

Accademia di Belle Arti di Carrara
Corso di Arti Multimediali

Tesi di laurea
in Teoria e Metodo dei Mass Media

IZQUIERDA DE COPIA NUOVI SENSI DEL POSSESSO NELL'ERA DIGITALE

CANDIDATA
Annalisa Schiavone

RELATORE
Prof. Tommaso Tozzi

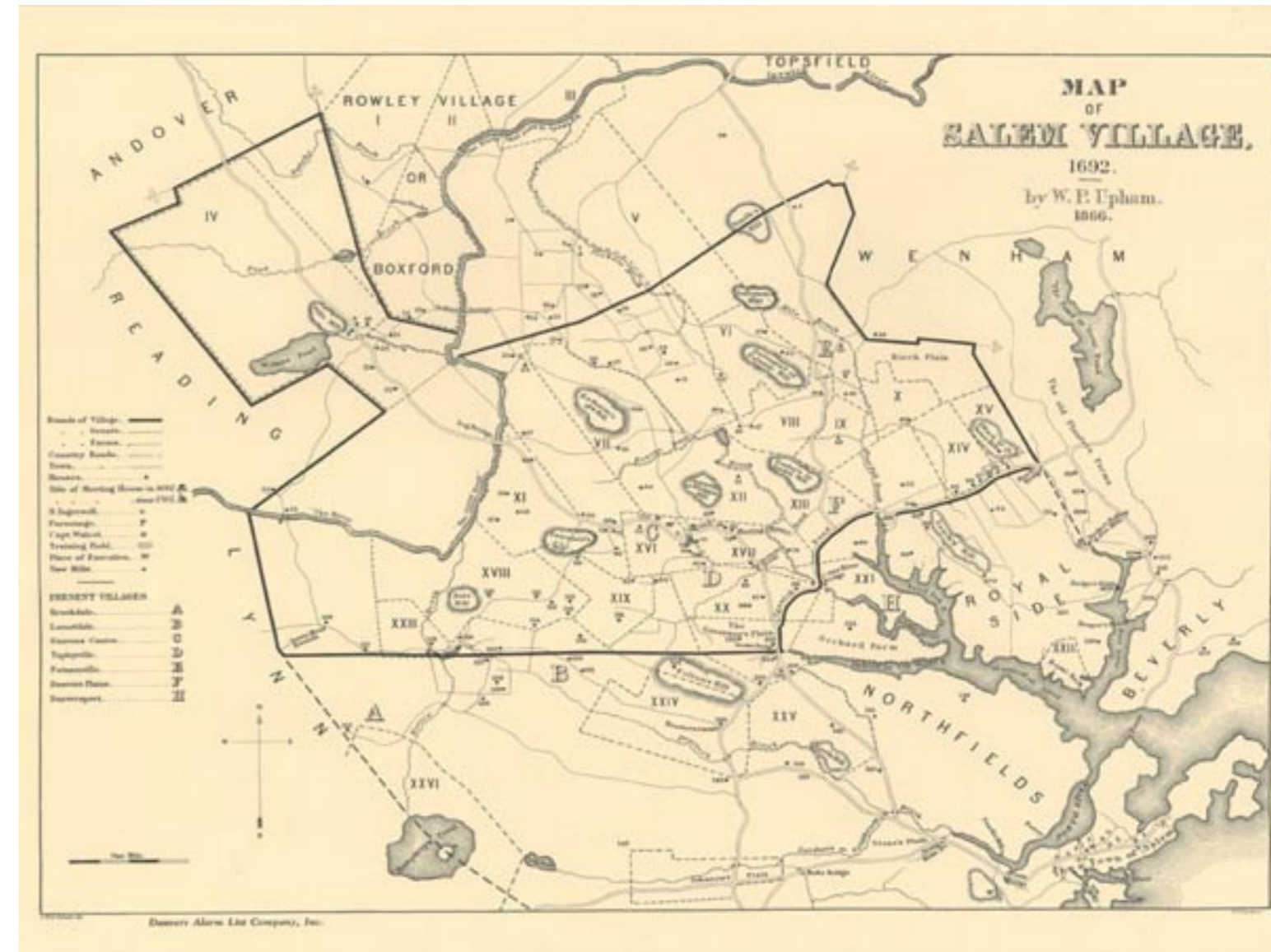
Anno Accademico 2006-2007

*“Se tu hai una mela, e io ho una mela, e ci scambiamo le mele,
avremo sempre una mela ciascuno.
Ma se tu hai un’idea e io ho un’idea, e ci scambiamo le idee,
allora avremo entrambi due idee.”*
George Bernard Shaw (1856-1950),
premio Nobel alla Letteratura nel 1925.

1.0 [INTRODUZIONE]	
1.1 Nè mio nè tuo: nuovi sensi del possesso	9
1.2 Un po' di storia non fa mai male	11
2.0 [COPYLEFT:SPIEGAZIONE E USO]	
2.1 Introduzione al concetto di copyleft	17
2.2 Licenze OpenContent (per prodotti non software)	21
2.3 L'uso del copyleft nel web	27
2.4 L'uso del copyleft nell'editoria di testi scritti	29
2.4.1 L'editoria scientifica e didattica	33
2.4.2 La scrittura collettiva e la scrittura collettiva online	34
3.0 [LIBERTÁ DI CREARE, LIBERTÁ DI DISTRIBUIRE]	
3.1 Free Software	39
3.1.1 Perchè produrre free software? E perchè usarlo?	41
3.1.2 Problemi e vantaggi del software libero	44
3.2 Free Music	47
3.3 Free Culture	53
3.4 Free Art	57
3.5 Free Life	61
404 not found [APPENDICE]	
Conclusioni..?	67
Lessico	71
Note	74
Bibliografia e webliografia di riferimento	75
Special thanks	79

1.0

introduzione



[La mappa del villaggio di Salem così come appariva nel 1692, all'inizio dei processi alle streghe. Tratto da *Salem Witchcraft* di Charles Upham. Immagine sotto pubblico dominio]

*“Le streghe hanno smesso di esistere quando abbiamo smesso di bruciarle”
(Voltaire)*

1.1

nè mio nè tuo. nuovi sensi del p o s s e s s o

“è pericoloso aver ragione quando le autorità costituite hanno torto”
(Voltaire)

[La Giustizia e la Pace si baciano, Pinacoteca Tosio Martinengo, Brescia. Foto di Giovanni Dall'Orto, 13-4-2002]



Da sempre, nella storia dell'uomo, chi detiene l'informazione detiene il potere. Gli antichi sacerdoti egizi non rivelavano la propria scienza per mantenere il proprio stato di divinità e poter così “predire” ogni anno le piene del Nilo. Il clero medioevale approfittò della propria cultura e dell'ignoranza delle masse per mettere da parte grandi ricchezze e assicurare il proprio potere su intere popolazioni. Nel XVII secolo, in Francia, viene proibita la stampa per ovviare ad un problema prima inesistente: quello della diffusione delle idee; in Inghilterra, nel 1662, di fronte all'impossibilità di mettere la stampa fuorilegge, si crea un sistema di monopolio per l'uso delle macchine (la Stationers' Company). Sempre in Inghilterra, nel 1710 viene redatto l'*Anne Statute*, la prima legge in materia di copyright, che però protegge l'editore e non l'autore.

I dittatori, i re, i governi di ogni angolo del mondo e di ogni epoca storica hanno sempre saputo che quello della diffusione di informazione è un tema scottante: non bisogna lasciare che milioni di persone vengano a contatto con la cultura, con la conoscenza, con il sapere. Non bisogna dar loro modo di diventare forti e consapevoli della propria potenza. Suona male e a qualcuno potrà sembrare una specie di bestemmia, ma bisogna rendersi conto che non sempre la legge è nel giusto: spesso dimentichiamo che una cosa è la legge, e un'altra la giustizia. Nel 400 a.C., quando la pedofilia era una pratica moralmente accettata, Plenide disse al Senato: “Dovremmo fare più del giusto e meno del dovuto”. Fu accoltellato seduto stante dai senatori stessi. Plenide, a suo tempo, stava solo cercando di guardare le cose dal punto di vista pratico ed etico, e non solo dal punto di vista legale.

Il nostro mondo e il nostro stile di vita sono cambiati, ed è giusto che ora cambino anche le leggi.

Secondo il filosofo spagnolo Xavier Zubiri, ogni volta che diciamo “mio figlio” ovviamente non intendiamo quel “mio” nel senso stretto del possesso, perchè un figlio non si può vendere, comprare, cambiare o gestire come un qualsiasi altro oggetto che realmente possediamo (come una casa o un’auto). Sappiamo bene che “mio” figlio è in realtà solo “di sè stesso”, nonostante egli faccia parte di un tutto ben più vasto (che può essere la famiglia, la comunità, la società). Anche se possiamo dire “l’ho fatto io”. [vedi nota 1]

Forse dovremmo cominciare a fare lo stesso con le opere frutto dell’ingegno umano, in quanto espressioni di una creazione: una volta create non dovrebbero appartenere più a nessuno, ma semplicemente dare beneficio a tutti.

E’ innegabile che ormai il cosiddetto “futuro” è già qui, con noi, nelle nostre case, nella vita di tutti i giorni. Non possiamo fingere che non esista, così come non possiamo continuare a pensare utilizzando sempre gli stessi vecchi schemi mentali, perchè le regole della nostra società sono profondamente cambiate in questi ultimi decenni.

Il sistema aperto, rizomatico e imprevedibile della rete e del libero scambio di informazioni, i nuovi modi di creare cooperando online in comunità che non prevedono ritorni in denaro, l’economia del dono e le produzioni dal basso mettono in crisi gli economisti classici e le loro ormai obsolete teorie.

Casalinghe cinquantenni e studenti di dodici anni hanno oggi la possibilità, utilizzando semplicemente un computer connesso ad Internet, di crearsi un proprio spazio nel grande oceano di flussi informatici e informativi del World Wide Web.

Le nuove tecnologie hanno permesso a tutti di diventare creatori invece di rimanere semplici spettatori passivi di quello che un tempo poteva essere creato da pochi e importanti “artisti”.

Di fronte a tutto questo, personaggi che assicurano di difendere i nostri diritti in realtà cercano di imbrigliare la diffusione della cultura all’interno di maglie giuridiche assurde e sempre più strette, mentre coloro i quali vengono oggi definiti “pirati” hanno solo capito che Internet e le nuove tecnologie sono il più grande strumento mai posseduto dall’umanità per una più libera diffusione della cultura.

1.2

un po’ di **storia**
non fa mai male



[Il 12 agosto 1981, IBM immette sul mercato il primo di una serie di personal computer che diventerà molto popolare: l'IBM 5150, meglio conosciuto come PC IBM. Costi elevati, prestazioni basse. Immagine rilasciata sotto licenza GDFL]

Negli anni '50 vengono creati i primi supercalcolatori grandi come intere stanze, a valvole e poi a transistor, che rimangono all'interno dell'ambiente militare e della ricerca universitaria.

Nel 1969 nasce Unix, il primo sistema operativo scritto in C e non in linguaggio binario. Unix ha la grande peculiarità di essere versatile e non strettamente legato al computer: in altre parole, si tratta di un programma compatibile con un certo tipo di macchina e non solo con un singolo calcolatore. Ma si tratta di un software proprietario. Intanto la comunità hacker, già operativa da tempo all'interno delle università americane, esce allo scoperto. Nello stesso anno, attraverso ARPAnet, vengono collegati per via telematica i quattro centri di ricerca informatica americani che si stavano sviluppando all'interno delle grandi università.

Durante gli anni '70 nasce l'impegno per cercare di creare computer più piccoli e maneggevoli, oltre che economicamente accessibili ad una più larga schiera di utenti.

Microsoft realizza, stimolata da IBM, l'MS-DOS, il sistema operativo ancora oggi più diffuso al mondo.



Tra anni Ottanta e Novanta si diffondono nelle case i Personal Computer e, subito dopo, Internet.

Inizia così la rivoluzione informatica e telematica, ovvero quella che probabilmente rimarrà nella storia dell'umanità come una delle più importanti rivoluzioni culturali per i cambiamenti radicali che apporterà al nostro modo di vivere, di pensare e di relazionarci con il resto del mondo.

Intanto, hardware e software sono già all'interno di un circuito commerciale decisamente chiuso: poche, potenti case distribuiscono i loro prodotti in tutto il mondo.

[Apple II, da molti considerato il primo personal computer prodotto su scala industriale (1977). Immagine rilasciata sotto licenza GDFL]

In questo clima qualcuno comincia non solo a pensarla diversamente, ma anche a far sì che le cose cambino.

Richard Stallman, laureato in fisica, lavora dal 1971 al Laboratorio di Intelligenza Artificiale (AI Lab) del MIT. Ha l'abitudine di distribuire gratuitamente i programmi che crea incoraggiando i colleghi a migliorarli.

Di fronte alla forte commercializzazione di software e hardware in atto, e sempre sull'onda di quell'etica hacker che da sempre ha caratterizzato il suo lavoro e la sua vita, Stallman decide di abbandonare il MIT per dedicarsi a progetti che considera più vicini alla propria filosofia.

Primo fra tutti, il progetto GNU (acronimo ricorsivo che sta per Gnu's Not Unix: "*GNU non è Unix*"), ovvero un nuovo sistema operativo non vincolato da copyright, risultato della collaborazione tra migliaia di persone coordinate dalla Free Software Foundation (la fondazione senza fini di lucro creata appositamente da Stallman per la gestione del progetto e la raccolta di fondi).

Nonostante gli sforzi, il progetto GNU inizia ad ingranare solamente con l'inizio della diffusione massiccia di Internet tra la fine degli anni Ottanta e i primi anni Novanta, e diventerà lo strumento principale per la ricostituzione della comunità hacker che si era quasi completamente dissolta all'epoca in cui molti dei suoi membri avevano lasciato l'ambiente universitario ed erano stati "assoldati" dall'industria del software proprietario.

Un sistema operativo è qualcosa di estremamente complesso da creare, perchè è anche l'insieme di numerosi programmi come editor di testo, assembleri, debugger, interpreti di linguaggi, software per la posta eccetera. Stallman, in questo immenso lavoro, si serve di programmi liberi già esistenti o di parti di essi, sia per scrivere GNU sia per accorporarli all'intero sistema: alla fine, GNU è formato anche da materiale non GNU, sviluppato da altre comunità ma utilizzabile e adatto allo scopo finale perchè libero.

Stallman crea anche un particolare tipo di licenze alternativo al copyright e chiamato appunto copyleft, con il quale il codice sorgente del software si mantiene aperto per sempre: infatti la licenza copyleft costringeva chi apportava modifiche all'originale a rilasciare il nuovo prodotto sotto la stessa licenza. La parola "*copyleft*" viene vista la prima volta da Stallman sulla busta di una lettera indirizzatagli da Don Hopkins nel 1984 o 1985; la frase intera diceva: "*Copyleft: tutti i diritti rovesciati*" ("*Copyleft: all rights reversed*", per canzonare la classica dicitura che recita invece "*Copyright: all rights reserved*", ovvero "*Copyright: tutti i diritti riservati*").

La svolta nel progetto avviene quando, nel 1991, con un kit di software della Free Software Foundation, Linus Torvalds crea Linux, il kernel per GNU, senza il quale il sistema operativo GNU avrebbe dovuto appoggiarsi ad una piattaforma di software proprietario di tipo UNIX, rendendo così vani gli sforzi di indipendenza del progetto.

Il prodotto finale (ovvero il sistema operativo libero GNU che utilizza il kernel libero Linux) ha come nome GNU/Linux.

2.0



[Linus Torvalds. Immagine rilasciata sotto licenza GDFL]

```
*****
:
: TINY BASIC FOR INTEL 8080
: VERSION 2.0
: BY LI-CHEN WANG
: MODIFIED AND TRANSLATED
: TO INTEL MNEMONICS
: BY ROGER RAUSKOLB
: 10 OCTOBER, 1976
: @COPYLEFT
: ALL WRONGS RESERVED
:
: *****
```

[Le prime nove righe del codice sorgente di Tiny BASIC per il processore di un Intel 8080 scritto da Li-Chen Wang, professore all'università di Palo Alto. Il codice faceva parte di un grande progetto open source, e quando fu modificato la scritta "all wrongs reserved" rimase. Questa sembra essere la prima traccia di licenza copyleft. Immagine sotto pubblico dominio, 1976]

introduzione al concetto di copyleft

2.1



[diversi simboli connessi a copyright e copyleft utilizzati su Wikipedia]

Il termine *copyleft* viene dalla parola inglese “*copyright*” (“*diritto alla copia*”): “*right*”, che significa anche “*destra*”, “*giusto*”, viene sostituito da “*left*”, in un gioco di parole che si fa intraducibile. Il titolo di questa tesi deriva dalla traduzione forzata di questo gioco di parole dall’inglese al castellano: in Spagna, infatti, “*copyleft*” diventa “*izquierda de copia*” (in un paese abituato a tradurre ogni singola parola inglese, *left* è stato naturalmente sostituito con *izquierda*, *sinistra*).

La prima traccia di copyleft della storia si può trovare nelle prime nove righe del codice sorgente di Tiny BASIC per il processore di un Intel 8080, scritto nel 1976 da Li-Chen Wang, professore all’università di Palo Alto. La scritta diceva: “*Copyleft, all wrongs reserved*”. Il codice faceva parte di un grande progetto open source, e quando fu modificato la scritta “*all wrongs reserved*” rimase.

Le discussioni sulle tematiche del copyleft sono nate all’interno della comunità informatica, ma da molto tempo, ormai, questo modo di gestire il diritto d’autore ha pervaso ogni campo artistico, scientifico e -in generale- creativo, diventando addirittura la bandiera di un vastissimo movimento socio-culturale che ha investito tutto il mondo.

E’ un concetto che prende forma nella nostra società multimediale, e non prima, perchè la diffusione a livello massiccio delle nuove tecnologie ha permesso una conseguente distribuzione di cultura un tempo impensabile: traslate a nuovi tipi di supporti di una consistenza fisica minima, le opere dell’ingegno umano possono viaggiare sui continenti attraverso le reti, ad un costo prossimo allo zero e ad una velocità impressionante.

La digitalizzazione è stata una delle più grandi rivoluzioni nel campo della produzione intellettuale umana, e doveva inevitabilmente portare a questionarsi sul diritto d’autore.

E’ diventato perciò necessario ripensare alcuni concetti, perchè quelli esistenti non erano

più sufficienti a gestire questo nuovo tipo di diffusione di opere dell'ingegno, e non solo. Infatti, con le reti si diffondono anche nuovi modi di creare, basati sulla cooperazione attraverso Internet di milioni di utenti. Il risultato di tali "collaborazioni planetarie" è un tipo di opera che non può essere distribuita con le vecchie norme sul diritto d'autore, e questo accade sempre più spesso: creatore e pubblico si fondono, l'autore unico scompare per lasciare spazio alla società-autore, lo spettatore diventa co-autore e diffusore...

