

O DIREITO DE AUTOR NA ERA DIGITAL: UMA FERRAMENTA VITAL PARA OS ARTISTAS



SOBRE A EMPRESA

BOB MACNEIL, EUA

Criado em uma família de artistas profissionais e amadores, Bob MacNeil sempre viu a arte como parte integrante de sua vida. Cercado por pessoas que estimulavam sua criatividade, ele refinou sua imaginação lendo histórias em quadrinhos e assistindo a filmes de ficção científica, e desde muito cedo inventava novas formas de expressão artística. Fez seus primeiros esboços ainda aos seis anos, quando, tendo decalcado habilmente a capa de um livro de quadrinhos, achou que o desenho merecia alguns acréscimos e presenteou com oito pares de músculos abdominais o super-herói que protagonizava a história. Não obstante a precariedade de seus conhecimentos de anatomia, MacNeil já manifestava ali dotes artísticos promissores. Aproximadamente um ano depois, em 1978, o garoto viu na televisão um anúncio sobre um curso de educação artística por correspondência. Com fantasias talvez um pouco ambiciosas demais para sua técnica na época, ele preencheu o formulário de inscrição, que incluía um teste de desenho. Ele enviou o formulário pelo correio e ficou aguardando ansiosamente pela resposta. Para a decepção do destemido artista em formação, ele não só foi reprovado no teste, como ainda recebeu o conselho de desistir de seus sonhos: segundo a escola, o menino não levava jeito para ser artista. Mesmo não sendo a resposta que ele gostaria de ouvir, o efeito não poderia ter sido mais positivo: determinado a mostrar que a escola estava errada, MacNeil resolveu que iria se tornar um artista famoso e continuou a se aplicar no aperfeiçoamento de seu talento.

O artista deu prosseguimento à sua formação e, em 1990, iniciou seus estudos em ilustração e desenho na Escola de Belas Artes e Arte Industrial de Newark, no estado de Nova Jersey, nos Estados Unidos. Em 1991, conseguiu seu primeiro emprego formal como ilustrador, assumindo a produção de uma série de imagens a bico de pena para um parente que era dono de uma gráfica. Foi uma experiência de valor inestimável, permitindo-lhe trabalhar diretamente com um cliente enquanto ainda se dedicava aos estudos. Esse primeiro trabalho rapidamente conferiu a seu portfólio um nível razoável – algo essencial para qualquer artista – e, ao concluir a graduação, MacNeil foi contratado (sem o auxílio de familiares ou amigos) para projetar estandes de vendas a serem instalados no interior de lojas e shopping centers. À medida que sua carreira progredia e a tecnologia ganhava cada vez mais proeminência na arte e nos meios de comunicação, MacNeil se dedicou a conhecer e dominar os recursos da arte digital, em um esforço que elevou seu trabalho a um novo patamar e consolidou sua posição como artista altamente procurado.



Usando meios tradicionais e digitais, MacNeil criou um portfólio impressionante (Foto: © Bob MacNeil)

PESQUISA E DESENVOLVIMENTO

MacNeil ainda se dedicava ao fortalecimento de sua carreira, quando o advento da era da internet e da arte digital alterou drasticamente o panorama das artes visuais. Percebendo que se tratavam de ferramentas extremamente poderosas das quais ele precisava se aproveitar, o artista se debruçou sobre as novas tecnologias e aprendeu por conta própria a usar os softwares de arte digital.

O surgimento dessa tecnologia foi extremamente benéfico, permitindo que ele trabalhasse em ritmo mais acelerado e simplificando muito as tarefas de edição. Graças às ferramentas e aos meios da arte digital, MacNeil pôde criar mais obras, aumentar a difusão de sua arte e ampliar mais rapidamente seu portfólio.

Por outro lado, MacNeil é o primeiro a dizer que os métodos tradicionais de criação de obras artísticas não podem ser subestimados. Em sua opinião, todo iniciante deve primeiramente aprender os fundamentos do trabalho artístico. “São esses princípios básicos que fazem você se diferenciar da imensa maioria”, explica ele. “E, no longo prazo, o trabalho se torna muito mais gratificante.” Reconhecendo a necessidade e os benefícios dos métodos artísticos tradicionais e modernos, MacNeil tenta manter um equilíbrio entre essas duas formas de criação. “Comecei a minha carreira sem jamais ter chegado perto de um computador”, diz ele. “Eu tinha a convicção de que precisava antes dominar os fundamentos do trabalho artístico. Não há como construir uma casa sem antes assentar o alicerce.”



