

REGULAMIN

otwartego naboru projektów w ramach X edycji
„Festiwalu Kinetycznej Sztuki Światła” Light.Move.Festival.
„Przyszłość”
25-27.09. 2020 r.
zwany dalej *Regulaminem*

CZĘŚĆ I

POSTANOWIENIA OGÓLNE

§ 1

POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Regulamin określa cele naboru, warunki uczestnictwa w naborze, zasady zgłaszania, sposób informowania o naborze i jego warunkach.
2. Organizatorem naboru jest Fundacja „Lux Pro Monumentis” z siedzibą w Łodzi 90-103, przy ul. Piotrkowskiej 86, lok. 10u, zwana dalej *Organizatorem*.
3. Otwarty nabór przeprowadza Zespół ds. Oceny Projektów, powołany przez Organizatora.
4. Siedzibą Zespołu ds. Oceny Projektów jest siedziba Organizatora.

§ 2

CELE NABORU

Celem naboru jest:

1. Wyłonienie projektów szeroko i na wielu płaszczyznach rozwijających temat przewodni festiwalu, „Przyszłość”, cechujących się wysokimi walorami artystycznymi i twórczymi
2. Prezentacja światła jako środka przewodniego prac artystycznych
3. Stworzenie prac artystycznych dostosowanych do miejsca ekspozycji
4. Uatrakcyjnienie i ożywienie przestrzeni publicznej
5. Budowa nocnego wizerunku miasta w oparciu o ideę otwartej miejskiej galerii sztuki
6. Promocja działań z zakresu sztuki światła
7. Aktywizacja mieszkańców i zachęcenie do spędzenia czasu w mieście w godzinach wieczornych i nocnych



§ 3

PRZEDMIOT NABORU

1. Przedmiotem naboru jest stworzenie projektu artystycznego, który zostanie zrealizowany i zaprezentowany w obszarze festiwalowym w ramach X edycji „Festiwalu Kinetycznej Sztuki Światła” Light.Move.Festival. w dniach 25-27.09.2020 roku, zwanego dalej *Festiwarem*.
2. Projekt artystyczny powinien w kreatywny sposób interpretować temat X edycji Festiwalu – „**Przyszłość**”, koncentrując się na zagadnieniach związanych z rolą sztuki w przyszłym świecie, przestrzenią miast, kondycją człowieka i społeczeństwa oraz ekologii. Szerszy opis tematu znajduje się w dokumentach naboru, w tym Briefingu naboru LMF 2020.
3. Projekt artystyczny powinien wykorzystywać potencjał miejsca, w którym zostanie zaprezentowany oraz nadawać mu nowy odbiór i wyraz artystyczny.
4. Nabór odbywa się w trzech kategoriach:
 - a) **Projekcje wielkoformatowe** (mapping 2D/3D, animacje, widowiska)
 - b) **Projekty przestrzenne** (instalacje świetlne, instalacje interaktywne, sztuki performatywne)
 - c) **Debiut/Eksperyment**

§ 4

WARUNKI UCZESTNICTWA:

1. Uczestnikiem naboru może być wyłącznie osoba pełnoletnia, która dokona prawidłowego zgłoszenia, opisanego w § 5 niniejszego Regulaminu, zwana dalej Uczestnikiem.
2. Konkurs skierowany jest do artystów, inżynierów, light designerów, architektów, projektantów oraz osób i firm zajmujących się sztuką światła.
3. Nabór ma charakter otwarty o charakterze międzynarodowym. Uczestnikiem może być każdy, bez względu na wiek, płeć, pochodzenie etniczne lub narodowe oraz doświadczenie i dziedziny sztuki, jakie reprezentuje, z wyjątkiem naboru w kategorii „Debiut/Eksperyment”, skierowanego do młodych twórców i debiutantów. Szczegółowe wymagania dotyczące uczestników naboru w kategorii „Debiut/Eksperyment” określone zostały w części IV niniejszego Regulaminu.
4. Uczestnik może brać udział w zgłoszeniach indywidualnie bądź zespołowo. W przypadku uczestnictwa zespołowego należy wyznaczyć osobę do kontaktu z Organizatorem oraz osobę odpowiedzialną za realizację dzieła.
5. Udział w naborze jest bezpłatny i dobrowolny.

