caribe LIGHT FEST | futuros posibles

Bases del concurso
Edición 2026.

CONVOCATORIA ABIERTA · 28 SEP — 18 OCT DE 2026 · BARRANQUILLA

EL CONCURSO

Reglamento oficial del Caribe Light Fest.

El **Caribe Light Fest** es un concurso de creación artística con luz para estudiantes de Barranquilla. Los participantes, organizados en equipos, crean una obra con clases y acompañamiento, y la proyectan sobre los **40 metros de fachada** de la Fábrica de Cultura la noche del **viernes 20 de noviembre de 2026**, ante la ciudad.

Este documento es el reglamento de la primera edición. **Inscribirse implica aceptarlo por completo.** Organiza y produce **EquinoxioLab**, con la **EDA — Escuela Distrital de Arte** como casa y respaldo académico.

26	equipos en competencia
4	categorías
4	jurados para ambas categorías
$8M+	en premios

01 Quién puede participar
02 Las dos categorías
03 El tema obligatorio
04 Cómo se arma el equipo
05 Cómo inscribirse
06 Clases y asistencia
07 Qué se entrega
08 La regla de oro: autoría e IA
09 Cómo se evalúa
10 El jurado
11 Premios
12 Derechos de autor e imagen
13 Causales de descalificación
14 Calendario y contacto

01 · QUIÉN PUEDE PARTICIPAR

Estudiantes activos de la ciudad.

○ **Estudiante activo** de la EDA o de una institución de educación superior, técnica o tecnológica de Barranquilla y su área metropolitana, con matrícula vigente en el segundo semestre de 2026.

○ **Edad mínima: 16 años** cumplidos al 28 de septiembre de 2026. Los menores de 18 años presentan autorización firmada por su acudiente en el momento de la inscripción.

○ Cada persona **puede integrar un solo equipo** y competir en una sola de las cuatro categorías.

○ La participación es **gratuita**. El festival no cobra inscripción ni cuota alguna.

○ No pueden concursar quienes hagan parte del equipo organizador, del jurado o de la producción técnica del festival, ni sus familiares en primer grado.

Cupos: la inscripción es **individual y abierta** a estudiantes de la EDA y de cualquier institución de la ciudad, en igualdad de condiciones. Con las personas seleccionadas se conforman **hasta 16 equipos de Mapping** y **10 dúos de Láser & Música**; en Futuros Posibles se seleccionan hasta 10 propuestas por categoría.

02 · LAS DOS CATEGORÍAS

Dos formas de escribir con luz.

CATEGORÍA 1

Pieza de mapping artístico

16 equipos de 4 a 5 integrantes. Cada equipo crea una pieza audiovisual de **60 a 120 segundos** sobre la plantilla oficial de la fachada, con música o diseño sonoro propio. La obra se proyecta a 40 metros la noche del festival.

CATEGORÍA 2

Láser & Música

10 dúos. Diseño de un show láser de **60 segundos** sincronizado en timecode con una pieza musical propia, sobre el sistema láser del festival. Se compite en pareja: uno por la música, uno por el show.

CATEGORÍA 3 · FUTUROS POSIBLES

Video audiovisual

Individual o en equipo de hasta 4. Pieza audiovisual de **60 a 120 segundos** — videoarte, animación, motion graphics o cortometraje experimental — sobre un futuro posible de la ciudad. Lidera **CUCriosity Lab · CUC**.

CATEGORÍA 4 · FUTUROS POSIBLES

Diseño especulativo 3D

Individual o en equipo de hasta 4. Un objeto, espacio o artefacto de un futuro posible, **modelado en 3D** y presentado en render o animación de **30 a 60 segundos**. Lidera la **Universidad de la Costa — CUC**.

