

**ONE MORE PICTURES IN COLLABORAZIONE CON RAI CINEMA CHANNEL
PRESENTA LA SECONDA EDIZIONE DEL CONTEST PER LA MIGLIORE
SCENEGGIATURA IN VR E CROSSMEDIALE**

“LA REALTÀ CHE NON ESISTE”

ALLA RICERCA DEL NUOVO “HAPPY BIRTHDAY”

One More Pictures è alla ricerca del miglior script per un cortometraggio VR e per lo sviluppo di un progetto crossmediale che verrà prodotto entro il prossimo anno al fine di promuovere la realtà virtuale ed i nuovi linguaggi dell’audiovisivo.

Il Contest offre l’opportunità a sceneggiatori e filmmaker di confrontarsi con le produzioni televisive e cinematografiche nazionali per promuovere un nuovo modello di raccordo tra il linguaggio cinematografico e le altre forme di storytelling.

Il vincitore del 2018, Happy Birthday, è diventato un progetto transmediale composto da un cortometraggio lineare, un corto VR ed un corto social. Presentato fra gli eventi speciali della 76° Mostra del Cinema di Venezia, i tre contenuti hanno ottenuto, tra canali social della Rai, Media Partner e talent, risultati eccellenti: 8 milioni di persone raggiunte, oltre 200mila interazioni e più di 5 milioni di views.

Le tre versioni del corto infine – lanciate su Rai Play, Rai Cinema Channel VR e Experience Is – sono state viste da oltre 250.000 persone.

Un progetto circolare e integrato in cui produzione, marketing e distribuzione sono stati un unico team di lavoro dalla sceneggiatura al casting, dai materiali promozionali al lancio.

One More Pictures e Rai Cinema Channel, insieme agli autori, espanderanno l’universo narrativo del progetto vincitore al fine di svilupparlo anche in altre forme.

Un vero laboratorio di innovazione che, per questa edizione, aspira anche a creare un videomapping come forma di narrazione del progetto.

Il progetto finale avrà uno strutturato percorso di lancio che si concluderà con la presentazione del corto in VR all’Expo 2020 di Dubai dopo il lancio del corto lineare in un prestigioso Festival cinematografico.

La visibilità e la valorizzazione del progetto saranno ulteriormente migliorati grazie alla presenza di media partner di primissimo livello e dalla collaborazione con grandi aziende come Rai Com e Talent Garden e dalla partnership con VideoCittà.

BANDO, REGOLAMENTO E LINEE GUIDA

1) Possono partecipare al concorso unicamente progetti inediti dai quali non sia mai stata tratta alcuna opera cinematografica, teatrale, televisiva o di qualsiasi altra natura, scritta in

lingua italiana, di piena ed esclusiva proprietà dell'autore che le presenta al concorso. Per "Progetto" si intende: una sceneggiatura per la realizzazione di un cortometraggio lineare di durata non inferiore a 10 minuti ed un soggetto per cortometraggio VR di durata non inferiore a 3 minuti.

2) La sceneggiatura deve essere scritta affinché il cortometraggio lineare non abbia durata inferiore ai 10 minuti. Il soggetto per il cortometraggio VR, invece, deve essere scritto affinché il cortometraggio VR non abbia durata inferiore ai 3 minuti.

3) Le domande dovranno essere inviate a onemorecontestvr@onemore.it entro il 6 Gennaio 2020. Ogni concorrente può partecipare, da solo o in collaborazione con altri, con un solo progetto, ma il soggetto che presenta il progetto dovrà essere una sola persona fisica. L'iscrizione è gratuita. Qualora il concorrente fosse minorenne, la domanda dovrà essere presentata da almeno un genitore legalmente titolare della potestà genitoriale.

4) One More Pictures e la Giuria Selettiva si impegnano a selezionare il progetto vincitore e ad annunciarlo entro il 31 gennaio 2020, salvo proroghe.

