



**RAPPORTO DI RICERCA SULLE CARATTERISTICHE DELLE PIATTAFORME
PER LO SCAMBIO E LA CREAZIONE DI MUSICA IN RETE**

Realizzato da MidiWare

INDICE

1.Introduzione	3
1.1 Condivisione e collaborazione di risorse musicali in rete: lo scenario italiano..	4
1.1.1 Digital Delivery.....	5
1.1.2 Strumenti Musicali e Piattaforme Digitali.....	6
1.1.3 Collaborazione e Condivisione in Rete.....	7
1.1.4 Comunità On Line.....	9
2.La Ricerca.....	13
2.1 Analisi quantitativa.....	14
2.1.1 Caratteristiche tecniche.....	14
2.1.2 Caratteristiche del sito web.....	15
2.1.3 Contenuti, servizi e strumenti di comunicazione.....	16
2.1.4 Gestione, diritti d'autore e pagamento.....	16
2.2 Analisi qualitativa.....	18
2.2.1 Area tecnica.....	18
2.2.2 Area contenuti.....	19
2.2.3 Area comunità di rete.....	20
2.2.4 Area gestionale.....	20
2.2.5 Area diritti d'autore.....	21
2.2.6 Area pagamento.....	22
3. Un'ipotesi di modello.....	24
4. Conclusioni.....	26

ALLEGATI

Allegato A – La ricerca - La lista definitiva dei sedici portali analizzati.....	27
Allegato B – Rappresentazione grafica della struttura dell'ipotesi di modello.....	28
Allegato C – Rappresentazione grafica della suddivisione del materiale audio.....	29

1. Introduzione

Il progetto M.O.D.E.M si pone come obiettivo la non facile impresa di concorrere a trasformare, modernizzare e adeguare i sistemi di istruzione europei, nell'ambito e-learning, adottando la prassi attualmente più avanzata nel settore industriale, la collaborazione remota in Rete, e creando, a partire da questa prassi, un modello di ambiente di lavoro e di ricerca per la creazione e la condivisione di progetti musicali in remoto all'interno di comunità di studio virtuali transnazionali.

Il mondo della collaborazione in rete in campo musicale ha avuto un percorso direttamente proporzionale allo sviluppo dell'ampiezza della banda passante di trasmissione (l'effettiva velocità della trasmissione dei dati) e all'implementazione di algoritmi di codifica sempre più efficienti in grado di consentire un miglior rapporto di compressione dei dati. Nell'ambito musicale un passo fondamentale è stato sicuramente la definizione di una tecnica di compressione, definita nell'ambito del comitato MPEG (Motion Pictures Expert Group) con l'apporto sostanziale della ditta Fraunhofer: vale a dire l'algoritmo di codifica MP3 per l'audio digitale, sviluppata tra gli altri dal ricercatore italiano Leonardo Chiariglione nel 1994.

L'algoritmo di codifica MP3 è diventato in breve tempo il mezzo principale attraverso il quale Internet si è tramutato in un canale preferenziale per l'interscambio e la collaborazione di progetti musicali in rete, beneficiando sempre del costante aumento di larghezza di banda (velocità della linea) consentito prima dai modem con standard V90 a 56K e poi dall'ADSL (in Europa) o dal protocollo DSL (cable modem) implementato negli Stati Uniti. Internet è diventata in questo modo un canale fondamentale per la diffusione, e quindi per la conoscenza della musica, così come un canale per la distribuzione ed anche la commercializzazione di brani musicali.

Un brano codificato con il protocollo standard PCM (algoritmo di Pulse Code Modulation) con la risoluzione a 16 bit e la frequenza di campionamento a 44.1 kHz (lo standard di un CD audio) ha una dimensione media che si aggira intorno ai 40/45 MByte e richiede quindi una velocità di trasmissione molto elevata (nell'ordine di qualche decina di Kb/s) per poter essere trasmesso tramite Internet in tempi ragionevoli. Grazie all'algoritmo di compressione MP3 lo stesso file può essere compresso fino ad 11 volte, arrivando così ad una dimensione di 3-4 MByte. Con questa dimensione è possibile la trasmissione anche via modem a 56K, e con ADSL/DSL un file può essere scaricato (download) in pochi minuti. Il fattore di compressione 11:1 (128Kbps), il più comune, consente un valido compromesso tra perdita di qualità, ancora accettabile, ed effettiva necessità di banda.

In poco tempo il sistema di codifica MP3 si è affermato come standard di riferimento per la musica in rete.

Successivamente lo sviluppo di sistemi di interscambio e condivisione di file (file sharing) che utilizzavano il protocollo implementato per la prima volta da Napster (peer to peer) e successivamente presente in molti altri applicativi della stessa tipologia, ha contribuito a creare una vera e propria rivoluzione in tutto il

settore della distribuzione di musica, andando ad alimentare anche annose questioni in termini di legalità.

Difficilmente però questo tipo di applicazione è mai stato in grado di garantire un valido tramite per la collaborazione nella creazione di progetti musicali.

Allo stato attuale la tendenza nell'ambito della collaborazione in rete per la creazione di progetti musicali sembra essersi orientata verso lo sviluppo di applicazioni specifiche per software di produzione musicale già esistenti, che consentono di utilizzare una piattaforma commerciale per creare progetti musicali condivisi. Esempi molto evidenti sono forniti da realtà come il portale iCompositions che consente a tutti gli utenti del software Garageband di Apple di mettere a disposizione di altri utenti i propri progetti musicali. A questo punto, il brano musicale inizia a girare sul web, prende forma e si arricchisce in ogni angolo del pianeta, con la creatività e le diverse culture di chi contribuisce alla sua creazione.

Il portale contava già trentamila utenti nel gennaio 2006, circa il doppio di sei mesi prima. I meno inclini alla condivisione del proprio lavoro hanno anche la possibilità di non dare la licenza agli altri di modificare i propri prodotti. In questo modo, la canzone si considera finita, gli altri la possono giudicare, ma senza aggiungere nuovi arrangiamenti.

Altre applicazioni della medesima tipologia che si affacciano in questi ultimi mesi a questo mercato sono più propriamente dei plug-in, vale a dire dei software 'accessori' che estendono le funzionalità di un applicativo, in grado di effettuare una connessione diretta ad Internet tramite un software di produzione musicale che supporti lo standard VST (standard di riferimento per i plug-in musicali). Esempi di questo tipo sono i plug in VST Tunnel e il portale DigitalMusician.net.

Un'ultima tendenza è fornita dall'estensione integrata all'interno delle nuove release di applicativi commerciali per la produzione musicale (come FruityLoops e Arturia Storm) che consentono di effettuare una condivisione di progetti musicali direttamente dall'applicativo.

1.1 Condivisione e collaborazione di risorse musicali in rete: lo scenario italiano

Per poter definire un quadro oggettivo dell'attuale scenario in Italia occorre innanzitutto identificare e quantificare il mercato della distribuzione digitale e delle applicazioni musicali software in Italia, valutando l'entità e l'articolazione dei valori economici generati all'interno di tale sistema. Occorre quindi esaminare in dettaglio oltre al comparto della distribuzione digitale, altri comparti centrali come la produzione e la distribuzione di piattaforme musicali basate su computer, andando ad effettuare una comparazione con la situazione in altri paesi europei ed extra-europei.

