



Concorso artistico
“Dalla Parola all’Immagine”

L'Associazione Culturale ludico-letteraria **Lux in Tenebra** bandisce il concorso **“Dalla Parola all’Immagine”** per la realizzazione di disegni ispirati alle avventure di gioco del play by forum di Lux in Tenebra.

Il disegno vincitore verrà utilizzato per illustrare la copertina del prossimo romanzo pubblicato dall'Associazione, che verrà presentato ufficialmente in occasione dell'Adunanza del maggio 2009.

La giuria selezionatrice si avvarrà della consulenza di esperti per valutare in modo qualificato il valore artistico delle opere pervenute.

Il romanzo sarà presentato a livello nazionale, in occasione di fiere e convention a tema, ad organi di stampa ed esperti del settore culturale ludico e non. L'artista vincitore verrà informato e fatto partecipe di tutte le iniziative di promozione.

L'Associazione Lux in Tenebra si riserva di scegliere, fra i disegni pervenuti e non prescelti per l'esito finale, quelli ritenuti più validi per eventuali future pubblicazioni in seno ai propri progetti grafico-editoriali. Gli artisti saranno sempre informati di tali scelte.

REGOLAMENTO

1) Tutti i disegni partecipanti potranno essere spediti a mezzo posta, in forma cartacea o su supporto multimediale (CD o DVD) in busta anonima a: **Concorso “Dalla Parola all’Immagine”, presso Associazione Culturale Lux in Tenebra c/o Marco Brunet via Cart, 40, 32032 Feltre (BL);** CD e DVD dovranno recare il titolo dell’opera.

Le generalità degli autori (nome, cognome, indirizzo, CAP, recapito telefonico, e-mail) e il modo in cui sono venuti a conoscenza del concorso dovranno essere indicati chiaramente all'interno, in una busta chiusa che sarà aperta solo dopo che saranno stati selezionati i disegni finalisti.

2) La quota di iscrizione è di *5 euro per ciascun disegno inviato*, da versare sul conto corrente postale n° 82797721, intestato a Associazione Lux in Tenebra c/o Marco Brunet, via Cart, 40 - 32032 Feltre (BL). Il versamento su tale conto corrente può essere effettuato anche tramite bonifico bancario (IBAN:IT-14-J-07601-11900-000082797721).

In caso di partecipazione con più disegni è particolarmente gradito il versamento unico. Le spese di spedizione sono a carico di ciascun partecipante e non sono comprese nella quota di iscrizione.

Per i soci dell’Associazione Lux in Tenebra la partecipazione al concorso è gratuita.

3) Le iscrizioni sono aperte sino al **31 gennaio 2009**. Tutte le opere dovranno pervenire entro tale termine. Per i disegni pervenuti oltre tale data farà fede il timbro postale.



Lux in Tenebra

Associazione Culturale

gioco di ruolo - scrittura creativa - web community

4) Tutte le opere dovranno ispirarsi a quattro temi tratti dalla trama del romanzo, di cui si fornisce di seguito un breve riassunto. Maggiori dettagli sono disponibili sul sito www.luxintenebra.net nella sezione Ambientazione.

Trama essenziale del romanzo

La storia è ambientata nel cuore del Medioevo fantasy dell'ambientazione di Lux in Tenebra. Narra di un bambino sulla cui esistenza grava una terribile profezia che lo vedrebbe come possibile urna di un grande potere destinato, se non soppresso in tempo, a distruggere il mondo. Il piccolo non ha un nome, ma i chierici della cattedrale di Dersa, nelle cui segrete egli è cresciuto senza mai vedere il mondo, lo chiamano Khalemy dal nome del demone di una locale leggenda popolare. Il suo tutore, il nonno materno lord Gideon, decide di disfarsi del piccolo per porre fine al terrore che attanaglia la città di Dersa, che egli governa in qualità di barone. Assolda dunque un gruppo di avventurieri che possa scortare il bambino fino a Zarandra, città nelle terre del gelido nord. I membri del gruppo, guidati da Rigoberto di Rosaspina, un cavaliere decaduto, sono alquanto diversi tra loro: un taciturno e tenebroso negromante, una sordida assassina, un valoroso elfo. Ma tutti verranno via via affascinati fino all'ossessione dalla fragilità e dall'oscura innocenza del bambino, e si legheranno a lui pur se con diverse motivazioni. La storia prenderà così risvolti inattesi quanto drammatici.

