

# **RILASCIATI !**

**informazioni, riflessioni, riferimenti legali**

**creazione, copia, diffusione**

**diritto d'autore, licenze libere, SIAE**

**web label, web radio, autoproduzioni**

**vademecum su copyright, no-copyright e copyleft**

**...aperto a nuovi contributi**

**versione 0.2**

**novembre 2004**

Approccio diretto:

Ignorate la SIAE. Suonate e registratevi; masterizzate e diffondete.

Lasciatevi copiare, regalate, vendete a prezzo di costo.

Rippate, scaricate, condividete. Copiate e fatevi copiare sempre. Copiate tutto.

Approccio mediato:

Informatevi, e fate girare le informazioni. Informatevi sulle leggi, per spendere il meno possibile in denaro e trafile burocratiche; informatevi sul diritto d'autore, per avere chiaro il rapporto che c'è tra voi e le vostre opere; informatevi sulle licenze libere, per dare a tutti la libertà di ascoltare, copiare e far girare la vostra musica - senza che qualcuno si prenda una vostra canzone, la spacci per sua e ci metta sopra una bella scritta come "All rights reserved".

Questo campo è pieno di leggi complicate, burocrazie complicate, usanze consolidate dal monopolio pervasivo della SIAE...e noi non abbiamo lo stuolo di legali di Mr. Burns. Questo vademecum è un work in progress, che si arricchisce man mano che arrivano studi, conoscenze e testimonianze.

Verrà aggiornato e ripubblicato, e ci sarà posto per quello che avrete da dire e da ridire. Forse molte domande rimarranno aperte: fatecelo notare, e se potete, aiutateci a trovare le risposte. Raccontate di quando avete inciso il demo e avete avuto a che fare con la gestione dei diritti delle vostre opere: se avete trovato una soluzione soddisfacente, spiegate; se potete consigliare o sconsigliare qualcosa a chi si trova nella stessa situazione, fatelo.

Se pubblicate una fanzine, cd autoprodotti, video, e volete sottolineare che le vostre produzioni possono essere copiate e diffuse liberamente, scrivete alla mailing list di copyDOWN: troverete aiuto per rilasciare le vostre opere sotto una licenza libera.

<https://www.inventati.org/mailman/listinfo/copydown>

## IL DIRITTO D'AUTORE

Se io sono l'autore di un'opera, godo di tutti i diritti d'autore esistenti su di essa, fin dal momento in cui l'ho composta, indipendentemente dall'esistenza di istituzioni come la SIAE. Beh, sembra ragionevole. Ed è perfino sancito dalle leggi italiane: vedere art. 2576 del codice civile e art. 6 della legge sul diritto d'autore 22/4/1941. Quindi io dispongo pienamente dei diritti sulla mia opera, che fondamentalmente si dividono in:

diritti morali (l'autore dell'opera rimarrò sempre io; ho diritto all'integrità dell'opera);

diritti economici (io ho inizialmente l'esclusiva dei diritti dello sfruttamento economico dell'opera: in seguito, posso cedere questi diritti come preferisco).

Quindi non serve nessuna carta bollata o iscrizione: basta aver creato una canzone per avere i diritti d'autore su di essa. Se temete che qualcuno vi copi una canzone e poi affermi di esserne l'autore, potete tutelare la vostra opera con il sistema dell'autospedizione: registrate l'opera su un supporto (audiocassetta, compact disc), imbustatelo con cura e spedite ad un vostro indirizzo. Una volta ricevuto il pacchetto, conservatelo senza aprirlo. Se qualcuno dovesse copiarvi la canzone voi potrete esibire il plico in tribunale, perchè il timbro postale ha valore legale, e provare che alla data riportata sulla busta voi avevate già composto quella canzone. Non siamo a conoscenza di applicazioni di questo metodo, ma non ce lo siamo inventati di notte: molto semplicemente, potrebbero non essersi verificati casi di contestazioni di plagio in cui questo sistema è stato utilizzato. Un ulteriore sistema che può essere utilizzato per tutelare un'opera è quello della firma digitale, cioè l'apposizione di una firma elettronica su un documento digitale (nel nostro caso su un file audio, ma il discorso vale per qualsiasi documento che sia convertibile in un formato digitale, quindi anche per un testo). A partire dal decreto legislativo del 23/01/2002 denominato "Forma ed efficacia del documento informatico" è stato sancito il valore giuridico della firma digitale. Il documento informatico, quando è sottoscritto con firma digitale o con un altro tipo di firma elettronica avanzata, e la firma è basata su di un certificato qualificato ed è generata mediante un dispositivo per la creazione di una firma sicura, fa inoltre piena prova, fino a querela di falso, della provenienza delle dichiarazioni da chi l'ha sottoscritto.

[http://www.innovazione.gov.it/ita/intervento/normativa/allegati/040531\\_LineeGuidaFD.pdf](http://www.innovazione.gov.it/ita/intervento/normativa/allegati/040531_LineeGuidaFD.pdf)

Per apporre la firma digitale su un file e' necessario acquistare una smart card ed un lettore che vanno collegati ad un computer sul quale gira un apposito software. La spesa si aggira all'incirca sui

60 Euro, contro i 110 Euro che bisogna pagare alla SIAE per un deposito che va rinnovato ogni 5 anni. L'autenticazione della firma digitale è garantita da un ente istituzionale competente, ad esempio la Camera di Commercio. Il certificato che comprova la firma digitale ha una valenza di uno o due anni e va rinnovato presso l'ente garante. Quando il rinnovo non è gratuito, la spesa si aggira sui 7-10 Euro.

Potete trovare ulteriori informazioni su: <http://www.copyzero.org> che offre anche un servizio on-line di firma digitale.

