

SOMBRA

JÓVENES QUE ASOMBRAN

DEL 9 AL 13 DE MARZO DE 2026
MURCIA

BASES DE PARTICIPACIÓN 2026



MURCIA 120 años



Ayuntamiento
de Murcia

La Concejalía de Talento Joven y Espacios Públicos del Ayuntamiento de Murcia presenta la quinta edición del taller de cine **Jóvenes que asombran**, actividad que de la mano de la Fundación Sombra, fusionará creatividad y tecnología entre los talentosos jóvenes del municipio.

Será un encuentro cultural didáctico diseñado para combinar elementos presentes hoy en día en la vida de los jóvenes: lo audiovisual y la cultura social en redes. El encuentro favorecerá que los participantes se acerquen a la cultura a través de su dimensión audiovisual y cinematográfica, pretende además educar a los jóvenes en el lenguaje audiovisual y el uso creativo de las nuevas tecnologías y busca potenciar a través de una competición artística-cultural aspectos como el trabajo en equipo, la creatividad colectiva, el esfuerzo, la ética del trabajo, la unión de fortalezas y la socialización cultural y siempre tutelados por profesionales del sector.

Todo ello hace de este encuentro un espacio de crecimiento para nuestros jóvenes del municipio de Murcia, ofreciendo a su vez un espacio de seguridad para el desarrollo de su imaginación y creatividad.

1.- OBJETO DE LA CONVOCATORIA

1.1.- Rodaje de un cortometraje: Batalla Fílmica

La Batalla Fílmica consistirá en el rodaje de un cortometraje, que se desarrollará durante un máximo de 8 horas en espacios emblemáticos de la ciudad de Murcia. La fecha de la celebración de esta quinta edición será el sábado 14 de Marzo de 2026. Los participantes se enfrentarán a una batalla creativa y tecnológica: con tan solo un smartphone tendrán que grabar un corto de 6 minutos de duración máxima.

De forma previa a la batalla fílmica y con el fin de poder sacar todo su potencial, los jóvenes cineastas asistirán a los talleres de elaboración de guiones, dirección de actores y producción de rodajes que durante 5 días impartirán profesionales de reconocido prestigio como Mario Magaña y Tomás Iniesta -productora cinematográfica murciana ISKILL- junto con el director del proyecto Javier García y el coordinador del mismo, Rafael Escudero.

1.2.- Fases de la Batalla Fílmica

Fase 1: Taller de smartphones en Cuartel de Artillería. Fechas: 9 al 13 de Marzo (de 17:00 a 20:30 horas). Taller presencial impartido por profesionales.

Fase 2: El 14 de marzo, rodaje del cortometraje. Duración: 8 horas. El punto base se ubicará en la Plaza Santo Domingo.

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 Filмотeca Regional de Murcia.

Fase 5: Publicación de los vídeos Online en el canal de YouTube del festival.

1.3.- Argumento y Temática Fantástica

Para que puedan competir en igualdad de condiciones, todos los participantes contarán con un guion único, siendo la destreza y creatividad los indicadores que valorará el jurado del certamen.

Dicho guion será escrito por el profesional Carlos Lluch. El rodaje deberá de ceñirse al mismo, sin variar la esencia ni el hilo narrativo del mismo, pero si se permiten pequeñas licencias derivadas del propio discurso cinematográfico o interpretativo. Cada equipo realizará el guión técnico y desarrollo de planos con los equipos proporcionados y se desarrollará en los distintos emplazamientos de la ciudad de Murcia.

2. INSCRIPCIÓN

La inscripción en el programa **Jóvenes que Asombran** (que incluye obligatoriamente la realización del taller de cine con smartphones) comenzará el 26 de enero y finalizará el 26 de febrero de 2026, se realizará a través de un formulario de inscripción propiedad del organizador.

El link se ubicará en la web <https://sombrafestival.com/fundacion-sombra>, en el apartado **Jóvenes que asombran**, a través del cual se podrá acceder a las presentes Bases y formulario de Inscripción que se encontrará en el enlace: <https://forms.gle/WaUVNwnNJoYuYkSd9>

2.1. Podrán participar en el presente concurso todas las personas interesadas con edades comprendidas entre los 15 y 30 años, ambos inclusive, residentes 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 establece un aforo máximo de 100 personas.

Los menores de edad requerirán de autorización firmada por sus padres o tutores.

2.2. No podrán participar en este certamen el personal de la organización.

3. SELECCIÓN

La selección de los participantes se realizará por riguroso orden de inscripción hasta completar todas las plazas.

4. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

4.1. Las personas seleccionadas, deberán asistir al taller completo de “Rodaje de Cine con *Smartphones*” (del 9 al 13 de Marzo de 2026, en horario de 17:00 a 20:30 horas en El Cuartel de Artillería). Los participantes seleccionados deberán acudir al lugar comunicado por la organización, el sábado 14 de marzo a las 10:00 h. para la

realización de la Batalla Fílmica.