E' un panorama artistico molto allettante, che dà continuamente vita a nuovi spunti creativi, un tempo impensabili, ma non può rimanere in un campo "abusivo" della legiferazione sul diritto d'autore.

Le licenze di tipo copyleft sono nate in territorio americano, ma si sviluppano e vivono in Internet, il non-luogo per eccellenza che non conosce e non vuole confini, nè fisici nè politici nè giuridici.

A differenza del brevetto, l'acquisizione del diritto d'autore è automatica con la creazione dell'opera e non comporta l'iscrizione dell'autore alla SIAE (vedi *Lessico* alla voce *SIAE*) o altri organi simili. Una certificazione è utile solo al fine di proteggere la paternità dell'opera in eventuali controversie giuridiche.

Esistono vari sistemi per provare l'esistenza di un'opera da una certa data in poi:

- pubblicazione in una rivista
- deposizione dell'opera in un ufficio pubblico il cui compito è protocollare certi tipi di documenti (questo avviene con le tesi di laurea nelle università)
- registrazione presso gli uffici della SIAE o enti simili
- registrazione presso un ufficio notarile
- invio dell'opera a sè stessi tramite raccomandata (da non aprire se non in casi di estrema urgenza, come nei film di spionaggio!).

Per la legge italiana (633/1941), il diritto d'autore serve a proteggere da plagio o furto le opere dell'ingegno umano come scritti, musica, arte visiva eccetera. Mentre il diritto morale (cioè il diritto di paternità dell'opera) è inalienabile e irrinunciabile e spetta solo all'autore, i diritti di utilizzazione economica si possono vendere (o regalare) a terzi. In questo caso, l'opera cade sotto pubblico dominio solo 70 anni dopo la morte dell'autore. Esistono vari casi in cui si può liberamente utilizzare parte dell'opera (quello che nelle leggi americane è il cosiddetto *fair use*), ma quando la SIAE avanzò la pretesa di un compenso economico anche per il *fair use* a scopo didattico, in Italia si aprì il dibattito che portò alla concessione della pubblicazione, in Internet, di materiale "a bassa risoluzione" (!) a titolo gratuito e a scopo didattico.

Con una licenza di tipo copyright, i soggetti individuabili sono solitamente autore, editore e produttore.

Con una di tipo copyleft, abbiamo da un lato il licenziante-autore, dall'altro il licenziato-fruitori, il quale può trasformarsi a sua volta in un soggetto attivo in questo processo modificando, copiando, ridistribuendo l'opera.

Il copyright ha una vita di due secoli ed è stato largamente studiato e discusso.

Gli studi sulle nuove licenze, invece, sono ancora in fase embrionale, e molti aspetti controversi potranno essere studiati solo con il passare del tempo, con l'aggiornamento delle licenze e comunque sempre sulla base dei singoli casi.

Le associazioni che rilasciano i testi di tali licenze non sono e non possono essere soggetti attivi nei rapporti giuridici che attraverso di esse si vengono a stipulare. Ovvero, le licenze vengono fornite così come sono, e hanno validità fino al momento in cui qualcuno non ne dimostra l'illegittimità giuridica in un determinato tempo e luogo, e applicato ad un singolo caso concreto. Questo significa che la stessa licenza può non avere legittimità in un caso ma essere pienamente legale ed effettiva in un altro.

Un problema serio sorgerebbe nel momento in cui dette associazioni cominciasse a rilasciare licenze in versioni aggiornate, che però soppianterebbero le precedenti. In teoria non sarebbe legale, perchè l'autore che ha scelto di applicare alla propria opera una licenza copyleft non poteva sapere, in quel momento, che in futuro le clausole –e quindi il destino della sua opera- sarebbero cambiati.

Un problema rilevante delle licenze copyleft –nato tra l'altro dalla loro peculiarità principale, ovvero la libertà che ognuno possiede di scrivere la propria licenza, a patto che sia giuridicamente valida- è il loro eccessivo proliferare e la conseguente difficoltà di monitoraggio a livello globale di un numero spropositato di licenze.

Questo nodo è anche un punto di scontro tra Open Source Initiative e Free Software Foundation.

La prima ha semplicemente stilato dieci regole che definiscono un software come open source a tutti gli effetti (la Open Source Definition).

La seconda vorrebbe imporre un unico tipo di licenza, la GNU GPL, e tollerarne le derivanti, a patto che abbiano lo stesso senso giuridico.

Comunque, c'è da notare come la maggior parte delle diatribe risulti, ad un occhio critico e soprattutto non di parte, puramente teorica, per non dire futile e puerile, perchè i risultati ai quali si vuole giungere spesso sono gli stessi, per entrambe le parti... quindi smettiamola di litigare.

2.2

licenze open content

per prodotti non software



Nel Medioevo, i *commons* erano appezzamenti di terra che il governo inglese dava alla comunità perchè venissero liberamente utilizzati per il pascolo del bestiame e la coltivazione. Nel XVIII secolo la politica delle *enclosures* (*recinzioni*) diede inizio a quel processo di privatizzazione del bene pubblico che non è mai finito.

Oggi la parola *commons* designa il bene comune, pubblico, e solitamente comprende le risorse naturali e quelle culturali. [vedi nota 3]

Il progetto Creative Commons nasce nel 2001 in California per tutelare attraverso il copy-left le opere dell'ingegno diverse dai software.

iCommons sta per International Commons, ed è il progetto che coordina l'internazionalizzazione delle Creative Commons. Si occupa della traduzione delle licenze, dell'implemento di soluzioni tecnologiche che sfruttino le licenze Creative Commons, e anche della creazione di eventi, forum di discussione e materiale informativo con lo scopo di divulgarne la filosofia.

Creative Commons ha anche il merito di aver reso più accessibili -attraverso la diffusione delle relative deeds (per la cui definizione vedere il capitolo *Lessico*)- la GNU GPL e la GNU LGPL, le capostipiti delle licenze freeware (vedere il capitolo *FreeSoftware*).

Attualmente esistono sei licenze di tipo Creative Commons, con altrettanti gradi di restrizioni per l'utente:

- la Attribution;
- la Attribution-ShareAlike;
- la Attribution-NoDerivativeWorks;
- la Attribution-NonCommercial;
- la Attribution-NonCommercial-ShareAlike;
- la Attribution-NonCommercial-NoDerivativeWorks.

Essendo queste licenze scritte in un linguaggio giuridico ovviamente incomprensibile alla maggioranza dei comuni mortali che non hanno competenze a riguardo, in circolazione esistono anche le Commons Deeds, ovvero dei riassunti schematici e chiari, comprensibili ad ogni utente, realizzati per far sì che le licenze possano circolare più liberamente, senza che qualcuno si lasci scoraggiare dalla lettura spesso inutile (perché non porta a nessuna comprensione reale) dei veri contratti originali. In pratica, quando un utente, ad esempio, applica una licenza Creative Commons alle proprie fotografie pubblicate su un sito Internet, il logo della licenza scelta è in realtà anche un link permanente alla pagina della relativa Commons Deed (vedi capitolo *Lessico*). Oltre alle Commons Deeds, sono state create delle apposite icone che schematizzano ulteriormente, a livello grafico, il senso delle licenze Creative Commons.

E' stato anche ideato un modo semplice per incorporare la licenza al file stesso, attraverso l'aggiunta di metadati rintracciabili dai motori di ricerca: il Digital Code che, essendo scritto in linguaggio informatico, è univoco e ha lo stesso significato in tutto il mondo.

Le Creative Commons nascono infatti (e si sviluppano) all'interno dell'ambito digitale e multimediale.

Al momento (inverno 2007-2008) le licenze Creative Commons italiane sono arrivate alla versione 2.5 e si sta discutendo l'uscita della versione 3.0, della quale è stata pubblicata già una bozza nell'estate 2007.

La licenza "attribuzione" italiana

Questa prima licenza ha come condizione unica il riconoscimento del contributo dell'autore, e può corrispondere, in Italia, al concetto giuridico di "diritto morale al riconoscimento della paternità dell'opera".

Ha però effetti diversi perché, se non fosse citata, l'autore avrebbe diritto a intraprendere un'azione legale extracontrattuale (cosa che non accade con il diritto morale italiano citato).

La clausola no derivative works (o no derivs)

Vieta la modifica dell'opera e la creazione di opere derivate dall'originale.

Significa che l'opera nella sua interezza è libera di circolare, però non si possono prendere delle parti per creare qualcosa di nuovo.

La clausola non commerciale

Questa clausola concede all'autore di riservare per sé stesso il diritto di sfruttamento commerciale dell'opera e lo vieta ad altri. Può quindi contattare intermediari come case edi-

trici o discografiche e commercializzare l'opera come meglio crede, in maniera da poter realizzare l'ingresso economico alla base del diritto d'autore e contemporaneamente dare maggiore visibilità all'opera.

Il file sharing (ovvero la condivisione, attraverso le reti peer-to-peer, di file: per un approfondimento vedere il capitolo *Lessico* alla voce *Peer To Peer*) è consentito ma solo a condizione che sia di carattere gratuito.

La clausola ShareAlike

"*Share alike*" significa "*condividi allo stesso modo*", concetto che sta alla base dell'effetto di persistenza. Chi modifica l'opera originale deve rilasciare l'opera derivata sotto la stessa licenza.

Ovviamente, questa clausola non è compatibile con la NoDerivs.

PublicDomain

Con Creative Commons non è necessario aspettare i 70 anni dalla morte dell'autore perché un'opera cada sotto il pubblico dominio. E' sufficiente, per l'autore stesso, scegliere appunto una licenza PublicDomain (che è assolutamente "no rights reserved", senza alcun tipo di diritto contemplato) per avere l'effetto immediato del pubblico dominio.

VerbatimCopy

"*La copia letterale e la distribuzione di questo testo nella sua integrità sono permesse con qualsiasi mezzo, a condizione che questa nota sia riprodotta*".

Questo disclaimer non è una vera e propria licenza, però nella pratica funziona come una licenza di tipo NoDerivs.

Se non viene specificato nient'altro, sono permessi anche usi commerciali dell'opera, che però non può assolutamente essere modificata.

E' il primo modo che è stato utilizzato dai pionieri del free software per la divulgazione dei loro testi di informazione sul tema.

Licenza GNU Free Documentation

Nel 2000 la Free Software Foundation ha deciso di creare una licenza apposita per la manualistica sul Free Software, per due motivi.

Per prima cosa, non era ovviamente pensabile porre un copyright restrittivo sui testi documentativi e esplicativi di un software di tipo libero. D'altro canto la GNU, licenza pensata per i software, non era applicabile alla manualistica.

Venne così creata la GNU Free Documentation License (FDL), che è oggi la licenza per

opere documentative più diffusa nel mondo e copre le pubblicazioni correlate a GNU/Linux nonché l'intera Wikipedia.

E' di tipo copyleft e persistente: ogni modifica va rilasciata sotto la stessa licenza dell'originale.

Consente l'uso commerciale, anche a fini di lucro, nel senso che si può richiedere un compenso per le opere distribuite, le quali però devono essere rilasciate sempre sotto la medesima licenza.

Per approfondimenti, vedere il capitolo *Free Software*.

ArtLibre

La licenza ArtLibre, o Free Art License, viene sviluppata da Copyleft Attitude, un progetto francese impegnato nella sensibilizzazione sul tema del copyleft applicato alle opere d'arte.

Viene consigliata dalla stessa Free Software Foundation per tutte quelle opere non software e non documentative.

Vieta di inserire parti di opere coperte da copyright in un'altra con licenza copyleft e viceversa (cioè, parti di un'opera sotto licenza copyleft non possono diventare parte di un'altra opera coperta da copyright).

E' di tipo ShareAlike, quindi persistente.

Licenza Sampling

La licenza Sampling di Creative Commons permette di utilizzare una parte dell'opera per creare qualcosa di nuovo.

Ad esempio, di una canzone sotto licenza Sampling si può campionare una parte e porla in un pezzo nuovo, di una foto si può ritagliare un dettaglio da inserire in un collage, di un film si può catturare un frame e farlo diventare parte di un video, eccetera.

Ne esistevano tre diverse opzioni: Sampling, SamplingPlus e SamplingPlus-NonCommerciale.

La SamplingPlus permette l'uso commerciale (ma non a scopi pubblicitari) di parte dell'opera e la copia e diffusione non commerciale dell'opera intera (quindi il file sharing è permesso); la SamplingPlus-NonCommerciale, invece, permette la diffusione dell'opera (in parte o interamente) per soli scopi non commerciali.

L'opzione Sampling base è stata ritirata nell'estate del 2007 perchè proibiva la copia e/o diffusione dell'opera intera. Questo non significa che opere precedentemente cedute sotto questa licenza non saranno più sotto lo stesso regime di copyleft, perchè i link alla licenza rimarranno sempre attivi. Semplicemente non verrà più distribuita, perchè non era abba-

stanza richiesta e utilizzata (da sempre Creative Commons cerca di mantenere il panorama delle licenze più semplice possibile, eliminando quelle inutili, ridondanti o non richieste), ma soprattutto perchè la fondazione Creative Commons preferisce appoggiare licenze che lascino all'opera alcune libertà fondamentali, come quella di circolare liberamente.

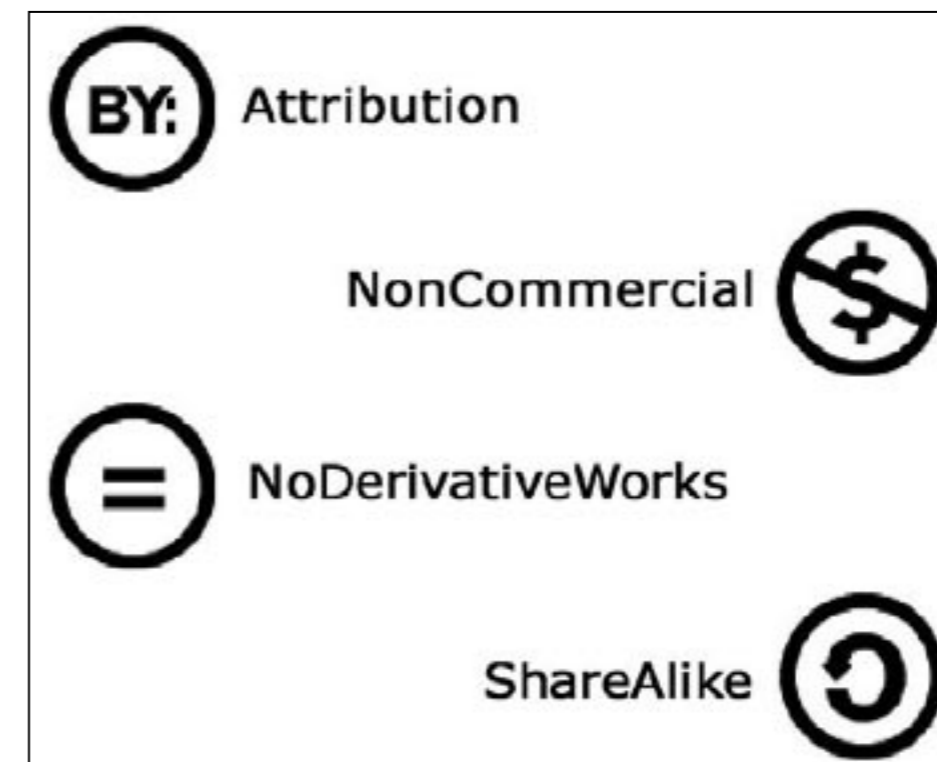
Copyzero X

La licenza Copyzero X viene sviluppata in Italia dal Movimento Costozero e viene presentata con una schematicità quasi spazzante.

Consiste in un elenco di diritti che è possibile concedere, ognuno dei quali ha un'apposita casellina che è possibile spuntare. Se la singola voce viene contrassegnata da una lettera X, significa che il diritto in questione viene concesso dall'autore.

Sembra fatta apposta per l'utente medio italiano che poco o nulla sa in materia di copyright e copyleft: è semplice da capire e da gestire.

Avendo la Copyzero X origini italiane, affronta al suo interno tutte quelle tematiche tipicamente nostrane che concernono il diritto d'autore (come il noleggio e i rapporti con la SIAE) e che nelle licenze di tipo copyleft vengono normalmente solo accennate o addirittura taciute. Si può consultare e scaricare all'indirizzo <http://www.costozero.org/wai/licenza.html>.



[I loghi delle licenze Creative Commons]

2.3

Lo studio delle licenze, in Italia, e della loro legittimità all'interno del nostro panorama giuridico, è affidata ad alcune associazioni no profit e a forum di discussione.

La SIAE ha cominciato ad occuparsi delle licenze Creative Commons solo nell'inverno 2007, ed è ancora presto per sapere come andrà a finire.

Tra le iniziative no profit segnaliamo:

Diritto e Tecnologie

<http://www.digitallex.com/> Digital Lex

Portale italiano che si occupa del diritto applicato alle nuove tecnologie.

Contiene una vastissima sezione sulle attuali normative italiane su copyright e diritto d'autore, privacy, e-commerce, creative commons... e una sezione per il download di materiale libero.

Frontiere Digitali

http://www.frontieredigitali.net/index.php/Frontiere_Digitali

Sistema wiki per la collaborazione online allo scopo di modificare proposte di legge inerenti la comunicazione, le libertà digitali e le nuove licenze. Nato per l'organizzazione della Settimana delle Libertà Digitali 2006, si è poi proposto come spazio virtuale in cui le varie associazioni che hanno uno scopo in comune possono incontrarsi e scambiarsi opinioni e proposte. Ha anche uno sportello di consulenza legale sempre attivo (Liberius).

Movimento Costozero

<http://www.costozero.org/>

Associazione no profit che, oltre ad aver creato la licenza Copyzero X, è anche impegnata in diversi progetti che hanno come scopo la libera comunicazione, il libero accesso ai canali di informazione e l'utilizzo del free software all'interno della pubblica amministrazione italiana.

copyDOWN

<http://copydown.inventati.org>

Dal 2001, il sito di copyDOWN è uno spazio di condivisione di risorse e di dibattito sul tema del no copyright, delle nuove licenze e delle autoproduzioni, al quale chiunque può contribuire pubblicando recensioni, commenti, articoli.

L'ambito web è quello in cui si sono sviluppate le Creative Commons, ed è anche l'ambiente nel quale queste licenze trovano le condizioni migliori per essere applicate.

In rete è più semplice inserire una licenza copyleft e il relativo link alla deed, oppure rendere direttamente linkabile il simbolo di Creative Commons.

Ma Internet è anche il campo in cui è necessario prestare più attenzione a queste tematiche, perchè i contenuti e i materiali (siti web, scritti, foto, video eccetera) hanno molte più possibilità di circolare, di essere visti, di essere linkati, scaricati e ripubblicati da chiunque...

