

## 1.1 *La difficile tutela del contenuto dei diritti connessi*

L'affermarsi dell'ambiente digitale e della rete come luogo preferenziale di fruizione e di comunicazione dell'opera multimediale ha sollevato molte delicate questioni relative alla tutela dei diritti connessi.

Il regime di tutela riservato alle prestazioni degli artisti interpreti ed esecutori, dei produttori fonografici, cinematografici e di audiovisivi, dei fotografi e degli organismi di radiodiffusione era stato predisposto sulla base della fissazione dell'opera su un supporto e sulla relativa diffusione a partire da un punto di origine e verso un numero indifferenziato di utenti, ma sempre in condizioni di tempo e di modo determinate unicamente alla fonte.<sup>1</sup>

La riproduzione immateriale delle opere - che presuppone un godimento dell'opera ma senza la necessità che questa venga riprodotta in copia - e la comunicazione interattiva, operata direttamente dall'utente in condizioni di tempo e di luogo scelte individualmente e non predeterminate in partenza, ha reso molto più complesso il controllo da parte dei titolari dei diritti connessi delle proprie prestazioni in ambiente digitale.

Il rischio si fa più concreto, soprattutto per quelle tipologie di opere, come il multimediale, che incorporano e rielaborano parti, anche piccole, di opere preesistenti. L'editore digitale, se non ha la possibilità di rivolgersi a un unico soggetto autorizzato a rilasciare tutte le necessarie licenze di sfruttamento della porzione di opera su cui insistono diritti d'autore e connessi, potrebbe commettere una violazione proprio in riferimento a quei diritti che dovrebbe acquisire direttamente dai titolari e non attraverso una società di gestione collettiva. Lo stesso autore, ma ancora di più il titolare di diritti connessi, con l'evolversi della tecnologia digitale e la conseguente dematerializzazione e parcellizzazione della propria prestazione, sempre più difficilmente riuscirà a tutelare i suoi interessi singolarmente

---

<sup>1</sup> SENA, FRASSI, D'AMMASSA, GIUDICI, MINOTTI, MORRI, *op. cit.*, p. 76.

senza una adeguata e corretta rappresentanza dei suoi interessi da parte di un soggetto qualificato a rilasciare le necessarie licenze.

Per meglio evidenziare la difficile tutela dei diritti connessi, ma anche più in generale del diritto degli autori, nell'opera multimediale, ho scelto di approfondire due pratiche rese possibili dalla tecnica digitale, l'audio *sampling*, o **campionatura digitale**,<sup>2</sup> e i *footages*, cioè i “**semilavorati**”<sup>3</sup> delle produzioni artistiche destinati alle produzioni televisive e spesso acquistati proprio dagli editori di opere multimediali.

### 1.2.1 Il digital audio sampling

Il *sampling*, o campionatura digitale, consente a chiunque di disporre di intere audiotecche costituite da frammenti di fonogrammi di migliaia di artisti, solisti od accompagnatori, vocalisti o strumentalisti, a cui attingere per inserire nella propria opera una porzione campionata di un'opera fonografica preesistente.

La campionatura dei fonogrammi è divenuta possibile grazie all'impiego della tecnologia digitale nei processi di incisione fonografica che ha sostituito la precedente tecnica analogica.

Attraverso la traduzione del suono in un linguaggio binario, il computer effettua una frammentazione del fonogramma in infinite particelle, o campioni di suono. A titolo esemplificativo, una canzone della durata di circa due minuti, viene campionata circa 14 milioni di volte.

Tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta del secolo scorso, il *sampling* era una forma di espressione musicale che aveva dato origine alla cosiddetta “musica rap”. Negli Stati Uniti, anno 1991, la casa discografica Warner

---

<sup>2</sup> MARZANO, *Il Digital Audio Sampling, tra diritto di autore, right of publicity e legge marchi*, in *Dir. aut.*, 2002, p. 293 ss.

Bros. Records fu convenuta davanti alla corte del distretto meridionale di New York da parte della casa produttrice Grand Upright.

Biz Markie nella canzone *Alone Again* si era infatti appropriato di tre parole del testo originariamente scritto e interpretato dall'artista della Grand Upright, Gilbert O'Sullivan. I giudici condannarono la casa produttrice del convenuto per violazione del copyright.

Molto spesso oggetto del *sampling* sono le performance vocali o strumentali che, con il tempo, finiscono per costituire i connotati stilistici di un artista, oppure di un'opera fonografica. Peraltro nel *sampling* si fa uso non solo della composizione musicale ma anche dell'opera fonografica che dà voce a quella musicale, quindi se la campionatura si riferisce a precedenti fissazioni dell'opera e/o di prestazioni artistiche protette, l'utilizzazione di tali suoni è assoggettata al consenso dei titolari dei diritti di riproduzione preesistenti, ovvero gli autori dell'opera originale, l'artista e il produttore fonografico del fonogramma originale. Inoltre, nella maggior parte dei casi, i suoni e le prestazioni vocali campionate vengono elaborate, o per meglio dire "manipolate" al punto da rendere poco riconoscibile il materiale sonoro preesistente, ponendo problemi anche in relazione alla tutela del diritto morale, tanto per il diritto di paternità quanto per il diritto all'integrità dell'opera.

