

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E PSICOLOGIA APPLICATA

CORSO DI LAUREA IN SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE

TESI DI LAUREA TRIENNALE

IL DIRITTO D'AUTORE NELL'INDUSTRIA DISCOGRAFICA

Relatore:
Prof. Stefano Negrelli

Laureando:
Filippo Bari
Matricola:
1224483

Anno Accademico 2022/2023

Indice

Introduzione p.5

CAPITOLO 1 – IL DIRITTO D’AUTORE

NASCITA E STORIA DEL DIRITTO D’AUTORE p.6

1.1 Concetto di individuo.

1.2 L’avvento della stampa.

1.3 Il sistema dei privilegi.

1.4 Il sistema dei privilegi in Europa.

1.5 L’unità d’Italia e la fine del sistema dei privilegi.

1.6 La nascita della SIAE.

LA LEGGE ITALIANA DI RIFERIMENTO p.10

1.1.1 Ambiti e prodotti tutelati dal diritto d’autore.

1.1.2 Diritti morali e patrimoniali.

1.1.3 Il concetto di creatività.

1.1.4 L’iscrizione delle opere nei registri pubblici.

1.1.5 I limiti del diritto d’autore.

DIRITTO D’AUTORE INTERNAZIONALE, PRINCIPALI DIRETTIVE EUROPEE p.12

1.2.1 La Convenzione di Berna.

1.2.2 *Civil law* e *Common law* a confronto.

1.2.3 La Convenzione universale sul diritto d’autore.

1.2.4 La negoziazione della Convenzione di Berna.

1.2.5 Estensione del diritto d’autore al mondo digitale.

DIGITALIZZAZIONE p.15

1.3.1 Lo sfumare del diritto d’autore con l’avvento di Internet.

1.3.2 Cambiamento del concetto di autore.

1.3.3 DRM, gestione dei diritti digitali.

1.3.4 Licenze Creative Commons.

1.3.5 I movimenti Open.

CAPITOLO 2 – INDUSTRIA DISCOGRAFICA

L'EVOLUZIONE DEI CONFINI DEL SETTORE p.18

2.1 La crisi degli anni'90.

2.2 Il processo di digitalizzazione della musica.

2.3 Il nuovo ruolo delle case discografiche.

LA STRUTTURA DISCOGRAFICA MONDIALE p.22

2.2.1 L'oligopolio Universal-Sony-Warner.

2.2.2 Etichette discografiche indipendenti.

2.2.3 La normativa sul diritto d'autore nell'industria discografica.

2.2.4 Le royalties.

2.2.5 Spotify.

SIAE CONTRO META (2023) p.26

2.3.1 La posizione di SIAE.

2.3.2 La posizione di SoundReef.

2.3.3 La possibile risoluzione del conflitto.

CAPITOLO 3 – ETICHETTE DISCOGRAFICHE INDIPENDENTI,NFT E FUTURO DELLA MUSICA

PROTOCOLLO ZERO MUSIC FACTORY p.29

3.1 Etichetta discografica e autoproduzione.

3.2 Distribuzione digitale.

3.3 La dimensione lavorativa di un'etichetta.

3.4 Le principali collaborazioni.

NFT MUSICALI p.32

3.2.1 Definizione e funzionamento degli Nft musicali.

3.2.2 Le Nft cambieranno l'industria musicale? (analisi dei pro e dei contro).

3.2.3 La bolla speculativa sugli Nft.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE E FUTURO DELLA MUSICA

p.35

3.3.1 Caratteri generali dell'intelligenza artificiale.

3.3.2 L'utilizzo dell'intelligenza artificiale nel mondo della musica.

3.3.3 Intelligenza artificiale e diritto d'autore.

CONCLUSIONI

p.38

Sitografia

p.40

INTRODUZIONE

Alla base di questo studio vi è l'analisi del diritto d'autore, che viene esaminato a partire dai fondamenti che lo costituiscono fino ad arrivare alla sua applicazione nella vita quotidiana. Per comprendere al meglio queste dinamiche, ho voluto accostare gli argomenti relativi al diritto d'autore all'industria discografica, settore nel quale il "copyright" è di fondamentale importanza per la tutela degli artisti e per tutte le componenti che vi lavorano.

L'obiettivo principale di questo elaborato consiste nell'analizzare le dinamiche di innovazione che si stanno verificando nel settore discografico negli ultimi anni; con l'avvento della digitalizzazione le normative sul diritto d'autore sono state più volte modificate in modo da comprendere tutte le novità tecnologiche che si affacciavano sul mercato, la nascita di nuovi fenomeni come la presenza della musica sui social network, l'utilizzo di "nft" e lo sviluppo dell'intelligenza artificiale nel settore discografico rappresentano una vera e propria sfida per il futuro, in quanto risulta difficile prevedere il loro andamento nel lungo periodo.

Ho scelto di affrontare questo argomento perché ho sempre avuto un grande interesse per la musica; essa è, a mio parere, un elemento capace di unire le persone, di far provare emozioni e in un certo senso è intrinseca alla vita stessa. Studiarne le dinamiche principali, con particolare attenzione per gli aspetti giuridici ed economici che la circondano, è per me motivo di orgoglio e mi ha permesso di avere maggiore consapevolezza di queste tematiche a cui tengo particolarmente.

La tesi si struttura in tre capitoli principali: nel primo si affronta il processo storico del diritto d'autore che ha portato all'attuale legislazione in materia, nel secondo vengono analizzate le principali caratteristiche e i cambiamenti che hanno contraddistinto l'industria discografica negli ultimi anni ed il terzo capitolo è dedicato al funzionamento delle etichette discografiche indipendenti; grazie alla preziosa testimonianza di Enrico Penta, celebre produttore discografico, abbiamo inoltre esplorato le principali innovazioni presenti in questo settore in modo da prevedere l'andamento futuro dell'industria discografica.

Siamo di fronte ad un periodo di grande innovazione nel mondo musicale; analizzare queste novità è di fondamentale importanza per cercare di capire le loro potenzialità ed i principali rischi che potrebbero verificarsi nel futuro prossimo.

CAPITOLO 1 – IL DIRITTO D’AUTORE

NASCITA E STORIA DEL DIRITTO D’AUTORE

“Il termine autore deriva da “auctus”, participio passato del verbo latino “augeo” (accresco, aumento); l’autore è chi, col proprio ingegno inventa, realizza, crea e scrive opere nuove, aumentando la conoscenza.

Il concetto di autore è quindi ampio quanto lo è la creatività.”¹

“In letteratura, ad esempio, per autore si fa riferimento al creatore dell’opera letteraria, non si tratta esclusivamente di colui che scrive manualmente il testo, ne va confuso con il narratore, suo alter ego nel testo medesimo.” Nel mondo del cinema lo sceneggiatore, inteso in senso più generico e volto a comprendere tutti coloro che, con funzioni specifiche, contribuiscono alla stesura dell’intera sceneggiatura. Oppure nel mondo musicale, in cui figure come il compositore e l’artista scrittore dei testi creano rispettivamente i presupposti per creare nuove opere.

CONCETTO DI INDIVIDUO

“Il diritto d’autore moderno non esisteva, la copia di un’opera non era impedita, anzi era considerata un riconoscimento del valore dell’originale; il riconoscimento dell’esistenza di un autore e di un proprietario di un’opera trova un punto di partenza nella cultura greca con la nascita del concetto di “individuo” dotato di proprie idee e una propria creatività.

“La riflessione sull’uomo ha infatti una posizione centrale nella Grecia dell’età classica: in questo periodo infatti, almeno tra i ceti colti, si indebolisce l’influenza delle concezioni religiose tradizionali e delle grandi narrazioni mitologiche, che spiegavano la realtà umana e naturale come conseguenza dell’azione divina.”

“Il processo di “laicizzazione” della cultura è una conseguenza dell’evoluzione della “polis” in senso democratico e assembleare: l’esperienza politica chiarì infatti che è l’uomo, come individuo e come collettività, il protagonista delle grandi scelte che determinano la sua vita e che dunque non era più necessario rivolgersi agli dei per comprendere il senso degli eventi.”² Nella medesima direzione l’uomo sviluppò nuovi saperi e nuove forme di comunicazione, come la filosofia, la medicina, la storiografia, la retorica dei sofisti: discipline accomunate dall’intento di conoscere il mondo e di risolvere i problemi con strumenti umani, senso l’aiuto di una forza religiosa.

Durante il Medioevo i libri venivano copiati a mano principalmente all’interno dei monasteri, che diventano insieme alle corti centri di produzione scrittoria. “Venivano inserite delle formule di maledizione nei manoscritti per scoraggiare i ladri o chiunque ne volesse cambiare il contenuto.”¹

Il Medioevo risulta essere il punto di partenza delle varie azioni di censura alla cultura libera, che con l’avvento della stampa sfocerà in rivolte e profondi cambiamenti nel modo in cui i libri e in generale i prodotti culturali possano veicolare nella società.

L’AVVENTO DELLA STAMPA

L’avvento della stampa a caratteri mobili e la possibilità di riprodurre in breve tempo copie di libri (e la mancanza di una legge sul diritto d’autore) ha portato profondi cambiamenti sociali in Europa. Innanzitutto era ora più economico produrre libri, aumentò di conseguenza il numero di stampati e vi fu un esponenziale incremento della diffusione dei libri anche sugli strati più poveri della popolazione. Se più persone avranno la possibilità di leggere, aumenterà di conseguenza l’interesse

sul tema dei diritti di chi i contenuti effettivamente li crea. Come abbiamo visto infatti, con l'avvento della stampa "cambiano le modalità di riproduzione e circolazione delle opere, ma il punto principale risiede nel fatto che cambia il modo in cui circolano le idee; è inoltre importante capire che "la storia del diritto d'autore procede in relazione alle tecnologie di riproduzione e diffusione di ciascun periodo storico"¹ e che il raggiungimento di una legislazione su questo tema è costituito da un percorso dove ogni singola tappa rappresenta un piccolo cambiamento nella giusta direzione.

XV – XVI SECOLO

Sebbene tempi e costi di riproduzione dei libri si siano abbassati rispetto al codice manoscritto, risultano essere ancora molto cari. Nasce in quest'epoca il concetto moderno di "edizione", che rappresenta la possibilità di riprodurre una certa quantità di libri in formato uguale tra loro. Questa nuova situazione permette un notevole incremento del numero di lettori ma soprattutto lo sviluppo di un sistema di commercio libraio, che si diffonde nei grandi centri culturali come ad esempio Venezia; è in questo periodo che nascono quindi nuove esigenze come "la protezione dell'integrità delle opere da contraffazioni e la tutela economica per il tipografo che si assume il rischio dell'impresa."¹

IL SISTEMA DEI PRIVILEGI

Governi e Chiesa incoraggiavano la stampa per diffondere, in modo controllato, informative governative e la Bibbia: gli stampatori dovevano essere controllati e necessitavano delle licenze per commerciare e produrre libri.

Vennero quindi introdotti dei "privilegi" per tutelare i soggetti che orbitavano nel mondo dei libri. Se concesso ad uno stampatore questi aveva l'esclusiva di riprodurre una determinata opera (di nuova stesura) per un certo periodo di tempo (tra i 15 e 20 anni) e nel territorio in cui era stato concesso.

Se concesso ad un autore questi si vedeva riconosciuto un diritto alla tutela contro le copie illegali della sua opera.

"I privilegi di stampa sono quindi provvedimenti discrezionali dell'autorità pubblica, emanati caso per caso: il privilegio di stampa è, nello specifico, una "privativa di carattere commerciale" richiesta dallo stampatore, che sostiene i notevoli costi dell'edizione, per essere tutelato rispetto ad edizioni abusive. Si attribuisce quindi una posizione di vantaggio non in forza di un diritto riconosciuto, ma proibendo ad altri di operare nello stesso ambito (Diritto esclusivo)"¹

"Il primo privilegio viene concesso a Venezia per Giovanni da Spira"¹ nel 1469; egli era lo stampatore che aveva introdotto in città l'arte tipografica. "Diventò l'unico ad avere il diritto di stampare il "*De Naturalis Historia*" di Plinio il vecchio in tutta la serenissima. L'istituzione dei privilegi viene regolarizzata nel 1492 e si diffonde nei principali centri europei di produzione libraia, anche a scopo di controllo politico sulla produzione e la diffusione dei testi stampati."¹

"Accanto al privilegio di stampa, si afferma anche il "privilegio d'autore": ossia la facoltà per l'autore di scegliere a chi affidare in stampa la sua opera, anche escludendo altri soggetti interessati, comunque con l'intento di proteggere un interesse economico."¹ In particolare "il primo privilegio letterario di questo tipo viene concesso sempre a Venezia a Marco Antonio Sabellico per la pubblicazione dei "*Rerum Venteriarum*" nel 1486."¹

Nel periodo storico a cavallo tra XVI e XVII secolo avvengono alcuni importanti cambiamenti in Europa in relazione ad una società che cambia profondamente il modo di intendere e di fruire della

cultura; il sistema dei privilegi è da intendere come uno strumento di controllo, piuttosto che di garanzia per gli autori.

IL SISTEMA DEI PRIVILEGI IN EUROPA

In Francia nel 1537, “il Re Francesco I istituisce il “deposito delle pubblicazioni stampate” presso la *Bibliothèque Royale*, esso rappresenta il primo esempio di “deposito legale”. Nel 1617, con la *declaration* di Re Luigi XIII il deposito diventa condizione per la concessione del privilegio nel Paese, anche con funzione di controllo censorio sulla stampa.”¹

In questi anni inoltre il deposito obbligatorio rientra a far parte di altre legislazioni europee, tra cui quella veneziana.

“In Inghilterra nel 1556 viene creato l’ordine degli “*Stationers*”, un’associazione volta a tutelare editori, tipografi e librai a cui la Corona concede in esclusiva il diritto di stampare; questo diritto è di carattere perpetuo, detenuto e trasferito solo dai membri della corporazione, con l’eccezione di coloro che ottengono dal Re una licenza di stampa diretta.

Col tempo la *Stationers Company* giunge a costituire una sorta di cartello editoriale tra le aziende più forti, quasi in condizione di monopolio.”¹

Nella Gran Bretagna di metà Seicento avviene però un grande cambiamento nello sviluppo di quello che diventerà il diritto d’autore moderno: viene introdotto il concetto di Proprietà nei processi di creazione intellettuale.

Secondo il pensiero filosofico di John Locke, “l’uomo può legittimamente stabilire proprietà sulla terra (poiché donata da Dio in origine a tutti e in parti uguali) poiché ne accresce il valore coi frutti del proprio lavoro; inoltre gli uomini con “tacito e volontario consenso” hanno trovato il modo di scambiare la proprietà con il denaro. Ma se si intende come lavoro anche quello intellettuale (e come abbiamo visto un’idea di accrescimento è insita nell’etimologia della parola “autore”) la nozione di proprietà che ne consegue configura l’autore come proprietario della sua opera, anche sotto il profilo economico.”¹

“Sebbene il nesso diretto tra proprietà materiale e intellettuale venne contestata da alcuni studiosi, l’azione anche parlamentare di Locke, volta a sensibilizzare alcune lacune normative, avrà un certo influsso anche fuori dalla Gran Bretagna.”¹

“Nel 1710 nasce, all’interno dello Statuto della Regina Anna, il Copyright act; “esso rappresenta il primo testo Normativo che riconosce agli autori un diritto esclusivo sulle loro opere. Ha come obiettivo l’incentivo della creatività e dello sviluppo culturale attraverso la circolazione dei testi e sancisce definitivamente la nascita del “sistema anglosassone del Copyright”, centrato sull’utilizzo e sfruttamento economico dell’opera.”¹

La regolamentazione sui diritti degli autori “renderà successivamente illegali le posizioni monopolistiche della *Stationer’s Company*, destinate a soccombere anche per i fenomeni di pirateria editoriale e alla diffusione dei principi del Liberismo economico”¹

Il sistema dei privilegi cominciò a fallire in tutta Europa a partire dalla Rivoluzione francese; la libertà di pensiero inizia a essere concepita come diritto del cittadino. Viene soprattutto riconosciuta la figura dell’autore, che diventa l’unico proprietario intellettuale delle opere che crea.

In questi anni di cambiamento e di conquiste di maggiori diritti di tutela viene inoltre distinta da “Re Luigi XVI di Francia la “proprietà letteraria” dell’autore (diritto vitalizio ma non trasmissibile

agli eredi) dalla protezione dell'attività editoriale (regolazione dei rapporti tra autore e editore) e si inizia ad estendere il diritto a qualche anno dopo la morte.”¹

L'UNITÀ D'ITALIA E LA FINE DEL SISTEMA DEI PRIVILEGI

Partendo dal fatto che, “per una legislazione organica sul diritto d'autore occorra che si sviluppi un'industria editoriale vera e propria, l'Italia preunitaria soffre il ritardo di uno sviluppo industriale altrove già diffuso.”¹

Ogni area della Penisola, a seconda dell'influenza (francese, austriaca, borbonica o papale) aveva le sue specificità; il diritto d'autore arriva inizialmente nella Repubblica Cisalpina, sotto la dominazione napoleonica e nel 1801 viene varata la prima legge organica sul diritto d'autore.

