

ONE MORE PICTURES PRESENTA

**LA IV EDIZIONE DEL CONTEST PER IL MIGLIOR PROGETTO TRANSMEDIALE E
MULTIPIATTAFORMA
LA REALTÀ CHE “NON” ESISTE**

ALLA RICERCA DI UN NUOVO TALENTO

One More Pictures è una società di produzione italiana che si occupa di comunicazione audiovisiva per il cinema, la tv e per le nuove piattaforme, con una speciale attitudine per la ricerca nell'ambito delle nuove tecnologie applicate alla produzione cinematografica.

Giunto alla quarta edizione, La Realtà Che “Non” Esiste è il contest nazionale dedicato ai giovani storytellers ideato da One More Pictures in collaborazione con Rai Cinema, per promuovere la realtà virtuale e i nuovi linguaggi dell'audiovisivo, con un occhio rivolto a tematiche di particolare rilevanza sociale.

One More Pictures selezionerà il miglior progetto transmediale che sarà sviluppato, sotto la supervisione editoriale e creativa di One More Pictures e Rai Cinema, in forma di cortometraggio lineare e cortometraggio in realtà virtuale, ma potrà essere declinato anche su altri media e forme di storytelling: videomapping, social story, scatti fotografici, secondo le scelte creative del LAB editoriale.

Il contest offre l'opportunità ad autori emergenti 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 progetto vincitore debutterà con il supporto dei canali Rai Cinema e sarà presentato, come nelle precedenti edizioni, in contesti audiovisivi di grande prestigio.

Le precedenti tre edizioni de La Realtà Che “Non” Esiste hanno visto la produzione di Happy Birthday (2019), con Achille Lauro, Jenny De Nucci e Fortunato Cerlino, presentato alla 76^a Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, di Revenge Room (2020), con Alessio Boni, Violante Placido ed Eleonora Gaggero, presentato alla 77^a Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia e La Regina di Cuori (2021), con Beatrice Vendramin, Mariasole Pollio, Cristiano Caccamo e Giuseppe Battiston, presentato alla 78^a Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia.

Se il primo contenuto ci introduceva nel mondo ritirato degli “hikikomori”, il secondo raccontava il preoccupante fenomeno del “revenge porn”. Entrambi i progetti sono fruibili sia in modalità lineare che VR e hanno ottenuto tra Rai Play, canali social della Rai, Media Partner e talent, risultati eccellenti: oltre 9 milioni di persone raggiunte, oltre 200mila interazioni e più di 5 milioni di views. Progetti circolari e integrati in cui produzione, marketing e distribuzione sono stati un unico team di lavoro: dalla sceneggiatura al casting, dai materiali promozionali al lancio.

Con il terzo contenuto, “La Regina di Cuori”, si affronta un fenomeno di grande attualità: le challenge estreme sui social network. Il progetto è riuscito ad ottenere dei risultati record in termini di views per Rai Play soprattutto tra il pubblico degli under 25.

Quest'anno, si richiede uno script che abbia come tema *“Il digitale tra minacce e opportunità nel mondo degli adolescenti”* con un'attenzione particolare all'uso distortivo del web, a titolo di esempio: dipendenza da smartphone e social network, trolling, fishing, fake news, identità fittizie, internet challenge che mettono a rischio l'incolumità della persona, cyberbullismo, sextortion, manipolazione dei dati, violazione della privacy, dipendenza da giochi di ruolo, clonazione di carte di credito, ecc.

Infine, nell'ambito del contest, del progetto produttivo e del successivo lancio, come per le precedenti edizioni, saranno coinvolte istituzioni ed aziende prestigiose che, in diverso modo, daranno il proprio supporto e contributo.

Ogni realtà avrà un rappresentante all'interno della giuria selettiva incaricata di scegliere quello che sarà lo script migliore.

REGOLAMENTO E LINEE GUIDA

Il presente regolamento disciplina le modalità di partecipazione e assegnazione del premio messo a disposizione. Le premesse formano parte integrante del presente regolamento.