1.1.1 Digital Delivery

Per quanto riguarda la distribuzione della musica digitale, abbiamo visto come da qualche anno i consumatori possono accedere a prodotti musicali che consistono in file musicali (ad esempio in formato mp3 o wma), suonerie, videosuonerie, video musicali, da riprodurre tramite computer, riproduttori di file mp3 o device mobili quali telefonini, palmari o lettori portatili (come l'Apple iPod). Il settore, che in questi anni sta avendo uno sviluppo significativo, sia dal punto di vista tecnologico che di mercato, è oggi composto principalmente da quattro raggruppamenti di operatori: i digital music store che si pongono quale canale distributivo finale sostitutivo rispetto ai tradizionali retailer di supporti fisici; gli operatori di telefonia mobile; i content provider che si occupano dell'aggregazione in pacchetti di offerta dei brani musicali in formato digitale destinati a diversi utilizzi; e il comparto dei fornitori di servizi a valore aggiunto per la telefonia mobile (VAS), che offre tutti quei servizi volti ad ampliare e ad integrare il "core product" degli operatori di telecomunicazione (oltre agli esempi già fatti, i full track download, ovvero brani musicali completi da riprodurre con il proprio cellulare, ma anche altri tipi di contenuto ludico come loghi, sfondi, ecc.) L'utilizzo di musica a tali fini fa scaturire un diritto d'autore sulle composizioni tutelate, il cui valore si trova riepilogato nella Classe VI SIAE, e un diritto connesso discografico sulle registrazioni impiegate nella successiva attività di digital delivery. Coerentemente con la relativa novità di questo segmento di mercato, le fonti informative utilizzate per la sua valutazione sono differenti. Il fatturato generato da questa attività può essere rappresentato dal valore di mercato generato dai digital music store (ad esempio i-Tunes, Buongiorno Vitaminic), che si pongono quale canale distributivo finale alternativo ai tradizionali retailer di supporti fisici, e da quello degli operatori di telefonia mobile, per i cosiddetti servizi a valore aggiunto (VAS) di carattere musicale, offerti da soggetti spesso diversi dagli operatori stessi. Secondo dati Federcomin (la federazione di Confindustria che rappresenta le imprese di telecomunicazioni, radiotelevisione e informatica), il valore generato dai digital music store operanti in Italia, corrispondente al mercato dei soli brani musicali venduti attraverso Internet, ad esempio attraverso il downloading e lo streaming, è pari a circa 600.000 Euro per il 2004. Il fatto che le dimensioni di questo mercato siano relativamente ridotte è dovuto prevalentemente alla lenta "transizione legale" del consumo di musica online dai siti peer-to-peer ad accesso gratuito ai servizi legali a pagamento, iniziata proprio nel corso del 2004 (RossoAlice di TIM, ad esempio, è operativo da marzo, iTunes di Apple da ottobre).

Secondo dati aziendali elaborati dal Politecnico di Milano, il valore dei VAS attribuibili a contenuti musicali è valutato in 140 milioni di Euro per il 2004: vale la pena sottolineare che tale dato rappresenta circa il 75% del totale dei servizi di personalizzazione, che comprendono anche loghi e sfondi.

Pertanto, il valore del fatturato di musica in formato digitale distribuita attraverso nuovi media, può essere valutato in 141 milioni di Euro, in gran parte spiegati dal segmento VAS. E' da rilevare come tale valore sia più che raddoppiato

rispetto a quello relativo al 2003. È evidente che tale valore, già non trascurabile, sarà soggetto ad una rilevante crescita nei prossimi anni a seguito del sempre maggiore ruolo che sarà giocato dalle nuove tecnologie come canale di distribuzione e di utilizzo di musica. Con riferimento ai digital music store, va segnalato che nei mercati dove essi sono stati lanciati in anticipo rispetto a quello italiano, e in particolare Stati Uniti, Gran Bretagna e Germania, nel 2004 il numero di brani scaricati rispetto all'anno precedente sia aumentato addirittura di dieci volte (dati IFPI). Con riferimento invece al settore VAS, la loro crescita dovrebbe risultare inferiore rispetto a quella prevista per i digital music store a causa della maggiore maturità raggiunta da questo mercato, anche se dovrebbe comunque rimanere significativa in valore assoluto.

Nei casi precedentemente considerati, l'attività di consumo di musica attraverso i new media ha fatto scaturire un flusso di diritti d'autore che, nel 2004, secondo i dati SIAE, è risultato pari a 2,5 milioni di Euro, con un incremento superiore al 56% rispetto all'anno precedente, a testimonianza della dirompente crescita di questo segmento di consumi.

1.1.2 Strumenti Musicali e Piattaforme Digitali

I dati forniti da DismaMusica relativi al comparto degli strumenti musicali, categoria che al suo interno prevede anche le piattaforme musicali basate su computer, ci indicano che per quanto riguarda il 2004 in Italia il valore del mercato degli strumenti musicali e dei prodotti complementari ammonta a più di 340 milioni di euro, un dato che rappresenta un lievissimo calo, pari allo 0,6% rispetto a quanto registrato nel 2003. Ma proprio all'interno della categoria 'strumenti musicali', possiamo notare (v. tabella di seguito riportata) come siano proprio i sequencer ad avere un incremento del 6%.

Strumento	quantità 2004	var. 04/03	prezzo medio (€)	var. 04/03	valore 2004 (€)	var. 04/03
pianoforti	4.590	-8,0%	5.356	8,0%	24.584.400	0%
pianoforti digitali	17.230	32,0%	975	-14,0%	16.807.200	14%
organi e clavicembali	1.194	-35,0%	4.330	28,0%	5.170.200	-16%
tastiere portatili	123.180	6,0%	193	-23,0%	23.720.000	-18%
synt	3.720	-5,0%	1.480	3,0%	5.506.600	-2%
sequencer e moduli	5.245	-11,0%	477	20,0%	2.500.300	6%
chitarre acustiche	121.840	-2,0%	141	0,0%	17.164.000	-2%
chitarre elettriche	49.045	11,0%	577	-4,0%	27.302.600	6%
altri strumenti a plettro	2.240	-15,0%	286	-8,0%	641.400	-22%
strumenti a fiato	37.455	-2,0%	644	5,0%	24.127.900	3%
strumenti ad arco	13.110	8,0%	126	-12,0%	1.654.400	-4%
strumenti a percussione	129.990	4,0%	182	-1,0%	23.698.200	3%
fisarmoniche	2.575	31,0%	1.006	7,0%	2.591.000	40%
Totale	511.414	3,5%		-3,9%	175.468.200	-0,6%

- Dati di vendita di strumenti musicali (fonte: DISMAMUSICA)

Pur notando quindi un'evidente tendenza all'incremento della mole di fatturato di questo specifico settore, vediamo anche che effettuando una comparazione con la situazione in altri paesi europei ed extra-europei l'Italia non è propriamente ai primissimi posti (v.tabella di seguito con la situazione dei

principali mercati internazionali degli strumenti musicali per il 2004) con un gap particolarmente accentuato proprio nell'ambito della computer-music.

Paese	valore 2004	valore pro-capite 2004
Australia	266	13,28
Canada	440	13,77
Italia	287	4,96
Giappone	2.096	16,5
Regno Unito	526	8,81
Spagna	132	3,3
USA	5.920	21,04
Totale Paesi considerati	9.666	11,67(*)

- I principali mercati internazionali degli strumenti musicali. Dati 2004 in milioni di € (fonte: NAMM, the International Music Products Association)

(*) media

In questa tabella sono riportati i dati resi disponibili dalla NAMM (International Music Product Association). I dati si riferiscono ad Australia, Canada, Italia, Giappone, Regno Unito, Spagna e Stati Uniti. Guardando ai valori, è possibile apprezzare come la diffusione della cultura musicale negli Stati Uniti si rifletta anche su tale comparto. Il corrispondente valore per il 2004 è pari a ben 6 mila milioni di Euro, con una spesa pro-capite di oltre 20 Euro. Sotto questo profilo, Giappone, Australia e Canada si attestano tra i 16 e i 13 Euro, mentre in Europa l'Italia si colloca in posizione mediana, tra Regno Unito e Spagna (4,96 Euro contro, rispettivamente 8,81 e 3,3 Euro).

Considerando la media del valore pro-capite speso dai consumatori dei Paesi compresi nella statistica, pari approssimativamente a 12 Euro, si comprende l'importanza di questo tipo di consumo a livello aggregato, non di meno, si può osservare che, rispetto a tali valori medi, il mercato italiano mostra segni di ritardo; al di là delle motivazioni che possono spiegare tale divario, ciò può comunque indicare l'esistenza di significativi spazi di crescita potenziale.