Las categorías 3 y 4 hacen parte del capítulo **Futuros Posibles**, desarrollado con CUCriosity Lab · Universidad de la Costa. Comparten calendario, formulario de inscripción y noche de premiación con el festival, **con el tema y las líneas propias de Futuros Posibles**; **sus entregables, criterios de evaluación y jurado están en las secciones 07, 09 y 10 de estas mismas bases.**

La categoría de mapping es, **por diseño, interdisciplinaria**: un equipo no se arma solo con realizadores audiovisuales. Se busca que en cada grupo convivan disciplinas distintas, porque eso es lo que hace que la pieza sea una obra y no un ejercicio técnico. Esta mezcla **se evalúa** (ver sección 09).

03 · EL TEMA

El río que nos enciende: obligatorio para todos.

El tema de la edición 2026 es **el río Magdalena** — no como paisaje, sino como la corriente que enciende la ciudad: de él nacieron el puerto, la migración, el Carnaval, la música y la Barranquilla que hoy crece.

La consigna es contar esa ciudad **en clave de realismo mágico**: lo cotidiano vuelto prodigio, como lo contó la literatura que salió de esta costa. Cada obra toma un elemento de la ciudad — su gente, su música, su puerto, su fauna, su memoria — y lo devuelve convertido en prodigio.

El tema es obligatorio en las dos categorías del festival — mapping artístico y láser & música. Las categorías de Futuros Posibles trabajan el marco temático de su propia convocatoria. La interpretación es libre y amplia: no se exige literalidad ni que aparezca el río en imagen. Lo que se evalúa es que la obra **dialogue** con el tema y que el equipo pueda sustentarlo. Una pieza sin relación con el tema pierde el criterio completo de "idea y relato".

CATEGORÍAS 3 Y 4 · FUTUROS POSIBLES

¿Qué futuros estamos creando desde el presente?

Las obras de Futuros Posibles no trabajan el río: trabajan **un futuro posible de Barranquilla**. Cada propuesta escoge una línea principal y puede tocar otras:

01 Río, territorio y ciudad caribeña · 02 Patrimonio vivo, memoria y saberes · 03 Música, cuerpo, fiesta y encuentro · 04 Culturas urbanas, narrativas y comunicación popular · 05 Tecnología, creatividad y nuevas escenas · 06 Ecologías caribeñas y resiliencia · 07 Economía creativa, turismo cultural y vida cotidiana

LA CONDICIÓN CONCEPTUAL

Señal · futuro · manifestación

Señal presente: ¿qué está ocurriendo hoy? Una tendencia, un cambio, un problema.

Futuro posible: ¿qué pasaría si esa señal continúa, cambia o se intensifica?

Manifestación: ¿qué existiría en ese futuro? La obra, el objeto, el espacio o la pieza que permite experimentar una parte de él.

Toda obra de las categorías 3 y 4 responde estas tres preguntas en su ficha. Una obra que no nombre su señal presente ni su futuro posible pierde el criterio completo de concepto.

04 · EL EQUIPO

La inscripción es individual. Los equipos los armamos juntos.

Cada persona se inscribe **por su cuenta**. No hace falta llegar con equipo: con las personas seleccionadas, la organización **conforma los equipos** mezclando carreras, disciplinas e instituciones.

- **Mapping:** equipos de 4 a 5 integrantes, de **al menos tres disciplinas distintas**: audiovisual y postproducción, música y sonido, teatro y danza, diseño gráfico, pintura y artes plásticas, o fotografía.
- **Láser & Música:** dúos de 2 integrantes, uno a cargo de la música y otro del show.
- **Video audiovisual y Diseño especulativo 3D:** individual o en grupo de **hasta 4 integrantes**, de cualquier programa académico.
- En la inscripción cada persona puede decir **con quién le gustaría trabajar**. La organización lo tiene en cuenta, pero no lo garantiza: prima el equilibrio de los equipos.
- Los equipos se anuncian el **19 de octubre**. En la clase de su categoría, cada equipo elige **un líder** —el canal único con la organización y responsable de las entregas— y su **nombre propio**, que aparece en pantalla la noche del festival, en el kit oficial y en las publicaciones.
- Los estudiantes de la EDA y de las universidades pueden contar con un **docente enlace** de su institución. El docente acompaña y orienta; **no crea la obra**.
- **Cambios de integrantes:** se aceptan hasta el **1 de noviembre**, avisando por escrito a la organización. Después de esa fecha el equipo compite con quienes figuren en el registro.

