

PROGETTO DIDATTICO PER LE
SCUOLE SECONDARIE
DI PRIMO E DI SECONDO GRADO

VADEMECUM PER GLI INSEGNANTI

PER UN USO
CORRETTO
DELLE NUOVE
TECNOLOGIE,
A DIFESA DELLA
CULTURA E DELLE
PROFESSIONI DEL
MONDO CREATIVO

RISPETTIAMO LA
CREATIVITÀ

PROGETTO SOSTENUTO DA

CON IL PATROCINIO DI

CON LA PARTECIPAZIONE DI

CON LA COLLABORAZIONE DI

RISPETTIAMO la Creatività

promosso e realizzato da

ScuolAttiva Onlus

per informazioni

Tel: 06 400 60 310

WhatsApp: 370 15 48 872

rispettiamolacreativita@scuolattiva.it

www.scuolattiva.it

testi e contenuti didattici

Isabella Longo coordinatrice EMCA Italia

progettazione editoriale

ScuolAttiva Onlus

progettazione grafica

Fausto Pastorino

All'interno del sito di progetto dedicato, sono presenti ulteriori materiali didattici destinati a insegnanti e studenti:

www.rispettiamolacreativita.it

VADEMECUM PER GLI INSEGNANTI

progetto didattico realizzato grazie
all'impegno e al sostegno pluriennale di

AFI, FAPAV, GETSOUND*, MPA, NUOVO IMAIE, SIAE, UNIVIDEO

partner di

EMCA - EUROPEAN MULTIMEDIA COPYRIGHT ALLIANCE

con il patrocinio di

AGCOM - AUTORITÀ PER LE GARANZIE NELLE COMUNICAZIONI

con la partecipazione di

MINISTERO DELLA CULTURA

DIREZIONE GENERALE BIBLIOTECHE E DIRITTO D'AUTORE

con la collaborazione di

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

UFFICI SCOLASTICI REGIONALI

* GetSound dal 2023

SOMMARIO

■ LA CAMPAGNA EDUCATIVA RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ	4
■ LA MUSICA E IL FILM: UN VALORE PER TUTTI NOI E PER IL NOSTRO FUTURO	6
■ LA MUSICA E I FILM NELLA NOSTRA VITA E NELLA NOSTRA SOCIETÀ	6
■ LA MUSICA E IL CINEMA ALIMENTANO IL NOSTRO PATRIMONIO CULTURALE E QUINDI FAVORISCONO LA CRESCITA DI UNA SOCIETÀ MIGLIORE	7
■ LA MUSICA E IL CINEMA SONO IMPORTANTI PER LO SVILUPPO DELLA NOSTRA ECONOMIA E QUINDI PER IL BENE COMUNE	7
■ SCOPRIAMO INSIEME IL MONDO DELLA MUSICA E DEL CINEMA	8
■ LA CREAZIONE E LA REALIZZAZIONE DELL'OPERA	8
■ ADESSO VEDIAMO DA VICINO IL PERCORSO CHE PORTA ALLA REALIZZAZIONE DI UN BRANO MUSICALE E DI UN FILM	8
■ MUSICA E IMMAGINI	10
■ LA PROMOZIONE E LA DIFFUSIONE DI MUSICA E FILM	10
■ MA TUTTO QUESTO QUANTO COSTA?	12
■ UNO SGUARDO AI FILM DI ANIMAZIONE	13
■ RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ: UN USO CONSAPEVOLE E RESPONSABILE DI MUSICA E FILM	14
■ I CANALI DI DIFFUSIONE LEGALE DI MUSICA E FILM	14
■ MA COSA SIGNIFICA ACCESSO LEGALE A MUSICA E FILM?	14
■ I DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE	14
■ QUESTI DIRITTI RIGUARDANO TUTTI	15
■ ...MA CI SONO DELLE ECCEZIONI	16
■ USO ILLEGALE DI MUSICA E FILM	16
■ RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ	18
■ I PARTNER ITALIANI DI EMCA PROMOTORI DEL PROGETTO DIDATTICO	19

RISPETTIAMO LA
CREATIVITÀ

LA CAMPAGNA EDUCATIVA RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ

RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ

è la campagna di sensibilizzazione sul valore della creatività e dei diritti dei suoi protagonisti realizzata da ScuolAttiva Onlus e promossa da EMCA (European Multimedia Copyright Alliance) e dai suoi partner italiani: AFI - Associazione dei Fonografi Italiani; FAPAV - Federazione per la Tutela dei Contenuti Audiovisivi e Multimediali; GetSound; MPA - Motion Picture Association of America; Nuovo IMAIE - Nuovo Istituto per la Tutela dei Diritti degli Artisti, Interpreti, Esecutori; SIAE - Società Italiana degli Autori ed Editori; UNIVIDEO - Unione Italiana Editoria Audiovisiva Media Digitali e Online.

L'iniziativa - e con essa il kit didattico che ne rappresenta lo strumento operativo - si propone di promuovere la crescita di una "cultura" del rispetto della creatività in tutte le sue forme e di **incoraggiare l'uso legale di internet** e delle nuove tecnologie nella speranza che i giovani comprendano la centralità e l'importanza delle loro azioni e del loro ruolo quali futuri cittadini del mondo digitale. Attraverso gli strumenti didattici della campagna, gli studenti vengono coinvolti in percorsi di approfondimento sull'importanza e il ruolo che i diritti di Proprietà Intellettuale svolgono a tutela e dife-



sa delle professioni artistiche e delle industrie culturali e sono infine sensibilizzati sulle conseguenze sociali, culturali ed economiche della pirateria.

Ad oggi il progetto ha coinvolto più di **160.000** studenti delle Scuole Secondarie di Primo e Secondo Grado: un risultato significativo che, grazie anche alla metodologia e ai contenuti didattici, ha permesso all'iniziativa di ricevere apprezzamenti e riconoscimenti anche a livello europeo e internazionale.

La campagna, che negli anni ha goduto del **Patrocinio dell'AGCOM** - Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni - vede la partecipazione della **DGBDA** - Direzione Generale Biblioteche e diritto d'autore del Ministero della cultura ed è co-finanziata con il **Fondo per il Diritto di Prestito Pubblico** (di cui al D.M.27.7.2017). Il **Ministero dell'Istruzione e del merito** supporta operativamente il progetto con l'ausilio degli Uffici Scolastici Regionali sul territorio nazionale.

Questo **Vademecum**, è uno **strumento di supporto alle lezioni in classe e al lavoro degli studenti**, che illustrerà i temi della campagna in modo semplice, con attività coinvolgenti per i ragazzi e attraverso un percorso didattico suddiviso in **tre aree tematiche**:

1

LA MUSICA E I FILM: un valore per tutti noi e per il nostro futuro

La prima area è dedicata al tema della musica e dei film nella nostra vita, economia e cultura. L'obiettivo è far comprendere ai ragazzi, non solo il valore culturale ed economico delle opere creative, ma anche e soprattutto di farli riflettere su quanto la musica e film siano presenti e indispensabili nella loro vita e nel loro quotidiano.