Dopo il Congresso di Vienna (1815) si pone il problema di abrogare la legislazione napoleonica, creando nuovi vuoti normativi in tutta la Penisola, dove si sviluppa un dibattito tra i vari stati preunitari. Solo successivamente all'Unità nazionale, “anche in Italia si avvia una prima industrializzazione nel settore del libraio e nasce finalmente un mercato nazionale del libro (impedito in precedenza dai dazi doganali tra gli stati preunitari); si percepisce il bisogno di armonizzare le differenti leggi sul diritto d'autore.”¹

La prima legge italiana sul diritto d'autore è la L. 2 Aprile 1865, n. 2215 e rappresenta un grande passo verso la regolamentazione di questa materia:

- Innanzitutto l'autore detiene ora “il diritto di decidere come poter diffondere la propria opera, individuando chi può tradurla, stamparla o distribuirla, per tutto il corso della sua vita”¹; il diritto ora si estende fino a 40 anni dalla pubblicazione e ottiene carattere ereditario.
- Vengono introdotte pene per la contraffazione e la pubblicazione abusiva.
- Vengono introdotte anche le composizioni musicali.

Grazie ad una maggiore ed unitaria regolamentazione nasce in Italia la necessità di tutelare i diversi ambiti che comprendono la proprietà intellettuale e la creatività degli autori.

LA NASCITA DELLA SIAE

“In questa direzione, “nasce il 23 Aprile del 1882 a Milano la società per la tutela della proprietà letteraria ed artistica, che nel 1927 viene nominata SIAE, Società Italiana degli Autori ed Editori. L'associazione è stata costituita da un'assemblea composta da scrittori, commediografi, musicisti ed editori dell'epoca, con l'obiettivo di affidare a questo intermediario la tutela dei diritti d'autore; inoltre questo organismo raccoglie le somme spettanti agli associati e le distribuisce a ciascuno di essi.”¹ Tra i promotori della creazione di questa associazione rientrano Roberto Ardigò, Arrigo Boito e Giovanni Verga e nel primo consiglio direttivo vi sono figure come Giosuè Carducci, Francesco De Sanctis e Giuseppe Verdi.

Nei primi decenni del XX secolo l'Italia, da una posizione arretrata in merito alla legislazione sul diritto d'autore rispetto al resto d'Europa, attua alcuni importanti cambiamenti e crea nuove tutele per gli artisti.

Nello specifico, attraverso il “Regio Decreto Legge 7 Novembre 1925, n. 1950, convertito successivamente in Legge 28 Marzo 1926, n. 562”¹¹, viene introdotto in un testo normativo “il concetto di “diritto morale d'autore” (inalienabile) distinguendolo dai diritti patrimoniali sullo sfruttamento commerciale delle opere. La legge prende ora in considerazione i nuovi mezzi di riproduzione tecnologica dell'epoca, tra cui il fonografo e il cinematografo; viene inoltre deliberato il “dominio pubblico”, che inizia subito dopo la cessazione del diritto d'autore posto a 50 anni dopo la morte di quest'ultimo.”¹

LA LEGGE ITALIANA DI RIFERIMENTO

AMBITI E PRODOTTI TUTELATI DAL DIRITTO D'AUTORE

“Il diritto d'autore viene attualmente tutelato nell'ordinamento italiano dalla L. 633 del 22 Aprile 1941. La legge ha l'obiettivo di tutelare le opere intellettuali, riconoscendo all'autore e a tutte le figure che collaborano alla creazione i diritti patrimoniali e morali dell'opera creativa.”⁴

Citando il primo articolo della suddetta “sono protette ai sensi di questa legge le opere di ingegno di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro e alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione”⁴; appare chiara la volontà di ampliare i diritti d'autore in tutti gli ambiti in cui si esprima un lavoro di carattere creativo.

“Per definire l'oggetto della tutela del diritto d'autore si utilizza la distinzione tradizionale in “*corpus mysticum*”, l'opera come bene immateriale, e in “*corpus mechanicum*”, l'esemplare in cui l'opera dell'ingegno si materializza (la copia del libro, il CD musicale...). Mentre la proprietà del primo spetta sempre all'autore, colui che ha acquistato l'oggetto è il proprietario del *corpus mechanicum*.”⁵

“La legge definisce gli ambiti e le categorie da essa tutelati suddividendoli in:

- Letteratura: opere letterarie, drammatiche scientifiche, didattiche e religiose.
- Musica: opere e composizioni musicali, testi di canzoni
- Arti figurative: dipinti, quadri, incisioni, disegni, sculture; vengono incluse anche la fotografia e le opere architettoniche.
- Teatro: opere coreografiche e pantomimiche di cui ci sia traccia scritta.
- Film e audiovisivo: opere cinematografiche, video, cartoni animati, serie televisive, documentari.
- Programmi per computer e banche dati.”⁴

Una prerogativa importante della legislazione odierna sul diritto d'autore risiede nei continui aggiornamenti e nelle modifiche del suo testo, che va di pari passo con le novità tecnologiche e che vengono inglobate nel sistema di tutela.

Entrando nello specifico, vedremo ora in quali modi vengono tutelati gli autori attraverso questa legge.

DIRITTI MORALI E PATRIMONIALI

“L'istituto giuridico attua una distinzione tra quelli che sono i diritti morali, strettamente legati all'autore, e i diritti patrimoniali, legati allo sfruttamento economico dell'opera.”³

Per quanto riguarda i diritti morali, essi sono irrinunciabili, non decadono mai e possono essere fatti valere dagli eredi degli autori. Rientrano in questa categoria di diritti:

- Il diritto alla paternità, “che consiste nell'essere riconosciuti autori delle proprie opere, nel rivendicarne la paternità contro eventuali atti di usurpazione e nell'opporsi ai tentativi di falsa attribuzione della paternità dell'opera.”⁴
- Il diritto all'integrità dell'opera, “costituisce il diritto di opporsi a qualsiasi modifica o deformazione dell'opera stessa che possa danneggiare l'onore e la reputazione dell'autore.”⁶
- Il diritto al pentimento, consiste nella possibilità da parte dell'autore di richiedere il ritiro dell'opera dal commercio per gravi ragioni morali.
- Il diritto di inedito, crea la facoltà per l'autore di individuare chi può sfruttare economicamente l'opera.

I diritti patrimoniali fanno invece riferimento alla pubblicazione, riproduzione, trascrizione, esecuzione pubblica, distribuzione e vendita dell'opera.

A differenza dei diritti morali, i diritti patrimoniali hanno una durata limitata nel tempo: si esauriscono 70 anni dopo la morte dell'autore o 70 anni dopo la morte dell'ultimo co-autore.

IL CONCETTO DI CREATIVITÀ

“Per essere tutelata, l'opera dell'ingegno deve presentare il carattere della creatività, data dall'incontro di novità e originalità; l'originalità non fa riferimento al contenuto dell'opera, ma alla sua forma espressiva, il diritto d'autore tutela soltanto quest'ultima, non l'idea in essa contenuta. Anche la novità si riferisce alla forma espressiva, quest'ultima deve essere diversa dalle forme delle altre opere che trattano lo stesso argomento.”⁵

“A tale proposito, occorre osservare come non vi sia un orientamento unanime circa i criteri da adottare per considerare un'opera come “nuova”. Alcuni intendono la novità in senso “oggettivo” (l'opera deve essere nuova in relazione a tutte le opere già pubblicate, se non addirittura alle opere già create); altri ritengono che le opere dell'ingegno possano essere oggetto di protezione solo se soggettivamente nuove, frutto di una creatività tipicamente soggettiva che le caratterizza rispetto alle altre opere.”⁶

L'ISCRIZIONE DELLE OPERE NEI REGISTRI PUBBLICI

L'articolo 8 della Legge sul diritto d'autore riferisce che “è reputato autore dell'opera, salvo prova contraria, chi è in essa indicato come tale nelle forme d'uso, ovvero, è annunciato come tale nella recitazione, esecuzione, rappresentazione o radio diffusione dell'opera stessa”.⁴

Come abbiamo precedentemente constatato, in passato l'iscrizione delle opere all'interno dei registri pubblici statali era un passaggio obbligatorio; con la legislazione corrente “l'acquisizione del diritto è data dal solo fatto della creazione dell'opera, che deve comunque essere in qualche modo espressa formalmente”⁷; l'opera risulta quindi creata anche solo dalla sua presenza in forma orale oltre che da tutte le altre modalità di iscrizione.

Sebbene una registrazione dell'opera dell'ingegno non sia necessaria, esiste comunque la possibilità di deposito nei registri pubblici; l'iscrizione dell'opera offre dei vantaggi soprattutto ai fini della prova, dal momento in cui le conferisce una data certa, gravando i terzi dell'onere di provare l'antiorità delle proprie creazioni. Vi sono anche dei casi dove l'iscrizione diventa obbligatoria; ad esempio per l'ottenimento di contributi pubblici, o per il riconoscimento di status di una start up innovativa la registrazione di un software diventa requisito necessario.

I LIMITI DEL DIRITTO D'AUTORE

Oltre ad aver constatato la durata limitata dei diritti patrimoniali, la legislazione sul diritto d'autore presenta ulteriori limiti:

È necessario sottolineare come sia effettivamente impossibile tutelare o proteggere le idee in quanto tali; esse possono essere infatti facilmente appropriabili da chiunque. Ne è un esempio la presenza di più opere incentrate sul medesimo argomento, anche se espresse in maniera diversa.

L'obiettivo rimane quindi quello di tutelare la forma, attuando una distinzione tra forma “esterna”, o forma in senso stretto (riguardante la grammatica ed il lessico utilizzato) e forma “interna”, ossia la particolare relazione tra gli elementi che compongono l'opera, anche detta struttura. (ad esempio la trama di un romanzo).

“Inoltre, quando il titolare dei diritti di un soggetto da questi autorizzato (ad esempio un distributore) mette in commercio o a disposizione del pubblico l'originale dell'opera o i suoi esemplari, egli non ha più il diritto di controllare la successiva circolazione di tali supporti. Così facendo il soggetto che ha acquistato una copia dell'opera potrà rivenderla o regalarla senza che il titolare del diritto d'autore possa contestargli qualcosa.”⁷ Ecco quindi che i diritti dell'autore si esauriscono oltrepassata una determinata linea, sono quindi legati a un principio di esaurimento legislativo.

La libertà di rivendita o di regalare “forme” di opere già esistenti non permette però la facoltà di creare una copia di un libro o di un qualsiasi supporto su cui si trova l’opera.

“Sono previste infatti una serie di sanzioni in caso di violazione del diritto d’autore:

-attraverso un risarcimento dei danni,dove il titolare del diritto può agire in giudizio per ottenere la distruzione delle copie illecitamente realizzate.

-attraverso sanzioni pecuniarie

-arresto e reclusione.”⁴

DIRITTO D’AUTORE INTERNAZIONALE,PRINCIPALI DIRETTIVE EUROPEE

LA CONVENZIONE DI BERNA (1886)

Per quanto riguarda la dimensione sovranazionale del diritto d’autore,“nel XIX secolo viene compreso che i prodotti dell’industria editoriale debbano essere tutelati non caso per caso con singoli provvedimenti (come nell’epoca dei privilegi) ma sulla base della legge,e occorre anche che questa goda della più ampia condivisione: solo attraverso ampi accordi si può proteggere un’opera quando varca i confini nazionali.”¹

“Prima dell’adozione della Convenzione di Berna,le nazioni spesso si rifiutavano di riconoscere sul materiale di nazioni straniere il diritto d’autore; un lavoro pubblicato a Londra da un cittadino britannico era tutelato nel Regno Unito ma liberamente riproducibile in Francia,così come un lavoro pubblicato a Parigi da un francese era protetto in Francia ma liberamente riproducibile nel Regno Unito. Tale Convenzione nasce quindi con il principale intento di proteggere in maniera uniforme ed efficace i diritti degli autori di tutti gli stati membri in riguardo alle opere artistiche e letterarie.”⁸

“La Convenzione si fonda su tre principi di base:

-L’internazionalizzazione della normativa; il diritto d’autore viene tutelato in tutti gli stati che ne fanno parte.

-Il principio dell’indipendenza; l’esercizio dei diritti non è vincolato alla condizione che l’opera sia tutelata presso il paese d’origine.

-Il principio di tutela automatica; non è necessaria nessuna registrazione delle opere,con la possibilità per i singoli Stati di richiederle se necessarie.”⁸

Viene inoltre stabilito un termine minimo di tutela dei diritti sulle opere “per tutta la vita dell’autore più 50 anni,ma le parti contraenti sono libere di estendere questo periodo come ha fatto l’Unione Europea con la Direttiva sull’armonizzazione del diritto d’autore nel 1993.”⁸

Inizialmente gli Stati Uniti rifiutarono di entrare a far parte della Convenzione,“poiché ciò avrebbe richiesto importanti cambiamenti nella propria legislazione sul copyright (in particolare per quanto riguarda i diritti morali e la rimozione della necessità di registrazione delle opere); contrariamente al diritto d’autore conosciuto in Europa,il copyright esige il deposito non per far esistere tale diritto,ma per farne valere i propri diritti economici sul territorio.”⁸

Come abbiamo visto infatti,in Italia il diritto d’autore è di carattere automatico;il deposito funge da garanzia e “prova il diritto di esistenza dell’opera creativa a condizione che essa sia originale. Non appena il lavoro viene “fissato”,ovvero scritto o registrato su un qualsiasi supporto fisico,il suo autore è riconosciuto automaticamente come il titolare esclusivo dei diritti morali e di utilizzazione economica dell’opera”⁸; come vedremo questa rappresenta solo una delle differenze tra il modello europeo e il modello americano.

CIVIL LAW E COMMON LAW A CONFRONTO

“Se da un lato la Convenzione di Berna stabiliva che un’opera era tutelata dal diritto d’autore nel momento stesso in cui veniva creata,senza nessuna necessità di registrazione formale,dall’altro,in stati che non avevano aderito a tale Convenzione,con particolare riferimento agli Stati

Uniti, vigevano modelli normativi per cui un'opera, affinché potesse godere del diritto d'autore, non poteva prescindere dall'adempimento di diverse formalità.”⁹

“La legge statunitense, infatti, prevedeva la registrazione delle opere creative presso il “Copyright Office”; inoltre gli Stati Uniti facevano già parte insieme all'America latina della “Pan-American Copyright Convention”. Un'altra differenza tra la legge statunitense e la Convenzione di Berna risiedeva nei termini fissati per la durata del diritto d'autore; nella prima erano di gran lunga inferiori rispetto a quelli stabiliti dalla Convenzione.”⁹

È necessario far risalire questa divergenza nel modo di concepire il diritto d'autore alla diversa natura del sistema giuridico statunitense. “Se da una parte riconosciamo il sistema di *civil law*, proprio dei sistemi giuridici con un'influenza di matrice francese post-rivoluzionaria, dall'altra parte vi è il sistema di *common law*, tipico dei sistemi anglosassoni.

Relativamente al diritto d'autore, i primi, accanto ai diritti di sfruttamento economico, pongono molto accento sui diritti morali e la tutela della personalità dell'autore. I secondi, invece, sono principalmente improntati sull'aspetto economico della tutela autoriale”⁹; non è un caso che l'origine del “copyright” (letteralmente “diritto di copia”) derivi dai sistemi di *common law*, nasce appositamente con “l'intento non di tutelare l'autore in quanto tale, ma di concedere un privilegio a chi riproduce un'opera ed effettua investimenti economici per metterlo in circolazione.”⁹

LA CONVENZIONE UNIVERSALE SUL DIRITTO D'AUTORE

La Convenzione universale sul diritto d'autore, adottata a Ginevra nel 1952 e promossa dall'UNESCO, “fu introdotta principalmente come alternativa alla Convenzione di Berna per gli Stati che non vi aderivano; in particolare rappresenta un'importante punto di incontro con gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica.”⁹

Così come nella Convenzione di Berna, le regole indicate “disciplinano un sistema di protezione delle opere letterarie, scientifiche ed artistiche di tutti i paesi caratterizzato da una valenza universale, per assicurare e rendere più facile la divulgazione delle opere dell'ingegno, il tutto ovviamente affiancato dai sistemi nazionali già in vigore.”⁹

Lo scopo principale di questa Convenzione consisteva nel “voler delineare un punto di equilibrio che fosse in grado di inglobare i due diversi modelli e le due diverse concezioni sopra descritti, creando un minimo comune denominatore tra gli stati aderenti alla Convenzione di Berna e gli stati esterni; consisteva quindi agli Stati Uniti e ad altri stati che erano rimasti esclusi dalla Convenzione di partecipare ad una forma internazionale di protezione e tutela delle opere creative.”⁹

LA NEGOZIAZIONE DELLA CONVENZIONE DI BERNA

“Nel Novecento, lo sviluppo dell'editoria e del commercio libraio a livello globale impone di procedere verso una sempre maggiore uniformità nel trattamento dei diritti di proprietà intellettuale nei vari Paesi per migliorare il controllo di eventuali violazioni a livello internazionale; diventa quindi necessario definire un apparato sanzionatorio condiviso per le violazioni e aggiornare l'apparato normativo adeguandolo alle novità tecnologiche emergenti.”¹

“La Convenzione di Berna ebbe diverse revisioni: Berlino (1908), Roma (1928), Bruxelles (1948), Stoccolma (1967) e Parigi (1971). Dal 1967 la convenzione è amministrata dall'Organizzazione Mondiale per la Proprietà Intellettuale (OMPI).”⁸

La nuova amministrazione siglerà una serie di accordi volti ad armonizzare le precedenti legislazioni sul diritto d'autore; innanzitutto nel 1994 a Marrakech “viene stipulato l'accordo TRIPs (*Trade Related Aspects of Intellectual Property*), che consiste in un trattato internazionale promosso dalla Organizzazione Mondiale per il Commercio (WTO), con lo scopo di fissare uno standard per la tutela della proprietà intellettuale.