In rete si moltiplica anche il pubblico, ma nello stesso tempo aumentano le possibilità che -proprio tra il pubblico- ci sia qualcuno che conosce poco o nulla della questione copyright e, quindi, anche di Creative Commons e nuove licenze.

Inoltre, molti pensano che il materiale disponibile in Internet sia di tutti, e per questo utilizzabile per qualsiasi scopo, ma ovviamente la questione è un po' più complessa.

Con i siti web si presenta un ulteriore problema: il sito può essere infatti considerato un "contenitore" nel quale vengono inserite diverse opere. Ma anche il contenitore è un'opera a sè stante, spesso formato da più parti (la grafica, il codice sorgente, la musica eccetera) che possono avere licenze differenti. Bisogna quindi fare distinzioni ben precise e specificare per ogni contenuto la relativa licenza da applicare, e soprattutto, se siamo il webmaster del sito stesso, essere sempre rintracciabili attraverso un indirizzo email attivo.

Se, ad esempio, creassimo un sito per pubblicare le nostre fotografie, potremmo rilasciare sotto pubblico dominio il codice sorgente del sito, e sotto una licenza NoDerivs le nostre foto, semplicemente indicandolo dove necessario (sulle pagine del sito la prima, sulle foto o come metadata la seconda).

Un altro discorso va fatto per i cosiddetti siti web dinamici, ad esempio i forum, i blog, i siti

creati attraverso piattaforme wiki, ovvero tutti quelli in cui l'utente ha la possibilità di interagire lasciando commenti, iniziando discussioni o pubblicando materiale di vario genere. Se uno di questi utenti, magari anonimamente, pubblicasse materiale coperto da copyright in un blog il cui contenuto è sotto licenza copyleft, ci sarebbe un rischio per il gestore del sito, il quale potrebbe avere problemi con l'autore. Esiste però un modo abbastanza semplice per tutelarsi: l'utente del blog o forum, per effettuare un upload sul sito, viene obbligato a spuntare una casellina con la quale dichiara che il materiale inserito non è coperto da copyright.

2.4

l'uso del copyleft nell'editoria di testi scritti

Il mondo dell'editoria è quello che gira intorno alla preparazione, edizione e divulgazione di testi scritti; comprende autore, editore, pubblico.

L'autore è colui che scrive il testo, e detiene i cosiddetti diritto morali dell'opera (il diritto d'autore, appunto, che è qualcosa di diverso dal copyright: per le definizioni vedere il capitolo *Lessico*). E' sempre l'autore che decide o meno se divulgare i propri testi, in che modo e a quali condizioni, e su questo aspetto tutte le legislazioni si trovano d'accordo. Spetta a lui, inoltre, l'ultima parola su eventuali modifiche da apportare al testo.

Gli editori sono i "manager" degli autori: correggono, sistemano, abbelliscono, vestono graficamente, pubblicano, promuovono e distribuiscono il libro.

Infine viene il pubblico, senza il quale tutto questo mondo non potrebbe avere vita, perchè -nonostante le varie strategie di marketing che tendono a creare nuove tipologie di pubblico, prima inesistenti, al solo scopo di vendere qualcosa di nuovo- è il lettore che decide il successo o meno di un libro, ed è tra il pubblico che vari elementi della nostra società danno vita a quella cultura senza la quale la creazione in generale (e, nel caso specifico, la creazione di testi scritti) sarebbe impossibile.

Nonostante questa grande importanza, il ruolo del pubblico non viene assolutamente considerato dalla legislazione in questo campo.

Nel capitolo sul free software troviamo che un programma è libero quando compie le quattro libertà fondamentali sancite da Richard Stallman (vedi capitolo *Free Software*).

Per le altre opere dell'ingegno umano, una creazione è sotto regime copyleft quando la sua diffusione e la distribuzione non sono commerciali.

La storia del copyleft nell'editoria nasce nei movimenti di controcultura tra gli anni Settanta e Ottanta. In principio, si parla esplicitamente di anti-copyright, un'etichetta in netta contrapposizione con le restrittive leggi allora vigenti sul diritto d'autore.

Nasce il fenomeno dell'auto-adoria, che però resta relegato ad una cultura underground e semiconosciuta, senza riuscire a diventare quello strumento di liberazione dalle case editrici e dalle restrizioni da esse imposte che voleva essere.

In particolare, un caso di no copyright editoriale ben riuscito fu il progetto UPS (*Underground Press Syndicate*, ovvero *Sindacato della Stampa Sotterranea*). Viene fondato nel 1967 dai direttori delle cinque maggiori testate underground americane come associazione che tuteli gli autori dell'ambiente "sotterraneo". Tutto il materiale delle riviste aderenti all'agenzia era assolutamente libero per qualsiasi altro membro, il quale aveva la libertà di utilizzarlo in tutto o del parte come voleva e senza chiedere il permesso. Nonostante il fenomeno si sia estinto da sè, più o meno insieme agli stessi movimenti giovanili dell'epoca, l'UPS ha lasciato un'enorme quantità di materiale letterario e fotografico che nei decenni successivi è stato liberamente riciclato e modificato proprio grazie a quel "no copyright", al suo essere stato "donato" anzichè posto sotto copyright.

Oggi, l'applicazione del copyleft in editoria risolve molti problemi, perchè -tra le altre cose- non nega la legislazione già presente, ma la amplia; inoltre è flessibile e possiede una gamma di sfumature e gradi tale che ognuno può scegliere la licenza che più gli aggrada, a seconda dei diritti che vuole conservare e delle libertà che decide di permettere.

L'autore può anche creare una nuova licenza, se ne ha la possibilità e possedendo le conoscenze del caso; l'importante è che essa non sia contraddittoria e non vada contro la legge. Ovviamente, esistono già in circolazione diversi modelli di licenze, appositamente studiati e sperimentati, che l'autore può applicare ai propri scritti.

Creative Commons è un'associazione no-profit a disposizione di autori ed editori, che negli ultimi anni ha messo in circolazione una serie di licenze copyleft di vari gradi, chiamate appunto Creative Commons, che sono già state tradotte e adattate alle legislazioni di oltre 30 paesi differenti, e che continuano a svilupparsi e migliorarsi.

Per scegliere la licenza Creative Commons che più fa al suo caso, l'autore deve porsi tre domande:

- voglio permettere l'uso commerciale dei miei scritti?
- voglio permettere modifiche alla mia opera?
- e, nel caso che voglia permettere queste modifiche, voglio anche che le opere derivate siano rilasciate sotto la stessa licenza dell'opera originale oppure no?

A seconda delle risposte che si darà, avrà una licenza copyleft già pronta che fa al caso suo.

A questo punto ci si pone, naturalmente, un'altra domanda: perchè affidare il proprio lavoro ad una licenza copyleft, se lo scopo di ogni autore è farsi conoscere il più possibile dal pubblico e vivere del proprio lavoro?

La risposta è presente già nei discorsi fatti nei capitoli precedenti (e successivi!).

Dobbiamo fare uno sforzo per cercare di uscire, per un momento, da quei modelli economici e sociali che già siamo abituati a conoscere, e immaginare che le cose possano andare diversamente.

Le licenze di tipo copyleft sono perfette per la circolazione dei saperi in Internet, dove non esistono barriere geografiche e tecnologiche.

Da diverse felici esperienze è facilmente intuibile che la circolazione gratuita di un libro non fa sì che le vendite dello stesso diminuiscano o cessino; al contrario, è dimostrabile che più un libro circola liberamente, più viene conosciuto e letto, più viene comprato (vedi capitolo *La scrittura collettiva e la scrittura collettiva online*).

Immaginiamo di trovare un libro sotto licenza copyleft interamente scaricabile da internet, in forma gratuita. Iniziamo a leggerlo e scopriamo che ci piace, ma che la lettura a monitor non ci permette di goderne a pieno. Allora decidiamo di stamparlo, ma ci rendiamo conto che tra il prezzo della stampa e la rilegatura, tanto vale comprarlo in libreria! Poi decidiamo di prestarlo ad un amico, il quale lo apprezza al punto che decide di acquistarne una nuova copia da regalare ad un terzo, e così via.

In fondo, chi ama leggere ama anche il libro in quanto oggetto da tenere tra le mani, da sfogliare, da toccare, da regalare, da tenere sul comodino, da portare con sè per poterlo leggere durante i viaggi, da apprezzare per la sua veste grafica e l'impaginazione.

Se una persona non ha 20-25 euro da spendere per un libro che vuole leggere, e questo libro ha una dicitura che permette la diffusione dell'opera intera senza animo di lucro, allora lo può anche fotocopiare o scansare con OCR o scaricare da Internet, perchè questa azione non presuppone per lui un ingresso economico, cioè non viene fatta a scopo di lucro, ma solo per poter leggere.

E' proprio questo uno dei fini delle licenze copyleft: la libera circolazione dei saperi.

Perchè uno che ha 20 euro in tasca e può permettersi di comprare un libro appena uscito deve avere anche il diritto di ampliare le proprie conoscenze, mentre uno che quei 20 euro deve spenderli per mangiare una settimana deve rimanere un bifolco? Certi diritti sono diventati privilegi, e così che senso ha? Vogliamo tornare al Medioevo, vogliamo creare delle

caste privilegiate, vogliamo fare del mondo un luogo dove “ricco” significa “sapiente”? Se un autore è un buon autore, o comunque è apprezzato dal pubblico, verrà premiato, e proprio dal pubblico stesso.

Il romanzo “Q” di WuMing è scaricabile da internet gratuitamente, eppure è arrivato alla dodicesima edizione e ha superato le 200000 copie vendute già nel 2006 [vedi nota 2]. E non si tratta di un caso unico, ovviamente.

Lo stesso discorso può essere fatto benissimo all'interno di altri contesti.

Un esempio su tutti è il caso del film “*Donnie Darko*”. Quando uscì in America, nel 2001, il film fu un flop gigantesco: costato 4,5 milioni di dollari, ne incassò solo 500mila. Ma più tardi iniziò a circolare tra gli studenti inglesi, che se lo passavano -illegalmente- attraverso le reti P2P (vedi *Lessico*). Approdò in Europa, dove fu presentato a diversi festival e accolto benissimo da pubblico e critica. Visto il successo, fu infine distribuito anche sul mercato europeo nel 2004: la produzione chiuse finalmente in forte attivo e “*Donnie Darko*” è oggi riconosciuto tra i 100 film più belli della storia del cinema. Questo happy end è stato possibile solo attraverso una rete di scambio culturale: il file sharing. [vedi nota 3]

Il mercato editoriale non ha ancora visto retate di massa e processi alle nuove tecnologie come è già successo nell'industria discografica, e i motivi sono strettamente economici: la musica muove molto più denaro del libro, e gli interessi da difendere sono maggiori (così come più grandi e più potenti sono gli stessi soggetti che gestiscono tale industria). Dopo tutto, viviamo nella società dell'immagine.

Un ostacolo alla possibile espansione del copyleft all'interno del mercato dell'editoria è la composizione stessa di tale mercato. Le normali condizioni poste da un editore sulla stampa di un libro sono generalmente quelle del copyright classico: è vietata la riproduzione parziale o totale dell'opera con qualsiasi mezzo, la copia, il trattamento informatico, il prestito e il noleggio. Si tratta di un mondo abbastanza conservatore, nel quale, se l'autore propone qualcosa di differente dalla classica clausola copyright, l'editore farà di tutto per fargli cambiare idea, in maniera da conservare tutti i diritti per sé (la maggior parte delle volte, la casa editrice con il contratto compra ogni diritto di sfruttamento dell'opera e ottiene così l'esclusiva). Solitamente, l'autore viene pagato con una percentuale in base al numero delle copie vendute. Può sembrare un sistema barbaro, ma bisogna sempre tenere conto dei forti investimenti che vanno affrontati per la pubblicazione di un libro.

Per questo, anche se ci sono stati precedenti di grandi case editrici che hanno rilasciato l'opera di un proprio autore sotto una licenza copyleft, normalmente l'editore non vuole correre il minimo rischio, soprattutto con piccoli autori semiconosciuti che scrivono solo per

vocazione e ancora non sono famosi al grande pubblico (che sono poi la maggior parte). Sono invece i piccoli editori i più inclini all'apertura verso il copyleft, forse perchè anch'essi, come i giovani autori, lavorano più per vocazione che per denaro.

Ci sono però due tipi di ingressi economici che, in ogni caso, sarebbero incompatibili anche con la forma più blanda di copyleft: gli ingressi generati dal canone sulle fotocopie e quelli derivanti dalle biblioteche.

2.4.1 L'editoria scientifica e didattica

L'utilizzo delle licenze di tipo copyleft nei campi della didattica e della ricerca scientifica moltiplica le possibilità di diffusione della cultura.

L'idea di poter leggere il codice sorgente di un software nasce proprio per dare la possibilità di apportare modifiche e migliorie al software stesso, promuovendo la collaborazione e il libero scambio di idee. Lo stesso accade nell'ambiente scientifico e accademico: porre un copyright restrittivo su ricerche e studi significherebbe mettere un freno allo sviluppo.

Le licenze copyleft sono utili anche quando vengono applicate a materiali didattici come ad esempio le slide utilizzate durante le lezioni in aula, i testi dei programmi, i commenti ed in generale tutta la produzione indipendente frutto del lavoro dei singoli insegnanti, perchè evitano che altri professori debbano riscrivere l'intero testo per non violarne il copyright. Si tratta infatti di materiale che solitamente perde la propria utilità nel corso di un anno accademico o due.

Nella pratica, le licenze copyleft antepongono l'interesse pubblico e culturale ad un altro più strettamente privato e, soprattutto, economico.

Creative Commons dedica una parte del proprio tempo e spazio alla condivisione del sapere scientifico attraverso il progetto ScienceCommons, nato nel gennaio 2005.

ScienceCommons parte dal presupposto che lo sviluppo scientifico dipende anche dall'accesso alle informazioni e agli studi fatti precedentemente, dall'apertura e dalla condivisione delle banche dati, dallo scambio di risultati e dal dibattito aperto.

Per questo si impegna a facilitare l'accesso e l'utilizzo di pubblicazioni scientifiche e dati a scienziati, studiosi, laboratori, università e industrie.

2.4.2 La scrittura collettiva e la scrittura collettiva online

Per scrittura collettiva si intende, normalmente, la realizzazione di testi narrativi a più mani, nello stesso luogo e nello stesso momento. Per la stesura di testi documentativi fatta da più persone si usa parlare invece di scrittura collaborativa.

Nel 2006, per opera di un gruppo di esperti romani, Scrittura Collettiva® è anche diventato un marchio depositato, utilizzato per la realizzazione di progetti collettivi a carattere pedagogico all'interno di scuole, ospedali e carceri.

Ovviamente, con la diffusione di Internet, la pratica della scrittura collettiva ha potuto approfittare di uno strumento in più, ed è venuta meno quella che era una delle sue caratteristiche. Per questa ragione, la scrittura collettiva online fa parte di una categoria distinta (l'autore è non solo multiplo ma anche ubiquo).

Il panorama italiano della scrittura collettiva online ha raggiunto livelli di sviluppo notevoli, grazie anche alle azioni concrete di soggetti che si sono fatti promotori di una nuova visione della proprietà intellettuale, nonché dell'accesso libero e gratuito alla cultura.

Per molto tempo, infatti, la pratica della scrittura collettiva è rimasta una specie di gioco, finché negli ultimi anni non ha acquistato una rilevante importanza a livello nazionale grazie alle felici esperienze di collettivi come Wu Ming e Kai Zen.

Nel 1999 Luther Blissett, padre e fratello di tanti multiple names, scrive "Q" (o meglio, lo fa una cellula bolognese del Luther Blissett Project...), il quale diventerà poi uno dei romanzi più appassionanti e più letti degli ultimi decenni (dodici edizioni non sono poche..) [vedi nota 2].

Luther Blissett, tra le altre cose, è anche un esperimento di sabotaggio dell'informazione italiana perfettamente riuscito, operato nell'arco di cinque anni attraverso scherzi, messe in scena, depistaggi, performance, lettere false, video. Un gioco che però è riuscito nel suo intento: screditare il sistema dell'informazione per far sì che qualche italiano si interrogasse, finalmente, sull'effettiva veridicità del flusso di notizie che ci viene propinato tutti i giorni da giornali e televisione. E tutto questo non è opera di una persona, ma di un "nome multiplo", una creazione con "sorgente aperta", un nome che appartiene a tutti e che chiunque può utilizzare.

"Fossero solo scherzi, si riderebbe e amen. Ma c'è qualcosa d'inquietante nei miraggi messi a fuoco da Luther Blissett. Ogni burla riuscita del guerrigliero massmediatico suggerisce un dubbio radicale sulla natura dell'informazione e della realtà. Potrebbero essere burle, volontarie o involontarie poco importa, tutte quante le notizie che ci scorrono sotto

gli occhi, compresa quella che stavolta ha ispirato il burlone reo, confesso e recidivo. Non esistono i "Cacciatori di Satana". Perché dovrebbero esistere i "Bambini di Satana"? [...] " (da un articolo di Diego Gabutti apparso sul quotidiano *Il Giorno* del 10 agosto 1997).

Nel 2000, dalle ceneri ancora calde del suicidio rituale di Luther Blissett operato dagli stessi autori di "Q", nasce il collettivo Wu Ming, che in mandarino cinese significa "nessun nome", ad indicare la precisa volontà del gruppo a focalizzare l'attenzione di pubblico e massmedia sull'opera e non sull'"autore-star".

Altro aspetto centrale della produzione di Wu Ming (i cui nomi, nonostante l'abitudine a firmarsi sempre "Wu Ming" seguito da un numero, sono noti) è la possibilità di scaricarla gratuitamente da Internet. Ciononostante, i suoi libri sono disponibili anche in libreria e, spesso, hanno raggiunto un tale successo che le ristampe sono state numerose. Ecco l'esempio più felice dell'applicazione di un modello economico alternativo a quello tradizionale: Wu Ming scrive bene, i suoi scritti circolano liberamente (anche in Internet e gratuitamente) e la gente, semplicemente, li compra. Non si tratta solo di fortuna.

Wu Ming diventa anche una fondazione che, tra le altre cose, pubblica una rivista a diffusione telematica, "Giap!". Il gruppo iQuindici nasce dall'impossibilità, per la Wu Ming Foundation, di leggere i numerosi manoscritti inviati a "Giap!" dagli utenti di Internet. Non si tratta di una casa editrice, ma di persone che si impegnano (anche attraverso la pubblicazione di un proprio manifesto che esterna etiche e principi) a leggere i manoscritti inviati e a restituirli con correzioni, commenti, opinioni, impressioni dopo un lavoro di cooperazione online svolto all'interno di un forum ad accesso privato. E' un servizio gratuito che pone una sola condizione: il rilascio dell'opera sotto una licenza copyleft (ovviamente solo nel caso di pubblicazione e divulgazione).

