Intelligenza Artificiale: etica, copyright, autorialità nel cinema e nell'audiovisivo (bozza)

Federico Bo

Federico.bo67@gmail.com



L'integrazione dell'IA, in particolare generativa, nel settore audiovisivo, pone una serie di sfide sul piano etico, legale, occupazionale e forse anche filosofico.

Partiamo da due delle principali contestazioni che vengono mosse alle IA generative: quella di essere addestrate con materiali sotto copyright o comunque senza autorizzazione da parte degli autori e quella che accusa i modelli di essere "pappagalli stocastici" che mimano la creatività di scrittori, sceneggiatori, artisti.

Un breve excursus storico può aiutarci a inquadrare la questione. La creatività artistica strettamente associata al concetto di autore è una nozione relativamente recente. Per quasi tutta la storia umana le opere non erano "firmate" e tutelate come oggi. Le cose cambiano nel 1793, anno nel quale, in Francia, venne promulgata la prima legge sul diritto d'autore. Ma la definizione di "autore" è rimasta, in molti casi, non perfettamente definita. Un'opera originale, differente da tutte le altre, può in apparenza essere assegnata a

un autore specifico; si può parlare di autore di un quadro, di un romanzo, di una composizione musicale. Ma se parliamo di un film entriamo in un territorio insidioso e ambiguo. Se il regista viene oggi considerato l'autore di un film lo si deve alla rivista francese *Cahiers du Cinema* che, negli anni '50, elevò il regista a unico autore dell'opera filmica espropriando di fatto gli sceneggiatori da quel ruolo (così come il direttore della fotografia, lo scenografo, il costumista ecc.). Ma John Potts nel suo libro "*The Near-Death of the Author: Creativity in the Internet Age*" ricorda "Se il cinema è un'arte di massa, è anche un'arte con una massa di creatori (Potts 2022)."

La nozione di "opera originale" già citata è stata, del resto, messa in discussione già decenni fa. Roland Barthes nella sua critica post-strutturalista anni '60 declassa il ruolo dell'autore a quello di "copista": nulla vi è di originale in un'opera moderna, sono tutte "tessuti di citazioni", composti da "da molteplici scritti, tratti da molte culture" (Barthes 1988): è il lettore il punto di unificazione.

Perché ho fatto cenno a questi due concetti e al dibattito ultra-decennale che li accompagna? Perché sembrano anticipare quelle preoccupazioni legate alle IA generative citate in precedenza.

Veniamo al settore cinematografico e audiovisivo, in prima fila nelle proteste e nella richiesta di regole. Come si sa, i sindacati americani che rappresentano autori e attori hanno proclamato nel 2023 uno sciopero che ha riguardato anche l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nel settore. Gli autori e gli sceneggiatori temono di venire soppiantati da software *IA-based* nella creazione dei contenuti, attori e comparse non vogliono vedersi "scannerizzati" e sostituiti dalle loro copie digitali. In questo caso è soprattutto il controllo la chiave. Il potere che gli *studios* americani sono abituati a operare, in un modo o nell'altro, da oltre

un secolo. Il New York Times in un articolo sul tema riporta le parole con cui il grande produttore David O. Selznick scrisse al capo della Paramount nel 1931: "*Abbiamo gli attori, i registi, gli scrittori. Il sistema che trasforma queste persone in automi è ovviamente ciò che è sbagliato*". Ora quella che era una metafora rischia di trasformarsi in una profezia.

Andiamo più a fondo e cominciamo con l'esaminare il problema dei contenuti utilizzati senza consenso durante la fase di addestramento (o per il *fine-tuning*). È utile partire da un approccio di "filiera dei dati generati da IA", ovvero da quell' "insieme interconnesso di fasi che trasformano i dati di addestramento in generazioni" (European Audiovisual Observatory 2024). La filiera o "*supply chain*" inizia con tutte le fonti utilizzate per creare i dataset di addestramento dei modelli generativi: libri, blog, siti, email, opere audiovisive (immagini, video, musica), software ecc. Queste devono poi essere trasformate in dataset strutturati, processo che richiede un lungo e attento lavoro sia automatico che manuale. A questo punto può partire la fase principale di addestramento delle reti neurali a cui può seguirne una ulteriore per la "sintonia fine". Il modello diventa ora utilizzabile dagli utenti, che con le loro richieste creano l'output finale o generazione: nuovi contenuti basati su schemi statistici inferiti attraverso i dataset iniziali.

