



ESPRIT - Engage the Society on the Rights of Intellectual Property



Avviso pubblico per la selezione di partecipanti alle attività formative del progetto ESPRIT

Roma, 12 luglio 2018

Workshop e Mock Trials

Si comunica che, a seguito del finanziamento del progetto “*ESPRIT – Engage the Society on the Rights of Intellectual Property*” da parte dell’EUIPO, Ufficio dell’Unione europea per la proprietà intellettuale, saranno selezionati dei giovani tra i 14 e i 30 anni¹ per partecipare alle attività formative previste dal progetto:

- N. 50 giovani per la partecipazione a un Workshop finalizzato alla **valorizzazione dei diritti di proprietà intellettuale con particolare riferimento ai diritti d'autore e ai diritti connessi, tramite la realizzazione di un'opera musicale e tutte le sue fasi dalla creazione, alla produzione sino alla distribuzione;**
- N. 70 giovani per la partecipazione a delle **simulazioni processuali** (c.d. Mock Trials) inerenti la tutela europea dei diritti di proprietà intellettuale e, nello specifico, i marchi ed il design.

L'Ufficio dell'Unione europea per la proprietà intellettuale (**EUIPO**) incaricato di gestire i marchi dell'Unione europea e i disegni e modelli comunitari registrati, concede periodicamente contributi finanziari sotto forma di sovvenzioni a beneficiari terzi al fine di sostenere progetti che contribuiscano alle proprie politiche.

La *call* pubblicata nel 2017 ha come scopo il sostegno ad attività di sensibilizzazione sul valore della proprietà intellettuale e sui danni provocati da contraffazione e pirateria. I partner di progetto, la società di consulenza e comunicazione integrata P&Co., l'Università LUISS Guido Carli e lo Studio legale DIKE Legal, hanno ottenuto il finanziamento per l'organizzazione di un ciclo di appuntamenti sull'importanza della proprietà intellettuale, rivolto ai giovani. Tali attività si collocano nell'ambito del più ampio obiettivo dell'EUIPO, declinato in “*reaching younger generations and citizens*”.

Le attività di formazione rivolte ai giovani sono due:

- un workshop che ha come finalità la creazione di un'opera musicale in tutte le sue fasi, integrato da un corso teorico sui diritti di proprietà intellettuale e il diritto d'autore, nonché i diritti connessi nello specifico;
- una simulazione dei procedimenti innanzi all'EUIPO e al Tribunale dell'Unione

¹ ERRATA CORRIGE: età 14-24. Dai 24 ai 30 si può partecipare come uditori.

Europea per la tutela della proprietà industriale.

La **creazione di un'opera musicale** è un processo composito che abbraccia diverse fasi: dalla composizione di testo e musica, alla eventuale cessione di tali diritti a un editore musicale, oppure, laddove l'opera venga interpretata da un artista (da un cantante) e da diversi musicisti, dalla cessione dei diritti degli artisti interpreti esecutori a un produttore di fonogrammi, a tutti gli accordi necessari per la successiva diffusione e riproduzione dell'opera, ivi incluso il deposito dell'opera presso gli Organismi di Gestione Collettiva o entità di gestione indipendente in conformità alla normativa europea applicabile. L'attività porterà i partecipanti a sviluppare una serie di conoscenze in termini di equilibrio tra i costi di produzione e i costi finali di diffusione dell'opera, nonché inerenti la tutela giuridica della stessa.

I concetti collegati alla tutela dei diritti di proprietà intellettuale rappresentano, pertanto, un supporto teorico necessario a integrare la parte creativa e musicale del *workshop*. I partecipanti apprenderanno le nozioni e le ragioni alla base della specifica protezione accordata dalla legge, così da avere un quadro onnicomprensivo dell'importanza delle norme a tutela del diritto d'autore e dei diritti connessi e dei risvolti negativi legati alla riproduzione illecita.

Le **simulazioni processuali**, invece, hanno lo scopo di rendere partecipi i giovani, giuristi e non, in merito al funzionamento dell'EU IPO e, più in generale, alla tutela dei diritti di proprietà industriale e della loro importanza quali *asset immateriali*.

Le simulazioni avranno come oggetto contenziosi sui marchi e sul design e riprodurranno le procedure innanzi all'EU IPO e l'impugnazione presso il Tribunale dell'Unione Europea.

DETTAGLIO DELLE ATTIVITÀ

A1. Workshop musicale

La creazione di un'opera musicale consta delle seguenti fasi.

