BANDO A&R SCOUTING 2026–2027

QUANTO Entertainment / QUANTO Records

– CHIAMATA APERTA PER AUTORI REALI (e per artisti fittizi) –

"QUANTO Records sta cercando nuovi artisti."

Tecnicamente la frase è *corretta*. Ma, prima di candidarti, devi sapere ***cosa significa davvero***.

QUANTO Records è un'etichetta *discografica fittizia*, e come tale gli artisti che compongono il suo roster sono personaggi di pura finzione. Non esistono fisicamente. E non sono interpretati da attori (anche se potrebbero esserlo all'occorrenza!). Ma –soprattutto– nascondono persone che artisticamente si fingono qualcun altro.

Infatti esistono *i loro autori*.

Esistono le canzoni che scrivono, le storie che raccontano, le identità che costruiscono, le immagini, e le interviste, e i videoclip, e i post, e le relazioni tra personaggi stessi, e le loro interazioni con il mondo reale, oltre ad essere reali quelle emozioni che tutto questo riesce a generare.

QUANTO Records è un prodotto di **QUANTO Entertainment**, realtà autoriale e produttiva che opera nell'ambito della *metanarrazione digitale*, della *produzione di contenuti extramediali* e dell'*esplorazione dei confini del diversamente reale*, applicato al campo del new media entertainment: in sintesi, si tratta di una casa di produzione -innovativa ad ogni livello e nella sua stessa impostazione e mission- che costruisce mondi narrativi capaci di generare emozioni autentiche attraverso ciò che altrimenti non esiste, poi li integra nel reale e porta la realtà stessa a confrontarsi con tali fantasie, ad interagire con esse e a trattare *come vere*.

I primi cinque artisti della QUANTO Records — *AngeliKa*, *Nilo Viacava*, *ZeroStorie*, *Nico Cirillo* e *Lylie NN* — sono nati esattamente così: personaggi di una fiction musicale dichiarata, sviluppata contemporaneamente attraverso musica, storytelling, social network, videoclip, interviste, profili artista e piattaforme di streaming.

Adesso vogliamo che quel mondo cresca.

E stavolta vogliamo aprirne le porte ad altri autori.

Non stiamo cercando qualcuno che sappia soltanto scrivere una bella canzone.
Non stiamo cercando qualcuno che sappia soltanto inventare un personaggio credibile.
Non stiamo cercando solo chi sappia utilizzare software, o sintetizzatori, o intelligenze artificiali.
Cerchiamo autori. E sì, devono saper fare un po' di tutto per sperare di presentare progetti realmente validi.

Vogliamo persone capaci di dar vita a un personaggio fittizio e di renderlo abbastanza interessante e talmente coerente –così credibile, e innegabilmente umano– tanto da farci desiderare di ascoltare cosa abbia da dire.

Se pensi di poterlo fare, allora **questa call è per te**.

---

1. OGGETTO DI QUESTA CALL PER AUTORI

QUANTO Entertainment apre una selezione A&R (che normalmente è l'acronimo di *"Artist & Repertoire"*, ma nel nostro caso sta per *"Author & Repertoire"*) finalizzata all'individuazione di nuovi autori con cui sviluppare personaggi destinati, in caso di accordo tra le parti, a entrare nel roster della label fittizia **QUANTO Records**.

In questa fase di ampliamento sono previsti **5 (cinque) nuovi slot nel roster**, corrispondenti indicativamente a cinque nuovi personaggi.

La selezione riguarda quindi due livelli distinti ma inseparabili:

- **nella fiction**, QUANTO Records selezionerà e "scritturerà" nuovi artisti, introducendoli poi al pubblico;
- **nella realtà**, QUANTO Entertainment selezionerà gli autori che avranno ideato tali personaggi e che continueranno a scriverne e a svilupparne l'identità, il repertorio, la comunicazione e la storyline.

Il candidato NON deve dunque proporre sé stesso come farebbe un interprete musicale tradizionale, ma al contrario deve proporre **un personaggio di cui intende diventare e restare autore**. Questo non vieta a tale autore tanto di avvalersi di voci sintetiche, quanto di poter utilizzare la propria voce se in possesso di doti canore: ma in tal caso la sua voce dovrà risultare opportunamente alterata dall'uso di espedienti come il farsetto canoro, o di strumenti come un vocoder, o di un software di missaggio adatto a generare una voce che risulti essere unica e attribuita espressamente al proprio personaggio. Insomma –per chiarezza– si potrà essere *autori* o *cantautori*, ma nel caso dei cantautori si dovrà attribuire al personaggio creato una sua identità fisica –inclusiva di una propria voce– che lo distingua dall'autore stesso e dalle peculiarità canore dell'autore.

---

2. CHI PUÒ PARTECIPARE E CANDIDARSI

La call è aperta a **singoli autori maggiorenni**, senza ulteriori limiti di età e di nazionalità, indipendentemente da titolo di studio, dalla formazione conseguita o dal percorso professionale perseguito.

Non ci interessa sapere dove hai imparato a scrivere. Ma *come* lo fai. E se lo fai con *metodo* e con *disciplina*. Puoi provenire dalla musica, dalla letteratura, dal cinema, dal teatro, dal fumetto, dalla grafica, dal web, dal gaming, dalla radio, dalla VR, dalla pubblicità, oppure da nessuno di questi habitat.