2

SCOPRIAMO INSIEME il mondo della musica e del cinema

Il percorso prosegue con la scoperta del mondo della musica e dei film: dall'origine dell'opera creativa fino alla realizzazione di un brano musicale e di un film e alla loro diffusione e distribuzione legale al pubblico; quest'area si propone di far conoscere ai ragazzi la moltitudine di figure professionali che operano nell'industria creativa e quindi la complessità e onerosità del lavoro e delle risorse necessari a garantire la realizzazione e pubblicazione di opere musicali e audiovisive.

RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ: un uso consapevole e responsabile di musica e film

3

Nell'ultima sezione vengono illustrate, quindi, le modalità di fruizione e acquisizione legali di musica e film e spiegato l'uso legale delle tecnologie, anche attraverso una panoramica sul ruolo e sulla funzione dei Diritti di Proprietà Intellettuale.

Oggi la rete e le nuove tecnologie permettono a tutti noi di poter accedere, in ogni momento e attraverso una molteplicità di dispositivi, a una enorme varietà di contenuti culturali e creativi, grazie alla crescita e allo sviluppo di numerosi servizi legali che garantiscono un'offerta di musica e film sempre più ampia e sempre più varia. È quindi possibile scaricare, guardare, ascoltare e condividere musica e film in modo legale e nel rispetto dei diritti e del lavoro dei protagonisti del mondo creativo. Viceversa, l'uso illegale delle nuove tecnologie, oltre a violare i diritti d'autore, determina conseguenze molto gravi per tutto il settore creativo e quindi per la nostra economia, la nostra cultura e noi tutti.

È QUINDI IMPORTANTE FAR COMPRENDERE AI GIOVANI CHE CONSUMARE E ACQUISIRE MUSICA E FILM ATTRAVERSO MODALITÀ E SERVIZI LEGALI SIGNIFICA, **PROTEGGERE IL LAVORO DI MILIONI DI PERSONE CHE CON PASSIONE E PROFESSIONALITÀ REALIZZANO LE OPERE DI CUI TUTTI NOI BENEFICIAMO E GODIAMO OGNI GIORNO E QUINDI SIGNIFICA GARANTIRE UN FUTURO AL MONDO DELLA MUSICA E DEL CINEMA.**



1

LA MUSICA E I FILM: UN VALORE PER TUTTI NOI E PER IL NOSTRO FUTURO



INIZIAMO IL NOSTRO PERCORSO DIDATTICO, CONCENTRANDO LA NOSTRA ATTENZIONE SUL RUOLO CHE LA MUSICA E I FILM HANNO NELLA VITA DI OGNUNO DI NOI E NELLA NOSTRA SOCIETÀ. L'OBIETTIVO È FAR COMPRENDERE AI RAGAZZI COME E QUANTO LA MUSICA, I FILM CINEMATOGRAFICI E LE OPERE AUDIOVISIVE SIANO PRESENTI NEL LORO QUOTIDIANO E QUANTO SIANO FONDAMENTALI PER LO SVILUPPO DELLA NOSTRA CULTURA E DELLA NOSTRA ECONOMIA.

LA MUSICA E I FILM NELLA NOSTRA VITA E NELLA NOSTRA SOCIETÀ

La **MUSICA** è la colonna sonora della nostra vita. A partire da quando un carillon o una ninna nanna accompagnano i nostri primi giorni di esistenza, la musica entra nella nostra vita e nella nostra giornata svelandosi in tante occasioni e rivelandosi in tanti modi: con la musica studiamo, lavoriamo, mangiamo, festeggiamo, balliamo, giochiamo.

La musica è nella radio che accendiamo, nei film che guardiamo, nei videogames con cui ci divertiamo, nella palestra dove ci alleniamo, nei negozi in cui entriamo, nelle feste dove balliamo, nel cellulare che tutti possediamo: la musica circola e si diffonde intorno a noi riempiendo e influenzando la nostra vita.

La musica condiziona il nostro umore, provoca emozioni e ispira sentimenti; la musica risveglia ricordi e sensazioni; la musica interviene sulla nostra personalità; la musica contribuisce alla coesione tra popoli e razze riducendo le barriere territoriali e culturali; la musica condiziona il nostro stile di vita e le nostre abitudini.

Allo stesso modo, i **FILM** riescono a darci sensazioni che nessuna altra forma di espressione artistica riesce a generare. I film provocano sentimenti, trasmettono emozioni, sviluppano la nostra immaginazione, aiutano a riflettere, permettono di conoscere nuove realtà, di scoprire nuovi luoghi e posti lontani, ci raccontano storie di oggi e di ieri, stimolano la fantasia e aiutano a comprendere meglio la società in cui viviamo.

Dall'amore all'amicizia, dalla tristezza alla felicità, dalla gioia al dolore, la musica e i film influenzano e interpretano le nostre sensazioni e il nostro stato d'animo, riflettendo e trasmettendo tutte le emozioni e tutti i sentimenti che caratterizzano l'essere umano.

LA MUSICA E IL CINEMA ALIMENTANO IL NOSTRO PATRIMONIO CULTURALE E QUINDI FAVORISCONO LA CRESCITA DI UNA SOCIETÀ MIGLIORE

LA MUSICA E IL CINEMA SONO PARTE DEL NOSTRO PATRIMONIO CULTURALE.

Questo significa che musica e film contribuiscono alla nostra crescita culturale e al nostro progresso, proprio perché raccontano i nostri sentimenti, interpretano la nostra storia e la nostra civiltà e riflettono i valori della nostra società. In sostanza, la nostra società e noi tutti siamo quello che siamo anche grazie alla creatività che esprimiamo, alla musica che ascoltiamo, ai film che vediamo, ma anche ai libri che leggiamo o agli spettacoli a cui assistiamo.

La creazione di musica, la produzione di film e quindi l'offerta di nuove opere creative alimentano il nostro patrimonio culturale favorendo la crescita economica, sociale, artistica della nostra società e migliorando il mondo in cui viviamo.

Quindi, quando parliamo del nostro patrimonio culturale, non parliamo solo di tutte quelle opere meravigliose - dalla pittura alla scultura, dall'architettura alla letteratura, dalla poesia al teatro - che fanno dell'Italia un paese unico al mondo, ma parliamo anche della musica e dei film che sono frutto della creatività del nostro paese e che rappresentano la nostra identità. Noi tutti, a cui questo patrimonio appartiene e che viviamo con questo capitale, dobbiamo capire che è molto importante difenderlo ed esserne i custodi, al fine anche di garantire la futura produzione artistica e culturale.

LA MUSICA E IL CINEMA SONO IMPORTANTI PER LO SVILUPPO DELLA NOSTRA ECONOMIA E QUINDI PER IL BENE COMUNE

LA MUSICA E IL CINEMA DANNO LAVORO A MIGLIAIA E MIGLIAIA DI PERSONE.