MacNeil desenha em vários estilos, combinando-os harmonicamente
(Foto: © Bob MacNeil)

A internet também se tornou uma ferramenta fundamental para MacNeil e, após uma pesquisa para determinar qual seria o melhor curso de ação, ele decidiu criar um site para exibir suas obras. Para um artista como ele, são três os principais benefícios que a internet oferece. Em primeiro lugar, a rede mundial de computadores possibilita atuar em diferentes segmentos de atividade, independentemente do lugar em que ele se encontra. MacNeil mora no estado de Nova Jersey, na costa leste dos Estados Unidos, e não é exatamente lá que as coisas acontecem no segmento de videogames e animações, de onde vem a maior parte da demanda por seu trabalho. Com a internet, o lugar onde ele mora tornou-se irrelevante e “(...) eu pude expandir o meu portfólio de uma maneira incrível, muito além do que eu imaginava ser possível”, explica ele. Em segundo lugar, a internet tem se mostrado uma solução de baixo custo para a ampliação do alcance de seu trabalho. “Antes, você tinha que publicar anúncios em catálogos enviados a potenciais clientes. Agora, esse método arcaico e dispendioso foi substituído pela comodidade da internet”, diz ele. Em outras palavras, a internet tem permitido que MacNeil mostre para o mundo o que faz de uma maneira extremamente barata e prática.

Por fim, a exposição na internet levou a arte de MacNeil a pessoas do mundo inteiro, multiplicando e diversificando seu público. Tendo aprendido a criar um site com design atraente, a pôr à venda suas obras em lojas virtuais e a produzir fascinantes vídeos on-line, ele conseguiu atingir milhões de pessoas sem sair de sua casa em Nova Jersey. O caráter consistente e profissional de sua presença on-line lhe proporcionou muito mais oportunidades do que antes, e também serve como inspiração para artistas iniciantes de todo o mundo. As respostas que chegam a MacNeil pelo site também o ajudam a desenvolver seu trabalho artístico e permitem que ele compartilhe seus conhecimentos, publicando tutoriais e oferecendo dicas. Além disso, os potenciais clientes, e mesmo aqueles que já contrataram seus serviços em outras ocasiões, podem, de qualquer lugar e a qualquer momento, acessar facilmente seu portfólio e entrar em contato com ele com dois ou três cliques do mouse.

Com as pesquisas que fez sobre mídias digitais e internet e sua sólida base em métodos artísticos tradicionais, MacNeil desenvolveu técnicas e habilidades que lhe permitem lidar com praticamente qualquer desafio artístico. Graças aos conhecimentos e à experiência que acumulou em tantas áreas, MacNeil produz obras que se distinguem pela excelência, não importando o gênero ou veículo de mídia adotado.

DIREITO DE AUTOR

Na opinião de MacNeil, o direito de autor é essencial para a sobrevivência de um artista, protegendo suas criações e sua carreira. “Não posso entrar em uma loja de móveis e sair de lá carregando um sofá só porque ninguém veio me dizer que o sofá tinha dono”, diz ele. “Por que alguém teria o direito de fazer isso com as minhas obras artísticas?”

VIOLAÇÃO E APLICAÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

A importância do direito de autor é um tema particularmente caro a MacNeil por ele ter sido vítima de uma violação de propriedade intelectual. No início de 2010, o artista foi contratado por uma revista famosa para fazer uma ilustração de um “troll de patentes” para uma matéria. Ironicamente, a ilustração foi usada, sem a autorização de MacNeil, por inúmeros infratores, alguns dos quais se diziam grandes defensores dos direitos de propriedade intelectual. Quando tomou conhecimento do que estava acontecendo, ele entrou em contato com os infratores e pediu que retirassem a ilustração ou adquirissem devidamente os direitos de uso sobre ela. Todos os indivíduos com os quais MacNeil estabeleceu contato cooperaram e removeram a ilustração ou o remuneraram pelo uso da obra.