1.1.3 Collaborazione e Condivisione in Rete

Tutto ciò si riflette naturalmente anche sul dominio specifico della collaborazione e condivisione di musica in rete, rispetto alla quale l'Italia è sicuramente indietro in confronto agli altri mercati, con ampi margini di miglioramento che giustificano sicuramente un buon ottimismo per l'affermazione del progetto M.O.D.E.M.

Solo in questi ultimi mesi si stanno affermando alcune realtà come il portale ClubMusicWeb che consente la condivisione e la collaborazione di risorse musicali, specializzandosi su un servizio attivo di interscambio di 'prestazioni' professionali tra singoli musicisti e turnisti. Il portale www.Clubmusicweb.it si autodefinisce come "la prima sala d'incisione online in Italia" e offre ai turnisti un'opportunità di lavorare comodamente da casa mentre per gli emergenti che hanno voglia di condividere le proprie idee e le proprie creazioni è un ottimo spazio di interazione. Si possono ascoltare ed inserire brani demo ma

anche richiedere o proporre provini online, per quello che sicuramente può essere un ottimo punto di riferimento per le finalità del progetto.



Il portale ClubMusicWeb consente la condivisione e la collaborazione di risorse musicali

Un altro servizio che può essere citato è quello di <http://www.music-boss.com/index.htm>, un sito che permette a chiunque di accedere a prestazioni professionali per quanto riguarda la produzione e l'assistenza contrattuale per un eventuale debutto discografico, e che in più offre un aggiornato database di tutta la scena musicale italiana, dai managers agli editori, dalle case discografiche ai produttori, divisi per regione e per categorie professionali. Molto utile ed efficace. Così come il sito di www.audiocoop.it, una cooperativa di etichette e musicisti indipendenti molto attiva che ogni anno a novembre organizza l'unica fiera delle etichette indipendenti italiane, il MEI di Faenza. È un sito articolato in servizi, corsi, suggerimenti e narrazioni di esperienze. Non siamo però ancora in presenza di scambi o collaborazioni on line.

Certo, quelli elencati sono tentativi di allinearsi, rispetto ad analoghi servizi erogati nel resto d'Europa, a quanto l'orizzonte della Rete permette di fare: pensiamo ai servizi di masterizzazione on line che stanno dilagando in UK. Veri e propri servizi per professionisti che, andando in rete, abbattano i costi anche per i giovani gruppi che vogliono dare un "suono finale" professionale ai loro demo prodotti con i computer ed i software. Con circa 50-70 sterline (circa 100 euro) è possibile masterizzare un brano inviandolo on line a

www.imastering.co.uk (che hanno masterizzato albums di Madonna, Robbie Williams, Oasis) e riavendolo indietro masterizzato in 5 giorni, oppure a www.online-mastering.com (studio tedesco esperto in dance ed elettronica europea) che per 40 sterline a brano e due giorni restituisce i vostri demo con quel giusto suono professionale. E sono solo due sui cinque-sei già attivi in questo settore di frontiera in Europa. Ma altri servizi sono attivi e si stanno attivando (scrittura ed arrangiamento su commissione, servizi legali e professionali per artisti, ecc.).

Va ricordato, comunque, che i musicisti in tutto il mondo hanno sempre usato la Rete, anche quando era in fasce, ossia molto tempo fa (dalla metà degli anni Ottanta, quando i primi IBM compatibili e i primi Apple II hanno iniziato a circolare nelle case affiancandosi agli Atari) per scambiarsi files, esperienze, liste di brani, pezzi di canzoni. La collaborazione asincrona in remoto va fatta risalire a queste prime esperienze, quando Reti satellitari, ADSL e banda larga erano parole riservate forse solo ai servizi segreti delle superpotenze. Internet, fin dagli anni Sessanta, quando era solo un sogno per i musicisti, ha vissuto, prima ancora di nascere, nell'immaginario di chi componeva musica: un mezzo per abbattere frontiere spaziotemporali e costi, ma anche un veicolo di umanità universale, deterritorializzato, affine allo spirito della musica.

L'Italia in questo si muove con lentezza: il mercato italiano, lo abbiamo visto, è decisamente in crisi e il suo volume non permette di immaginare la diffusione di questi servizi, se non in particolari nicchie. Ma d'altronde perché creare doppioni italiani di servizi professionali inglesi, tedeschi o americani che già sono raggiungibili con Internet? La Rete, anche in questo settore, è globalizzante ed abbatte le frontiere territoriali puntando solo a ciò che unisce. In questo caso, un forte tasso di professionismo tecnico e musicale in quella particolare sfera della produzione musicale che è la "qualità" del suono, premessa necessaria per l'accesso ai media e quindi alla diffusione e, forse, al successo.

1.1.4 Comunità On Line

Le comunità di musicisti on line sono state tra le prime ad organizzarsi ed a sfruttare la Rete, come abbiamo visto. Dall'esperienza di Res Rocket (che diede vita al Rocket Network basato a S. Francisco, che tra il 1998 ed il 2003 raccolse on line una comunità di 14.000 musicisti in tutto il mondo, che potevano fare jam session on line sui modem a 28k usando come hub un software chiamato DRGN, Distributed Real Time Groove Network, e con Rocket Control 2.0 ogni tipo di piattaforma DAW poteva attraccare al network, da Cubase a Logic) alle attuali comunità che girano attorno a www.DigitalMusician.net, di ambito ProTools, o www.iCompositions.com di Apple, il fine è sempre quello di riuscire a creare musica condividendo risorse tecniche e creatività.

Proprio la comunità di Apple, che usa come piattaforma GarageBand, un software per computer Apple, sta generando un interessante esempio di comunità musicale pubblica ed attiva e transnazionale. Sono molti infatti i frequentatori italiani, anche se spesso irricognoscibili per via di pseudonimi

derivati da qualunque altra lingua o dialetto dei media. Le cifre parlano da sole: alla fine del 2005 gli utenti erano poco più di 10.000, oggi sono oltre 30.000 e continuano a crescere. Il meccanismo di adesione è semplice: ci si iscrive come utente e si cominciano a mettere on line le proprie idee sotto forma di files più o meno sviluppati. A quel punto qualcuno li ascolta, magari li trova interessanti o affini a ciò che sta facendo, li scarica, li elabora e li rimette in circolo. Le canzoni ("compositions") scritte e scaricabili dal sito sono circa 22 mila, suddivise in una ventina di generi. Nella classifica domina la musica elettronica, che vanta più di cinquemila composizioni, seguita dal rock/pop con quasi quattromila pezzi pronti da ascoltare o rielaborare. Seguono hip hop e alternative, e poi jazz blues, new age e metal, ultimi reggae e latinoamericano. Anche questa classifica di generi rispecchia da un lato la modalità di composizione su computer, dove i brani elettronici o pop possono essere composti più facilmente, e dall'altra la predominanza e la diffusione sui media dei generi più di successo.

Su siti come quello che stiamo descrivendo possono nascere gruppi on line "distribuiti" sul pianeta, possono crearsi situazioni di ogni genere, perché su iCompositions ci sono dilettanti e professionisti, stelle del rock americano come Nine Inch Nails, che hanno messo on line senza problemi alcuni loro brani per lasciare agli altri la libertà di elaborarli, e talenti sconosciuti che cercano di emergere. La comunità giudica i brani in un modo molto semplice: li scarica, li vota, ma in realtà il successo di una composizione è dato da quattro parametri: numero di ascolti, votazione espressa a stelline, giudizio (a parole) e download del brano. Si può anche usare la comunità come vetrina, bloccando la manipolazione del brano (come su <http://www.vitaminic.com/> o www.Mp3.com) ma questo significa non cogliere le opportunità della condivisione della musica on line. Una sottocomunità italiana in iCompositions di circa una cinquantina di assidui frequentatori sta partecipando a progetti comuni con tedeschi, francesi, canadesi. E poi ci sono i concorsi su base tematica, organizzati dal sito, e la radio ufficiale di Compositions, che trasmette i brani composti dai membri della comunità.