Se facilitará a todos los participantes el siguiente material:

- Temario de los talleres encuadernado.
- Camiseta y Póster del XV Sombra Festival.
- Diploma acreditativo.

4.2.- Equipos

El número de personas integrantes de cada equipo dependerá de los participantes totales inscritos, siendo seis el número mínimo en cada grupo más los actores.

Cada equipo tendrá cuatro localizaciones de rodaje. La duración del rodaje en cada localización será de un máximo de 60 minutos. Los participantes desconocerán los emplazamientos y el argumento del guion hasta días previos al rodaje. Los participantes estarán identificados con camisetas entregadas por la Fundación Sombra para la realización de la Batalla Fílmica.

4.3. La Organización proporcionará camisetas identificativas y el siguiente material técnico: pértiga, micro, cable y grabador.

Los participantes también recibirán de la organización enlaces a Google Maps, especificando los puntos geográficos de los lugares en los que se deberá realizar la grabación.

4.4. Los participantes deberán aportar un smartphone con capacidad de grabación de video en segmentos mínimos de 3 minutos. Los participantes seleccionados en sonido traerán tarjeta de memoria y cascos.

4.5. Música, duración, montaje y formato

Música: La música o sonidos deben ser originales o libres de derechos. No debe de utilizarse sin permiso escrito ninguna obra ajena.

Duración Máxima: 6 minutos (incluido Créditos)

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

Montaje: Desde la finalización de rodaje (sábado 14 de Marzo), los concursantes contarán con 4 días para entregar el montaje final, siendo la fecha y hora máxima el miércoles 18 de Marzo a las 23:59 horas.

Las obras resultantes deberán de ser entregados por link para descarga al correo jovenesqueasombran@gmail.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 Cor-tometraje. Ejemplo: **JÓVENES QUE ASOMBRAN “Nombre del corto”.jpg**

4.6. La organización asignará 2 actores por equipo, proporcionados por la Escuela Superior de Arte Dramático de Murcia que interpretarán el guion y diálogos proporcionados por la organización.

4.7. Cada equipo deberá hacerse una foto de equipo al completo para su publicación, junto con los actores, actrices, integrantes de su equipo y objetos de escena, etiquetando a la Fundación Sombra, el Ayuntamiento de Murcia e Informajoven, en las redes sociales: Facebook, Instagram y “X”.

4.8. Todos los proyectos se subirán a la plataforma de YouTube, al canal del Sombra, del Ayuntamiento de Murcia e Informajoven, donde estarán alojados para su visionado durante los tres siguientes meses a la celebración del certamen. También podrá subirse a cualquier plataforma creada para el propio evento.

4.9. La organización podrá grabar en audio y vídeo, así como fotografiar las actividades que genere el evento.

5. PREMIOS

Una vez finalizada la prueba del presente certamen y en el mismo mes de marzo, un jurado compuesto por personal seleccionado por la organización y formado por miembros de **las principales asociaciones profesionales del Audiovisual en la Región de Murcia**, dará a conocer a los ganadores del concurso y se les comunicará a los concursantes. El equipo ganador al mejor proyecto Jóvenes que Asombran será premiado con un cheque de compras en Mediamarkt valorado en 800€, que se le entregará en la proyección de clausura del evento. En este acto serán exhibidos todos los cortos realizados.

Además del premio al grupo ganador del Concurso, se entregará un premio de 150€ para el mejor Actor y otro de 150€ para la mejor Actriz, igualmente en cheques regalo.

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 otro 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 estadía, en que incurran para coordinar los trámites necesarios para la entrega del premio se encontrarán a exclusivo cargo, costo y responsabilidad del ganador.

En cumplimiento de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, los datos personales recogidos en esta solicitud serán incorporados y tratados en el sistema informático del Ayuntamiento de Murcia, y podrán ser utilizados únicamente a efectos de difusión de las actividades organizadas por este Ayuntamiento, pudiendo ejercer ante el mismo los derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento, portabilidad de los datos y oposición.

Los concursantes ceden los derechos de exhibición y explotación a la organización del certamen. La organización 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 la organización en la página de Internet del certamen o donde la organización considere conveniente.

La organización no será responsable de ningún daño o perjuicio, de cualquier tipo que fuere, que pudiese sufrir el ganador, sus acompañantes o terceros, sobre sus personas o bienes, con motivo de o en relación a su participación en el presente certamen 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.

La organización 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, 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.

Toda relación que en virtud del Concurso se genere entre los participantes y la organización será regida y concertada en total sujeción a las leyes de España, renunciando el participante a cualquier otra ley cuya aplicación pudiera tener derecho.