Questo significa che la creazione, produzione e distribuzione di musica e di film non solo creano occupazione ma promuovono anche la nascita di nuove professioni e alimentano tante attività. Ad esempio, la musica e i film favoriscono lo sviluppo delle nuove tecnologie: dai dispositivi ai tablet, dagli smartphone alle applicazioni, dal 3D all'alta definizione, l'innovazione tecnologica è fortemente trainata dall'obiettivo di garantire un sempre maggiore e migliore accesso ai contenuti digitali e nuove modalità di fruizione di un film o una canzone su più dispositivi e con la migliore qualità possibile. Si pensi anche alle attività che ruotano attorno al merchandising o ad altri prodotti collaterali (giochi, bambole ecc) che sono collegati, ad esempio, ai grandi film di animazione. Per non parlare di quelle attività che esistono solo grazie alla produzione di musica come, ad esempio, le discoteche. Allargando il discorso all'insieme dell'industria creativa che, oltre alla produzione musicale e audiovisiva, comprende il settore dell'editoria, dei concerti, degli spettacoli dal vivo, delle televisioni, delle radio, dei videogiochi, del design, delle arti figurative e dell'intrattenimento, il numero delle persone che ci lavorano è veramente sorprendente. Tutto questo mondo che lavora nel settore della musica e del cinema e, in generale, nell'industria creativa alimenta, quindi, la nostra cultura e la nostra economia garantendo la creazione e produzione di nuove opere a beneficio di tutti noi e della nostra società.

Lo sapevate che...



LA DIFESA DEL NOSTRO PATRIMONIO CULTURALE È UN PRINCIPIO SANCITO NELLA COSTITUZIONE ITALIANA?

[ART 9]



2

SCOPRIAMO INSIEME IL MONDO DELLA MUSICA E DEL CINEMA

“È IMPORTANTE FAR CAPIRE AI RAGAZZI CHE IL TEMA DELLA CREATIVITÀ LI RIGUARDA DA VICINO. SE SCRIVONO UNA POESIA O FANNO UN DISEGNO, ANCHE LORO CREANO UN LAVORO UNICO. IN TAL SENSO ANCH’ESSI SONO AUTORI E LE LORO OPERE DI CARATTERE CREATIVO HANNO UN VALORE ANCHE SE NON SONO OPERE D’ARTE O OPERE NOTE.

LA CREAZIONE E LA REALIZZAZIONE DELL’OPERA

Ma come nasce un brano musicale? E come nasce un film? All’origine di ogni canzone e di ogni film c’è l’attività creativa di coloro che compongono la musica e i testi di una canzone e che scrivono la sceneggiatura di un film, ideandone la storia ed i personaggi. L’ideazione e la creazione di un’opera sono il frutto della fantasia, dei sentimenti e delle idee di persone - gli autori - che dal nulla creano un’opera completamente nuova.

ADESSO VEDIAMO DA VICINO IL PERCORSO CHE PORTA ALLA REALIZZAZIONE DI UN BRANO MUSICALE E DI UN FILM

INIZIANDO DALLA MUSICA, prima che il brano creato dagli autori sia pronto per essere diffuso e offerto al pubblico, sono necessarie una serie di attività che coinvolgono tante figure professionali.

Prima di tutto ci sono gli **ARTISTI**, ovvero i cantanti, i musicisti e le band che danno “voce” alla musica. Sono loro i nostri beniamini! Accanto agli artisti, e in diretto rapporto con loro, c’è il lavoro dei **PRODUTTORI DISCOGRAFICI**. Si tratta di quei soggetti (aziende) che promuovono il lancio di nuovi artisti, che investono a proprie spese nella realizzazione del prodotto discografico, che si

occupano di tutte le attività necessarie alla produzione, pubblicazione e distribuzione delle registrazioni musicali (album/CD singolo/mp3), curandone e promuovendone la massima diffusione.

Nel percorso che porterà alla realizzazione di un album o di un mp3, è spesso necessario un lavoro di squadra che oltre agli artisti e ai produttori discografici coinvolga anche gli **AUTORI** e i **LORO EDITORI**. Questi ultimi sono i soggetti (aziende) che si occupano di promuovere e diffondere le creazioni degli autori valorizzandole dal punto di vista artistico ed economico. Il lavoro di squadra permette, quindi, ad artisti, autori, produttori discografici ed editori di condividere le scelte artistiche, commerciali e promozionali di una produzione discografica.

MUSICA

ATTIVITÀ
CREATIVA/
ARTISTICA

AUTORI



COMPOSITORI



ARTISTI



ATTIVITÀ DI
PRODUZIONE/
PUBBLICAZIONE/
DIFFUSIONE

EDITORI



PRODUTTORI
DISCOGRAFICI



FILM

ATTIVITÀ
CREATIVA/
ARTISTICA

SOGGETTISTI



SCENEGGIATORI



REGISTI



AUTORI COLON-
NA SONORA



ATTORI



ATTIVITÀ DI
PRODUZIONE/
PUBBLICAZIONE/
DIFFUSIONE

PRODUTTORI
CINEMATOGRAFICI



PASSANDO AI FILM, in primo luogo è importante sottolineare che le figure professionali necessarie per realizzare un film sono tantissime e tutte indispensabili per realizzare telefilm, fiction, serie televisive, telenovelas e altre opere audiovisive di contenuto narrativo.

La realizzazione di questo genere di opere richiede l'intervento "creativo" e il lavoro di **più soggetti**, ognuno dei quali svolge una professione diversa e ha un compito diverso, ma solo insieme potranno realizzare un film, che è il risultato finale del lavoro di numerose e diverse figure professionali!

Prima di tutto, come dicevamo, **si parte dall'idea di una storia** e da un intreccio narrativo - detta **SOGGETTO** - che è un breve racconto che illustra la trama a grandi linee e le caratteristiche dei personaggi.

A seguire, lo **SCENEGGIATORE** - partendo dal soggetto - scrive tutti i dialoghi e la descrizione dettagliata di ogni scena e dell'intera storia, dall'inizio alla fine. Nella realizzazione di un film, una figura cruciale e determinante è quella del **REGISTA**, che è colui che dirige il set, cioè la fase delle riprese, ed è il responsabile arti-

stico e tecnico dell'opera: con la sua creatività e il suo personale senso artistico, il regista lascia la propria impronta personale sulle sue opere, rendendole riconoscibili e uniche.

Prima di attivare il percorso che porta alla realizzazione di un film è necessario l'intervento di un **PRODUTTORE** - in questo caso cinematografico - ovvero di colui (azienda) che si assume l'onere di sostenere i costi della produzione del film e che quindi ha un ruolo anche nella scelta del soggetto e del regista.

Quindi abbiamo il cast artistico, ovvero tutti **GLI ATTORI** a cui affidare i diversi ruoli, il cui talento e la cui espressività sono determinanti per il successo di un film. Un ruolo fondamentale è anche quello svolto dagli autori e compositori della colonna sonora e delle musiche del film che, come vedremo, rappresentano una componente fondamentale di ogni film e opera audiovisiva.