Nello specifico il trattato stabilisce i requisiti che le leggi dei Paesi aderenti devono rispettare per tutelare la proprietà intellettuale includendo nuovi ambiti come il copyright, le indicazioni

geografiche protette, l'*industrial design*, i brevetti, i marchi di fabbrica registrati e molti altri.”¹⁰ Introducendo per la prima volta dei requisiti per le leggi sulla proprietà intellettuale nell'ambito del sistema di commercio internazionale, “l'accordo TRIPs rimane attualmente l'accordo internazionale sul diritto d'autore più completo e rappresenta una forma di adesione globale alla Convenzione di Berna”¹⁰ in quanto quasi tutte le nazioni mondiali sono membri della *World Trade Organization*.

ESTENSIONE DEL DIRITTO D'AUTORE AL MONDO DIGITALE

Nell'ultimo decennio del XX secolo si assiste alla nascita e allo sviluppo di molteplici novità tecnologiche che influiscono sulle decisioni giuridiche inerenti al diritto d'autore.

A seguito dell'accordo TRIPs dell'organizzazione mondiale del commercio nel 1994, vengono adottati nel 1996, dopo anni di trattative, il Trattato dell'OMPI sul diritto d'autore (WCT, Wipo Copyright Treaty) ed il Trattato sulle Interpretazioni, Esecuzioni ed i Fonogrammi (WPPT).

Questi trattati hanno l'obiettivo di fornire un'ulteriore armonizzazione dei diritti di proprietà intellettuale, ma soprattutto di “adeguare questi ultimi ai nuovi rischi della società dell'informazione. L'esigenza di creare il WCT è dovuta dal fatto che le possibilità di sfruttamento delle opere dell'ingegno nell'ambiente digitale non conoscono confini nazionali, risulta quindi più che mai necessario concordare degli standard minimi di tutela a livello internazionale.”¹¹ Il trattato costituisce quindi la prima forma di regolamentazione rispetto all'avvento di Internet, viene giuridicamente implementato al sistema costruito dalla Convenzione di Berna e consente alle parti contraenti di accordarsi “per un aggiornamento delle loro leggi nazionali in modo da permettere ai detentori dei diritti di estendere gli stessi per coprire anche Internet e gli altri network informatici.”¹¹ Nello specifico, il WCT stabilisce l'estensione del diritto d'autore “ai programmi per l'elaboratore, qualsiasi sia la loro forma di espressione, e le compilazioni di dati o altro materiale che a causa della selezione o della disposizione del loro contenuto costituiscono creazioni intellettuali.”¹¹

“Inoltre vengono introdotti nuovi diritti concessi agli autori tra cui;

-Il diritto di distribuzione (art.6), il diritto di autorizzare la disponibilità al pubblico dell'opera originale o delle sue copie attraverso la vendita o altri trasferimenti di proprietà.

-Il diritto di noleggio (art.7), il diritto di autorizzare il noleggio a scopo di lucro dell'opera originale o delle copie di opere cinematografiche, contenute in fonogrammi o per i programmi per l'elaboratore.

-Il diritto di comunicazione al pubblico (art.8), il diritto di autorizzare ogni forma di comunicazione al pubblico, via filo o via etere, in modo tale che chiunque possa liberamente accedervi da un luogo o in un momento di sua scelta, includendo quindi i servizi on demand e di comunicazione interattiva attraverso Internet.”¹²

“Per quanto riguarda il Trattato sulle interpretazioni ed esecuzioni sui fonogrammi (WPPT), venne firmato nel 1996 a Ginevra dagli stati membri dell'Organizzazione mondiale per la proprietà intellettuale ed entrò in vigore nel 2002; il WPPT, come il Wipo Copyright Treaty, è stato emanato in risposta alla crescente distribuzione sul mercato di materiale protetto da copyright in formato digitale.”¹³

“Il trattato si occupa della proprietà intellettuale riguardante due soggetti: gli artisti interpreti o esecutori, in particolare per quanto riguarda le loro interpretazioni/esecuzioni fissate su supporti audio, e i produttori di fonogrammi cioè i responsabili della registrazione sonora.”¹³ Vengono definiti in questo trattato i diritti riconosciuti ad ognuno di loro, in particolare vengono riconosciuti agli artisti:

“Il diritto di riproduzione, ossia il diritto di autorizzare la riproduzione diretta o indiretta in qualsiasi formato.

Il diritto di distribuzione, cioè il diritto di autorizzare la messa a disposizione del pubblico del fonogramma originale o delle sue copie attraverso la vendita o il passaggio di proprietà.

Il diritto di noleggio, cioè il diritto di noleggiare a fini commerciali.

Il diritto di comunicazione al pubblico, ossia il diritto di autorizzare la messa a disposizione del pubblico tramite canali cablati o *wireless* del contenuto del fonogramma, includendo quindi i servizi interattivi e *on demand*.”¹³

Oltre a questi diritti di carattere patrimoniale, vengono ovviamente riconosciuti tutti i diritti morali citati in precedenza.

Per quanto riguarda i produttori di fonogrammi, i diritti patrimoniali consistono in:

“I diritti di distribuzione e di noleggio, analoghi ai diritti concessi agli artisti interpreti ed esecutori.

Il diritto di rendere disponibile, ossia il diritto che permette la fruizione per il pubblico attraverso mezzi cablati e non, di un fonogramma”¹³, i membri del pubblico avranno quindi la possibilità di accedervi in modo autonomo nel tempo.

DIGITALIZZAZIONE

LO SFUMARE DEL DIRITTO D'AUTORE CON L'AVVENTO DI INTERNET

“Il sistema tradizionale di protezione del diritto d'autore ha iniziato a perdere di efficacia sin dallo sviluppo delle telecomunicazioni, partendo dalla diffusione della radio, la televisione e le trasmissioni satellitari fino a culminare nel fenomeno di Internet.”¹

Internet rappresenta però un fenomeno trasversale, capace di inglobare tutti i media precedenti e in qualche modo superarli.

Il processo di digitalizzazione provoca mutamenti significativi nella società nell'ambito delle espressioni artistiche frutto della creatività e dell'ingegno, le nuove possibilità tecnologiche determinano infatti la moltiplicazione degli autori in gioco, lo sfumare del concetto stesso d'autore e nascono nuove questioni sulla gestione dei dati derivanti da Internet e dai social network.

CAMBIAMENTO DEL CONCETTO DI AUTORE

Come abbiamo visto, nel web “si assiste a un progressivo sfumare dei contorni del concetto stesso di autore, a vantaggio di numerosi attori sempre più presenti nella filiera culturale”¹ tra cui esecutori, distributori, produttori e interpreti. Il loro ruolo all'interno dell'industria culturale diventa fondamentale ed emergono nuovi diritti di tutela legati a queste figure.

Inoltre, dai primi anni 2000, tutti possono produrre contenuti e condividerli in rete; questo è un passaggio culturale senza precedenti. Ripercorrendo la storia e le tappe principali del diritto d'autore e dei mezzi di riproduzione del passato, era facile intuire che gli autori da cui partiva la creazione delle opere intellettuali rientravano in una cerchia di individui con una determinata capacità economica, ed una relativa facilità di accesso ai prodotti culturali dell'epoca.

Bisogna quindi considerare che la cultura era strutturata dall'alto verso il basso, con pochi autori che condividevano al pubblico (anch'esso ridotto, si pensi al tasso di alfabetizzazione in Europa fino al XIX secolo o alla situazione economica delle famiglie proletarie). Con la nascita di Internet e dei *social network* la situazione si ribalta, o quantomeno trova una posizione di equilibrio; con l'utilizzo di uno *smartphone*, ormai tutti sono in grado di creare un qualsivoglia contenuto digitale e pubblicarlo in rete.

Oltre al concetto di autore, sfuma anche il concetto di fonte, intesa come origine creativa, che non è più facilmente individuabile e diventa addirittura un aspetto marginale in molti contenuti.

DRM – GESTIONE DEI DIRITTI DIGITALI

Partendo dal fatto che la “dematerializzazione elettronica delle opere ne consente una più facile riproduzione e modifica,era necessario adeguare gli strumenti di controllo del diritto d’autore anche alle opere digitalizzate.”³

I metodi tradizionali di controllo e di tutela risultavano essere completamente inefficaci e non adatti al sistema digitale; “nasce quindi il bisogno di sviluppare tecnologie ad hoc. Vengono creati i DRM (*digital rights managment*),che consistono in dei meccanismi software incorporati in un documento elettronico che svolgono diverse funzioni:

-Certificano la legittimità dell’uso.

-Adottano meccanismi di controllo dell’accesso ai documenti impedendone la riproduzione su dispositivi non autorizzati.

-Limitano,fino ad impedire completamente,la copiatura.

-Gestiscono i prestiti “temporanei” dei documenti.”³

Inoltre lo sviluppo delle piattaforme social degli ultimi anni ha reso necessario la nascita dei “social DRM”; “rappresentano una soluzione più morbida rispetto ai DRM tradizionali in quanto non bloccano i file da un punto di vista software ma si limitano a marcare il documento con informazioni su qui lo acquisisce,contrassegnando in maniera indelebile chi è il proprietario di quest’ultimo.”³

Alla base del funzionamento dei DRM vi è la “crittografia”,ossia la possibilità di lettura e di fruizione di un contenuto solo attraverso “la disposizione di una chiave di cifratura. Tramite i DRM quindi,i diversi tipi di file vengono codificati e criptati in modo tale da garantire una diffusione più controllata e consentirne un utilizzo limitato (per determinati periodi di tempo o per diverse destinazioni d’uso).”¹⁴ L’obbiettivo principale consiste quindi nel soddisfare le esigenze di protezione delle grandi imprese che lavorano nell’ambito digitale nei confronti della libertà dell’utente,impedendogli un accesso “libero” ai file e promuovendo quindi modelli di business rigido,dove diventa obbligatorio sottostare ai termini imposti.

LICENZE CREATIVE COMMONS



Esistono alcune eccezioni al diritto d’autore,“ci sono infatti alcune condizioni che legittimano l’utilizzo di opere in maniera libera.”³

Alcuni esempi possono essere gli articoli di attualità di carattere politico,economico o religioso utilizzati indicando la fonte,atti di riproduzione temporanea o il prestito eseguito dalle biblioteche.”³

In generale,la presenza di eccezioni ha lo scopo di consentire l’utilizzo di opere per esigenze di pubblica informazione,di libera discussione delle idee,di diffusione culturale e di studio; queste necessità trovano infatti fondamento giuridico nella Dichiarazione Universale dei Diritti dell’Uomo e anche nell’art.33 della nostra Costituzione,dove viene esplicitamente previsto il diritto di ciascuno di noi di poter beneficiare delle opere dell’ingegno umano e che l’insegnamento di esse è libero.

Nel 2001,a seguito del “*Mickey Mouse Protection Act*” americano,venne istituito il Creative Commons (CC),un’organizzazione non governativa che ha stilato una serie di licenze “con cui gli autori possono rilasciare un’opera stabilendo in anticipo quali usi ne sono consentiti e quali no,secondo una scala dall’uso più aperto a quello più restrittivo.”³ Le licenze Creative Commons sono quindi “contratti attraverso i quali il titolare dei diritti d’autore concede ad una generalità di soggetti indefiniti l’autorizzazione all’uso dell’opera; il “licenziante” quindi non cede i i propri diritti ma ne concede il godimento a terzi (che prendono il nome di “licenziatari”) a determinate condizioni.”¹⁵

“In generale,le licenze CC si basano sul concetto di “Some Rights Reserved”, in base alla quale il titolare decide quali diritti riservare e quali concedere in uso. Tra le forme di licenze riconosciamo il

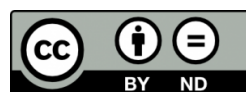
“Commons Deed” (ovvero i simboli *user friendly* riassuntivi dei termini delle licenze e il “*Legal Code*” che rappresenta il vero e proprio contratto di licenza per esteso.”¹⁵ Vediamo ora i diversi tipi di licenze e le loro caratteristiche:



CC BY, Attribuzione. Riconosce ai licenzianti due tipologie di libertà: la libertà di condividere, che comprende riprodurre, comunicare ed esporre al pubblico, rappresentare, eseguire e recitare il materiale con qualsiasi mezzo o formato, e la libertà di modificare, che comprende il remix o la trasformazione del materiale per qualsiasi fine avendo come unica condizione il riconoscimento di una menzione di paternità adeguata dell'opera, fornire un link alla licenza e indicare se ci sono state modifiche.



CC BY NC, Attribuzione, Non commerciale. Vengono garantite le libertà di condivisione e di modifica; oltre al riconoscimento di una menzione di paternità adeguata dell'opera, viene esplicitata l'impossibilità di utilizzo dei materiali per scopi commerciali.



CC BY ND, Attribuzione, Non opere derivate. Vengono garantite le libertà di condivisione; oltre al riconoscimento di una menzione di paternità adeguata dell'opera, viene esplicitata l'impossibilità di distribuzione di materiale remixato, trasformato o modificato.



CC BY SA, Attribuzione, Share alike. Vengono garantite le libertà di condivisione e di modifica a condizione che, oltre al riconoscimento di una menzione di paternità adeguata dell'opera, il materiale remixato, trasformato o modificato venga distribuito con la stessa licenza del materiale originario.



CC 0, Donazione al dominio pubblico. “La persona che ha associato un'opera con questo atto ha dedicato l'opera al pubblico dominio attraverso la rinuncia a tutti i suoi diritti sull'opera in tutto il mondo come previsto delle leggi sul diritto d'autore”¹⁵; le opere contrassegnate da questo simbolo possono essere copiate, modificate, distribuite ed utilizzate per fini commerciali, senza richiedere alcun permesso.



Copy-Left, definito anche “permesso d'autore rappresenta invece un “diverso principio di gestione dei diritti d'autore basato appunto sul permesso.”³ Le opere contraddistinte da questo simbolo possono essere utilizzate, studiate, modificate e ridistribuite da chiunque lasciando però intatti i diritti morali su di essa. Nello specifico il Copy-Left “non rappresenta una forma di rifiuto del diritto d'autore, bensì si tratta di un modello volto a stimolare una circolazione virtuosa del sapere piuttosto che concentrato nella semplice circolazione dell'opera.”³

I MOVIMENTI OPEN

Nei primi anni 2000 si assiste alla nascita e allo sviluppo dei primi movimenti “open”; all'interno del mondo accademico cresce l'esigenza di sfruttare le potenzialità del digitale e della rete per condividere, senza barriere o restrizioni, la conoscenza. “Il movimento Open cerca di lavorare verso soluzioni di molti dei problemi del mondo in uno spirito di trasparenza, collaborazione, il riutilizzo e l'accesso libero.”¹⁶

Per quanto riguarda i software, si è sviluppato il modello open source, che consiste nel rendere disponibile il codice sorgente dei programmi in modo che l'utente possa visualizzarlo e modificarlo in base alle sue esigenze.

Nella stessa direzione nasce l'Open Access, volto ad un accesso libero e senza barriere al sapere scientifico; "data la contrapposizione del modello di pubblicazione ad accesso aperto rispetto a quello classico, nel quale solitamente le case editrici accademiche detengono diritti esclusivi sui materiali e ne vendono anche abbonamenti e licenze"¹⁷, l'open access è sinonimo quindi di un movimento che sostiene la libera disponibilità online di contenuti digitali e spinge verso un modello di conoscenza e creatività liberamente utilizzabile, in casi di assenza di restrizioni legate alla proprietà intellettuale.

CAPITOLO 2- INDUSTRIA DISCOGRAFICA

L'EVOLUZIONE DEI CONFINI DEL SETTORE

"Il mercato musicale è la somma dinamica di varie componenti che riguardano l'esecuzione dal vivo, gli strumenti per fare e ascoltare musica, le composizioni destinate all'interpretazione o registrate e il commercio dei diritti relativi alle utilizzazioni all'interno dei vari media; l'equilibrio fra le diverse componenti è stato soggetto a continue negoziazioni a causa delle trasformazioni sociali, economiche e tecnologiche avvenute in questo mercato nel secolo scorso."¹⁸

Partiamo dal fatto che "le premesse per la formazione di un mercato musicale di massa sono già quasi tutte presenti negli ultimi decenni del XIX secolo"¹⁸ attraverso la produzione in serie di strumenti musicali, lo sviluppo dell'editoria musicale e la diffusione dei primi locali e luoghi di intrattenimento, oltre ad una sempre maggiore regolamentazione del diritto d'autore e alla fondazione di società per gli autori in diversi Paesi europei.