Ver sua obra ser usada dessa maneira causou sentimentos contraditórios no artista. Por um lado, ele diz que se sentiu lisonjeado pelo fato de que um trabalho seu fosse considerado melhor do que outras ilustrações de “trolls de patentes” disponíveis na internet. Por outro lado, a ilustração consumiu muito de seu tempo e esforço, e ele ficou incomodado que algumas pessoas achassem que podiam simplesmente se apropriar da obra e usá-la para seus próprios fins sem se preocupar em obter qualquer autorização.



O “troll de patentes”, personagem que foi objeto de violação de propriedade intelectual (Foto: © Bob MacNeil)

MacNeil acredita ser extremamente importante a conscientização sobre as violações de propriedade intelectual, sobretudo no segmento artístico. Entre a inspiração e a cópia há uma linha divisória bastante tênue, que é cruzada com frequência. Quando um artista se inspira demais na obra de outro artista, corre o risco de se apropriar involuntariamente de algumas de suas características. Assim, em muitos casos, artistas iniciantes imitam (voluntária ou involuntariamente) o estilo de um artista mais conhecido e acabam oferecendo aos clientes, por preços muito inferiores, trabalhos que são verdadeiras cópias. Além disso, os compradores de obras protegidas por direito de autor com frequência apoiam e promovem esse tipo de prática, uma vez que podem obter praticamente o mesmo produto a um custo muito menor. Sem a conscientização daqueles que perpetuam o problema, muitos artistas consolidados – que passaram anos e anos aperfeiçoando sua arte e formando uma base de clientes – veem-se diante de uma significativa ameaça à sua sobrevivência.

Para se defender desse problema, MacNeil mantém-se informado sobre as questões de propriedade intelectual e evita prender-se a um único estilo, de maneira a garantir a diversidade e a originalidade de suas obras.

RESULTADOS COMERCIAIS

A formação tradicional e o uso sofisticado das mídias digitais e da internet ajudaram MacNeil a tornar-se um artista de talentos verdadeiramente múltiplos, capaz de atuar com a mesma excelência nas mais variadas áreas, de publicidade e ilustração a animação e videogames. Com o passar dos anos, seu portfólio foi se ampliando, e hoje reúne uma quantidade impressionante de obras, todas executadas no mais alto nível. Trabalhos realizados para empresas como Disney, DC Comics, Electronic Arts, Kellogg's, Pepsi, Marvel Comics, Microsoft e MGM Entertainment são um testemunho não só do prestígio de que MacNeil goza na área, mas também de sua capacidade de se adaptar e trabalhar em um sem-número de gêneros.

O sucesso mantém MacNeil extremamente ocupado. Em 2010, em seu estúdio, ele se dedicava em tempo integral ao desenho e desenvolvimento de máquinas caça-níqueis, além de realizar trabalhos avulsos para os segmentos de animação e videogames. “Sem brincadeira, não tenho tempo nem de dormir”, dizia ele. “Mas não estou me queixando, eu adoro esses trabalhos (...), são oportunidades que me fazem experimentar quase todos os meios de expressão criativa imagináveis.” Um ano depois ele havia se tornado um artista, ilustrador e designer de marcas, produtos e conceitos altamente requisitado, sempre desenvolvendo e aperfeiçoando suas técnicas.



Artista de talentos múltiplos, MacNeil realiza obras em diferentes gêneros (Foto: © Bob MacNeil)

DA REJEIÇÃO À INSPIRAÇÃO

Explorando ao máximo as possibilidades abertas por sua formação tradicional, pelas mídias digitais e pela internet, MacNeil tornou-se um artista respeitado e conhecido em mais segmentos de atividade do que muitos de seus colegas acreditariam ser possível. Sempre atento à proteção de suas obras, MacNeil fez do direito de autor uma parte igualmente importante de seu sucesso, sem o qual ele estaria vulnerável a infratores dispostos a surfar a onda de seu sucesso. Os episódios em que sua propriedade intelectual foi alvo de violações serviram apenas para realçar a importância dos direitos de autor e, com seu talento e versatilidade, MacNeil há muito mostrou que a escola de arte que o rejeitou na infância estava redondamente enganada.