Puoi essere autodidatta. Puoi avere anni di esperienza o aver cominciato ieri. Vogliamo scoprire *se sei bravo*.

Ci interessa ciò che sai immaginare, scrivere e costruire. Ci interessa capire quante barriere hai già sfondato.

Ogni candidatura deve essere riconducibile a **un unico autore proponente**.

A titolo personale, il candidato potrà anche avvalersi, nella realizzazione e presentazione del proprio progetto, di eventuali collaboratori di fiducia —musicisti, fonici, grafici, illustratori, designer, videomaker, tecnici, o altre professionalità— purché il loro eventuale coinvolgimento e apporto sia dichiarato correttamente e purché per QUANTO Entertainment il referente del progetto e del personaggio resti *sempre e solo il suo autore firmatario*.

La titolarità autoriale delle **lyrics** e dei testi attraverso i quali tale personaggio si esprimerà nelle interviste, nella narrazione condivisa e nelle ordinarie reazioni social, nonché la responsabilità creativa generale del personaggio proposto dovranno sempre fare capo al singolo autore candidato e selezionato. L'autorialità creativa e narrativa del personaggio proposto **non dovranno mai essere delegate** ad altri autori o copywriter.

Tradire questi prerequisiti relativi alla propria autorialità e all'originalità dei contenuti proposti sarà motivo di scarto per tale candidatura e di esclusione per il candidato proponente. Inoltre —nel caso di un percorso di produzione già avviato— condotte discutibili in merito all'autorialità e all'originalità asserite e garantite da un autore porteranno all'interruzione del rapporto di collaborazione da parte della QUANTO Entertainment.

---

3. COSA STIAMO IN EFFETTI CERCANDO

Cerchiamo un **nuovo artista… che non esiste**.

Ma vogliamo abbastanza materiale per capire chi sia.

La candidatura dovrà quindi permetterci di conoscere e valutare almeno:

- **nome, cognome, età anagrafica e apparente, identità artistica** del personaggio proposto;
- **brevi cenni alla biografia e al percorso artistico** del suddetto personaggio [max 1 cartella];
- **personalità, valori, contraddizioni, peculiarità** del *carattere* del personaggio [max 1 cartella];
- **genere musicale, lessico e temi ricorrenti** nella *poetica* del personaggio [max 1 cartella];
- **immaginario visivo, riferimenti estetici e note** sull'*aspetto* del personaggio [max 1 cartella];
- **bozza a grandi linee di storyline, in ipotesi o parzialmente sviluppata** [max 1 cartella];

- **esempi di comunicazione**: testo per post sui social del personaggio, *in prima persona*, max 5 righe; stralcio di presunta intervista con 3 domande ricevute e 3 risposte date dal personaggio, max 3 righe per ogni risposta; e altri eventuali contenuti creati dall'autore, purché *in character* [tot: max 1 cartella];
- **trascrizione di DUE LYRICS originali**, rappresentative dello stile attribuito dall'autore al personaggio;
- **ALMENO UNA PROPOSTA MUSICALE**, già editata e finalizzata, e cioè una demo o autoproduzione capace di render chiari direzione sonora del progetto e livello tecnico attuale [file audio MP3 o WAV];
- **eventuali immagini, concept art, video o contenuti** utili a farci valutare altri aspetti del personaggio;
- **indicazioni su strumenti e workflow dell'autore**, con eventuali garanzie di competenza che magari lo presentino come "*in grado di sviluppare il progetto proposto e di farlo con la continuità richiesta*".

Ad ogni modo, non vogliamo un progetto che risulti essere già troppo chiuso, definitivo, blindato, o inalterabile. Vogliamo qualcosa abbastanza sviluppato da permetterci di immaginare **cosa potrebbe arrivare a diventare**.

NB: ogni testo prodotto, buono ma *più incisivo* della singola **cartella** a esso assegnata, verrà valutato *migliore*.

---

4. (POSSIBILMENTE) UN SOLO PERSONAGGIO

È consentito a uno stesso autore proporre più di un personaggio.

Non è vietato.

Ma non viene affatto incoraggiato.

Qui non ci occupiamo di quantità, ma di qualità artistica.

Il nostro consiglio è sincero ed onesto…

è meglio creare UN SOLO PERSONAGGIO –ma straordinariamente curato!– piuttosto che creare troppi FIGURANTI a malapena abbozzati, o pieni di lacune, o con evidenti incongruenze, o di poco spessore.

Presentare più progetti equivale a offrirci più materiale in base a cui valutare il candidato, nel bene e nel male. L'*intraprendenza* può essere un pregio; ma –qualora diventi *dispersione*– può trasformarsi in un grave difetto.

NB: i cinque slot disponibili non implicano necessariamente la selezione di cinque autori differenti: infatti, se un autore dimostrasse capacità, prolificità e solidità sufficienti a sviluppare più di un solo personaggio, QUANTO Entertainment potrà valutare tale possibilità. Ma non serve sbracciare per farsi notare. Ricordate che talvolta…

***…'meno'* può risultare *'meglio'*.**

5. AUTORIALITÀ, TECNOLOGIA E AI

Questa non è una gara tra strumenti, apparati e sistemi.