§ 5

ZGŁOSZENIE UCZESTNICTWA

1. Uczestnik zgłasza swój projekt poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego i dostarczenie go Organizatorowi. Formularz jest dostępny w biurze Organizatora oraz na jego oficjalnej stronie www.lmf.com.pl.
2. Formularz zgłoszeniowy należy dostarczyć do **31 marca 2020 roku**.
3. Formularz zgłoszeniowy można dostarczyć w następujący sposób:
 - a) osobiście lub za pomocą osób trzecich do siedziby Organizatora
 - b) pocztą elektroniczną na adres - info@lmf.com.pl, w temacie maila wpisując „Open call 2020 [nazwa projektu]”
 - c) pocztą tradycyjną na adres Organizatora.
4. Uczestnik może zgłosić więcej niż jeden projekt, będący jego własnością.
5. Uczestnik na prośbę Zespołu ds. Oceny Projektów zobowiązuje się do udzielenia szczegółowych informacji dotyczących realizacji projektu np. poprzez spotkanie, rozmowę telefoniczną lub korespondencję mailową.
6. Przystępując do naboru Uczestnik oświadcza, że zna i akceptuje postanowienia Regulaminu.
7. Przystępując do naboru Uczestnik oświadcza, że jest autorem projektu i że nie narusza praw osób trzecich oraz że bierze na siebie pełną odpowiedzialność w przypadku, gdy osoba trzecia zgłosi roszczenie praw do projektu.
8. Przystępując do naboru Uczestnik oświadcza, że jest zdolny do zrealizowania pracy artystycznej przedstawionej w zgłoszonym w naborze projekcie.
9. Organizator nie zwraca kosztów związanych z przygotowaniem formularzy zgłoszeniowych projektów.
10. Organizator nie zwraca formularzy zgłoszeniowych.

§ 6

ZOBOWIĄZANIA ORGANIZATORA:

1. Ogłoszenie projektów wybranych do realizacji nastąpi nie później niż do **30 kwietnia 2020 roku**.
2. Z autorami wybranych projektów zostaną sporządzone umowy regulujące współpracę Organizatora i autora, zasady wykonania projektu artystycznego, kosztów ich wykonania lub udostępnienia i prezentacji podczas Festiwalu
3. Autorom wybranych projektów zostaną zapewnione następujące świadczenia:
 - a) Prezentacja pracy na terenie festiwalu podczas trwania Festiwalu;
 - b) Promocja projektu i jego autorów w ramach kampanii informacyjnej i promocyjnej Festiwalu;

- c) Uzyskanie niezbędnych zgód na ekspozycję pracy
- d) Przyłącze prądowe
- e) Ochrona na miejscu prezentacji
- f) Pokrycie kosztów określonych w § 7 niniejszego Regulaminu;

§ 7

ZAŁOŻENIA BUDŻETOWE

1. Projekty zgłaszane w ramach naboru powinny posiadać prawidłowo skonstruowany oraz dokładny budżet. Jednym z kryterium wyboru projektów będzie efektywność kosztów.
2. Budżet powinien być sporządzony w kwotach brutto.
3. Szacowany przez Uczestnika budżet powinien obejmować całość kosztów, w tym: wynagrodzenie artysty, koszty wykonania projektu, koszty narzędzi oraz materiałów potrzebnych do stworzenia pracy, koszty konstrukcji oraz jej instalacji, koszty przeprowadzenia testów (jeśli są niezbędne), koszty transportu pracy na dedykowane miejsce w terenie Festiwalu, koszty transportu, zakwaterowania i wyżywienie Uczestnika.
4. Organizator nie odpowiada za transport, zakwaterowanie i wyżywienie Uczestnika. Koszty podróży, w tym biletów kolejowych, lotniczych, koszty zakwaterowania oraz dietę należy uwzględnić w kosztach realizacji projektu i umieścić w deklarowanym budżecie jako odrębną pozycję.
5. Po zakwalifikowaniu projektu do realizacji podczas Festiwalu jego budżet nie może ulec zwiększeniu. Dodatkowe koszty, nieprzewidziane we wcześniejszym budżecie, nie mogą być obciążeniem finansowym Organizatora.