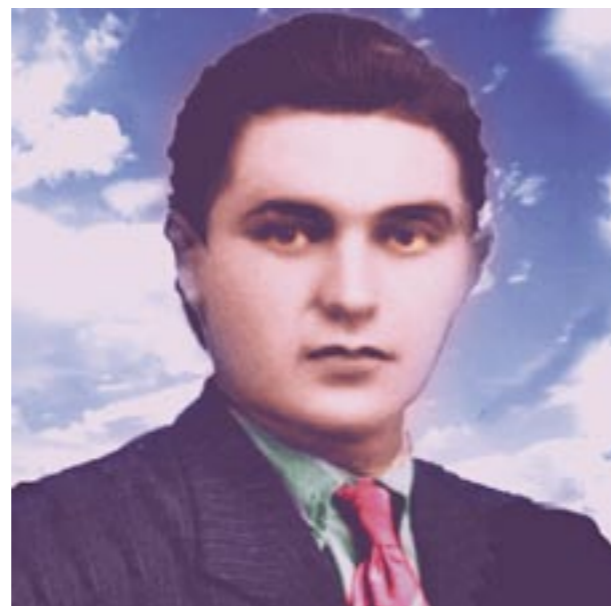
Il progetto MetroBar nasce invece nel 2004.

Stefano Cafaggi alla fine del 2004 scrive e pubblica online un racconto, *"Il bar nella metropolitana"*, descrizione di uno sporco bar di una stazione della metropolitana, un non-luogo collocabile in qualsiasi agglomerato urbano, un angolo buio e fumoso dove la luce del sole non arriva mai e migliaia di vite e storie si sfiorano e, a volte, si intrecciano. Alcune parole del racconto-radice sono in realtà link ad altri racconti che sono stati scritti e inviati da scrittori più o meno anonimi, parte del popolo della rete. A loro volta, i sub-racconti inviati diventano radici di altri parti del romanzo. Le narrazioni del progetto MetroBar continuano a nascere solo con contributi spontanei, senza nessun tipo di pubblicità o spinta forzata. Il romanzo si autosviluppa/inviluppa all'infuori e dentro sè stesso, le storie si intrecciano e alimentano tra loro, in una fantastica "mezcla" di stili. Il risultato è appunto una narrazione potenzialmente infinita e dallo svi-

luppo assolutamente rizomatico, molteplici parti dello stesso grande racconto collegate tra loro a volte solo da una parola, una grande storia formata da infinite schegge di storie, creata da infiniti autori, non pubblicabile e non fruibile in nessun luogo all'infuori di Internet. Per questo il progetto MetroBar viene visto come una sorta di ipertesto letterario.

Siti italiani che si occupano di scrittura collettiva

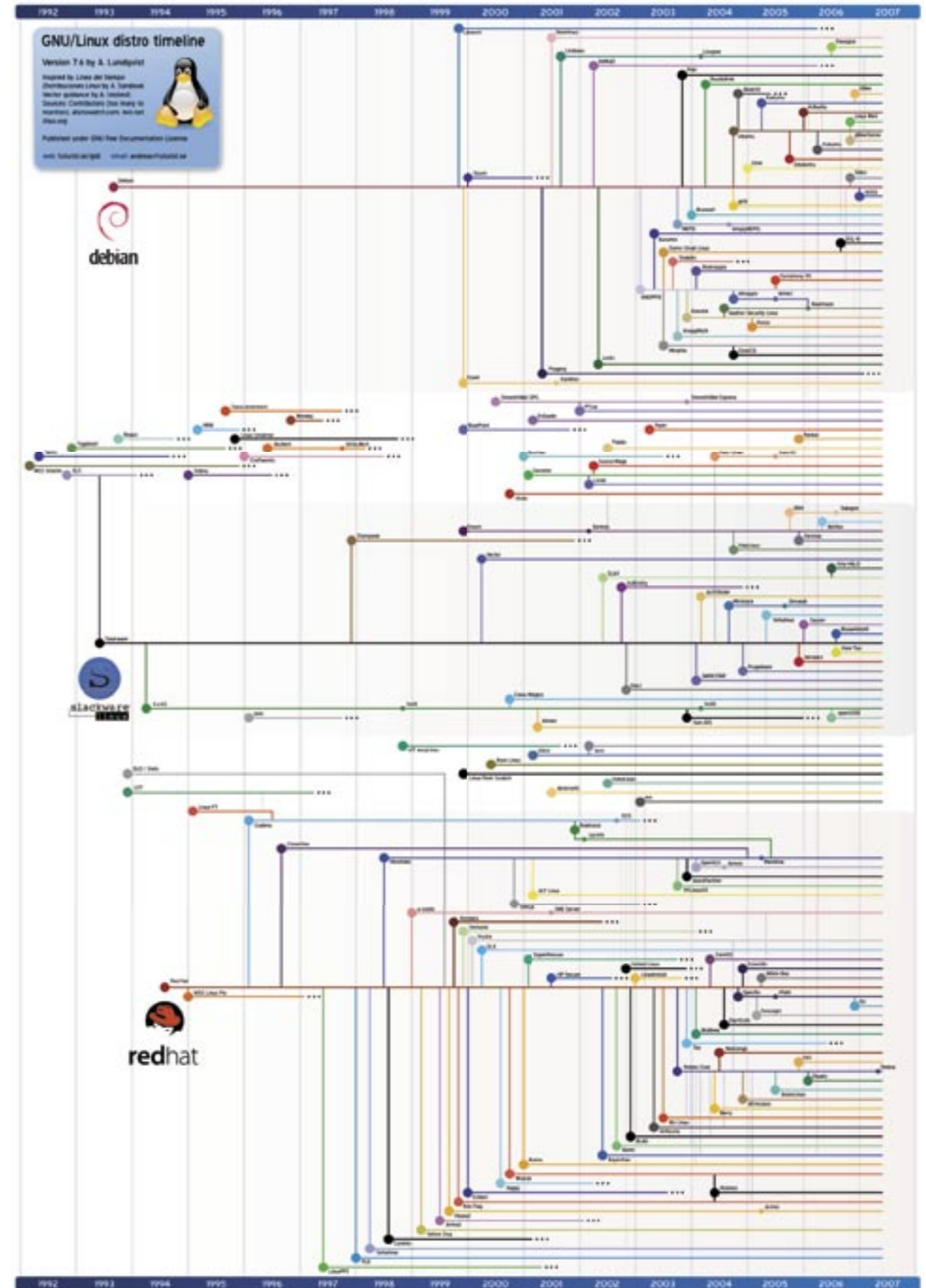
- <http://www.anonimascrittori.it/> Anonima Scrittori
- <http://www.iquindici.org/> iQuindici
- <http://www.kaizenlab.it/> Kai Zen
- <http://www.letteraturainterattiva.it/> Associazione di Letteratura Interattiva
- <http://www.neuendeproject.com/apparatschikindex.htm> Neuende Project
- <http://www.fragmenta.it/metrobar/> Progetto MetroBar
- <http://storiaquasiinfinita.splinder.com/> Rosa LaMattina
- <http://www.wumingfoundation.com/> Wu Ming Foundation
- <http://www.scritturacollettiva.org/> SIC Scrittura Industriale Collettiva



[Luther Blissett. Così dicono.
Di Andrea Alberti & Edi Bianco
Immagine sotto pubblico dominio.]

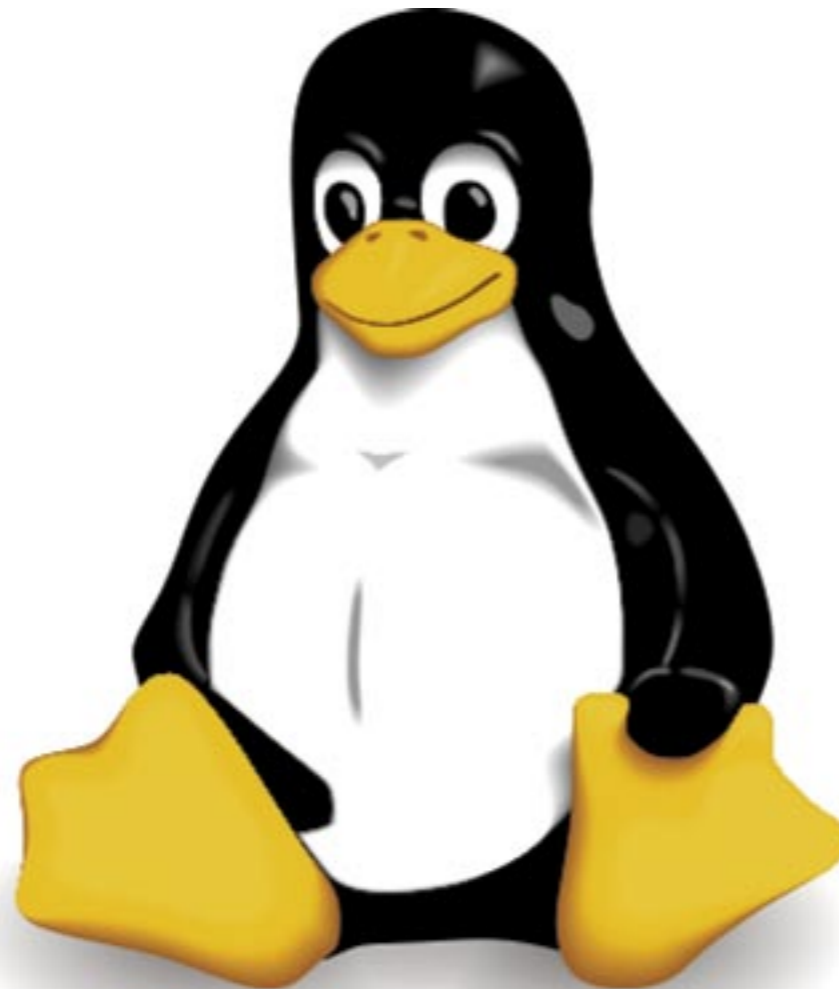
3.0

libertà di creare
libertà di distribuire



3.1

free software



[Tux, la mascotte di Linux.
Di Larry Ewing, Simon Budig and Anja Gerwinski]

Secondo Wikipedia, *“...un software libero è un software rilasciato con una licenza che permette a chiunque di utilizzarlo, studiarlo, modificarlo e redistribuirlo; per le sue caratteristiche, si contrappone al software proprietario”*.

Si può dire che il free software si sviluppa quasi contemporaneamente con la nascita del software stesso.

Però è solo negli anni Ottanta che intorno a questo concetto iniziano a crescere anche una vastissima comunità e un’ideologia, frutto della reazione alle crescenti e opprimenti grandi industrie di software, che stavano abituando gli utenti a concetti come la proibizione del prestito del software da essi acquistato, o l’impossibilità di modificare il codice del programma per uso proprio e privato.

Si stima che il volume dei software liberi disponibili si duplichi approssimativamente ogni due anni. In sourceforge.net quasi 500.000 programmatori lavorano allo sviluppo di 170.000 programmi open source. [vedi nota 5]

Molti di noi usano software liberi senza nemmeno saperlo (il caso più eclatante è quello di Firefox, il browser della Mozilla Foundation).

Nonostante questa grande diffusione, il software libero è per molti ancora un mistero, un oggetto sconosciuto.

Spesso (a causa della parola “free” presente nel nome, che in inglese significa sia “libero” sia “gratuito”) il free software viene associato all’idea di un software gratis, scaricabile da Internet senza dover pagare nulla. Ovviamente non è così, perchè quel “free” non si riferisce al prezzo. Infatti una versione completa GNU/Linux in un grande magazzino può arrivare alla cifra di 100 euro, anche se spesso i software liberi vengono rilasciati dietro il pagamento di una somma abbastanza modesta (il prezzo di un software libero dipende da chi lo redistribuisce, e ovviamente può essere redistribuito anche in forma gratuita).

Inoltre, in rete esistono numerosissimi programmi freeware, cioè scaricabili gratuitamente e legalmente, che però non sono affatto liberi per quanto riguarda il codice.

Se si aggiunge il fatto che molti programmi normalmente ottenibili solo dietro pagamento si trovano gratis -debitamente e illegalmente crakkati- sulle reti di file sharing, allora si può capire come la confusione tra gli utenti (già imperante) non faccia altro che trovare nuove strade per dilagare.

Quindi in cosa consiste la cosiddetta libertà di questi programmi?

Innanzitutto va detto che il concetto di libertà nel free software è soprattutto etico e giuridico, e non tecnico, tecnologico, informatico o economico.

Richard Stallman definì le quattro libertà del software libero:

- libertà 0: usare il programma senza restrizioni
- libertà 1: studiarlo e adattarlo a necessità personali
- libertà 2: redistribuirlo
- libertà 3: migliorarlo e pubblicarne le modifiche apportate

Per esercitare le libertà 1 e 3, è necessario che il codice sorgente del programma sia accessibile a tutti (per questo un free software deve necessariamente essere anche di tipo “open source”, ovvero “a sorgente aperta”). Non è invece vero il contrario, ovvero un programma open source non è sempre un programma libero: se il codice è disponibile per chi vuole leggerlo, ma la modifica e la redistribuzione non sono permesse, allora non si tratta di un software libero.

Per far sì che un free software mantenga le quattro libertà, andrà concesso sotto un certo tipo di licenza, che dovrà essere anch'essa di tipo libero.

Le licenze libere possono essere suddivise in due grandi categorie:

- licenze permissive (che non pongono restrizioni al momento della seconda redistribuzione del software);
- licenze robuste, o copyleft.

Le licenze permissive danno la possibilità di studiare, modificare e -a questo punto- redistribuire il software nella nuova versione modificata.

Se mancano le indicazioni sulla redistribuzione, il software modificato potrà essere rilasciato addirittura come software proprietario (ovvero: quello che era free software non lo è più).

La più famosa -e la prima- di queste licenze è la BSD (Berkley Software Distribution), tanto che si usa chiamare così tutte le licenze derivate o simili. Fu creata nell'Università di Berk-

ley, California, negli anni Ottanta, per la redistribuzione di una nuova versione del sistema operativo proprietario Unix; obbliga a riconoscere l'autore, ma non a mostrare il codice sorgente del programma.

Le licenze di tipo copyleft, invece, vengono definite anche robuste perchè impongono che la nuova versione del programma venga rilasciata sempre sotto lo stesso tipo di licenza. In questo modo la catena non si spezza, il codice sorgente resta a disposizione di chi vuole studiarlo, il software rimane libero, e al distributore possono derivare nuove entrate, come ad esempio quelle del lavoro di consulenza.

Inoltre non si corre il rischio che un programma open venga “acchiappato” da una industria di software, chiuso e commercializzato.

La più famosa delle licenze open è la GNU GPL (la General Public License del Progetto GNU), anche conosciuta semplicemente come GPL.

Inizialmente creata per la distribuzione del programma della Free Software Foundation, la GNU GPL è oggi la licenza più utilizzata al mondo per la diffusione di programmi di tipo free, come il kernel Linux, i desktop GNOME o KDE, il browser Mozilla Firefox, e OpenOffice (l'alternativa open al pacchetto di Windows Office).

Con una licenza GPL, inoltre, anche le opere derivate sono soggette alla stessa licenza dell'opera originaria. In questo modo, non c'è il pericolo che vengano distribuite copie di un programma modificato che al suo interno possedeva sia parti di codice libero sia altre di codice proprietario. E' questo il cosiddetto “effetto virale”, studiato appositamente per non poter combinare una licenza copyleft con una di tipo permissivo.

La GNU LGPL è una licenza simile alla GNU GPL ma più permissiva (quella *L* sta infatti per “*lesser*”). Utilizzata in genere per le librerie software, permette di utilizzare parti del codice anche in software non liberi (a condizione che esse vengano rilasciate sotto la stessa licenza).

3.1.1 Perchè produrre free software? E perchè usarlo?

“Promuovere l'utilizzo dei sistemi disponibili nella filosofia e nel modello open source vuol dire praticare una forma di consumo critico e responsabile. Significa infatti affermare il rifiuto dei monopoli e della sudditanza nei confronti delle grandi multinazionali che ci considerano degli utenti-merce. Ma vuol anche dire promuovere l'alfabetizzazione informatica, per una più equa distribuzione delle risorse (in termini di sapere, informazione, competenze,

strumenti), contro un accesso riservato alla tecnologia, non alla portata di tutti.” (Nicola Furini, “Libero come un software”).

Le motivazioni che spingono un programmatore a sviluppare un software libero, o a collaborare al miglioramento di uno già esistente, sono principalmente etiche, esattamente come le ragioni di un utente cosciente. Per utente cosciente si intende una persona che, dopo essersi documentata, decide di usare un free software, lo cerca, lo compra o lo scarica, ed infine lo installa (e non, quindi, tutti quegli utenti che ne fanno uso senza saperlo).

Chi, di fronte alla comodità di un software proprietario già fornito con l'acquisto di un pc, preferisce usare parte del proprio tempo per cercare, scaricare, installare e imparare ad usare un software libero, lo fa perchè è fermamente convinto che nuovi modelli economici e di pensiero siano realmente possibili, e perchè nel suo piccolo ha voglia di dare una mano a cambiare il mondo che lo circonda, partendo proprio da un gesto che ai più appare inutile: accendere il proprio pc e -ad esempio- scrivere un testo con il text editor di OpenOffice piuttosto che con Microsoft Word, oppure navigare in Internet con Mozilla Firefox invece che con Internet Explorer, o ancora guardare un film in dvd utilizzando VLC Media Player e non Windows Media Player.

Le ragioni etiche fanno capo a tutta una ideologia, riconducibile alla cosiddetta etica o filosofia hacker, che vede il programma come informazione, come conoscenza, e come tale deve essere libero di circolare, sempre, e accessibile a tutti.

Ci sono anche ragioni pratiche, di tipo economico, ovviamente.

Molti si chiedono, ragionevolmente, come si possa vivere producendo e/o distribuendo software liberi. E' un modello economico sostenibile nella pratica?

Esiste una serie di servizi legati al software libero, fonte di ingressi economici per i programmatori. Primo fra tutti, l'assistenza: un programmatore crea e distribuisce un software gratuitamente, dopodichè resta a disposizione come consulente per la risoluzione di problemi di tipo tecnico. Inoltre, può esserci un cliente che vuole una modifica ad un software esistente, o -perchè no- addirittura un software del tutto nuovo, fatto su misura per lui o per la sua azienda, ovviamente dietro pagamento. Così la “merce” resta gratis e ad essere pagato sarà il servizio connesso a tale merce.

