

Una collezione è un insieme di elementi separati e indipendenti, che rimangono separati e indipendenti e distinguibili l'uno dall'altro. Ad esempio, un'antologia è una collezione, così come una compilation musicale, o un catalogo di fotografie. In una collezione, poiché i vari elementi sono indipendenti, è possibile fornire informazioni riguardo alle licenze d'uso di ciascuno dei suoi componenti, in modo che sia chiaro che cosa sia eventualmente possibile riutilizzare e a quali termini.

Oltre alle licenze dei singoli elementi, anche il modo in cui sono selezionati combinati è originale e creativo; questa parte della nuova opera, e anche eventualmente le aggiunte creative, quali testi critici o di commento, possono avere una licenza attribuita dall'autore della collezione.

I remix e gli adattamenti mescolano e modificano opere preesistenti per creare una nuova opera creativa. A differenza delle collezioni, i diversi contributi non sono facilmente discernibili all'interno dell'opera nuova. Ad esempio una nuova opera narrativa può utilizzare personaggi e situazioni di romanzi precedenti e scrivere storie nuove.

In questo caso non è possibile indicare separatamente le diverse fonti e le diverse licenze per ognuna; in ogni caso tutte le fonti utilizzate vanno indicate in modo chiaro, e la licenza utilizzata per la nuova opera dovrà obbligatoriamente essere compatibile con tutte le licenze delle sue parti. La clausola Share Alike richiede particolare attenzione, perché da essa discende che tutte le opere derivate siano anch'esse licenziate allo stesso modo.

Inoltre, è necessario assicurarsi che tutte le opere utilizzate negli adattamenti possano realmente essere utilizzate a questo fine: ad esempio, tutte le opere licenziate con una clausola ND non potranno essere adattate o, se lo sono, l'adattamento non potrà essere reso pubblico.

Per la creazione di una collezione vedi pagine seguente.

La **collezione di mia creazione** comprende brani provenienti da testi teatrali pubblicati con licenza [Creative Commons Attribuzione Condividi allo stesso modo 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/); la collezione è rilasciata ai termini della stessa licenza. I testi sono stati finanziati all'interno di un progetto di Wikimedia Italia, chiamato Wiki Teatro Libero.

Il titolo della collezione è “**Approcci artistici alla conoscenza libera**”; la raccolta mostra come dei teatranti si siano avvicinati, per la prima volta, ai temi della conoscenza libera sul web.

Dal testo [A better place testo integrale](#) by Matilde Facheris e Virginia Zini, CC BY-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>, attraverso Wikimedia Commons

“A BETTER PLACE” è un viaggio di conoscenza in cui le protagoniste, Virginia e Matilde, attraverso il racconto della straordinaria storia di Aaron Swartz, entrano in contatto con il mondo dell'informatica. Ad aiutarle a districarsi, tra termini a loro ignoti e concetti tecnici, ci sono gli “Esperti”, dei tutor -deus ex machina- che appaiono loro in video.

La drammaturgia si costruisce in maniera ipertestuale creando una narrazione che, proprio come una pagina di Wikipedia, comincia da una parola e si linka ad altre finestre, pagine, documenti e storie.

Addentrando in questo mondo le protagoniste incontrano alcune donne che hanno contribuito e contribuiscono tutt'oggi allo sviluppo del mondo informatico. A partire da queste storie s'interrogano quindi sul divario di genere che caratterizza, purtroppo ancora oggi, questo ambiente.

SCENA 1 - L'inizio della ricerca

Ambientazione dell'azione: Lo spazio scenico è caratterizzato da uno schermo bianco, una scrivania con sopra un computer, illuminato da una lampada tipo abat-jour, una postazione con leggio.

Virginia è seduta a bordo palco, è in attesa ed è imbarazzata perché il pubblico è arrivato ma Matilde no.

VIRGI Ciao ragazzi, benvenuti! Tra poco iniziamo ... sto aspettando Matilde... perché lo spettacolo lo facciamo assieme, ma è tipico di lei; no che poi lei viene da Bergamo quindi ha sempre la scusa della tangenziale ... Voi siete tutti vicini alla scuola? Chi è il più ritardatario qui? (passa il tempo ma Matilde non arriva e Virginia è in imbarazzo) Va beh scusate la chiamo un secondo.