Art. 1 - OGGETTO E TEMATICA DEL CONTEST

Il contest si propone di trovare un concept sul Tema proposto che venga elaborato in una sceneggiatura per la versione lineare e un soggetto per la versione VR (d'ora in avanti gli "Elaborati"). La tematica di riferimento (d'ora in avanti il "Tema") per il progetto transmediale è "Il digitale tra minacce e opportunità nel mondo degli adolescenti".

Le caratteristiche degli Elaborati dovranno consentire la realizzazione di un cortometraggio lineare, un cortometraggio in realtà virtuale e, a discrezione del LAB editoriale, anche altri formati (a titolo di esempio: social story, videomapping, scatti fotografici e altro).

Art. 2 - REQUISITI PER L'AMMISSIBILITÀ

Per poter partecipare al contest i requisiti appresso elencati sono tutti obbligatori:

- Saranno ammessi unicamente Elaborati 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 o degli autori che la presentano al contest;
- Essere un autore singolo o facente parte di una compagine di autori;
- Il soggetto che presenterà la domanda dovrà essere una persona fisica;
- Sono ammessi al contest solo autori che, alla data di presentazione della domanda, abbiano raggiunto la maggiore età (18 anni) e che non abbiano ancora compiuto il trentacinquesimo anno di età. Se il progetto è realizzato da una compagine di autori, ciascuno di essi deve soddisfare il requisito anagrafico;
- Il soggetto VR deve consentire lo sviluppo di un cortometraggio VR della durata minima di 3 minuti;
- La sceneggiatura deve consentire lo sviluppo di un cortometraggio lineare della durata minima di 10 minuti.

Sono esclusi dal contest gli Elaborati a carattere pornografico e che incitino all'odio basato sulla differenza di etnia, genere, religione, nazionalità e gli Elaborati che ledano i diritti di terzi.

Sono ammessi più progetti presentati da un autore singolo o da parte di una compagine di autori.

Art. 3 - MODALITÀ DI PRESENTAZIONE

Le domande potranno essere presentate a partire dalle ore 15.30 del 15/10/2021 e fino alle ore 23:59 del 06/01/2022, salvo eventuali proroghe.

La domanda di partecipazione dovrà essere presentata, pena l'esclusione, attraverso la compilazione del form online al seguente link:

<https://onemorepictures.com/larealtachenonesiste4edizione/>

All'interno del form sarà possibile allegare gli Elaborati e i documenti richiesti dal presente bando.

Nel caso di compagine di autori l'invio della domanda dovrà essere effettuato da uno solo degli autori che invierà la domanda a nome dell'intera compagine indicando i dati anagrafici di tutti gli autori.

La partecipazione è gratuita.

Tutte le domande che rispetteranno i requisiti di ammissibilità e le modalità di presentazione saranno ammesse al contest.

Per ogni quesito relativo al contest è possibile inviare una email all'indirizzo contest@onemore.it.

Art. 4 - MATERIALI DA PRESENTARE

Ciascun autore, o compagine di autori, dovrà presentare i seguenti materiali esclusivamente in formato pdf allegandoli alla Scheda di iscrizione progetto:

- Scheda di adesione (come da allegato A) – Il modello A deve essere compilato e sottoscritto da tutti gli autori;
- Un concept che contenga la linea principale della storia, i personaggi, l'approccio alla tematica del contest, il genere dell'opera e la sua declinabilità nei linguaggi audiovisivi oggetto del contest – formato pdf, carattere 12 giustificato, massimo due pagine;
- Un soggetto per un cortometraggio VR della durata minima di 3 minuti che includa una chiara idea della impronta visiva aderente alle linee guida fornite dal presente regolamento (allegato C) – formato pdf, carattere 12 giustificato, massimo due pagine; qualora fosse disponibile è gradita una prima stesura di sceneggiatura VR (non obbligatoria);

- Una sceneggiatura per la realizzazione di un cortometraggio lineare di durata non inferiore a 10 minuti – formato pdf, carattere 12;
- Moodboard del progetto in formato pdf della dimensione massima di 5Mb;
- Curriculum completo di breve nota biografica dell'autore o degli autori in formato pdf;
- Documento di identità in corso di validità dell'autore/degli autori in formato pdf.