## LA SIAE

L'onnipresenza della SIAE, dei bollini, dei borderò...le voci degli amici e le dichiarazioni mirate di autori famosi compiacenti possono far credere che solo attraverso di essa si possa tutelare vantaggiosamente la propria opera. Ma questo non è vero: ogni autore può nominare qualsiasi persona come rappresentante legale e tutore delle sue opere. Come debba avvenire la tutela delle proprie opere lo decide l'autore. La SIAE si occupa di tutelare gli interessi "soltanto" dei suoi iscritti. In realtà la stessa SIAE dice sul proprio sito web che "Non è obbligatorio aderire alla SIAE", e con uno stile spiccatamente mafioso specifica: "L'adesione alla SIAE è libera e volontaria. L'autore può teoricamente decidere di curare direttamente i rapporti con gli utilizzatori per tutelare i propri diritti, ma di fatto l'intermediazione di una organizzazione specializzata e capillare è indispensabile". (vedere [http://www.siae.it/faq\\_siae.asp](http://www.siae.it/faq_siae.asp) ). Capito? Secondo loro, siamo liberi di non aderire a questa "indispensabile" organizzazione. Che simpatici.

Ma cosa fa la SIAE? ad esempio "concede le autorizzazioni per l'utilizzazione delle opere protette": solo la SIAE può autorizzare la vendita dei dischi nei negozi, e tale autorizzazione viene esplicitata tramite il famoso bollino. La SIAE "riscuote i compensi per diritto d'autore e ripartisce i proventi che ne derivano". Peccato che la ripartizione di questi soldi avvenga in maniera proporzionale al numero di vendite dei dischi degli iscritti, cioè secondo una percentuale calcolata sul loro fatturato. Chi fa più soldi becca più soldi. Bello, eh? E' certo un grande aiuto per i gruppetti e i musicisti esordienti. C'è un'altra cosa bella da raccontare sul modo in cui la SIAE gestisce i soldi. Nelle discoteche (quelle con la musica tunz-tunz, non le antiche balere), le cose funzionano più o meno così: la SIAE incassa il 5% sui biglietti venduti, più un forfait sulle consumazioni. Si tratta di una cifra pari a 100 miliardi, che alla fine, uno pensa, dovrebbero essere divise fra gli autori delle musiche suonate nelle discoteche. Invece non è così! la SIAE fa una specie di statistica e destina il 50% del ricavato solo agli autori che rientrano nel campione. Dei 100 miliardi versati dalle discoteche alla SIAE, 50 se li dividono autori ed editori, ma non tutti gli autori ed editori dei pezzi suonati, bensì quelli che vengono suonati di più. 30 miliardi vanno ai dischi più suonati in Italia, anche se non c'entrano niente con le discoteche. I restanti 20 miliardi al ballo liscio (sì: AL BALLO LISCIO!). Naturalmente è solo un caso che una delle case editrici più importanti del liscio (si trova giusto a Faenza) appartenga alla famiglia Galletti, la cui titolare è stata per anni nella Commissione musica della Siae, dove si decide come ripartire i soldi.

Puntata di Report sulla SIAE: <http://www.report.rai.it/2liv.asp?s=82>

## I BOLLINI SIAE

I cetomedio, un gruppo punk di Vicenza, hanno realizzato diversi demo su CD. Sostengono il no-copyright e invitano a copiare la loro musica. Però, per poter vendere i loro demo nei negozi di dischi, hanno dovuto comperare dalla SIAE i bollini e apporli sui CD. Questo sistema è poco costoso, ma può venire applicato solo a quantitativi limitati di dischi. Certo si tratta di una bella angheria: se gli autori stessi rinunciano al copyright, perché devono continuare a passare attraverso una società che tutela i diritti d'autore? <http://copydown.inventati.org/cetomedio>.

Ecco alcune informazioni utili per quanto riguarda i bollini: I bollini SIAE devono essere applicati su qualunque tipo di supporto fonografico (Disco, CD, cassetta) costano Euro 0,0310 cadauno per i supporti distribuiti a \*titolo di vendita\* ed Euro 0,0181 per quelli distribuiti a \*titolo gratuito\*. Per acquistarli bisogna recarsi presso una sede SIAE e compilare un modulo con informazioni sul produttore (generalità), sul supporto, sul prezzo... ecc. Bisogna poi compilare un secondo modulo con tutti i dati dell'album, titolo, canzoni, autori, esecutori, minutaggio dei pezzi. Infine serve una delega da parte dell'artista che autorizza il produttore alla realizzazione e alla distribuzione

dell'album. Ci sarebbe ancora molto da dire sui bollini SIAE e i CD vergini. Lo faremo in una prossima versione del vademecum.

## **DUE PARERI**

Io ho un gruppo, siamo dilettanti ma suoniamo insieme da oltre dieci anni e siamo bravi. Non vado molto a suonare in giro perchè gli spazi sono pochi a Roma, per il nostro genere. E' vero che i locali sono poco propensi a farti suonare e se lo fanno non ti pagano. E' anche vero che a noi dei diritti di autore non ce ne frega niente e che non desideriamo essere tutelati dalla SIAE. Non desideriamo essere acclamati dalle ragazzine. Non desideriamo andare a Sanremo. Io come autore vorrei avere la scelta, tutto qua. Chi preferisce aderire alla SIAE lo faccia, non lo biasimo. Chiedo solo di avere una scelta. Se preferisco "regalare" il frutto delle mie scoperte sono affari miei.

Roberto Micarelli (chitarrista dei boomers)

Poiché l'istituto del copyright (o "diritto d'autore") è nato come compromesso tra la società e l'individuo; poiché tale compromesso consiste nel fatto che la società concede all'individuo una forma di esclusiva sullo sfruttamento economico della sua opera d'ingegno a fronte del fatto che la creatività dell'individuo si concretizzerà in altre opere d'ingegno (e non nel semplice adagiarsi sugli introiti derivanti dalla singola opera d'ingegno); possiamo concludere che la SIAE (o altre associazioni analoghe esistenti nel resto del mondo) ha tradito quello che era lo spirito iniziale dell'istituto giuridico di cui stiamo discutendo.