Altri tipi di entrate derivano dalla distribuzione: è perfettamente legale distribuire una versione di un programma libero e farla pagare, anche molto. Non ci sono limiti al prezzo di un free software. La Free Software Foundation incoraggia questo tipo di attività perchè ritiene giusto che lavorare ad un programma libero sia anche un modo per guadagnarsi da vivere, perchè crede in un modello economico reale e sostenibile, e perchè la società stessa vive di donazioni e di parte degli incassi derivanti dalle redistribuzioni. Infatti sarebbe giusto devolvere una parte di queste entrate alla fondazione per far sì che il progetto continui; non c'è però nessuna legge che obblighi il distributore a farlo.

Far pagare per una versione di un free software non esclude, in ogni caso, che esso sia sempre e comunque disponibile gratis per chi non può permettersi di comprarlo.

Legalmente, il free software si può copiare da un amico che già lo possiede, oppure scaricare gratuitamente da Internet, ed è anche possibile acquistarne una sola copia e poi installarla su più macchine, anche appartenenti a persone diverse.

Può suonare strano, ma nella pratica è stato riscontrato che di free software si può vivere. Il problema di fondo di questo tipo di industria è trovare abbastanza risorse per poter andare avanti (per risorse, in questo caso, si intendono i programmatori, persone in grado di sviluppare una quantità sufficiente di software liberi) e capire se -con i modelli economici attuali- questa realtà è destinata ad avere un futuro di ampio respiro oppure a soffocare sotto il potere economico delle grandi multinazionali e le leggi oppressive.

Questo panorama sarebbe molto più facilmente realizzabile se, utopicamente parlando, ogni programmatore del mondo si accontentasse di uno stipendio normale atto a farlo vivere più che dignitosamente, ma oggi assistiamo -in ogni campo- ad un fenomeno inquietante ed assurdo: poche persone vengono pagate tantissimo per il lavoro che svolgono, mentre la maggior parte della categoria deve accontentarsi di poco o niente, e in alcuni casi abbandonare il lavoro stesso perchè da esso non può ottenere di che vivere. L'esempio più eclatante è quello del mondo del calcio: una manciata di giocatori riceve stipendi da capogiro, ma se l'incalcolabile massa di denaro che gira in questo ambiente venisse ripartita equamente tra tutte le squadre di calcio della Terra, probabilmente avremmo non solo uno sport più pulito, ma daremmo anche la possibilità a più persone di vivere con quello che sanno fare meglio.

Panorami utopici ai quali però qualcuno non vuole smettere di credere.

3.1.2 Problemi e vantaggi del software libero

Il problema principale del software libero, solitamente, è la mancanza di una formazione minima degli utenti, che sono talmente abituati a certi software proprietari, alle loro interfacce e al modo di utilizzarle, che quando si trovano davanti a qualcosa di diverso ovviamente non sanno come affrontarlo. Capita a tutti, del resto, di farsi prendere dalla pigrizia e di non “abbandonare la strada vecchia per la nuova”.

Un altro problema è che non sempre si trovano imprese disposte a distribuire il software che siano anche in grado di fornire un adeguato supporto (come l’assistenza tecnica post-vendita), il tutto con una certa qualità.

Mancherebbero inoltre all’appello, tra i free software, programmi di nicchia, utilizzati cioè da poche persone o solo da una certa categoria di utenti, e una documentazione aggiornata e corretta. La stessa Free Software Foundation sa che quello della manualistica non sempre aggiornata è una falla nel sistema free software. Esistono manuali aggiornati e precisi, che però non sono liberi, e questa è una contraddizione della logica del free software. La libertà dei manuali, allo stesso modo del programma, non risiede nel prezzo, ma nella possibilità di copiarli e modificarli: infatti i libri per GNU/Linux vengono venduti anche dalla stessa Free Software Foundation, e costituiscono una parte essenziale delle entrate necessarie a far progredire il lavoro di ricerca. Ma vengono forniti come sorgente, modificabili e redistribuibili. Con i manuali sotto copyright questo non è legalmente possibile, per questo vanno contro l’etica free e non possono essere utilizzati per lo sviluppo di free software. Con un manuale libero, fornito insieme al software stesso, per il programmatore che apporta modifiche al software c’è la possibilità (e il dovere morale) di modificare anche il manuale e di redistribuirlo insieme alla nuova versione del programma. Il problema è che questo non sempre accade, e il risultato finale è appunto una documentazione poco accurata. Per la manualistica GNU, la Free Software Foundation ha appositamente creato una licenza copyleft, la GNU FDL (GNU Free Documentation License, ovvero “*licenza libera per la documentazione GNU*”).

Una delle critiche mosse al software libero è che il lavoro proseguirebbe con lentezza perchè l’“organico” è formato da programmatori che sono principalmente volontari, e in quanto tali non incentivati a portare a termine in fretta un compito. Bisogna però ricordare un’altro aspetto importante del lavoro volontario: le piccole aziende che non si possono permettere di ingaggiare un programmatore, possono usufruire dei servizi della comunità del free software per migliorare i propri sistemi di gestione e di produzione.

Cimentarsi nella creazione di un free software significa anche cominciare una battaglia contro i colossi dell’industria di software, che -insieme al denaro- detengono anche molto potere economico, e sono quindi in grado di “mettere i bastoni tra le ruote” a modelli economici alternativi al loro. D’altro canto, un ambiente così tendente al monopolio comporta anche un alto grado di competizione, e una conseguente alta qualità dei prodotti, senza la quale l’utente non avrebbe motivo (se non quello strettamente etico) per scegliere un free software piuttosto che uno di tipo proprietario.

I vantaggi legati al free software sono di tipo tecnico-qualitativo, ma i risvolti più interessanti si trovano soprattutto nel campo sociale.

Spesso le case produttrici di software proprietario decidono (per strategie puramente economiche) di interrompere la produzione di un certo prodotto. L’assurda conseguenza è che l’utente si vedrà costretto, per esempio, a cambiare software perchè la nuova stampante che ha appena comprato non funziona con il “vecchio” sistema operativo! Nell’ambiente del free software questo non accade: il programma è sempre in continua evoluzione, soprattutto grazie agli utenti stessi, che -trovandosi ad utilizzare il programma ogni giorno- sono i più adatti a scovare tutti quei piccoli e grandi difetti legati al software. E’ proprio l’utente che informa il produttore di queste falle, il quale provvede a risolvere il problema molto rapidamente (ovviamente, quando possiede le conoscenze adatte, l’utente può anche modificare il programma per uso personale).

Essendo il codice visibile e modificabile da tutti, da un lato è più probabile che programmatori inesperti (o esperti e malintenzionati) vi inseriscano errori e bachi, dall’altro però il continuo monitoraggio da parte di tutti permette che queste “cattive modifiche” vengano subito scoperte e riparate. Una “sorgente aperta” rende anche più facile sviluppare programmi che siano in grado di interoperare (ovvero di interagire tra loro e di avere formati e funzioni in comune).

La possibilità di comunicazione diretta utente-produttore è una delle peculiarità più interessanti della comunità del software libero, perchè rendere un software più utile significa anche avere la possibilità di migliorare il nostro intorno sociale. I vantaggi investono tutti, anche chi non ha conoscenze informatiche. Addirittura (per cause indirette) anche chi non possiede un computer! In questo modo, il programma smette di essere qualcosa di distante e incomprensibile, un oggetto fuori dal nostro controllo, ed entra a far parte della nostra società con un ruolo più “umano”.

Nonostante i vantaggi pratici ed economici legati alla diffusione del software libero siano di grande rilevanza, bisogna però notare che la conseguenza più grande (e più importante a livello umano e sociale) è un'altra: il free software ha generato e reso di uso comune modelli di pensiero totalmente differenti rispetto al passato.

Ha aperto la strada a nuovi modi di creare e di distribuire le opere dell'ingegno umano (il concetto di copyleft, ad esempio, è nato proprio all'interno della comunità del free software). Ha convinto milioni di persone che nuovi modelli economici, produttivi e distributivi sono possibili, e non a livello locale, bensì mondiale, e in ogni campo della creazione umana. Ci ha mostrato come sia possibile creare qualcosa di utile attraverso la ritrovata cooperazione tra persone che hanno diversi obiettivi (programmatori spinti da motivi etici e aziende desiderose di migliorare la propria produzione).

Il free software ha dato il via ad una rivoluzione che comprende anche il nostro mondo di vedere il mondo, e che possiede tutte le potenzialità per cambiare le regole della società umana.

[Richard Stallman (1983). Immagine rilasciata sotto licenza GDFL]



3.2

free music

“Oggi voglio parlare di musica e pirateria. Cos'è la pirateria? E' quello che fa chi ruba il lavoro di un artista senza la minima intenzione di pagare per quel lavoro. Non mi riferisco ai programmi tipo Napster per lo scambio di musica, ma a quello che fanno le grandi etichette discografiche”.
(Courtney Love, cantante delle Hole)

Il tema della musica libera è uno dei più combattuti e discussi, forse perchè è quello che più tocca da vicino moltissimi utenti in tutto il mondo, anche quelli che normalmente non hanno nulla a che vedere con il mondo dell'informatica e non possiedono un personal computer.

Il software è un oggetto che molti danno abbastanza per scontato: compriamo un computer, e insieme ad esso compriamo anche un sistema operativo proprietario (Windows), e non pensiamo nemmeno che potremmo averne un altro.

Inoltre, la maggior parte delle persone usa il pc per svago, e non ha bisogno di programmi molto particolari, così che non ha nemmeno la necessità di cercarne altri che già non siano presenti nel pacchetto di Windows; per questo motivo il dilemma della scelta tra un software proprietario e uno libero per la maggior parte degli utenti non si pone nemmeno.

Per quanto riguarda la musica è diverso.

Tutti ascoltiamo musica, tutti l'abbiamo sempre comprata, scambiata con amici, registrata dalla radio... La musica fa naturalmente parte della vita quotidiana di ognuno di noi, da sempre, e da ben prima che le nuove tecnologie entrassero a forza nelle nostre case.

Quando ci si è accorti che la musica poteva essere un oggetto digitale e -in quanto tale- aveva la possibilità di viaggiare gratuitamente in Internet o sulle reti P2P, già era troppo tardi, il traffico di musica scambiata illegalmente era diventato un problema per le case discografiche e per gli artisti, e ancora nessuno sapeva che quello della free music poteva essere un mercato alternativo a quello tradizionale, e non deleterio.

E' un discorso molto complesso, che necessita molte spiegazioni, ma è stato dimostrato che modelli economici alternativi sono possibili anche nel campo del mercato musicale.

L'importante è cercare di liberare la propria mente, uscire da certi schemi di pensiero (ai quali siamo fin troppo assuefatti), e allora tutto apparirà molto più chiaro. Non si tratta, in-

fatti, di decidere se copiare o scaricare musica da Internet è cosa buona oppure cattiva. Si tratta di cambiare il nostro modo di pensare e di sforzarsi di vedere le cose sotto un altro punto di vista.

Uno dei freni più grandi alla libera circolazione della musica è quello posto dalle grandi discografiche, per ovvi motivi economici.

Quello audiovisuale è un mercato che si basa sul controllo totale della produzione: sono le stesse case discografiche che decidono chi avrà successo e chi fallirà, grazie al fatto che, oltre a possedere il sistema di produzione, hanno anche una grande influenza sui mezzi di comunicazione (che spesso controllano direttamente).

Gli artisti stessi, spesso, lanciano accuse contro le proprie etichette discografiche, ritrovandosi però il giorno successivo a doversi cercare un'altra per pubblicare i propri dischi. E non parliamo dei primi arrivati, non parliamo di casi isolati di cantanti o gruppi giovani, indipendenti, affascinati dall'idea di libertà, che vogliono cambiare il mondo, bensì di artisti affermati e presenti sulla scena musicale mondiale da anni, come Michael Jackson, Fiona Apple, Alanis Morissette, i Public Enemy, Robbie Williams, David Bowie, Moby, i Beastie Boys, e molti altri. [vedi nota 6]

Quando Alaska (famosa cantante spagnola) in un'intervista si dimostrò scettica nei confronti dei prezzi dei cd, si vide ritirare il proprio disco dai negozi il giorno successivo. E quando Fiona Apple, agli MTV Music Awards del 1997, disse esplicitamente che "*l'industria discografica è una merda*", cinque anni più tardi si sentì dire dalla Epic (Sony BMG) che non voleva commercializzare il suo album "*Extraordinary Machine*" [vedi nota 6].

Queste persone, proprio perchè hanno avuto a che fare con un certo ambiente per anni, si sono rese conto che il sistema attuale non funziona, o meglio, funziona davvero bene, ma solo, appunto, per le case discografiche [vedi nota 10].

E' bene non credere fermamente nelle statistiche, ma quando si leggono certi numeri non si può fare a meno di fermarsi e pensare che, forse, un fondo di verità deve esserci..

Il 90% della musica che circola nel mondo è controllata da 5 grandi industrie discografiche: BMG, EMI, Sony Music, Universal e Warner [nota 8], le quali sono ormai giunte ad un grado di perfidia spaventoso. Cercano di convincere l'utente che se si ostina a non comprare i dischi nei negozi (all'esorbitante prezzo imposto) la musica morirà, perchè il mercato della pirateria musicale soffocherà l'industria del disco. Ma non è certo la prima volta che la nostra società si trova di fronte ad una nuova tecnologia che rischia di soppiantare la precedente.

Il focus del problema non è capire o no se il disco in quanto oggetto sparirà oppure no, anche se io credo che questo non accadrà, o almeno non nell'immediato futuro.

Dobbiamo capire che, anche cambiando il supporto su cui viaggia, la musica (così come ogni altra forma di cultura) non può in nessun modo sparire. L'idea di un mondo senza musica è talmente ridicola che è quasi inimmaginabile e sembra uscita da un romanzo di fantascienza distopica (come il mondo senza libri descritto da George Orwell nel suo romanzo "*1984*").

Dobbiamo liberarci da certe paure, che da sempre accompagnano l'arrivo delle nuove tecnologie. Soprattutto se queste sono potenziali nuovi mezzi di scambio culturale.

Esiste addirittura un studio eseguito da due docenti universitari americani il quale dimostrerebbe, attraverso studi e persino formule matematiche, che il download di musica dalle reti di file sharing non sarebbe la causa della crisi dell'industria discografica; al contrario, le reti P2P avrebbero invece funzionato da "canale promozionale" alzando le vendite. [nota 9]. Ci si sta scagliando contro Internet senza pensare che, forse, la decisione di scaricare musica piuttosto che comprarla può essere invece una conseguenza, e non una causa, del calo di vendite di dischi nei negozi. Una delle conseguenze potrebbe invece essere, ad esempio, il prezzo troppo alto di un singolo album. Sembra che qualcuno stia cercando di rigirare le carte in tavola, ma basta osservare le cose con calma per vederle chiaramente (o almeno, da un nuovo punto di vista).

In tutto questo grande discorso sulla musica, bisogna sempre tenere in conto che i cantanti sono persone che hanno tutte le potenzialità per vivere della loro arte, e così dovrebbe essere. Diversi casi dimostrano che affidarsi ad una casa discografica spesso è deleterio, mentre cercare vie alternative per avvicinarsi ai fan risulta appagante, gratificante ed economicamente vantaggioso.

Ma va anche ricordato il lato umano del rapporto artista-acquirente di musica. Non si può infatti negare che quello della musica non è un mercato come tutti gli altri.

E' inoltre innegabile (stando sempre alle dichiarazioni degli artisti stessi) che una casa discografica vuole solo pensare a rimanere in attivo e a conservare il potere che detiene [nota 10].

Nel 2005 l'artista jazz Maria Schneider ha vinto un grammy per un album che non ha venduto una sola copia nei negozi. La commercializzazione del disco è avvenuta interamente tramite Internet, attraverso il portale ArtistShare, e la Schneider si è dichiarata totalmente soddisfatta dell'esperienza: non ha dovuto pagare intermediari e case discografiche o agenzie di distribuzione, è rimasta in forte attivo e si è vista ricevere diverse chiamate da

colleghi che volevano fare lo stesso con i loro dischi. [nota 7]

Nel 2001 i Wilco hanno rotto il contratto con la Reprise Records (a causa delle forti restrizioni che quest'ultima voleva imporre sulla distribuzione), e hanno deciso di divulgare l'album gratuitamente in streaming su Internet. Il risultato fu che il loro disco successivo vendette più di ogni altro loro album precedente. A questo punto, tentarono il mai tentato prima: fecero il primo webcast in MPEG-4 della storia con Apple. Inoltre diffusero in Internet molta musica registrata dal vivo ai concerti e pubblicarono un nuovo album gratis. Alla fine, il nuovo album del 2004 è entrato nella top ten [nota 11].

Gli artisti Stormy Mondays e Overkillers, i portali Lamundial.net, Jamendo.com e Dogmazic.net regalano musica in Internet. Phis, Grateful Dead e Linkin' Park hanno rotto il contratto con Warner perchè la casa discografica non faceva nulla per promuoverli, mentre il gruppo italiano Elio e le Storie Tese si è inventato il cd brulé: i concerti vengono registrati live, e all'uscita i fans possono comprare il cd masterizzato di fresco.

Sono esempi che rendono l'artista più "umano" e amabile dai propri fans, i quali inevitabilmente lo premiano.

Secondo NielsenSoundScan, le vendite di musica online si sono triplicate nei primi sei mesi del 2005, passando dai 55 milioni di canzoni del 2004 a 158 milioni: sono cifre stratosferiche. I negozi online di musica, però, spesso sono poco pubblicizzati, poco accessibili, poco forniti, o forniti male (ad esempio, con formati di compressione eccessivamente poveri, o che funzionano solo con software proprietari come Windows o Flash). [nota 12]

Insomma, i sistemi alternativi esistono, ma vanno usati e gestiti meglio.

Jamendo.com è un sito e un intero sistema di diffusione musicale molto ben riuscito. Chiunque può scaricare musica e pubblicare, sotto una licenza Creative Commons, la propria per farsi conoscere. Si sta lavorando a nuove versioni del sito in lingue diverse dall'inglese grazie alla collaborazione spontanea e gratuita degli utenti stessi.

Gli utenti hanno anche la possibilità di scrivere una recensione del disco ascoltato e di lasciare una donazione direttamente all'artista stesso, che nella maggior parte dei casi è di 5 euro o 10, ma c'è anche chi dona molto di più.

Il sistema adottato per scaricare gratuitamente una canzone, o anche un intero album, lavora insieme a reti di file sharing (Emule e BitTorrent): basta cliccare sul disco che si desidera, scegliere il programma che stiamo usando per condividere file in rete, e automaticamente il file viene aggiunto alla lista dei nostri download.

Lo stesso utente può essere, allo stesso momento, ascoltatore, creatore e recensore.

Il sito Beatpick.com (<http://www.beatpick.com/>) vende musica sotto licenza Creative Commons in formato mp3. Ogni album costa 6 euro, dei quali 3 vanno al sito e 3 all'artista.

Quando un artista decide di rinunciare agli intermediari non fa che un favore a sè stesso e ai propri fans.