05 · INSCRIPCIÓN

Cómo inscribirse y hasta cuándo.

La inscripción se hace **en línea**, a través del formulario oficial publicado en las redes y la web del festival. La llena **cada persona**, una sola vez.

- Datos personales: nombre completo, documento, edad, institución, programa académico y semestre.
- Categoría en la que quiere participar (una sola), disciplina que aporta, herramientas que maneja y experiencia.
- Disponibilidad para las clases y el acompañamiento.
- Una **idea de máximo 100 palabras**: qué le gustaría contar y cómo se conecta con el tema. No compromete la obra final.
- En las categorías 3 y 4, la línea temática de Futuros Posibles en la que quiere trabajar.
- Para menores de 18 años, la autorización firmada del acudiente.

28 SEP	**Abre la convocatoria.** Se publican estas bases, el tema y la plantilla oficial.
1 OCT	**Charla informativa en la EDA:** qué es el videomapping y cómo funciona el festival.
12 OCT	**Charla informativa en la CUC.**
DOM 18 OCT	**Cierre de inscripciones**, a las 11:59 p. m. No hay prórroga.
19 OCT	**Selección y conformación de equipos.** Anuncio en redes y por correo a cada persona seleccionada.

El festival recibe **hasta 16 equipos de Mapping** y **10 dúos de Láser & Música**. Si se inscriben más personas de las que caben, la organización selecciona con base en la idea presentada, la disponibilidad y la diversidad de disciplinas e instituciones. En **Video audiovisual** y **Diseño especulativo 3D**, CUCriosity Lab selecciona **hasta 10 propuestas por categoría** con el mismo criterio. Las decisiones se comunican a todos los inscritos el 19 de octubre.

06 · EL PROCESO

Clases, seguimiento y acompañamiento.

Entrar al festival es entrar a un **proceso de formación**, no solo a un concurso. Cada categoría tiene su clase, su sesión de seguimiento y un acompañamiento final, sin costo.

FECHA	SESIÓN	ASISTENCIA
MAR 20 OCT	**Clase de Mapping** · Fábrica de Cultura, en la mañana. Entrega de la plantilla técnica.	**Obligatoria** (cat. 1)
VIE 23 OCT	**Clase de Láser** · CUC, en la mañana.	**Obligatoria** (cat. 2)
LUN 26 OCT	**Clase de Video audiovisual** · Fábrica de Cultura, en la mañana.	**Obligatoria** (cat. 3)
MIÉ 28 OCT	**Clase de Diseño 3D** · CUC, en la mañana.	**Obligatoria** (cat. 4)
MAR 3 NOV	**Seguimiento de Mapping** · Fábrica de Cultura, y entrega del kit oficial.	**Obligatoria** (cat. 1)
MIÉ 4 NOV	**Seguimiento de Láser** · Fábrica de Cultura, y entrega del kit.	**Obligatoria** (cat. 2)
VIE 6 NOV	**Seguimiento de Video audiovisual** · CUC, y entrega del kit.	**Obligatoria** (cat. 3)

LUN 9 NOV	**Seguimiento de Diseño 3D** · Fábrica de Cultura, y entrega del kit.	**Obligatoria** (cat. 4)
10 – 15 NOV	**Acompañamiento** hasta la entrega · tardes en la Fábrica de Cultura. El 10 de noviembre se publican los jurados.	Recomendada
18 – 19 NOV	**Ensayos del festival** en la plaza. Cada equipo ve su obra sobre la fachada y hace los últimos retoques.	**Obligatoria**

Categorías 3 y 4: el acompañamiento creativo lo lideran **CUCriosity Lab** y EquinoxioLab, entre la CUC y la Fábrica de Cultura.