Il primo grande cambiamento avviene negli anni 20 del Novecento, anni in cui "entra in scena la radio; il nuovo apparecchio confina definitivamente il pianoforte al consumo delle élite socio-culturali e inoltre colpisce severamente il grammofono e la sua industria"¹⁸ che rappresentava il mezzo di riproduzione musicale più diffuso all'epoca. "A trarre beneficio dal successo della radio è l'editoria musicale, che in questo periodo riesce a incrementare in modo significativo le entrate dovute alle licenze per l'utilizzazione radiofonica del repertorio musicale"¹⁸; soprattutto negli Stati Uniti questa evoluzione permetterà la nascita di nuovi generi musicali come il country, il blues e la musica latino-americana inducendo cambiamenti radicali nel gusto degli americani. Più entrate da licenze e un ampliamento del bacino di utenza permettono infatti di disporre di più possibilità per finanziare la produzione di generi diversi per un pubblico potenzialmente interessato.

Un'ulteriore rivoluzione avviene negli anni 50, segnati dal cambiamento tecnologico dei supporti e "dalla competizione fra discografici per imporre una scelta tra i nuovi formati resi disponibili dalla tecnica di incisione nell'impiego dei vinili"¹⁸. In sostituzione al classico 78 giri, che scomparirà definitivamente alla fine del decennio, vi sono due opzioni:

-Il 45 giri, orientato ad un mercato dominato dai successi singoli.

-Il 33 giri, che punta sulle antologie e i recital.

Inizialmente si assiste ad una fase di convivenza dei due modelli, negli anni 60 però "il mercato tende ad orientarsi sempre di più verso l'album"¹⁸; ciò accade principalmente anche grazie alla diffusione di massa della stereofonia, all'interesse del pubblico giovanile verso "la complessità discorsiva degli album e verso l'individualità degli interpreti."¹⁸ È inoltre importante ricordare che in questi anni nasce l'interesse per la crescente articolazione compositiva del rock, che non trovava spazio sul 45 giri.

"Dopo il successo internazionale del *Rock'n'Roll* e la nascita del mercato giovanile, l'industria discografica intuisce i vantaggi derivanti dal controllo della versione originale, potenzialmente

commerciabile in tutto il mondo ed inizia ad incoraggiare apertamente i cantanti a scrivere le canzoni che interpretano”¹⁸. Questo cambiamento si estende rapidamente “ai cantautori italiani, ai *folk singer* americani tra cui Bob Dylan, e soprattutto ai gruppi inglesi, primi fra tutti i *Beatles*”¹⁸; ecco quindi che “l’industria musicale prende il sopravvento, relegando l’industria editoriale al ruolo della negoziazione dei diritti in ambito politico e discografico.”¹⁸

“A partire dagli anni ‘70, il mercato musicale appare sotto il controllo di un numero sempre più ristretto di multinazionali discografiche, ma lo schema è destinato a trasformarsi radicalmente dopo l’inizio dell’informatizzazione di massa attraverso l’introduzione del nuovo formato digitale del CD. La crescente facilità con cui il pubblico può appropriarsi delle registrazioni copiandole su supporti sempre più sofisticati tende a marginalizzare il ruolo dell’industria discografica e a riportare al centro, per la prima volta dopo gli anni 20, l’industria che produce apparecchiature elettroniche; l’industria discografica tende in questo periodo a configurarsi come titolare dei diritti immateriali (quelli sulle registrazioni) mentre la vendita dei beni materiali riguarda le multinazionali dell’elettronica e dell’informatica.”¹⁸

Si assiste, nell’ultimo ventennio del secolo, ad una fase di crisi dell’industria discografica; sebbene ci siano delle grandi case discografiche che ampliano il loro dominio nel panorama mondiale, “essa passa dal ruolo di leader dell’innovazione nei media a quello di modesto fornitore di contenuti per i settori trainanti dell’elettronica di consumo, della pubblicità, dell’intrattenimento radiofonico e televisivo”¹⁸. Cercheremo ora di esaminare le caratteristiche di questo declino, focalizzandoci sugli elementi di innovazione che permetteranno il futuro sviluppo del mercato musicale.

LA CRISI DEGLI ANNI ‘90

Negli anni ‘90 del secolo scorso, il mercato della musica “ha subito profondi e complessi cambiamenti causati dalla diffusione di nuove tecnologie informatiche e dalle relative tendenze di consumo che portano al fenomeno della cosiddetta “distruzione creativa” che si verifica quando qualcosa di nuovo entra nel mercato sostituendo interamente il vecchio”¹⁹.

Come abbiamo precedentemente osservato, il continuo affermarsi di nuovi dispositivi o supporti e il relativo abbandono di quelli già esistenti era già avvenuto molteplici volte; il superamento del vinile a favore delle musicassette ed il passaggio ai CD nell’arco di soli 20 anni. “A partire dalla fine del ‘900 il computer e Internet hanno agito come catalizzatori del processo di distruzione creativa, collaborando a creare un mercato musicale globale attraverso la nascita della distribuzione digitale della musica. Questo evento cambierà radicalmente il rapporto tra gli artisti, le case discografiche, i negozi di musica di vendita al dettaglio e i consumatori, contribuendo a importanti variazioni nel mondo della musica con un impatto devastante sui mercati e sui fatturati delle principali etichette discografiche.”¹⁹

“Il declino assoluto nei ricavi è dovuto alla proporzionale diminuzione del volume di vendite dei CD, che al tempo era considerato il principale supporto musicale; il dato della diminuzione del fatturato è però in controtendenza rispetto alla domanda, sempre crescente, di contenuti musicali.”¹⁹ Nasce in questa situazione di stallo la tendenza a fruire in modo gratuito (ed illegale) dei contenuti musicali e sfocia tempestivamente nel fenomeno della pirateria digitale. “Gli strumenti per ascoltare la musica, un tempo semplici e consolidati, vengono sostituiti da una miriade di ricevitori e riproduttori diversi; questa frammentazione ha spinto sempre di meno verso l’acquisto e il possesso della musica”¹⁹, a favore della nascita di quella che viene definita “l’era dell’accesso” ai contenuti digitali.

IL PROCESSO DI LEGALIZZAZIONE DELLA MUSICA

Come abbiamo visto, le cause principali della crisi fronteggiata dall'industria musicale sono riconducibili alla nascita della pirateria informatica e allo scambio illegale di brani musicali attraverso Internet. Le grandi etichette discografiche intraprendono diverse azioni legali contro i creatori e gli utenti di tali programmi ma si rendono conto dell'impossibilità di sradicare la ormai diffusa mentalità di una grande parte del mercato di avere "tutto e subito". Per le grandi major nasce quindi la necessità di legalizzare la vendita digitale dei contenuti musicali, in modo da poterli sfruttare.

Tra i primi sistemi di diffusione illegale di contenuti musicali è importante citare Napster, che rappresenta "il primo sistema di *peer-to-peer* di massa e che divenne disponibile nel giugno del 1999; il programma si basava su un sistema di server centrali che mantenevano la lista dei sistemi connessi e dei file condivisi, mentre le transazioni vere e proprie avvenivano direttamente tra i vari utenti."²⁰ Il rapido declino della piattaforma inizia già nella prima metà del 2000, quando i Metallica, famoso gruppo *heavy metal* statunitense, "promossero una causa legale per impedire l'utilizzo del programma, accusandolo di violazione di copyright nell'utilizzo dei loro brani, la sentenza del 24 settembre 2001 prevedeva che Napster pagasse 26 milioni di dollari come risarcimento per i danni del passato e per l'utilizzo non autorizzato di brani musicali, oltre a 10 milioni di dollari per le royalties future."²⁰

Nonostante il tentativo di acquisto del gruppo tedesco "Bertelsmann AG, nel 2002 un giudice fallimentare impose a Napster di liquidare i suoi asset e di dichiarare il fallimento; solo dopo l'acquisto da parte della Roxio, il servizio di download musicale verrà rilanciato prendendo il nome di Napster 2.0, divenuto ora a pagamento.

"Le majors, ossia le principali case discografiche, con la dichiarazione di fallimento di Napster nel 2002, pensavano di aver messo fine al periodo di crisi e prevedevano la possibilità di tornare al controllo totale del mercato, ma non fu così.

Napster aveva creato una voragine che difficilmente si sarebbe richiusa; in pochi mesi nascono sempre più siti di file sharing sempre più sofisticati in quanto applicavano un *peer-to-peer* "puro"; cioè non vi era alcun server centrale in modo da non lasciare alcuna traccia dei file condivisi."²¹ Il fenomeno diventa velocemente di rilevanza mondiale e inizia a coinvolgere milioni di utenti iscritti. Parallelamente allo sviluppo di sistemi di pirateria digitale, "nascono anche i primi siti di download on-demand a pagamento del tutto legali a prezzi ragionevoli"²¹; se da un lato la diffusione sempre maggiore della musica in formato digitale ha permesso che si creassero opzioni illegali di fruizione dei contenuti, ha permesso anche l'apertura di scenari totalmente nuovi rispetto al passato, contemporaneamente alla nascita di Napster nasce infatti "l'intuizione di Steve Jobs, genio creatore della Apple, di lanciare un nuovo mp3, l'ipod."²¹

Grazie al software interno con cui il nuovo supporto funzionava, ossia iTunes, Apple riuscì a diventare il più importante rivenditore di musica online a livello mondiale. L'iTunes Store permetteva agli utenti la gestione dei propri archivi digitali, rendeva possibile la vendita dei brani ad un prezzo di 99 centesimi per traccia e prevedeva sconti e offerte per gli interi album. Il successo di iTunes nasce proprio da questa politica di abbattimento dei prezzi, capace di unire "grandi porzioni degli utenti del mercato tradizionale a milioni di utenti che prima scaricavano illegalmente la musica. Ad Apple si riconosce quindi il merito di aver ideato un nuovo modello di business, legale e redditizio, che parte prima di tutto dai bisogni dei consumatori"²¹; esso rappresenta il punto di partenza per tutte le nuove piattaforme che nasceranno negli anni seguenti.

IL NUOVO RUOLO DELLE CASE DISCOGRAFICHE

Con l'avvento di Internet, la diffusione dei social network e degli streaming musicali, il ruolo delle case discografiche è mutato considerevolmente; in generale l'intera industria discografica ha ripensato e ampliato il suo ruolo, adeguandosi ai tempi e alle sfide offerte dalle innovazioni nel settore.

Innanzitutto, le case discografiche si pongono ora come intermediari del settore musicale tra gli artisti e gli ascoltatori e si occupano di registrare, riprodurre e distribuire i brani musicali degli artisti con i quali hanno un contratto. Nella definizione di quelli che sono i nuovi confini di questo settore, ora le case discografiche tendono ad ampliare i propri ruoli, offrendo una serie di servizi e gestendo gli artisti a 360 gradi; "oltre alla registrazione e alla distribuzione fisica dei brani, vengono seguiti gli artisti nella produzione di videoclip musicali, viene curata l'immagine dell'artista attraverso il marketing e la promozione, vengono organizzati i tour e le attività di merchandising e concerti, oltre ad occuparsi degli accordi con i nuovi distributori digitali"³. Proprio a causa della grande importanza attribuita alla distribuzione digitale, la realizzazione di supporti fisici come CD o vinili diventa un'attività secondaria ed in generale il commercio delle copie fisiche diminuisce drasticamente. Vediamo ora come sono cambiate rispetto al passato le varie fasi della produzione musicale.

Partendo proprio dalla produzione, "in passato produrre un disco risultava molto dispendioso, difficilmente un'artista poteva registrare la propria musica senza uno staff alle spalle e inoltre non vi erano così tanti studi di registrazione come ci sono ora"²²; oggi invece produrre un singolo o un album è relativamente più accessibile, ci sono molti più studi di registrazione e anche professionisti in grado di seguire gli artisti nella produzione musicale; in conseguenza all'evoluzione tecnologica inoltre un'artista può decidere il percorso da seguire, potendo optare per l'autoproduzione senza l'appoggio di una casa discografica attraverso l'*home recording*. Per quanto riguarda la distribuzione, in passato i dischi venivano distribuiti in grandi negozi di musica, che diventavano veri e propri luoghi culturali di incontro; "le case discografiche stipulavano accordi con i distributori che diffondevano i dischi nei vari punti vendita."²² Con la nascita dei distributori digitali i negozi di distribuzione fisica perdono d'efficacia sebbene ci siano ancora molte persone legate all'acquisto della copia fisica per vari motivi tra cui il collezionismo. L'obiettivo dei distributori digitali è quello di "inserire la musica nei principali servizi di streaming musicali come Amazon Music, Spotify e iTunes. Tra i principali distributori digitali troviamo Awal, Distrokid, Record Union, CD baby, Emubands e Tunecore; la differenza sostanziale rispetto al passato è che un'artista può distribuire autonomamente la propria musica su queste piattaforme"²², selezionando il distributore digitale che risponde alle sue esigenze. La fase sicuramente più rivoluzionata è la fase della promozione; in passato essa avveniva praticamente solo attraverso le radio "che avevano un ruolo fondamentale nel far arrivare una canzone agli ascoltatori, gli artisti si servivano inoltre dei principali festival canori, come il Festival di Sanremo, o dei giornali musicali."²² Oggi ci sono molte più possibilità di promuovere la propria musica attraverso piattaforme come Youtube, la possibilità di diffonderla su Facebook, Instagram e Tik Tok e "farsi conoscere attraverso le testate musicali online, anche in questo caso in completa autonomia."²²

Già dai primi anni 2000 cominciano a svilupparsi vere e proprie strategie di marketing discografico che hanno come obiettivo quello di sfruttare a pieno i vantaggi degli strumenti digitali per promuovere i contenuti musicali; tra le più diffuse vi è la tecnica che consiste nel creare "hype", ossia "creare aspettative sempre più alte molto prima di annunciare l'uscita di un disco"²³ o di un singolo. "I *Radiohead*, una delle band Indie/Rock più famose al mondo, sono uno dei primi gruppi musicali ad attuare questo tipo di strategia"²³, che verrà successivamente seguita da molti altri artisti.

Anticipando la pubblicazione del loro celebre album “*A moon shaped pool*”, spariscono poi completamente dal web, cancellando qualsiasi lavoro precedentemente pubblicato, non rilasciando alcuna dichiarazione e addirittura oscurando il sito web ufficiale della band. Il silenzio stampa programmato è l'elemento chiave di questa campagna promozionale e la rende geniale nella sua semplicità; l'attesa dei fan e soprattutto l'aspettativa per l'album è aumentata di molto. “Sono ora gli utenti e non l'artista a generare discussioni e dibattiti sul disco ancora prima della sua pubblicazione, alimentando così una curiosità morbosa alimentata da un alone di mistero.”²³

È rilevante citare in questo senso un'artista come Frank Ocean, che ha utilizzato un'interessante strategia di marketing discografico, sollevando inoltre una questione spinosa legata alle percentuali di guadagno degli artisti da parte delle case discografiche che esamineremo successivamente. “Dopo il successo mondiale ottenuto dal suo primo disco “*Channel Orange*” nel 2012, l'artista ha avuto una crisi di identità legata alla fama improvvisa la quale non riesce a gestire e inoltre nascono delle divergenze artistiche con la propria casa discografica, la *Def Jam* di proprietà del gruppo UMG.”²³

A seguito di questa situazione, Frank Ocean decide di sparire dalla scena musicale per 4 anni, postando di rado qualche *news* sui futuri progetti e creando la propria etichetta discografica indipendente “*Blonde Boys don't Cry*”.

Nel 2016 viene presentato in diversi *pop-up store* un magazine contenente un CD in edizione limitata “con i brani dell'album e due tracce esclusive e dopo qualche giorno esce l'album ufficiale “*Blond*” sulle principali piattaforme digitali. Questa strategia di marketing musicale mirata a confondere il pubblico sulla data di uscita di un disco, fornendo indizi e date senza alcuna spiegazione è stata creata con un obiettivo molto preciso, ossia trasportare l'ascoltatore in un viaggio attraverso un processo artistico di più progetti e non più su una singola opera a sé stante, ma qualcosa di non definito, incompleto. Così facendo l'utente finale si sentirà ancora più coinvolto e legato alla visione musicale del suo idolo.”²³ A testimonianza di questa strategia “effetto sorpresa”, essa è stata utilizzata da artisti di fama mondiale come Kanye West con “*The life of Pablo*” (2015) “ma anche da Taylor Swift, Adele e Beyoncé.”²³

LA STRUTTURA DISCOGRAFICA MONDIALE

L'OLIGOPOLIO UNIVERSAL-SONY-WARNER

Per parlare della struttura discografica a livello globale è fondamentale distinguere quelli che sono i principali attori che vi operano all'interno; come abbiamo già evidenziato, “le case discografiche sono compagnie specializzate nella produzione, promozione e distribuzione del prodotto musicale”²⁴, che viene inserito nell'industria musicale in un contesto commerciale. Esse possono essere suddivise in tre diverse tipologie: le major, le etichette indipendenti e le vanity label.

“Le major sono le multinazionali del panorama musicale, detengono il ruolo di mediatore culturale, ovvero controllano il mercato decidendo quali tendenze spingere e quali frenare”²⁴, istituendo così una struttura di mercato fortemente oligopolista. Le major principali sono: “Universal Music Group, che comprende Interscope-Geffen-AM, Decca, Deutsche Grammophon, Def Jam, Motown per una quota di mercato pari al 55%.