RISPETTIAMO LA
CREATIVITÀ



LA COLONNA SONORA DI UN FILM DÀ FORZA DESCRITTIVA ALLE IMMAGINI, ACCENTUA L'INTENSITÀ DI UNA AZIONE, SOTTOLINEA L'EMOTIVITÀ DI UNA SCENA, INTERPRETA IL CARATTERE DEI PERSONAGGI, EVOCA UN CLIMA STORICO O UN'AMBIENTAZIONE GEOGRAFICA.



A ttorno, accanto e insieme ai soggetti sopra indicati operano e lavorano decine e decine di altre figure professionali senza le quali il film non potrebbe essere realizzato. Vale la pena anticipare, in un breve elenco, solo alcune delle tantissime figure professionali necessarie a realizzare un film: il **PRODUTTORE ESECUTIVO** (che si occupa dell'organizzazione e della logistica necessaria per le riprese di un film); il **DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA** (che grazie alla sua conoscenza tecnica riesce a realizzare visivamente attraverso luci e obiettivi quanto richiesto dal regista); gli **OPERATORI DI MACCHINA** (che realizzano le riprese); **ELETTRICISTI** e **MACCHINISTI** (che sono fondamentali sul set per organizzare luci e movimenti di macchina); **TRUCCATORI** e **PARRUCCHIERI** (che si occupano degli attori e delle comparse); e ancora i **COSTUMISTI**, gli **SCENOGRAFI** (che realizzano i set) e poi il **MONTATORE** e tutti i tecnici necessari per la realizzazione di effetti speciali e della post-produzione del film.



Se poi pensiamo ai film di animazione, la loro realizzazione richiede competenze tecniche molto specifiche come **DISEGNATORI, ESPERTI DI COMPUTER GRAFICA, DI ANIMAZIONE, DI TECNOLOGIE DIGITALI** ecc.

MUSICA E IMMAGINI

Un aspetto fondamentale della realizzazione di un film è la sua **COLONNA SONORA**, ovvero la musica che accompagna le immagini del film. Impossibile immaginare un film senza musica! La colonna sonora di un film, come anche la musica di ogni opera audiovisiva (serie tv, telefilm, fiction ecc.) dà forza descrittiva alle immagini, accentua l'intensità di una azione, sottolinea l'emotività di una scena, interpreta il carattere dei personaggi, evoca un clima storico o un'ambientazione geografica. In sostanza, la musica completa un film divenendone un elemento imprescindibile. Senza contare che spesso il tema centrale di una colonna sonora o una canzone creata per un film diventano successi internazionali!

LA PROMOZIONE E LA DIFFUSIONE DI MUSICA E FILM

Una volta terminate le attività che hanno portato a realizzare la prima registrazione del brano musicale (che si chiama master) e la prima copia del film, si passa alle fasi necessarie a permetterne la massima diffusione al pubblico, anche attraverso formati differenti.

PER QUANTO RIGUARDA LA MUSICA, il produttore discografico si occuperà, in primo luogo, di **realizzare i file digitali** (mp3) e le **copie dei CD** (album) ovvero di confezionare il brano in tutti i formati adatti alla sua distribuzione, al suo ascolto e alla sua diffusione. Segue, quindi, la fase di **distribuzione** degli mp3 e dei CD nei vari canali possibi-





li: dai negozi di dischi alle edicole, dai servizi di downloading e streaming legali di musica digitale, ai negozi online che vendono CD. Parallelamente il produttore e anche l'editore avvieranno tutte le **attività necessarie a promuovere il brano e i suoi artisti** presso i media, nei social, nel web, in radio ecc. Tutto questo per garantire la diffusione del brano non solo in Italia ma anche in altri paesi.

Questo percorso richiede e coinvolge tante attività diverse: dalle aziende che stampano CD ai grafici (copertine CD); dalle catene di distribuzione tradizionale ai distributori di musica digitale.

E, nell'ambito dell'azienda del produttore e dell'editore operano diversi uffici e sono nate tante nuove professioni. Infatti, anche se il web è un mezzo straordinario per promuovere, in tutto il mondo, la musica e gli artisti non basta fare un tweet o postare un video. **È necessario avere una squadra di tecnici e di professionisti capaci di sfruttare al massimo le potenzialità della rete.** Questa squadra comprende le persone che si occupano dei siti web delle case discografiche e degli editori, esperti di social network, sviluppatori di contenuti digitali, esperti di comunicazione sul web e tante altre persone che lavorano per garantire agli artisti e alla loro musica di raggiungere milioni di persone.

PASSANDO AL MONDO DEL CINEMA, prima di tutto il film verrà distribuito nelle sale cinematografiche. In questa fase il produttore si rivolge ad una **società di distribuzione** che si occuperà non solo di garantire la proiezione del film in più sale e in più città, ma anche della **promozione del film** e, prima del lancio, se il film è straniero, del suo **doppiaggio**. La scelta dei doppiatori, che sono veri e propri attori, è molto importante e non mancano i casi in cui la recitazione non eccezionale di un attore è "recuperata" proprio dalla bravura del doppiatore. Dopo la proiezione nelle sale, il film può essere **diffuso in più canali e modalità:** dalla televisione (canali tradizionali, canali in abbonamento, canali tematici, canali con film on demand) ai DVD e Blu-ray nei negozi e nelle edicole, fino ai negozi online autorizzati, che offrono film e opere cinematografiche in downloading o streaming.

Anche per il mondo del cinema, questo percorso coinvolge decine e decine di professioni e di attività: dalle società di distribuzione di film alle aziende che stampano DVD e Blu-ray, per non parlare di tutto lo staff tecnico che cura la realizzazione del materiale promozionale (come il trailer, le locandine ecc.) e delle persone che lavorano, in Italia e all'estero, alla promozione e diffusione dei film attraverso i canali tradizionali e il web, occupandosi anche dello sviluppo di una strategia promozionale giusta e adatta al tipo di film che si è prodotto, come ad esempio la scelta del periodo migliore in cui fare uscire il film nelle sale o in cui mettere in vendita i DVD e i Blu-ray.





*Lo sapevate
che...*

**PER PROMUOVERE UN ARTISTA
EMERGENTE, UNA CASA
DISCOGRAFICA PUÒ SPENDERE
FINO A 600 MILA EURO?**

**E CHE NEL SOLO 2020 I FILM
ITALIANI PRODOTTI
SONO STATI BEN 252?***

* Da rapporto ANICA "Tutti i numeri
del Cinema e dell' Audiovisivo"
anno 2020.

MA TUTTO QUESTO QUANTO COSTA?

Sia per la musica che per i film, bisogna, in primo luogo, dividere i costi di produzione e realizzazione dai **COSTI DI PROMOZIONE E DISTRIBUZIONE**. Tuttavia, entrambi i costi variano a seconda delle dimensioni del produttore, del tipo di prodotto e di altre componenti, e dunque possiamo solo offrire una panoramica generale di quelle che sono le voci dei costi principali.

