

# SOMBRA

**JÓVENES QUE ASOMBRAN, #2024, MURCIA**

Del 26 de Febrero al 2 de Marzo de 2024

**BASES DE PARTICIPACIÓN**

**Jóvenes que Asombran**, organizado por la Fundación SOMBRA y con la colaboración y el patrocinio de la Concejalía de Talento Joven y Espacios Públicos, es un concurso que pone a prueba la destreza y la creatividad de jóvenes realizadores murcianos. Cien jóvenes del municipio se enfrentarán a una batalla creativa y tecnológica, con tan solo un *Smartphone*. Los participantes tendrán que grabar un corto de un máximo de 10 minutos de duración. Para poder sacar todo su potencial, los jóvenes cineastas tendrán 5 días en los que se les impartirán talleres de elaboración de guiones, dirección de actores y producción de los rodajes, para ello contarán con profesionales de excepción como Mario Magaña y Tomás Iniesta, de la productora cinematográfica marciala ISKILL, junto con la dirección del proyecto Javier García y la coordinación del proyecto María Mohedano.

A continuación, se detallarán las bases para la participación en dicho proyecto.

### **1. Batalla Fílmica: Rodaje de un cortometraje ¿en qué consiste?**

La Batalla Fílmica es un evento cultural y didáctico diseñado para combinar elementos presentes hoy en día en la vida de los jóvenes: el audiovisual y la cultura social en redes. El evento une lo mejor de una competición (la ética de trabajo y la fuerza del equipo), con lo cultural (lo cinematográfico) y lo didáctico, incorporando nuevos conocimientos a jóvenes que pueden profundizar posteriormente en el audiovisual. Un evento idóneo para fomentar todas estas características, propio de urbes con interés por la cultura, la juventud y la didáctica.

#### **Concepto y target.**

Dicha Batalla Fílmica consiste en el rodaje de un cortometraje con una duración de 8 horas por espacios emblemáticos de la ciudad de Murcia cuyos participantes desconocen, al igual que desconocen el argumento del guion hasta días previos al rodaje.

Serán 100 jóvenes de entre 15 y 30 años de edad los y las participantes de la Batalla Fílmica que tendrá lugar el 2 de Marzo de 2024, con punto base en la plaza de la Merced.

### **1.1. Fases:**

Este proyecto está organizado por diferentes fases:

- Fase 1: Taller de smartphones en Centro Cultural Puertas de Castilla del 26 de Febrero al 1 de Marzo (de 17:00 a 20:30 horas).
- Fase 2: Rodaje del cortometraje en 8 horas. (el punto base se colocará en la Plaza de la Universidad).
- Fase 3: Montaje del material obtenido durante la batalla fílmica con el asesoramiento de profesionales en el sector.
- Fase 4: Proyección de los Cortometrajes en la Fundación Mediterráneo.
- Fase 5: Publicación de los vídeos online en el canal de YouTube del festival.

### **1.2. Equipos:**

El número de personas en cada equipo dependerá de los participantes inscritos, siendo el número mínimo de personas por equipo cuatro (sonido, cámara y director). El número máximo de participantes será de 100 personas.

### **1.3. Mecánica.**

Los participantes van identificados con camisetas entregadas por la Fundación Sombra para la realización de la Batalla Fílmica. Cada equipo tiene cuatro puntos de rodaje con un objeto y dos actores. El tiempo que durará el rodaje en cada punto será de máximo 60 minutos.

#### **1.4. Argumento.**

Para que puedan competir en igualdad de condiciones todos los y las participantes contarán con un guion único con el tema de la inclusión como hilo argumental y será su destreza y creatividad a la hora de dar vida a sus creaciones fílmicas lo que valorará el jurado del certamen.

Dicho guion será escrito por el profesional Carlos Lluig y desarrollado en los cuatro puntos diferentes de la ciudad de Murcia.

#### **1.5. Premio.**

A lo largo del mes de marzo se dará a conocer el fallo del jurado que estará formado por miembros de CINEMUR y que otorgará el premio de un cheque FNAC valorado en 800€ al mejor equipo del proyecto Jóvenes que Asombran 2024.

#### **1.6. Redes Sociales.**

Puesto que la Fundación Sombra tiene una participación activa en sus redes sociales, cada equipo deberá hacerse una foto junto con sus actores y actrices, y objetos, publicándola con el etiquetado de dicha fundación y del cliente en Facebook, Instagram y "X".

Además, todos los proyectos se subirán a la plataforma de YouTube, al canal del Sombra, del cliente y en la web batallafilmica.com tras su proyección, y estarán subidos durante los tres próximos meses.

#### **1.7. Materiales.**

El siguiente material será entregado a todos los y las participantes del proyecto:

- Temario encuadernado del taller.
- Camiseta y Póster del XIII Sombra Festival.
- Diploma acreditativo.