Regla de asistencia: el equipo que falte sin justificación escrita a la **clase**, al **seguimiento** de su categoría o al **ensayo** queda fuera de competencia. Basta con que asista **al menos un integrante** a la clase y al seguimiento; al ensayo se espera al equipo completo.

07 · LA ENTREGA

Qué se entrega y en qué formato.

La entrega final es el **lunes 16 de noviembre de 2026 a las 12:00 del mediodía**, de forma digital, por el canal que indique la organización. **No hay prórroga:** lo que no esté entregado a esa hora no se proyecta.

ENTREGABLE 1

La pieza final

Mapping: video a **6544 × 984 px** (proporción 6,65 : 1, la de la plantilla oficial), a **30 fps**, audio estéreo a 48 kHz, de **60 a 120 s**. **Láser:** show de **60 s (± 3 s)** con su pista de audio. Formatos: **ProRes 422** o **H.264 de alta tasa**.

ENTREGABLE 2

El archivo de proyecto

El proyecto editable con sus capas y sus fuentes: After Effects, Blender, Resolume, Premiere o el programa que el equipo haya usado. **Sin este archivo la obra no se evalúa.**

ENTREGABLE 3

La bitácora

Un registro semanal simple: bocetos, pruebas, capturas y fotos del equipo trabajando. Se entrega en PDF. **Vale el 15% de la calificación** y parte de ella se muestra la noche del evento.

ENTREGABLE 4

La ficha de la obra

Media página: título, sinopsis, créditos de cada integrante y — si se usó — la **declaración de uso de IA**. Es el texto que se lee y se publica cuando la obra se proyecta.

La plantilla oficial. La fachada frontal a **6544 × 984 px**, lista para componer encima, en dos versiones — **estructura por zonas** y **líneas**— más el **modelo 3D con cámara fija** en Blender, para previsualizar la obra sobre el edificio. Lo que se ve en la plantilla es exactamente lo que se proyecta. Descarga: drive.google.com/drive/folders/1wBL2YLtEXKHI9bcGbdlxj3wX3mxbXBW4

ENTREGABLES · FUTUROS POSIBLES

CATEGORÍA 3 · VIDEO AUDIOVISUAL

La pieza + el proyecto

Video de **60 a 120 s**, horizontal, **1920 × 1080 a 30 fps**, audio estéreo 48 kHz, ProRes 422 o H.264 de alta tasa. Se exhibe en la pantalla de la plaza la noche del festival y circula en los espacios de la CUC. Se entrega además el **archivo de proyecto**, la **bitácora** y la **ficha** con señal, futuro y manifestación.

CATEGORÍA 4 · DISEÑO ESPECULATIVO 3D

El modelo + su presentación

El **modelo 3D fuente** (Blender, FBX u OBJ con texturas) y una **animación o secuencia de renders de 30 a 60 s** a 1920 × 1080 que muestre el objeto, espacio o artefacto en su futuro. Se exhibe en pantalla y en la **muestra física** de la noche — un prototipo impreso o maqueta es opcional y suma. Más bitácora y ficha con señal, futuro y manifestación.

Nombre de los archivos: `CLF2026_MAPPING_NOMBREDELEQUIPO` o `CLF2026_LASER_NOMBREDELEQUIPO`. La pieza no puede llevar marcas de agua, logos de patrocinadores propios, propaganda política ni créditos incrustados: los créditos se muestran en pantalla desde la ficha de la obra.

08 · LA REGLA DE ORO

La obra la hacen ustedes, no la hace una máquina.

El festival premia **creación artística**, no generación automática. Se compite con una pieza construida por el equipo: su dibujo, su cámara, su animación, su música. **Una obra generada con inteligencia artificial de principio a fin no cumple el espíritu del concurso** y se descalifica.