Praticamente lungo tutta questa filiera sorgono problemi e criticità. Partiamo dalla raccolta delle fonti per la costruzione dei dataset. È più che plausibile che tra i contenuti raccolti nel web e in generale su internet dalle aziende che sviluppavano i loro modelli ci siano opere protette da copyright. Questa consapevolezza ha causato due reazioni, una ideologica e aggressiva, l'altra pragmatica. Rientra nella prima casistica l'apertura di cause legali (da singoli, da editori o class action) contro le aziende che hanno utilizzato per l'addestramento dei loro modelli questi dataset. Tre

esempi. Getty Images ha avviato un procedimento legale contro Stability AI nel gennaio 2023, sostenendo che questa avesse "copiato ed elaborato illegalmente" milioni delle sue immagini protette da copyright tramite il suo modello text-to-image Stable Diffusion (Tobitt 2024). Il New York Times ha citato OpenAI per uso non autorizzato di opere pubblicate per l'addestramento dei suoi modelli (Ansa 2023). Una class action contro Anthropic relativa all'utilizzo di libri piratati si è conclusa con il pagamento, da parte di quest'ultima, di un miliardo e mezzo di dollari complessivo a migliaia di autori (Negri 2025). Queste cause si basano sulla convinzione che i contenuti acquisiti tramite il "*web scraping*" siano stati utilizzati dalle big tech illecitamente senza consenso e senza compenso per fini commerciali. I provider di IA generativa si difendono invocando spesso il "*fair use*", una disposizione della legislazione americana che permette di utilizzare opere protette da copyright per scopi di pubblico interesse (commenti, critiche, informazione, insegnamento, ricerca). Sottolineano come sia difficile dimostrare che gli output siano lavori derivati (per le accuse è invece evidente la somiglianza tra i lavori utilizzati per l'addestramento e gli output) (European Audiovisual Observatory 2024). Infine asseriscono che addestrare le IA interamente con materiali datati (senza copyright) completamente aperti le renderebbe non utili nel contesto moderno (Claburn 2024). Ma, anche dando per buone queste argomentazioni, rimangono seri problemi non solo per l'utilizzo passato dei contenuti autoriali ma per le conseguenze future sul lavoro di quegli autori e creativi. Poter replicare immagini e musiche "nello stile di" – per limitarci al campo delle arti visive e musicali – comprometterebbe l'attività lavorativa di illustratori, fumettisti, grafici, musicisti. Più un artista ha disseminato la rete di sue opere – perché lavora nella pubblicità, per esempio – più è soggetto a essere imitato in maniera pedissequa. Non basta affermare, come fanno i provider, che la

responsabilità del plagio generativo vada a ricercarsi nell'autore dei prompt che spingono il modello a creare "falsi".

Un ulteriore problema giuridico è quello di determinare se contenuti generati da IA possano essere messi sotto copyright: le visioni tra giurisprudenze sono allo stato attuale difformi ma sarà probabilmente dirimente la distinzione tra "output generato dall'intelligenza artificiale" e "output assistito dall'intelligenza artificiale". Il primo è un prodotto creato interamente o principalmente dall'intelligenza artificiale senza un significativo intervento umano; il secondo è influenzato dall'uso dell'intelligenza artificiale, ma l'elemento umano risulta comunque fondamentale (International Audiovisual Market 2023). Rimane un altro aspetto aperto. Prendiamo come esempio la scrittura di una sceneggiatura. I produttori cinematografici potrebbero usare l'IA per creare sceneggiature base, assumendo poi sceneggiatori solo per rifinirle. Questo ridurrebbe il compenso degli autori, equiparandoli a ruoli tecnici come i montatori: più lavoro, meno retribuzione.

La via pragmatica prende atto che poco si può fare su quanto è già stato fatto ma molto si può fare per il futuro, attraverso regolamentazioni e accordi sui contenuti per l'addestramento e sull'utilizzo dell'IA.