INVIO DEI MATERIALI

5) Ciascun partecipante dovrà inviare una cartella comprendente i seguenti documenti in formato pdf:

- curriculum e breve nota biografica dell'autore o autori;
- scheda di adesione (nella scheda di adesione si devono fornire: generalità e recapiti, il titolo originale dell'opera; l'autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del Regolamento Europeo n. 679/2016 (GDPR);
- un'autocertificazione comprovante la titolarità dei diritti della sceneggiatura;
- file in formato .pdf con la sceneggiatura per il cortometraggio lineare redatta su fogli formato A4 (carattere 12);
- file in formato .pdf con il soggetto per il cortometraggio VR. Il documento tenendo conto dell'Allegato A, presente in fondo al presente bando, deve presentare anche le linee guida per la realizzazione della versione VR, dando una chiara idea dell'impronta visiva; è consigliabile consegnare nel presente documento, qualora fosse disponibile una prima stesura, anche la sceneggiatura VR;
- file in formato .pdf con le risposte singole alle domande contenute nel questionario in Allegato B;
- Moodboard e note di regia relative al progetto in file format .pdf

6) I materiali inviati non verranno restituiti ed entreranno a far parte dell'archivio della One More Pictures. Agli autori non selezionati non sarà restituito alcun materiale o file inviato e i diritti resteranno di esclusiva proprietà dei partecipanti.

Non verranno inviate comunicazioni in caso di un esito negativo.

7) Tutte le domande regolarmente presentate saranno ammesse al concorso.

SELEZIONE DEL VINCITORE

8) Dal progetto vincente sarà prodotto da One More Pictures un cortometraggio lineare ed uno VR. Nel budget di produzione, che sarà insindacabilmente determinato da One More Pictures, sarà computato il corrispettivo della cessione diritti "Full rights" sul progetto pari a € 500,00 (non a titolo di premio, ma come mero corrispettivo di cessione).

9) L'eventuale rifiuto a formalizzare l'atto di cessione diritti di cui sopra, implicherà la squalifica del progetto il cui autore abbia rifiutato di operare la cessione "full rights" e sarà dichiarato vincitore il secondo classificato.

GIURIA SELETTIVA

10) La Giuria Selettiva sarà composta da rappresentanti del mondo cinematografico ed esperti del settore audiovisivo. Nel procedere alla selezione dei progetti, le sue decisioni saranno inappellabili. La Giuria Selettiva provvederà ad attribuire i punteggi e stilerà la relativa graduatoria.

I progetti verranno valutati attraverso i seguenti criteri di valutazione e punteggio:

(a) Qualità, innovatività e originalità del progetto (max 50 punti);

(b) Realizzabilità del progetto di sviluppo e potenzialità di produzione dell'opera (max 30 punti);

(c) Attinenza agli obiettivi proposti con particolare attenzione al criterio di transmedialità (max 10 punti).

(d) Bonus (max 5 punti) nel caso in cui il progetto affronti una tematica sociale.

(e) Bonus (max 5 punti) nel caso in cui il progetto affronti una tematica sull'infanzia.

Il punteggio minimo è di 70 punti su un massimo di 100 punti. Qualora non si raggiunga il punteggio minimo di 70 punti, non verrà espressa una valutazione del progetto.

11) I componenti della giuria in ordine alfabetico sono i seguenti:

Manuela Cacciamani – Produttrice Cinematografica & Multimedia One More Pictures;

Gennaro Coppola – CEO & Innovation Strategist Axed Group;

Paolo Del Brocco – Amministratore Delegato Rai Cinema;

Alberto Luna – Senior Partner Talent Garden;

Monica Maggioni – Amministratore Delegato Rai Com;

Carlo Rodomonti – Responsabile Marketing Strategico e Digital Rai Cinema;

Francesco Rutelli – Presidente Anica.

MISCELLANEA

12) L'Autore, tramite autocertificazione di cui al punto 4, deve garantire di essere responsabile in proprio della tutela della paternità delle opere presentate e che la sceneggiatura presentata sia inedita e non leda in alcun modo diritti di terzi.

13) La diffusione delle opere inviate al concorso è limitata ai lavori di giuria. Tutti i giurati si impegnano a non divulgare né a trarre ispirazione dalle opere sottoposte alla loro valutazione.

14) I concorrenti potranno consultare il sito www.onemorepictures.com per avere informazioni sul concorso e contattare onemorecontestvr@onemore.it per eventuali altri chiarimenti.

