

Il tramonto dell'autore? 5 verità controintuitive sul Copyright nell'era dell'IA

Nel cuore di *Io, Robot*, pellicola del 2004, il detective Del Spooner rivolge al sospettato Sonny — un automa — una domanda che oggi suona come un atto d'accusa filosofico: «Un robot può scrivere una sinfonia? Un robot può trasformare una tela bianca in un capolavoro?». Sonny, con una grazia algoritmica spiazzante, ribatte: «Lei può farlo?».

Quella di Spooner non era solo arroganza: era la difesa dell'ultimo bastione dell'orgoglio umano. Per secoli, abbiamo immaginato la creatività come una "scintilla divina" o un segreto biologico inaccessibile alla materia inerte. Oggi, quel confine è evaporato. Non siamo più nel campo della fantascienza, ma in quello del diritto e dell'ontologia. Il problema non è più se una macchina possa "creare", ma se noi siamo pronti a riconoscere quella creazione come "opera dell'ingegno". Le vecchie categorie legali, nate tra il fumo delle rotative e la polvere dei tribunali ottocenteschi, barcollano di fronte a sistemi che non si limitano a imitare la vita, ma la decostruiscono in stringhe di dati.

Per orientarsi in questo nuovo paesaggio, ecco 5 verità controintuitive che ridefiniscono il rapporto tra uomo, algoritmo e proprietà intellettuale.

1. Il copyright è un club per soli umani (e nemmeno lo Spirito Santo è iscritto)

Il diritto d'autore moderno è un'architettura rigorosamente antropocentrica. Per la legge, la creatività non è un valore estetico assoluto, ma una proiezione della personalità umana. Se non c'è un uomo dietro il pennello (o il mouse), non c'è protezione.

Il caso che ha fatto scuola è quello del "Monkey Selfie": nel 2011, un macaco (tecnicamente un *cinopiteco*) si scattò un autoritratto utilizzando l'attrezzatura del fotografo David Slater. Nonostante la bellezza dell'immagine, i tribunali stabilirono che l'opera apparteneva al pubblico dominio. Poiché il macaco non è un essere umano, non possiede "personalità" giuridica e non può rivendicare diritti. Questa barriera è difesa con fermezza dallo U.S. Copyright Office, che rifiuta la registrazione di qualsiasi opera attribuita alla natura, agli animali o persino a entità metafisiche.

La posizione dello U.S. Copyright Office "Per qualificarsi come opera d'autore, un'opera deve essere creata da un essere umano. L'Ufficio non registrerà opere prodotte dalla natura, dagli animali o dalle piante, né opere presumibilmente create da esseri divini o soprannaturali (come lo Spirito Santo), né opere prodotte da una macchina che funzioni in modo casuale o automatico senza alcun intervento creativo umano."

2. La storia si ripete: quando la fotografia non era "arte"

Lo scetticismo che oggi accoglie l'IA generativa è l'eco di un dibattito avvenuto oltre un secolo fa. Quando apparvero le prime fotocamere, la comunità artistica gridò allo scandalo: come poteva essere "arte" un processo puramente meccanico in cui bastava premere un tasto? La macchina sembrava aver derubato l'uomo del suo ruolo di creatore.

La svolta arrivò nel 1884 con il caso *Sarony vs. Burrow-Giles Lithographic Company*. Al centro del contenzioso c'era una fotografia di Oscar Wilde scattata da Napoleon Sarony. La Corte Suprema degli Stati Uniti stabilì che Sarony era l'autore non perché avesse premuto l'otturatore, ma perché aveva esercitato un **controllo** creativo totale: aveva scelto la posa, le luci, i tendaggi e l'espressione del soggetto. Quel "controllo" trasformò un automatismo meccanico in una "concezione mentale originale".

Il parallelismo con il *prompting* moderno è evidente: l'utente non è un mero spettatore, ma il regista di un sistema *computer-assisted*. Attraverso il giudizio critico e la selezione degli input, l'uomo guida la

macchina, rendendo il risultato finale un'estensione della propria visione, proprio come Sarony fece con la sua lente.