Non ci interessa stabilire chi sappia utilizzare meglio un campionatore, chi conosca in modo più approfondito una DAW, chi sappia disegnare meglio, chi possieda l'attrezzatura più costosa o chi riesca a scrivere il prompt più sofisticato per un'intelligenza artificiale generativa.

Puoi utilizzare strumenti analogici, elettronici, digitali, virtuali, sintetici o artificiali. Puoi combinarli, o inventarne.

Puoi avvalerti di software, sintetizzatori, AI generative o altro, quando questi siano funzionali alla tua visione.

Quello che valuteremo non è **quale strumento hai utilizzato**, ma **cosa sei riuscito a farne**.

Il progetto deve però nascere da un'intuizione personale e riconoscibile, dalla creatività e dall'ingegno umano del suo autore. La tecnologia può amplificare un'idea, darle corpo, accelerarne la realizzazione o permettere di raggiungere risultati altrimenti difficili da ottenere. Non può sostituire l'idea.

Non stiamo cercando necessariamente degli *AI artists*. (Anzi, l'analogico è ormai ben più ricercato ed elitario!) Stiamo cercando **autori che utilizzano ogni strumento serva a creare cose che valga la pena raccontare**.

---

6. ENTRARE IN UN *'LORE'* CHE GIÀ ESISTE

QUANTO Records possiede già un proprio *universo narrativo*, una sorta di 'lore' di personaggi, forse quasi un 'pantheon di eroi', o –meglio di ogni altra definizione– un roster di artisti, con relazioni tra i personaggi, eventi cruciali, collaborazioni effettuate, ricorrenze in calendario, release passate e storyline in continua evoluzione.

Per questo motivo anche un progetto molto avanzato dovrà essere presentato dimostrando la disponibilità del suo autore al **dialogo**, ovviamente volto a decidere come integrare il nuovo personaggio nella continuity narrativa pregressa, trovando dei **compromessi** e andando a **rimodulare leggermente** la storyline proposta.

QUANTO Entertainment potrà proporre, d'accordo con l'autore, modifiche o sviluppi utili ad integrare il nuovo personaggio nel mondo narrativo esistente, a favorire le interazioni con gli altri artisti, a programmare collaborazioni o duetti, a far intersecare occasionalmente le diverse storyline e a pianificare con coerenza le release musicali e i contenuti editoriali da divulgare in modo ben orchestrato con le altre produzioni e storyline.

Non vogliamo normalizzare le idee che riceveremo. Al contrario, cerchiamo proprio ciò che ancora ci manca. Ma entrare in un universo condiviso significa accettare che le proprie storie possano incontrare quelle altrui.

7. COSA ACCADE A UN PROGETTO SELEZIONATO

La prima selezione avverrà sulla base della candidatura e dei materiali forniti.

Gli autori che supereranno questa fase verranno contattati direttamente da QUANTO Entertainment per un confronto conoscitivo e creativo. Vogliamo sapere chi si cela dietro il personaggio. Ma resterà solo tra di noi.

Parleremo del progetto, delle sue modalità produttive, della sua sostenibilità nel tempo, delle competenze di cui già disponi (e di quellle che possiamo mettere in campo noi per sopperire a eventuali limiti), delle necessità produttive proprie della QUANTO Entertainment e delle opzioni di sviluppo all'interno della QUANTO Records.

Sarà anche l'occasione per consentire al candidato di rivolgerci tutte le domande alle quali questo bando non poteva certo rispondere anticipatamente. E sarà il momento in cui scoprirai quello che magari ancora non sai.

Il superamento della prima selezione **non costituisce automaticamente una conferma definitiva di aver accettato il progetto, né di scritturazione, né di contratto, né promessa di pubblicazione**. L'eventuale collaborazione nascerà soltanto in seguito al raggiungimento di un accordo tra QUANTO Entertainment e l'autore selezionato, in modo che tutte le parti coinvolte risultino soddisfatte delle condizioni definite e sancite.

---

8. UNA CALL APERTA, MA NON UNA CLASSIFICA

Non è prevista una graduatoria. Non funzionerà come un concorso. È una *A&R Call*. **È aperta e continuativa**. QUANTO Entertainment valuterà progressivamente le candidature ricevute e la call resterà attiva finché la produzione non riterrà completata questa fase di ampliamento del roster previsto per la QUANTO Records, e potrà decidere in totale autonomia di sospenderla o di chiuderla. Questo porta a due considerazioni da fare:

- **non appena incontreremo qualcosa di eccezionale, ne contatteremo l'autore senza indugio;**
- **più aspetti a candidarti e più possibilità ci sono che uno più svelto di te si accaparri il posto.**

Se una proposta avrà genio, carattere, e solidità; se saprà dire qualcosa che non abbiamo ancora sentito dire, oppure riuscirà a raccontare persino un cliché in una maniera talmente personale da farlo sembrare nuovo; se incontreremo, insomma, un autore che dimostri di avere la stoffa che stiamo cercando, questi verrà introdotto immediatamente alla fase successiva e agli incontri volti a conoscersi reciprocamente e professionalmente.

Qualora la seconda fase porti a sancire un sodalizio, allora QUANTO Records si occuperà di annunciare pubblicamente di aver *"scritturato un nuovo artista",* mentre ovviamente la call resterà aperta con i restanti slot disponibili, ancora da assegnare. Noi tenteremo di fornire a tutti i candidati una risposta in merito alla proposta presentata. Ma i tempi d'attesa potranno dipendere dal volume e dalla complessità delle candidature ricevute.

