



Evento	Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2022
Local	Campus Centro - UFRGS
Título	A dança no direito autoral: um estudo comparado a partir do caso Fortnite
Autor	JOÃO PEDRO COSTA GENRO
Orientador	LISIANE FEITEN WINGERT ODY

A dança, uma forma artística que remonta à antiguidade, vem ganhando novos contextos com o decorrer das gerações. Exemplo disso é o uso de danças pelos personagens do jogo Fortnite, um dos mais populares do mundo. Todavia, sobreveio litígio desta utilização, porquanto houve acusação de que este uso se deu de forma não autorizada, enquanto a Epic Games, produtora do jogo, defendeu que as danças utilizadas não são protegíveis pelo copyright dos Estados Unidos. Trazendo essa controvérsia para o âmbito nacional, a presente pesquisa objetiva sistematizar parâmetros para a proteção da dança pelo direito de autor no Brasil, mediante um estudo instrumental do caso, com o consequente exame do copyright estadunidense em perspectiva comparada. Dessa forma, a investigação faz uso dos métodos indutivo e comparado contextualizado e das técnicas de pesquisa bibliográfica e documental como metodologia. Verificado, inicialmente, que obras coreográficas são protegidas pelos sistemas de propriedade intelectual de Brasil e Estados Unidos, constata-se que a fixação em algum suporte e a originalidade são requisitos comuns para a incidência da proteção autoral a essas criações em ambos os países. Na experiência estadunidense, por sua vez, derivam-se mais parâmetros como a necessidade de o trabalho coreográfico não consistir em meros movimentos e gestos comuns. Como conclusão, propõe-se que a proteção do direito de autor no Brasil às obras coreográficas oriente-se pelos seguintes parâmetros: (i) estar fixada em suporte tangível ou intangível; (ii) consistir na combinação organizada e coerente de variados elementos rítmicos; (iii) ser uma criação original e singular; e (iv) possuir movimentos corporais dotados de maior complexidade.