Altre comunità, come la newyorkese Orchard (www.theorchard.com) offre brani sconosciuti di culture musicali occidentali o di altre culture, permettendo di scoprire altri universi sonori e riscoprire musicisti dimenticati, e mette on line la musica degli artisti della sua comunità.

Come ultima esperienza va segnalata la Rete della Musica Elettronica (www.musiweb.ath.cx) iniziativa che dal 1999 il Ministero della Istruzione Università e Ricerca italiano (MIUR) sta sostenendo e sviluppando attraverso la creazione di un sito web dedicato e la costituzione di una rete di scuole dotate di tutti gli strumenti informatici e didattici per poter creare musica in Rete. La rete della musica elettronica è uno spazio educativo di ricerca, di progetto, costituito da ambienti tecnologici dove i ragazzi possono incontrarsi, socializzare e concretamente dar vita a prodotti creativi attraverso lo scambio di esperienze e ricerche legate alla musica. L'idea di realizzare una rete di laboratori dedicati alla ricerca, alla produzione e alla diffusione della musica in ambiente digitale nasce dalla riflessione sui nuovi modelli educativi e sulle

nuove pratiche di apprendimento ed insegnamento necessari a fronteggiare e gestire il cambiamento in corso nel mondo dei ragazzi dall'arrivo delle nuove tecnologie nella vita di tutti i giorni. A supporto del progetto c'è l'idea che la ricerca e la produzione di musica elettronica costituisce uno strumento semplice ed immediato per avvicinare i ragazzi, in maniera creativa, all'universo contemporaneo che richiede, per una fattiva integrazione, l'acquisizione di alti standard di competenza specifica e dunque di alti standard formativi. Il progetto di rete della musica elettronica nasce da uno di quei rari incontri tra l'esigenza di dar vita a modelli innovativi di intervento nella formazione e quella di utilizzare finalizzandoli a questo scopo i risultati della ricerca sul campo, nel caso in questione la ricerca dedicata allo studio delle culture giovanili.

L'osservazione diretta dei primi gruppi metropolitani che producevano nuove "sonorità indipendenti per vocazione e autoprodotte per scelta", e la verifica di quanto sentita e diffusa fosse, in questi gruppi, la spinta a voler progettare e realizzare produzioni musicali in proprio, anche grazie alla comparsa sul mercato di tecnologia dedicata a basso costo, sono alla base del progetto. Mutuato direttamente dalla ricerca sul campo, un bisogno, rilevato come diffuso e fortemente sentito tra i giovani, è stato trasferito all'interno dell'offerta formativa extracurriculare nella scuola secondaria superiore. La pratica dell'autoproduzione musicale è così diventata, attraverso il PON 2000-2006 del MIUR, anche pratica di contrasto indirizzata ad arginare il problema della dispersione scolastica.

Ma cosa avviene nella Rete della Musica Elettronica? Formazione ai software ma anche educazione al dialogo, uso degli strumenti musicali digitali ma anche linee guida per esplorare le tradizioni e le culture di appartenenza, in una logica educativa reticolare ed orizzontale che privilegi lo sviluppo di progetti comuni sul tema dell'integrazione, dell'identità culturale e del recupero della memoria musicale locale. Nei laboratori i singoli computer con propri apparati audio-midi e postazioni master (con funzione anche di studio di registrazione) sono tra loro collegate in rete interna Lan, ed esterna (internet). In ogni singolo laboratorio è possibile quindi collegarsi in ogni momento con qualsiasi altra postazione di lavoro o nodo di rete. Allo stesso tempo il collegamento di tutte le postazioni via internet permette di collegarsi a qualsiasi altro laboratorio o a qualsiasi altra esperienza presente in rete in questo ambito di ricerca e produzione creativa. 1500 allievi italiani hanno frequentato i corsi di formazione della Rete negli ultimi 3 anni, producendo musica e video, creando i siti delle scuole nei quali mettere la loro musica e scambiando i progetti in Rete con le altre scuole. L'attuale Portale dispone di aree dedicate ai software, alla didattica, ci sono corsi in rete per usare Reason e Cubase, ci sono banche di campioni e loop da scaricare, ci sono percorsi guidati per scoprire i suoni e le tradizioni dei territori (percorsi della memoria) e tutti gli strumenti necessari per comunicare in Rete. Un modello da seguire, che potrebbe anche innescare meccanismi positivi di sviluppo nell'educazione e nelle pratiche lavorative tra i privati e le aziende.



Il portale della Rete della Musica Elettronica, iniziativa promossa dal Ministero della Istruzione Università e Ricerca italiano

2. La Ricerca

Per analizzare e 'fotografare' al meglio l'attuale situazione del mondo della collaborazione musicale in rete è stata effettuata una ricerca approfondita sulle realtà presenti online e sulle caratteristiche dei singoli portali.

Come prima istanza tutti i partner del progetto hanno definito tre principali categorie da prendere in esame: i portali che consentono di effettuare l'upload e il download di suoni (librerie di suoni online), i portali che consentono di scambiare parti di brani musicali per una creazione di progetti musicali in condivisione (studi virtuali) e infine i portali che consentono di effettuare l'upload e il download di interi brani musicali.

Sulla base di questa tripartizione, i partner coinvolti nella fase di ricerca (IUA Barcelona, Steinberg France, BrightonArt e MidiWare) hanno effettuato una raccolta di indirizzi di siti web, fornendo ognuno una lista con un massimo di venti portali per ogni categoria.

Una volta terminata la fase di raccolta delle liste, si è stabilito un numero massimo di portali da analizzare (sedici). I sedici portali sono stati ottenuti dalle liste iniziali fornite dai partner seguendo due criteri di selezione: il numero di ricorrenze di ogni portale nelle quattro differenti liste e l'ordine relativo all'interno di ogni lista. Una volta rilevati i portali delle tre categorie che fossero presenti in più di una posizione all'interno delle singole liste fornite dai partner, per arrivare al numero finale di sedici siti web sono stati aggiunti i portali presenti nelle primissime posizioni di ciascuna lista.

V. Allegato A - La lista definitiva dei sedici portali

Il passo successivo è stato quello di suddividere i portali da prendere in esame per poterli assegnare ai quattro partner coinvolti nella fase di ricerca.

Si è quindi stabilito che ogni partner avesse un numero comune di portali da analizzare (sette) definendo anche un particolare criterio di suddivisione: i partner hanno svolto la ricerca su quattro portali uguali per tutti, nello specifico sono stati presi in esame i primi portali di ciascuna delle tre categorie (librerie di suoni, studi virtuali e scambio di file musicali) ed il secondo portale della categoria delle librerie di suoni.

I restanti dodici portali sono stati suddivisi tra i quattro singoli partner, che hanno avuto in questo modo tre siti web in più da analizzare.

I quattro portali comuni a tutti i partner erano MI7Libraries (il primo nella categoria delle librerie di suoni), Jam2Jam (il primo nella categoria degli studi virtuali), IUMA (il primo nella categoria dello scambio di file musicali) e IUA Freesound (il secondo nella categoria delle librerie di suoni).

I restanti dodici portali sono stati assegnati in questo modo: Brighton Art ha avuto in assegnazione i portali Overplay, Artistopia e My Virtual Band; IUA Barcelona i portali CCMixer, Loopwise e Ninjam; Steinberg France i portali Digital Musician, HitSquad e SoundDogs; MidiWare i portali Waveform, Magnatune e Digidelivery.

Per l'analisi delle caratteristiche dei singoli portali ogni partner ha potuto contare sul valido supporto di una griglia di osservazione definita dal partner Scierter con l'obiettivo di effettuare un'indagine approfondita sulle caratteristiche tecniche, sui contenuti, sui servizi offerti e sugli strumenti di comunicazione, di gestione e di pagamento di ogni singolo portale.

2.1 Analisi quantitativa

2.1.1 Caratteristiche tecniche

Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche dei portali analizzati, il primo elemento preso in esame è stato il tipo di software di cui ha bisogno l'utente per interagire con il sistema. Nella maggior parte dei casi si è visto come sia sufficiente un browser standard senza alcun particolare client specifico. Il portale è sicuramente 'cross platform', utilizzabile cioè su più piattaforme (normalmente su sistemi Mac e PC).