Sul fronte degli accordi economici, si stanno intensificando quelli tra i provider di IA generativa e gli editori di contenuti (nonché possessori di grandi archivi): OpenAI, Perplexity, Microsoft e altri hanno ottenuto di poterli utilizzare in licenza per i propri modelli (non solo per l'addestramento) da agglomerati e singole testate del settore media come Vox Media, New Corp., Conde Nast Financial Times, Le Monde in Francia, Axel Springer in Germania, Prisa Media in Spagna, Gedi in Italia (Tobitt 2024). Anche le case di produzione si stanno muovendo. Meta (Facebook) ha dichiarato di aver collaborato con Blumhouse Productions, la società di Hollywood dietro a film

horror popolari come "*The Purge*" e "*Get Out*", per mettere alla prova il suo nuovo modello video AI generativo Movie Gen (Paul 2024). Lionsgate ("*Hunger Games*", "*John Wick*") ha stipulato un accordo con Runway, la piattaforma di generazione video in base al quale quest'ultima addestrerà un nuovo modello con i contenuti dello studio e le consentirà di utilizzare la tecnologia nella produzione di futuri progetti cinematografici e televisivi (Weprin 2024). Il progetto si sta però rivelando più complesso del previsto. L'intero archivio di contenuti video di Lionsgate non è sufficiente per avere un modello con una sufficiente qualità video generata. Secondo una fonte, "anche l'intero catalogo Disney sarebbe troppo piccolo per creare un modello" (Landymore 2025). In generale sembra che, per ottenere buoni output, sia necessario usare modelli addestrati facendo *scraping* su miliardi di contenuti video del web (con tutti i problemi legati al copyright); solo con questa base si può poi effettuare il fine tuning con gli archivi di una casa di produzione. Con quali risultati non è al momento possibile saperlo.

In ambito musicale, le maggiori case discografiche fanno causa a Suno e Udio, le piattaforme per il *text-to-music* perché affermano che i modelli sono stati addestrati con il loro materiale sotto copyright. Per chi ha più di trent'anni si ha una sorta di déjà vu. Agli inizi degli anni 2000 le case discografiche intrapresero una lunga battaglia legale contro Napster, la piattaforma di scambio gratuito di canzoni. Il risultato fu la nascita di Spotify e l'inizio della rivoluzione dello streaming. Proprio Spotify è ora diventato un alleato delle case discografiche: insieme collaborano per realizzare uno strumento *AI-based*, presumibilmente un modello che sia in grado di creare musica e canzoni nello stile Udio o Suno ma addestrato "legalmente" con cataloghi forniti dalle major del settore. Secondo la piattaforma di streaming musicale, facendo sì che artisti, autori, interpreti, musicisti siano "adeguatamente compensati per l'uso del loro lavoro e riconosciuti in modo

trasparente per i loro contributi" (Rahman-Jones 2025). In un articolo della rivista Rolling Stone pubblicato nel settembre 2025 si cita una ricerca secondo cui il 28% degli upload sono di musica generata ma rappresentano solo lo 0.5% dello streaming (a causa presumibilmente della bassa qualità di quella musica) (Rolling Stone 2025). Ma la percentuale degli ascolti sarà destinata ad aumentare rapidamente (un indizio si ha anche dal clamore avuto dalla band sintetica Velvet Sundown) così come i profitti di Spotify e delle case discografiche. Gli artisti, al contrario, vedranno le loro (in media) scarse entrate provenienti dalla piattaforma erose dalla concorrenza IA e non compensate adeguatamente da eventuali profitti derivanti dagli accordi case discografiche-Spotify. C'è da aggiungere che i colossi dell'industria musicale, dopo la fase di attacchi legali, stanno cominciando a fare accordi con i provider di IA generativa musicale. Nell'autunno del 2025 Udio e Universal Music hanno siglato un accordo la cui prima conseguenza è stata eliminare la possibilità, per gli utenti, di effettuare il download delle loro creazioni: tale possibilità sarà verosimilmente sostituita da un ecosistema controllato e monetizzato (Donato 2025).

Rimane il problema per i singoli autori, artisti o piccole società. Come possono siglare accordi non avendo la forza di negoziare con grandi *tech-player*? Negli ultimi tempi sono nate, soprattutto negli Stati Uniti, diverse startup che aggregano contenuti provenienti da editori indipendenti e singoli creativi, offrendo licenze "*one-stop shopping*" o licenze generali per piattaforme di intelligenza artificiale. Di recente queste aziende si sono unite nella Dataset Providers Alliance, un'associazione per la tutela e la promozione degli interessi del settore. Tuttavia, la proliferazione di queste startup potrebbe diminuire la massa critica di contenuti per ciascuna rendendoli meno appetibili per la stipula di accordi di licenza (Rosenblatt 2024).