9. LA VALUTAZIONE DELLE CANDIDATURE

La valutazione delle candidature, i tempi della selezione, le modalità dei colloqui e ogni decisione editoriale o produttiva relativa all'eventuale inserimento dei progetti nel roster competono esclusivamente a **QUANTO Entertainment**. Non esiste un punteggio matematico capace di misurare quello che noi stiamo cercando.

Valuteremo qualità della scrittura, originalità, identità, coerenza, potenziale narrativo e musicale, capacità di costruire un immaginario, continuità produttiva, compatibilità con il progetto QUANTO Records e, soprattutto, quella qualità molto più difficile da definire che permette a un personaggio inventato di risultare vivido e vivo.

---

10. IL RAPPORTO TRA AUTORE E PERSONAGGIO

L'autore selezionato continuerà a essere il principale responsabile autoriale del proprio personaggio.

Quando parlerà attraverso il suo profilo social, scriverà una sua intervista, farà una dichiarazione, porrà pietre miliari in una storyline o redigerà le lyrics destinate ad un brano del suo personaggio, l'autore dovrà essere in grado di farlo ***in character***, preservandone l'identità, il linguaggio, l'immaginario e la coerenza narrativa.

Il pubblico di QUANTO Records incontrerà solo il personaggio. QUANTO Entertainment lavorerà con l'autore.

Queste due identità non devono essere confuse, però la natura fittizia dei personaggi della QUANTO Records *non costituisce un segreto da nascondere*: anzi, è già parte dichiarata del progetto. L'autore potrà pertanto apparire pubblicamente con la propria identità reale, raccontare il suo lavoro, partecipare a interviste, incontri, lectures e iniziative, ***in qualità di creatore del personaggio***.

Quando tali attività coinvolgano direttamente QUANTO Records, il personaggio ingaggiato, le strategie di comunicazione comuni e/o le opere prodotte nell'ambito della collaborazione in corso, ***i tempi e le modalità andranno preventivamente concordati con QUANTO Entertainment***, nel rispetto degli accordi sottoscritti.

---

11. MODUS OPERANDI E SUPPORTO TECNICO

Non esiste un unico modello produttivo valido per tutti i progetti. Alcuni autori potrebbero essere in grado di consegnare autonomamente quasi ogni componente del proprio lavoro, dai brani musicali –realizzati, editati e finalizzati– ai materiali fotografici o video utili alla promozione.

Altri potrebbero aver bisogno di sostegno nella produzione musicale, o aiuto nello sviluppo visuale, o supporto tecnico, o coordinamento editoriale, o post-produzione, o altre competenze. E in tal caso –ovviamente nei limiti del possibile e di quanto già concordato all'inizio della collaborazione– sarà la QUANTO Entertainment a subentrare, intervenire e garantire le competenze richieste o indispensabili per realizzare il progetto previsto.

Il livello di autonomia di ogni singolo autore e il ruolo assunto da QUANTO Entertainment –incluse le incombenze di cui si farà garante, come casa di produzione– verranno quindi valutati **progetto per progetto**.

Ci interessa sapere **cosa sai fare**, ma altrettanto **cosa NON sai fare**! D'altronde, una *casa di produzione* esiste anche per riuscire a mettere insieme competenze differenti: perché –coralmente– si possono spesso raggiungere *livelli di eccellenza* che nessuno avrebbe potuto sperare di eguagliare con uno sforzo individuale.

---

12. I DIRITTI SUI MATERIALI INVIATI

La semplice candidatura **NON comporta affatto la cessione a QUANTO Entertainment della proprietà del personaggio, delle opere o dei materiali presentati**.

Qualora il progetto non venga selezionato, il candidato conserva i diritti che gli spettano sui propri materiali e sulla propria creazione, fatti salvi naturalmente eventuali diritti di terzi coinvolti nella loro realizzazione.

L'invio della candidatura comporta esclusivamente l'autorizzazione a QUANTO Entertainment e ai soggetti incaricati della selezione a prendere visione, conservare e valutare i materiali ricevuti per le finalità connesse alla call, secondo le condizioni e l'informativa privacy applicabili. Poiché nella candidatura sono richiesti solo contenuti in copie digitali –inviate telematicamente– non è prevista la restituzione di alcun materiale.

In caso di selezione, ogni licenza, autorizzazione, diritto di utilizzazione economica, modalità di pubblicazione, sfruttamento del personaggio e delle opere, durata, territorio e ulteriori condizioni saranno definiti mediante accordi specifici tra le parti **prima della diffusione e dell'utilizzo commerciale dei materiali interessati**.

---

13. IL DIRITTO D'AUTORE / RUOLO DELLE ROYALTIES

Gli autori selezionati dovranno essere iscritti, o rendersi disponibili ad iscriversi, alla **SIAE per il repertorio Musica** secondo i requisiti e le modalità vigenti al momento dell'eventuale collaborazione.

Laddove l'iscrizione comporti effettivamente un costo e ricorrano condizioni economiche documentabili che lo rendano opportuno, QUANTO Entertainment potrà valutare discrezionalmente la possibilità di sostenere –in tutto o in parte– il costo relativo al **primo anno di adesione** dell'autore selezionato al circuito S.I.A.E.

