

PROGETTO WPM

WEB PUBLISHING MUSIC

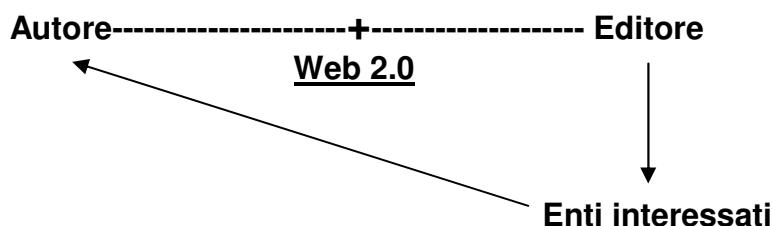
Giugno 2007

di Stefano Lieto
Simone Renzi
Simona Cappuccio

Progetto **WPM** - Web Publishing Music

Il progetto **WPM** nasce con l'obiettivo di apportare una significativa innovazione a quello che è da sempre considerato il sistema dell'editoria musicale classico.

Esso è in grado di rendere più accessibile ed interattivo il rapporto che intercorre tra i seguenti soggetti, protagonisti del primo step all'interno della filiera nel sistema dell'industria musicale :



sfruttando l'integrazione, le funzionalità di Internet e la logica del Web 2.0. La logica B2B unita al contenuto generato dagli utenti fa sì che la figura dell'editore si trovi in una posizione privilegiata. Da un lato, Internet è un immenso contenitore di musica, dove fare scouting è impresa non da poco, ma in questo caso avere la possibilità di fare da aggregatore di file musicali, generati direttamente dagli autori/utenti, in un unico portale, semplifica notevolmente l'attività dell'editore offrendogli maggiori opportunità di scovare i "pezzi di successo". Dopodiché l'attività dell'editore rimane quella tradizionale (contratto, deposito bollettini in SIAE ecc.)

Dall'altro lato il portale **WPM** diventa la più grossa vetrina, l'unico store dove gli enti musicali e non, interessati alle opere, possono ascoltare, scegliere, acquistare l'opera che soddisfi le proprie esigenze.

I soggetti

- **Autore** - colui che crea "opera dell'ingegno";
- **Editore** - Colui che acquisisce dagli autori/compositori *tutti i diritti di utilizzazione economica* delle opere musicali da essi create per lo sfruttamento in ogni forma e modo;
- **Internet & Web 2.0** : *web-podcasting* – l'utente genera un'opera dell'ingegno che converte attraverso specifici software in formato mp3. "Uploda" la stessa su un sistema di playlist di un portale in grado di permettere l'ascolto in streaming a tutti gli altri utenti.

Il progetto prevede la nascita della **WPM** :

società di edizioni musicali e web -publishing .

Modello di business

Questo progetto prevede la gestione dei diritti di utilizzazione economica degli artisti del proprio catalogo configurandosi come una vera e propria società di edizioni musicali.

Oltre ad amministrare tali diritti, è prevista la gestione di un portale così strutturato:

1. Sezione podcast per ascolto brani in streaming (no downloading)
2. Sezione news : nuovi brani in catalogo, classifiche aggiornate
3. Articoli (della redazione) e recensioni (generate dagli utenti) sui brani uploadati
4. Sistema digg per votare i brani

5. Sezione dedicata agli enti interessati (case discografiche, registi, agenzie di pubblicità, radio, società di produzione televisive, suonerie per cellulari ecc.) contenente i brani acquisiti e le proposte dell'editore suddivise per categoria: pubblicità – suoneria – film (azione – romantico – ecc) – sketch radiofonici – videogames – sigla programma .

COME FUNZIONA:

L'Autore

L'autore/utente si iscrive al portale effettuando il login (username – password); Attraverso la registrazione ha la possibilità di utilizzare strumenti web-based per la registrazione e l'editing dei podcast. Ecco alcuni esempi:

- Odeo
- Gcast
- Clickcaster
- Wildvoice

Una volta “uploadato” il proprio file – brano, sketch, suoneria – l'utente ha anche la possibilità di migliorare/modificare la propria opera attraverso un sistema di editing, (opzione riservata a chi vuole ulteriormente migliorare la qualità della propria opera), quindi porla in streaming, in modo tale che tutti gli altri utenti possano ascoltarla e soprattutto votarla, attraverso il sistema di digging, tipico del web 2.0.

Gli Utenti (WEB 2.0)

Gli utenti, oltre alle news e ai servizi offerti dal portale, hanno la possibilità di votare i brani attraverso il sistema di digging, contribuendo a stilare le classifiche, e la possibilità di postare recensioni sui brani uploadati dall'autore, tramite blogging, altra funzionalità tipica del web 2.0 (Used Generated Content).

L'Editore

L'editore, a sua volta, sfruttando il fiuto di talent scout , analizzando i risultati dei voti generati dagli utenti, e tenendo conto soprattutto delle esigenze dei vari enti (case discografiche, registi, agenzie di pubblicità, radio, società di produzione televisive, suonerie per cellulari ecc.) seleziona l' opera/e che ritiene più idonea/e. A quel punto acquisisce i diritti dall'autore proponendogli un pre-contratto, un form on-line.

Questi, compilandolo , dà la sua parola all'editore, dopodiché si procede alla firma del contratto attraverso le procedure classiche e al deposito dei bollettini in SIAE. In tal modo l'autore autorizzerà l'editore WPM a sfruttare in ogni forma e modo i diritti di utilizzazione economica della propria opera musicale, ottenendo di diritto le proprie remunerazioni. Tutto questo attraverso un processo semplice e veloce. Dopo le pratiche burocratiche comincia l'attività di accounting dell'editore, che sfruttando i contatti e le varie partnership con agenzie di pubblicità, case di produzione cinematografiche, case discografiche ecc. provvederà a “piazzare” le opere e contemporaneamente a soddisfare le esigenze degli enti interessati.

Valore aggiunto

Si assiste, in questo modo, all'evoluzione del metodo editoriale tradizionale, attraverso un sistema innovativo che sfrutta la logica del WEB 2.0.

Attraverso il sistema WPM l'autore vede moltiplicarsi le possibilità , con un solo click, di mettere in gioco il proprio talento e le proprie opere sottoponendole agli interessi dell'editore.

Le aziende possono , per i propri scopi (campagne pubblicitarie – musicbrandig – sketch – ecc.) far leva su un servizio offerto a costi inferiori rispetto a quelli classici.

L'editore a sua volta può : fare scouting, abolendo i costi , gestire le attività in modo più interattivo e (soprattutto) generare un modello di business che sfrutti il

contenuto generato dagli utenti .