## **2. VIGENCIA:**

La vigencia del presente concurso comenzará para su inscripción en el programa Jóvenes que Asombran (que incluye la realización del taller de cine con *Smartphones*) el 10 de enero y finalizará el 26 de febrero de 2024, a través del formulario de inscripción propiedad del organizador. Se identificará un link en la web <https://sombrafestival.com/fundacion-sombra/jovenes-que-asombran-2024-talleres-de-cine-batalla-filmica-y-un-premio-de-800-e/>, en el apartado Jóvenes que asombran, a través del cual cada uno de los usuarios podrá acceder a las presentes Bases y la hoja de inscripción. La Hoja de inscripción se enviará con todos los datos cumplimentados.

## **3. PARTICIPANTES.**

Pueden participar en el presente concurso todas las personas interesadas que tengan entre 15 y 30 años, se encuentren en la ciudad de Murcia, y que se inscriban en el programa Jóvenes que Asombran (lo que incluye la participación en el curso de cine con *smartphones*). Se deja constancia de que, en relación al cumplimiento de la Ley de Protección de Datos Personales (Ley N° 25.326), los datos personales que sean requeridos a los usuarios, serán utilizados por el organizador, a los solos fines de llevar a cabo el presente concurso, y de conformidad con el artículo 9 de la Ley 25.326 y su reglamentación. Los participantes rellenarán formularios de autorización de uso de imagen, tanto menores como mayores de edad.

## **4. SELECCIÓN:**

La selección de los participantes se realizará hasta completar cupo, momento en el que el formulario se autodestruirá inmediatamente.

## **5. MODALIDAD DE PARTICIPACIÓN:**

Las personas inscritas, deberán asistir al taller completo de “Rodaje de Cine con *Smartphones*” (del 26 de Febrero al 1 de Marzo, en horario de 17:00 a 20:30

horas en el Centro Cultural Puertas de Castilla). Con el fin de participar en el presente concurso, tras previo aviso de la organización por su clasificación, el participante seleccionado deberá acudir al lugar comunicado por la organización, en la zona centro de la ciudad de Murcia sábado 2 de Marzo a las 10:00 h.

**5.1 Equipamiento proporcionado por la Organización:** Camisetas identificativas tras el chequeo de Inscripción (obligatorio), y el siguiente material técnico: pértiga, micro, cable y grabador.

**5.2 Equipamiento proporcionado por los participantes:** Móvil con capacidad de grabación de video en segmentos mínimos de 3 minutos. Los participantes seleccionados en sonido traerán tarjeta sd de memoria y cascos.

**5.3 Lugares en los que se realizará la grabación:** Los concursantes recibirán de la organización enlaces a google maps, especificando los puntos geográficos en los que se deberán rodar.

**5.4 Actores y actrices del cortometraje:** los concursantes deberán utilizar como actores de la pieza a los designados por la organización, los cuales interpretarán el guion y diálogos proporcionado por la misma.

## **6. TEMÁTICA:** Fantástica.

Se proporcionará a los concursantes un guion escrito por Carlos Lluch, el cual se enviará a los y las concursantes a su debido momento. El rodaje deberá de ceñirse al mismo, sin variaciones de ningún tipo en cuanto al contenido literario y diálogos, pudiendo únicamente establecer el guion técnico y desarrollo de planos con los equipos proporcionados.

## **7. MÚSICA, DURACIÓN, MONTAJE Y FORMATO:**

**Música:** La música o sonidos deben ser originales o libre de derechos. No debe de utilizarse sin permiso escrito ninguna obra ajena en ningún caso.

**Duración Máxima:** 6 minutos (incluido Créditos)

**Formato:** MP4 o MOV, Resolución 1280X720, Codec H264.

**Montaje:** Desde finalización de rodaje (sábado 2 de Marzo), los concursantes contarán con 8 días para entregar el Montaje final, siendo la fecha y hora máxima el domingo 10 de Marzo a las 23:59 horas. Los trabajos deberán de ser entregados por link para descarga al correo concurso@sombrafestival.com, con los siguientes adjuntos:

Foto del Equipo participante (JPG, 800X600).

Ficha identificativa de todos los participantes.

Dos fotogramas (JPG, 800X600), debidamente identificados con el nombre del Cortometraje. Ejemplo: C-FEM "Nombre del corto".jpg

## **8. ADJUDICACIÓN DEL PREMIO:**

Una vez finalizada la prueba del presente concurso, un jurado compuesto por personal seleccionado por la organización, comunicará a los concursantes el ganador, que recogerá su premio en la Gala de cierre del evento. Todos los cortos serán exhibidos a fecha por concretar.

## **9. PREMIO:**

Se entregará al grupo ganador del Concurso un Cheque Regalo FNAC por valor de 800 €.