Altro elemento fondamentale preso in esame è il tipo di dati/documenti scambiati all'interno del portale, in questo caso la maggioranza dei siti web analizzati consente la condivisione e il download/upload di file musicali nei formati standard MP3 e, solo in pochi casi, nei formati audio lineari WAV e AIFF sicuramente molto più dispendiosi dal punto di vista del 'peso' specifico del file. In alcuni casi i portali adottano anche nuovi formati di compressione come WMA (proprietario Microsoft) e AAC (proprietario Apple).

Altro aspetto fondamentale preso in esame è il tipo di interazione con il sistema e, di conseguenza, le possibili azioni e operazioni che l'utente può svolgere all'interno di ogni portale.

Principalmente le possibilità offerte da ogni portale sono differenti ma, nella maggior parte dei casi, si ha la possibilità di effettuare il download e il preascolto dei file musicali. In un unico caso tra i vari portali presi in esame (Jam2Jam) si ha a disposizione un'applicazione che si basa su un software proprietario, con tutta una serie di azioni possibili del tutto differenti, avendo in questo caso a disposizione un vero e proprio strumento musicale virtuale completo con funzioni di base di arrangiamento in tempo reale.

Successivamente è stato analizzato il meccanismo di base dell'interazione tra gli utenti che, nella maggioranza dei casi, è davvero limitato ad un puro e semplice upload e download dei brani. Solo in un caso preso in esame (il portale per l'upload/download dei brani musicali Magnatune) si ha a disposizione anche un forum per l'interazione tra gli utenti.

L'interazione in tutti i casi analizzati è esclusivamente monodirezionale, ad eccezione del caso particolare già citato in precedenza (Jam2Jam) dove l'interazione è per forza di cose bidirezionale trattandosi di un 'arranger' virtuale in tempo reale.

In tutti i casi presi in esame il metodo di interazione porta ad un accrescimento della comunità degli utenti, considerando estremamente proficuo l'interscambio di esperienze e di progetti musicali comuni tramite i singoli portali.

Ogni portale preso in esame si è poi contraddistinto per una specifica peculiarità rispetto agli standard d'uso degli strumenti commerciali con supporto online. In particolare la libreria di suoni online freeware IUA Freesound si differenzia dagli altri sistemi per l'implementazione della Creative Commons Sampling Plus License, che consente di utilizzare liberamente ogni file scaricato a patto di specificare sempre l'autore del file ogni qual volta il file venga utilizzato.

I fattori che contraddistinguono gli altri portali presi in esame sono tra loro molto differenti e vanno dalla possibilità di avere a disposizione ogni materiale in modo totalmente gratuito (Waveform.dk) fino all'ottimo compromesso tra situazione commerciale e 'freeware' con il caso di Magnatune, un'etichetta discografica virtuale in grado di garantire agli artisti compensi sicuramente più equi delle corrispettive organizzazioni tradizionali.

2.1.2 Caratteristiche del sito web

Tra i fattori presi in esame nell'analisi delle caratteristiche dei portali oggetto della ricerca c'è anche la lingua utilizzata. Ebbene tutti i portali presi in esame utilizzano come unica lingua l'inglese. C'è solo un caso, quello del portale commerciale Digidelivery, in cui le lingue supportate sono anche il Francese, lo Spagnolo, il Tedesco, l'Italiano, il Cinese, il Giapponese e il Coreano.

Nessuno dei portali presi in esame presenta al suo interno delle aree riservate per gruppi particolari di utenti (come imprese, disabili, ecc.)

Tutti i portali si sono invece rilevati estremamente semplici ed immediati per la navigazione, implementando nella maggior parte dei casi un'interfaccia grafica molto intuitiva in grado di facilitare non poco tutte le operazioni consentite all'interno del sito.

Per quanto riguarda l'eventuale implementazione di una procedura di registrazione o di iscrizione per l'accesso al portale o per l'accesso esclusivo ad alcuni servizi al suo interno, in tutti i casi si ha un modulo da compilare per l'inserimento di dati personali che tuttavia garantisce solo l'accesso ad alcuni particolari servizi offerti dal sito. La stragrande maggioranza dei servizi è disponibile senza alcun tipo di sottoscrizione o invio di dati. Solo in un caso (MI7 Libraries) la sottoscrizione è a pagamento, pur avendo in questo modo a disposizione un credito per il download di suoni.

2.1.3 Contenuti, servizi e strumenti di comunicazione

In merito ai contenuti e ai servizi offerti dai vari portali presi in esame, si è potuto riscontrare che la tipologia di informazione offerta con maggiore frequenza è in tutti i casi strettamente connessa ai contenuti offerti (suoni/brani musicali) con tutte le informazioni specifiche che riguardano eventuali nuovi suoni/brani e le loro caratteristiche.

Queste informazioni sono organizzate e catalogate in base alle singole specifiche dei contenuti offerti. Per quanto riguarda, ad esempio, i suoni disponibili all'interno delle librerie online, si ha a disposizione un quadro generale sul tipo di suono, il formato utilizzato, il genere, il tipo di (eventuale) strumento campionato, il BPM, la tonalità, la durata, le dimensioni, l'eventuale prezzo, ecc.

Nel caso di etichette virtuali con scambio di interi brani musicali (Magnatune) le informazioni sono normalmente catalogate in base al genere musicale e in base all'artista autore dell'opera.

Nella maggior parte dei casi i portali offrono anche un tutor online o una sezione di supporto che consente agli utenti di apprendere con pochi e semplici passaggi i servizi offerti e disponibili tramite il sito. In quasi tutti i portali è presente un'utile sezione con le domande più frequenti (FAQ) e in un caso (MI7Libraries) è possibile anche richiedere un supporto diretto tramite posta elettronica. In questo modo gli utenti hanno la possibilità di inviare opinioni/lamentele sul servizio offerto, caratteristica questa molto importante nell'ottica di un perfezionamento del portale. In due casi (IUA Freesound e Magnatune) è presente anche un forum tramite il quale è possibile l'interazione con chi gestisce direttamente i servizi all'interno del sito web.

Non sono molti da questo punto di vista i portali che offrono degli strumenti per la comunicazione asincrona come forum, mailing list, newsgroup o scambio di file via FTP. Quest'ultimo tipo di comunicazione è sicuramente il più utilizzato (IUA Freesound, Waveform e Digidelivery).

Mentre per quanto riguarda gli strumenti di comunicazione sincrona come chat o audio/video conferenza c'è ancora molta strada da percorrere, considerando che ad eccezione del portale Jam2Jam che offre un servizio elementare di chat tra gli utenti, tutti gli altri portali sono completamente privi di qualunque tipo di strumento di comunicazione sincrona.

2.1.4 Gestione, diritti d'autore e pagamento

Per quanto riguarda la gestione tutti i portali consentono di salvare e gestire facilmente i dati degli utenti, ad eccezione del portale Jam2Jam dove non viene fornita la possibilità di inserimento dei dati. In pochi casi (IUA Freesound e Waveform) è possibile anche tracciare l'attività degli utenti.

