



BASES
**INTERNATIONAL MAPPING
COMPETITION**
küzefest 2017

1. PRESENTACIÓN

Hace años la ciudad de Santiago cuenta con grandes festivales, tanto de teatro, cine, arquitectura, arte, literatura, ciencias, festivales de intervenciones urbanas, entre otros. Un festival de luz es lo que faltaba.

Es por eso que se levantó este **küzeffest**, el primer festival de luz de Santiago de Chile como una necesidad de resignificar y encantar la ciudad a través de la luz, con videoproyecciones mapping sobre fachadas de edificios e intervenciones lumínicas.

Un evento donde grandes artistas, diseñadores lumínicos y especialistas audiovisuales y ciudadanos se unen para hacer algo único: reinventar el lenguaje de la ciudad en una experiencia lumínica monumental.

Esta versión contará con dos circuitos simultáneos: Parque Forestal y Parque Quinta Normal. Son los parques más visitados de Santiago, que se caracterizan por su valor cultural y patrimonial por albergar los museos más importantes de las artes y las ciencias. Serán protagonistas estos museos, sin duda los edificios más emblemáticos que caracterizan la Ciudad de Santiago: Museo Nacional de Bellas Artes (MNBA), Los Museos de Arte Contemporáneo (MAC Parque Forestal y MAC Quinta Normal) y Museo Nacional de Historia Natural. (MNHN) y algunas activaciones lumínicas que estarán en los parques.

“Küzeffest es gratuito, incluyente y diverso para la audiencia.”

*Se realizará entre el **18 y 21 de Octubre del 2017.***

1.2. ACTIVIDADES DEL FESTIVAL

El festival contará con actividades simultáneas, estas son:

- Competencia Internacional de Mapping
- Exhibición de Mapping Abierto
- Exhibición de Mappings originales del Festival Küzefest 2017
- Exhibición Mapping Infantil
- Exhibición de activaciones e intervenciones lumínicas

2. TEMÁTICA DEL FESTIVAL

La temática general del festival es ***La Energía de la Naturaleza***.

El festival busca acercar la naturaleza evocándola a través del lenguaje lumínico. Se refuerza en el contexto del festival es en los lugares más verdes de la ciudad, en dos de los parques más importantes: *Parque Forestal* y *Parque Quinta Normal*.

Todos los ejes del festival estarán bajo esta temática.

3. COMPETENCIA INTERNACIONAL KÜZEFEST (INTERNATIONAL MAPPING CONTEST)

Competencia de videomapping 2D y 3D dirigida a especialistas de la técnica mapping (artistas, diseñadores, animadores, estudios de diseño, etc) de todo el mundo. Donde a través de un jurado especializado se premiarán los mejores proyectos. **El lugar de exhibición es en el Museo Nacional de Bellas Artes.**

3.2. OBJETIVOS DE LA COMPETENCIA

- Promocionar técnicas artísticas tecnológicas y modernas.
- Promocionar la creatividad y desarrollo artístico.
- Que los trabajos exhibidos transmitan la línea curatoria (la energía de la naturaleza) en una pieza de videomapping de calidad.
- Unir a especialistas audiovisuales y lumínicos del mundo.
- Premiar a través de un jurado especializado los mejores trabajos.
- Conseguir una muestra creativa, original y de excelente calidad que además invite a reflexionar a la audiencia.
- Impulsar una imagen Santiago de Chile como una nueva plataforma de videomapping internacional.
- Incentivar a la innovación en las técnicas de videomapping y arte lumínico.

3.3. LUGAR DE EXHIBICIÓN DE LA COMPETENCIA

La competencia internacional de mapping se realizará en la fachada del ***Museo Nacional de Bellas Artes***.



“En 1905, el diseño del Palacio de Bellas Artes fue encargado al arquitecto chileno-francés Émile Jéquier, que se inspiró en el recorrido interno y en la fachada del Petit Palais de París. Su estilo neoclásico incluye además ornamentaciones propias del Art Nouveau imperante en la época. El 30 de diciembre de 1976, el edificio del Museo Nacional de Bellas Artes fue declarado Monumento Nacional. (más información en www.mnba.cl)”

3.4. CONDICIONES Y REQUISITOS

Información, condiciones y requisitos para participar en la competencia:

1. Podrán postular personas naturales mayores de edad residentes de cualquier país. Pueden ser colectivos de arte.
2. Podrán postular personas jurídicas: empresas, cooperativas, fundaciones, asociaciones, etc.
3. En cualquiera de ambos casos anteriores. Deberán asignar a un representante del proyecto.
4. Se puede postular más de un proyecto si lo desea.
5. Los proyectos deben ser 100% originales: creados y desarrollados por la persona, colectivo o persona jurídica.
6. Los proyectos deben ajustarse a la temática del festival.
7. El festival podrá rechazar proyectos que su contenido sea violento u ofensivo.
8. Los derechos de las obras son de los autores. Sin embargo, el festival tiene derecho de usar el registro audiovisual de las obras para videos promocionales y reels de registro del festival.
9. Todo el proceso de la competencia es gratuito. Los postulantes, pre-finalistas y finalistas en ningún momento deberán pagar por participar.