1. Composizione

Questa fase, la prima del ciclo produttivo di un'opera musicale, consiste nell'ideazione di un'opera nuova e originale e nella sua traduzione in linguaggio musicale. Questa si articola a sua volta in diverse fasi, a causa della molteplicità

degli aspetti musicali dell'opera stessa e include la verifica dell'originalità dell'opera, al fine di evitare il plagio, la scelta del titolo dell'opera, l'eventuale arrangiamento di un'opera preesistente o la citazione.

2. Registrazione

In questa fase si fissa su supporto il frutto della fase 1. La fase presuppone l'uso di ambienti dedicati (studi di registrazione), con l'ausilio di tecnici specializzati (tra cui i fonici e produttori artistici) e attraverso sistemi di cattura del suono che prevedono l'uso di microfoni oppure di strumenti digitali ("*midi*") che siano in grado, attraverso l'uso di *software* ("*daw*" e "*plug-ins*") e *hardware* (computer e "*audio interfaces*"), di tramutare segnali digitali in suoni.

In questa fase inoltre si generano diritti diversi da quelli propri dell'autore/compositore della fase 1, legati piuttosto a coloro i quali prestano la propria attività quali artisti, interpreti ed esecutori.

3. Mixing

Tale fase mira a "miscelare" ("*to mix*") i vari livelli di volume, equalizzazione ed effetti che incidono sul suono, creando degli equilibri che sono comunemente definiti di "*mixaggio*" o "*missaggio*". Detta fase prevede l'uso massivo di *mixer* analogici, digitali (attraverso l'uso di *software* dedicati) o ibridi e richiede la presenza di personale specializzato.

4. Mastering

Tale fase si rende necessaria per finalizzare il prodotto musicale. Generalmente essa, a differenza della fase di *mixing*, incide sulla traccia "*master*" dell'opera, ossia quella che racchiude l'intera registrazione *mixata*. Più recentemente, tuttavia, si sono sviluppate tecniche di *mastering* che fanno uso di più "*stems*", ossia di più fonti audio *mixate* tra loro.

Il *mastering* mira a ottenere una resa audio maggiore, in linea con gli standard del momento, soprattutto in termini di "*loudness*", ossia di volume sonoro, pur senza intaccare eccessivamente la dinamica della registrazione.

5. Diritti sull'opera e sulla registrazione

Come anticipato, le fasi 1 e 2 generano dei diritti in capo a soggetti diversi. La

composizione di una parte musicale e/o di un testo letterario fa nascere in capo al creatore il cosiddetto diritto d'autore, protetto sia a livello nazionale sia a livello internazionale. Parimenti, l'interpretazione (nelle sue varie forme) genera i cosiddetti diritti connessi al diritto d'autore. Diversa è la disciplina, nonché le caratteristiche.

Come si vedrà nel dettaglio, alcuni di questi diritti possono circolare e ciò ha contribuito alla nascita della cosiddetta industria musicale, composta da editori musicali e da produttori di fonogrammi, i quali acquisiscono (a titolo definitivo o temporaneo, attraverso delle "licenze") i diritti degli autori e/o interpreti. Da tali cessioni o concessioni si generano in favore degli autori e interpreti dei compensi, che generalmente acquistano la forma di royalties.

A2. Workshop teorico

Il workshop teorico accompagna simultaneamente il laboratorio creativo-musicale. Verranno affrontate le principali tematiche del diritto d'autore.

Durante la parte teorica, vi sarà un approfondimento sui fenomeni di contraffazione e pirateria, e dei relativi rimedi giudiziari a cui appellarsi. In questa fase, verranno introdotti ed esaminati il ruolo e le funzioni dell'EUIPO e degli altri istituti nazionali adibiti alla protezione degli IPRs.

B1. Simulazione Processuale – Tutela della proprietà industriale

MARCHI

- Saranno distribuiti dei materiali e saranno fornite delle indicazioni preliminari ai partecipanti, affinché questi possano apprendere i concetti base e affrontare la simulazione con nozioni di base sui temi trattati e sulle modalità di svolgimento;
- Saranno spiegate le regole del gioco, si effettueranno il sorteggio dei ruoli e la presentazione dei casi; saranno estratti a sorte i partecipanti, i quali saranno equamente suddivisi nei diversi ruoli previsti per la simulazione;
- Saranno distribuiti uno o più casi creati appositamente per la simulazione, a seconda del numero di iscritti;

- le tre simulazioni relative alla tutela del marchio ricalcheranno i procedimenti innanzi all'EUIPO e al Tribunale dell'Unione Europea e saranno così suddivise:
 - a. **Opposizione alla registrazione del marchio** ex artt. 46 del Regolamento (UE) 2017/1001 sul Marchio dell'Unione Europea (e parallelismo con la procedura nazionale innanzi all'UIBM ex artt. 8 e 12 del d.lgs. n. 30/2005, "*Codice della Proprietà Industriale*");
 - b. **Procedura di ricorso** ex artt. 66 e ss. del Regolamento (UE) 2017/1001;
 - c. **Ricorso presso il Tribunale dell'Unione Europea** per l'annullamento della decisione dell'EUIPO ex art. 263 del Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea.