La produzione intende adottare come principio generale per le opere musicali sviluppate nell'ambito di questa collaborazione una ripartizione che riconosca all'autore **almeno l'80% delle royalties autoriali di sua spettanza**, prevedendo per QUANTO Entertainment una compartecipazione non superiore al **20%**, ove applicabile e compatibile con la natura e la titolarità effettiva dell'opera.

Tale indicazione costituisce un principio economico generale della call e non sostituisce gli accordi che dovranno disciplinare ciascuna opera, né può incidere sui diritti spettanti ad altri eventuali aventi diritto.

Eventuali condizioni differenti, rese necessarie dalle caratteristiche di una specifica produzione, da eventuali video-editor a compositori, o ad altri soggetti coinvolti, dovranno essere illustrate e concordate in anticipo tra l'autore e la produzione. Gli ulteriori aspetti economici, produttivi e contrattuali verranno discussi esclusivamente con i candidati che avranno superato la prima fase di selezione.

---

14. LE RESPONSABILITÀ DEL CANDIDATO

Il candidato deve disporre dei diritti necessari sui materiali che presenta o dichiarare chiaramente l'eventuale presenza di opere e contributi i cui diritti appartengano a terzi. Questo può essere motivo di esclusione, quindi è importante che un autore decida con parsimonia di avvalersi di qualcosa, i cui diritti appartengono a terzi.

La candidatura non deve appropriarsi consapevolmente dell'identità, dell'immagine, della voce, delle opere o di altri elementi protetti, o riferibili a persone reali, o riconducibili ad altri autori senza averne le autorizzazioni.

NB: l'impiego delle AI e degli strumenti generativi più attuali non esonera il candidato da queste responsabilità; anzi, in molti purtroppo ignorano che –senza godere di un abbonamento di range professionale– spesso non si può usufruire del diritto di usare liberamente e anche commercialmente i materiali prodotti dalle AI generative (brani musicali, immagini, voci sintetiche, video, e simili), anche se sono stati creati grazie ai tuoi prompt e nonostante hai potuto scaricarne i risultati. Verifica con cura, **perché quei contenuti potrebbero non essere di tua proprietà**, o comunque potresti **non aver alcun diritto ad utilizzarli per fini commerciali.**

QUANTO Entertainment potrà richiedere chiarimenti sull'origine e sul processo di realizzazione dei materiali presentati, soprattutto qualora il progetto acceda alle fasi successive di questa selezione.

---

15. OFFRIRE GARANZIA DI CONTINUITÀ

Inventare un personaggio è relativamente facile. **Continuare a scriverlo è molto più difficile.**

Prima di candidarti, chiediti se tra un anno sapresti ancora inventarti cosa pensa e dice quel tuo personaggio.

Sapresti come farlo reagire diversamente, a seconda di una data intervista o di un determinato interlocutore?

Ritieni che riusciresti a scrivergli una decima canzone senza riscrivere la prima, ancora, e ancora, e ancora?

Il personaggio potrà cambiare, evolversi, andare in crisi o cambiare vita senza smettere di essere sé stesso?

Riusciresti a sorprendere il pubblico, e forse noi, senza con questo arrivare mai a *tradire il tuo personaggio*?

QUANTO Records non sta cercando immagini da aggiungere a una gallery.
Ogni label cerca sempre e solo **figure che promettano di avere un futuro**.

QUANTO Entertainment sta radunando **autori in grado di creare simili personaggi e di gestirli nel tempo**.

---

16. COME CANDIDARSI COME AUTORI

La candidatura dovrà essere trasmessa attraverso **invio del modulo qui fornito, una volta compilato, all'indirizzo di posta elettronica che trovi al termine di questo bando**.

Dovrà contenere:

1. dati anagrafici e recapiti dell'autore proponente (tra cui: un indirizzo email principale e un indirizzo alternativo; un numero di recapito telefonico fisso o mobile, eventuale profilo social IG, Meta o TikTok);
2. breve presentazione personale e, se utile, portfolio o precedenti esperienze (ma non siamo né l'ufficio di collocamento, né tua madre, quindi evita di inventare, ingigantire e millantare; non è certo questo il luogo in cui dimostrarsi creativi; vogliamo sapere *chi sei ora*, e NON chi speravi di essere a quest'ora);
3. presentazione generale ed evocativa del personaggio proposto (diciamo da copywriter promozionale);
4. biografia/storyline (dai sfogo alle tue doti di narratore; facci apprezzare l'idea e facci incuriosire di più);
5. descrizione della direzione musicale, narrativa e visiva;
6. 2 lyrics originali rappresentative;
7. almeno 1 esempio musicale, o demo;
8. materiale visuale utile alla valutazione;
9. gli esempi suggeriti di comunicazione o altre prove fornite di scrittura *in character*;
10. specifiche su modalità e strumenti con cui la proposta è stata realizzata e potrebbe essere sviluppata;
11. indicazione/nominativi degli eventuali collaboratori, assistenti o consulenti continuativi, e relativi ruoli;

12. dichiarazione personale –ovvero dichiarazione sostitutiva– che attesti la titolarità dell'autore sulla proposta presentata e la legittima disponibilità relativa ai materiali e ai contenuti multimediali forniti;
13. ogni ulteriore elemento che l'autore ritenga davvero necessario per farci comprendere il suo progetto.