§ 8

DANE OSOBOWE UCZESTNIKA

1. Zgodnie z art. 13 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016) Organizator informuje, że:
 - a) administratorem danych osobowych Uczestnika jest Fundacja „Lux Pro Monumentis”, ul. Piotrkowska 86, lok. 10, 90-103 Łódź,
 - b) kontakt w sprawie danych osobowych - ideo@lmf.com.pl
 - c) dane osobowe Uczestnika (Imię i nazwisko autora/ przedstawiciela zespołu, Imiona i nazwiska osób zaangażowanych, Adres do korespondencji, Telefon kontaktowy, Adres e-mail) przetwarzane będą w celu realizacji naboru, w tym do sporządzenia zbiorczych zestawień statystycznych oraz kontaktu z Uczestnikiem w trzech kolejnych edycjach Festiwalu - na podstawie Art. 6 ust. 1 lit. b, e ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.

- d)** odbiorcami danych osobowych Uczestnika będą wyłącznie upoważnieni pracownicy Organizatora, podmioty uprawnione do uzyskania danych osobowych na podstawie przepisów prawa oraz partnerzy Organizatora biorący udział w realizacji Festiwalu
 - e)** dane osobowe Uczestnika przechowywane będą przez okres 3 lat
 - f)** Uczestnik posiada prawo do żądania od administratora dostępu do danych osobowych, prawo do ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania. Usunięcie danych osobowych jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w Festiwalu
 - g)** Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych
 - h)** podanie danych osobowych jest obowiązkowe na mocy przepisu prawa, w pozostałym zakresie jest dobrowolne, jednakże niepodanie danych może skutkować odmową podjęcia współpracy przez Administratora
- 2.** Uczestnik akceptuje i wyraża dobrowolną zgodę na przetwarzanie danych osobowych podanych w formularzu zgłoszeniowym, zgodnie z art.6 ust.1 lit. a RODO z dnia 27 kwietnia 2016 r., w tym do przesyłania korespondencji związanej z naborem przy wykorzystywaniu elektronicznych narzędzi umożliwiających porozumiewanie się na odległość.

CZĘŚĆ II

NABÓR W KATEGORII: PROJEKCJE WIELKOFORMATOWE (MAPPING 2D/3D, ANIMACJE, WIDOWISKA)

§ 9

PRZEDMIOT NABORU W KATEGORII: PROJEKCJE WIELKOFORMATOWE

Przedmiotem naboru jest stworzenie projektu, dla którego ekranem stanie się elewacja lub ściana jednego z poniższych budynków w śródmieściu miasta Łódź:

1. ul. Piotrkowska 76
2. ul. Kilińskiego 56 (Cerkiew im. A. Newskiego)
3. Plac Dąbrowskiego – Teatr Wielki w Łodzi
4. ul. Traugutta 18 (Łódzki Dom Kultury)
5. ul. Sienkiewicza 38 (Kościół Podw. Św. Krzyża)
6. Park Sienkiewicza (projekcja na drzewie)
7. Traugutta 11, 14 (projekcja na 2 ścianach)