15) Con l'invio dell'opera l'autore attesta, sotto la sua responsabilità, che l'opera è in regola con le norme del bando del Contest, di cui ha preso visione in ogni sua parte e che accetta.

16) Il partecipante al Festival dà fin d'ora incondizionato consenso ai sensi del Regolamento Europeo n. 679/2016 (GDPR) in materia di privacy e in linea con i nuovi regolamenti sulla protezione dei dati, entrati in vigore il 25 maggio 2018.

ALL. A

LINEE GUIDA PER IL VR STORYTELLING

CONSIDERARE IL "SETTLING IN"

Dare allo spettatore il tempo di adattarsi e familiarizzare con il contesto immersivo. Considerare quindi un periodo di "settling in" di circa 30 secondi.

GUIDARE L'ATTENZIONE DELLO SPETTATORE

Sfruttare strumenti come luci, suoni, sguardi, movimenti, segnali visivi o addirittura una voce narrante per attirare e guidare l'attenzione dello spettatore. Senza esagerare: la guida non deve essere "forzata". Gli strumenti dovranno essere parte integrante dell'universo narrativo.

CONSIDERARE LA DENSITA' SPAZIALE

Nel VR non ci dovrebbe mai essere solo una cosa interessante legata alla storia da guardare. Le storie e la narrazione dovrebbero essere tridimensionali come lo spazio che ci circonda. È necessaria una certa dose di densità degli elementi della trama che riempie lo spazio.

LO SPAZIO È NARRAZIONE

Sequenze, tagli e primi piani non guidano la storia nel VR. Dimenticare lo spazio cinematografico e pensare a quello teatrale. Nel VR lo spazio è importante come la trama e personaggi (se non di più). Fondamentale è decodificare la narrativa dallo spazio, poiché ogni spazio racconta qualcosa.

SFRUTTARE LA SOGGETTIVA

Dare allo spettatore una "presenza concreta" - un ruolo nella scena - può aiutare ad aumentare la connessione tra lo spettatore e la storia narrata.

UNA TRAMA NON LINEARE

Lo storytelling tradizionale avanza sulla base di una connessione lineare causa-effetto. Nel VR non possiamo basarci su questa certezza: il narratore non può prevedere al 100% le azioni dello spettatore. È necessario quindi creare un mondo in cui il pubblico possa entrare e trarne ciò che desidera, prevedere percorsi narrativi differenziati. La trama è un elemento progettato per lavorare in tandem con altri elementi di storytelling per realizzare la visione completa della storia.

RACCONTARE IL MENO POSSIBILE, MOSTRARE IL PIU' POSSIBILE

Non fare troppo affidamento sui dialoghi: il VR non è un mezzo che favorisce conversazioni lunghe e statiche. Puntare su emotività ed espressività.

EMOZIONI, COINVOLGIMENTO E AUDACIA

Il VR aumenta la carica emozionale della storia e il senso di coinvolgimento dello spettatore che diventa un esploratore. Concedersi audacia e non porsi limiti: il VR permette di esplorare mondi impossibili e irraggiungibili.

STRIZZARE L'OCCHIO ALLO STORYTELLING DEL GAMING

Acquisire familiarità con gli stili narrativi dei videogiochi può aiutare. Molte sfide di narrazione della realtà virtuale sono già state risolte dai videogames.

ALL. B

QUESTIONARIO

1. Rispetto alla sceneggiatura, quali ritieni possano essere gli elementi più importanti da valorizzare con il VR?
2. Indica e descrivi 2 scene particolarmente significative per il racconto in VR. Descrivi sinteticamente gli ambienti, i suoni, gli elementi distintivi.
3. Che tipologia di riprese immagini per il VR? Sfrutteresti la soggettiva? Di quale personaggio? O utilizzeresti un'altra prospettiva?
4. Immagini un particolare utilizzo del sound design, delle musiche, dei rumori per "guidare" la visione dello spettatore?
5. A chi affideresti la colonna sonora? Pensi ad un particolare brano?
6. Oltre alla versione cinematografica e VR, attraverso quali altri canali potrebbe essere ampliato l'universo narrativo del soggetto? Perché?