Ad esempio, i **costi della registrazione** di un album variano in maniera notevole dipendendo da vari fattori: dai tempi di realizzazione (affitto sala, tecnici suono, consulenti musicali ecc.), dal numero di brani da registrare, dagli artisti e dal numero di musicisti coinvolti che dovranno essere retribuiti per il lavoro svolto. Bisogna anche ricordare che le case discografiche investono nella ricerca di nuovi talenti e nel sostegno della carriera degli artisti.

Ecco, quindi, che tra il produttore e gli artisti viene firmato un contratto che definisce tutte le attività di cui si farà carico il produttore per promuovere l'artista (che includono, ad esempio, la **produzione di un videoclip o la promozione del tour**) e che stabilisce i compensi che l'artista avrà diritto a ricevere per lo sfruttamento commerciale delle registrazioni musicali.

L'attività di promozione è quindi la maggiore voce di spesa che una casa discografica deve sostenere, soprattutto per il lancio di un artista emergente.



Tutto questo **con il web non è cambiato** e, anzi, alcuni costi sono aumentati: il produttore, anche se non avrà intenzione di realizzare dei CD, dovrà comunque affrontare i costi di produzione di un album e quindi sostenere i costi per garantire, in ambito digitale, la massima distribuzione dei file audio e la massima visibilità dei suoi artisti.

Ciò implica anche i costi necessari, ad esempio, per lo studio e il monitoraggio del mercato, per l'analisi sui gusti dei consumatori e per la conoscenza e l'uso delle opportunità della rete.

Nell'ambito del cinema servono investimenti molto grandi sebbene, anche qui, i costi siano variabili sulla base di diverse componenti, come ad esempio il genere di film o il cast artistico. Se pensiamo a tutte le attività e professionalità coinvolte nel percorso sopra accennato, che va dalla creazione della storia di un film fino alla realizzazione della prima copia del film, le spese che devono essere affrontate sono tante e impegnative: dai costi del cast artistico e tecnico, ai costi della fase che precede le riprese (che includono, ad esempio, i costi di realizzazione delle scenografie, di costruzione dei materiali di scena, di realizzazione dei costumi ecc.), ai costi della fase delle riprese, fino ai costi del montaggio delle scene girate, che includono le attività di aggiunta degli effetti sonori, della colonna sonora e di tutti gli altri effetti speciali. Poi il produttore cinematografico e la società di distribuzione devono sostenere i costi necessari a promuovere la distribuzione e diffusione del film, dalle sale cinematografiche ai canali televisivi, fino ai negozi di DVD e Blu-ray e ai negozi online che offrono la visione o il download di film.





UNO SGUARDO AI FILM DI ANIMAZIONE

Alla base dei film di animazione c'è la tecnica del **DISEGNO A MANO**. Pensate che per realizzare Biancaneve e i sette nani, primo lungometraggio creato dalla Walt Disney Company nel 1937, ci sono voluti più di **un milione e mezzo di singoli disegni** a penna e inchiostro e con gli acquerelli! Anche oggi che l'animazione si fa al computer attraverso sofisticate tecnologie digitali e software specifici, il punto di partenza è sempre l'abilità dei disegnatori. L'uso di queste tecnologie coinvolge un grande numero di discipline e richiede, tra l'altro, la conoscenza delle leggi della matematica, della geometria e della fisica, proprio perché è necessario saper creare oggetti tridimensionali e scenari virtuali.

La prima rivoluzione del mondo dell'animazione risale al 1995 con il film Toy Story - Il mondo dei giocattoli, il primo lungometraggio interamente realizzato con le tecnologie di animazione tridimensionale. Da allora, sono tantissimi i film che sono stati completamente realizzati con la "computer animation" e che appassionano giovani e adulti di tutto il mondo.

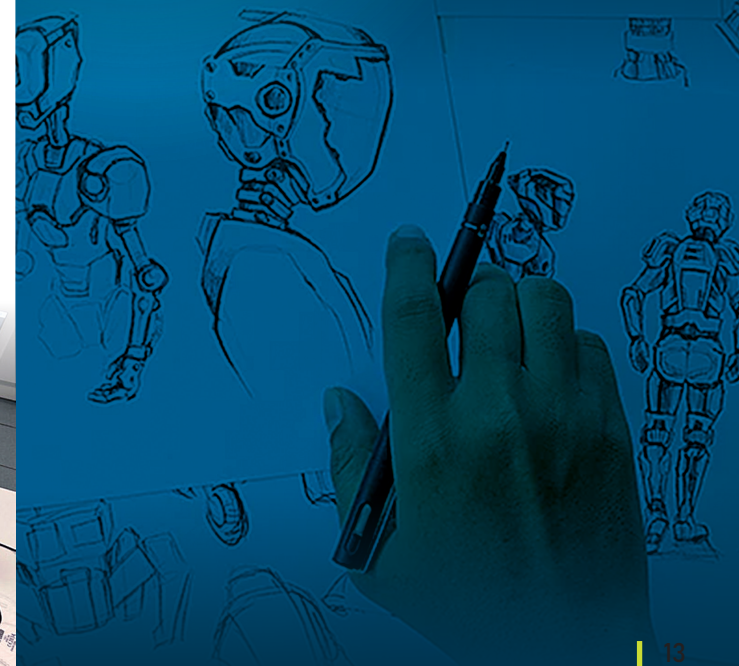
Anche in questi film, nonostante l'uso dei computer, **il risultato finale è frutto del talento e della creatività degli uomini e delle donne.**



Lo sapevate che...



**LA PRODUZIONE DI
UN FILM DI
ANIMAZIONE
PUÒ
ARRIVARE
A COSTARE PIÙ
DI 200 MILIONI
DI EURO?**



3

RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ: UN USO CONSAPEVOLE E RESPONSABILE DI MUSICA E FILM



PER TROVARE L'ELENCO - E RELATIVO LINK - DELLE PIATTAFORME E DEI NEGOZI WEB CHE OFFRONO ACCESSO LEGALE A MUSICA, FILM E ALTRE OPERE CREATIVE CONSIGLIAMO DI ANDARE SUL SITO:

WWW.MAPPADEICONTENUTI.IT

IN QUESTO MODO NON SOLO FAREMO LA COSA GIUSTA, MA AVREMO LA CERTEZZA DI ANDARE SU SITI SICURI E DI ACQUISIRE CONTENUTI DI QUALITÀ.

I CANALI DI DIFFUSIONE LEGALE DI MUSICA E FILM

Finalmente il film è uscito al cinema e il brano musicale è stato pubblicato.

Dopo aver visto il film al cinema, presto potremo vederlo ogni volta che vogliamo ad esempio acquistando il suo DVD o Blu-ray o **ATTRAVERSO I SITI E NEGOZI WEB** che permettono l'acquisto e la visione di migliaia di film e serie televisive.

Allo stesso modo il brano musicale, oltre che acquistando il CD, lo possiamo ascoltare o scaricare sui nostri tablet o sui nostri smartphone da quei negozi e siti web che offrono musica digitale e che ci permettono, anche gratis o a costi molto bassi, di accedere a milioni di brani.