Sony Music Entertainment, che comprende RCA Records, Columbia, Epic per una quota di mercato del 23%.

Warner Music Group, che comprende Atlantic, Elektra, Parlophone, Rhino per una quota di mercato pari al 12%.”³

Sebbene il controllo delle major non sia più capillare e assoluto come in passato, esse continuano ad avere una fortissima sfera di influenza sulle tendenze del mercato musicale.

“Tutto ciò che si trova al di fuori del circuito delle major, rientra nella categoria delle etichette indipendenti; sono una forma di etichetta discografica che non detiene una gittata ampia come le

major, infatti collaborano spesso con queste ultime stringendo accordi per la distribuzione fisica (non digitale), per accordi commerciali o per le licenze.”²⁴

A differenza delle grandi case discografiche, le etichette indipendenti permettono agli artisti un maggiore controllo sulla produzione musicale “ed una maggiore libertà espressiva e per questi motivi viene spesso preferita dai musicisti, specialmente agli esordi.”²⁵

Proprio a causa della loro natura indipendente, “questo mercato si delinea come estremamente frammentato e costituito da miriadi di piccoli operatori, che gestiscono artisti e prodotti musicali con piccoli volumi di vendite.”²⁵ Vi sono anche entità di maggiori dimensioni che si comportano all’interno del loro settore, come majors per il loro volume di vendite; è il caso di quelle etichette indipendenti che “contengono nei propri “rosters” artisti che scalano le classifiche nazionali e mondiali.”²⁵

Una delle principali differenze tra le grandi major e le label indipendenti risiede nella tipologia di contratti offerti agli artisti; se le major firmano con gli artisti contratti per un numero determinato di dischi, in generale le etichette indipendenti firmano contratti per un singolo lavoro alla volta con lo scopo di “assicurare la remunerazione del lavoro e la possibilità per l’artista di vedere pubblicato il proprio prodotto musicale.”²⁵

“La differenza dei contratti è data dal concetto stesso dei due tipi di etichetta; le major vedono negli artisti semplicemente un business, quindi firmano contratti esclusivamente con chi ritengono possano vendere un cospicuo numero di dischi tale da ottenere un forte guadagno (generalmente dischi che puntano a vendere milioni di copie), le label puntano invece a contribuire alla diffusione della musica degli artisti che arrivano a non più centomila copie vendute per ogni album.”²⁵

“La terza ed ultima categoria è rappresentata dalle Vanity label, ossia etichette fondate e gestite dagli artisti stessi a scopo di autoproduzione; consistono in etichette quasi completamente indipendenti, che garantiscono totale libertà di gestione sulla musica, sui testi, sul tono della comunicazione e sulle grafiche. Non sono totalmente indipendenti perché anche loro, come la categoria precedente, si appoggiano spesso alle major”²⁴. La realtà vede quindi anche le vanity label, apparentemente fondate e finanziate dagli stessi artisti, supportate dai grandi nomi dell’industria discografica.

Nel 2004 venne fondata da Mike Shinoda dei Linkin Park la “*Machine shop Records*, vanity che ha pubblicato i lavori degli stessi Linkin Park”²⁴ ma che risulta essere comunque finanziata da Warner Bros Records. La stessa “*Aftermath Entertainment*”, vanity “specializzata in musica hip hop e creata da Dr Dre dopo aver lasciato la guida della Death row Records, opera come una sussidiaria dell’Universal Music Group attraverso la Interscope Records.”²⁶

In generale, anche la fase di distribuzione delle copie fisiche è fortemente correlata alla potenza delle grandi case discografiche; le etichette indipendenti stipulano contratti con le major e gli affidano l’intera fase di distribuzione nei negozi fisici, vi è però anche la possibilità che si affidino a distributori indipendenti.

È nell’ambito della distribuzione digitale che le cose cambiano, dopo il grande successo dei servizi di streaming on-demand come Spotify, Apple music e Amazon music, nascono e si sviluppano i “distributori digitali” che fanno da intermediari con le piattaforme finali.

LA NORMATIVA SUL DIRITTO D’AUTORE NELL’INDUSTRIA DISCOGRAFICA

“Nel settore della musica, la normativa sul diritto d’autore rappresenta uno strumento di tutela e valorizzazione del prodotto creativo musicale e dà incentivo alla produzione e alla diffusione della musica.”³

L’attuale legislazione in merito identifica gli attori che detengono i diritti tra cui gli autori, gli esecutori e le case discografiche. Come abbiamo esaminato in precedenza, la legge del 1941 sul diritto d’autore riserva l’attività di tutela dei propri diritti agli autori stessi, attraverso la Società

Italiana Autori ed Editori, che svolge il compito di gestione collettiva dei diritti; per questo motivo la SIAE rientra a far parte di quelle che vengono definite “collecting societies”.

“La possibilità di guadagnare attraverso la musica si scontra però con l’esistenza di tanti diritti diversi per ogni diversa tipologia di sfruttamento o diffusione del brano, generando così situazioni di incertezza da parte di chi deve pagare i diritti, difficoltà di riscossione e arbitrarietà degli accordi con i soggetti implicati.”³

ROYALTIES

Al titolare di un diritto d’autore viene riconosciuto il diritto al compenso nel momento in cui la sua opera viene sfruttata economicamente; vi sono diverse tipologie di royalties che variano a seconda dell’ambito che ricoprono e dai possessori di tali diritti, nello specifico troviamo:

-Le Royalties meccaniche/riproduzione che derivano dalla vendita di musica registrata, come CD, vinili o download digitali.

-Le Royalties di performance, per l’esecuzione di un pezzo musicale sono pagate da stazioni radio o da eventi pubblici, che trasmettono musica registrata.

-Le Royalties da streaming, analoghe a quelle di performance ma per importanza e specificità di contratti sono considerate a parte.

-Le Royalties di sincronizzazione, richieste quando una composizione viene utilizzata in una colonna sonora di un film o in televisione.

-Le Royalties di stampa, ossia gli spartiti, che sono stati la prima forma di musica che ha beneficiato di Royalties.

Per capire al meglio il flusso delle royalties all’interno del mercato discografico, utilizziamo come esempio il famoso brano “*Knockin’ on Heaven’s Door*” di Bob Dylan (1973).

La canzone “*Knockin’ on Heaven’s Door*”, dal momento della sua pubblicazione, viene tutelata dal copyright su due livelli: sulla registrazione e sulla composizione.

Il copyright sulla registrazione, ossia sul Master, garantisce:

I diritti di sincronizzazione

I diritti di riproduzione

I diritti di performance

I diritti spettano al performer, in questo caso Bob Dylan e alla major discografica ossia “Columbia Records”, che attraverso specifici contratti troveranno un accordo sulle percentuali di ciascuna parte.

Per quanto riguarda la composizione, essa garantisce:

I diritti di sincronizzazione

I diritti meccanici

I diritti di performance

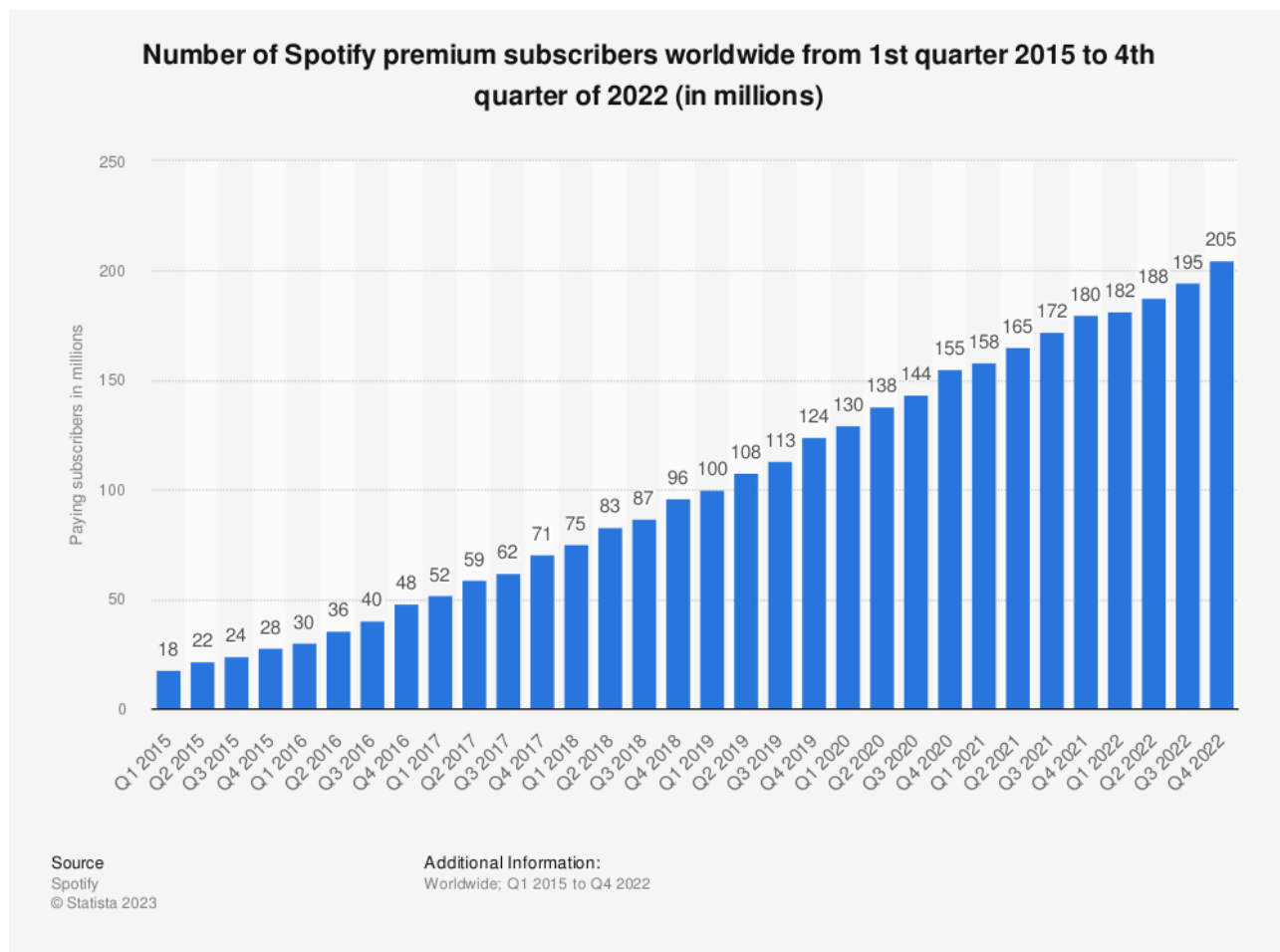
Le royalties spettano a coloro che pubblicano il brano, in questo caso “*Rams Horn Music*” e “*Sony/ATV music publishing*” e agli scrittori del pezzo, quindi a Bob Dylan.

SPOTIFY

Spotify è un servizio di streaming on-demand che mette a disposizione una selezione di brani di varie case discografiche ed etichette indipendenti.

Lanciato nell’ottobre del 2008, Spotify si è fatto strada nel mondo delle piattaforme di streaming fino a diventare l’applicazione musicale per eccellenza: nel quarto trimestre del 2022 ha annunciato

di avere oltre 205 milioni di utenti abbonati Premium e si stima che, grazie alla possibilità di fruizione gratuita dell'applicazione, ci siano 489 milioni di utenti complessivi.



Come si evince dal grafico, Spotify rientra a far parte di quelle piattaforme che hanno cambiato radicalmente il modo di fruire dei contenuti musicali digitali, così come la nascita di iTunes aveva permesso un cambiamento di tendenza nel mercato affliggendo un duro colpo alla pirateria digitale, la sempre maggiore adesione a servizi Premium come Spotify testimonia come gli utenti siano disposti ad abbonarsi grazie a politiche di prezzo sempre più convenienti.

È rilevante citare Spotify nel funzionamento dei diritti al compenso per capire come effettivamente funzioni il guadagno per gli autori e per la piattaforma stessa.

Nello specifico, “la musica su Spotify fa guadagnare due tipi di Royalty:

- Royalty di registrazione, dovute ai titolari dei diritti per le registrazioni riprodotte su Spotify, pagato agli artisti tramite il gestore dei diritti.

- Royalty di pubblicazione, dovute agli autori o ai proprietari di una composizione, anche qui il pagamento avviene tramite il gestore dei diritti.

Indipendentemente dal fatto che venga ascoltato da un cliente premium o dalla versione gratuita, quando un brano viene riprodotto nella piattaforma i titolari dei diritti ricevono le royalty

corrispondenti.”³ Per quanto riguarda il funzionamento interno della piattaforma, Spotify incassa dalle tariffe degli abbonamenti Premium e dalle pubblicità, successivamente non paga le royalty direttamente agli artisti o ai compositori, bensì paga chi gestisce i diritti che a loro volta pagheranno gli artisti sulla base degli accordi che loro hanno sottoscritto. Si stima che la piattaforma riconosca ai gestori dei diritti due terzi di quanto guadagna.

Tenendo presente quindi che Spotify cede circa il 70% delle entrate ai proprietari della musica ospitata, il margine di rischio degli investimenti aumenta di molto. Il colosso mondiale dello streaming musicale si trova ora in una situazione paradossale, dove si registra il record di abbonati alla piattaforma parallelamente a consistenti perdite di bilancio.

Facendo riferimento ai dati dello scorso anno, il fatturato annuo ha superato ampiamente le aspettative, attestandosi a 11,7 miliardi di Euro, con un aumento del 21% rispetto al 2021; Rispetto a questo fatturato, si registrano però perdite di oltre 430 milioni di Euro. Questa situazione di crisi nasce soprattutto da una serie di investimenti azzardati svolti all’inizio della pandemia e incoraggiate dall’esponentiale aumento della domanda di quel periodo ma soprattutto dal vincolo di dover pagare la maggior parte dei propri guadagni ai detentori dei diritti d’autore; solo attraverso grandi tagli al personale e alla ridefinizione dei propri limiti Spotify riesce a restare a galla e ad evitare un crollo azionario che avrebbe addirittura potuto porre fine alla piattaforma.

SIAE CONTRO META (2023)

Durante il nostro ragionamento, abbiamo ripercorso la storia e le caratteristiche del diritto d’autore proprio per comprendere al meglio le controversie, le problematiche e talvolta i “buchi” nella legislazione odierna, favorite soprattutto dall’ampiezza e dalla complessità del mondo digitale. Come abbiamo precedentemente constatato, i social network rappresentano uno degli strumenti principali di diffusione musicale; nello specifico la riproduzione di brani associati a videoclip o immagini rappresenta una delle funzionalità più utilizzate da Instagram e Tik Tok, che sono diventati veri e propri veicoli per l’ascolto dei brani musicali.

A partire dal 16 marzo di quest’anno, tale funzionalità non è più disponibile; la problematica nasce dalla società Meta, di proprietà di Mark Zuckerberg che comprende Facebook, Instagram e Whatsapp nei confronti della SIAE, che gestisce i diritti degli artisti iscritti alla società. Inizialmente si pensava che fosse una problematica di poco conto, ma si è ben presto trasformata in una grave situazione che attualmente non ha paragoni nel resto del mondo.

LA POSIZIONE DI SIAE

La decisione unilaterale di Meta di “silenziare” sui suoi social i contenuti gestiti da SIAE è arrivata come un fulmine a ciel sereno, mentre il dialogo per trovare un accordo sul rinnovo dei contratti era ancora in fase di sviluppo; “tale negoziazione è stata interrotta per il rifiuto da parte di Meta di condividere con la SIAE le informazioni necessarie alla definizione di una somma congrua per remunerare gli autori e gli editori.”²⁷

“Le normative europee stabiliscono che gli aventi diritto debbano ricevere una somma adeguata e proporzionata per l’utilizzo delle loro opere”²⁷; la situazione si è complicata dal momento in cui “Meta ha imposto a SIAE una cifra forfettaria, nella formula del “prendere o lasciare” senza fornire alcun dettaglio su come essa fosse calcolata.”²⁷

È rilevante comprendere che Meta ricava cifre astronomiche dalle opere musicali, e l’omissione di tali informazioni rendono impossibile il calcolo di una somma adeguata e proporzionata da destinare agli artisti.

Cerchiamo ora di capire perché Meta ha stretto accordi con oltre 150 Paesi e non con la Società Italiana Artisti ed Editori:

Innanzitutto, la SIAE è la prima collecting society in Europa ad aver avuto la licenza contrattuale in scadenza con Meta; la stessa situazione potrebbe ripresentarsi nei prossimi mesi per altre società di raccolta collettiva dei diritti in altri Paesi europei e non solo; nel momento in cui tali contratti saranno a loro volta in scadenza, inoltre il gruppo Meta non rende pubblico l'effettivo numero dei paesi con cui ha sottoscritto accordi e nemmeno la tipologia di essi.

In secondo luogo, la società di Mark Zuckerberg sta vivendo un momento relativamente critico e ha inaugurato una fase di pesante "spending review" testimoniata da una serie di licenziamenti di massa operata negli ultimi mesi. È chiaro quindi che l'atteggiamento di Meta nei confronti di SIAE abbia a che fare anche con la situazione poco rosea in cui versa l'azienda californiana.