§ 10

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU

1. Projekt składany w naborze powinien zawierać:
 - a) scenariusz;
 - b) storyboard;
 - c) 3 wizualizacje;
 - d) wybór podkładu muzycznego;
 - e) pozostałe informacje zawarte w formularzu zgłoszeniowym będącym **Załącznikiem nr 1** do niniejszego regulaminu.
2. Projekt powinien:
 - a) w kreatywny i wielopłaszczyznowy sposób realizować temat przewodni tegorocznego festiwalu, „Przyszłość”, opisanego w § 3 ust. 2;
 - b) bazować na detalach architektonicznych i podziałach elewacji budynku (elementach obiektu);
 - c) cechować się szczegółowością wykonania;
 - d) przedstawiać spójną historię, tworząc jednolitą całość;
 - e) być stworzony pod prezentację przed szeroką publicznością wielopokoleniową;

- f) trwać nie dłużej niż 5 minut;
- g) być sporządzony w rozdzielczości minimum FULL HD;

§ 11

BUDŻET PROJEKTU W KATEGORII: PROJEKCJE WIELKOFORMATOWE

1. Projekty można składać w czterech kategoriach budżetowych:
 - a) do 10 000 złotych
 - b) do 20 000 złotych
 - c) do 40 000 złotych
 - d) powyżej 40 000 złotych
2. Organizator zapewni matrycę niezbędną do wykonania projektu wraz z wymiarami obiektu.
3. Organizator zapewni niezbędne urządzenia techniczne, w tym m.in. projektory, konstrukcje typu lahyer oraz system nagłośnieniowy na okres niezbędnych prób i realizacji. Czas prób należy określić w formularzu zgłoszeniowym projektu.
4. Organizator dopuszcza zapewnienie urządzeń technicznych, o których mowa w ust. 3, przez Uczestnika.
5. W przypadku zapewnienia urządzeń technicznych przez Uczestnika, należy wyraźnie zaznaczyć to w formularzu zgłoszeniowym, zamieszczając ich koszty w budżecie projektu.

CZĘŚĆ III

NABÓR W KATEGORII: PROJEKTY PRZESTRZENNE

(INSTALACJE ŚWIETLNE, INSTALACJE INTERAKTYWNE,
SZTUKI PERFORMATYWNE)

§ 12

PRZEDMIOT NABORU W KATEGORII: PROJEKTY PRZESTRZENNE

Przedmiotem naboru jest stworzenie projektu artystycznego wykorzystującego medium światła, jako jednej z głównych sił przekazu (instalacja artystyczna, instalacja interaktywna, sztuki performatywne).

§ 13

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU

1. Projekt składany w naborze powinien zawierać:
 - a) Opis wizji artystycznej;
 - b) Gabaryty instalacji / wymiary przestrzeni potrzebnej do realizacji i ekspozycji wydarzenia z zakresu sztuk performatywnych
 - c) 3 wizualizacje lub zdjęcia;
 - d) pozostałe informacje określone w formularzu zgłoszeniowym będącym **Załącznikiem nr 2** do niniejszego regulaminu.
2. Wymagania dotyczące projektu:
 - a) gabaryty i charakter projektu powinny uwzględniać prezentację w otwartej przestrzeni miejskiej (plac, pasaż, park, skwer) szerokiemu i zróżnicowanemu gronu odbiorców;
 - b) technika wykonania i użyte materiały powinny uwzględniać narażenie dzieła na warunki atmosferyczne oraz prezentację projektu w dostępnych dla wszystkich przestrzeniach;
 - c) projekt powinien nawiązywać do tegorocznej tematyki Festiwalu opisanej w § 3 ust. 2;
 - d) Realizacja wydarzenia z zakresu sztuk performatywnych powinna zakładać cykliczność wykonania w trakcie trwania Festiwalu. Czas trwania pojedynczego wykonania nie powinien przekraczać 20 minut. Możliwe jest podzielenie dłuższego wykonania na kilka części;