Andrea Glorioso, dalla mailing list [discussioni@softwarelibero.it](mailto:discussioni@softwarelibero.it)

## **LE RENDITE DEL COPYRIGHT SONO UN VERO INCENTIVO?**

"...non esistono serie indagini empiriche che verifichino il potere incentivante del diritto d'autore. Tale affermazione viene accettata come un dogma, sebbene sia noto alle scienze storiche e antropologiche che molte attività creative, soprattutto di natura artistica, esistono anche in assenza di copyright. (...) L'evidenza empirica, per quanto frammentaria, offre invece risultati quantomeno problematici sui redditi derivanti dal copyright. La distribuzione dei redditi infatti è marcatamente asimmetrica: a introiti elevatissimi per pochi soggetti fanno riscontro introiti nulli o bassissimi per la restante popolazione. A titolo d'esempio, indagini condotte sul mercato della musica italiano hanno mostrato che l'80% degli iscritti alla SIAE non percepiscono alcun reddito e che il valore mediano del reddito annuo non supera le 100 lire (...) Pertanto, alla prova dei numeri, l'incentivo procurato dal copyright assomiglia ad una lotteria che assegna premi elevati con bassa probabilità e redditi nulli con grandissima probabilità, come nello star-system".

(Dall'intervento del prof. Francesco Silva, ordinario di economia politica, al congresso internazionale "Proprietà intellettuale e cyberspazio" del maggio 2001. Gli atti del congresso sono pubblicati da Giuffrè, 2002).

E voi, quante persone conoscete che si mantengono grazie alla SIAE?

## **COPIA E COPYRIGHT**

### **LE LICENZE LIBERE CREATIVE COMMONS**

<http://creativecommons.org>

Le licenze libere Creative Commons prendono spunto dalla licenza GNU/GPL, della quale possono essere definite l'estensione in ambito creativo. Attraverso le licenze Creative Commons è possibile decidere autonomamente quali diritti vogliamo riservarci sull'opera che stiamo pubblicando. Tramite queste licenze l'autore può regolare l'applicazione dei diritti d'autore relative alle proprie creazioni, destinandole al pubblico dominio, oppure mantenere il copyright su di esse e contemporaneamente garantirne il libero utilizzo per determinati scopi e a determinate condizioni. L'utilizzo di queste licenze è gratuito, non comporta particolari formalità burocratiche e risulta particolarmente efficace per la versione digitale delle opere. Durante il 2003, è stata raggiunta la quota di un milione di opere rilasciate in tutto il mondo usando queste licenze.

Ad esempio: sono un musicista, e voglio che le mie canzoni siano liberamente copiabili per uso non a fini di lucro, siano liberamente distribuibili per uso non a fini di lucro, riportino sempre il fatto che io sono l'autore originario e siano liberamente remixabili, a patto che i remix siano anch'essi liberi, ovvero sottoposti alle stesse condizioni appena elencate. La licenza Creative Commons "Attribution-noncommercial-sharealike 2.0" fa al caso mio. Tale licenza dice infatti: "You are free to copy, distribute, display, and perform the work, and you are free to make derivative works, under the following conditions: Attribution. You must give the original author credit. Noncommercial. You may not use this work for commercial purposes. Share Alike. If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under a license identical to this one. For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work. Any of these conditions can be waived if you get permission from the author. Your fair use and other rights are in no way affected by the above." <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>

Altre licenze Creative Commons possono essere scelte e combinate fra loro.

Vedere <http://creativecommons.org/license/>

Il testo della licenza va indicato sul supporto dell'opera. E' in corso di realizzazione la versione italiana delle licenze e saranno presentate il prossimo 16 dicembre 2004.

Per informazioni: <http://www.creativecommons.it/>

Per quanto riguarda la versione digitale delle opere, è possibile usare dei software per inserire i dati relativi alla licenza prescelta nel file. In pratica è possibile inserire dei tag direttamente nel file audio che indicano il tipo di licenza utilizzata. Così facendo il nostro file audio potrà viaggiare attraverso la rete riportando sempre i dati relativi alla licenza prescelta.

Puoi vedere come si fa su <http://creativecommons.org/technology/embedding>).

Le licenze Creative Commons sono utilizzate prevalentemente per pubblicare opere sul web. Ma è possibile pubblicare e vendere un disco o un libro nei negozi utilizzando queste licenze? Il problema fondamentale è che, per qualsiasi tipo di uscita a scopo commerciale, è comunque necessario apporre sul supporto il bollino della SIAE (altrimenti nessuno lo potrà mai vendere). Ma nulla vieta che possiate utilizzare qualsiasi tipo di licenza per tutelare il diritto d'autore e mantenere comunque all'opera un certo grado di libertà. In questo modo è possibile legalizzare quello che già fate e che tutti facciamo quotidianamente con la musica, cioè copiarla, scambiarla, metterla in filesharing nelle reti peer to peer, tutto quello che viene comunemente bollato come pirateria (ma i pirati non erano quelli che depredevano le navi e uccidevano i loro equipaggi?).

## **WEB LABEL/WEB RADIO**

In questi ultimi anni sono nate centinaia di web label, cioè di etichette che hanno deciso di pubblicare musica su Internet, e di web radio, che trasmettono da un indirizzo Internet e non via etere. Alcuni musicisti, alcuni gruppi che si muovono nell'ambito delle autoproduzioni, hanno trovato nella rete una possibilità per far circolare la propria musica liberamente. Alcune di queste realtà hanno deciso di partecipare al MEI di quest'anno per far conoscere il proprio approccio e diffondere la propria esperienza.