Eliminando gli intermediari si eliminano diversi costi, molto alti, e contemporaneamente il costo finale di vendita del singolo cd si abbassa notevolmente. La conseguenza più ovvia è un aumento delle vendite nei negozi. Se risulta naturale pensarci tre volte prima di comprare un cd da 22 euro, risulta altrettanto ovvio pensarci solo due volte se il prezzo dell'album è di 12-15 euro.

Inoltre, per quelli che pensano che la maggior parte degli ingressi di un artista derivi dalla vendita del disco, ricordiamo che sono invece i concerti dal vivo la più grande fonte di entrate. Perchè la gente vada ad un concerto, c'è bisogno che la musica circoli. Per far sì che la musica circoli, deve avere un costo relativamente basso per il pubblico.

Vanno cambiati i sistemi di distribuzione, perchè bisogna giungere ad un sistema meno costoso e più semplice dell'attuale.

I cosiddetti *mercati di nicchia* non saranno più un terreno in cui è pericoloso avventurarsi, ma diventeranno un mercato come gli altri; è risaputo che, ovviamente, le case discografiche non aspirano al mercato di nicchia, ma solo ai grandi successi pop, che tra l'altro sono esse stesse a creare. Sono strategie di marketing che dovrebbero scomparire, per lasciare spazio al potere decisionale dei veri gusti del pubblico.

Si arriverà ad un punto in cui la musica non si "possiede", alla musica si "accede". Come tutte le opere dell'ingegno umano, non si può possedere: la cultura non si ha, la cultura si pratica. Se le leggi e le tecnologia restrittive ci impediscono di praticarla, la cultura morirà. E' una battaglia della quale ancora non si vede la fine.

Dovremo sacrificare qualcosa, inevitabilmente, per ottenere una certa libertà (sia come autori sia come pubblico).

Per gli artisti che vogliono saperne di più sull'argomento, e vogliono avere una guida per la creazione e distribuzione di musica rilasciata sotto una licenza copyleft, in rete esistono numerosi portali di informazione e diffusione:

- <http://www.fmpl.org/> free music public license
- <http://www.free-music.org/> the free music movement
- <http://www.ram.org/ramblings/philosophy/fmp.html> the free music philosophy
- <http://www.musicalibre.es/> musicalibre.es
- <http://www.dpop.es/> portale di musica pop spagnola sotto licenza copyleft
- <http://blue.jamendo.com/it/> la homepage italiana di Jamendo.com

3.3

free culture

Al mondo esistono diversi progetti che hanno come scopo la promozione della libera diffusione della cultura.

Project Gutenberg (in Italia noto come Progetto Gutenberg) è, dall'agosto 1992, il primo produttore al mondo di libri elettronici gratuiti (vedi il capitolo *Lessico* alla voce *eBook*).

In realtà la sua storia inizia addirittura nel 1971, quando Michael Hart, allora studente dell'Università dell'Illinois, grazie ad alcune amicizie ebbe accesso al sistema centrale della rete universitaria (guarda caso, lo stesso computer era uno dei 15 nodi della rete che in seguito divenne Internet). Per sdebitarsi del grande favore, e convinto che un giorno chiunque avrebbe potuto avere accesso ad un computer in rete, Hart decise di iniziare una raccolta di libri elettronici. In quel momento aveva nello zaino una copia della Dichiarazione d'Indipendenza degli Stati Uniti d'America, che divenne il primo eBook della storia.

Il sito del Progetto Gutenberg (www.gutenberg.org) è nato nel 1994.

Oggi è un'associazione senza fini di lucro che ha vinto numerosi premi e mette a disposizione circa 22000 titoli (di cui 127 in italiano, tra i quali l'Orlando Furioso, la Divina Commedia, la prima Costituzione, le opere di Pirandello, "Pinocchio" di Collodi, le poesie di Silvio Pellico...), per lo più opere cadute nel pubblico dominio, o senza copyright, oltre ad alcuni libri che gli autori stessi hanno deciso di mettere a disposizione del progetto.

Tra gli autori del progetto americano si possono trovare: Jane Austen, Omero, Mark Twain, Joyce, Charles Dickens, Leonardo Da Vinci, Lewis Carroll, i fratelli Grimm, Verne, Arthur Conan Doyle, Shakespeare, George Eliot, Edgar Allan Poe, H. G. Wells, Dostoevski, Bram Stoker, Jack London, Dante, Kafka, Platone, Kipling, Mallarmè, Melville, Goethe, e molti altri. Ogni libro della biblioteca Gutenberg può essere stampato e redistribuito.

Project Gutenberg ha diversi "fratelli" in giro per il mondo che si occupano della divulgazione di eBook gratis a seconda delle leggi nazionali sul copyright (giapponese, australiano,

[uno snapshot della home page di Dpop.es, portale di musica spagnola pop sotto copyleft]



nordico, ebreo...), o che sono una sorta di sito mirror di Gutenberg con altri titoli aggiunti (come ad esempio il sito di manyBooks: <http://manybooks.net/>).

In Italia troviamo Libera Cultura, un progetto di Stampa Alternativa (<http://www.stampalternativa.it/liberacultura/>), il Progetto Manuzio gestito dall'associazione Liber Liber (1300 libri), il portale LettureLibere con link al download di oltre 1500 titoli (<http://www.letturelibere.net/>).

Un progetto simile a Gutenberg e suo affiliato è Mutopia, che riunisce spartiti e parti musicali caduti nel pubblico dominio (<http://www.mutopiaproject.org/>).

Si avvale dell'aiuto di volontari che trascrivono spartiti non più soggetti a copyright utilizzando GNU LilyPond, un software open source appositamente creato per la scrittura musicale.

Nel 2003 nasce Wikimedia Inc. (<http://wikimediafoundation.org/wiki/Home>), un'organizzazione no-profit che in breve dà il via ad una serie di progetti fondati sulla libera e gratuita circolazione dei saperi e il modello open source in generale.

I figli di Wikimedia sono:

- Wikipedia (<http://www.wikipedia.org/>): una gigantesca enciclopedia libera in oltre 200 lingue;
- Wiktionary (<http://www.wiktionary.org/>), il cui ambizioso scopo è di riunire ogni parola del linguaggio umano in un unico dizionario multilingue;
- Wikiquote (<http://www.wikiquote.org>), una raccolta di citazioni e approfondimenti su di esse;
- Wikibooks (<http://wikibooks.org/>), che riunisce libri a contenuto aperto a scopo soprattutto didattico come manuali e libri commentati;
- Wikiversity (<http://www.wikiversity.org/>), l'università per il libero apprendimento: nasce da alcuni Wikibooks per fornire materiali per l'apprendimento, come lezioni e corsi su diverse discipline, attualmente attiva in cinque lingue;
- Wikisource (http://wikisource.org/wiki/Main_Page), il portale che si propone di riunire i testi e i documenti rilasciati sotto licenza GDFL o sotto pubblico dominio;
- Wikinews (<http://www.wikinews.org/>), complesso portale multilingue per la raccolta di notizie originali inserite da giornalisti volontari in tutto il mondo;
- Wikimedia Commons (http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page) o WikiCommons, o semplicemente Commons, è il grande archivio di file multimediali (audio, video, immagini..) rilasciati sotto licenza libera (ad oggi quasi due milioni di file);
- Wikispecies (http://species.wikimedia.org/wiki/Main_Page) progetto di catalogazione di

tutte le specie viventi con contenuti rilasciati sotto licenza GDFL;

• la ormai quasi defunta e offline Nupedia, che voleva essere una grande enciclopedia basata sull'aiuto esclusivo di laureati in Fisica, e che ora -in diversi forum di discussione- si propone di essere un archivio di contenuti altamente selezionati per Wikipedia (all'indirizzo http://web.archive.org/web/*/www.nupedia.com/main.shtml si trova la versione archiviata da archive.org).

La fondazione Wikimedia continua a crescere grazie a sovvenzioni statali e donazioni.

Ogni sua creazione è basata sul sistema Wiki, un ipertesto nel quale i fruitori possono aggiungere liberamente informazioni e modificare quelle già esistenti (il termine "*wiki*" in lingua hawaiana, significa "*molto veloce*").

I software wiki vengono largamente utilizzati per la creazione di progetti collaborativi online, sono relativamente facili da usare, creano una struttura di navigazione assolutamente non lineare, in cui ogni pagina è linkata ad un'altra (nel caso di link a una pagina ancora inesistente, si crea automaticamente un broken link che rimanda alla pagina per la creazione di un nuovo articolo). Ogni articolo è rilasciato sotto licenza GDFL. Tutti possono accedere alle informazioni e inserirne di nuove.

Forse il più grande progetto collaborativo del mondo è appunto l'enciclopedia Wikipedia, attualmente nella top ten dei siti più visitati al mondo, con 60 milioni di accessi giornalieri ai suoi otto milioni di articoli redatti da volontari in circa 250 lingue ufficiali e dialetti. Tra i suoi principi spiccano la neutralità, la gratuità, l'assenza di pubblicità, la continua promozione di nuovi progetti a contenuto libero.

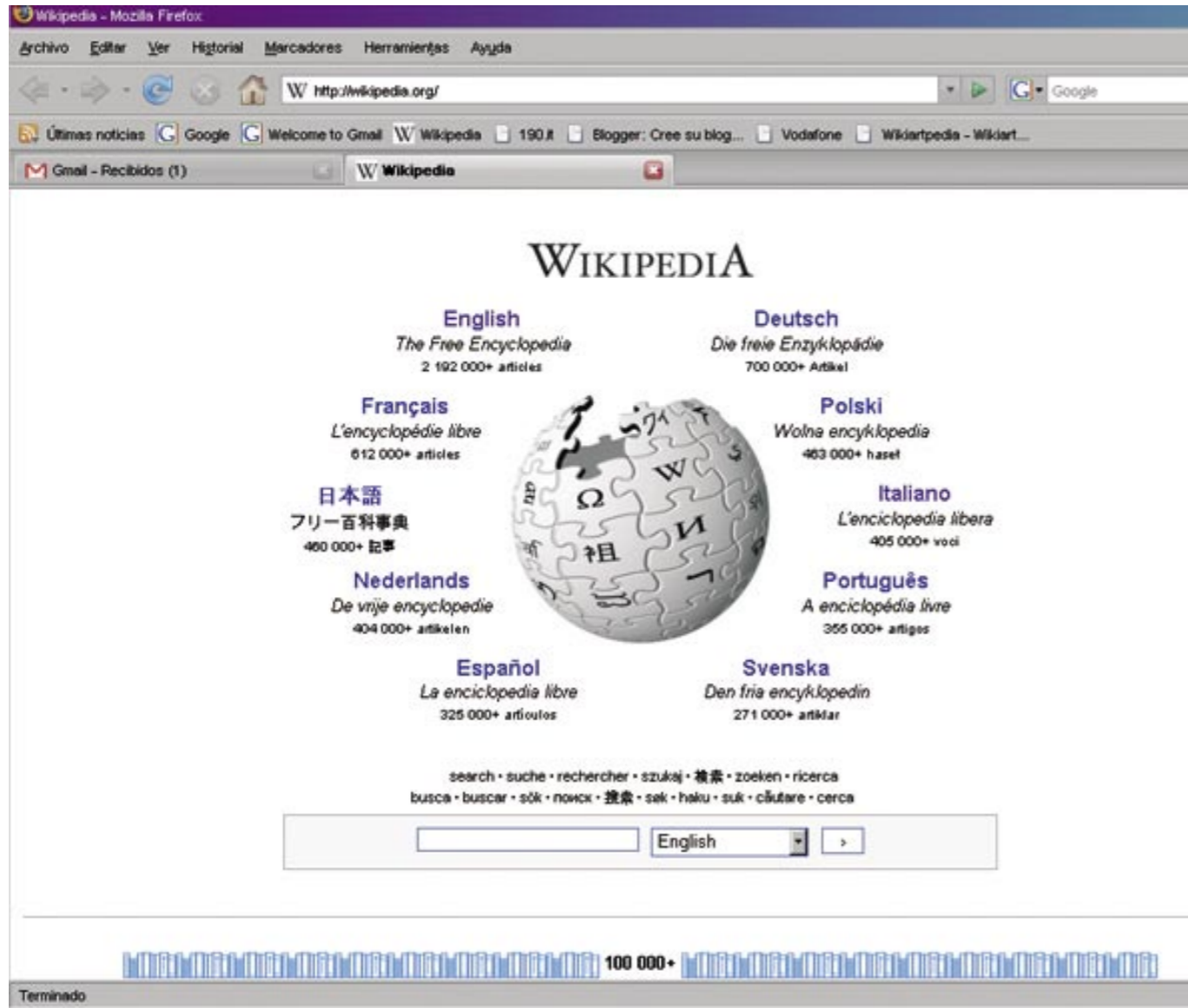
Dopo l'attacco alle Torri Gemelle di New York nel 2001, i servizi segreti americani -accusati di non aver saputo "unire i punti" prima dell'11 settembre- hanno cominciato ad utilizzare un software wiki per un progetto ovviamente non pubblico (Intellipedia).

Sul portale di Wikia (<http://www.wikia.com/wiki/Wikia>) si trovano i link a tutti i progetti wiki del mondo.

Wikipedia è stata addirittura vista da qualcuno come un esperimento di anarchia, o di democrazia, o di sviluppo darwiniano, ampiamente elogiata e criticata (in entrambi i casi per lo stesso motivo: la libertà, la natura volontaria del progetto stesso). Ad oggi, è anche il progetto più simile alla Enciclopedia Galattica immaginata dallo scrittore di fantascienza Isaac Asimov nel suo "*Ciclo della Fondazione*", una immensa raccolta dei saperi millenari appartenenti alle popolazioni di tutta la Via Lattea allo scopo di preservarli da guerre future (da sempre distruttrici di biblioteche).

3.4

freeware



[Uno snapshot della homepage di Wikipedia. L'immagine contiene marchi registrati]

I primi ad utilizzare un sistema alternativo al copyright in campo artistico furono i Situazionisti. Il Situazionismo è un movimento artistico e politico che prende forma in Italia, ispirandosi a idee anarchiche, rivoluzionarie, nonché al marxismo e alle avanguardie di inizio Novecento. Nasce nel '57 e resta attivo durante gli anni Sessanta. Ogni opera situazionista recava una dicitura che invitava a fotocopiare e redistribuire l'opera stessa, in parte o interamente, purchè senza fini commerciali.

E' proprio grazie alle idee dei Situazionisti, di Guy Debord e della Scuola di Francoforte che negli anni Sessanta si sviluppa un modo di "fare arte" prima inesistente.

Di fronte alla nuova mercificazione dell'arte iniziata con la Pop Art, e alla crescente diffusione di un "pensiero unico artistico", negli anni Sessanta (all'interno del fermento politico e sociale in atto a livello mondiale) nascono nuove pratiche che hanno come scopo la riappropriazione del gesto di libertà nel campo dell'arte.

Uno dei sintomi di questo fermento si trova nella nascita dell'UPS, Underground Press Syndacate, un'associazione che riuniva tutte le riviste underground americane del periodo e raccoglieva il materiale prodotto per rilasciarlo sotto una non-licenza (no copyright). Grazie all'UPS, gli artisti dei decenni successivi hanno potuto usufruire di una quantità immensa di scritti, foto, disegni e collage che poteva essere manipolata e modificata liberamente.

Gli anni Sessanta sono anche il momento di nascita degli happenings, atti che -a differenza delle performance- prevedevano la collaborazione del pubblico per la creazione di un gesto che veniva visto come opera d'arte e che rimaneva volutamente e rigorosamente fuori dalle gallerie d'arte.

Negli anni Settanta gli happenings iniziano a diventare telematici e nel corso degli anni Ottanta e Novanta diventano veri e propri momenti di rottura artistica che si sviluppano in rete, anche attraverso fanzine online, gruppi di discussione, BBS, chat, nuovi strumenti che offrono una maggiore possibilità di collaborazione tra collettivi, artisti, attivisti.

L'arte diventa rete, non-luogo di scambio, di libera condivisione, sempre esplicitamente o implicitamente connessa agli ambienti della controinformazione, che si ribellavano all'idea di una comunicazione di tipo verticale, all'autore unico, al concetto di copyright. Internet, personal computer, televisioni, reti, radio libere sono strumenti dei quali qualcuno sente il bisogno di appropriarsi per riaffermare il proprio diritto alla libertà di espressione e di parola.

Queste pratiche porteranno infine ai NetStrike e alle proteste sociali attuate attraverso la rete, nonché alla nascita di nuovi nomi collettivi, pseudonimi utilizzabili da chiunque per la creazione e divulgazione di opere artistiche, che stravolgono il concetto alla base del diritto d'autore classico perchè il loro autore non è individuabile in una sola persona o ente.

Rose Sélavy è uno pseudonimo usato da Marcel Duchamp e dal poeta surrealista Robert Desnos, e crea un precedente nella storia dei nomi multipli.

La pratica dei nomi multipli si sviluppa nell'ambiente della sub-cultura a partire dagli anni Sessanta, ma comincia a diventare popolare a partire dagli anni Settanta, all'interno degli ambienti della MailArt, del post-situazionismo e del Neoismo, nonché nella scena di musica sperimentale degli Anni Ottanta.

La logica dei nomi multipli si basa sul fatto che chiunque può adottarne uno, e diventa quel personaggio solo all'interno di un contesto sociale, mai nella vita privata, altrimenti si rischierebbe di individuare un nome multiplo con una persona specifica.

Facendo uso di un nome multiplo, le responsabilità vengono a mancare, perchè non esiste un soggetto imputabile in eventuali azioni giuridiche. Esaminando le categorie del FRBR (Functional Requirements for Bibliographic Records), non se ne trova una in cui si possano inserire i nomi multipli. Il concetto di copyright sulle eventuali opere o azioni prodotte da un nome collettivo viene stravolto: un autore c'è, ma non è identificabile con una persona, nè con mille, nè con un'ente.

Per questo la pratica dei nomi multipli è una delle più grandi e geniali gesta artistiche del Novecento: riafferma la libertà dell'individuo in un continuo processo di decostruzione e decentralizzazione dello stesso.

Monty Cantsin è il nome collettivo creato dal mail artista David Zack: viene utilizzato da moltissime persone sulla scena musicale europea e americana, tanto che ad un certo punto basta presentarsi ad una discografica dichiarando di essere Monty Cantsin per ottenere un ingaggio.

Luther Blissett, invece, è sempre stato il più popolare. In Italia ha scritto libri di grandissimo successo, ha redatto decine di articoli di controinformazione, ha preso in giro per mesi quotidiani locali e nazionali, trasmissioni televisive come "Chi l'ha visto?", e addirittura

tura l'ANSA, in un continuo depistaggio dei mezzi di comunicazione tradizionali basati sul modello "uno a molti" (stampa e televisione) atto a dimostrare la loro fallibilità e la effettiva disinformazione imperante nel mondo dei mass media.