Un'ulteriore questione è rappresentata dall'impossibilità di riprodurre sui social network di proprietà di Meta anche le canzoni non tutelate dalla SIAE; quest'ultima è titolare di contratti di rappresentanza anche con le società di autori estere, inoltre sembra che Meta abbia riscontrato qualche difficoltà nell'identificazione delle opere che voleva eliminare: l'industria musicale italiana non è stata allertata in precedenza rispetto a questa decisione e ciò può aver creato diversi problemi alle case discografiche che prevedevano il lancio di un nuovo prodotto musicale o di un album in questo periodo.

È proprio questo il punto forse di maggior interesse all'interno di questa discussione: quanto effettivamente la mancanza di accordi nel mondo digitale può incidere e danneggiare gli artisti?

La posizione di SIAE in merito è molto chiara: "Meta guadagna ingenti somme dallo sfruttamento delle opere musicali, forte anche della sua posizione dominante nel mercato". Quanto? Non ci è dato saperlo, perché Meta non condivide le informazioni sul proprio business e su quanto effettivamente guadagna dallo sfruttamento musicale.

Quello che appare chiaro è che, "parlando di diritto d'autore, gli autori e gli editori ricevono "briciole" da Meta"²⁷ e che questa battaglia sta danneggiando tutti gli artisti con un disco in uscita, impossibilitati a promuovere la propria musica nei principali social network. Gli artisti e gli editori si sono infatti schierati praticamente in massa con SIAE (cosa più unica che rara nel mondo musicale) e la loro posizione in merito è assolutamente condivisibile.

LA POSIZIONE DI SOUNDREEF

Soundreef è una società concorrente a SIAE, che raccoglie i diritti d'autore in Italia e che ha posto fine nel 2019 alla posizione di monopolio della Società Italiana Autori ed Editori. A partire dal 16 Marzo sono stati rimossi da Instagram e Facebook anche le canzoni di molti autori che non sono rappresentati da SIAE, bensì da Soundreef.

Quest'ultima ha diramato un comunicato precisando come il mancato accordo tra Meta e SIAE stesse danneggiando anche il repertorio di Soundreef, i cui brani sono stati erroneamente eliminati da Meta. Tra gli artisti seguiti da questa collecting society vi sono alcuni degli autori più rilevanti nel panorama musicale attuale come J-ax, Gigi D'Alessio, i Pooh, Sfera Ebbasta, Guè, Charlie Charles, Shablo, Rkomi, Tedua, Ernia ed altri.

A differenza di SIAE, Soundreef è riuscita a trovare un accordo con Meta per ripristinare la propria musica sui social di Zuckerberg, nonostante siano momentaneamente bloccati i brani misti, ossia di autori Soundreef in collaborazione ad autori SIAE. Se la situazione dovesse protrarsi anche nei prossimi mesi o per un periodo addirittura più lungo, si presenta il rischio che gli artisti decidano di abbandonare la loro collaborazione con la SIAE per spostarsi sotto la tutela garantita da Soundreef.

LA POSSIBILE RISOLUZIONE DEL CONFLITTO

Il governo italiano è intervenuto nella crisi che si è aperta dopo l'interruzione delle trattative tra Meta e SIAE per il rinnovo degli accordi di licenza, per cercare di superare le posizioni nette delle due parti e riavviare il dialogo, oltre che per limitare i danni che società e autori stanno avendo da questa situazione.

Il sottosegretario di Stato alla cultura Lucia Borgonzoni ha convocato nella giornata del 6 aprile un tavolo tra le due parti utile al riavvio dei negoziati dichiarando che: "La tutela dei diritti dei nostri artisti, delle loro opere e della creatività italiana sono una priorità". L'incontro, durato oltre tre ore al Ministero della Cultura, ha posto le basi per la ripresa della trattativa volta a stabilire un compenso adeguato per gli autori per i contenuti musicali che passano sulle piattaforme di Facebook e Instagram, ma un'intesa sembra essere tutt'altro che vicina; la stessa Borgonzoni, in riferimento all'incontro, ha parlato infatti di una trattativa ancora lunga e contraddistinta da posizioni distanti. Il punto di partenza dell'analisi di quanto accaduto risiede nel fatto che queste piattaforme, che hanno un'incredibile potenza economica, abbiano degli atteggiamenti di non rispetto nei confronti di chi i contenuti effettivamente li crea; il sottosegretario alla Cultura Mazzi si è addirittura detto "allibito" dalla cifra proposta da Meta al primo tavolo di trattativa e l'ha giudicata "veramente umiliante per i creatori", facendo inoltre intendere che il gruppo californiano non è intenzionato a fare passi avanti nella ricerca di una soluzione condivisa.

Una possibile ipotesi di risoluzione potrebbe concretizzarsi allo scadere dei contratti di licenza tra Meta e altre nazioni europee; diversi Stati uniti all'Italia potrebbero fare massa critica per pretendere accordi più equi ed una remunerazione più vantaggiosa per gli artisti, attuando una battaglia di scala mondiale contro le multinazionali che utilizzano la musica e non pagano adeguatamente gli autori.

IL RAGGIUNGIMENTO DI UN ACCORDO TRANSITORIO

Il 21 Aprile 2023 si è verificato un primo punto di incontro tra la società Meta e la Società Italiana Autori ed Editori: è stata presentata, da parte del gruppo californiano, la proposta di prorogare alle stesse condizioni il contratto di licenza scaduto nel Dicembre del 2022; a seguito di quest'accordo transitorio, tornerà disponibile la possibilità di ascoltare la musica tutelata dalla SIAE all'interno delle piattaforme social del gruppo Meta.

Sebbene la SIAE si ritenga soddisfatta da questo risultato, si impegnerà comunque nella ricerca di accordi definitivi e duraturi nel tempo che abbiano come principi fondamentali l'equità e la trasparenza, "delineati anche dalla direttiva europea sul copyright".

Questo risultato è stato reso possibile da un'istruttoria aperta dall'Antitrust nei confronti di Meta con le accuse di "dipendenza economica ai danni della SIAE", oltre che all'impegno della commissione Cultura del Parlamento italiano.

È evidente come il gruppo Meta abbia dovuto in qualche modo tornare sui propri passi, concedendo alla SIAE quantomeno il ripristino della licenza precedentemente concordata; anche se il problema sembrerebbe per il momento superato, bisognerà attendere la prossima scadenza di licenza per capire se effettivamente si troverà un nuovo accordo basato sui principi sopracitati.

CAPITOLO 3 – ETICHETTE DISCOGRAFICHE INDIPENDENTI, NFT E FUTURO DELLA MUSICA

Per comprendere al meglio le numerose dinamiche prese in considerazione nei capitoli precedenti, ho ritenuto importante intervistare un esperto del settore discografico che fosse in grado di specificare il reale funzionamento di tutti gli aspetti legati al mondo della musica, con particolare attenzione per il diritto d'autore.

Ho il piacere di presentarvi il sommario dell'intervista svolta con Enrico Penta, CEO e proprietario dell'etichetta discografica indipendente denominata Protocollo Zero Music Factory; oltre a cercare di capire come effettivamente lavorano le etichette indipendenti, esploreremo anche le nuove tendenze tecnologiche nel mondo della musica, presentandone le potenzialità e i principali rischi.

PROTOCOLLO ZERO MUSIC FACTORY

Protocollo Zero è un'etichetta discografica indipendente che si occupa di produrre e prendere in licenza dei prodotti discografici, allo scopo di pubblicarli e promuoverli.

Agli artisti che vengono presi sotto contratto vengono offerti, oltre ai principali servizi di registrazione dei brani, anche dei compensi economici dipendentemente dal tipo di contratto stipulato e al relativo successo musicale. Per quanto riguarda i contratti offerti agli artisti, vengono offerti contratti di licenza, di distribuzione e di casting.

Il contratto di distribuzione è un contratto dove l'artista è anche proprietario del Master e concede all'etichetta, o al distributore in questo caso, un periodo di esclusiva di distribuzione, con le royalties molto alte a favore dell'artista e tendenzialmente con nessun tipo di impegno economico da parte dell'etichetta.

I contratti di licenza sono quei contratti dove, per un periodo di esclusiva determinato, l'etichetta si sostituisce al produttore; l'artista rimane proprietario del Master ma concede la licenza di ogni sfruttamento economico all'etichetta per tutta la durata del contratto, in questi casi si offre sempre un guadagno minimo garantito sulle royalties all'artista, con l'etichetta che si fa carico di tutte le spese promozionali e gli investimenti economici del caso.

Il terzo tipo di contratto è il contratto di casting, in cui l'etichetta produce a proprie spese la copia Master, ed in generale copre tutte le spese necessarie alla produzione di un progetto; in questo tipo di contratto le royalties sono molto sbilanciate a favore dell'etichetta.

Anche in questo caso si prevede un anticipo economico a favore dell'artista e si istituisce un "recording budget" che l'autore o l'etichetta si impegna a investire nella realizzazione dei progetti. Mentre nelle prime due tipologie di contratto si può optare per il rinnovo dei termini in fase di scadenza, il contratto di casting non lo prevede in quanto la proprietà del Master, della distribuzione e della licenza rimane nelle mani dell'etichetta.

ETICHETTA DISCOGRAFICA E AUTOPRODUZIONE

Dopo aver esaminato la nascita e lo sviluppo del modello di autoproduzione, fenomeno sempre più diffuso tra gli artisti emergenti e non, la domanda sorge spontanea: è ancora necessario affiancarsi ad un'etichetta discografica per un'artista emergente?

In questo caso Enrico ci espone un'interessante spunto di riflessione sulla pluralità dei soggetti che operano nel suo settore, allarmandoci delle diverse situazioni che si possono incontrare.

Nel panorama delle etichette discografiche italiane e non solo, esiste un "sottobosco" di etichette che non svolgono un lavoro adeguato e che spesso offrono dei contratti molto svantaggiosi per gli artisti; ammesso che ci siano queste tipologie di situazioni, in generale ritiene che per l'artista sia sempre meglio affidarsi ad un'etichetta "seria" per i seguenti motivi:

-Per le economie che l'etichetta è in grado di generare; l'artista che collabora con un'etichetta indipendente affidabile può avvalersi del budget dell'etichetta stessa che tendenzialmente sono superiori rispetto alle capacità economiche del singolo artista.

-Per il fatto che questi budget messi a disposizione dall'etichetta fungono da "garanzia" di un lavoro: bisogna infatti tenere a mente che le etichette cercano di generare un business intorno ai prodotti musicali e nel momento in cui investono in un progetto hanno ovviamente la necessità di rientrare nelle proprie spese ed eventualmente guadagnare.

-L'etichetta indipendente dispone di un "know how", dovuto all'esperienza di chi lavora nel settore; questo tipo di esperienza può aiutare l'artista e guidarlo nel fare le scelte giuste, oltre a relazionarsi con eventuali partner.

Riguardo a quest'ultimo punto, Enrico ci spiega come, attraverso un'etichetta discografica del suo calibro, sia più facile relazionarsi con partner nazionali ed internazionali, in quanto egli dispone di accordi con le grandi major con le quali detiene rapporti stretti e personali. Risulta evidentemente più difficile per un'artista emergente farsi notare da queste grandi corporazioni senza essere affiancati da un'etichetta indipendente riconosciuta a questo livello.

I rapporti con le grandi major nascono dall'interessamento di queste ultime qualora vi sia un prodotto musicale interessante proveniente da questo tipo di etichette; cercano quindi in qualche modo di entrare nei progetti e successivamente acquisirli. Quando si presenta la possibilità di lavorare con una major l'etichetta indipendente funge da tramite nella stipulazione degli accordi tra le case discografiche e gli artisti, tendenzialmente sotto forma di licenza o distribuzione in quanto i contratti in casting avvengono quasi unicamente tra l'etichetta e l'artista.

DISTRIBUZIONE DIGITALE

Protocollo Zero detiene degli accordi con la maggior parte dei distributori major, ossia Sony, Warner e Universal; vengono inoltre utilizzate largamente le piattaforme Believe e Tunecore, impiegate in termini di distribuzione digitale a livello mondiale.

Nello specifico, la pubblicazione nelle piattaforme di streaming con l'ausilio di Believe è particolarmente utilizzato per gli artisti emergenti grazie ad un portale molto comodo per il caricamento dei brani e inoltre questa etichetta conserva speciali contratti con la piattaforma grazie ad una partnership che dura da più di 10 anni.

Per quanto riguarda i progetti più importanti, la distribuzione digitale avviene principalmente attraverso Sony.

Analizziamo ora come cambiano le percentuali di guadagno per lo sfruttamento economico dei brani a seconda della tipologia di contratto stretto, le caratteristiche di queste cifre variano ovviamente caso per caso, ma in generale si rifanno a delle cifre che hanno la stessa valenza in tutto il settore discografico:

Nei contratti di distribuzione la percentuale sulle royalties a favore dell'artista si aggira in un arco che va dal 75% al 85% del guadagno totale.

Nei contratti di licenza la percentuale sulle royalties a favore dell'artista si aggira in un arco che va dal 25% al 40%, dipendentemente da una serie di fattori tra cui gli impegni economici che l'etichetta si impegna ad affrontare e la richiesta di un minimo garantito da parte dell'artista che oscilla a seconda dell'importanza dell'artista stesso o del prodotto che si sta creando.

Nei contratti di casting, essendo che la maggior parte delle spese e degli investimenti sono a carico dell'etichetta, la percentuale di guadagno totale a favore dell'artista si aggira tra l'8% e il 15%.

LA DIMENSIONE LAVORATIVA DI UN'ETICHETTA

Esplorando il panorama delle etichette discografiche presenti in Italia, ce ne sono alcune di grande dimensione e addirittura paragonabili alla struttura delle grandi major americane sul nostro territorio.

Nello specifico, troviamo “Sugar” e “Carosello” che, per dimensioni e capacità economiche, sono percepite come i protagonisti indiscussi di questo settore.

Protocollo Zero Music Factory è una realtà composta da solo due persone, quindi l'etichetta ha la capacità di seguire in contemporanea fino a sei progetti artistici per volta, oltre che a garantire un accesso potenzialmente illimitato agli artisti emergenti nello sviluppo di progetti singoli.

Enrico ci mette in guardia da quelle etichette che riescono a trattare fino a 1500 progetti in contemporanea, che nella maggior parte dei casi offrono delle “pseudo-licenze” sulla distribuzione e senza nessun tipo di garanzia contrattuale; la questione inerente al numero di progetti da seguire e al personale necessario fanno riferimento alla qualità del servizio offerto, piuttosto che alla quantità delle produzioni seguite.

Anche nel caso delle etichette indipendenti di grande successo, come la sopracitata “Sugar”, gestiscono al massimo una dozzina di progetti per volta, pur potendo contare in un team formato da più di 40 dipendenti. Inoltre la complessità della gestione di un progetto musicale non può non dipendere dall'importanza degli artisti stessi: per fare un esempio, gestire un autore dell'importanza di Andrea Bocelli richiede l'istituzione di un personale “ad hoc” dedicato interamente a lui, proprio a causa della mole di lavoro per progetti di questo peso.

LE PRINCIPALI COLLABORAZIONI

L'etichetta discografica di Enrico è attiva nel settore discografico da oltre 20 anni, essa rappresenta un'eccellenza nel panorama veneto e nazionale, con numerose collaborazioni di successo con molti artisti italiani e vanta una lunga serie di riconoscimenti musicali.

Ripercorrendo cronologicamente la storia recente dell'etichetta, i principali progetti alla quale Enrico ha lavorato e meritevoli di menzione partono sicuramente dall'album “Micro de oro” di Primo Brown e Tormento; in un anno come il 2012, in cui difficilmente il genere hip-hop trovava spazio nelle classifiche, il disco riscuote un grande successo, posizionandosi al quinto posto nella classifica Fimi e restando in top 10 per diverse settimane.

Successivamente è importante citare Willy Peyote, con il quale Enrico ha lavorato nella produzione dei primi due album: all'etichetta va dato il merito di aver funzionato come trampolino da lancio per la carriera dell'artista, allora ventinovenne, che grazie alla realizzazione di questi progetti è riuscito a diventare un'artista di fama nazionale, ottenendo inoltre il disco d'oro con l'intero album.

Contemporaneamente a questi successi, l'etichetta ha stretto degli importanti accordi con DJ Matrix: entrambi hanno avuto la lungimiranza di produrre e registrare le prime canzoni create dagli “web influencer”, sfruttando appieno la loro popolarità e inaugurando quella che da lì a poco sarebbe diventata una prassi largamente diffusa. Tra le personalità di questa categoria rientrano Amedeo Preziosi, Awed, Riccardo Dose e altri.

Andando avanti negli anni, vi è stata una collaborazione con i Sonora, nello specifico con la produzione di un disco live, e sono state svolte delle operazioni editoriali riguardanti il mondo del Festival di Sanremo, come ad esempio il disco da solista di Francesco Sarcine, attuale cantante dei “Vibrazioni” (2014).