I materiali legati al progetto vincitore diverranno di esclusiva proprietà di One More Pictures tramite apposito separato accordo che verrà sottoscritto fra le parti.

I materiali inviati non vincitori del contest non verranno restituiti ed entreranno a far parte dell'archivio della One More Pictures; i diritti resteranno di esclusiva proprietà dei partecipanti.

Art. 5 - MODALITÀ DI SELEZIONE

Gli Elaborati verranno giudicati da una Commissione di esperti nominata da One More Pictures, la cui composizione, presieduta da un Presidente di Commissione, verrà comunicata sul sito ufficiale di One More Pictures.

One More Pictures provvederà a esaminare le domande pervenute valutandone il rispetto dei criteri di ammissibilità e presentando alla Commissione esclusivamente i progetti ammessi.

I progetti ammessi verranno valutati dalla Commissione che decreterà il vincitore entro e non oltre il 30/04/2022 salvo eventuali proroghe.

L'indisponibilità del vincitore e/o l'eventuale rifiuto a formalizzare l'atto di cessione diritti "Full rights" sul progetto come meglio descritto in prosieguo, implicherà la squalifica del progetto e sarà selezionato un nuovo vincitore ad esclusiva discrezione della Commissione.

I progetti verranno valutati attraverso i seguenti criteri ad insindacabile giudizio della Commissione:

- (a) Qualità, innovatività e originalità del progetto;
- (b) Realizzabilità del progetto di sviluppo e potenzialità di produzione degli Elaborati;
- (c) Attinenza con gli obiettivi preposti con particolare attenzione al criterio di transmedialità;
- (d) Aderenza alla tematica sociale proposta *"Il digitale tra minacce e opportunità nel mondo degli adolescenti"*;

La One More Pictures annuncerà esclusivamente il progetto vincitore pubblicando la notizia sul sito istituzionale della società www.onemorepictures.com entro il 30/04/2022 salvo eventuali proroghe.

Art. 6 - PREMIO

Sulla base del Progetto vincitore One More Pictures realizzerà:

- La produzione di un cortometraggio lineare;
- La produzione di un cortometraggio VR;

L'autore o gli autori vincitori prenderanno parte allo sviluppo del progetto insieme al Team che sarà composto a discrezione di One More Pictures e Rai Cinema. La decisione finale sulle varie scelte legate allo sviluppo del progetto sarà a cura di One More Pictures.

La realizzazione e la produzione del premio saranno gestite da One More Pictures.

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).

Art. 7 - RISERVATEZZA

La diffusione delle opere inviate al concorso è limitata ai lavori di giuria. La Commissione e la One More Pictures si impegnano a non divulgare né a trarre ispirazione dalle opere sottoposte alla loro valutazione.

Art. 8 - CAUSE DI FORZA MAGGIORE

Se per causa di forza maggiore, come prevista dalla legge italiana, One More Pictures fosse costretta a non iniziare o ad abbandonare la realizzazione, il contest e/o la realizzazione del premio, essa avrà il diritto di sospendere tutte le attività senza preavviso dandone tempestiva comunicazione.

Eventuali nuove misure di contenimento dell'epidemia da Covid19 che comportino c.d. "lockdown" parziali o totali o comunque altre misure che abbiano effetti sul contest e sul premio tali da impedire di procedere con le attività costituiranno una causa di forza maggiore. In tale eventualità One More Pictures si impegna a valutare ogni possibile alternativa, in buona fede, per attenuare le conseguenze di tale evento.

Art. 9 – SICUREZZA

One More Pictures garantisce che le attività oggetto del presente regolamento, verranno svolte nel rispetto di tutte le normative vigenti in materia di sicurezza sui luoghi di lavoro e delle norme anti-contagio da Covid-19.