Karen Eliot nasce nel 1985 in risposta ad un movimento ancora capitanato da nomi multipli maschili. Non è interessata all'estetica ma alla semiotica e all'esplorazione di vecchi strumenti (come la radio) per la creazione di arte nuova e il cambiamento sociale.

Oggi sono ancora molte le tracce di Karen Eliot. In Italia ha un sito, un blog, un'associazione culturale e diversi account collettivi su Flickr, Myspace, Splinder per la pubblicazione di foto, musica e articoli (che chiunque può utilizzare) e la promozione di eventi culturali, artistici e sociali.

Con i modelli rizomatici di una rete come Internet, si diffondono anche nuovi modi di fare arte, prima impensabili. L'opera d'arte diventa il risultato di una collaborazione, un atto collaborativo, sociale.

La cosiddetta *arte delle reti* non fa altro che recuperare gli stessi concetti di movimenti artistici che negli anni '50 e '60 si contrapponevano alla classica arte oggettuale (come Fluxus e l'arte concettuale). L'immateriale, il transitorio, il famoso "*flusso*" delle opere in divenire, il temporaneo, l'ibridazione culturale e disciplinare sono tutti concetti che si sposano benissimo con i non-luoghi come Internet, con gli spazi virtuali della rete, dove immensi flussi di informazioni passano e lasciano un piccolo segno, che va infine a formare "*l'opera*" nel suo complesso, la quale probabilmente non conoscerà mai una fine. Opera che mette in discussione i concetti di diritto d'autore e di copyright perchè l'autore unico non esiste più. La grande rete della nostra era digitale smette di essere un mero "supporto" o mezzo di comunicazione, per diventare infine una delle più grandi opere d'arte collettiva mai viste. Per questo, durante il festival austriaco di arte digitale Ars Electronica del 2004, il premio per "*Digital Communities*" è andato a Wikipedia (la più vasta enciclopedia online alla quale chiunque può partecipare).

Viviamo ormai in una società in cui l'arte non può più fare a meno di confrontarsi ogni giorno con il sociale e con il politico; non può più chiudersi nelle gallerie, non vuole più essere un privilegio per pochi. L'arte collaborativa di oggi chiede l'aiuto delle masse per riportare a galla un sistema (quello artistico) che molti davano per spacciato nella sua antica forma, ma anche per dare un nuovo significato sociale all'opera stessa, un senso di *utilità* che stava rischiando di perdere. L'arte di oggi è *open*, aperta a tutti, non è di nessuno e vuole dare beneficio ad ognuno di noi.

3.5

libertà di creare, libertà di distribuire

f r e e
l i f e

Il capitolo che segue non era previsto nella bozza iniziale di questa tesi.

Ma leggendo pagine e pagine di libri e di siti inerenti la mia tesi, di link in link, da un riferimento a una citazione, mi sono resa conto che il mondo delle biotecnologie, del biocopyright, dei monopoli alimentari e farmaceutici non solo è collegato all'argomento delle nuove licenze e delle nuove tecnologie, ma è talmente vicino alla nostra vita privata e quotidiana che ignorarlo avrebbe significato eliminare una parte davvero importante da tutto questo discorso.

Nell'era digitale è diventato possibile registrare codici genetici di piante, animali e esseri umani: se qualcuno riesce a mappare l'intero DNA di un essere vivente, ha anche la possibilità di brevettarlo. Il governo americano ha registrato il codice genetico di un essere umano (un uomo Hagai della Papua Nuova Guinea); poi per fortuna l'ha rilasciato sotto pubblico dominio, ma si tratta di un precedente pericoloso.

Potenti multinazionali hanno già acquistato da popolazioni relativamente povere i codici di diverse sostanze, spacciate poi per invenzioni, quando si tratta in realtà di conoscenze tramandate da millenni di padre in figlio (come l'apelawa, un tipo di grano andino, o l'ayahuasca, una sostanza utilizzata per le cerimonie religiose in Amazzonia). Al momento, i brevetti di tali sostanze sono validi solo in America, negli stati in cui sono state registrate, e non nei paesi d'origine; ma c'è il rischio che in futuro il copyright possa diventare valido anche all'infuori dei confini nazionali, con l'inaccettabile risultato che le popolazioni che ancora oggi sono libere di utilizzarle siano obbligate a pagarne i diritti d'autore.

Nel novembre 2007 la Deutsche Telekom ha registrato e comprato il colore magenta, mentre la Red Bull lo ha fatto con il blue silver.

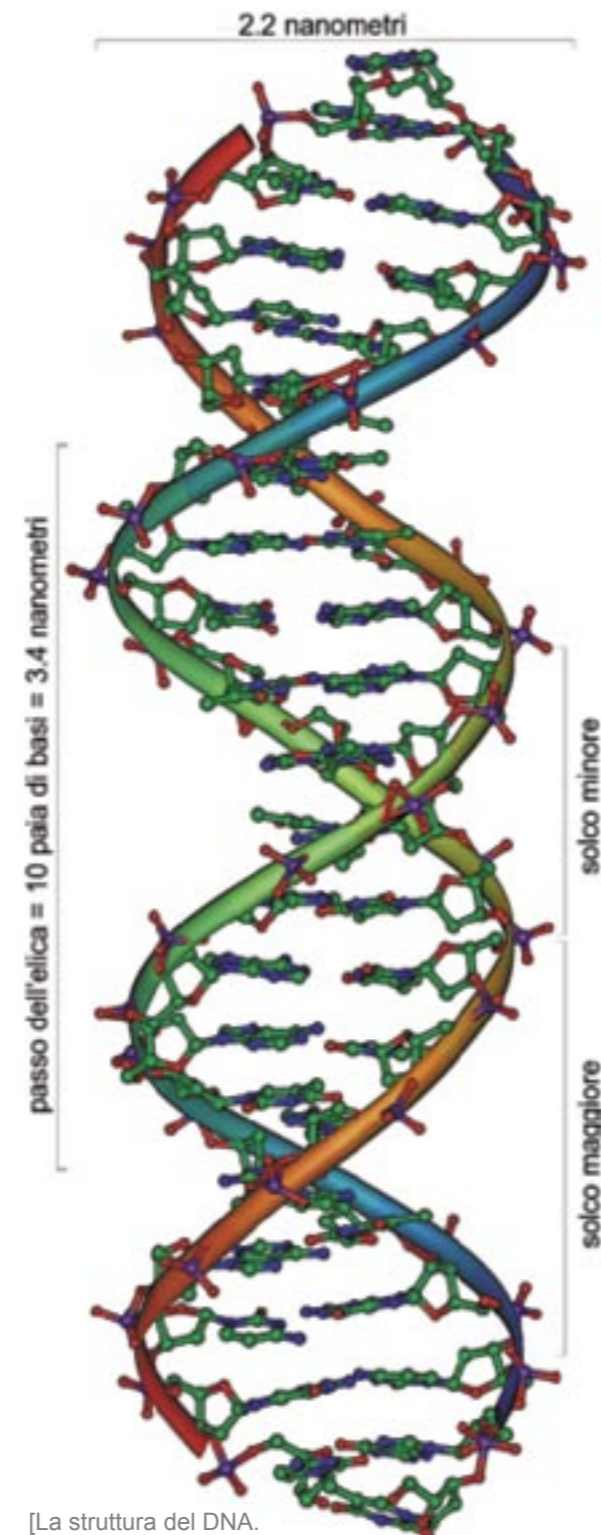
Il biocopyright viene oggi utilizzato indiscriminatamente da multinazionali alimentari, chimiche e farmaceutiche.

Ad esempio, i semi della Monsanto che vengono acquistati dai contadini possono essere piantati solo per una stagione, e non è possibile regalarli o tenerli da parte per la semina successiva, come da sempre i contadini sono stati naturalmente abituati a fare. Se un contadino si azzarda a trasgredire queste regole, la Monsanto sguinzaglia una speciale squadra per trascinarlo in tribunale (la cosiddetta "Polizia dei Semi", composta da una settantina di agenti, autorizzati a sistemi repressivi e intimidatori nei confronti dei "biopirati"). Molte salate sono state ricevute anche da chi si è ritrovato, suo malgrado, il campo infestato da semi della Monsanto semplicemente trasportati dal vento.

Per fermare queste persecuzioni e difendere i contadini, in America esiste il Center for Food Safety (<http://www.centerforfoodsafety.org/>), un'associazione no-profit che si impegna anche a diffondere sistemi di produzione sostenibili, ad informare i cittadini sulla distribuzione di alimenti geneticamente modificati o inquinati con ormoni, e a promuovere campagne e petizioni (una delle quali chiede al governo americano di creare una legge che escluda le piante dal materiale brevettabile).

Si è arrivati ad un punto eticamente non più tollerabile, in cui queste aziende dichiarano di agire per il nostro bene e la nostra salute, quando in realtà il loro obiettivo è solo ed esclusivamente il lucro.

Stiamo perdendo quella biodiversità che da sempre è stata una forma di difesa naturale contro l'estinzione delle specie animali e vegetali. Il mercato globale non è interessato alla varietà, e per questo motivo moltissime specie vegetali stanno scomparendo,



[La struttura del DNA.
Di Michael Ströck.
Immagine rilasciata sotto licenza GDFL]

mentre altre sono già andate irrimediabilmente perdute..

Nel 1975 è nata un'associazione mondiale di coltivatori che vogliono preservare semi che al mercato non interessano e animali da cortile che rischiano l'estinzione: si chiama "Seed Savers" (<http://www.seedsavers.org/>) e ha il suo quartier generale in una fattoria dell'Iowa. In Italia, a Cesena, ha sede "Civiltà Contadina" (<http://www.civiltaccontadina.it/>), che si dedica a salvare specialità locali e regionali di frutta, verdura e animali da cortile.

Detto così, può sembrare il passatempo di alcuni vecchi contadini, o di nostalgici, o peggio ancora di allarmisti. Ma poi si scopre che delle 25 varietà di cocomero italiane ne resta solo una, che abbiamo 50 tipi di fagioli (mentre nei supermercati sembrano esistere esclusivamente borlotti e cannellini), che avevamo circa mille varietà di mele sostituite dalle 4/5 principali varietà commerciali, che sono scomparse 33 varietà di broccoli, che restano solo un centinaio delle 400 varietà di frumento, che ben 5 razze bovine si sono estinte negli ultimi 40 anni... e molto altro, in una lista lunghissima di patrimonio che abbiamo perso (il WWF ha calcolato che il 15% del nostro patrimonio naturale è andato perduto per sempre).

Qualcosa in Italia oggi si muove, ma per ora solo a livello regionale (ad esempio, nel 2007 in Emilia Romagna è stata approvata un disegno di legge che tuteli la biodiversità della varietà vegetali e animali romagnole).

Sono invece immensi gli sforzi che saranno necessari per "salvare il salvabile" a livello planetario.

A mille chilometri dal Polo Nord, nell'isola più grande dell'arcipelago delle Svalbard, nel 2006 sono iniziati gli scavi per costruire la più grande banca dati genetica del mondo: qui verranno sepolti e conservati nel permafrost tutti i semi delle piante conosciute, per preservarli da una guerra nucleare, un disastro naturale o chissà che altro (le ultime banche di germoplasma sono state distrutte in Iraq e Afghanistan dalle cosiddette "bombe intelligenti"). Potremo avere accesso a queste risorse solo nel caso in cui tutte le altre non saranno più utilizzabili. Il genere umano ha paura di sé stesso e cerca disperatamente di correre ai ripari.

Il nostro patrimonio naturale sta venendo saccheggiato, in silenzio, senza che quasi nessuno si ribelli, perchè la stampa non ne parla, e le notizie sull'argomento sono poche.

Ma è davvero possibile che una multinazionale sia la padrona di un tipo di grano, o di un fiore, o di un colore??

Pensavamo che gli animali, la terra, l'aria, l'acqua, fossero di tutti e di nessuno.

Invece abbiamo iniziato a comprarli, venderli o addirittura affittarli.

Rubiamo dai serbatoi ancora ricchi di biodiversità delle popolazioni impoverite dalle stesse

nazioni che in passato le hanno perseguite, hanno rubato loro la terra e le hanno relegate in "oasi felici" come animali in estinzione.

Anche se l'argomento delle biotecnologie e dei biobrevetti sembra di attualità (nel senso che verrebbe da dire che è una questione nuova, che l'uomo si è posto solo in questo secolo), in realtà si tratta di un problema che affonda le proprie radici nella storia stessa dell'umanità, nelle guerre, negli stermini di massa e nell'odio che troppo spesso è regolatore dei rapporti tra i popoli, ago della bilancia tra ricchezza e povertà, potenza e debolezza.

404
n o t
found



[Foto di Beth Kanter rilasciata sotto licenza Creative Commons Attribution 2.0]

Ho iniziato a scrivere questa tesi solo perchè l'argomento delle nuove licenze mi interessava e volevo approfondirlo. Ora che sono arrivata alla fine mi sento in missione come i Blues Brothers, ma non per conto di Dio...

Continuo il mio lavoro iniziato qualche anno fa con l'intento di sforzarmi allo scopo di creare solo cose utili con le conoscenze che possiedo.

Mi sono resa conto che l'argomento delle nuove licenze non è molto sentito, in Italia.

Farò circolare il più possibile questa tesi e vorrei che ogni lettore facesse lo stesso, perchè al di là di certi interrogativi sulla legittimità o meno di alcune pratiche, al di là delle diatribe concernenti alcuni dettagli, non dobbiamo dimenticare che sopra a tutto c'è in gioco la nostra libertà e la diffusione della cultura nel mondo.

Il tema del copyright è molto più vicino a noi di quanto immaginiamo.

Forse pensiamo che, come tante altre leggi, anche quella sul copyright è affare dello Stato, di un parlamento, di politici. Ma non è giusto lasciare che qualcuno decida per la nostra libertà. Se pensiamo che le leggi attuali non siano "giuste", allora dobbiamo alzarci in piedi per far valere i nostri diritti. Far sentire la nostra voce è importante. In Italia esistono già molti movimenti e associazioni che si occupano di raccogliere firme per petizioni, ma io credo che il problema principale è che solo chi è già interessato a certi temi visita i siti di queste associazioni. Per questo ogni giorno cerco di fare qualcosa in merito: mi metto a parlare con tutti, con zie, nonne, cugine, vicine di casa e sconosciuti sul treno. Li informo che quello del copyleft è un tema importante perchè la sua evoluzione deciderà le sorti della nostra società nell'immediato futuro e del nostro modo di vivere. Avviso i miei amici musicisti della possibilità di distribuire la propria musica online sotto licenza copyleft traendone profitto. Chiedo agli amici scrittori di riflettere seriamente sulla possibilità di applicare una Creative Commons ai propri lavori. Invito gli amici che stanno studiando, ad esempio, letteratura inglese del Settecento, a servirsi delle biblioteche online piene di opere sotto

pubblico dominio, invece che comprarle. Anche a costo di essere terribilmente noiosa e insopportabilmente monotematica, ogni giorno nel mio piccolo cerco di fare qualcosa.

Se lo facessimo tutti quanti, probabilmente le cose cambierebbero.

E' vero che esistono associazioni attive a livello planetario che si occupano di creare nuove licenze, studiarle, divulgarle. Ma credo che difficilmente l'addetto alla sala stampa di Creative Commons si metterà direttamente in contatto con il figlio dell'amico di vostra madre che suona la batteria in un gruppo e cerca un modo per farsi conoscere dal pubblico.. Per questo alcuni di noi devono appunto farsi carico di questa "missione" e... "divulgare il verbo", come mi piace dire ultimamente.

Sono una di quelle persone che pensano che il mondo possa cambiare, ma non possiamo aspettarci che cambi da solo.

Ultimamente (novembre 2007), in Italia, la SIAE ha accettato di esaminare le licenze Creative Commons e la loro validità, e ha (addirittura) permesso ad un locale appena aperto a Roma di divulgare materiale sotto licenza copyleft (quindi, senza che la SIAE riceva un compenso). Quella che dovrebbe essere la normalità sta cominciando, forse, a diventare realtà, nel senso che finalmente, dopo ben 5 anni dalla nascita delle Creative Commons, un organo come la nostra SIAE ha deciso di prenderle in considerazione.

I siti che distribuiscono musica sotto licenza copyleft aumentano il volume del materiale scaricabile ogni giorno. In sempre più blog, ormai, si può notare il banner di Creative Commons che avvisa gli utenti che il materiale pubblicato è sotto regime copyleft (e ricordiamo che, nella maggior parte dei casi, i blog sono spazi individuali, gestiti da persone assolutamente "comuni" e non associazioni, attivisti o avvocati). Diversi portali per la pubblicazione di materiale audiovisuale (come Flickr e Photobucket) danno la possibilità di scegliere tra le diverse licenze Creative Commons la più adatta ai nostri gusti e scopi da applicare alle nostre fotografie o ai nostri video. Il volume di musica online (legale!) si moltiplica a vista d'occhio (7000 album gratis solo su Jamendo.com).

La sensazione è che, piano piano, all'interno della rete, le nuove licenze si stiano facendo strada, un po' con il passaparola, un po' attraverso la navigazione casuale in rete. Di certo, non grazie ai media tradizionali. Infatti, le notizie su tale argomento proliferano in rete ad una velocità impressionante e reperire informazioni è molto facile, grazie anche ai siti di associazioni no profit che se ne occupano, mentre giornali e televisione non ne parlano mai, o comunque non prevedono un piccolo spazio in cui si possa periodicamente parlare di copyright e nuove tecnologie, ad esempio.

Per la stessa ragione, in Italia il copyleft è ancora "in alto mare" per quanto riguarda il mondo dell'editoria scritta e delle pubblicazioni cartacee. Da qualcosa bisogna pur partire.

Per quanto riguarda invece l'attuale legislazione italiana, il Comitato Consultivo permanente (previsto dalla legge 633/1941 sul diritto d'autore) nel 2005 propose un disegno di legge per un rinforzo dei poteri della SIAE.

Ma nel 2007 il nuovo presidente Gambino ha avuto il buon senso di rendersi disposto all'ascolto non solo dei tradizionali soggetti coinvolti nella normativa (come autori e editori), ma anche degli utenti del web (attraverso un progetto wiki all'indirizzo <http://commissionedirittoautore.info/wiki/>), delle associazioni dei consumatori, del mondo dell'open content (come l'associazione Frontiere Digitali), delle biblioteche, delle Creative Commons... Il risultato di questo scambio durato 5 mesi è un documento di oltre 300 pagine contenente proposte per una riforma, presentato a Roma nel dicembre 2007. Proposte che, probabilmente, giaceranno per un po' di tempo tra i documenti da smaltire in attesa di un ennesimo nuovo governo (il quale, immagino, avrà ben altre priorità prima della riforma della normativa sul diritto d'autore...).