Attraverso internet possiamo quindi godere della musica e dei film che vogliamo, semplicemente tramite l'accesso a tutti quei siti e servizi web che offrono questi contenuti in modo legale.

MA COSA SIGNIFICA ACCESSO LEGALE A MUSICA E FILM?

Significa vedere, ascoltare o scaricare tutta la musica e i film che vogliamo, **RISPETTANDO IL LAVORO E I DIRITTI** di tutte le persone che hanno creato, prodotto, interpretato e realizzato quella musica e quei film. In sostanza significa difendere tutti coloro che lavorano per creare e realizzare opere creative e **significa contribuire alla creazione di tante nuove opere**. Tutto questo è possibile se acquistiamo musica e film dai servizi web legali e se usiamo musica e film in modo legale. Ma vediamo come e perché.

I DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Per capire perché e come è necessario comprendere alcuni concetti base del Diritto d'Autore. La difesa e lo sviluppo del mondo creativo sono garantiti dalle **leggi sul Diritto d'Autore** (anche chiamato **COPYRIGHT**) che sono un insieme di regole e di norme introdotte in Italia e nella maggior parte del mondo proprio per assicurare che coloro che hanno creato, prodotto, interpretato e realizzato musica, film e altre opere creative siano tutelati e giustamente retribuiti per il lavoro svolto. I Diritti d'Autore, che in generale chiamiamo diritti di Proprietà Intellettuale, in sostanza **assicurano** agli autori, ai compo-

sitori, ai produttori e **agli artisti di poter vivere del proprio lavoro** e quindi di continuare a creare e realizzare nuova musica, nuovi film e nuove opere creative a beneficio della nostra cultura, del nostro intrattenimento, della nostra società e di tutti noi. In ambito digitale ciò avviene solo quando l'accesso a musica e film viene effettuato tramite canali, servizi e modalità autorizzate dai titolari dei diritti. A loro e solo a loro, infatti, spetta il diritto di autorizzare le forme e i mezzi di utilizzo delle opere da essi realizzate. Nessuno può quindi modificare, distribuire o diffondere in rete musica e film **senza l'autorizzazione dei titolari dei diritti di Proprietà Intellettuale**.

Quando parliamo di servizi legali di offerta di musica e film parliamo di tutti quei servizi che, attraverso accordi con i diversi titolari dei diritti - ovvero con le organizzazioni e aziende che li rappresentano - sono "autorizzati" a offrire al pubblico questi contenuti creativi.

A fronte di ciò, questi servizi riconoscono ai titolari dei diritti un ritorno economico, che è determinato in base a criteri diversi (numero accessi, numero download, numero abbonamenti, pubblicità ecc). Quindi, se cerchiamo musica e film attraverso questi servizi possiamo essere sicuri che abbiamo

operato in modo corretto e nel pieno rispetto dei diritti e del lavoro degli autori, dei produttori e degli artisti e di tutti coloro che operano con lo-

ro e per loro alla realizzazione delle canzoni e dei film che amiamo.

Anche fuori dal web, ogni altra forma di sfruttamento, o diffusione al pubblico di musica e film, genera, a favore degli autori, dei produttori e degli artisti, il diritto di ricevere un compenso.

Ad esempio, le discoteche o le radio private (anche via web), che nell'ambito della loro attività diffondono musica, dovranno pagare un compenso agli autori, ai produttori - e quindi agli artisti - dei brani utilizzati. Così anche dalla distribuzione di un film su Blu-ray o dalla sua trasmissione in televisione, ai titolari dei Diritti d'Autore è riconosciuto un compenso. D'altronde è evidente che le discoteche, le radio private, i distributori di Blu-ray e i canali televisivi, per guadagnare dalla loro attività, hanno bisogno di utilizzare brani musicali e film realizzati da altri. E quindi hanno bisogno di musica e film per potersi assicurare il loro lavoro. Ecco quindi che i diritti di Proprietà Intellettuale assicurano a chi crea, produce e interpreta musica, film e altre opere creative non solo il diritto di autorizzare l'utilizzo delle loro opere, ma anche il diritto di ricevere un compenso quando le loro opere diventano oggetto di diffusione e sfruttamento da parte di terzi.

QUESTI DIRITTI RIGUARDANO TUTTI

È importante sapere che i diritti di Proprietà Intellettuale difendono e tutelano tutti coloro che creano, producono o interpretano opere creative e non solo gli autori o gli artisti famosi. Se scriviamo una canzone, allora ne siamo gli autori. Quindi nessuno potrà usare quella canzone senza il nostro permesso: nessuno potrà, ad esempio, registrare la

Lo sapevate che...



NESSUNO PUÒ CONDIVIDERE ONLINE UN BRANO MUSICALE SENZA L'AUTORIZZAZIONE DEGLI AUTORI DI QUEL BRANO E NESSUNO PUÒ DIFFONDERE IN RETE UN FILM SENZA L'AUTORIZZAZIONE DEL PRODUTTORE DI QUEL FILM.



TEGLIERE UN FILM

Cerca...



DIRITI





TUTTE LE ATTIVITÀ CHE VIOLANO I DIRITTI D'AUTORE, COSÌ COME OGNI ALTRA ATTIVITÀ CHE VIOLA LE LEGGI DEL NOSTRO STATO, SONO PUNITE CON SANZIONI CHE VARIANO A SECONDA DELLA GRAVITÀ DEI CASI. OLTRE A CIÒ, È IMPORTANTE SAPERE CHE L'USO DI PROGRAMMI DI CONDIVISIONE ILLEGALE E L'ACCESSO A SITI INTERNET ILLEGALI COMPORTANO GRANDI RISCHI PER IL NOSTRO COMPUTER. INFATTI, INSIEME AI FILE MUSICALI O VIDEO, PUÒ SUCCEDERE DI SCARICARE INCONSAPEVOLMENTE VIRUS E SPYWARE, OPPURE DI RENDERE POTENZIALMENTE DISPONIBILE A ESTRANEI I NOSTRI DATI PERSONALI E IL CONTENUTO DEL NOSTRO PC.

nostra canzone e metterla sul web senza la nostra autorizzazione. Allo stesso modo, se realizziamo un film, e ne siamo i produttori, nessuno potrà diffondere quel film senza il nostro permesso.

Se poi la nostra creazione artistica sarà diffusa, utilizzata e distribuita nei modi da noi autorizzati, allora i Diritti d'Autore proteggeranno la nostra opera e il nostro lavoro, **assicurando lo "stipendio"** a noi e alle persone che lavorano con noi.