Non mandarci dei materiali solo perché li hai già realizzati e perché ormai esistono e quindi ci tocca a noi la croce di valutarli. Mandaci quello che serve a farci capire **perché dovremmo produrre il tuo personaggio**.

Il Modulo Q e tutti i contenuti relativi alla propria candidatura vanno inviati a: **talent@quantoentertainment.it**

---

17. PRIVACY E TRATTAMENTO DEI DATI

I dati personali raccolti nell'ambito della candidatura fornita saranno trattati solo da QUANTO Entertainment ed esclusivamente per le finalità connesse alla gestione di questa call, alla valutazione delle proposte pervenute, alle comunicazioni con i candidati e all'eventuale instaurazione di rapporti precontrattuali o contrattuali.

Modalità, base giuridica, tempi di conservazione, soggetti coinvolti nel trattamento e diritti dell'interessato sono specificati nell'**Informativa Privacy relativa alla campagna "A&R Scouting 2026–2027"**.

La candidatura sottointende la presa visione dell'Informativa Privacy secondo le modalità previste nel form o nel sistema di raccolta adottato.

---

18. MATERIALI FORNITI E RISERVATEZZA

L'invio della candidatura **comporta l'accettazione di un obbligo reciproco di riservatezza** tra l'autore che si candida e QUANTO Entertainment, in relazione a tutte le informazioni confidenziali eventualmente scambiate nell'ambito della procedura di selezione.

Il candidato si impegna a non divulgare, pubblicare, comunicare a terzi né utilizzare per finalità estranee alla selezione, senza preventiva autorizzazione di QUANTO Entertainment, informazioni non pubbliche di cui venga a conoscenza nel corso della call e degli eventuali colloqui successivi, comprese, a titolo esemplificativo, informazioni relative a ***produzioni non ancora annunciate, storyline e sviluppi narrativi futuri, personaggi in lavorazione, release previste, collaborazioni in corso, strategie produttive e/o promozionali, materiali inediti, modalità operative interne e altri contenuti espressamente comunicati come riservati o la cui natura confidenziale risulti ragionevolmente evidente dalle circostanze***.

Il medesimo principio di riservatezza sarà osservato da QUANTO Entertainment rispetto alle informazioni e ai materiali non pubblici ricevuti dal candidato nell'ambito della selezione.

L'obbligo di riservatezza permane anche in caso di mancato superamento della selezione, ritiro della candidatura o mancata instaurazione di una successiva collaborazione, **per il periodo di 2 anni**, fatti salvi gli obblighi di legge e le informazioni che siano già legittimamente di pubblico dominio o divengano pubbliche senza violazione del presente obbligo.

QUANTO Entertainment si impegna a utilizzare i materiali ricevuti per le finalità connesse alla valutazione della candidatura e a non appropriarsi delle opere o dei contenuti originali dei candidati.

Al tempo stesso, la natura stessa dell'attività creativa e produttiva impone una precisazione: QUANTO Entertainment sviluppa continuamente, direttamente o attraverso altri autori e collaboratori, personaggi, canzoni, concept, storyline, immaginari e progetti.

È pertanto possibile che una candidatura presenti casualmente elementi analoghi a idee già sviluppate, o in corso di sviluppo, o successivamente sviluppate in maniera indipendente dalla produzione o da altri soggetti.

La mera presenza di **somiglianze relative a idee, temi, generi, archetipi, ambientazioni, caratteristiche narrative, estetiche o musicali** non potrà esser considerata, di per sé, prova dell'utilizzo dei materiali ricevuti.

Resta naturalmente *impregiudicata* la tutela spettante al candidato sulle proprie opere e sui propri contributi originali, secondo la normativa applicabile.

---

19. TITOLARITÀ DEI MATERIALI E CONTRIBUTI DI TERZI

Il candidato è responsabile di quanto presenta.

Qualora nella candidatura siano presenti contributi realizzati *da collaboratori o da soggetti terzi* —a titolo meramente esemplificativo: composizioni, arrangiamenti, esecuzioni musicali, beat, registrazioni, fotografie, illustrazioni, grafiche, video, campioni, modelli, font, software, voice model o altri contenuti— il candidato dovrà **dichiararne correttamente la provenienza** e **assicurarsi di disporre delle autorizzazioni necessarie** per l'utilizzo che ne viene fatto nella candidatura.

Lo stesso principio si applica ai contenuti prodotti o elaborati attraverso piattaforme e strumenti digitali o generativi (sì, anche le AI): quindi l'autore è tenuto a verificare che le modalità di utilizzo che ha adottato siano compatibili con i diritti di terzi e, ove pertinente, con le condizioni applicabili agli strumenti e ai servizi utilizzati.

QUANTO Entertainment potrà richiedere al candidato chiarimenti, documentazione o dichiarazioni integrative relative alla provenienza, alla titolarità o alle modalità di produzione dei materiali presentati.

Il Modulo Q e tutti i contenuti relativi alla propria candidatura vanno inviati a: **talent@quantoentertainment.it**

20. PERSONE REALI E IDENTITÀ FITTIZIE

QUANTO Records costruisce personaggi fittizi. Per questa ragione, il personaggio proposto **non deve essere concepito come replica ingannevole o imitazione deliberatamente riconoscibile di una persona reale**.