L’utilizzo dei propri contenuti tramite consenso esplicito (come un accordo) è detto “*opt-in*”. Esistono altre strategie che prevedono il dissenso esplicito (“*opt-out*”). Si può provare a chiedere ai provider IA di non estrarre e utilizzare quel determinato contenuto (per esempio con metadati o tag del tipo <NoAI>), affidandosi alla loro correttezza nel rispettare le volontà dell’autore. Oppure si possono “mascherare” questi contenuti, inserendo - attraverso appositi strumenti o servizi come Glaze - dei pixel che i modelli non interpretano correttamente (o addirittura li “avvelenano”, rendendoli imprevedibili), con la consapevolezza che non è un metodo infallibile (Heikkilä 2024).

Veniamo ora ai timori di un declassamento – se non di una cancellazione – dei ruoli autoriali come quello degli sceneggiatori. Appena ChatGPT si è disvelato al mondo la prima tentazione di scrittori e sceneggiatori è stata quella di "sfidarlo" a scrivere un'intera opera, un romanzo, un film, un episodio di una serie. Senza preparazione, senza capacità di "colloquiare" in maniera efficiente tramite un uso sapiente dei prompt questi tentativi sono serviti solo per far vedere quanto modesti, banali e asfittici fossero i risultati. Una finta sperimentazione per giungere alla conclusione sperata: è impossibile far creare a un'IA un'opera completa, accettabile come qualità artistica e resa drammaturgica. In realtà dipende da qual è il nostro obbiettivo. Mateusz Miroslaw Lis, un giovane filmmaker italiano esperto di IA italiano e co-fondatore insieme a me di SophIA (laboratorio cine-audiovisivo di Intelligenza Artificiale), ha realizzato - ben prima che uscisse ChatGPT - un lungometraggio basato su una sceneggiatura interamente scritta da un modello generativo. L'intento era sperimentale, il modello ancora rozzo ma quel che ne uscito, "Il diario di Sisifo", è un film riuscito: ha fatto scaturire riflessioni sul rapporto uomo-macchina,

quando quest'ultima ricopre un ruolo inedito, quello creativo. La sceneggiatura generata dall'IA, pur coerente, è risultata segnata da cliché e ambiguità, imponendo scelte registiche decisive. Passaggi ambigui o imprecisi hanno richiesto decisioni registiche non banali, trasformando l'IA da autrice a semplice fornitrice di materiale grezzo, che necessita comunque di un intervento umano forte e consapevole. Più che sostituire l'autore, questi strumenti offrono spunti e possibilità, agendo come serbatoi di idee. Il loro ruolo ideale è quello di assistenti creativi: capaci di accelerare sinossi e brainstorming, ma sempre all'interno di un processo iterativo di feedback e riscritture guidato dallo sceneggiatore (Miroslaw Lis 2023).

Va detto, però, che i LLM obbligano comunque a ripensare il concetto stesso di letteratura (quindi non solo quindi sceneggiature ma anche racconti, romanzi, testi teatrali, saggi) creatività e identità autoriale.

Luciano Floridi, filosofo attento ai temi del digitale e dell'IA, in un suo paper ha introdotto il termine "*distant writing*", ispirato alla "*distant reading*" di Franco Moretti: una nuova forma di lettura, di interpretazione, di analisi che avviene attraverso programmi informatici come quelli per lo spoglio dei testi o il calcolo della frequenza delle parole. Per Floridi la "scrittura distante" è una nuova pratica letteraria in cui l'autore si comporta come designer narrativo. Il meta-autore stabilisce vincoli e requisiti tramite prompting per generare testi con l'aiuto di AI basate su LLM, mantenendo il controllo creativo. Quest'ultimo aspetto è fondamentale: "La "*distant writing*" non dovrebbe essere percepita come un sostituto della scrittura tradizionale, ma piuttosto come un'espansione delle possibilità creative. Fornisce nuovi strumenti per orientarsi negli spazi narrativi, collegare diversi universi letterari e democratizzare la produzione letteraria." (Floridi 2025)

Dopo gli scioperi del 2023, la Writers Guild of America West ha inserito nelle linee guida per i contratti anche dei paragrafi riguardanti l'IA. Si ribadisce che l'autore può essere solo umano: se, come in un esempio citato in precedenza, un produttore chiede a uno sceneggiatore di rivedere una sceneggiatura scritta da un'IA, quello sceneggiatore ne dovrà essere considerato l'autore. È consentito agli autori l'utilizzo dell'IA ma non può, ovviamente, essere costretto a farlo (2023 MBA Contract Changes FAQ 2023). Si sta delineando una prassi che prevede di documentare l'utilizzo dell'IA generativa in questa come in altre fasi della lavorazione, specificando i modelli utilizzati, indicando chi li ha utilizzati, conservando i prompt e gli output ecc.: una "tracciabilità" simile a quella di un prodotto che consente di registrare e documentare ogni fase della sua storia, dall'approvvigionamento delle materie prime, alla produzione fino alla sua consegna per garantirne trasparenza e qualità lungo l'intera filiera.