... MA CI SONO DELLE ECCEZIONI

La legge sul Diritto d'Autore prevede dei casi eccezionali nei quali è possibile utilizzare e riprodurre liberamente un'opera protetta senza che sia necessario chiedere l'autorizzazione ai titolari dei diritti. Si tratta delle così dette "eccezioni" ai diritti di Proprietà Intellettuale, ovvero di casi specifici e speciali in cui, entro certi limiti e in certe circostanze, si può fare un uso libero di opere tutelate, **sempre che tale uso non generi alcun tipo di guadagno.**



USO ILLEGALE DI MUSICA E FILM

È quindi importante sapere che, se in rete non utilizziamo i servizi legali o se acquisiamo musica e film in modi non autorizzati dai titolari dei diritti, facciamo un grosso danno non solo al mondo creativo, ma anche alla nostra cultura e alla nostra economia. Se cerchiamo di ottenere l'accesso a musica e film da piattaforme o attraverso modi non autorizzati da coloro che hanno creato e prodotto l'opera, le cose infatti si mettono male.

In questo caso si parla di **PIRATERIA**, ovvero di tutte quelle attività di riproduzione, copia, acquisizione e diffusione di musica, film e altre opere creative effettuate senza l'autorizzazione dei titolari dei diritti e quindi fatte in violazione della legge sul Diritto d'Autore. Ci sono varie forme di pirateria che, secondo i casi, vengono punite con sanzioni diverse.

Gli atti di pirateria più gravi sono quelli fatti con l'obiettivo di ottenere un guadagno e sono puniti con pene molto severe. Sono previste sanzioni pesanti per chi carica e diffonde in rete musica, film e altre opere tutelate con l'obiettivo di ottenerne un vantaggio economico, come ad esempio quelle piattaforme web illegali che dopo aver "rubato" musica e film, diffondono queste opere in rete, guadagnando dai banner pubblicitari alle spalle degli autori, dei produttori, degli artisti e di tutto il mondo creativo!

Fuori dal web, una forma molto grave di pirateria è la **RIPRODUZIONE E VENDITA ABUSIVA DI CD, DVD o Blu-ray**, ovvero la loro riproduzione in più copie e commercializzazione, ad esempio per le strade della nostra città o al mare. Questa attività è punita con pene molto dure, perché chi la pratica, oltre a violare i Diritti d'Autore, incorre anche nel reato di frode in commercio, dal momento che vende CD, DVD, Blu-ray contraffatti, ovvero riprodotti in mo-

do da indurre tutti noi a scambiarli per l'originale. **LA CONTRAFFAZIONE**, che purtroppo è operata anche a danno di tanti altri prodotti (come le borse, l'abbigliamento, i giocattoli o i farmaci), **È UN'ATTIVITÀ ILLEGALE** per lo più messa in atto da vere e proprie organizzazioni criminali che, attraverso questa "industria del falso", ottengono profitti milionari con cui alimentano e finanziano altre attività illecite. Proprio per la gravità di questo reato, è bene sapere che, per quanto ci riguarda, è vietato e quindi punito anche l'acquisto di CD, DVD o Blu-ray contraffatti o di qualsiasi altro prodotto falso.

Ma è anche illegale mettere a disposizione, caricare, scaricare e condividere musica e film da internet senza l'autorizzazione dei titolari dei diritti, anche se queste attività non sono fatte per ottenere un ritorno economico.

Ad esempio, scaricare un film da un sito web illegale - che ricordiamo è un sito che opera senza l'autorizzazione dei titolari dei diritti - oppure condividere musica da servizi di file sharing non autorizzati, sono attività che violano i Diritti d'Autore. Infatti, in questo modo, noi stiamo utilizzando musica e film senza rispettare i Diritti d'Autore e quindi togliendo "lo stipendio" agli autori, ai produttori, agli artisti e a tutti coloro che hanno lavorato con loro e per loro. Proviamo a pensare a cosa succederebbe se tutti facessero così.

Immaginiamo questo scenario: un brano musicale viene offerto al pubblico tramite i servizi web legali (e questo dopo tutto il lavoro di produzione, distribuzione e promozione che abbiamo visto). Nonostante ciò, invece di ottenere quel brano da questi servizi legali (che rispettano i Diritti d'Autore garantendo un riconoscimento ai loro titolari) la maggior parte delle persone decide di scaricar-

lo da piattaforme illegali o di condividerlo con gli amici tramite cellulare. Presto quel brano sarà a disposizione di tutti, ma agli autori, agli artisti e a tutto il mondo creativo che ha lavorato alla realizzazione di quel brano non arriverebbe alcun compenso. Oppure immaginiamo quest'altro scenario: un film appena uscito nelle sale viene illegalmente riprodotto e reso disponibile in rete dopo pochissime ore, ovviamente senza l'autorizzazione del produttore. Tutti lo possono vedere e tutti lo posso scaricare e il produttore perde ogni speranza di poter avere un ritorno economico da quel film, con conseguenze drammatiche per tutta la filiera e per tutto il settore, il cui lavoro è stato calpestato e ignorato. E quel produttore difficilmente investirà altro denaro per produrre un nuovo film se poi quel film gli viene così facilmente "scippato".

Se questo scenario cresce, e quindi, **se ogni volta che esce un film o che viene pubblicato un brano musicale, tutti lo scambiano, lo condividono e lo acquisiscono in modo illegale, chi lavorerà più alla creazione e realizzazione di musica e film?** Perché un autore dovrebbe continuare a scrivere musica se non potrà più vivere del suo lavoro? Perché un produttore dovrebbe sostenere i costi di un film se poi quel film è liberamente a disposizione di tutti e quindi non vale nulla? E come verranno pagate tutte le persone che con passione e professionalità hanno lavorato alla creazione e realizzazione di musica e film? E quali le conseguenze per la nostra cultura, per la nostra economia e per tutti noi?

SARÀ UN MONDO SENZA MUSICA E FILM... UN MONDO TRISTE E VUOTO.

Lo sapevate che...



IL DANNO ECONOMICO PROVOCATO DALLA SOLA PIRATERIA AUDIOVISIVA IN ITALIA (CINEMA, TV, HOME ENTERTAINMENT) È STIMATO IN ALMENO 500 MILIONI DI EURO ALL'ANNO E STA MINACCIANDO IL LAVORO DI DIVERSE MIGLIAIA DI PERSONE?





Amare la musica e amare il cinema significa

- RISPETTARE I DIRITTI DI CHI CREA, INTERPRETA, PRODUCE E REALIZZA MUSICA, FILM E OPERE CREATIVE.
- PROTEGGERE IL LAVORO DI MIGLIAIA DI PERSONE.
- USARE LE TECNOLOGIE NEL MODO GIUSTO.
- GARANTIRE UN FUTURO ALLA MUSICA E AL CINEMA.
- CONTRIBUIRE ALLA CRESCITA CULTURALE ED ECONOMICA DEL NOSTRO PAESE.

RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ

Il mondo in cui viviamo è circondato da cultura e creatività: dalle **CANZONI** che cantiamo e che ascoltiamo, dal **LIBRO** che leggiamo, dai **FILM** che guardiamo, ai **VIDEOGAMES** che amiamo, tutta la nostra giornata è riempita da opere che sono espressione della creatività umana e risultato del lavoro di tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione di quell'opera.