Art. 10 – PRIVACY

Il partecipante al contest 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.

ALLEGATO A

SCHEMA DI ADESIONE

AUTORE 1

Il/la sottoscritto/a _____
Nato/a _____ Prov _____ il _____ (GG/MM/AAAA)
Codice Fiscale: _____
Residente in _____ Prov _____
Via _____ n° _____ cap _____
Tel _____ cellulare _____ e-mail _____

AUTORE 2

Il/la sottoscritto/a _____
Nato/a _____ Prov _____ il _____ (GG/MM/AAAA)
Codice Fiscale: _____
Residente in _____ Prov _____
Via _____ n° _____ cap _____
Tel _____ cellulare _____ e-mail _____

AUTORE 3

Il/la sottoscritto/a _____
Nato/a _____ Prov _____ il _____ (GG/MM/AAAA)
Codice Fiscale: _____
Residente in _____ Prov _____
Via _____ n° _____ cap _____
Tel _____ cellulare _____ e-mail _____

In qualità di Autore/i richiede/richiedono
l'iscrizione alla quarta edizione del Contest "La Realtà che non esiste" del progetto dal titolo provvisorio

“ _____ ”

L'Autore/gli Autori dichiara/dichiarano:

- di aver preso visione del regolamento e di accettare integralmente le clausole in esso contenute;
- di detenere la piena titolarità dei diritti sugli Elaborati;
- di aver preso visione dell'informativa sulla Privacy di cui all'allegato B.

Luogo e data _____

Autore 1 (Nome e Cognome) _____ Firma _____

Autore 2 (Nome e Cognome) _____ Firma _____

Autore 3 (Nome e Cognome) _____ Firma _____

Nota Bene: in caso di numero di Autori superiore a 3 compilare un secondo modulo.

ALLEGATO B (da compilare a cura di ogni singolo Autore)

INFORMATIVA Relativa alla Protezione dei dati personali (GDPR, Regolamento UE n. 2016/679 – Codice Privacy, D.lgs. 196/2003 e s.m.i.)

[One More Pictures srl], con sede legale in Via Cola di Rienzo, 28 – 00198, Roma, C.F. e P.IVA IT09062991006, in qualità di titolare (**TITOLARE**) del trattamento La informa che tratterà i dati da Lei forniti: con le modalità e per le finalità di seguito indicate:

1. Base giuridica e Finalità del trattamento

One More Pictures srl La informa che il trattamento dei Suoi dati personali è necessario sia per il perseguimento del legittimo interesse di One More Pictures srl alla regolare esecuzione del Contratto nel rispetto della normativa applicabile sia per l'adempimento di obblighi legali cui è soggetto il Titolare (ad esempio per garantire la sicurezza sul luogo di lavoro ovvero per espletare gli obblighi di legge in materia di Lavoro).

I Suoi dati personali, dunque, potranno essere trattati per le seguenti finalità: esecuzione del Contratto, ivi incluso, quindi, l'esercizio dei diritti nascenti dal Contratto e/o l'adempimento degli obblighi nascenti dal Contratto; adempimento degli obblighi normativi facenti capo a One More Pictures srl (ad esempio obblighi in materia di sicurezza sul lavoro, obblighi di legge in materia di Lavoro)

2. Modalità del trattamento e Conservazione

I Suoi dati personali saranno trattati anche con strumenti elettronici, per il tempo necessario all'esecuzione del Contratto e all'esercizio dei diritti e/o all'adempimento degli obblighi dallo stesso derivanti ovvero fino alla scadenza dei termini di decadenza/prescrizione previsti dalla legge, qualora detta scadenza fosse successiva.