Temi a cui ispirare l'opera

- tema 1:** una cattedrale gotica. Il tema può essere sviluppato liberamente considerando un qualunque aspetto dell'edificio, compresi interni e dettagli;
- tema 2:** il bambino (4-5 anni) e il suo viaggio;
- tema 3:** il cavaliere e il bambino;
- tema 4:** il gruppo di avventurieri e il bambino. Esso si compone di un elfo, un oscuro negromante, un cavaliere decaduto, un'affascinante e corrotta assassina.

Gli autori avranno libertà di interpretare i soggetti come meglio ritengono, e potranno elaborare un tema singolo o più temi unitamente.

5) Tecnica di realizzazione delle opere

I disegni presentati potranno essere realizzati con **qualunque tecnica artistica**. Si raccomanda comunque di tenere presente che la destinazione finale dell'opera dovrà essere un'illustrazione di copertina, e pertanto di orientarsi su tecniche adeguate.

6) Formato delle opere

a) *Supporto cartaceo*. Il disegno non dovrà superare le **dimensioni di un foglio A4** (cm. 21 x 29,7). Si raccomanda di disporre il foglio in senso **VERTICALE**, considerando che il disegno dovrà illustrare la copertina di libro e pertanto la composizione dovrà essere tale da essere armonicamente collocabile nello spazio verticale di un libro. Disegni in formato **ORIZZONTALE** verranno esclusi dalla selezione.

b) *Formato elettronico*. Per una ottimale resa in sede di stampa i disegni dovranno essere presentati nei seguenti **formati: tiff, pds o pdd, xcf**.

7) I lavori non verranno in alcun caso restituiti. Gli artisti sono pertanto invitati a conservare una copia delle proprie opere.



Lux in Tenebra

Associazione Culturale

gioco di ruolo - scrittura creativa - web community

- 8) Finché il concorso non sarà giunto al termine con conseguente pubblicazione del disegno i concorrenti sono tenuti a non diffondere in alcun modo la propria opera e a non prestarla per la pubblicazione, sia cartacea che in web, pena la squalifica dal concorso.
- 9) Tutti i diritti sulle opere partecipanti al concorso “*Dalla Parola all'Immagine*” restano a tutti gli effetti di *completa ed esclusiva* proprietà dei rispettivi autori. Le licenze di riferimento cadono sotto la regolamentazione delle Creative Commons License (per info: www.creativecommons.it).
- 10) In caso di vittoria, l'autore concorderà eventuali ottimizzazioni del disegno necessarie al suo corretto e più consono utilizzo per realizzare la veste grafica del romanzo.
- 11) Le decisioni dei selezionatori dell'associazione Lux in Tenebra, coadiuvati dagli esperti, sono insindacabili e inappellabili. Su richiesta degli artisti interessati verranno resi noti i commenti degli esperti alle loro opere.
- 12) La partecipazione al Concorso comporta l'accettazione di questo regolamento in tutte le sue parti. Eventuali trasgressioni comporteranno la squalifica dal concorso.

Per ulteriori informazioni:

Concorso “*Dalla Parola all'Immagine*”
presso Associazione Culturale Lux in Tenebra
c/o Marco Brunet via Cart, 40 – 32032 Feltre (BL)
e-mail: associazioneculturale@luxintenebra.net

Il bando di concorso è consultabile anche sul sito www.luxintenebra.net

TUTELA DELLA PRIVACY DEI PARTECIPANTI

Le generalità che devono essere fornite per partecipare al Concorso “*Dalla Parola all' Immagine*” sono utilizzate esclusivamente:

- per comunicare i risultati ai partecipanti;
- per l'invio di materiale promozionale relativo al concorso e alle altre attività/ iniziative dell'Associazione Lux in Tenebra.

I dati raccolti *non verranno in ogni caso comunicati o diffusi a terzi*. Inoltre, scrivendoci, sarà sempre possibile:

- modificare, aggiornare, rettificare, trasformare e integrare i dati inviati (es: cambio di indirizzo);
- cancellare i dati inviati;
- chiedere che *non* venga inviato alcun materiale promozionale.