È quindi necessario raccogliere i frutti di questa creatività riconoscendone il valore culturale ed economico e rispettando i diritti di coloro che la alimentano. È necessario comprendere che senza questo presupposto il mondo della musica, del cinema e tutto il mondo della creatività è destinato a morire. È necessario capire che coloro che creano, interpretano e realizzano brani musicali e film hanno il diritto di vivere del loro lavoro e che, se non sarà così, noi tutti ne pagheremo le conseguenze.

È quindi necessario sapere che se copiamo, condividiamo o scarichiamo illegalmente un brano musicale o un film noi stiamo violando la legge sul Diritto d'Autore e, soprattutto, stiamo togliendo lavoro, dignità e risorse a tutti coloro che hanno reso possibile la creazione e produzione di tutti quei contenuti, musica, film e altre opere, di cui ci nutriamo in ogni momento della giornata.

Internet rappresenta un'incredibile opportunità di sviluppo per la creatività e quindi per un'offerta sempre più ampia e varia di contenuti digitali: in internet oggi possiamo acquisire musica e film in più modi e trovando un'enorme varietà di generi e di titoli; possia-

mo decidere quando e cosa ascoltare, vedere o scaricare; possiamo crearci la nostra biblioteca digitale e quindi ascoltare la nostra musica o vedere i nostri film quando vogliamo e dove vogliamo. Ma lo scenario futuro può non riservarci questi benefici se l'uso delle nuove tecnologie non avviene nel rispetto dei Diritti d'Autore.

Allora, ricordiamoci che se amiamo veramente la musica e il cinema, noi per primi dobbiamo difendere e rispettare il lavoro e i diritti degli autori, degli artisti, dei produttori e di tutte le persone che lavorano con loro.

E NOI PER PRIMI, QUINDI, DOBBIAMO ACQUISIRE MUSICA E FILM DAI SERVIZI WEB LEGALI E UTILIZZARE LE TECNOLOGIE NEL MODO GIUSTO.





I PARTNER ITALIANI DI EMCA PROMOTORI DEL PROGETTO DIDATTICO

**AFI - ASSOCIAZIONE
DEI FONOGRAFICI
ITALIANI**

www.afi.mi.it

Fondata nel 1948, l'AFI tutela gli interessi delle Piccole e Medie Imprese di produttori audio e video musicali, gestendo e ripartendo i diritti connessi loro spettanti per legge e operando per promuovere le loro attività in Italia e all'estero. L'AFI si caratterizza per la centralità del proprio ruolo a tutela e difesa della cultura musicale italiana, difendendone il valore e promuovendone il sostegno presso le Istituzioni politiche nazionali e comunitarie. AFI aderisce a Confindustria ed è socio fondatore di Confindustria Cultura Italia.

**FAPAV - FEDERAZIONE PER LA TUTELA DEI
CONTENUTI AUDIOVISIVI E MULTIMEDIALI**

www.fapav.it

FAPAV rappresenta dal 1988 le principali imprese e associazioni dell'audiovisivo nella tutela della Proprietà Intellettuale, del Diritto d'Autore e delle opere d'ingegno. Da sempre al fianco delle Istituzioni e delle Forze dell'Ordine per la tutela dei contenuti, la Federazione è impegnata in sinergia con i propri Associati anche in campagne di informazione e comunicazione sul tema, training formativi e attività di ricerca e studi. Ne sono membri fondatori e permanenti: AGIS, ANICA, MPA e UNIVIDEO.

GETSOUND

www.getsound.it

GetSound è una giovane società di collecting che amministra i compensi per copia privata e diritti connessi al diritto d'autore spettanti ai Produttori Fonografici e agli Artisti Interpreti Esecutori che abbiano realizzato o interpretato brani musicali registrati su supporti fisici o su files digitali e diffusi in pubblici esercizi, radio, tv e sul web. Grazie ad una competente governance, GetSound ripartisce tali diritti in modo equo, trasparente e vantaggioso diventando così negli anni una delle realtà più rappresentative della discografia indipendente italiana in termini di numero di mandati raccolti.

MPA - MOTION PICTURE ASSOCIATION

www.mpaeurope.org

La Motion Picture Association ha il ruolo di voce e rappresentante internazionale delle industrie cinematografiche, dell'home video e televisive americane (Motion Picture Association of America, MPAA). I suoi associati comprendono Walt Disney Studios Motion Pictures; Paramount Pictures Corporation; Sony Pictures Entertainment Inc.; Twentieth Century Fox Film Corporation; Universal City Studios LLC e Warner Bros. Entertainment Inc. La missione principale di MPA è da sempre la valorizzazione della settima arte e la libertà di impresa, tutelare e promuovere i settori creativi e tutto il talento che ne è il fondamento.

**NUOVO IMAIE - NUOVO ISTITUTO PER LA
TUTELA DEI DIRITTI DEGLI ARTISTI,
INTERPRETI, ESECUTORI**

www.nuovoimaie.it

Nuovo IMAIE è ente preposto alla gestione dei diritti connessi degli artisti interpreti esecutori del settore musicale e del settore audiovisivo. Si occupa di riscuotere e distribuire i compensi spettanti agli attori, ai doppiatori, ai cantanti, ai musicisti e ai direttori d'orchestra a seguito delle utilizzazioni delle loro opere registrate. L'Istituto, accreditato al DIE - Dipartimento per l'Informazione e l'Editoria - della Presidenza del Consiglio, è impegnato, sia in Italia che in Europa, nella promozione di politiche volte a tutelare la categoria artistica e a garantire il rispetto dei diritti di Proprietà Intellettuale.

**SIAE - SOCIETÀ ITALIANA DEGLI
AUTORI ED EDITORI**

www.siae.it

La SIAE protegge e tutela il Diritto d'Autore gestendo le opere di migliaia di aderenti facendo sì che per ogni sfruttamento di un'opera sia corrisposto all'autore e all'editore un adeguato compenso. La SIAE è un punto di riferimento per gli auto-

ri e gli editori, ma anche per gli operatori dello spettacolo ai quali la Società rilascia le autorizzazioni necessarie per l'utilizzazione di opere dell'ingegno, facilitando così l'attività delle imprese nella corresponsione dei diritti e garantendo il lavoro degli autori.

**UNIVIDEO - UNIONE ITALIANA EDITORIA
AUDIOVISIVA MEDIA DIGITALI E ONLINE**

www.univideo.org

UNIVIDEO, fondata nel 1984, è l'Associazione di Categoria Nazionale che rappresenta gli Editori Audiovisivi su media digitali (DVD, Blu-ray ecc.) e online (piattaforme VOD) nei rapporti con tutti gli interlocutori esterni, pubblici e privati, verso i referenti istituzionali, verso i media ecc.

Sostiene inoltre la lotta contro la pirateria audiovisiva con azioni di promozione delle opere audiovisive e dell'offerta legale dei contenuti.





PROGETTO PROMOSSO
E REALIZZATO DA

scuola^{NLUS}**attiva**
EDUCATION FOR THE FUTURE

I PARTNER ITALIANI DI EMCA SOSTENITORI DEL PROGETTO DIDATTICO