L'autore **non dovrà mai** sfruttarne il nome, l'immagine, la voce, l'identità o altri elementi individualizzanti.

Quindi **non sarà ammesso** l'utilizzo di tecniche di clonazione vocale, di face replacement, di deepfake né altri sistemi finalizzati a riprodurre in maniera riconoscibile l'identità di una persona reale.

Questo però non vuole certo impedire né tanto meno scoraggiare un autore dall'attingere *con naturalezza* alla cultura in cui si immerge, ai saperi che ha guadagnato, agli archetipi che magari studia o indaga, alle esperienze personali che ha vissuto, alla realtà che lo circonda costantemente e alla società di cui fa parte.

La fiction si nutre della realtà, ma non deve per questo appropriarsi dell'identità altrui.

---

21. EVENTUALE RITIRO DELLA CANDIDATURA

Il candidato potrà **ritirare la propria candidatura** durante la procedura di valutazione e di selezione o in qualunque momento, dandone comunicazione attraverso i recapiti ufficiali indicati da QUANTO Entertainment.

Il ritiro interromperà la valutazione del progetto e impedirà che esso possa proseguire nelle successive fasi della call, salvo diverso accordo espresso tra le parti.

Il ritiro della candidatura non determina automaticamente la cancellazione immediata di ogni dato o materiale già ricevuto qualora la loro ulteriore conservazione sia temporaneamente necessaria per adempiere a obblighi di legge, documentare correttamente l'attività svolta, tutelare dei diritti o gestire delle eventuali contestazioni. Il trattamento dei dati personali resterà in ogni caso soggetto a quanto previsto dalla relativa Informativa Privacy.

---

22. ALCUNE DISPOSIZIONI FINALI

La partecipazione alla call è gratuita.

Il solo invio della candidatura non attribuisce al candidato alcun diritto alla selezione, alla pubblicazione, alla produzione, alla stipula di un contratto o all'ingresso del personaggio nel roster della QUANTO Records.

QUANTO Entertainment si riserva di poter interrompere, sospendere, modificare o chiudere questa call a suo piacimento e in base alle proprie scelte produttive, così come potrebbe optare per NON assegnare tutti gli *slot*

inizialmente previsti qualora le candidature ricevute non siano ritenute adeguate alle esigenze artistiche né all'altezza del livello produttivo finora mantenuto dal progetto di fiction musicale diffusa *"QUANTO Records"*.

Eventuali modifiche alle condizioni della call saranno rese note sul website della QUANTO Entertainment, mentre l'ingaggio e l'inclusione di nuovi artisti nel roster della label saranno rese note dalla QUANTO Records.

La partecipazione alla selezione non comporta di per sé alcun rapporto di lavoro subordinato, collaborazione professionale, mandato, rappresentanza o associazione tra il candidato e QUANTO Entertainment. Qualunque eventuale rapporto successivo nascerà esclusivamente dagli accordi espressamente raggiunti tra le parti.

---

23. UTILIZZO DI NOMI, MARCHI E LOGHI

La candidatura, la ricezione di una risposta positiva alla prima fase o l'avvio della seconda fase di valutazione **non autorizzano** a dichiarare un artista ingaggiato dalla QUANTO Records, né l'autore come collaboratore della QUANTO Entertainment, né a dichiarare pubblicamente l'esistenza di un rapporto professionale in corso.

I nomi, i loghi, i segni distintivi, i materiali grafici e i marchi riferibili a **QUANTO Entertainment** e a **QUANTO Records** non potranno essere utilizzati dal candidato per finalità promozionali, commerciali o tali da suggerire un'approvazione, affiliazione o collaborazione *non ancora formalizzata*, salvo la ricezione di una preventiva autorizzazione dei diretti interessati, ovvero della QUANTO Entertainment, da cui QUANTO Records dipende.

Analogamente, eventuali informazioni relative all'avanzamento della call, allo svolgimento delle interlocuzioni con la produzione o ad un futuro ingresso del nuovo personaggio nel roster dovranno essere comunicate pubblicamente soltanto secondo i tempi e le modalità concordati con QUANTO Entertainment.

Al momento di presentare un artista al pubblico, **vogliamo raccontarlo in comune accordo col suo autore**.

---

24. COMUNICAZIONI E CONTROVERSIE

Per qualsiasi comunicazione relativa alla candidatura, il partecipante dovrà utilizzare i recapiti ufficiali indicati da QUANTO Entertainment. Analogamente, le comunicazioni inviate da QUANTO Entertainment all'indirizzo e-mail fornito dal candidato saranno considerate effettuate utilizzando il recapito da lui indicato a tale scopo; sarà pertanto responsabilità del partecipante mantenerlo attivo, consultarlo e comunicare eventuali variazioni.

QUANTO Entertainment auspica che eventuali dubbi, divergenze o reclami relativi alla partecipazione alla call possano essere affrontati anzitutto attraverso un confronto diretto, trasparente e *in buona fede tra le parti*.

Ad ogni modo, la presente call, le sue condizioni e i rapporti derivanti dalla partecipazione all'iter di selezione sono regolati dalla **Legge Italiana**. Per eventuali controversie nell'interpretazione della call, sulla candidatura presentata o sulla procedura di selezione, sarà competente il **Foro di Roma**, fatti salvi i casi nei quali la legge preveda una competenza territoriale inderogabile, o non validamente derogabile dalle presenti condizioni.