## **ANOMOLO**

Non pagare questa musica

<http://www.anomolo.com>

Anomolo è una etichetta discografica che produce e distribuisce musica gratuitamente, attraverso il proprio sito web [www.anomolo.com](http://www.anomolo.com). Non utilizza supporti tradizionali ma files MP3 ad alta risoluzione. La particolarità di Anomolo è tutta nella filosofia su cui poggia il progetto, l'adesione totale al NO-COPYRIGHT cioè il rifiuto sistematico del DIRITTO di COPIA. I brani degli artisti in catalogo sono scaricabili e distribuibili senza alcuna limitazione se non quella della gratuità. In altre parole, la musica di Anomolo non può essere venduta in alcun modo. L'iniziativa è basata su collaborazioni spontanee, ciò significa che i contributi per la realizzazione del materiale (siti internet, copertine degli album, video clips ecc.) dipendono esclusivamente dalla volontà personale di chi

offre la propria disponibilità. Lo scopo primario è la libera diffusione della cultura musicale al di fuori dei vincoli imposti dal mercato e delle restrizioni applicate dal Diritto d'Autore (Copyright). Anomolo lavora come ogni altra etichetta discografica. Accetta materiale demo che seleziona seguendo criteri di originalità e di qualità, non di genere. Ma non vive solo sul web, nonostante sia questo il punto di riferimento principale. Attraverso le collaborazioni strette con operatori del settore e associazioni culturali, vengono organizzati spettacoli live in tutta Italia. Esiste a questo proposito una sezione di management e booking che gestisce i contatti con i locali e i luoghi della musica. L'obiettivo è quello di diffondere capillarmente il progetto, di trasportarlo dalla dimensione virtuale a quella concreta dei concerti dal vivo. Gli artisti, possono percepire denaro dall'attività live, senza tuttavia dover nulla all'etichetta e possono autorizzare qualunque agenzia di management per l'organizzazione delle proprie tournée e dei propri concerti. In definitiva, Anomolo si propone come una sorta di laboratorio creativo, con una sede operativa centrale che si occupa dell'organizzazione delle varie attività e con tante "realità satellite" dislocate in diverse aree del paese che operano autonomamente ma in sincronia con le altre.

## **TANAKE**

<http://www.tanake.net>

Tanake è un modesto tentativo di sincerità e libertà in opposizione al music business e alle "leggi di mercato" in generale. un piccolo ensemble musicale aperto a qualunque nuova suggestione sonora e non, con la volontà precisa di portare avanti la propria rivoluzione... sorridendo.

## **SCARPH REC.**

Autoproduzioni, autopoietiche, autistiche

<http://www.inventati.org/scarph>

La Scarph Rec. nasce nel 2003 come archivio aperto, aggiornato in tempo reale, di autoproduzioni rilasciate con licenze Creative Commons. Il progetto considera le forme di espressione musicali come mezzi di produzione di soggettività e vede nel loro libero scambio la possibilità di autocostruirsi un'esistenza ed un immaginario all'interno dei quali la devastazione operata dai mezzi di comunicazione di massa occupi una posizione minoritaria. L'accento viene posto sulle autoproduzioni create con l'utilizzo di dispositivi digitali, sui processi creativi che vedono all'opera uomini e macchine, sui flussi che coinvolgono carne, neuroni e chip.

## **PRODUZIONI DAL BASSO**

<http://www.produzionidalbasso.org>

Sempre più artisti ricorrono all'autoproduzione per le loro opere; si tratta di una scelta obbligata una volta preso atto dell'incapacità di adeguamento dell'industria culturale, nata negli anni del secondo dopoguerra, al nuovo scenario sociale ed alle nuove opportunità offerte dalla tecnologia. Tuttavia, ancora oggi, in fase di realizzazione del proprio progetto artistico, non esistono canali alternativi in grado di sovrapporsi a quelli tradizionali per ciò che riguarda, ad esempio, la stampa, la promozione o la distribuzione di un'opera intellettuale. L'obiettivo principale di Produzioni Dal Basso (PDB) è dunque quello di creare un nuovo canale, più efficiente rispetto a quelli tradizionali, in grado di garantire la nascita dell'opera e capace di mantenere l'intero ciclo produttivo su livelli di costo accettabili e sostenibili sia per l'artista sia per il suo pubblico. In pratica è un sistema che, attraverso una piattaforma internet, permette ad artisti e creativi di trovare produttori disposti a "micro" finanziare i loro progetti seriali (che contemplino una tiratura minima di 5 copie) attraverso l'acquisto di una o più copie. Libri, cd, dischi, fumetti, poster tutto può essere liberamente presentato e promosso. L'artista sceglie quante risorse servono per realizzare il proprio progetto, i produttori ne valutano la qualità e l'impatto economico prima di effettuare il loro finanziamento! Al centro del progetto, quindi, è proprio la nuova figura del produttore. Qualsiasi fruitore, lettore o utente di un'opera, non rappresenta più, come oggi, il punto finale di una catena di montaggio, ma acquista un nuovo ruolo ed un nuovo potere che esercita contribuendo consapevolmente e direttamente alla produzione, alla distribuzione ed alla promozione dell'opera. Altro elemento centrale per PDB è la questione del reddito; attraverso questo sistema infatti è l'artista a decidere il valore monetario del proprio lavoro; questo valore, in modo trasparente, sarà incluso e farà dunque

parte del proprio progetto. In questo modo ogni singolo produttore prenotando una copia dell'oggetto artistico sa anche di finanziare in maniera diretta il lavoro di un artista che ritiene meritevole. PDB inaugurerà il proprio sito internet il 15 Gennaio 2005.

## **HACKERALBUM**

<http://www.inventati.org/hackeralbum>

Progetto di Angelo Rindone attivo dal Luglio del 2001. Ad oggi sono stati rilasciati 264 disegni, 52 canzoni, 13 illustrazioni, un gioco ed un cartone animato sotto licenze copyleft o no-copyright.

