

Possibile qualificazione dell'opera multimediale in base alle categorie di opere dell'ingegno: software; opera cinematografica; banca di dati; opera letteraria

Dopo aver affrontato un possibile inquadramento dell'opera multimediale in relazione alle parti costitutive dell'opera multimediale e ai soggetti coinvolti nel processo creativo di siffatta opera, è necessario affrontare una possibile qualificazione in termini di “genere” in conformità all'ispirazione che permea gli artt 1 e 2 L.d.a.

Mancando una disciplina specifica, sono state evidenziate alcune tipologie disciplinate dal diritto d'autore che condividono alcune peculiarità con le opere multimediali, ma senza arrivare a una risposta univoca. La scelta a favore dell'una o dell'altra ipotesi è più che altro dettata da un criterio di convenienza, ma resta il fatto che l'opera multimediale, anche alla luce di questa categorizzazione, rimane “inafferrabile”, come suggerisce Luca Nivarra.

1.1 Opera multimediale come software

Gran parte della dottrina italiana e francese ha considerato questa ipotesi la più inverosimile. Nell'opera multimediale il software svolge certamente un ruolo significativo avendo la funzione di porre in connessione le diverse parti del multimedia, ma il programma di gestione è soltanto una delle componenti dell'opera. Quindi concepire l'opera multimediale come un programma per elaboratore significa confondere una parte con il tutto.¹ La stessa Direttiva 96/9/CE in materia di banche dati esclude la possibilità di identificare la natura

¹¹ Di Cocco, *op. cit.*, p. 130 nota 271.

giuridica di un prodotto composito con il programma per elaboratore che ha la funzione di gestire il contenuto informativo. Come sottolinea gran parte degli autori che si sono espressi in materia, applicare poi alle opere multimediali la disciplina del software porterebbe a una doppia assimilazione, visto che il software a sua volta è mutuato dalla disciplina applicata alle opere letterarie.²

1.2 Opera multimediale come opera cinematografica

L'accostamento tra opera multimediale e opera cinematografica (e audiovisiva) offre un maggior numero di spunti di riflessione. La compenetrazione tra i diversi mezzi espressivi impiegati potrebbe suggerire una analogia tra le due tipologie d'opera e si potrebbe ancora ravvisare un ulteriore punto di contatto nella presenza di un comune soggetto che sovrintende l'opera nel suo complesso: il regista cinematografico e il regista multimediale. Va anche detto che nella letteratura specialistica esiste tutta una terminologia che sembra rifarsi proprio a quella cinematografica: si parla di sceneggiatore riferendosi all'esperto del contenuto, tecnico del suono, regista, produttore... Tuttavia, come già spiegato in precedenza, la produzione delle opere cinematografiche è, dal punto di vista soggettivo, una disciplina ritagliata sulle peculiarità del settore che mal si prestano ad analogie. Il regista cinematografico si occupa di trasferire la sceneggiatura nella forma cinematografica, dirigendo gli attori. Il regista multimediale si occupa del progetto del multimedia, avvalendosi della collaborazione dell'esperto dei contenuti e coordinando il lavoro dell'esperto del software e del grafico. Risulta poi arduo rintracciare nella creazione dell'opera multimediale alcune figure tipicamente coinvolte nella realizzazione di un film a cui è riconosciuta la qualifica di coautori, se non forzando la natura

² CUNEGATTI, SCORZA, *op. cit.*, p. 28; NIVARRA, *op. cit.*, p. 61; DI COCCO, *op. cit.*, p. 129.

degli apporti collaborativi. L'inquadramento nel genere delle opere cinematografiche, peraltro, non consentirebbe la **contestuale** tutela del contenuto informativo e del software gestionale; quest'ultimo dovrebbe essere tutelato autonomamente applicando la normativa in materia di programmi per elaboratore.

Inoltre sarebbe difficile equiparare la trasposizione di un testo letterario a una sequenza animata di immagini in movimento e, anche qualora vi fossero delle immagini, queste non sarebbero certo in sequenza, visto che la caratteristica peculiare dell'opera multimediale è l'interattività, ovvero la sua struttura reticolare. Quindi, in termini assolutamente riduttivi ma efficaci: l'opera multimediale è interattiva e quella cinematografica è sequenziale e per questa ragione la sussimibilità in questo genere sembra dover essere esclusa.

1.3 Opera multimediale come banche di dati

L'inserimento delle banche di dati tra le opere protette dal diritto d'autore ha fatto inizialmente ritenere che l'opera multimediale potesse essere ricondotta a tale disciplina. L'art. 2 comma 9 L.d.a. (Dlgs 169/99 in seguito all'applicazione della direttiva 96/9/CE) ritiene che le banche di dati siano intese come raccolte di opere, dati o altri elementi indipendenti, sistematicamente o metodicamente disposti e individualmente accessibili mediante mezzi elettronici o in altro modo. È chiaro che il legislatore ha ritenuto che le banche di dati rappresentino una fattispecie tutelata nel caso in cui la strutturazione dei dati, e quindi l'ordine, l'organizzazione, la sistemazione o il metodo di consultazione possiedano caratteri di originalità. Nell'opera multimediale l'organizzazione del contenuto informativo ha un fine ben preciso. Come suggerisce Cunegatti "La strutturazione del materiale non è finalizzata alla fruizione individuale del dato, bensì all'ipermedialità e interattività dell'opera finale". Le singole opere o