3. Non è un collage, è "DNA digesto"

Una delle accuse più comuni rivolte alle IA è quella di essere "macchine per il collage", che tagliano e incollano pezzi di opere altrui. Tecnicamente, questa è un'inesattezza. I sistemi non attingono da un database di immagini; lavorano su **rappresentazioni matematiche** di modelli appresi.

Come spiega la studiosa Laura Chimienti, l'IA non copia l'opera, ma ne estrae il "DNA digitale". Il processo è profondo: la macchina decostruisce, decompone e ricostruisce i modelli euristici (stili, forme, schemi) per generare qualcosa di nuovo. Questo meccanismo di apprendimento — simile a quello umano che si forma studiando i classici — solleva però il rischio di quello che potremmo definire un **plagio trasversale**: un'opera che, pur non essendo una copia letterale, "clona" i processi elaborativi dell'autore originale.

Il conflitto è già nelle aule giudiziarie: Getty Images ha fatto causa a Stability AI accusandola di uno *scraping* massivo di milioni di foto protette. Qui si gioca la partita del *fair use* (uso trasformativo) e delle eccezioni per il *Text and Data Mining* (TDM) previste dalla **Direttiva UE 2019/790**. Il punto è capire se l'IA stia semplicemente "sostituendo" l'opera originale o se stia creando un valore aggiunto talmente nuovo da trascendere il materiale di partenza.

4. Il cortocircuito della somiglianza

Il pilastro del diritto d'autore è il concetto di esclusività. Ma cosa accade se l'IA produce lo stesso output per due utenti diversi? I termini d'uso di OpenAI ammettono candidamente il rischio di "similarity of output": a causa della natura probabilistica degli algoritmi, due persone che inseriscono prompt simili possono ottenere risultati identici.

In un esperimento condotto con prompt ispirati allo stile di Renoir (come "un postino a Londra"), è emerso che, sebbene le immagini varino nei dettagli, l'impostazione stilistica rimane quasi sovrapponibile. Questo genera una **crisi ontologica** dell'autorialità: se l'opera è "l'impronta della personalità dell'autore", come può essere esclusiva se un altro utente, con lo stesso "giudizio" (*judgement*), ottiene la medesima espressione? Se due persone "posseggono" lo stesso risultato, l'idea stessa di diritto esclusivo vacilla, mettendo in discussione la certezza del diritto e l'unicità dell'atto creativo.

5. La trappola tutta italiana dei Beni Culturali

Mentre l'Europa spinge per un pubblico dominio libero (si veda l'Art. 14 della Direttiva 2019/790), l'Italia mantiene una barriera unica: il **Codice dei Beni Culturali (D. Lgs. 42/2004)**. Anche se il *David* di Michelangelo è morto da secoli, lo Stato esercita quello che definiamo uno "pseudo-copyright" o diritto dominicale.

Questo significa che generare un'immagine AI del David per scopi commerciali potrebbe essere illegale in Italia senza autorizzazione e pagamento di canoni. Il Tribunale di Firenze lo ha confermato in casi celebri come quello contro la società **SACM** (che realizzava copie in marmo) e quello contro **Condé Nast/GQ**, che aveva utilizzato l'immagine del David per una copertina. Per i giudici italiani, lo sfruttamento commerciale dell'immagine di un bene storico, anche se mediato da una ricostruzione virtuale o artificiale, richiede il permesso dell'ente custode. È un paradosso: la macchina può sognare i nostri capolavori, ma la burocrazia italiana possiede ancora il diritto di svegliarla.

Conclusione: Verso una creatività post-umana

Siamo di fronte a una transizione epocale. Il baricentro del diritto d'autore si sta spostando dal "sudore della fronte" (*labour*), ovvero la fatica fisica dell'esecuzione, al **giudizio** (*judgement*). In un mondo dove la macchina può generare infiniti output, l'autore non è più colui che tiene il pennello, ma colui che sa istruire, selezionare e validare. È la vittoria del pensiero sulla mano.

Se un robot può sognare un capolavoro, forse la vera domanda non è se la macchina sia un autore, ma se noi saremo capaci di evolvere oltre il ruolo di semplici "custodi" dei suoi pennelli digitali. Siamo pronti a chiamare arte il giudizio di un uomo su un sogno elettronico? (NotebookLM)