SÍ SE PUEDE

La IA como herramienta

Usar IA para **una textura, un upscale, una limpieza o una referencia** es válido, siempre que se declare en la ficha de la obra. Es una herramienta más, como un pincel o un plugin.

NO SE PUEDE

La IA como autor

Que la obra completa — o la mayoría de sus planos — sea **generada por un modelo** y el equipo solo la haya pedido, montado y exportado. Eso no es la obra del equipo.

Esto no se verifica con un detector: se verifica con el **archivo de proyecto**, la **bitácora** y las **asesorías con obra en pantalla**. El proceso se ve crecer; una obra terminada no aparece de la nada. En caso de duda, el jurado puede pedirle al equipo que **sustente su obra en vivo** y muestre cómo la construyó.

Originalidad: la obra debe ser inédita y creada para este festival. La música puede ser propia o de terceros con autorización o licencia libre acreditada — en la categoría de Láser & Música la pieza musical **debe ser propia**. El plagio, en imagen o en sonido, es causal de descalificación inmediata.

09 · EVALUACIÓN

Cómo se evalúa cada obra.

Cada jurado califica de forma independiente sobre **100 puntos**. La nota de la obra es el **promedio de las cuatro calificaciones**.

CATEGORÍA 1 · PIEZA DE MAPPING ARTÍSTICO	PUNTOS
Idea y relato. Qué cuenta la obra y cómo dialoga con el tema "El río que nos enciende".	25
Ejecución artística. Dirección de arte, color, calidad de la imagen y acabado de la animación.	25
Uso del lienzo. Qué tan bien la obra aprovecha la arquitectura y los 40 metros de fachada.	20
Sonido y sincronía. Diseño sonoro o música, y su relación con la imagen.	15
Proceso y trabajo interdisciplinario. Lo que muestra la bitácora: el oficio de varias manos distintas.	15
Total	100

CATEGORÍA 2 · LÁSER & MÚSICA	PUNTOS
Idea y relato. El concepto del show y su diálogo con el tema.	25
Diseño del show. Composición, ritmo y uso del espacio aéreo y del público.	25
Sincronía en timecode. Precisión de la programación contra la pieza musical.	20
Pieza musical propia. Calidad de la composición y del mezclado.	20

Viabilidad y seguridad. Que el show sea ejecutable con seguridad sobre el sistema del festival.	10
Total	100

CATEGORÍA 3 · VIDEO AUDIOVISUAL	PUNTOS
Señal presente y futuro posible. Qué lee la obra del presente y qué escenario propone. Claridad y pertinencia con Barranquilla.	25
Relato audiovisual. Cómo la pieza hace experimentar ese futuro: estructura, ritmo, punto de vista.	25
Ejecución. Imagen, animación o registro, montaje y dirección de arte.	20
Sonido. Diseño sonoro o música y su relación con la imagen.	15
Proceso. Lo que muestra la bitácora: exploración, decisiones, oficio.	15
Total	100

CATEGORÍA 4 · DISEÑO ESPECULATIVO 3D	PUNTOS
Señal presente y futuro posible. Qué lee la obra del presente y qué escenario propone. Claridad y pertinencia con Barranquilla.	25
Coherencia del artefacto. Que el objeto, espacio o sistema exista de forma creíble en ese futuro: función, uso, materialidad, contexto.	25
Modelado y render. Calidad del modelo 3D, texturas, iluminación y presentación visual.	20
Comunicación. Qué tan bien la ficha y la presentación explican la propuesta a alguien que la ve por primera vez.	15
Proceso. Lo que muestra la bitácora: bocetos, iteraciones, decisiones.	15
Total	100

Empates: si dos obras quedan con la misma nota, gana la que tenga mayor puntaje en **"Idea y relato"**. Si persiste, decide el jurado por mayoría simple en deliberación.

10 · EL JURADO

Cuatro jurados para las categorías del festival.

