

REGLAMENTO DE LA CONVOCATORIA DE PARTICIPACIÓN PARA PROYECTOS DE ANIMACIÓN (SERIES, LARGOS Y CORTOS) BRIDGING THE GAP, ANIMATION LAB 2016 (ESPAÑA)

Bridging the Gap, Animation Lab es una propuesta formativa para estudiantes y profesionales de la animación cuyo objetivo general es capacitar a todos sus participantes en la gestión y realización de todas aquellas tareas relacionadas con el cine de animación, desde las labores propias de la creación hasta la búsqueda de financiación, herramientas de marketing, óptima utilización de los canales de distribución, introducción al mercado internacional, etc. Entre los resultados esperados se persigue que cada alumno obtenga una capacitación integral que les habilite para competir a nivel profesional internacionalmente.

Este ciclo formativo, que tendrá lugar en Valencia (España) del 18 al 23 de julio de 2016, consistirá en una semana intensiva de seminarios a cargo de diversos profesionales de reconocido prestigio internacional en el sector.

BTG está organizado por Bridging the Gap y coorganizado por la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), a través de su Programa ACERCA de Capacitación para el Desarrollo en el Sector Cultural y con la colaboración de la Fundación Internacional y para Iberoamérica de Administración y Políticas Públicas (FIIAPP).

Los destinatarios del curso son estudiantes con conocimientos avanzados en animación y jóvenes profesionales interesados en desarrollar sus propios proyectos con la ayuda de expertos de la industria, adquirir un conocimiento más amplio de la industria de la animación y obtener las herramientas y el *know-how* necesarios para lanzar con éxito sus carreras profesionales en el mercado de la animación.

El taller está enfocado en la introducción de nuevas herramientas que permitan por un lado la mejora en la calidad técnica de aquellos proyectos por los que han sido seleccionados, así como el refuerzo de su viabilidad.

Profesionales de la industria de la animación ofrecerán seminarios para compartir sus conocimientos y experiencias en su materia de experto: desarrollo, producción, diseño de personajes, nuevos modelos de negocio, comercialización y monetización de contenidos digitales, entre otros. Además, cada participante tendrá la oportunidad de recibir consultorías en privado sobre su proyecto. El último día del seminario, cada participante será capaz de hacer un pitch perfecto en público delante de importantes productores de animación y televisiones.

Para conocer más Bridging the Gap puedes ver este [vídeo resumen](#).

1. OBJETIVOS

Desde Bridging the Gap queremos potenciar la transferencia de conocimientos y la generación de redes y colaboraciones internacionales, así como crear un puente entre el proceso de formación y la creación de una industria sólida en los países participantes.

2. DESARROLLO DE LA CONVOCATORIA

2.1 Se realiza esta convocatoria de proyectos de la cual saldrán elegidos los participantes. Los proyectos participantes pueden ser de cualquier nacionalidad.

2.2. Los participantes seleccionados podrán obtener su plaza definitiva en Bridging the Gap 2016 mediante una de las tres fórmulas siguientes:

- A. Mediante el pago de la matrícula: 1.500 euros. La matrícula incluye curso, alojamiento y manutención durante los días de realización del curso (el desplazamiento hasta Valencia corre por cuenta del participante). Aplicable a todas las nacionalidades.
- B. Mediante una de las becas de la presente convocatoria Bridging the Gap, a las cuales podrá optar si el candidato/a posee una de las siguientes nacionalidades:

América Latina y Caribe: Bolivia, Colombia, Cuba, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Haití, Honduras, Nicaragua, Paraguay, Perú y República Dominicana.

Norte de África y Oriente Próximo: Mauritania, Marruecos, Sáhara Occidental y Territorios Palestinos.

África Subsahariana: Malí, Níger, Senegal, Etiopía, Guinea Ecuatorial y Mozambique.

Asia: Filipinas

Estas becas incluyen: matrícula, alojamiento y manutención durante los días de realización del curso (no incluye transporte, seguro de viajes y gestión de visados).

- C. Mediante otros tipos de ayudas que otorgaran otras instituciones colaboradoras. Las condiciones de estas ayudas así como los países destinatarios de las mismas serán comunicados en fechas próximas en la web oficial de Bridging the Gap. Por el momento podemos confirmar la siguiente ayuda:
 - **3D Wire:** matrícula para un participante español.