Virginia si sposta alla postazione computer e chiama su SKYPE Matilde. Appare sullo schermo grande la videochiamata

VIRGI Mata ma dove sei????

MATA Virgi tranquilla, sto arrivando, sono in tangenziale, c'è un po' di traffico, arrivo! Ho fatto tardi perché sono passata in biblioteca a prendere dei libri che ci possono servire. Tu intanto comincia pure

VIRGI Ma come in biblioteca ma si trova tutto su internet

MATA Non proprio tutto e poi vuoi mettere l'odore della carta...sfogliarlo un libro...

VIRGI Senti ti devi sbrigare, avevamo detto che iniziavi tu

MATA Ah è vero... va beh sei un'attrice, intrattienili... fai qualcosa ... canta un pezzo... racconta una barzelletta!!

VIRGI: Va beh grazie Mata eh, ciao.

Virginia si rivolge al pubblico

VIRGI (imbarazzata) Tranquilli tutto sotto controllo pochi minuti e arriva. Nel frattempo: lo

sapete cosa dice un computer in stand by? Sogno o son....desktop? Qual è il colmo per un computer? Non avere programmi per la serata... va beh... sorvoliamo... e cominciamo noi. L'inizio dello spettacolo era a cura di Matilde... comunque posso improvvisare e intanto vi faccio un breve sunto della trama. Allora il nostro spettacolo vuole parlarvi di cultura libera e delle persone che con le loro battaglie hanno contribuito alla diffusione dell'Open source e voi vi chiederete che cos'è sto Open Source? Ce lo siamo chiesto anche noi. Per open source s'intende una.... Cosa... open... cioè aperta che niente... praticamente permette di fare delle cose in internet apertamente, cioè liberamente, cioè in pratica significa... (si blocca non sa bene nemmeno lei di cosa sta parlando) Non so voi ma in questi casi la mia bibbia è Wikipedia
Virginia va al computer il cui schermo si vede sul grande schermo da proiezione.
VIRGI (digitando) Wikipedia ...Open Source (leggendo) Con open source (in italiano sorgente aperta), in informatica, si indica un tipo di software

Dal testo [Antigone WEB](#) _ [Aaron Swartz](#) di Marialinda Brizzolara, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, attraverso [Wikimedia Commons](#)

La voce di Aaron Swartz ci parla dallo spazio, o meglio da uno spazio impalpabile che è quello intergalattico, ma anche il cyberspazio, ma anche la nostra coscienza. Il testo è pensato per essere recitato tutto d'un fiato. Con dei puntuali inserti sonori e musicali.

Si presta anche a un lavoro con il video, eventualmente da sviluppare.

La storia di Antigone è implicita. Ma, se si vuole, è possibile fare precedere un piccolo prologo di presentazione del mito di Antigone, di cui lasciamo una traccia ipotetica. Durante la pièce sta alla regia richiamare stralci, o brevi echi dell'Antigone. Il monologo di Swartz può essere recitato da solo o abbinato a quello di Chelsea Manning (E così tu sei Manning!): fanno entrambi parte di Antigone_WEB

PROLOGO

Creonte: E tu dimmi, e sii breve. Conoscevi il decreto? Sapevi che era proibito fare quello che hai fatto?

Antigone: Il decreto era pubblico, lo conoscevo certo.

Creonte: E hai osato trasgredire questa legge?

Antigone: Sì, perché non fu Zeus a impormela. Nè la Giustizia che siede laggiù tra gli dei sotterranei, ha stabilito queste leggi per gli uomini. Io non credevo, poi, che i tuoi divieti fossero tanto forti da permettere a un mortale di sovvertire le leggi non scritte, inalterabili, fisse degli dei: quelle che non da oggi, non da ieri vivono, ma eterne: quelle che nessuno sa quando comparvero.

Potevo io, per paura di un uomo, dell'arroganza di un uomo, venir meno a queste leggi davanti agli dei?

A te sembrerà ch'io agisca da folle. Ma chi mi accusa di follia, forse è lui, il folle.

"Io esisto per amare, non per odiare"...

Narratore

Ciao ragazzi.

Oggi vorrei parlarvi di Antigone.

Sapete chi era?

Le leggi scritte.. le leggi non scritte....

Ripassiamo insieme?