DESIGN

- Saranno distribuiti dei materiali e saranno fornite delle indicazioni preliminari ai partecipanti, affinché questi possano apprendere i concetti base e affrontare la simulazione con una conoscenza generale dei temi trattati e delle modalità di svolgimento;
- Saranno spiegate le regole del gioco, si effettueranno il sorteggio dei ruoli e la presentazione del caso; saranno estratti a sorte i partecipanti, i quali saranno equamente suddivisi nei diversi ruoli previsti per la simulazione;
- la simulazione relativa alla tutela del disegno o modello ricalcherà la procedura di ricorso ex artt. 55 e ss. del Regolamento (CE) N. 6/2002 innanzi all'EUIPO.

Ogni simulazione riprodurrà fedelmente le fasi dei procedimenti sopra elencati, secondo quanto prescritto dai Trattati, dal diritto derivato, dai regolamenti di esecuzione e dalle regole di procedura adottate dalle singole istituzioni.

Nella valutazione delle memorie e, se prevista, della fase orale, saranno presi in particolare considerazione i seguenti elementi: la fondatezza delle argomentazioni giuridiche, la coerenza delle argomentazioni giuridiche con la tesi sostenuta, la pertinenza della tesi sostenuta con il diritto applicabile, la conoscenza generale dei principi di diritto e dei concetti legati alla normativa volta alla tutela della proprietà industriale. La valutazione è operata dall'organismo giudicante (l'ufficio competente presso l'EUIPO, la commissione di ricorso o il collegio giudicante).

C. A chi è rivolto?

Il progetto è rivolto a tutti i giovani interessati di età compresa tra i 14 e i 30 anni.

La partecipazione a tutte le attività è gratuita. È previsto un rimborso spese per i giovani non residenti a Roma a copertura del viaggio e dell'alloggio. I materiali per le attività saranno forniti ai partecipanti dagli organizzatori.

D. Requisiti di partecipazione e modalità di ammissione

I giovani interessati a partecipare alle suddette attività devono avere un'età compresa tra i 14 e i 30 anni e mandare via mail la domanda di iscrizione debitamente compilata entro il 20 settembre 2018 all'indirizzo espritproject@pezzilli.com.

La selezione a entrambe le sessioni formative avverrà sulla base dei seguenti criteri:

A. *Coerenza con il percorso di studi; in subordine,*

B. *Ordine di arrivo delle domande di iscrizione.*

Coloro i quali invieranno la domanda di iscrizione debitamente compilata, riceveranno comunicazione dell'avvenuta iscrizione e ammissione alle attività entro il 20 settembre 2018, unitamente alle informazioni dettagliate sulle attività.

Qualora una o più delle informazioni richieste dovessero risultare mancanti o mendaci l'iscrizione sarà negata o, se l'ammissione è già avvenuta, la partecipazione sarà negata.

I partecipanti saranno ammessi secondo una graduatoria stilata a giudizio insindacabile di una commissione composta dal team del progetto ESPRIT.

E. Termini e periodo di svolgimento

La *timeline* delle attività formative è la seguente:

- *Dal 12 luglio 2018 al 20 settembre 2018: presentazione del progetto e pubblicazione del bando di partecipazione con successiva raccolta delle adesioni.*
- *3-4-5 Ottobre 2018 (dalle 15.00 alle 19.00): Workshop per la creazione di un brano musicale.*

- 9 - 23 e 14 Dicembre 2018: simulazione processuale all'interno della nuova aula tribunale presso la sede LUISS di Viale Pola
- 14 Novembre 2018: simulazione processuale all'interno della nuova sede LUISS a Milano. Alle simulazioni seguiranno le rispettive premiazioni delle squadre risultate vincitrici.

Per partecipare al Workshop e ai Mock Trials è necessario inviare il modulo di iscrizione dedicato all'indirizzo email espritproject@pezzilli.com.

Per ulteriori informazioni contattare i responsabili:

Susanna Fontana

susanna.fontana@pezzilli.com

Licia Gallo

licia.gallo@pezzilli.com

Allegati:

- **Informativa privacy**
- **Modulo di adesione Workshop Musicale**
- **Modulo di adesione Mock Trials**