§ 14

BUDŻET PROJEKTU W KATEGORII: PROJEKTY PRZESTRZENNE

- 1.** Projekty można składać w czterech kategoriach budżetowych:
 - a)** do 10 000 złotych
 - b)** do 20 000 złotych
 - c)** do 40 000 złotych
 - d)** powyżej 40 000 złotych
- 2.** Organizator zapewni maszyny ciężkie lub inne urządzenia techniczne niezbędne do umieszczenia instalacji w przestrzeni miejskiej, takie jak podnośniki, dźwigi, ładowarki itp.
- 3.** Potrzeba użycia tego typu maszyn, wraz z terminem ich użycia, musi zostać jasno sprecyzowana i zamieszczona w formularzu zgłoszeniowym projektu podczas procedury rekrutacyjnej.
- 4.** Jeżeli realizacja wydarzenia z zakresu sztuk performatywnych wymaga zbudowania dodatkowej infrastruktury: sceny, podestu, podłogi teatralnej i innych, jej koszty należy umieścić w budżecie projektu.

CZĘŚĆ IV

NABÓR W KATEGORII: DEBIUT/EKSPERYMENT

§ 15

PRZEDMIOT NABORU W KATEGORII: DEBIUT/EKSPERYMENT

Przedmiotem naboru jest stworzenie:

1. projektu artystycznego wykorzystującego medium światła jako jednej z głównych sił przekazu (instalacja świetlna, instalacja interaktywna)
lub
2. projektu, dla którego ekranem stanie się ściana budynków położonego przy ul. Sienkiewicza 26 w Łodzi (projekcja wielkoformatowa – animacja),

który zostanie zrealizowany i zaprezentowany w strefie „DEBIUT/EKSPERYMENT” w ramach Festiwalu.

§ 16

WARUNKI UCZESTNICTWA W NABORZE:

1. Nabór ma charakter międzynarodowy i skierowany jest zarówno do studentów i absolwentów szkół artystycznych, jak i pasjonatów oraz grup interdyscyplinarnych.
2. Uczestnikiem naboru może być osoba indywidualna lub zespół artystyczny.
3. W przypadku osoby indywidualnej uczestnikiem może zostać wyłącznie osoba urodzona po 1990 roku.
4. W przypadku zespołu artystycznego uczestnikiem może być grupa utworzona po 2015 roku, wśród której większość członków stanowią osoby urodzone po 1990 roku. Zgłaszając uczestnictwo zespołowe należy wyznaczyć osobę do kontaktu z Organizatorem oraz osobę odpowiedzialną za realizację dzieła.

§ 17

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU

1. Projekt składany w naborze powinien zawierać:
 - a) Opis wizji artystycznej;
 - b) Gabaryty instalacji;
 - c) 3 wizualizacje lub zdjęcia;
 - d) W przypadku zgłoszenia projekcji wielkoformatowej: scenariusz, storyboard, wybór podkładu muzycznego;

- e) pozostałe informacje określone w formularzu zgłoszeniowym będącym **Załącznikiem nr 3** do niniejszego regulaminu.

2. Praca będąca efektem naboru powinna spełniać następujące wymagania:

- a) gabaryty i charakter projektu powinny uwzględniać prezentację w otwartej przestrzeni miejskiej (plac, pasaż, park, skwer) szerokiemu i różnicowanemu gronu odbiorców;
- b) technika wykonania i użyte materiały powinny uwzględniać narażenie dzieła na warunki atmosferyczne oraz prezentację projektu w dostępnych dla wszystkich przestrzeniach;
- c) projekt powinien nawiązywać do tegorocznej tematyki Festiwalu opisanej w § 3 ust. 2.
- h) W przypadku zgłoszenia projekcji wielkoformatowej (animacji) praca będąca efektem naboru powinna:
- przedstawiać spójną historię, tworząc jednolitą całość
 - być oparta na matrycy dostarczonej przez Organizatora
 - trwać nie dłużej niż 2 minuty
 - być sporządzona w rozdzielczości minimum FULL HD