Con l'avvento del genere musicale Trap nel 2016, Enrico è stato uno dei primi produttori in Italia a credere fortemente nelle potenzialità di questo nuovo genere con l'istituzione della “Sugo Gang”,

che comprende tra i suoi membri Mambolosco e Nashley, di cui è tutt'ora manager, discografico ed editore.

Per quanto riguarda il presente, Protocollo Zero lavora con moltissimi artisti emergenti, soprattutto di giovane età; tra i più rilevanti Enrico ci segnala Alec, una ragazza vicentina di soli 18 anni che in brevissimo tempo è riuscita ad entrare nelle playlist musicali più rilevanti nel suo genere su Spotify, raggiungendo inoltre la copertina di "Indie Italia".

Dopo aver chiarito il funzionamento delle etichette discografiche indipendenti, la nostra conversazione con Enrico si è ampliata nei confronti delle nuove tecnologie che si stanno avvicinando al mondo della musica; nei prossimi paragrafi le esamineremo cercando di capirne gli aspetti principali. La testimonianza del proprietario dell'etichetta è molto preziosa in questo senso, in quanto ci permette non solo di capire la portata di questi determinati fenomeni ma ci consente anche di fare una previsione sul futuro del mercato discografico a lungo termine, tra le possibilità e i grandi rischi che ne conseguono.

NFT MUSICALI

Per comprendere al meglio le funzionalità e l'utilizzo delle nft musicali, è necessario partire da alcune definizioni:

Innanzitutto, la sigla "NFT" sta a significare "Non-Fungible-Token" e rappresenta un certificato digitale di proprietà riconosciuto e collegato ad una rete di blockchain. L'acquisto di una Nft in questo tipo di mercato rende colui che l'ha comprata proprietario di un "asset" unico nel suo genere e generalmente avviene attraverso le cryptovalute, ossia monete di scambio digitale che non hanno un riscontro reale fisico.

Nello specifico si tratta di una serie di valute cryptate, che diventano utilizzabili nel momento in cui si hanno i requisiti e le chiavi d'accesso informatiche idonee: tra le più utilizzate ci sono Bitcoin, Ethereum, Tether e Binance Coin.

Basandoci su questa definizione, si può intuire che gli Nft musicali rappresentino dei certificati di proprietà digitali utili a riconoscere il proprietario di un lavoro musicale.

Andando più in profondità, "la registrazione sulla blockchain di ogni singolo Nft attraversa due fasi principali:

-Al momento della creazione e della prima registrazione su blockchain, il creatore viene inserito nel registro distribuito e da quel momento la sua titolarità di quel determinato token sarà incontrovertibile.

-Successivamente, il registro distribuito delle blockchain conterrà tutti i passaggi di proprietà dell'opera Nft con lo storico delle varie compravendite.

Questa tecnologia risulta essere molto sicura in quanto distribuita e crittografata, trova quindi una perfetta applicazione nell'arte e nella musica."²⁹ Le aziende discografiche e gli artisti si sono resi conto della possibilità di aumentare considerevolmente i propri guadagni generati dai diritti d'autore legati alle opere digitali:

Tra i primi artisti che hanno sperimentato questa nuova tecnologia, è rilevante citare i *Kings of Leon*, che hanno prodotto un'intero album Nft intitolato "When you see yourself", con il quale hanno raccolto oltre due milioni di dollari o il celebre dj *Steve Aoki*, che ha creato alcuni Nft unendo la propria musica a delle clip video, alcune delle quali sono state vendute per oltre ottocentomila dollari.

Anche in Italia si sta diffondendo questa pratica, con artisti come Morgan, che ha rilasciato una versione Nft di un suo brano inedito raccogliendo oltre ventimila Euro o con Massimo Pericolo, che ha messo in vendita nel sistema blockchain la copia Master iniziale della sua celebre hit "7 miliardi".

Ipotizzando che il mercato mondiale musicale si appoggi sempre di più a queste tecnologie in futuro, l'utilizzo potenziale delle Nft potrebbe espandersi anche ad altre funzioni legate al mondo della musica come la vendita dei biglietti per i concerti dal vivo, andando a sostituire gli attuali siti web che se ne occupano attualmente.

LE NFT CAMBIERANNO L'INDUSTRIA MUSICALE? (Analisi dei pro e dei contro)

Rispondere a quest'interrogativo non è per nulla semplice; innanzitutto ci sono una serie di elementi da valutare per svolgere un'analisi a lungo termine sull'impatto delle Nft nel mondo della musica. Dopo averne elencato le caratteristiche principali, un buon punto di partenza potrebbe essere quello di valutare i principali pro e contro:

Analizzando gli aspetti positivi "le Nft possono aiutare gli artisti a monetizzare maggiormente dai loro prodotti". Se pensiamo ai principali servizi di streaming odierni, e lo studio dell'applicazione Spotify ci è servita anche a questo, tendenzialmente pagano agli artisti una percentuale molto bassa sui ricavi generali; le Nft musicali permettono agli artisti di vendere direttamente la loro musica ai potenziali acquirenti e di ampliare i loro guadagni effettivi.

In questo senso, permettono la creazione di un contatto diretto tra i musicisti e i propri fan, che sarebbero promotori diretti del lavoro creativo musicale che non passa attraverso un intermediario. Un altro punto da tenere in considerazione riguarda la pirateria: un Nft in questo mercato risulta unica e non replicabile, "sarebbe quindi estremamente difficile per un individuo copiare e distribuire illegalmente gli album o i brani inseriti nella blockchain". In passato la pirateria è stata un elemento che ha causato molteplici problemi nel settore discografico e le Nft potrebbero delineare il completo superamento di questa problematica.

Per esaminare i contro, ci serviamo ancora una volta della testimonianza di Enrico Penta, che essendo un esperto del settore da oltre vent'anni, ha voluto esprimere il suo pensiero su questi nuovi strumenti.

La sua visione sugli Nft musicali è molto chiara; riconosce come effettivamente gli effetti positivi sopracitati siano di fondamentale importanza per un settore che, per la sua stessa natura, tende a cambiare e a conformarsi alle nuove tecnologie in uscita. Il nodo principale sulla questione è di carattere puramente economico; se da un lato gli effetti sembrano coinvolgenti e positivi, Enrico non riesce ad intravedere un "business model" concreto e funzionante, ossia capace di implementare queste tecnologie al processo di creazione della musica.

Abbiamo spiegato come le major abbiano un controllo praticamente illimitato sulle tendenze del mondo musicale; nel momento in cui nemmeno queste grandi realtà sfruttano le Nft musicali all'interno dei loro modelli di business, appare difficile per le etichette discografiche indipendenti appropriarsi di un sistema ancora poco diffuso e pieno di incertezze.

Inoltre le Nft propongono un modello di vendita musicale che parte direttamente dall'artista, relegando le major e le principali etichette ad un ruolo secondario se non superfluo; appare molto chiaro che i protagonisti del settore discografico mondiale cercheranno in ogni modo di ostacolare questo tentativo di sradicamento dell'intera industria produttiva musicale.

Enrico conclude spiegando come l'utilizzo delle Nft andrà a ricoprire, secondo lui, un aspetto secondario alla produzione musicale, trovando applicazione nel merchandising e in settori esterni al processo di creazione.

L'analisi dei pro e dei contro ci permette di fare alcune considerazioni:

L'utilizzo delle Nft musicali nel settore discografico ha degli obiettivi molto nobili e condivisibili, come una maggiore retribuzione per gli artisti e una tutela molto efficace del diritto

d'autore, la loro applicazione su larga scala appare però irrealizzabile per il momento a causa di un'industria discografica che difficilmente implementerà delle novità potenzialmente distruttive per il sistema instaurato attualmente. Sebbene vi siano dei casi di utilizzo di Nft da parte di molti artisti, essi si limitano al campo sperimentale e non ad un modello di business completo e applicabile, infine appare molto chiaro come il fallimento delle Nft in altri settori stia frenando lo sviluppo di queste ultime nel settore musicale, lasciando un profondo senso di incertezza.

LA BOLLA SPECULATIVA SUGLI NFT

Prima di approdare nel mondo musicale, gli Nft hanno avuto un ruolo molto rilevante nel mondo dell'arte; in particolare, il 2021 è stato l'anno in cui questo mercato è letteralmente esploso, passando da un giro di affari di 150 milioni di dollari nel 2020, a oltre 17 miliardi nell'anno successivo. Nel settore artistico, così come in quello musicale, potenzialmente tutto può diventare un Nft; a partire da una semplice immagine, da un disegno, da un testo o da un video e la caratteristica principale rimane quella dell'esclusività, basata sulla vendita dei token su appositi marketplace attraverso le cryptovalute.

Secondo Mik Cosentino, imprenditore digitale, esperto di Nft e creatore di "Infomarketing X", "l'arte con gli Nft trascende il valore dell'opera stessa"³⁰, prosegue il suo ragionamento citando il progetto "Bored Ape Yacht Club", che ha visto coinvolti numerosi cantanti e personaggi pubblici pronti ad investire grandi somme di denaro per comprare singoli jpg dal costo astronomico: "quel singolo jpg diventa il lasciapassare per accedere ad un club esclusivo, a un mondo di vantaggi e privilegi, dedicati ai soli possessori di Nft e allo stesso tempo rappresenta un asset rivendibile"³⁰.

Prendendo in esempio proprio il sopraccitato "Bored Ape Yacht Club", il suo successo è riconducibile al grande fermento del mercato delle Nft e all'ottimismo riservato nei confronti di quella che era un'assoluta novità, data dall'incontro tra il mondo dell'arte ed il mondo digitale, ma non mancavano gli scettici.

Per molti l'idea di acquistare l'immagine di una scimmia o di altri prodotti definiti "artistici" per cifre che vanno oltre il milione di dollari era inconcepibile; va inoltre tenuto in considerazione che gli Nft si appoggiano al sistema delle cryptovalute, e che la loro precarietà è stata più volte evidenziata nel corso degli ultimi anni.

Il mercato crypto attraversa generalmente due fasi:

La fase di "pumping", caratterizzata "dall'entusiasmo generato dal facile guadagno che porta gli investitori a comprare le crypto"³⁰.

La fase di "dumping", che è quella che sta avvenendo ultimamente e che si è verificato a più riprese negli scorsi anni, con le crypto in grande perdita.

In generale il mercato Nft si sviluppa e si amplia in un periodo di stabilità delle cryptovalute e per forza di cose il valore delle singole opere varia a seconda della relativa "tranquillità" o dall'instabilità del proprio mercato di riferimento.

Per quanto riguarda gli Nft, la bolla speculativa fa riferimento al fatto che i prezzi dei token siano stati fin da subito fissati alle stelle e che l'intero mercato sia stato gonfiato da un clamore incontrollato e da una serie di investimenti a scopo speculativo: il risultato? Una serie di token, che rappresentano principalmente immagini semplici e che non valgono nulla, o quantomeno i prezzi fissati non rispecchiano neanche lontanamente il valore effettivo di ciò che è in vendita.

Ho ritenuto importante citare il fallimento del mondo Nft in ambito grafico per capire se ci possano essere eventuali similitudini nel mondo musicale; se questo modello ha trovato grandi difficoltà in ambito figurativo, che per le sue stesse caratteristiche si presterebbe bene all'utilizzo di queste nuove tecnologie, dubito che essi possano diventare un elemento di innovazione imprescindibile per l'industria discografica.

Se analizziamo tutte le novità tecnologiche introdotte nel settore discografico a partire dal secolo scorso, notiamo come ogni singola innovazione si sia in qualche modo integrata all'interno dei processi di creazione o di condivisione dei contenuti musicali; allo stesso tempo abbiamo visto come gli enti nazionali ed internazionali si siano mossi in una sempre maggiore tutela dei diritti concessi agli autori proprio per riuscire ad includere queste novità tecnologiche. Cercheremo di analizzare, nel prossimo paragrafo, una nuova forma di tecnologia che rappresenta un'assoluta novità nel panorama musicale e non solo, e che risulta essere tanto interessante come potenzialmente pericolosa.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE E FUTURO DELLA MUSICA

CARATTERI GENERALI DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Lo sviluppo dell'intelligenza artificiale ha avuto, nel corso degli anni, un grande impatto in diversi settori, come in ambito medico, economico, finanziario o nello sviluppo della robotica. Ciò che si sta verificando negli ultimi mesi è una nuova forma di avvicinamento dell'IA nei confronti del mondo musicale, con dinamiche e caratteristiche uniche nel loro genere. Facendo un passo indietro, il tema dell'intelligenza artificiale nel mondo della musica è stato affrontato numerose volte in passato con, ad esempio, attraverso l'*International Computer Music Conference* nel 1974, o con la *International Joint Conference on Artificial Intelligence*. Da allora, lo sviluppo tecnologico ha avuto uno sviluppo esponenziale e ogni giorno nascono nuovi "software" che utilizzano l'intelligenza artificiale per produrre musica, ma non solo. "Se pensiamo al mondo della musica, l'IA ha già assunto grande rilevanza, soprattutto nel modo in cui la fruiamo". Per fare un esempio, la creazione di playlist all'interno di Spotify avviene attraverso dei software, che tramite specifici algoritmi riescono ad offrirci degli elenchi di brani personalizzati in base ai nostri gusti, agli ascolti recenti e alla geolocalizzazione dei nostri dispositivi. Altri esempi di applicazioni dell'intelligenza artificiale, collegati tra l'altro anche alla riproduzione musicale, sono "Alexa e Siri", strumenti che sfruttano il loro software interno per permetterci di svolgere le principali azioni dei nostri dispositivi tramite comando vocale. In ambito discografico, sono presenti nel mercato dei software in grado di creare melodie e arrangiamenti; in generale consentono di creare delle strumentali grazie a sistemi di apprendimento automatico. Tra le ultime novità in questo settore, è sicuramente rilevante citare la nascita di "Chatgpt" (Novembre 2022), un sistema di "Chatbox" sviluppato da OpenAi e specializzato nella capacità di interagire con gli utenti in maniera simultanea, sotto forma di dialogo. Tutti gli esempi sopracitati lavorano attraverso quello che viene definito "Machine learning": inizialmente le macchine vengono pre-addestrate da un personale umano, tramite l'apprendimento supervisionato o l'apprendimento per rinforzo e successivamente vengono collaudate tramite tecniche di apprendimento automatico. Penso che sia condivisibile il fatto che la creazione e lo sviluppo di questa tecnologia abbia reso alcune pratiche della nostra vita quotidiana più semplice e ritengo che i processi di automazione, che spesso sono celati dal funzionamento degli algoritmi, abbiano in un certo senso una valenza positiva; il fatto che ci siano delle playlist fatte su misura per noi, a seconda dei nostri gusti musicali, è effettivamente comodo, utilizzare i comandi vocali per fare una chiamata risulta più semplice e in certe situazioni più sicuro, usufruire di servizi come Chatgpt per eseguire dei riassunti o risolvere alcuni problemi di ricerca risulta effettivamente conveniente. Nella realtà dei fatti, sappiamo come nei primi due esempi siano nate controversie di grande importanza sociale relative alla privacy, e che per il momento software come Chatgpt, sono lontani anni luce da un funzionamento lineare e adeguato.

Quello che sta succedendo attualmente nel mondo musicale non solo si discosta dall'intelligenza artificiale nel senso in cui ne abbiamo parlato, ma ha funzionamenti, metodi e finalità molto più allarmanti.

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEL MONDO DELLA MUSICA

In questo paragrafo affronteremo lo sviluppo di alcuni software che si stanno appoggiando molto velocemente al mondo della musica, ma con finalità completamente diverse rispetto al passato. Come abbiamo visto, la presenza dell'intelligenza artificiale non è un elemento completamente nuovo, ha infatti trovato applicazione nella creazione di strumentali ed in generale ha svolto un ruolo di "supporto" nel processo di produzione dei brani.

I software che si stanno sviluppando negli ultimi mesi offrono la possibilità non solo di creare o inventare delle strumentali, ma riescono, attraverso una meccanica di acquisizione, ad interpretare la voce dei cantanti stessi; in questo senso l'intelligenza artificiale si sostituisce agli artisti, e ciò può diventare un grave problema per gli artisti e per i diritti di cui essi godono.

Analizziamo un caso concreto: il brano "*Heart on my sleeve*". "Apparentemente la canzone è composta e cantata da "Drake" e "The Weeknd", due degli artisti più famosi a livello internazionale, e la canzone ha riscosso un discreto successo, contando oltre 250000 riproduzioni su Spotify e oltre nove milioni di utilizzi sulla piattaforma Tik Tok."³⁷

Il fatto è che i due cantanti non hanno effettivamente nulla a che vedere con il brano in questione; "il creatore, noto online con il nome "Ghostwriter" ha "clonato" le voci dei due cantanti utilizzando un software di simulazione che è stato opportunamente allenato"³⁷.

"Non è la prima volta che i diretti interessati sono stati utilizzati in queste versioni IA e già di recente Drake ha espresso il suo disappunto"³⁷ nei confronti di questa tipologia di brani;

"Universal, la sua casa discografica, ha prontamente vietato alle principali piattaforme di streaming di condividere queste produzioni truffaldine, che sono state immediatamente cancellate."³⁷

Sembra però che la comunità degli artisti non abbia un'opinione unanime sull'argomento: "ci sono artisti che considerano questo fenomeno come una "deriva incontrollabile" e chi invece accoglie queste nuove possibilità con entusiasmo."³⁷

Tra gli "integrati", per usare un termine di Umberto Eco, troviamo ad esempio il celebre dj "David Guetta", che ha affermato che "il futuro della musica è l'intelligenza artificiale"³⁷ e ha inoltre sperimentato tale tecnologia in un brano campionando la voce di "Eminem" su una sua base.