3.5. ENTREGABLES POSTULANTES

Descripción de entregas por parte del postulante:

1. Formulario de inscripción: documento PDF con ficha que contiene información básica de la persona natural o jurídica.
2. Reel y/o dossier del postulante: video o pdf con imágenes que de cuenta de la trayectoria artística. Mostrar experiencia en proyectos de videomapping.
3. Presentación del Proyecto: cada postulante deberá armar una presentación de su proyecto que incluya: portada, introducción, descripción de la idea y guión, fotomontajes y referentes. Deberán entregarlo en formato pdf, la extensión de este documento es de 5-15 páginas.
4. Video de muestra del videomapping: de 20 segundos a 1 minuto que puede ser un fragmento de la propuesta o un resumen del proyecto de videomapping. El formato de este video es a mitad de resolución y debe ajustarse a la grilla mapping. Codec h264, mp4 .mov. Debe incluir sonido.
5. Video final de videomapping: pieza final (finalistas). Extensión: 30 segundos a 3 minutos de duración. Información del formato: ver archivo uso de grilla.
6. Nombre del archivo: deberá llamarse con el nombre del representante del proyecto (apellido) y nombre del proyecto.

Todos los ítems antes mencionados deberán ser enviados en formato digital por mail a kuzefest@delightlab.com, cuyo asunto debe ser "international mapping competition" seguido del nombre del postulante (apellido del representante) y nombre del proyecto.

3.6. MATERIAL DESCARGABLE

En la página web del festival, se podrá descargar lo siguiente:

- Bases (Este documento)
- Grilla mapping 2D y 3D con su respectiva ficha técnica de los videos (resolución y formato)
- Vistas (fotos de referencia)
- Formulario de inscripción

3.7. FECHAS

Las fechas están desarrolladas en **cuatro fases**:

FASE 1: Recepción de Proyectos (Del 14 de Septiembre al 9 de Octubre)

- Formulario de inscripción
- Reel o dossier del/los postulante/s (adjuntar link)
- Pdf con presentación del proyecto
- Video de muestra del videomapping o frames del proceso

*El lunes 9 de Octubre a las 23.59hrs. hora local, se cierra la recepción de la fase 1.
El martes 10 de Octubre se mandará mail a todos los postulantes avisando si son finalistas.*

FASE 2: Finalistas y entrega de video final (Desde el 10 al 15 de Octubre)

- Recepción del video final

El domingo 15 de Octubre a las 23.59hrs. hora local, se cierra la recepción de la fase 2.

FASE 3: Exhibición de los Proyectos de Videomapping (Desde el 18 al 21 de Octubre)

- Se exhiben los trabajos que compiten entre el 18 y el 20. El 21 sólo se exhibirán los video ganadores.

FASE 4: Ceremonia de premiación (Sábado 21 de Octubre, 12 hrs. hora local)

4. JURADO

El festival contará con un jurado especializado con conocimientos en mapping, animación digital, diseño lumínico y arte de nuevos medios. **El jurado se anunciará adicionalmente en la página web.**

4.2. CRITERIOS DEL JURADO

Criterios del jurado en la selección de trabajos y premiación:

- Originalidad y creatividad en la técnica empleada: animación digital 2D y 3D, animación análoga, técnicas mixtas y experimentales.
- Originalidad formal: en la interpretación arquitectónica y espacial. Creatividad en el uso de la grilla mapping.
- Originalidad y creatividad en el guión: en la narratividad visual y sonora, de cómo se cuenta una historia, un relato ya sea figurativo o abstracto, que tenga un hilo conductor y transiciones que unan los momentos del videomapping.
- Diseño sonoro: originalidad en el desarrollo de música original y efectos de sonido. Se apreciará el valor sinestésico del videomapping.

5. INFORMACION ADICIONAL FINALISTAS

Información importante para los finalistas:

- Alimentación: El festival entregará almuerzo a todos los finalistas dentro de las fechas del festival.
- Invitación a ceremonia de premiación y de cierre.
- Entrega de reconocimiento a todos los finalistas.
- El festival no se hará responsable del traslado de los finalistas dentro de la ciudad de Santiago.
- El festival no entregará pasajes aéreos o terrestres a los finalistas internacionales, ni nacionales que no residan en la ciudad de Santiago.

6. PREMIOS POR CATEGORÍA

El jurado evaluará durante dos días los trabajos para llegar al veredicto final de la competencia **premiando solo 6 trabajos.**

PREMIO AL MEJOR MAPPING

“PROYECTOR EPSON POWERLITE U32+”

- Resolución WUXGA (1920 x 1200)
- Brillo en color: 3,200 lúmenes
- Brillo en blanco: 3,200 lúmenes
- Módulo inalámbrico integrado

EPSON
EXCEED YOUR VISION



PREMIOS POR MENCIÓN

- Premio a la Mejor originalidad y creatividad en la técnica empleada
- Premio a la Mejor Interpretación Formal (uso de grilla arquitectónica)
- Premio a la Mejor Animación 3D
- Premio al Mejor Guión
- Premio al Mejor Diseño Sonoro

*Todos los premios por mención recibirán licencias de softwares especializados.
Todos los finalistas obtendrán un reconocimiento en la ceremonia de premiación.*

7. CONTACTO

Todo el material y las preguntas deben ser enviadas a:

- Nombre: Gabriel Gana Muñoz
- Mail: kuzefest@delightlab.com
- Todos los ítems antes mencionados deberán ser enviados en formato digital, cuyo asunto debe ser “international mapping competition” seguido del nombre del postulante (apellido del representante) y nombre del proyecto.