§ 18

BUDŻET PROJEKTU

Projekty można składać w czterech kategoriach budżetowych:

1. do 5 000 złotych
2. do 8 000 złotych
3. do 15 000 złotych
4. do 20 000 złotych

§ 19

ZOBOWIĄZANIA ORGANIZATORA

1. Organizator zapewni niezbędne urządzenia techniczne, w tym m.in. projektory, konstrukcje typu lahyer oraz system nagłośnieniowy na okres niezbędnych prób i realizacji. Czas prób należy określić w formularzu zgłoszeniowym projektu.
2. Organizator zapewni maszyny ciężkie lub inne urządzenia techniczne niezbędne do umieszczenia instalacji w przestrzeni miejskiej, takie jak podnośniki, dźwigi, ładowarki itp.
3. Potrzeba użycia tego typu maszyn, wraz z terminem ich użycia, musi zostać jasno sprecyzowana i zamieszczona w formularzu zgłoszeniowym projektu podczas procedury rekrutacyjnej.

§ 20

PROCEDURA NABORU

1. Projekty zgłoszone w naborze ocenione zostaną przez powołany Zespół ds. Oceny Projektów.
2. Ogłoszenie projektów wybranych do realizacji nastąpi nie później niż do **30 kwietnia 2020 roku**.
3. Z autorami wybranych projektów zostaną sporządzone umowy regulujące zasady wykonania projektu artystycznego, kosztów ich wykonania oraz udostępnienia i prezentacji w ramach strefy „DEBIUT/EKSPERYMENT” X edycji „Festiwalu Kinetycznej Sztuki Światła” Light.Move.Festival. 2020. Z dniem podpisania umowy Organizator nabywa całość autorskich praw majątkowych do prac na wszelkich znanych w chwili zawarcia umowy polach eksploatacji.
4. Wśród autorów zrealizowanych i zaprezentowanych podczas Festiwalu prac Zespół ds. Oceny Projektów wybierze **trzech zwycięzców**, których prace wyróżnią się będą wyjątkową oryginalnością, walorami artystycznymi i estetycznymi oraz kreatywnym potraktowaniem tematu przewodniego, oraz będą zrozumiałe, angażujące i budząc emocje wśród widzów Festiwalu.
5. Zwycięzcy wskazani przez Zespół ds. Oceny Projektów otrzymają nagrody pieniężne:
 - a) Zwycięzca I miejsca: **5 000,00 zł**
 - b) Zwycięzca II miejsca: **3 000,00 zł**
 - c) Zwycięzca III miejsca: **2 500,00 zł**
6. Ogłoszenie trzech najwyższej ocenionych przez Zespół ds. Oceny Projektów prac nastąpi nie później niż do **15 października 2020 roku**.
7. Decyzja Zespołu ds. Oceny Projektów prac jest ostateczna.
8. Wypłata nagród nastąpi przelewem na wskazane przez autorów prac numery rachunku bankowego.
9. Wysokość nagrody zostanie pomniejszona o należne podatki zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami.

CZĘŚĆ V

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 21

INFORMACJE W SPRAWIE NABORU

- 1.** Regulamin naboru jest dostępny w siedzibie Organizatora, a także na jego stronie internetowej: www.lmf.com.pl.
- 2.** W sprawach nie uregulowanych niniejszym regulaminem decyduje Organizator.
- 3.** Szczegółowych informacji udziela biuro Organizatora:
 - a) telefon: + 48 505 952 798
 - b) adres mailowy: info@lmf.com.pl.

§ 22

PRZEDŁUŻENIE I ODWOŁANIE NABORU

- 1.** Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu trwania naboru oraz ogłoszenia jego wyników, oraz zmiany innych dat zawartym w niniejszym Regulaminie, przy jednoczesnym powiadomieniu o tym fakcie uczestników poprzez publikację informacji na stronie internetowej: www.lmf.com.pl.
- 2.** Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania naboru.