Antigone era una ragazza più o meno della vostra età, che viveva a Tebe, in Grecia.
Era figlia di Edipo. Vi ricordate?

**Dal testo [Breaking the lady](#) di Irene Loesch for Progetto Mandela CC BY-SA 4.0
<<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, attraverso Wikimedia Commons**

La pièce è ambientata in un futuro tra il distopico e l'utopico dal tono grottesco e contiene riferimenti e citazioni che strizzano continuamente l'occhio alla cultura remix. I video e le immagini sugli schermi costituiscono una parte fondamentale dello spettacolo. La narrazione dei contenuti visivi è solo accennata nel testo. La loro elaborazione avverrà durante l'allestimento, considerando anche le soluzioni tecniche a disposizione. Le battute di Lessig, Ehmke e Irwin sono tratte e/o liberamente ispirate ai loro scritti e/o alle loro conferenze.

SCENA 1

Lo spazio scenico è dominato da una montagna di prodotti simbolo del potere commerciale, del copyright e delle licenze proprietarie: dalla farmaceutica alla cultura passando per l'agricoltura, la tecnologia e le materie prime. In cima alla montagna, inglobati, sbucano busto, braccia e testa di LADY. Dappertutto troneggia il marchio "DiLady". Alcuni schermi sono parte integrante della scena e trasmettono spot. Lady imprime con frenesia il timbro sugli oggetti. Il gesto è accompagnato da un suono tintinnante. Su uno schermo un contatore mostra la crescita del profitto. Un'altro schermo passa un annuncio redazionale di un imminente lancio del gruppo editoriale.

LADY: (controllando sul suo smartphone le reazioni al lancio)

Razza di imbecilli! Pago una mandria di idioti incapaci!

Mangy!!!!

MANGY: (arriva trafelato, si inchina, è agitato) Lady, mi ha chiamato?

LADY: E questo cosa sarebbe? (rimanda lo spot)

MANGY: (balbettando) Il lancio del nuovo gruppo editoriale mondiale, Lady. La campagna prepara il suo trionfo solitario anche nel mondo della cultura e dell'entertainment, ecco a lei, Lady.

(le porge una cartella con dei documenti)

LADY: (sarcastica) La mia disfatta vorrai dire.

MANGY: Lady, la campagna è appena partita. C'è un piano di comunicazione accuratamente studiato.

LADY: Fatto da dilettanti!

MANGY: Sono i migliori creativi sul mercato, Lady.

LADY: (beffarda) Davvero! I migliori creativi sul mercato!

MANGY: Non ce ne sono più altri, li abbiamo comprati tutti.

LADY: Con quello che mi sono costati! Qui: Controlla i like! Quanti sono? Una miseria! Conta i follower! 4 sfigati! Se voglio una cosa fatta bene in questo posto, me la devo fare da sola.

Lady registra il suo spot come una influencer e lo manda in rete.

LADY: "Stufo di passare ore a scegliere il film ed addormentarti prima di aver deciso? Stanca di quarte di copertina criptiche? Rete culturale DiLady. So io quel che ti piace, scelgo io per te. Fidati DiLady"

DELLY: (l'assistente virtuale si attiva con un suono) Sono le ore 9.

Appuntamento con la stagista. (Sugli schermi appare il profilo della ragazza in forma di identikit) Sophy, 35 anni, laurea in giornalismo, massimo dei voti. Da 4 anni stagista nella sezione marketing DiLady. Selezionata per le sue doti: scrive senza errori grammaticali e di sintassi, diligente, docile, deve pagare 3 mutui, potenzialmente innocua.

LADY: Falla entrare! (a Mangy) E tu, di a quegli imbecilli che entro stasera voglio raggiungere 1,5 Mil di follower con questo profilo, altrimenti li licenzio. E ora fuori di qui!

MANGY: (con un inchino) Milady! (esce)

Lady sfoglia la cartella consegnata da Mangy, è visibilmente irritata e compone un numero sulla tastiera.

DELLY: Sophy: È il tuo turno. Raggiungi il cubo.

Lady mentre telefona osserva l'ingresso di Sophy, una giovane donna poco truccata, vestita in modo sobrio e sportivo. In mano ha un taccuino e nello zaino trasparente porta tablet, computer, smartphone. Si ferma sul cubo.