El festival tiene un **único jurado de cuatro integrantes**, que evalúa las categorías 1 y 2. Las categorías 3 y 4 las evalúa el jurado que designe Futuros Posibles. Los nombres se publican el 10 de noviembre.

TRES JURADOS

Artísticos

Dos de Barranquilla — artistas, gestores o profesionales del sector, con participación de la escuela — **y uno internacional**, invitado por el festival.

UN JURADO

Del aliado principal

Un delegado del **aliado principal** del festival, con perfil profesional del sector creativo, cultural o tecnológico. **Califica con la misma planilla y su nota pesa igual.**

Jurado de Futuros Posibles. Las categorías 3 y 4 las evalúa un **jurado propio de tres integrantes**, designado por CUCriosity Lab · Universidad de la Costa, con perfil en arte digital, diseño o prospectiva. Califica sobre 100 puntos con las planillas de la sección 09, con las mismas reglas de independencia, promedio y desempate. Sus nombres se publican el 10 de noviembre.

- Ven las obras **antes del evento**, en la revisión del miércoles 18 de noviembre, y las ven proyectadas en la fachada real la noche del festival. La calificación se cierra esa noche.
- Cada jurado califica de forma independiente y entrega su planilla firmada. **No se promedian opiniones, se promedian notas.**
- **Ningún jurado** — incluido el delegado del aliado principal — puede tener vínculo docente, laboral o familiar directo con un equipo en competencia. Si lo hay, se declara y ese jurado se abstiene de calificar esa obra.
- **El fallo del jurado es inapelable.** El jurado puede declarar desierta una categoría si ninguna obra alcanza el nivel mínimo, y puede otorgar hasta dos menciones especiales sin premio económico.
- **Voto del público:** la noche del evento el público vota su obra favorita entre todas las obras de la noche. Ese voto no altera la nota del jurado: define un **Premio del Público** independiente.

11 · PREMIOS

Más de ocho millones en premios.

BOLSA TOTAL DE PREMIOS

$8.000.000+

En **premios tecnológicos** para **el mejor de cada una de las cuatro categorías**, más **mentorías certificadas por la EDA** para los equipos ganadores. El detalle de cada premio se publica antes del cierre de inscripciones.

RECONOCIMIENTO	QUIÉN LO RECIBE
Mejor obra · Mapping artístico	Premio tecnológico + mentoría certificada EDA + proyección destacada en el cierre de la noche
Mejor obra · Láser & Música	Premio tecnológico + mentoría certificada EDA
Mejor obra · Video audiovisual	Premio tecnológico + circulación en los espacios y la programación de la CUC
Mejor obra · Diseño especulativo 3D	Premio tecnológico + exhibición en los espacios de la CUC
Premio del Público	La obra más votada la noche del evento, entre las cuatro categorías
Todos los participantes	Kit oficial del festival, certificación de participación, registro audiovisual profesional de su obra proyectada y su pieza en el archivo del festival

Los premios se entregan **al equipo**, no a una persona. Si el premio es un bien indivisible, el equipo designa por escrito quién lo recibe y lo custodia. Los premios no son canjeables por dinero.

12 · DERECHOS

La obra es suya. La noche es de la ciudad.

- **Los autores conservan la titularidad de su obra.** El festival no compra ni se apropia de nada.
- Al inscribirse, el equipo otorga al Caribe Light Fest, a EquinoxioLab, a la EDA y a los aliados y patrocinadores del festival una **licencia no exclusiva, gratuita e indefinida** para exhibir, reproducir, registrar y difundir la obra con fines de promoción, memoria y archivo del festival, **siempre con crédito a sus autores**.
- Esa licencia **no permite** el uso comercial de la obra por fuera del festival ni su cesión a terceros sin autorización escrita del equipo.
- El equipo puede exhibir su propia obra donde quiera, mencionando que fue creada para el Caribe Light Fest 2026.