3. Comunicazione e Accesso ai dati – Destinatari dei dati personali

Per le finalità di cui all'art. 1, One More Pictures srl potrà comunicare i Suoi dati personali ai seguenti soggetti che, quindi, potranno accedere agli stessi:

- a) i dipendenti e collaboratori del Titolare;
- b) i dipendenti e collaboratori di società terze che per conto del Titolare svolgono attività connesse con le finalità del trattamento e/o con l'esecuzione/gestione del Contratto;
- c) le Autorità pubbliche – siano esse persone fisiche e/o giuridiche, enti e/o associazioni – verso i quali la comunicazione sia obbligatoria per legge, ivi inclusi i soggetti aventi titolo ad effettuare il diritto di accesso nei confronti di One More Pictures srl, in qualità di organismo di diritto pubblico;
- d) con riferimento ai dati personali eventualmente presenti nell'Opera (ad esempio immagine, voce, nome e cognome nei titoli), come definita in Contratto, tutti i soggetti destinatari della comunicazione al pubblico dell'Opera stessa da parte di One More Pictures srl e/o i soggetti con i quali One More Pictures srl e/o altri suoi aventi causa concludano accordi relativi all'Opera, in conformità al Contratto (ad esempio cessionari/licenziatari di One More Pictures srl)

4. Diritti dell'interessato e Dati di Contatto del Titolare

La informiamo che con riferimento ai dati trattati da One More Pictures srl Lei ha il diritto di:

- accedere ai suoi dati;
- proporre reclamo a un'autorità di controllo, ai sensi degli artt. 77 e ss. Del GDPR;
- ottenere, previa richiesta scritta, una copia dei dati personali oggetto di trattamento;
- aggiornare, rettificare, integrare i dati, ove necessario;
- ove applicabile in base agli artt. 16-21 del GDPR, ottenere cancellazione, anche parziale, dei dati non più necessari.

5. Obbligo di comunicazione dei dati personali

La informiamo che la comunicazione dei Suoi dati personali è necessaria sia al fine della conclusione e regolare esecuzione del Contratto sia per consentire a One More Pictures srl di adempiere agli obblighi legali alla stessa facenti capo. Pertanto, in caso di mancata comunicazione, in tutto od in parte, dei dati personali necessari One More Pictures srl non potrà dar corso al rapporto contrattuale, salvi ed impregiudicati ogni diritto e azione a tutela dei propri interessi.

Con la sottoscrizione del presente documento, il Signor _____
riconosce di averne pienamente ed integralmente compreso il contenuto, rilasciando – ove occorre possa ai sensi del GDPR – il relativo consenso.

FIRMA PER ESTESO

ALLEGATO C

LINEE GUIDA

LINEE GUIDA SULLA TEMATICA (CHIARIMENTI E SPECIFICHE SUL TEMA DA TRATTARE):

Il concetto di identità digitale può avere molteplici connotazioni: è un concetto per così dire "liquido", sfuggente, intercambiabile, che non sta in rapporto 1:1 con la nostra identità "analogica".

Se da un lato è parte integrante della nostra vita quotidiana (dall'uso dei social network ai pagamenti con carta di credito, dall'accesso ai servizi online della pubblica amministrazione al nickname usato nel gaming), dall'altro lato può facilmente trasformarsi in uno strumento di destabilizzazione del sistema, fino a sconfinare, occasionalmente, in attività criminose o a degenerare, per altre vie, in fenomeni inquietanti e inammissibili come, ad esempio, quello delle "internet challenge", sfide assurde in cui a farne le spese, spesso pagando con la vita, sono giovani vittime che non hanno ancora una percezione strutturata del sé.

Senza contare altri fenomeni più o meno gravi, dal comunissimo "trolling" (che si esprime nei social network attraverso sciocche provocazioni finì a sé stesse) fino al "sextortion" (una grave forma di ricatto o estorsione conseguente alla condivisione di contenuti espliciti).

Il quadro di riferimento è quello delle derive più estreme della dipendenza da smartphone, web e dispositivi digitali in senso ampio, o sul loro uso per attività criminose o che favoriscono attività criminose.

LINEE GUIDA PER L'ELABORAZIONE DEL SOGGETTO VR:

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.