Il dj ha in seguito dichiarato che il brano non sarà pubblicato a fini commerciali, e questo apre la porta ad una serie di questioni legate al diritto d'autore che non sono facili da affrontare in quanto esse sono del tutto nuove e al momento non hanno dei fondamenti legislativi di supporto in materia.

La questione di peso maggiore è, a mio parere, il fatto che l'intelligenza artificiale stia cercando di sostituire l'uomo nel processo di creazione musicale; l'elemento della creatività è di fondamentale importanza per veicolare dei testi o delle canzoni che abbiano un'anima, che possano quindi suscitare negli ascoltatori delle emozioni.

Per l'attuale sviluppo dei software che propongono questa sostituzione, essi non sono ancora in fase così avanzata: l'intelligenza artificiale non è in grado di scrivere testi in maniera dettagliata, essi risultano macchinosi, impersonali e privi di ogni emozione proprio perché sono scritti da una macchina che lavora attraverso degli input. Anche a livello qualitativo, le produzioni IA sono molto indietro rispetto alla qualità del mixaggio e del Master di voci originali.

L'aspetto più preoccupante è che questa tecnologia è agli albori e risulta sempre più difficile prevedere la velocità con la quale si svilupperanno nei prossimi anni. Il caso di Drake e The Weeknd è solo uno dei tanti esempi di come l'intelligenza artificiale sia pervasiva: sempre più artisti vengono clonati e inseriti all'interno di queste piattaforme e ciò porterà inevitabilmente a

delle controversie legali volte ad affermare il rispetto dei diritti d'autore di cui abbiamo precedentemente parlato.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE E DIRITTO D'AUTORE

“La legge sul diritto d'autore stabilisce che un'opera possa essere protetta con i seguenti requisiti: deve essere originale e creata dall'uomo”.³⁴

L'utilizzo dell'intelligenza artificiale nei processi creativi musicali si discosta da questa affermazione perché quando un'opera viene creata con essa, “non esiste attualmente un modo di stabilire chi sia il vero autore; ciò significa che nessuno può richiedere i diritti esclusivi del copyright su tale opera. Come abbiamo più volte detto, le leggi sul copyright sono state aggiornate svariate volte, in modo da integrare al loro interno le nuove tecnologie che nascevano e si sviluppavano attorno all'industria discografica; attualmente però non esiste un sistema di tutela delle creazioni di matrice IA.

È di vitale importanza che le leggi vengano aggiornate, per garantire sia agli autori che agli sviluppatori di software di intelligenza artificiale un'adeguata protezione dei loro diritti, lo scopo è quello di rendere le opere dell'intelligenza artificiale utilizzabili quantomeno in maniera legale. Il problema principale risulta essere la mancanza di un meccanismo legale che sia in grado di stabilire chi sia l'autore di queste tipologie di opere; inoltre ci si interroga sulla legittimità del funzionamento attuale di questi software.

Precedentemente abbiamo visto come Universal sia stata la prima delle grandi major discografiche ad esporsi in merito al funzionamento dei sistemi dell'intelligenza artificiale; nella comunicazione tra Universal e le piattaforme streaming “Apple music” e “Spotify”, in cui si discuteva la casistica di “Drake”, si fa riferimento al fatto che i software dell'intelligenza artificiale vengano addestrati e traggano ispirazione per la creazione di brani apparentemente “inediti” dai contenuti protetti da copyright e che non ci sia un'effettiva richiesta di consenso per lo svolgimento di tale servizio e neanche il pagamento ai titolari dei diritti.

Facciamo riferimento a miliardi di dati protetti da copyright; le informazioni provenienti dalle ricerche su Internet, dalla televisione, dalla radio, dalle biblioteche digitali o dai feed dei social media vengono utilizzate dai “robot” in un processo di addestramento completamente illegale.

Il fenomeno in questione viene definito “*data mining*” e consiste appunto nel recupero di dati senza limiti”; questa tecnologia è quindi “addestrata” sulla musica e l'output che si ottiene è frutto di un'appropriazione della proprietà intellettuale degli artisti.

Attualmente questi software sono lontani anni luce da un funzionamento efficace, legale e chiaro; gli interrogativi sulla proprietà intellettuale dovrebbero rappresentare un punto di partenza per lo sviluppo di una nuova tecnologia in ambito musicale e non un elemento di costante dubbio e irrisolto.

La speranza è che, con il sempre maggiore impiego di queste novità tecnologiche si arrivi ad una situazione di chiarezza: indubbiamente l'intelligenza artificiale avrà un ruolo importante nell'industria discografica del futuro ma questo cambiamento deve avvenire nei limiti della legalità. Sarà fondamentale monitorare nei prossimi anni lo sviluppo di queste tecnologie, creare nuove leggi di tutela per gli autori coinvolti e bloccare eventuali illegittimità; in generale bisogna collaborare a livello internazionale per fare in modo che l'intelligenza artificiale sia uno strumento utile a creare nuovi orizzonti nel panorama musicale e non un arma che distrugga quanto di buono si è creato negli anni in questo settore.

CONCLUSIONI

Il futuro dell'industria discografica risulta essere più che mai incerto; la nascita di queste nuove tecnologie innovative ed il loro esponenziale sviluppo sta causando dei profondi cambiamenti in ambito giuridico in quanto non esiste attualmente una legislazione chiara sul diritto d'autore nei confronti dell'intelligenza artificiale.

Avendo esaminato le principali caratteristiche dell'intelligenza artificiale, presumo che essa possa generare almeno due effetti nel futuro prossimo: in primo luogo, essa potrebbe sostituire completamente l'uomo nel processo di creazione musicale. In questa visione fatalista ciò sembra solo una questione di tempo, nasceranno sistemi di produzione sempre più efficaci ed il loro funzionamento potrebbe rendere l'uomo obsoleto, non necessario.

L'elemento principale che non permette a questi software di prendere il sopravvento ad oggi è l'impersonalità; essi risultano macchinosi, freddi, imprecisi e soprattutto vuoti, insomma non vi è alcun tipo di emozione nelle produzioni IA. Se nei prossimi anni lo sviluppo tecnologico riuscisse a colmare questa mancanza, potrebbe davvero essere la fine della creazione musicale umana a favore di una creazione artistica completamente automatizzata.

Un altro scenario verificabile, e forse più felice, presume il relativo fallimento di queste tecnologie; il mancato raggiungimento di uno standard qualitativo da parte di questi software potrebbe comportare un sentimento di generale scontento nell'opinione pubblica. È importante citare il fatto che non tutti sono favorevoli all'introduzione di tali tecnologie nel mondo della musica; se questo accadesse, non è garantito che tali produzioni AI riscuotano un successo tale da sostituire interamente le produzioni musicali tradizionali.

Si potrebbe immaginare quindi una situazione intermedia, nella quale la musica tradizionale continua a fare il suo corso mentre le produzioni artificiali trovano posizionamento in una piccola nicchia di ascoltatori, affascinati dal progresso tecnologico e dalle sue potenzialità.

Gli scenari possibili sono molteplici e molto dipenderà dalle decisioni che verranno prese nei prossimi anni:

Innanzitutto deve nascere una legislazione internazionale in materia, che regoli utilizzi, modalità e determini le necessarie tutele per gli autori coinvolti in questo processo, secondariamente va sciolto un nodo molto stretto: è giusto che all'intelligenza artificiale vengano riconosciuti diritti morali e patrimoniali? Se la risposta fosse affermativa, a chi aspetterebbero questi diritti? Al software? A colui che l'ha progettato? Evidentemente sarà necessario fare chiarezza su queste tematiche.

Infine bisogna comprendere il fatto che, per il loro attuale funzionamento, i software in questione violano il copyright ogni volta che lavorano, prendendo spunto ed ispirazione da brani esistenti.

Il modo in cui procedono risulta quindi illegale e questo è il motivo per cui le grandi major discografiche non solo non li utilizzano ma anzi ne scoraggiano l'uso.

Questi scenari rappresentano una previsione di quello che potrebbe succedere nei prossimi trent'anni, solo il tempo ci darà le risposte che stiamo cercando.

In un certo senso, per quanto riguarda gli Nft, le risposte sono leggermente più prevedibili: a differenza dell'intelligenza artificiale che viene spesso trattata con entusiasmo e fiducia, i Non Fungible Token applicati al mondo della musica non stanno riscuotendo il successo sperato. Questo insuccesso risiede secondo me in una difficile applicazione di questa novità al mercato musicale; se gli nft hanno goduto di grande popolarità in ambito grafico, lo stesso difficilmente avverrà nel mondo della musica; resta comunque il fatto che rappresentano una novità positiva per gli artisti e che può essere sfruttata in numerose altre attività come ad esempio in ambito promozionale, attraverso il *crowdfunding* o nella vendita dei biglietti per i concerti.

La difficoltà principale nella previsione degli sviluppi di questa tecnologia risiede nel sistema al quale essa si supporta. È estremamente difficile capire l'andamento del mercato Crypto di settimana in settimana, figuriamoci stimare la sua condizione tra dieci o quindici anni; a causa di questa

precarietà,risulta complicato capire addirittura se sia il caso o meno di investire in questa realtà,a causa degli ultimi anni poco incoraggianti delle *cryptocurrencies*.

Ritengo infine utile fare alcune considerazioni sulla questione Meta-Siae che,assieme alle Nft e all'intelligenza artificiale,rappresenta un tema di attualità molto importante per il diritto d'autore applicato nel mondo musicale.

Partendo dal fatto che la mia posizione a riguardo è molto chiara nei paragrafi dedicati a questo argomento,è importante ribadire l'importanza del lavoro della Società italiana Artisti ed Editori e di tutte le collecting societies che si battono per far valere i diritti degli artisti. La remunerazione offerta agli artisti per l'utilizzo delle loro canzoni sui social network del gruppo Meta è sinceramente imbarazzante,soprattutto se si considera che tale corporazione è tra le più ricche del mondo. Sebbene si sia trovato un accordo momentaneo,la questione è tutt'altro che risolta e tali problematiche si ripresenteranno sicuramente in futuro non solo in Italia,ma in tutti i paesi in cui tali licenze scadranno.

Vi ringrazio per la vostra attenzione nella lettura di questo documento,con la speranza che esso possa aver toccato tematiche interessanti e utili per il futuro.

Sitografia

CAPITOLO 1

¹ Diritto d'autore, storia e questioni aperte, Chiara De Vecchis, Associazione Italiana Biblioteche, Sezione Lazio
<https://www.aib.it/wp-content/uploads/2020/05/AIBLazBibliopointDirAut20200423.pdf>

² Riflessione sull'uomo nella cultura greca
<https://www.skuela.net/filosofia-antica/riflessione-uomo-cultura-greca.html>

³ Materiali didattici di Economia dei Media sul Diritto d'autore ed il mercato musicale, Stefano Negrelli
<https://ssu.elearning.unipd.it/mod/folder/view.php?id=318822>

⁴ Legge sul diritto d'autore 633/1941, Gazzetta Ufficiale
<https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/1941/07/16/041U0633/sg>

⁵ Breve introduzione della proprietà intellettuale e sulle fonti normative che la disciplinano, Sveva Pacifico
https://www.sa-toscana.beniculturali.it/fileadmin/risorse/normativa/Diritto_autore_sintesi_normativa.pdf

⁶ La protezione della creatività attraverso la tutela del diritto d'autore, Corradini
<https://www.corradini.it/la-protezione-della-creativita-attraverso-la-tutela-del-diritto-dautore/>

⁷ Linee guida in materia di diritto d'autore
<https://www.unipi.it/ateneo/governo/amm/legale/lineeguida-dirittoautore.pdf>

⁸ Convenzione di Berna per la protezione delle opere letterarie ed artistiche – Wikipedia
https://it.wikipedia.org/wiki/Convenzione_di_Berna_per_la_protezione_delle_opere_letterarie_e_artistiche

⁹ La convenzione Universale sul diritto d'autore – Wikipedia
https://it.wikipedia.org/wiki/Convenzione_universale_sul_diritto_d%27autore

¹⁰ Accordo Trips - Wikipedia
https://it.wikipedia.org/wiki/Accordo_TRIPs

¹¹ Trattato dell'OMPI sul diritto d'autore – Wikipedia
https://it.wikipedia.org/wiki/Trattato_dell%27OMPI_sul_diritto_d%27autore

¹² Trattato dell'OMPI sul diritto d'autore – Cultura.gov.it
https://biblioteche.cultura.gov.it/it/documenti/Servizio_III/5_trattato_ompi_sul_diritto_d'autore_wct_1996_x1x.pdf

¹³ Trattato dell'OMPI sulle interpretazioni, esecuzioni e sui fonogrammi – Wikipedia
https://it.wikipedia.org/wiki/Trattato_dell%27OMPI_sulle_interpretazioni_ed_esecuzioni_e_sui_fonogrammi

¹⁴ Gestione di diritti digitali – Wikipedia
https://it.wikipedia.org/wiki/Gestione_dei_diritti_digitali

¹⁵ Le licenze, Creative Commons
<https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/>

¹⁶ I movimenti Open – Opendata Handbook
<https://opendatahandbook.org/glossary/it/terms/open-movement/>

¹⁷ L'Open Access - Dandi
<https://www.dandi.media/libera-cultura-del-diritto-dautore/>

CAPITOLO 2

¹⁸ Il mercato musicale, Franco Fabbri, Tratto da "Storia e civiltà europea" a cura di Umberto Eco
https://www.treccani.it/enciclopedia/il-mercato-musicale_%28Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco%29/

- ¹⁹. L'industria musicale e la distruzione creativa – Ilfattoquotidiano.it
<https://www.ilfattoquotidiano.it/2016/01/31/lindustria-musicale-il-mercato-e-la-distruzione-creativa/2417506/>
- ²⁰. Napster – Wikipedia
<https://it.wikipedia.org/wiki/Napster>
- ²¹. Il mercato della musica digitale, il case study su Spotify, Alessandro Longo
<http://tesi.eprints.luiss.it/13436/2/longo-alessandro-tesi-2014.pdf>
- ²². Casa discografica. Il suo ruolo e un elenco delle principali case discografiche, Angela De Gregorio – Musyance
<https://musyance.com/casa-discografica-il-suo-ruolo-e-un-elenco-delle-principali-case-discografiche>
- ²³. Marketing discografico, Come promuovere la propria musica, Maurizio Buonocore – DigitalCoach
<https://www.digital-coach.com/it/blog/case-histories/marketing-discografico/>
- ²⁴. L'industria Musicale – MusicXMarketing
<https://musicxmarketing.it/industria-musicale/>
- ²⁵. Etichetta discografica indipendente – Wikipedia
https://it.wikipedia.org/wiki/Etichetta_discografica_indipendente
- ²⁶. Aftermath Entertainment – Wikipedia
https://it.wikipedia.org/wiki/Aftermath_Entertainment
- ²⁷. Canzoni rimosse da Facebook e Instagram, la versione della Siae – Rollingstone Italia
<https://www.rollingstone.it/musica/news-musica/siae-da-meta-manca-trasparenza-non-accetteremo-una-cifra-da-prendere-o-lasciare/727167/>
- ²⁸. Il raggiungimento di un accordo transitorio – Ilsole24ore
<https://www.ilsole24ore.com/art/meta-siae-accordo-transitorio-la-musica-social-AEXmbBTD>

Capitolo 3

- ²⁹. Non solo cryptoart: gli nft musicali, Alessia Pannone – The Cryptoeconomist
<https://cryptonomist.ch/2023/02/18/crypto-art-nft-musicali/>
- ³⁰. Nft, bolla speculativa o reale opportunità economica? - Econopoly – Il sole24ore
<https://www.econopoly.ilsole24ore.com/2022/05/18/nft-blockchain-criptovalute/>
- ³¹. What are Music Nft? - 101 blockchain
<https://101blockchains.com/music-nfts/>
- ³². How Nfts can disrupt the music industry – NFT Tech Insights
<https://www.nfttech.com/newsroom/how-nfts-can-disrupt-the-music-industry>
- ³³. Musica e Intelligenza artificiale – Giornalettismo
<https://www.giornalettismo.com/fimi-musica-e-intelligenza-artificiale-intervista-mazza/>
- ³⁴. Copyright e intelligenza artificiale – dps online
<https://www.dpsonline.it/copyright-e-intelligenza-artificiale/>
- ³⁵. L'intelligenza artificiale nel mondo della musica – Apogeo Records
<https://apogeorecords.it/intelligenza-artificiale-musica/>
- ³⁶. Il mondo della musica corre ai ripari sull'intelligenza artificiale, Marta Blumi Tripodi – Wired
<https://www.wired.it/article/intelligenza-artificiale-musica-artisti-case-discografiche-manifesto-copyright/>
- ³⁷. Il brano virale di Drake e Theweekend, Paolo Armelli – Wired
<https://www.wired.it/article/drake-the-weeknd-called-heart-on-my-sleeve-intelligenza-artificiale/>