2.3 Fechas de realización: del 18 al 23 de julio de 2016.

2.4 Finalización y seguimiento de los proyectos participantes: El Comité de BTG se encargará a la finalización del seminario de establecer los canales necesarios para hacer el seguimiento y acompañamiento de cada proyecto participante, así como de colaborar en su visibilidad y difusión.

3. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

3.1. Podrán participar en la convocatoria todos aquellos productores y/o realizadores de cualquier nacionalidad con proyectos, en alguna de las fases descritas posteriormente.

3.2 Aquellos proyectos seleccionados de entre la lista de países descrita en el apartado 2.2.B de esta convocatoria se beneficiaran directamente de una beca que incluye matrícula, alojamiento y manutención. El desplazamiento, seguro de viaje y gestión de visados corre por cuenta de cada solicitante.

3.3 Se aceptan todas las técnicas de animación (3D, 2D, stop motion, etc.).

3.4 Se aceptarán los siguientes formatos: largometrajes y series de animación. También podrán tenerse en cuenta proyectos de cortometrajes que tengan potencial de convertirse en largometraje o serie.

3.5 Se admiten proyectos en las siguientes fases de producción: en preproducción, en desarrollo y en producción. No se podrán presentar proyectos ya finalizados.

3.6 Cada candidato podrá presentar un único proyecto.

3.7 El proyecto puede estar en español, inglés o francés. Los proyectos seleccionados estarán obligados a facilitar una copia en inglés al menos 45 días antes del inicio del seminario.

3.8 El idioma de trabajo es el inglés por lo que se requiere buen nivel de inglés (mínimo B2 del marco común europeo de referencia para las lenguas).

3.9 La fecha límite de envío de proyectos es el 15 de abril de 2016.

3.10 La selección de los proyectos participantes se comunicará durante la **primera quincena de mayo de 2016** vía correo electrónico.

4. BECAS BRIDGING THE GAP 2016

4.1 Bridging the Gap otorgará un total de **5 becas** entre las candidaturas de las siguientes nacionalidades:

América Latina y Caribe: Bolivia, Colombia, Cuba, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Haití, Honduras, Nicaragua, Paraguay, Perú y República Dominicana.

Norte de África y Oriente Próximo: Mauritania, Marruecos, Sáhara Occidental y Territorios Palestinos.

África Subsahariana: Malí, Níger, Senegal, Etiopía, Guinea Ecuatorial y Mozambique.

Asia: Filipinas

4.2 Estas becas incluyen: matrícula, alojamiento y manutención durante los días de realización del curso (no incluye transporte, seguro de viajes y gestión de visados).

5. MATERIALES NECESARIOS PARA CADA TIPO DE PROYECTO

5.1 Para los proyectos de series de animación y largometrajes de animación es necesario enviar: 2 imágenes en alta calidad, descripción de los personajes, dossier del proyecto, breve historial de la productora y breve historial del director.

5.2 Para los proyectos de cortometrajes de animación es necesario enviar: 2 imágenes en alta calidad, dossier del proyecto, breve historial de la productora y breve historial del director.

5.3 Se valorará positivamente otros materiales gráficos, teaser, trailer, working demo, etc, para poder conocer mejor el proyecto.

5.4 Es imprescindible el envío de documento de identidad o pasaporte escaneado.

5.5 Todos los materiales deben enviarse **EN UN ÚNICO PDF** a: info@bthegap.com

5.6 Además del envío de materiales es necesario completar el formulario que se encuentra en [este enlace](#).

6. SELECCIÓN DE PROYECTOS

6.1 El comité de selección estará formado por profesionales y especialistas de la animación.

6.2 Los productores o autores deberán garantizar estar en posesión legal de los derechos del proyecto, incluyendo aquellos relacionados indirectamente (por ejemplo, la música).

6.3 Los proyectos seleccionados se darán a conocer en la página web <http://www.bthegap.com>

6.4 Podrá haber un máximo de 12 proyectos participantes.

6.5 Deberá aparecer el logo de Bridging the Gap en los proyectos seleccionados una vez éstos se encuentren finalizados. El logo deberá aparecer en los títulos de crédito iniciales.

7. CONDICIONES DE INSCRIPCIÓN

7.1 La participación en la convocatoria de proyectos, con el envío de materiales y la inscripción realizada, implica la aceptación íntegra de este reglamento.

7.2 La persona firmante que inscribe la obra debe poseer los derechos necesarios sobre la obra para presentarla.

Para más información sobre la convocatoria pueden consultar la web <http://www.bthegap.com> o escribir al mail: info@bthegap.com

Coorganiza



Colabora



Apoya