Va da sé che l'inserimento di una campionatura in un'opera multimediale, senza acquisire il diritto di riproduzione e di distribuzione da parte di tutti i titolari dei diritti sul fonogramma preesistente comporta una violazione della Legge sul diritto d'autore.<sup>4</sup> Il problema, però, è proprio la difficoltà da parte degli artisti interpreti e dei produttori fonografici di riconoscere la propria prestazione "campionata" all'interno del multimediale, soprattutto quando tale prestazione è stata rielaborata per adattarla al multimedia.

Le considerazioni qui espresse portano a sottolineare l'esigenza di un intervento sempre più mirato e penetrante delle società di gestione collettiva per tutelare i diritti

---

<sup>3</sup> PATRONI GRIFFI, *I semilavorati della produzione televisiva*, in *I diritti televisivi nell'era digitale* (a cura di Nivarra), Milano, 2003, p. 72 ss.

<sup>4</sup> ERCOLANI, *Diritto d'autore*, cit., p. 121.

d'autore e connessi che insistono sulle singole componenti dell'opera multimediale. Tanto gli autori, quanto i titolari di diritti connessi avranno sempre maggiori difficoltà a gestire i diritti sulle proprie opere a fronte delle continue evoluzioni tecnologiche.

La scelta obbligata e forse la più naturale sarà proprio affidare l'attività negoziale a soggetti terzi qualificati e possibilmente attraverso il cosiddetto sportello unico per la concessione di licenze relative a tutti i diversi diritti coinvolti.

### 1.3 I semilavorati delle produzioni artistiche: i girati (footages)

Il girato è un'opera audiovisiva non ancora sottoposta alle lavorazioni della fase di postproduzione e può consistere, a titolo esemplificativo, in una ripresa di avvenimenti di attualità, di eventi sportivi, in un estratto di un documentario, in una ripresa di un concerto.

Il semilavorato può essere destinato a soddisfare future produzioni televisive, ma potrebbe essere acquistato da un editore multimediale che desidera inserire il “prodotto” all'interno dell'opera.

I fornitori di girati si dividono in due categorie: da una parte le emittenti televisive, le società di produzione che offrono sul mercato i semilavorati che fanno parte dei propri archivi, e in ultimo gli imprenditori che hanno acquistato i diritti di sfruttamento di *libraries* audiovisive al fine di mettere sul mercato proprio il materiale in esse contenuto.

Dall'altra, imprese che realizzano appositamente “girati” e che diventano i fornitori delle emittenti televisive ma anche degli editori multimediali interessati.

Il corrispettivo richiesto dalle cosiddette *footage companies* per lo sfruttamento dei “girati” nelle produzioni televisive e multimediali è in genere parametrato ai secondi di effettivo utilizzo del materiale, al tipo di produzione (emissione terrestre, satellite, cavo Internet) e alla piattaforma usata; di solito, i diritti di sfruttamento vengono

concessi in genere per cinque anni, ma l'acquirente può chiedere anche un termine più ampio.

Il problema sorge dal fatto che le società che mettono sul mercato i *footages* spesso non dispongono di tutti i diritti che insistono sull'opera audiovisiva e in particolare dei diritti connessi. Quindi se nel girato sono presenti, in particolar modo, *performances* di artisti, interpreti o esecutori, oppure fotografie, ma anche prestazioni artistiche dal vivo, l'acquirente deve personalmente acquisire dai relativi titolari tutti i diritti che non sono negoziati dalle *footage companies*, con il rischio che ciò non avvenga o per una condotta illecita o per effettive difficoltà a rintracciare tutti i soggetti coinvolti.

La giurisprudenza<sup>5</sup> ha comunque ribadito che utilizzatori professionali quali l'editore (ma anche il produttore fonografico, l'impresario teatrale o cinematografico) hanno uno specifico dovere di diligenza nell'accertarsi che l'opera da essi utilizzata non violi diritti altrui e non sia opera plagiaria.

La loro responsabilità si ricollega al fatto che esercitando un'attività imprenditoriale, se ne assumono i relativi rischi se non adottano l'ordinaria diligenza.

---

<sup>5</sup> Trib. Roma, 15 marzo 2001: *Emi Songs Ed. Musicali SRL c BIMA SPA e altri*, in *AIDA* 2002, p. 627; Corte app. Milano 25 febbraio 1997, in *AIDA* 1997, p. 491.