## **CETOMEDIO**

<http://www.cetomedio.org>

Vicenza, Nord Est Produttivo. I cetomedio nascono a fra il 1996 e il 1997: l'intento è di suonare punk rock, ma del punk interessa più l'attitudine iconoclasta e creativa che la ripetizione di cliché musicali triti e ritriti. Fra serate al burghy e simpson pomeridiani, fra comizi di bossi e il grigio panorama della Padania, quattro amici prendono in mano gli strumenti per raccontare quello che li circonda, con rabbia ma anche con ironia. Gli ingredienti: incapacità di suonare dichiarata con orgoglio, interesse sfegatato per la cultura 'pop', demenzialità venata di sarcasmo verso tutte le forme di ignoranza e arroganza razzista diffuse in "Padania", dove "Chi Lavora E' Contento". I Cetomedio sguazzano nell'incultura berlusconiano-leghista "come maiali nel letame": non gli dispiacerebbe essere considerati un "mostruoso" ibrido fra Dead Kennedys, Skiantos, Vandals e 883... Dopo quattro demo autoprodotti e distribuiti nel circuito delle fanzine e ai concerti, "Ketchup e maionese?" è il loro primo album, prodotto dalla Derotten Records. Ugualmente, i CM incoraggiano la copiatura e la diffusione della loro musica attraverso le reti del peer to peer: l'Originalità e l'Unicità dell'Opera d'Arte sono concetti a loro estranei, anzi da loro combattuti; plagio/ironia/deturnamento/citazionismo sono il loro "ambiente naturale".

## **copyDOWN**

Download a copy - upload an idea

<http://copydown.inventati.org/>

In copyDOWN convergono l'approccio NoCopyright del punk, la condivisione delle conoscenze del software libero, la lotta per l'accesso e l'utilizzo delle conoscenze. copyDOWN e' un tentativo di praticare e diffondere la libera circolazione delle informazioni e delle autoproduzioni, uno spazio per parlare di diritto d'autore, copyleft, licenze libere, hacking, arte. copyDOWN ha la possibilità di condividere gli spazi di un server e di usarli per ospitare chi sceglie di diffondere le proprie opere nel pubblico dominio o sotto licenze libere. copyDOWN e' anche un portale per raccogliere notizie sul copyright, sul file sharing, sulle autoproduzioni e l'hacktivismo. Chiunque può pubblicarvi direttamente articoli e file secondo la filosofia dell'open publishing. copyDOWN e' anche una mailing list dove discutere: <https://www.inventati.org/mailman/listinfo/copydown>

## **ESSEOTTORADIO**

<http://www.s8suono.com>

Esseottoradio è una internet radio che trasmette dal 1999. Va in onda una diretta ogni mercoledì sera e una playlist che contiene musica, interviste, programmi e repliche ascoltabile 24 ore su 24 tutti i giorni della settimana. Esseottoradio è nata quasi per gioco con l'idea di sperimentare la tecnologia, la rete ed i software open source per trasmettere la propria voce. Si è presto strutturata diventando una "home" radio costituita da una redazione aperta che si è posta l'obiettivo di produrre materiali radiofonici partendo dall'idea di liberare spazi nella rete per la diffusione della creatività e della libera circolazione del sapere. Dal 2001 inoltre è attivo un archivio audio in copyleft con tutto il materiale che produciamo, brani musicali e tanto altro in file audio in formato OGG.

## **L'archivio OGGLE**

<http://www.s8suono.com/oggle>

S8Radio ha cominciato nel 2001 la costruzione quotidiana di un archivio audio, consultabile tramite un motore di ricerca, pieno zeppo di musica e interviste, in formato ogg.

## **AGNULA Libre Music**

<http://muzik.agnula.org>

Lo scopo di Agnula Libre Music è la creazione di un database di pubblico accesso per la musica libera, costruito direttamente dagli autori. La musica viene rilasciata con licenze che permettano la libera redistribuzione e il libero utilizzo. Chiunque può quindi caricare la propria musica su Agnula utilizzando una delle licenze proposte dai creatori del progetto: Creative Commons (Attribution-ShareAlike 2.0 e Attribution 2.0) o EFF Open Audio License 1.0.1

## **OGREDUNG**

<http://www.ogredung.org>

netlabel di elettronica sperimentale che produce più di 40 artisti sotto licenza Creative Common. Rilascia i brani liberamente scaricabili in formato MP3/OGG in un archivio audio nel quale viene inserita almeno una pubblicazione mensile: download, recensioni e streaming degli audio. Più di 70 pubblicazioni e molte collaborazioni con etichette ed artisti da tutto il mondo.

## **COME SI FA UNA WEB LABEL?**

Per fare una web-label non è necessaria una grossa conoscenza tecnica. Innanzitutto è necessario avere del materiale audio da pubblicare e fare un sito internet per permettere alle persone di scaricarselo. Per fare un sito Internet non è necessario conoscere difficili linguaggi di programmazione. Molti programmi, Mozilla ad esempio, che nascono come browser open source per la navigazione in rete hanno al loro interno un composer per costruire pagine html, molto semplice ed intuitivo, che funziona come un foglio di testo. In rete ci sono poi parecchie informazioni sul linguaggio html che possono esservi utili per capire cosa state facendo quando inserite un'immagine, oppure quando create un link. Naturalmente per fare un sito Internet è necessario un server sul quale caricare la vostra musica. A questo proposito ci sono parecchie situazioni che offrono spazio web a chi ha voglia di pubblicare materiale non a scopo di lucro e che danno spazio alla creatività e alla libera diffusione dell'informazione. vedere <http://copydown.inventati.org> A questo punto dovete scegliere un formato di compressione audio, attraverso il quale diffondere la vostra musica. Per fare questo è necessario un programma per comprimere i file: ne esistono diversi, molti dei quali sono free software, ed è abbastanza semplice trovarli e scaricarli dalla rete. I formati di compressione vi permettono di ridurre drasticamente il "peso" dei file audio (grosso modo il rapporto è di 1 a 10 cioè un file da 50Mb, che sono 5 minuti di musica, diventa 5 Mb) Il più utilizzato è l'mp3 (MPEG Layer 3) che però è un formato proprietario. Il nostro consiglio è quindi di utilizzare e diffondere il formato open .ogg. Il formato .ogg oltre ad essere free è anche migliore dal punto di vista della qualità audio a parità di compressione. Il formato .ogg è ascoltabile sulla maggior parte dei lettori di file audio. A questo punto non vi resta che realizzare il vostro sito e far girare l'informazione. Potete pubblicare la vostra musica utilizzando il No-Copyright, oppure utilizzare le licenze Creative Commons per riservarvi alcuni diritti sull'opera.