Il testo completo è scaricabile all'indirizzo:

http://www.interlex.it/testi/pdf/lda_proposte.pdf

Il testo di sintesi è disponibile invece all'indirizzo:

http://www.dicorinto.it/wp-content/uploads/2008/01/utilizzazioni_libere.pdf

Nel frattempo (gennaio 2008) una legge ha trasformato la SIAE in un ente pubblico economico, mentre per il decreto Urbani (il cui vero nome è legge 128 del 21 maggio 2004), possiamo ancora ricevere multe salatissime se condividiamo file sulle reti di file sharing (da 12mila a 125mila euro...). D'altro canto, una "svista" potrebbe rendere legale la divulgazione di mp3 in Internet: sarebbe possibile semplicemente interpretando alla lettera una modifica di legge del dicembre 2007 che permette la pubblicazione in rete di materiale coperto da diritto d'autore (purchè a bassa qualità e non a scopo di lucro bensì esclusivamente didattico). Da questo piccolo errore giuridico è già nata la DegradArte (<http://www.degradarte.org/>), raccolta di opere d'arte che si conformano alla citata legge.

Insomma: se si cerca di capire qualcosa del panorama giuridico italiano in tema di copyright e nuove tecnologie, ci si ritrova con un gran mal di testa e con la sensazione di non aver ben chiaro qualcosa... nonchè con la certezza che chi "fa" le leggi, spesso, non ha la minima idea di ciò di cui sta parlando, usa termini a sproposito e -per così dire- "mischia tutto" (*pirateria e condivisione dei saperi*, ad esempio).

Bisognerà aspettare ancora un po' per capire in che direzione andremo, soprattutto a causa del nuovo cambiamento di governo.

fonti

<http://www.dirittodautore.it/page.asp?mode=News&IDNews=4299>

http://it.wikipedia.org/wiki/Decreto_Urbani

http://www.repubblica.it/2007/09/sezioni/scienza_e_tecnologia/diritti-web/legge-mp3/legge-mp3.html

<http://www.ilsecolodellarete.it/html/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=408&mode=thread&order=0&thold=0>



[Sesto Seminario di Creative Commons Japan, 2007. Immagine sotto licenza Creative Commons 2.0]

GDFL

Acronimo di GNU Free Documentation License. E' una licenza di tipo copyleft creata dalla Free Software Foundation per la manualistica sul software libero. Viene utilizzata per testi e documentazione. Le copie derivate vanno redistribuite sotto la stessa licenza.

Commons Deeds

Testi semplificati e scritti in un linguaggio comprensibile a tutti delle licenze di tipo copyleft. Contengono un link al testo originale della licenza vera e propria, al quale si fa riferimento in campo giuridico.

Copyright

Letteralmente significherebbe "*diritto alla copia*". Viene ceduto per denaro dall'autore a soggetti imprenditoriali che si occupano di riprodurre e distribuire l'opera sul mercato. Nasce con l'intento di proteggere le opere dell'ingegno e come incentivo, per gli autori, a produrre per poter vivere delle proprie creazioni.

Il copyright, al momento e in linea generale, ha un limite di 70 anni dalla morte dell'autore.

Dalla diffusione di massa di Internet e delle nuove tecnologie (il file sharing, la fotografia digitale, la possibilità per tutti di pubblicare materiale online, eccetera) le discussioni sul tema del copyright hanno preso nuove direzioni e hanno portato alla creazione del copyleft.

Diritto d'autore

Sposta la sfera d'interesse sull'autore dell'opera, aggiungendo ai diritti patrimoniali quelli di tipo morale, ovvero il valore aggiunto all'opera apportato dalla persona stessa dell'autore,

dalla sua vita privata, dal suo modo di pensare, dalla sua reputazione. I diritti morali sono incedibili, irrinunciabili e perpetui, ovvero non cessano nè con la morte dell'autore nè con l'estinguersi dei diritti patrimoniali (70 anni dopo la morte dell'autore).

Disclaimer

il disclaimer è quel breve testo che riassume e descrive in poche e semplici parole il tipo di licenza adottata per l'opera in questione, ma NON è la licenza vera e propria.

Insieme al disclaimer va inserito il link alla deed, ovvero il testo semplificato della licenza copyleft in questione, scritto in linguaggio comprensibile per chi non si intende di leggi.

Il disclaimer serve ad informare l'utente sulla licenza utilizzata (in maniera che egli si comporti di conseguenza), ma ha anche una funzione giuridica perchè, in caso di diatriba legale, si parte proprio da questo.

Dove possibile, invece del link alla deed sarebbe meglio inserire il testo completo della deed stessa. Inoltre, nelle opere su supporti materiali, va inserito l'URI (un link statico) del testo integrale della licenza.

Normalmente si trova all'inizio la data e il nome del detentore del copyright, e poi la vera e propria nota di copyleft che è stata scelta. Quando si inserisce un disclaimer, è opportuno essere il più chiari possibile, e non solo per motivi connessi ai problemi legali che potrebbero derivare da una eventuale incomprensione nella lettura. E' anche importante mantenere una certa funzione divulgativa delle tematiche del copyleft, ancora non sufficientemente conosciute.

eBook

Un eBook (abbreviazione di "electronic book", "libro elettronico"), è un formato molto complesso per gestire i testi digitali. Ovviamente non si tratta di un qualunque testo digitale, bensì di un particolare formato ricco di informazioni che per funzionare ha bisogno di un apposito software e di un hardware che lo legga.

Come un libro cartaceo, offre la possibilità di porre segnalibri o girare le pagine, ma approfitta della sua natura digitale per incorporare elementi multimediali e comportarsi come un ipertesto.

Un eBook può essere letto da qualsiasi computer, anche se in realtà l'hardware adatto allo scopo sarebbe un altro. Un perfetto "ebook reading device" (ovvero un dispositivo per la lettura di eBook) dovrebbe essere piccolo, leggero, energeticamente autonomo, e possedere uno schermo che non affatichi la vista.

Peer-to-peer (P2P)

Le reti peer-to-peer sono generalmente sistemi in cui non esistono client e server fissi, ma ogni nodo (peer) è contemporaneamente client e server. Questo significa che in una rete di computer, ogni macchina ha la possibilità di portare a termine una transazione di dati. Le reti P2P vengono utilizzate per il file sharing (ovvero la condivisione di file in rete) e sfruttate al meglio da programmi come BitTorrent, Gnutella, FastTrack, Emule, il defunto Napster, o sistemi di gruppi di lavoro o di chat come IRC.

Porting

Il porting è il progetto interno a Creative Commons che comprende la traduzione delle licenze e l'adattamento delle licenze stesse agli ordinamenti giuridici dei vari Paesi.

Questo lavoro (sviluppato anche attraverso l'aiuto di mailing list di discussione internazionali) è sempre controllato dall'ente centrale statunitense, ma delegato alle Affiliate Institutions locali, in maniera che il risultato finale non sia solo una traduzione della licenza dall'inglese, ma una nuova licenza indipendente che deve sottostare alle leggi sul copyright nazionale, oltre che a quelle internazionali.

SIAE

Il fenomeno SIAE (*Società Italiana Autori ed Editori*) è quasi unicamente italiano (in Spagna esiste l'equivalente SGAE).

E' un'associazione di tipo pubblico che però opera con delega statale e praticamente lavora per il governo, e per di più a livello monopolistico, perchè così è sancito dall'articolo 180 della legge italiana sul diritto d'autore, che al primo comma recita: *"L'attività di intermediario, comunque attuata, sotto ogni forma diretta o indiretta di intervento, mediazione, mandato, rappresentanza ed anche di cessione per l'esercizio dei diritti di rappresentazione, di esecuzione, di recitazione, di radiodiffusione ivi compresa la comunicazione al pubblico via satellite e di riproduzione meccanica e cinematografica di opere tutelate, è riservata in via esclusiva alla Società italiana degli autori ed editori (SIAE)"*.

Un autore italiano non ha l'obbligo di registrarsi alla SIAE, ma è anche vero, purtroppo, che la SIAE sarebbe l'unico ente in grado di tutelare le sue opere. D'altro canto, dato il carattere di tipo esclusivo del contratto stipulato con la SIAE, rilasciare l'opera (o anche quelle future) sotto una licenza copyleft sarebbe giuridicamente impossibile, perchè vorrebbe dire affidare la diffusione della propria opera attraverso altri canali.

note:

- 1 Castilla y Cortazar B. (1996), *Noción de persona en Xavier Zubiri*, Ed. Rialp.
- 2 Wu Ming (2006), *Operazione trasparenza 2006: quanto vendiamo?* Articolo online disponibile all'indirizzo <http://www.wumingfoundation.com/italiano/glasnost2006.htm>
- 3 Raffaele, F. (2008), *Donnie Darko: come il passaparola può salvare un film dall'oblio e trasformarlo in un cult*, tesi d'esame per la disciplina "Promozione e marketing del prodotto audiovisivo" del corso di laurea specialistica in Cinema, televisione e produzione multimediale, Università di Bologna, A.A. 2006/2007.
- 4 Brewster Kneen (2006), *El clamor por bienes y entornos comunes* articolo online, versione spagnola tradotta da Alberto Villareal, titolo originale *The clamour for 'commons'* <http://www.grain.org/biodiversidad/?id=349>
- 5 fonte www.sourceforge.net
- 6 Jorge Cortell (2005) *Descargar y copiar música es legal y bueno* – slide
- 7 El mundo.es, (2005) *Maria Schneider recuperò la inversion antes de grabar - Un Grammy para un álbum distribuido exclusivamente a través de Internet*, articolo online <http://www.elmundo.es/navegante/2005/02/14/cultura/1108395384.html>
- 8 Raffaella Natale (2004) *Grande crisi per il mercato mondiale della musica. E se si tagliassero i prezzi dei Cd?* Articolo online http://www.key4biz.it/News/2004/04/07/Media/Grande_crisi_per_il_mercato_mondiale_della_musica.html
- 9 Felix Oberholzer e Koleman Strumpf (2004), *The Effect of File Sharing on Record Sales: An Empirical Analysis* http://www.unc.edu/~cigar/papers/FileSharing_March2004.pdf
- 10 Rampini S. (2002), *Tutto il rock Usa in rivolta: "Ci rubano i nostri diritti"*, articolo, "Repubblica.it", 28 febbraio 2002. <http://www.repubblica.it/online/spettacoli/grammy/rivolta/rivolta.html>
- 11 Xení Jardin (11.04.2004) *Music Is Not a Loaf of Bread*, articolo online in Wired <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2004/11/65688>
- 12 fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Nielsen_SoundScan

AA.VV. (2006), *Copyleft - Manual de uso*, ed. Traficantes de Sueños, Madrid.

AA.VV. (2005), *ISDR - Il Secolo Della Rete*, n. 0, (rivista). http://www.ilsecolodellarete.it/foto/isdr_n0.pdf

Aliprandi S. (2005), *Copyleft e OpenContent. L'altra faccia del copyright*, ed. PrimaOra, Lodi. <http://copyleft-italia.it/libro/Aliprandi-copyleft.pdf>

Aliprandi S. (2006), *Teoria e pratica del Copyleft - Guida alle licenze opencontent*, NDA Press, Rimini.

Bollier D. (2002), *Perché il pubblico dominio è importante – A rischio la fonte della creatività, del commercio e della democrazia*, versione italiana di Bollier, D. *Why the public domain matters – The endangered wellspring of creativity, commerce and democracy*, traduzione a cura di Chiara Turolla.

Castilla y Cortazar B. (1996), *Noción de persona en Xavier Zubiri*, Ed. Rialp.

Cortell J. (marzo 2004), *En defensa de las redes p2p*, articolo, pubblicato sulla rivista online "faq-mac.com", 2 marzo 2004. <http://www.faq-mac.com/mt/archives/007519.php>

Cortell J. (2005), *Modelos de negocio alternativos a la industria discografica*, slide dalla conferenza al Campus Party, Valencia. <http://homepage.mac.com/jorgecortell/docs/propint2004.pdf>

- Cortell J. (2002), *LSSICE – LOPD y propiedad intelectual en la era digital*, slide.
<http://homepage.mac.com/jorgecortell/docs/lssiceylopd2002.pdf>
- Cortell J. (dicembre 2002), *Usos y abusos de la ley de la propiedad intelectual*, intervista pubblicata sulla rivista online “faq-mac.com”, 12 dicembre 2002.
<http://www.faq-mac.com/noticias/node/100>
- Di Corinto, A. (2006), *Revolution OS II. Software libero, proprietà intellettuale, cultura e politica*, Apogeo, Milano.
- Di Corinto A., Tozzi T. (2002), *Hackivism. La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Roma.
<http://www.hackerart.org/storia/hackivism.htm>
- Ficocelli S. (2007), *Magenta, colore che ha un padrone ma per l'UE non dovrebbe averne*, articolo dal sito di “Repubblica”, 14 novembre 2007.
http://www.repubblica.it/2007/11/sezioni/scienza_e_tecnologia/magenta/magenta/magenta.html
- Furini N. (2006), *Libero come un software*, eBook.
<http://www.stampalternativa.it/liberacultura/?p=64>
- Gubitosa C. (2005), *Elogio della pirateria – Manifesto della ribellione creativa*, ed. Terre di Mezzo/Altreconomia.
<http://www.stampalternativa.it/liberacultura/?p=135>
- Ippolita (2005), *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Eleuthera Edizioni, Milano.
<http://www.ippolita.net/4.html>
- Lessig, L. (2005), *Libera Cultura: un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l'estremismo della proprietà intellettuale*, traduzione a cura di Bernardo Parrella, Apogeo, Milano. Versione italiana di Lessig L. (2004), *Free Culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, Penguin Books.
<http://www.liberacultura.it/index.php?p=25>

- Raffaele, F. (2008), *Donnie Darko: come il passaparola può salvare un film dall'oblio e trasformarlo in un cult*, tesi d'esame per la disciplina “Promozione e marketing del prodotto audiovisivo” del corso di laurea specialistica in Cinema, televisione e produzione multimediale, Università di Bologna, A.A. 2006/2007.
- Rampini S. (2002), *Tutto il rock Usa in rivolta: “Ci rubano i nostri diritti”*, articolo, “Repubblica.it”, 28 febbraio 2002.
<http://www.repubblica.it/online/spettacoli/grammy/rivolta/rivolta.html>
- Sam, W. (2003), *Codice libero. Richard Stallman e la crociata per il software libero*, Apogeo, Milano.
- Sardo L. (2004), *I multiple names*, articolo online.
http://www.unifi.it/universita/biblioteche/ac/relazioni/sardo_ita.pdf
- Scelsi, R. (1994), *No copyright*, Shake Edizioni, Milano.
- Stallman R. (2004), *Software libero, pensiero libero – saggi scelti di Richard Stallman*, traduzione a cura di Bernardo Parrella e Associazione Software Libero, ed. Stampa Alternativa, Roma. Versione inglese di Stallman R. (2002), *Free Software, Free Society: The Selected Essays of Richard M. Stallman*, Free Software Foundation.
<http://www.liberacultura.it/index.php?p=10>
- Wu Ming 1 (2003), *El copyleft explicado a los niños – Para desmontar unos equivocos*, articolo, “Il Mucchio Selvaggio” numero 526, 25 marzo 2003, traduzione dall'italiano di José Luis Aznarte M.
http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/copyleft_explicado.html
- Wu Ming 1 (2002), *La fine dell'industria discografica* articolo, “L'Unità”, 6 febbraio 2002, pubblicato nella sezione “Orizzonti” col titolo *No Copyright / Il divertimento blindato*.
<http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/finedellemajor.html>
- Zenobio M. (2006), *Una moderna arca di Noè*, articolo, Il Manifesto, 6 luglio 2006.
<http://www.ilmanifesto.it/terraterra/archivio/2006/Luglio/44ad50783d232.html>

siti di organizzazioni a favore del rinforzo del copyright:

http://www.wipo.int/portal/index.html.en	WIPO World Intellectual Property Organization
http://www.riaa.org/	RIAA Recording Industry Association of America
http://www.mpa.org/	MPA Motion Picture Association of America
http://w3.bsa.org/italia/	BSA Business Software Alliance
http://www.sgae.es	SGAE Sociedad General de Autores y Editores
http://www.siae.it/	SIAE Società Italiana Autori ed Editori
http://www.mcu.es/	Ministero della Cultura spagnolo
http://www.aedpi.com/	Asociacion Española de Derecho de la Propiedad Intelectual
http://disney.go.com/index	Disney Company
http://www.unesco.org/culture/copy	Leggi nazionali sul copyright (stati UNESCO)
www.microsoft.com	Microsoft Corporation

..e siti che si oppongono all'attuale stato delle cose:

http://www.frontierdigitali.net	Frontiere Digitali
http://www.costozero.org	Movimento Costozero
http://cyber.law.harvard.edu/openlaw/	Berkman's Center Openlaw Forum
http://creativecommons.org/	Creative Commons
http://www.eff.org	Electronic Frontier Foundation
http://www.fsf.org	Free Software Foundation
http://www.gnutella.com	Gnutella
http://www.opensource.org	Open Source Initiative
http://www.produzionidalbasso.com/	Piattaforma internet per le autoproduzioni
http://www.gutenberg.net	Project Gutenberg
http://www.public-domain.org/	Unione per il Pubblico Dominio
http://www.zeropaid.com/	ZeroPaid
http://www.wikiartpedia.org	WikiARTpedia
http://www.hackerart.org	Hacker ART

...inoltre, innumerevoli altri link in questa pagina:

<http://www.hackerart.org/link.htm>

Questa tesi è stata scritta e studiata attraverso Mozilla Firefox, OpenOffice.org 1.1.4, Foxit Reader, Scribus, l'intero universo Wiki, eMule, le biblioteche libere online, le linee wi-fi libere dei miei vicini di casa (in Italia e in Spagna).

Ringraziamenti personali a chi mi ha fornito interessanti spunti per la ricerca sul materiale da inserire nella tesi e mi ha aiutato (direttamente oppure no) nella sua realizzazione: Enrico Bisenzi, Jorge Cortell, Giuseppe De Lorenzo, Arturo Di Corinto, Peter Jones, Felicia Raffaele, Marina de Rojas Leal, Tommaso Tozzi, Paul Wineguy.

Ringrazio inoltre: i Blues Brothers, Donnie Darko, Richard Stallman. E naturalmente la mia famiglia che mi ha aiutato in questi mesi.

Quest'opera viene rilasciata sotto la licenza
Creative Commons
Attribution-No Commercial 3.0 Unported



Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

- **Attribuzione.** Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.
- **Non commerciale.** Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Ogni volta che usi o distribuisce quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali. Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale) disponibile all'indirizzo internet:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/legalcode>

Per contattare l'autrice scrivere una email all'indirizzo acid.nally@gmail.com
Annalisa Schiavone, gennaio 2008.