- Los participantes autorizan el **uso de su imagen** en el registro fotográfico y audiovisual del festival y en su comunicación. Quien no lo desee lo manifiesta por escrito en la inscripción.
- Cada equipo **garantiza** que su obra es original y que cuenta con los permisos de cualquier material de terceros que haya usado, y responde por cualquier reclamación de derechos sobre ese material.

13 · DESCALIFICACIÓN

Lo que deja a un equipo por fuera.

- Presentar una obra **generada íntegramente con inteligencia artificial**, o no poder sustentar cómo se construyó.
- **Plagio** de imagen, animación o música, o uso de material de terceros sin autorización.
- **No entregar el archivo de proyecto** o la bitácora junto con la pieza final.
- Entregar **después del lunes 16 de noviembre a las 12:00 m.**
- Faltar sin justificación escrita a la **clase**, al **seguimiento** de su categoría o al **ensayo**.
- Entregar una pieza que **no cumpla** el formato, la resolución o la duración de la plantilla técnica, después de habérsele advertido en la revisión.
- Incluir contenido que **incite al odio o discrimine** por raza, género, orientación, religión, discapacidad u origen; propaganda político-electoral; o publicidad de marcas no autorizadas por el festival.
- Dar **información falsa** en la inscripción sobre la condición de estudiante o los integrantes del equipo.

Salvo el plagio y el contenido prohibido, que son de aplicación inmediata, la organización **avisa por escrito al líder del equipo** antes de descalificar y otorga un plazo razonable para corregir cuando la falta admite corrección.

14 · CALENDARIO

Del 28 de septiembre al 20 de noviembre.

28 SEP	**Abre la convocatoria.** Bases, tema y plantilla oficial.
1 y 12 OCT	**Charlas informativas** en la EDA (1 de octubre) y en la CUC (12 de octubre).
DOM 18 OCT	**Cierre de inscripciones**, 11:59 p. m.
LUN 19 OCT	**Selección y conformación de equipos.**
20 – 28 OCT	**Clases por categoría:** Mapping (20), Láser (23), Video audiovisual (26) y Diseño 3D (28).
3 – 9 NOV	**Seguimiento por categoría** y entrega de kits.
MAR 10 NOV	**Publicación de los jurados.**
10 – 15 NOV	**Acompañamiento** en las tardes, en la Fábrica de Cultura.
LUN 16 NOV	**Entrega final, 12:00 m.** Pieza, archivo de proyecto, bitácora y ficha de la obra.
18 – 19 NOV	**Montaje y ensayos del festival** sobre la fachada.
VIE 20 NOV	**La gran noche.** Proyección de las 26 obras, concierto de clausura y premiación. Sábado 21 como fecha de respaldo por lluvia.

La entrega del lunes 16 de noviembre, que es festivo, se hace de forma digital. La organización puede ajustar fechas por fuerza mayor y lo comunicará por los canales oficiales y por correo a cada participante.

ACEPTACIÓN

Inscribirse es aceptar estas bases.

La inscripción implica la aceptación íntegra de este reglamento por parte de todos los integrantes del equipo. Lo que no esté previsto aquí lo resuelve la organización del festival, buscando siempre **proteger el trabajo de los participantes** y el carácter formativo del concurso.

Dudas, cambios de integrantes y justificaciones se tramitan únicamente por los canales oficiales del festival, a través del líder de cada equipo.

Caribe Light Fest 2026 · El río que nos enciende
Viernes 20 de noviembre de 2026 · Fábrica de Cultura · Barranquilla
Organiza y produce **EquinoxioLab** · Respaldo académico: **EDA — Escuela Distrital de Arte**

BASES DEL CONCURSO · VERSIÓN 1.3 · 24 DE SEPTIEMBRE DE 2026

ORGANIZA Y PRODUCE

CON EL RESPALDO DE

ALIADO Y ORGANIZADOR

CAPÍTULO

ESPACIOS Y APOYO

RESPALDO ACADÉMICO
EDA
Escuela Distrital de Arte

CON EL APOYO DE

APOYA