Un'altra questione riguarda attori (e doppiatori) che non vogliono vedersi "scannerizzati" e sostituiti dalle loro copie senza un controllo sul loro utilizzo presente e futuro.

Nel caso dei "gemelli digitali" può esser fatta una similitudine con quel che avviene nel mercato discografico: una canzone non appartiene all'artista che l'ha scritta ma all'etichetta discografica, che ne fa l'uso che vuole riconoscendo però all'autore guadagni per ogni tipo di utilizzo. La differenza è che la canzone è un contenuto fissato (se ne possono fare versioni diverse ma su una base che riporta all'originale) mentre il gemello digitale di un attore sarebbe più un guscio vuoto, un'immagine senza il bagaglio interpretativo originale, soggetta ad ogni tipo di manipolazione. Qui non è tanto un problema di regolamentazione ma di sviluppo di nuove clausole contrattuali che difendano professionalità e remunerazione degli attori, riassumibili in "consenso e compenso":

ogni utilizzo della propria controparte digitale deve essere autorizzato e remunerato, come previsto anche dall'accordo - che ha posto fine allo sciopero negli Stati Uniti - tra Screen Actors Guild-American Federation of Television e Radio Artists (SAG-AFTRA). Ma una preoccupazione forse maggiore si ha per attrici e attori sintetici, generati interamente dall'IA. Nel settembre 2025 è stata lanciata Xicoia, prima agenzia per attrici/attori generati dall'Intelligenza Artificiale. Ogni attore sintetico sarà dotato di una propria "personalità", di peculiarità e di capacità di evolvere durante la loro carriera. L'agenzia si occuperà di procurare scritture per film serie, videogame, pubblicità. Come prima "cliente" è stata presentata Tilly Norwood e questo ha scatenato le reazioni – ormai pavloviane - degli attori americani. Rabbia, accuse di lesa "umanità" e minacce di azioni legali si sono alternate a stretto giro di post. Il regista Reed Morano: "Un attore dotato di intelligenza artificiale non ha esperienza di vita e nessuna quantità di prompt può replicare l'effetto della vera umanità e anima."
Il sindacato SAG-AFTRA: "Non ha alcuna esperienza di vita da cui attingere, nessuna emozione e, da quello che abbiamo visto, il pubblico non è interessato a guardare contenuti generati dal computer slegati dall'esperienza umana."

Due riflessioni nascono da queste prese di posizione. La prima riguarda l'animazione: anche qui i protagonisti non sono umani ma "disegni animati", rappresentazioni schematiche e inerti di uomini, animali e oggetti antropomorfi. Sono asettici, senz'anima, privi di sentimenti ed emozioni da trasmettere? I film Disney, Toy Story, Inside Out, La gabbianella e il gatto, gli anime ma anche Tom e Jerry, I Simpson, Peppa Pig? Certamente no, perché sono il frutto della creatività e della capacità tecnica dei molti esseri umani coinvolti nella loro realizzazione. Un film con un cast sintetico

non sarebbe la stessa cosa? Non sarebbe una forma diversa, più evoluta, di animazione?

La seconda riflessione riguarda ancora la storia del cinema, anzi la sua genesi. Siamo alla fine dell'800, quando appaiono le prime "vedute animate" su pellicola e alcuni anni dopo le "finzioni narrative". Immaginate lo sconcerto degli appassionati di teatro, autori, attrici ed attori, intellettuali, artisti: si sta spezzando il rapporto spazio-temporale tra chi recita e lo spettatore. Ora uno "spettacolo" potrà essere visto infinite volte, sempre perfettamente identico a sé stesso. E non ci saranno attori in carne ed ossa ma pallide ombre bidimensionali, tremolanti e mute, proiettate su lenzuoli bianchi. Spettri! Spettri dal sorriso senza vita! Si sostituiscono gli attori con i loro stessi spettri! È il "regno delle ombre" come scrisse lo scrittore russo Maksim Gorkij (GorkiJ 2013). È la fine del teatro!