## **COME SI FA UNA WEB RADIO?**

Come farsi la radio in casa!

Per fare home radio basta un microfonino (1,5 euro) con un jack piccolo (lo spinottino delle cuffie per interderci); un software che mandi il segnale audio (la musica e la voce) e un server (un computer raggiungibile dalla rete) che trasmetta il vostro segnale. Agli esordi gli strumenti a disposizione per lo streaming on-line erano ben pochi ma già funzionanti: Si doveva aver bisogno di un PC con GNU/Linux installato, installare icecast, ossia il server che consente di poter streammare

(mandare il segnale) in rete, poi un client (un interfaccia tra il vostro pc e il server) che consentisse di collegarsi al server icecast come sorgente, quindi MuSE in versione ancora embrionale per mandare file audio oppure la propria voce. Con il passare del tempo i programmi si sono affinati, fino a raggiungere una buona stabilità, oggi come oggi gli strumenti utilizzati per streammare sono: Il solito GNU/linux, il solito icecast arrivato alla versione 2, ora al posto di MuSE si usa Darkice, ossia un client che si collega ad icecast2 e invia tutti i dati che passano attraverso la scheda audio, quindi MP3, OGG, voce, etc. Se si vuole fare le cose piu' seriamente, allora si installa anche un gestore di playlist, SOMA per la precisione, un ottimo calendario che è in grado di mandare, a seconda degli orari che noi decidiamo, playlist di file MP3 o OGG residenti sul nostro PC, oppure file MP3 o OGG pescati su altri server in internet.

Buona streammata!

## LICENZE E BOLLINI VIRTUALI?

L'ufficio multimedialità della SIAE si vanta di essere fra i primi al mondo ad aver elaborato delle licenze per distribuire "legalmente" musica attraverso la rete. Vi ricordiamo che la SIAE si occupa soltanto della tutela dei diritti dei suoi iscritti. Vedere:

[www.siae.it/UtilizzaOpere.asp?click\\_level=0600.0300.0500.0600.0200&link\\_page=Multimedialita\\_internet.htm](http://www.siae.it/UtilizzaOpere.asp?click_level=0600.0300.0500.0600.0200&link_page=Multimedialita_internet.htm)

Licenza per l'utilizzazione su internet del repertorio musicale tutelato dalla SIAE. Dal 1999 la SIAE dispone di una licenza per l'uso della musica su Internet. Il testo, in forma sperimentale per il biennio 1999-2000, offre la possibilità di utilizzare legalmente sulla rete la musica tutelata dalla SIAE ai titolari di un sito o gestori di una rete in Italia. Attraverso la Licenza la SIAE autorizza il responsabile del servizio a:

1. riprodurre tramite caricamento dei file all'interno d'una banca dati (uploading) le opere del repertorio musicale tutelato dalla SIAE;
2. diffondere queste opere attraverso le reti telematiche e di telecomunicazione. In pratica, si tratta della diffusione e dell'ascolto on line (streaming);
3. mettere a disposizione del pubblico le stesse opere, che possono essere scaricate sulla memoria dei computer (downloading).

Chi deve sottoscrivere la licenza? il titolare di un sito o il gestore di una rete residenti in Italia, cioè i "provider" che organizzano e creano programmi contenenti opere musicali tutelate dalla SIAE, devono sottoscrivere la licenza per il loro utilizzo. Per "opere tutelate" si intendono non solo quelle degli associati alla SIAE, ma anche quelle degli autori di tutto il mondo, in base ad accordi di reciprocità conclusi con le altre Società d'autori.

Come vengono corrisposti i diritti? i compensi vengono corrisposti in percentuale sugli introiti del sito Web, con riferimento a:

1. incassi per la diffusione di pubblicità e per sponsorizzazioni;
2. incassi di qualsiasi natura percepiti dal titolare del sito, con riferimento alla "partizione" riguardante l'intrattenimento, il webcasting o la "diffusione" dei file musicali. Tariffe Streaming: per le attività di webcasting e per il download gratuito viene definita una percentuale del 7%. Sono previsti dei minimi mensili differenziati in base alle tipologie degli utilizzatori e dell'uso del repertorio. Download a pagamento: per lo scaricamento dei file musicali l'aliquota è del 12% del prezzo pagato dall'utente, con un compenso minimo di 20 centesimi di Euro. E' altresì prevista una cauzione.

Controlli della SIAE: il titolare del sito dà alla SIAE la possibilità di controllare tutte le operazioni che sono oggetto della licenza nei limiti della legge sulla tutela della privacy: controlli contabili, accesso ai file relativi alle programmazioni, controllo dei movimenti avvenuti per lo scaricamento dei file musicali. Devono essere forniti trimestralmente alla SIAE rapporti analitici che indicano:

1. Per la diffusione (streaming): i titoli, i compositori e gli autori delle opere con i dati riguardanti gli ascolti (numero di "contatti" relativi alle programmazioni effettuate);
2. Per il downloading: i titoli, la durata, i compositori e gli autori delle opere e i dati sui prelievi dei file musicali con l'indicazione - titolo per titolo - delle transazioni avvenute e degli incassi relativi.