La gestione dei diritti d'autore è piuttosto diversificata e specifica per i singoli casi. Si va dal caso particolare della libreria di suoni online MI7Libraries che concede in licenza tutti i suoni disponibili per un utilizzo 'non esclusivo' dei

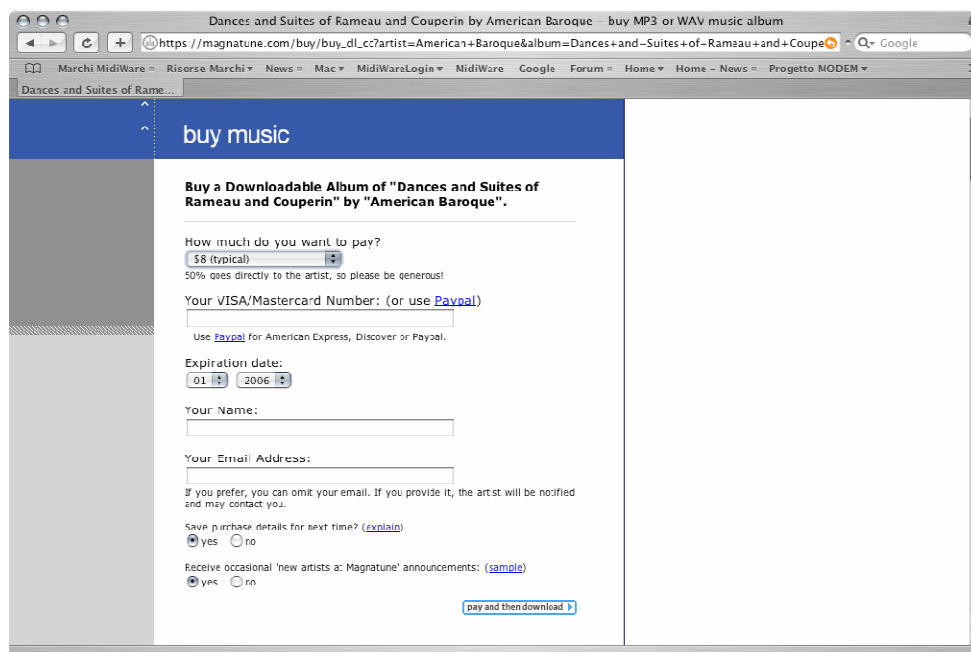
suoni all'interno di future produzioni, fino al caso di Waveform che mette in condivisione solo file musicali liberi da ogni tipo di copyright.

Tra le due opzioni c'è sicuramente il caso di IUA Freesound e della Creative Commons Sampling Plus License, che consente di utilizzare liberamente ogni file scaricato a patto di specificare sempre l'autore del file ogni qual volta il file venga utilizzato.

Altro caso piuttosto particolare della gestione dei diritti d'autore è il caso proposto dall'etichetta discografica virtuale Magnatune dove tutti gli mp3 a 128k sono disponibili con la licenza "Attribution-NonCommercial-ShareAlike" sempre della Creative Commons. In questo caso è possibile effettuare il download di tutta la musica denominata "free" e condividerla liberamente.

Anche l'utilizzo non-commerciale della musica scaricata è gratuito, ma se l'utente dovesse trarre guadagno dalla musica che ha scaricato dovrà condividere il guadagno con l'artista che ha realizzato il brano. In questo caso gli artisti che desiderano vendere la loro musica tramite il portale Magnatune, dopo aver firmato il contratto rimangono comunque in possesso dei diritti sulla loro musica concedendo a Magnatune una licenza 'non-esclusiva'.

Nel caso di vendita di file musicali (suoni o brani completi) il sistema di pagamento previsto è nella maggior parte dei casi con transazioni sicure tramite carta di credito o Paypal.



Nell'immagine la schermata per il pagamento di un album di musica classica del portale Magnatune. L'utente può decidere 'quanto' pagare la musica che sta per scaricare partendo da una quota minima di 8 dollari, ogni 'donazione' maggiore è naturalmente ben accetta!

2.2 Analisi qualitativa

2.2.1 Area tecnica

Per individuare gli elementi qualitativamente più interessanti emersi dalla fase di osservazione dei portali indagati ai fini della successiva definizione di un ipotesi di modello non si può prescindere da alcune dimensioni macro che si possono definire all'interno dei dati ricavati dall'indagine.

Nell'ambito delle caratteristiche tecniche dei portali esaminati, un elemento sostanziale è dato sicuramente dal formato di file utilizzato per il download/upload. A parte i casi presi in esame dove per la specificità e la tipologia dei portali individuati si hanno a disposizione alcuni formati di file non propriamente standard per rispettare la compatibilità con alcuni campionatori virtuali e con alcuni software di produzione musicale con formati proprietari, in rete i formati attualmente utilizzati sono sostanzialmente tre: lo standard di fatto MP3, lo standard proposto da Microsoft (WMA) e quello proposto da Apple (AAC). Il primo non prevede protezioni, gli altri nascono sia come evoluzioni del sistema di compressione MP3 (quindi sono più efficienti) sia, soprattutto, per inserire in esso sistemi di protezione del diritto di copia.

Il sistema AAC è proprietario di Apple Computer e, in coerenza con la politica di questa compagnia, non è concesso ad alcun altro; il sistema WMA intende invece diventare il nuovo standard al posto di MP3 ed è quindi molto diffuso.

I portali commerciali utilizzano praticamente tutti WMA, quelli alternativi hanno file MP3 e, in molti casi, anche AAC. Il portale Apple iTunes utilizza ovviamente AAC.

Il sistema di protezione (DRM: Digital Rights Management per WMA) consente molte raffinate forme di protezione (e di ostacolo all'utilizzo per il cliente).

La valutazione della qualità dei file è opinabile: secondo Microsoft e Apple i 128kpbs con il loro sistema di codifica corrispondono al doppio in MP3, quindi dovrebbero essere quasi equivalenti all'MP3, ma di fatto i fattori in grado di stabilire un'esatta differenziazione qualitativa sono molteplici. E' chiaro che la presenza di un formato universalmente utilizzato come il formato MP3, lascia pochi dubbi su quello che potrebbe essere il miglior compromesso tra qualità e diffusione per il futuro utilizzo nell'ambito del progetto M.O.D.E.M.

Un altro fattore sostanziale da prendere in esame in quest'ambito riguarda il meccanismo di base dell'interazione. Si evince facilmente dall'analisi sui singoli portali che l'obiettivo primario da raggiungere per la buona riuscita di un portale che favorisca la collaborazione e la condivisione di progetti musicali in rete è dato dalla flessibilità del sistema e da quante azioni e operazioni sia in grado di garantire a chi interagisce con il portale.

Da questo punto di vista il portale DigiDelivery rappresenta un ottimo esempio di flessibilità, trattandosi sicuramente di uno dei sistemi di trasferimento file più adattabili mai concepiti. In questo caso il meccanismo di interazione di base è costituito da una semplice applicazione 'client' che permette di creare e inviare un file, di qualsiasi dimensione, semplicemente cliccando e trascinandolo, proprio come per un'email. Non appena una spedizione verrà inviata, il destinatario riceverà automaticamente un'email di conferma contenente tutti i dettagli della spedizione, un messaggio da parte del mittente e la chiave di codifica che il destinatario deve inserire per eseguire il download del file in tutta sicurezza.

Sicuramente DigiDelivery, basato sulla tecnologia RocketDelivery™ e RocketServer™, è un modulo da prendere come esempio che consente un sistema di collaborazione integrata per sistemi Digidesign ma anche per qualunque altro applicativo, basandosi su anni di consolidata esperienza del progetto RocketNetwork, leader nel settore della collaborazione e della creazione di musica in rete.

2.2.2 Area contenuti

Nell'analisi dei contenuti e dei servizi offerti dai singoli portali, emerge come dato aggregante sostanziale la necessità di una definizione chiara ed univoca della tipologia di informazioni rese disponibili tramite il portale. Abbiamo visto come nella più parte dei casi il tipo di informazione offerta con maggiore frequenza è strettamente connesso ai contenuti offerti (suoni/brani musicali) con tutte le informazioni specifiche che riguardano eventuali nuovi suoni/brani e le loro caratteristiche. Nell'ottica della definizione di un modello valido per lo sviluppo di una piattaforma innovativa e completa non si può contare solo ed esclusivamente su questo tipo di informazioni, ma si ha la necessità di estendere la gamma di contenuti disponibili con almeno una sezione interamente dedicata alla didattica. All'interno di questa sezione dovranno trovare spazio materiali didattici che vadano a ricoprire una buona parte dello scibile legato alla produzione di musica con il computer ed all'interscambio di dati in rete, con tutorial, lezioni ed esempi per utenti di ogni livello di esperienza che garantiscano una diversificazione notevole dei livelli di apprendimento e, conseguentemente, un target molto ampio.