Gli attori sintetici, quindi, come nuove ombre che interpolano la realtà sul fondo della caverna/schermo. Ma un passaggio preliminare sarà quello di usare controfigure generate dall'IA, soprattutto per le scene di massa. Un escamotage, quello delle "extras" digitali già utilizzato da anni nelle grandi produzioni. Ora questa possibilità arriva alla portata di tutti, con notevoli risparmi di tempo e costi. L'attore Kevin O'Leary ha sostenuto in un'intervista che "Marty Supreme", film in cui appare, avrebbe potuto risparmiare milioni di dollari se si fossero utilizzati "agenti di intelligenza artificiale" al posto delle centocinquanta comparse del film, permettendo così di realizzare altri film (Petski 2025).

Preoccupazioni ancora maggiori per il futuro dei doppiatori (e degli speaker): temo che questa professione potrebbe non sopravvivere al cambiamento. Abbiamo visto come siano già disponibili software che permettono un doppiaggio ormai di buona qualità, magari con la stessa voce dell'attore originale americano (o kazaco) che parla un perfetto

italiano, anche dialettale, con movimento delle labbra adattato alla nuova lingua.

Considerando queste criticità, stanno emergendo paletti sull'utilizzo dell'IA sia da parte di piattaforme di streaming che di governi finanziatori del settore. Nel mese di agosto del 2025 Netflix ha reso pubbliche le sue linee guida riguardo l'utilizzo dell'IA generativa da parte dei suoi partner. In sostanza per la piattaforma di streaming i contenuti generati non devono replicare o ricreare materiale protetto da copyright e non "generano nuove performance" da materiale o professionisti coperti da contratto (vedi le repliche digitali di attori e attrici già menzionate); gli strumenti generativi utilizzati non memorizzano, riutilizzano o si addestrano su input o output di dati di produzione (si presume non di proprietà del partner) e, infine, questi output vanno considerati temporanei e non utilizzati nel prodotto finale (se non per elementi di dettaglio).

Peccato che il co-CEO di Netflix, Ted Sarandos, avesse rivelato, il mese precedente, che la società aveva utilizzato per la prima volta l'intelligenza artificiale generativa nella serie di fantascienza argentina "*The Eternaut*"; la scena che mostra il crollo di un edificio a Buenos Aires (non un elemento marginale...) è stata realizzata dieci volte più velocemente rispetto a quanto sarebbe stato possibile utilizzando effetti speciali tradizionali. "Il costo non sarebbe stato sostenibile per uno spettacolo con quel budget", ha affermato (Chia 2025).

Riferimenti

«2023 MBA Contract Changes FAQ.» *wga.org.* 2023. https://www.wga.org/contracts/contracts/mba/2023-mba-contract-changes-faq (consultato il giorno 09 2025).

Ansa. «New York Times fa causa a OpenAI e Microsoft sull'uso del copyright.» *ansa.it.* 12 2023. https://www.ansa.it/sito/notizie/mondo/2023/12/27/new-york-times-fa-causa-a-openai-e-microsoft-sulluso-del-copyright_256dc4cf-0f1b-49bc-a69e-f27a0fad9cea.html (consultato il giorno 12 2024).

Barthes, Roland. *Il brusio della lingua. Saggi Critici.* Einaudi, 1988.

Chia, Osmond. «Netflix uses AI effects for first time to cut costs.» *bbc.com.* 07 2025. https://www.bbc.com/news/articles/c9vr4rymlw9o (consultato il giorno 11 2025).

Claburn, Thomas. «OpenAI: 'Impossible to train today's leading AI models without using copyrighted materials'.» *The Register.* 01 2024. https://www.theregister.com/2024/01/08/midjourney_openai_copyright/ (consultato il giorno 11 2024).

Donato, Sergio. «L'industria musicale si mangia l'IA: dopo l'accordo con Universal, Udio elimina i download.» *dday.it.* 31 10 2025. https://www.dday.it/redazione/55120/lindustria-musicale-si-mangia-lia-dopo-laccordo-con-universal-udio-elimina-i-download (consultato il giorno 11 2025).