Non sono compresi nella licenza i diritti spettanti:

1. ai produttori fonografici per l'utilizzazione dei supporti;
2. agli artisti interpreti ed esecutori;
3. ai produttori di opere cinematografiche o audiovisive;
4. agli editori e agli autori musicali per la sincronizzazione e per la riproduzione degli spartiti. I content provider dovranno richiedere a tutti questi aventi diritto le necessarie autorizzazioni.

## SE DISTRIBUISCO MUSICA ATTRAVERSO LA RETE CON LA MIA WEB LABEL O LA MIA WEB RADIO DEVO PAGARE LA LICENZA SIAE?

Allora, da quanto dice la SIAE stessa, sono tenuti al pagamento della licenza soltanto coloro che rilasciano, distribuiscono e suonano musica di proprietà dei loro associati e se la loro attività ha scopo di lucro. Quindi se la vostra web-label o web-radio suona o distribuisce musica creata da non associati SIAE oppure se la vostra attività non è a scopo di lucro, potete muovervi agevolmente e tranquillamente infischiadovene degli avvertimenti mafiosi dei nostri controllori preferiti. La situazione è leggermente diversa se la vostra web-label o web-radio hanno scopo di lucro, quindi se chiedete anche 0.0001 centesimi per scaricare un mp3 dal vostro sito, oppure se inserite spot pubblicitari tra un pezzo e l'altro durante lo streaming. Se utilizzate soltanto musica che viene rilasciata con una licenza free, dovete essere sicuri che sia utilizzabile anche per scopi commerciali. Quindi le opere devono essere state rilasciate con una licenza che prevede esplicitamente la possibilità di utilizzo per scopi commerciali. E visto che un'opera è solitamente il frutto dell'amplesso di tre o quattro diversi aventi diritto (il creatore, l'esecutore, l'interprete e il produttore) dovete essere sicuri che tutti questi soggetti abbiano sottoscritto una licenza free (ricordiamo che per free intendiamo una qualsiasi licenza che consenta lo sfruttamento commerciale libero di un'opera musicale). Non esiste una questione bollini invece per quanto riguarda musica "free" distribuita senza l'ausilio di supporti fonografici. Ma, se all'uscita di un concerto mettete un pc a disposizione e la gente viene con delle penne USB di loro proprietà e "attinge" dalle prese USB la vostra musica, oppure se create uno spot WIFI nella vostra palazzina, mettendo in condivisione la cartella con gli mp3 e tutti possono scaricare musica, oppure nel caso di una web label o di una web radio dove non esiste del tutto il supporto fonografico e tutto si trova stipato in un hard disk, che succede? Questi sono tutti esempi di impossibilità materiale di apposizione del bollino. Non si applica comunque l'articolo 5 del Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri 11 luglio 2001, n. 338, perché non riguarda i supporti contenenti suoni.

## DUE RIFLESSIONI

Il problema della distribuzione dei contenuti digitali e il tentativo di assimilare questi ultimi a dei beni materiali (vedi la questione del "furto" delle canzoni) e` anche quello che ha portato a tutti i tentativi e estensione surrettizia (dal bollino alla EUCD) del diritto d'autore il cui solo scopo e` quello di proteggere dei modelli di business che stanno fallendo superati dalla realta` dei fatti.

Simone Piccardi, dalla mailing list [discussioni@softwarelibero.it](mailto:discussioni@softwarelibero.it)  
(EUCD sta per "Direttiva Europea sul Copyright", [www.softwarelibero.it/progetti/eucd](http://www.softwarelibero.it/progetti/eucd)).

Un conto è la copia di materiale protetto da determinate regole - copia che viola quelle regole medesime. Si può discutere sulla effettiva giustizia di quelle regole e su chi ne siano i veri beneficiari (i distributori? gli editori? non so perchè, ma tutti gli autori con cui ho parlato non si sentono così tutelati dal sistema del copyright attualmente vigente), ma quelle regole esistono. In ogni caso, a fronte di direttive europee che vogliono rendere anche la copia personale un reato, direi che il famoso patto sociale su cui si regge tutta la normativa del copyright andrebbe un po' ripensato. Per altro, è assolutamente indimostrato che la copia di un'opera equivalga al furto di un'opera stessa, per vari motivi: non è detto che chi copia un'opera avrebbe acquistato l'opera medesima (il termine "acquistare" è per di più fuorviante, vedi dopo). Al più si può dire che chi copia un'opera non è disposto a pagare la cifra alla quale la fruizione dell'opera stessa viene posta sul mercato. Questo può essere interpretato in molti modi, non ultimo che forse i prezzi oggi sono troppo elevati rispetto al valore percepito del bene, ma sicuramente concludere che "copia = mancata vendita" è azzardato. Quando si parla di opere tutelate da copyright, il termine "furto", che presuppone l'esistenza del concetto di "proprietà", è poco indicato. Se rubo una sedia, parliamo di furto. Se rubo un bene tangibile, parliamo di furto. Ma poichè le opere dell'ingegno non vengono vendute, bensì ne viene concesso l'usufrutto a determinate condizioni, allora dobbiamo ridiscutere i termini di queste condizioni. Sono disponibile a ragionare su questi termini, ma non voglio che si parli di "furto", altrimenti io comincio a parlare di "proprietà" e a questo punto quando compro un'opera voglio che la proprietà sia mia e voglio poterci fare quello che voglio. Un altro conto è la sperimentazione di forme differenti di tutela della propria produzione artistica e/o intellettuale genericamente intesa, di cui il Software Libero e le licenze Creative Commons sono due esempi. Deve esserci la libertà di scegliere la forma di tutela della propria attività e produzione. Se io voglio scegliere la GNU GPL come licenza di distribuzione / copia / utilizzo dei miei programmi, o una delle Creative Commons

come licenza per la mia musica o i miei video, voglio che nessuno me lo impedisca. Purtroppo, non è questa la direzione che stanno prendendo il mercato e la politica.