porzioni di opere non sono indipendenti l'una dall'altra ma anzi inserite in una "rete di collegamenti" che consente all'utente una fruizione contemporanea di media differenti e quindi di opere o frammenti di opere diverse. All'unisono si potrà leggere un testo, ascoltare un brano musicale, mentre si guarda a video un'immagine. Luca Nivarra nel 1996, e quindi prima dell'entrata in vigore nel nostro ordinamento della direttiva europea, pensava a un possibile inquadramento dell'opera multimediale nel genere delle banche di dati solo con riferimento a opere multimediali a "tasso creativo" ridotto. L'autore sottolinea come un multimediale raffinato non sia caratterizzato dal coordinamento sistematico del contenuto, ma da un'attività più intensamente progettuale e ricostruttiva, destinata ad offrire all'utente la possibilità di fruire delle informazioni in relazione reciproca secondo l'intreccio voluto dall'autore e reso possibile dalla struttura reticolare delle connessioni.

Mario Fabiani³ ritiene invece che il multimediale possa rientrare, con riferimento a singole fattispecie, nella disciplina delle banche di dati (o in quella delle opere collettive o in un'opera audiovisiva). Il presupposto di base è il seguente: le caratteristiche tipiche dell'opera multimediale (che lui chiama "prodotto") non rientrano fra quelle oggetto di tutela da parte della legge sul diritto d'autore. Secondo Fabiani il multimediale combina in formato digitale parti di testo, grafica, audio, video e va considerato in merito alla possibilità offerta all'utente di fruire dei dati ivi contenuti. Sempre secondo Fabiani ciò che caratterizza l'opera multimediale come "prodotto" non è la sua struttura, bensì il modo di utilizzazione. Una tesi che mi pare assai poco convincente.

1.4 *Opera multimediale come opera letteraria*

³ FABIANI, *Banche di dati e multimedialità*, cit., 1, 1999 p. 1 ss.

Con riferimento alle norme sul software, si potrebbe pensare di applicare anche al multimediale la disciplina dell'opera letteraria. L'opera multimediale, come suggeriscono Cunegatti e Scorza, potrebbe essere considerata come un insieme di dati codificati in forma digitale e destinati a un soggetto umano che, grazie a un microprocessore, riesce a decifrarli. Almeno in questo caso il multimediale rispecchierebbe una delle funzioni classiche della tradizionale opera letteraria, la cosiddetta "vocazione alla comunicazione". Altro elemento positivo a favore di questo inquadramento, potrebbe essere costituito dalla possibilità di concepire con la medesima disciplina, sia il contenuto informativo sia il programma di gestione.

Rimangono tuttavia dubbi e perplessità: la sola digitalizzazione di un'opera non può modificarne la natura giuridica; per fare un esempio, una composizione musicale non diventa un'opera letteraria solo perché è stato modificato il suo codice da analogico a digitale.

Tuttavia mi chiedo: se uno scrittore decide di allargare a contenuti non testuali il suo romanzo, inserendo nella versione elettronica immagini e brani musicali stravolge veramente la natura giuridica della sua opera? Non si tratta invece di una forma di espressione diversa, in cui si usano, accanto alle parole, anche altri codici, ma pur sempre un'espressione riconducibile alla precisa attività creativa tipica dell'opera letteraria? Voglio concludere questo capitolo riportando un estratto di una intervista fatta a un autore statunitense, David Knowles, che sta lavorando a una versione multimediale del suo romanzo *Il segreto della camera oscura*.

La domanda del giornalista era la seguente: "Gli e-book sono davvero opere letterarie?"

L'autore ha così risposto:

“Non voglio abbandonare l'idea di percorso narrativo, di narrazione, ma allargarla a contenuti non testuali.

Nella versione elettronica del libro vi saranno immagini, aree del testo attive che avvieranno brevi brani musicali, altri brani musicali che partiranno automaticamente quando si passa da una pagina a quella successiva, e tutte queste suggestioni si intrecceranno in maniera in parte diversa per ogni lettore (giacché ciascuno avrà i suoi ritmi di lettura e interagirà in modo diverso con il libro).

Ma tutto questo sarà interno al flusso narrativo e questo lavoro, che costituisce la specifica attività creativa del lettore, sarà fondamentale per il funzionamento della mia opera letteraria.

Anche se il modello cinematografico ha certo un ruolo, non voglio trasformare il libro in un film. Del resto, ci saranno pagine e sezioni del libro in cui il lettore procederà come ha sempre fatto, semplicemente leggendo.

Tutto questo è legato al concetto di interazione: il concetto di interazione è un concetto complicato, può voler dire molte cose diverse. A volte penso sia semplicemente un concetto confuso. Un ipertesto è interattivo, e anche la versione elettronica del mio libro vuole essere interattiva, ma in una maniera molto diversa.”⁴

⁴ Tratto da www.mediamente.rai.it/divenirerete/010504/knowles.asp.