European Audiovisual Observatory. *AI and the audiovisual sector: navigating the current legal landscape.* Strasburgo: European Audiovisual Observatory, 2024.

Floridi, Luciano. «Distant Writing: Literary Production in the Age of Artificial Intelligence.» *Centre for Digital Ethics (CEDE) Research Paper*, 2025: 37.

GorkiJ, Maksim. «Last night I was in the Kingdom of Shadows.» *Pitcuregoing.* 28 2013. https://picturegoing.com/?p=230 (consultato il giorno 10 2025).

Heikkilä, Melissa. «Four ways to protect your art from AI.» *MIT Technology Review.* 11 2024. https://www.technologyreview.com/2024/11/21/1107108/four-ways-to-protect-your-art-from-ai/ (consultato il giorno 12 2024).

International Audiovisual Market. «AI and Audiovisual. Opportunities and risks – Part 3 of 4 – Copyright.» *miamarket.it.* 09 2023. https://www.miamarket.it/en/ai-and-audiovisual-opportunities-and-risks-part-3-of-4-copyright/ (consultato il giorno 11 2024).

Landymore, Frank. «Lionsgate's Attempt to Create Movies Using AI Has Crumbled Into Disaster.» *Futurism.* 27 09 2025. https://futurism.com/artificial-intelligence/lionsgate-movies-ai (consultato il giorno 09 2025).

Miroslaw Lis, Mateusz. «Può un'Intelligenza Artificiale fare cinema?» *SophIA.* 07 2023. https://www.sophia.vision/2023/07/03/puo-unintelligenza-artificiale-fare-cinema/ (consultato il giorno 08 2025).

Negri, Matteo. «Pirati di libri. Anthropic pagherà 1,5 miliardi per aver addestrato la sua IA in modo illecito.» *Huffington Post Italia.* 06 09 2025. https://www.huffingtonpost.it/economia/2025/09/06/news/anthropic_copyright_diritto_autore_risarcimento_libri_piratati-19981678/ (consultato il giorno 09 07, 2025).

Paul, Katie. «Meta partners with Hollywood's Blumhouse to test out its AI movie generation model.» 10 2024. https://www.reuters.com/technology/artificial-intelligence/meta-partners-with-hollywoods-blumhouse-test-out-its-ai-movie-generation-model-2024-10-17/ (consultato il giorno 10 2024).

Petski, Denise. «Kevin O'Leary Believes 'Marty Supreme' Could Have Saved "Millions Of Dollars" If AI Extras Were Used.» *deadline.com.* 22 10 2025. https://deadline.com/2025/10/kevin-oleary-defends-ai-actors-marty-supreme-tilly-norwood-1236594004/ (consultato il giorno 10 2025).

Potts, John. *The Near-Death of the Author: Creativity in the Internet Age.* University of Toronto Press, 2022.

Rahman-Jones, Imran. «Spotify working on AI music tools with major record labels.» *bbc.com.* 10 2025. https://www.bbc.com/news/articles/cn7emv83edjo (consultato il giorno 10 2025).

Rolling Stone. «Ormai quasi un terzo della musica che esce sulle piattaforme è creata con l'intelligenza artificiale.» *Rolling Stone.* 09 2025. https://www.rollingstone.it/musica/news-musica/ormai-quasi-un-terzo-della-musica-che-esce-sulle-piattaforme-e-creata-con-lintelligenza-artificiale/1004533/ (consultato il giorno 10 2025).

Rosenblatt, Bill. «The Media Industry's Race To License Content For AI.» *Forbes.* 07 2024. https://www.forbes.com/sites/billrosenblatt/2024/07/18/the-media-industrys-race-to-license-content-for-ai/ (consultato il giorno 12 2024).

Tobitt, Charlotte. «Who's suing AI and who's signing: Publisher deals vs lawsuits with generative AI companies.» *Press Gazette.* 10 2024. https://pressgazette.co.uk/platforms/news-publisher-ai-deals-lawsuits-openai-google/ (consultato il giorno 12 2024).

Weprin, Alex. «Lionsgate Inks Deal With AI Firm to Mine Its Massive Film and TV Library.» *The Hollywood Reporter.* 09 2024. https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/lionsgate-deal-ai-firm-runway-1236005554/ (consultato il giorno 11 2024).

Immagine tratta dal film dedicato al maestro dell'horror H.P. Lovecraft realizzato con IA generativa "*Telepathic Letters*" del regista portoghese Edgar Pêra.