Un altro dato che emerge come dimensione macro è proprio legato alla presenza di tutorial online ed altre tipologie di supporto per gli utenti che accedono ai servizi offerti dai singoli portali.

In questo caso, pur avendo la maggior parte dei siti analizzati un tutor online o una sezione di supporto che consente agli utenti di apprendere i servizi offerti tramite il sito, si nota come questo tipo di supporto è limitato solo ed esclusivamente ad alcune procedure da seguire all'interno del portale per effettuare operazioni di base come l'upload e il download di file musicali, ma in nessun caso le sezioni didattiche si estendono ad argomenti rilevanti correlati come le tecniche di registrazione e di produzione musicale in digitale.

2.2.3 Area comunità di rete

Per quanto riguarda gli strumenti di comunicazione che consentono lo sviluppo di una 'community' tra gli utenti che accedono ai singoli portali, un elemento sostanziale è dato dal tipo di comunicazione consentita che, come si è potuto rilevare, è sempre di tipo 'asincrono'.

Nella situazione attuale, considerata la larghezza di banda mediamente disponibile e quindi la velocità di connessione media in dotazione alla maggior parte degli utenti, è difficile riuscire a garantire un servizio di comunicazione sincrona come una chat audio o video, per quanto alcuni portali come DigitalMusician.net stanno già lavorando in questa direzione e fanno ben capire quale potrà essere l'orientamento per i prossimi anni.

Certo diventa di fondamentale importanza la presenza all'interno del portale di tutti i servizi di comunicazione asincrona, in primis un forum moderato e un servizio efficiente di mailing list.

Nei portali presi in esame dalla ricerca prevale proprio il forum come strumento di comunicazione asincrona. Dal punto di vista puramente qualitativo, la validità del servizio dipende principalmente dal moderatore del forum, che ha il compito di gestire ed eventualmente filtrare gli interventi degli iscritti.

Per lo sviluppo di una piattaforma di e-learning, insieme alla presenza di corsi e tutorial online, si devono prevedere tutti i principali servizi di comunicazione asincrona.

2.2.4 Area gestionale

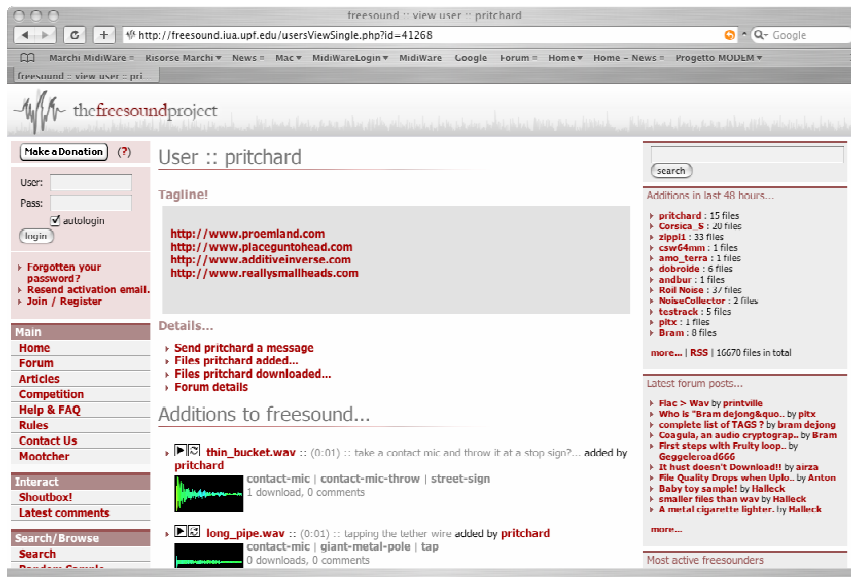
Dal punto di vista della gestione a livello di macro-dato l'elemento più interessante emerso dalla fase di osservazione e di indagine dei singoli portali è costituito dalla modalità di acquisizione e trattamento dei dati degli utenti che accedono al servizio.

Nella maggior parte dei casi i portali presi in esame consentono una semplice creazione di un 'account' con l'inserimento dei dati di base dell'utente, anche se non è prevista una precisa regolamentazione in materia di protezione e trattamento dei dati personali, regolamentazione alla quale la piattaforma da sviluppare per il progetto M.O.D.E.M. dovrà chiaramente sottostare (legge 675/96).

Per quanto riguarda poi la possibilità di tracciare le attività degli utenti si è potuto vedere come soltanto in alcuni casi (IUA Freesound e Waveform) sia possibile tracciare l'attività degli utenti, tramite un'area che consente di visualizzare per ogni utente i file per i quali sono stati effettuati il download/upload o gli eventuali interventi all'interno del forum.

Si tratta sicuramente di un limite piuttosto importante dei singoli portali, non potendo in questo modo avere alcun tipo di 'controllo' sulle attività di tutti coloro

che accedono ai servizi nell'ottica di un costante e necessario 'monitoring' per perfezionare, orientare e migliorare i servizi stessi.



La sezione che consente di 'tracciare' le attività di un utente del portale IUA Freesound.

2.2.5 Area diritti d'autore

Come abbiamo potuto vedere (cfr. paragrafo 2.1.4 Gestione, diritti d'autore e pagamento) la gestione dei diritti d'autore è piuttosto diversificata e specifica per i singoli casi, in corrispondenza anche delle normative vigenti nei diversi paesi che 'ospitano' i singoli portali presi in esame. Pur essendo sicuramente molto interessante il progetto 'Creative Commons Sampling Plus License', che consente di utilizzare liberamente ogni file scaricato a patto di specificare sempre l'autore del file ogni qual volta il file venga utilizzato, la soluzione probabilmente più adatta nell'ottica dello sviluppo di un'ipotesi di modello è quella adottata dal portale Waveform.dk

Waveform.dk nel suo 'disclaimer' pubblicato sul sito non assume alcun tipo di responsabilità riguardo ai contenuti ed al materiale audio che rende disponibile, precisando che provvederà a rimuovere immediatamente qualunque file che possa essere in qualche modo protetto da copyright.

Potendo poi 'monitorare' tutte le attività degli utenti connessi al portale, chiunque dovesse contravvenire al regolamento interno di Waveform.dk viene immediatamente avvisato e successivamente segnalato alle autorità competenti.

E' possibile dunque effettuare l'upload solo ed esclusivamente di suoni creati dai singoli utenti.

Poter gestire in questo modo una questione così delicata come quella dei diritti d'autore e del copyright è sicuramente la soluzione più semplice e conveniente.

2.2.6 Area pagamento

L'indagine che è stata svolta sui vari portali era mirata principalmente all'individuazione del sistema di pagamento previsto, naturalmente solo nel caso in cui fosse prevista un'effettiva vendita di file musicali e/o servizi.

Ebbene, una volta appurato che (seguendo una consuetudine oramai ben consolidata nella rete) il sistema di pagamento maggiormente utilizzato è quello della transazione sicura con carta di credito, seguito dal sistema di pagamento PayPal (che fa capo al gruppo eBay), si è potuto vedere come un più che valido modello nell'ottica della definizione della piattaforma M.O.D.E.M. sia costituito dal sistema implementato dal portale IUA Freesound.