Se deja constancia de que el premio no incluye ninguna otra prestación, bien o servicio no enumerado en las presentes bases. En ningún supuesto se cambiará total o parcialmente el premio por dinero en efectivo, ni bienes ni servicios de ningún tipo. Todos los costos que se deriven de la obtención del premio, así como todo impuesto, trámite, gasto y/o tributo que deba actualmente abonarse o que se imponga en el futuro sobre los servicios ofrecidos como premio en el presente concurso, así como los gastos en que incurra el ganador como consecuencia de la obtención y entrega de los mismos incluyendo, sin limitación, aquellos gastos de traslado y estadia, en que incurran para coordinar los trámites necesarios para la entrega del premio se encontrarán a exclusivo cargo, costo y responsabilidad del ganador.

## **10. CONCURSO VÁLIDO SIN OBLIGACIÓN DE COMPRA.**

Para participar en el concurso no existe obligación directa ni indirecta de compra o contratación de servicio alguno ya que podrán participar del concurso todas aquellas personas que deseen y hayan aceptado las presentes bases.

11. En caso de que el Organizador no pueda contactar al Ganador, éste perderá automáticamente la posibilidad de acceder al Premio respectivo y el Premio se dará al segundo participante más votado, así hasta, un tercero después quedará a favor del Organizador.

12. Los Usuarios aceptan que el recinto donde tiene lugar, en todo caso, bajo su única y exclusiva responsabilidad. El Organizador no garantiza la disponibilidad y continuidad del funcionamiento del Sitio ni tampoco garantiza el equipo personal de los participantes, siendo esto responsabilidad exclusiva de los mismos.

13. Una vez entregado el Premio al Ganador, el Organizador queda liberado de toda responsabilidad respecto del Premio propiamente dicho.

14. Los concursantes ceden los derechos de exhibición y explotación a la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Murcia y a la Fundación Sombra.

15. El Organizador no será responsable: por ningún daño o perjuicio, de cualquier tipo que fuere, que pudiere sufrir el Ganador, sus acompañantes o terceros, sobre sus personas o bienes, con motivo de o en relación a su participación en el presente Concurso o por el uso del Premio obtenido, declinando todo tipo de responsabilidad contractual y/o extracontractual frente al Ganador, terceros y/o acompañantes y/o sus sucesores, lo que es aceptado incondicionalmente por cada Participante; no otorga garantía de calidad ni ninguna otra en relación al Premio que se ofrece, debiendo dirigirse cualquier reclamo a los proveedores o prestadores, fabricantes / importadores de los mismos. Asimismo, la responsabilidad del Organizador finaliza al entregar el



Premio al Ganador. En caso que el Premio no pueda efectivizarse por el Ganador o el Concurso suspenderse temporaria o definitivamente, por causas o motivos de fuerza mayor o caso fortuito, o motivos ajenos al Organizador, este no tendrá responsabilidad alguna frente al Ganador.

16. El Organizador se reserva el derecho de difundir el nombre del Ganador por los medios y formas de comunicación que crea conveniente, durante todo el tiempo que considere necesario y sin obligación de realizar compensación alguna. El nombre del Ganador podrá ser publicado por el Organizador en la página de Internet del Organizador o donde el Organizador considere conveniente.

17. No podrán participar en este Concurso, ni hacerse acreedores del Premio, el personal del Organizador ni de ninguna de las sociedades y/o empresas vinculadas con ésta.

18. El Organizador podrá, a su solo criterio modificar la duración del Concurso, introducir modificaciones a cualquiera de los puntos enunciadas dando, en su caso, la debida comunicación y publicidad y llevando a cabo de corresponder, los procedimientos legales necesarios. El Organizador podrá cancelar, suspender o modificar total o parcialmente el Concurso y las presentes Bases cuando se presenten situaciones no imputables al Organizador, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes. El Organizador será el único que tendrá facultad de decisión respecto de toda situación no prevista en estas Bases y las resoluciones que adopte al respecto serán definitivas e inapelables. La mera participación en el Concurso implica la total e irrestricta aceptación y conocimiento de estas Bases, así como de las decisiones que posteriormente pueda adoptar el Organizador en relación a cualquier punto o cuestión no prevista en las mismas.

19. La probabilidad de ganar el Premio del presente Concurso dependerá de la cantidad de participantes del Concurso, por lo que no es posible su exacta determinación matemática. No obstante, y en cumplimiento de las disposiciones legales vigentes.

20. Toda relación que en virtud del Concurso se genere entre los Usuarios y el Organizador será regida y concertada en total sujeción a las leyes de España,

renunciando el participante a cualquier otra ley cuya aplicación pudiera tener derecho.

21. Todas las imágenes del Premio publicadas son sólo ilustrativas, pudiendo estos últimos variar de forma y/o color.