L'eventuale instaurazione di un successivo *rapporto di collaborazione* tra QUANTO Entertainment e un autore selezionato sarà invece disciplinata dagli specifici accordi presi tra le parti, comprese le eventuali disposizioni relative alla legge applicabile, alla risoluzione delle controversie e al foro competente.

---

25. DEONTOLOGIA E QUESTIONI ETICHE

QUANTO Entertainment considera la libertà creativa un presupposto essenziale del proprio lavoro.

I personaggi possono essere imperfetti, contraddittori, provocatori, sgradevoli e persino moralmente discutibili. E le loro storyline possono affrontare temi quali violenza, discriminazione, dipendenze, criminalità, sessualità, politica, religione, fragilità, conflitti sociali, e qualsiasi altro aspetto controverso dell'esperienza umana, fintanto che tali elementi conservino una funzione narrativa, artistica, critica, satirica e/o documentaristica. Ma, ad ogni modo, noi siamo dell'avviso che **rappresentare qualcosa *non significhi necessariamente promuoverla***.

Per questo QUANTO Entertainment distinguerà sempre –nei limiti del possibile– il contenuto di un'opera dalla posizione effettivamente sostenuta dal suo autore e dal significato complessivo del progetto portato avanti.

Ciò premesso, QUANTO Entertainment non intende offrire il proprio spazio produttivo e comunicativo a progetti finalizzati alla promozione, normalizzazione o propaganda di **razzismo, sessismo, omofobia o altre forme di discriminazione; violenza di genere; bullismo fisico o verbale; odio verso individui o categorie di persone; fanatismo religioso; radicalizzazione o propaganda politica estremista; derive nazionaliste discriminatorie; mitizzazione o celebrazione acritica del crimine e della violenza; cultura delle armi o glorificazione della sopraffazione**.

Analogamente, la produzione si riserva di interrompere le collaborazioni con quegli autori le cui condotte personali, nell'ambito del rapporto professionale, siano risultate o risultino nel tempo gravemente incompatibili con la sicurezza, con la dignità e con il rispetto degli altri soggetti coinvolti nei nostri progetti autoriali e produttivi. Vogliamo contribuire a creare un ambiente lavorativo sano e privo di tossicità, così da trovarci tutt* a poter operare nelle migliori condizioni, a lavorare con la giusta serenità e a produrre i migliori risultati possibili.

QUANTO Entertainment non cerca personaggi costruiti esclusivamente attraverso **dissing, insulti gratuiti e scherno, provocazioni fine a sé stesse o volgarità del tutto accessorie**.

Certo, il *conflitto* può essere stimolo. La *provocazione* può farsi strumento. E la volgarità può perfino declinare linguaggio di strada, sdegno, estrazione culturale, rabbia generazionale, o chissà cos'altro. Ma devono esserci un'**intenzione autoriale netta** e **qualcosa di valido da raccontare** soprattutto avventurandosi in tali derive.

QUANTO Entertainment non richiede ai propri autori di risultare aderenti a una particolare posizione politica, religiosa, morale o culturale. Però la produzione rivendica la propria ***autonomia editoriale*** anche rispetto a **propaganda proibizionista, retoriche autoritarie/nazionaliste, politiche di controllo, cultura della paura, populismo deliberatamente fazioso e manipolatorio e quelle forme di normalizzazione spesso utilizzate per censurare o per delegittimare la libertà creativa altrui e la libertà di espressione, soprattutto di chi non risulta omologato alle aspettative e agli standard imposti dal sistema vigente**.

In altre parole… non pretendiamo necessariamente personaggi edificanti. Ma pretendiamo di avere a che fare con **autori ben consapevoli di quello che stanno facendo**.

La nostra fiction, ovvero *QUANTO Records*, è un progetto produttivo, narrativo, comunicativo, divulgativo, socioculturale, commerciale e –non ultimo– accessibile, interattivo e partecipabile. E, come molti altri progetti, aspira a ottenere grande visibilità. Detto ciò, rivolgersi al pubblico *comporta sempre delle serie responsabilità.*

Quindi, maggiore sarà l'*esposizione mediatica*, **più consistenti e vincolanti risulteranno tali responsabilità.**

Se sei arrivato fin qui, ormai sai che non stiamo cercando una fotografia perfetta di qualcuno che non esiste. Cerchiamo **un autore che abbia qualcosa da dire… e che inventi qualcuno capace di dirlo, meglio di sé.**

Il **personaggio** creato potrà cantare pop, rap, rock o quant'altro, oppure potrà dedicarsi alla musica elettronica o alla canzone popolare o, anche, potrà farsi precursore di un genere per cui ancora non si è trovato un nome. Potrà avere vent'anni, oppure ottanta. E qualunque genere e orientamento, forse palesati, sovvertiti, o taciuti. Umano, ma anche un robot senziente, un cartone animato fuggito nel nostro mondo o una divina drag-queen. Potrà essere elegante o dannato, fragile o eccessivo, romantico o problematico, anima della festa o sardonico. Purché sia *scritto talmente bene* da costringerci a riconoscere che pare esistere davvero. ***Da qualche parte***.

Ma è proprio questo il punto, no?
Ciò che ci emoziona è reale.

Roma, Settembre 2026

QUANTO Entertainment
nulla più che idee ***consistenti***