Andrea Glorioso, dalla mailing list [discussioni@softwarelibero.it](mailto:discussioni@softwarelibero.it)

## **DAL SITO DEI CASINO ROYALE (04/06/2003)**

E' di qualche giorno fa la notizia che si indaga sugli utenti di sistemi P2P (come Kazaa, Gnutella, etc.) con l'accusa di pirateria. La nuova normativa infatti equipara chi duplica e vende i cd per strada cogli utilizzatori di file sharing, che invece se li scambiano gratis. Se per le grandi Case Discografiche il P2P è un mostro da abbattere, per gruppi come noi è un ulteriore modello di distribuzione; i nostri files sono nelle reti di file sharing perché ce li abbiamo messi noi stessi. Se gli mp3 liberi e incontrollabili fanno paura agli artisti da milioni di copie, certamente non la fanno a noi (e a quelli come noi): il cd non è mai stato il nocciolo dei nostri guadagni ma un modo per far circolare la musica (e poi vendere concerti, merchandising, etc.). Farlo in rete rende il procedimento immediato e meno fastidiosamente complesso; farlo col P2P lo rende gratuito. Siamo quindi contro questo approccio assassino, e ci auguriamo che la questione esca dai tribunali per tornare ad essere oggetto di un dibattito civile e costruttivo. Infine, sperando che chi indagherà capisca che il P2P non è solo musica gratis ma un fenomeno assai più complesso e interessante, vi ricordiamo (a voi e a qualsiasi altro soggetto che a qualsiasi titolo venga a guardare nel vostro hard disc) che i nostri mp3 sono perfettamente legali, che scaricarli dal sito e poi distribuirli su Kazaa non è solo ovvio ma ci fa piacere e che potete masterizzarli per poi regalarli agli amici (semplicemente riportando sulla copertina i credits che trovate sul sito) restando nella legalità.

<http://casinoroyale.it/index.php?action=one&numblog=9>

Nota. Si potrebbe discutere a lungo su alcuni argomenti che qui sopra vengono solo accennati...i venditori ambulanti di CD, per esempio. In realtà la repressione contro di loro è un fenomeno quotidiano. C'è chi è stato condannato ad anni ed anni di prigione per i CD copiati. E' questo che "salva gli artisti"? Probabilmente no. L'approccio dei Casino Royale, in ogni caso, resta interessante.

Per contribuire, avere altre informazioni o fare domande scrivete a [copydown@inventati.org](mailto:copydown@inventati.org)

Alcuni altri indirizzi web utili:

ANTISIAE - CONSORZIO RIVISTE AUTOPRODOTTE  
<http://antisiae.incal.net>

RADIO AUTISTICI - coordinamento di webradio  
<http://radio.autistici.org>

NEW GLOBAL VISION - archivio e distribuzione di video online  
<http://www.ngvision.org>

LAVERNA.NET - net label di musica elettronica rilasciata sotto licenze libere  
<http://www.laverna.net>

CREATIVE COMMONS  
<http://www.creativecommons.org> (in inglese) - <http://www.creativecommons.it>

WU MING - scritti su copyright, proprietà intellettuale e "pirateria"  
[http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/tematico\\_copyright.html](http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/tematico_copyright.html)

DOWNHILL BATTLE - music activism (in inglese)  
<http://www.downhillbattle.org>

# THE MUSIC (RIAA) & FILM (MPAA) INDUSTRIES ARE PROSECUTING PEER TO PEER USERS



support the  
defendants

upload  
produce  
to others  
copyleft culture

# DON'T PANIC!

dre\_dizzle67@fileshare, 209.112.208.xxx, 10:12 AM 9/23/04; rustypalium187@fileshare, 66.212.62.xxx, 11:22 AM 9/23/04;  
anonymous\_user@KaZaA, 68.74.176.xxx, 11:52 AM 9/23/04; calbear821@fileshare, 68.127.160.xxx, 12:47 PM 9/23/04;  
Chill\_E\_Will\_E@fileshare, 68.127.160.xxx, 5:31 PM 9/23/04; gamemasterbebo14@fileshare, 68.127.160.xxx, 6:26 PM 9/23/04;  
jmoney@KaZaA, 68.127.160.xxx, 1:23 AM 9/24/04; Kelanani@fileshare, 68.91.208.xxx, 1:09 AM 9/24/04;  
er2cl2hut2@fileshare, 68.127.160.xxx, 3:49 AM 9/24/04; profilio@fileshare, 68.127.160.xxx, 4:00 AM 9/24/04;  
RICOFC@KaZaA, 68.127.160.xxx, 1:22 PM 9/24/04; ibxsh (eDonkey), 68.127.160.xxx, 1:07 PM 9/21/04;  
(LimeWire), 66.72.167.xxx, 10:15 PM 9/25/04; Rangerboon1588@fileshare, 68.127.160.xxx, 10:15 PM 9/23/04;  
Raul (DirectConnect), 68.127.160.xxx, 4:56 AM 9/25/04; (LimeWire), 68.127.160.xxx, 5:00 AM 9/25/04;  
demonsbane420@fileshare, 24.25.6x.xx, 4:30 AM 9/22/04; incharter88@Grokster, 68.89.75.xxx, 4:54 AM 9/22/04;  
wooooooo (DirectConnect), 166.66.107.xxx, 9:23 AM 9/26/04; Flipflash@KaZaA, 68.159.1xx.x, 10:59 AM 9/24/04;  
tarzan1104@fileshare, 24.210.166.xxx, 7:53 AM 9/23/04; (US)Elvis007 (DirectConnect), 69.22.198.xxx, 10:27 AM 9/28/04;

## THEY THINK THEY CAN STOP THE FREE SHARING OF CULTURE AND KNOWLEDGE.

### THEY CAN THINK AGAIN.



## 100,000,000 USERS AGAINST CULTURE AS A COMMODITY

### SCARICA/COPIA/DIFFONDI