adquirir instrumental para pequenas produções, podendo filmar cenas do dia-a-dia. Será que estamos retornando ao passado? Como era e como é a proteção jurídica dessas obras? Dos irmãos Lumière às filmadoras portáteis, houve alteração na visão do Direito sobre a obra cinematográfica?

O avanço tecnológico fez surgir um novo criador: a máquina. Teria a máquina capacidade intelectual para criar uma obra imaterial? Teria a máquina proteção sobre os direitos oriundos de sua criação? Aliás, teria a máquina poder criativo?

A tecnologia se tornou uma facilitadora de acesso do povo à cultura, gerando mecanismos capazes de levar o cinema para dentro de casa; no entanto, trouxe impactos sociais, e a acessibilidade vem sendo capaz de ser fruto de grandes prejuízos para indústria cinematográfica veiculada por contrafatores. A chamada pirataria está presente de forma escalonária e sob o manto da aparente acessibilidade cultural em qualquer lugar do mundo. Trata-se a cópia não autorizada de bem ou mal?

Muitas discussões, certamente, ainda serão travadas neste sentido, havendo posições para todos os gostos e interesses. No entanto, não há como não admitir que o homem é fonte inspiradora e criadora dessa arte que tem nos bastidores a evolução tecnológica, refletindo na formatação da obra final; o que não diminui ou exclui os direitos advindos dessa criação.

Todo esse aparato reflete na obra cinematográfica, em especial quanto à participação, seja do produtor, enquanto pessoa física ou jurídica, como do próprio computador, na elaboração da obra, influenciando o resultado a ser exibido ao público. Com absoluta certeza, não fosse o uso da tecnologia, o filme “Avatar”, por exemplo, seria muito diferente do apresentado à exibição há pouco tempo atrás, se é que existiria.

Repensar tais situações é preciso, inclusive quanto ao retorno do produtor ao patamar de co-criador da obra cinematográfica, delimitada pela participação e interferência no produto final.

Não é mais possível ver o bem intelectual como outrora, seja no sentido de valorizá-lo, seja quanto à finalidade de atingir o maior público possível, mantendo o

respeito pelos direitos autorais, para que não haja desestímulo de venha, então, a deixar de existir. Mas do que mero divertimento, a obra cinematográfica contribui no sustento de muitas famílias, realizando, assim, sua função social, além de ser meio de divulgação de cultura.

O respeito e proteção da obra intelectual devem ser uma questão de política pública, resguardados os direitos de contratar, de usar, fruir e dispor, além dos direitos morais cabíveis; bem como inserindo meios para a produção de obra nacional, dissolvendo a concentração ora existente, e dando subsídio e capacitação para que o pequeno produtor possa também participar das leis de incentivo fiscal.

## BIBLIOGRAFIA

BERTINI, Alfredo. **A economia da cultural – a indústria do entretenimento e o audiovisual no Brasil**. São Paulo: Saraiva, 2008

BOBBIO, Norberto. **Teoria da Norma Jurídica**. São Paulo: Edipro, 2001

BRANCO, Sérgio. PARANAGUÁ, Pedro. **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro: FGV, 2009

CABRAL, João Mors. **O computador quer mudar o cinema**. Disponível em:

<<http://www.contracampo.com.br/43/computador.htm>>. Acesso em 18 jun. 2011

CARBONI, Guilherme C.. **Propriedade Intelectual na era da internet**. Disponível em:

<HTTP://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos.asp?co-303ENO0063>. Acesso em 05 mai 2011

\_\_\_\_\_. **O Direito de Autor na Multimídia**. São Paulo: Quartier Latin, 2003

COSTA, Jorge S. **Seminário A Gestão Coletiva. “A Defesa do Direito Autoral: Gestão Coletiva e o Papel do Estado**. Disponível em: [http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/09/apresentacao\\_jorge\\_costa\\_mesa3.pdf](http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/09/apresentacao_jorge_costa_mesa3.pdf). Acesso em 23 mai 2011

DE FRANCE, Claudine. **Cinema e Antropologia**. Tradução de Március Freire, Isabel Pagano e Maria Francisca Marcello. Campinas: Unicamp, 1998

DE LUCCA, Newton; SIMÃO FILHO, Adalberto (coords). **Direito & Internet – aspectos jurídicos relevantes**. Vol. II. São Paulo: Quartier Latin, 2008

DE MASI, Domenico (org.). Tradução Anna Maria Copovilla, Luis Sérgio do Nascimento Henriques, Marco Aurélio Nogueira e Renato Ambrósio. **A sociedade pós industrial**. São Paulo: Senac, 1999

FELDMAN-BIANCO, Bela; RIBEIRO, Gustavo Lins (Orgs.). **Antropologia e poder-contribuições de Eric R. Wolf**. Trad. de Pedro Maia Soares. Brasília: Editora da Universidade de Brasília; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; Editora Unicamp, 2003

FERREIRA, Ivette Senise. BAPTISTA, Luiz Olavo (coord). **Novas Fronteiras do Direito na era Digital**. São Paulo: Saraiva, 2002,

GALDEMAN, Henrique. **De Gutemberg à Internet – direitos autorais na era digital**. Rio de Janeiro: Record, 1997

H AidAR, Rodrigo Haidar. **Expansão da indústria do entretenimento cria nova área jurídica**. Disponível em: <[http://www.conjur.com.br/2006-jan-01/industria\\_entretenimento\\_cria\\_area\\_juridica](http://www.conjur.com.br/2006-jan-01/industria_entretenimento_cria_area_juridica)>. Acesso em 12 jan. 2011

KRESTSCHMANN, Ângela. **Dignidade Humana e Direitos Intelectuais: re(visitando) o Direito Autoral na Era Digital**. Florianópolis: Conceito Editorial, Millennium, 2008

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura – um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009

MARTINS, William de Souza Nunes. **As múltiplas formas de censura no cinema brasileiro: 1970-1980**. Disponível em: <[http://iberoamricaglobal.huji.ac.il/num1/art3\\_william.pdf](http://iberoamricaglobal.huji.ac.il/num1/art3_william.pdf)>. Acesso em 03 jun. 2011.

METZ, Christian. Tradução Jean-Claude Bernardet; revisão Mary Amazonas Leite de Barros. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972

NIGRI, Deborah Fisch. **Direito autoral e a convergência de mídias**. Rio de Janeiro: Lúmen Júris, 2006

PAESANI, Liliana Minardi (coord). **O Direito na Sociedade da Informação II**. São Paulo: Atlas, 2009

RAMÍREZ, Salvador Vergés. **Derechos Humanos: Fundamentación**. Madri: Tecnos, 1997

RODOTÁ, Stefano. **A vida na sociedade da vigilância – a privacidade hoje**. Rio de Janeiro: Renovar, 2008

SÁ E MELLO, Alberto; GUERRA, Amadeu; VIDE, Carlos Rogel; VIEIRA, José Alberto; ASCENSÃO, José de Oliveira; FRADA, Manuel Carneiro de; CORDEIRO, Pedro; ALMEIDA, Pedro Pais de. **Direito da Sociedade da Informação**, Vol. II. Coimbra: Coimbra Editora, 2001

SZTANJEBERG, Deborah. **O show não pode parar – Direito do Entretenimento no Brasil**. Rio de Janeiro: Espaço Jurídico, 2005