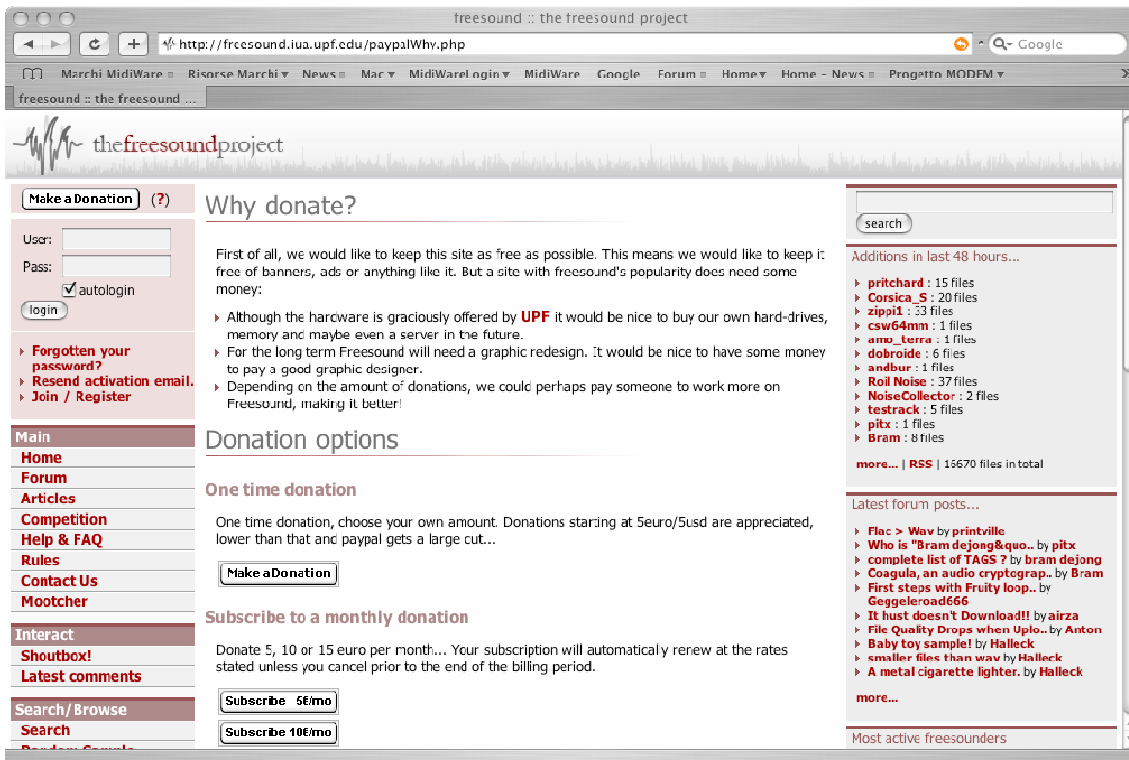
La struttura che gestisce il portale dichiara di voler mantenere il servizio il più possibile gratuito, senza alcun tipo di banner pubblicitario, fermo restando che la necessità di un sostentamento economico è ben evidente in primis da parte di chi dichiara l'intento.

Per questo motivo viene fornita la possibilità di 'supportare' e sostenere il portale in modo attivo facendo una donazione (tramite, anche in questo caso, PayPal).

Ogni tipo di donazione è naturalmente ben accetta (a partire da 5 Euro/5 dollari, cifra al di sotto della quale la donazione avrebbe poco senso considerando la commissione che prende il servizio PayPal) e, garantiscono i gestori del portale, la donazione viene immediatamente investita per migliorare il servizio offerto (tramite, ad esempio, l'acquisto di nuovi hard disk per ampliare lo spazio disponibile per i file musicali o l'assunzione di nuovo personale in grado di perfezionare ed ottimizzare i servizi e la veste grafica del portale).

L'utente è inoltre incentivato alla donazione dalla pubblicazione sul sito del suo nominativo in una speciale 'classifica' dei donatori più 'generosi'.

Si tratta sicuramente di un sistema che può essere applicato con indubbi vantaggi anche ad un'ipotesi di modello per la piattaforma M.O.D.E.M.



freesound :: the freesound project

Make a Donation (?)

Why donate?

First of all, we would like to keep this site as free as possible. This means we would like to keep it free of banners, ads or anything like it. But a site with freesound's popularity does need some money:

- ▶ Although the hardware is graciously offered by **UPF** it would be nice to buy our own hard-drives, memory and maybe even a server in the future.
- ▶ For the long term Freesound will need a graphic redesign. It would be nice to have some money to pay a good graphic designer.
- ▶ Depending on the amount of donations, we could perhaps pay someone to work more on Freesound, making it better!

Donation options

One time donation

One time donation, choose your own amount. Donations starting at 5euro/5usd are appreciated, lower than that and paypal gets a large cut...

Make a Donation

Subscribe to a monthly donation

Donate 5, 10 or 15 euro per month... Your subscription will automatically renew at the rates stated unless you cancel prior to the end of the billing period.

Subscribe 5€/mo

Subscribe 10€/mo

Search

Additions in last 48 hours...

- ▶ pritchard : 15 files
- ▶ Corsica_S : 20 files
- ▶ zipoi1 : 33 files
- ▶ csw64mm : 1 files
- ▶ amo_terra : 1 files
- ▶ dobroide : 6 files
- ▶ andbur : 1 files
- ▶ Roll Noise : 37 files
- ▶ NoiseCollector : 2 files
- ▶ testrack : 5 files
- ▶ pitx : 1 files
- ▶ Bram : 8 files

more... | RSS | 16670 files in total

Latest forum posts...

- ▶ Flac > Wav by printville
- ▶ Who is "Bram deJong&quo... by pitx
- ▶ complete list of TAGS ? by bram deJong
- ▶ Coagula, an audio cryptograp... by Bram
- ▶ First steps with Fruity loop.. by Geggeleroad666
- ▶ It just doesn't Download!! by airza
- ▶ File Quality Drops when Uplo... by Anton
- ▶ Baby toy sample! by Halleck
- ▶ smaller files than wav by Halleck
- ▶ A metal cigarette lighter. by Halleck

more...

Most active freesounders

La sezione del portale IUA Freesound che consente di effettuare le donazioni.

3. Un'ipotesi di modello

Sulla base del lavoro di analisi svolto è possibile definire alcuni punti fermi dai quali non si dovrebbe prescindere per la definizione di un'ipotesi valida di modello, con anche uno schema che può fornire una rappresentazione grafica della struttura di una potenziale piattaforma.

V. Allegato B – Rappresentazione grafica della struttura dell'ipotesi di modello

Ecco le caratteristiche principali sulle quali si basa l'ipotesi di modello.

- Portale multilingua compatibile con tutti i principali browser standard PC e Mac con GUI intuitiva
- Nessuna applicazione 'client' specifica necessaria
- Accesso tramite form standard per sottoscrizione gratuita
- Tutto il materiale audio viene interscambiato utilizzando lo standard MP3
- Server con spazio disponibile tra i 100 e i 500 GB
- Possibilità di effettuare upload e download di interi brani/porzioni di brani/suoni
- Suddivisione del materiale audio in più categorie ramificate con la struttura rappresentata in Allegato C

V. Allegato C – Rappresentazione grafica della suddivisione del materiale audio

- Ricca sezione interamente dedicata alla didattica con tutorial e lezioni

- Implementazione di tutti i principali strumenti di comunicazione asincrona, con eventuale 'predisposizione' per una prossima implementazione di strumenti di comunicazione sincrona
- Tutto il materiale audio che transita attraverso il portale è libero da copyright
- Tutto il materiale audio che transita attraverso il portale viene interscambiato gratuitamente (con possibile opzione di 'donazione' sul modello IUA Freesound)



4. Conclusioni

Considerando la qualità dei partner coinvolti nel progetto non è difficile preconizzare una valida realizzazione dell'ipotesi di modello proposta, così come diventa altrettanto semplice prevedere il grande interesse che un portale di questa tipologia potrà suscitare considerando le enormi potenzialità, le opportunità e la varietà dei servizi offerti.

Allegato A

Siti web per l'interscambio di musica in rete da analizzare

	Upload e download di suoni (librerie online)	Studi Virtuali	Upload e download di file musicali
1.	http://www.mi7libraries.com	http://explodingart.com/jam2jam.html	http://www.iuma.com/
2.	http://freesound.iua.upf.edu/	http://www.digitalmusician.net/	http://magnatune.com/
3.	http://www.waveform.dk	http://www.artistopia.com/	http://www.loopwise.com
4.	http://sounddogs.com	http://www.myvirtualband.com/	http://www.overplay.com
5.	http://ccmixter.org	http://www.ninjam.com/	http://www.hitsquad.com
		http://www.digidesign.com/digidelivery	

Allegato B



Allegato C