

BRIDGING THE GAP, ANIMATION LAB 2016 (ESPAGNE)

APPEL A PROJETS D'ANIMATION

(SÉRIES, LONG-MÉTRAGES ET COURT-MÉTRAGES) RÉGLEMENT

Bridging the Gap, Animation Lab est une nouvelle proposition de formation pour les étudiants et les professionnels de l'animation dont l'objectif global est de former tous les participants dans la gestion et la réalisation de tous ces tâches qui concerne le film d'animation, de des travaux liés à la création à la recherche de financement, des outils de marketing, l'utilisation optimale des canaux de distribution, l'introduction sur le marché international, etc. Parmi les résultats attendus BTG poursuivi que chaque étudiant obtient une formation complète capable de rivaliser au niveau professionnel internationalement.

Le Workshop, qui se déroulera à Valencia (Espagne) du 18 au 23 juillet 2016, consiste à une semaine intensive de séminaires proposés par divers professionnels reconnus internationalement.

BTG est organisé par Bridging the Gap et co-organisé para la Agencia Española de Cooperación Internacional al Desarrollo (AECID) à travers le programme ACERCA et la Fundación Internacional y para Iberoamérica de Administración y Políticas Públicas (FIIAPP).

Les destinataires du cours sont des étudiants disposant de connaissances avancées en animation et des jeunes professionnels qui souhaitent développer leurs propre projets avec l'aide des experts de l'industrie, tout en acquérant une connaissance plus ample de l'industrie de l'animation et obtenant les outils et *know-how* nécessaires pour lancer avec succès leurs carrières professionnelles sur le marché de l'animation.

Les ateliers sont axés sur la mise en place de nouveaux outils qui permettent d'une part l'amélioration de la qualité technique de ces projets qui ont été sélectionnés, ainsi que le renforcement de sa viabilité.

Professionnels de l'industrie de l'animation offriront séminaires dans le but de partager leur connaissances et leur expérience dans leur spécialité: développement, production, dessin du visuel et des personnages, nouveaux business modèles et monétisation de contenus digitaux, entre autres. Après la conférence, chaque participant aura l'opportunité de consulter le conférencier sur son propre projet lors d'un entretien privé. Le dernier jour du Workshop, chaque participant sera capable de faire un pitch parfait en public devant un groupe de producteurs de l'animation et chaînes de televisión.

Pour connaître mieux Bridging the Gap vous pouvez voir ce résumé [vidéo](#).

1. OBJETIF

Bridging the gap souhaite potentialiser le transfert de connaissances et générer des réseaux de collaborations internationales, et ainsi créer un pont entre le processus de formation et la création d'une industrie solide dans les pays participants.

2. APPEL A PROJETS

2.1 Cet appel à projets élira les participants. Les projets participants peuvent être de toute nationalité.

2.2. Les participants sélectionnés pourront obtenir leur place définitive dans Bridging the Gap 2016 par l'une des trois formules suivantes:

- A. En payant de la inscription: 1.500 euros. Les frais d'inscription comprennent le cours, l'hébergement et les repas pendant les jours du cours (le voyage à Valencia est à charge du participant). Applicable à toutes les nationalités.
- B. Grâce à une bourse de cet appel Bridging the Gap, à laquelle le candidat/e pourra aspirer si il ou elle est d'un des pays suivants:

Amérique Latine et Caraïbes: Bolivie, Colombie, Cuba, Equateur, Salvador, Guatemala, Haïti, Honduras, Nicaragua, Paraguay, Pérou et République Dominicaine.

Afrique du Nord et Proche Orient: Mauritanie, Maroc, Sahara occidental et les Territoires de Palestine.

Afrique Subsaharienne: Mali, Niger, Sénégal, Ethiopie, Guinée Equatoriale et Mozambique.

Asie: Philippines

Cettes bourses comprennent: les frais d'inscription (le cours), l'hébergement et les repas pendant les jours du cours. (Ne comprend pas le transport, l'assurance du voyage et la gestion des visas).

- C. Grâce à d'autres types d'aides accordées par d'autres institutions collaboratrices. Leur conditions et les pays bénéficiaires seront communiqués dans un proche avenir sur le site officiel de Bridging the Gap. Pour l'instant, nous pouvons confirmer l'aide suivant:
 - **3D Wire:** cours pour un participant espagnol.

2.3 Dates de célébration: du 18 au 23 juillet 2016.

2.4 L'achèvement et le suivi des projet participants: Le Comité BTG se chargera de la fin du séminaire pour établir les canaux nécessaires pour suivre et soutenir chaque projet participant et collaborer à leur visibilité et leur diffusion.

3. CONDITIONS DE PARTICIPATIONS

3.1. Ils peuvent participer à l'appel tous les producteurs et / ou réalisateurs des projets dans l'une des phases décrites ci-dessous, de toute nationalité.

3.2 Ces projets sélectionnés de la liste des pays visés à l'article 2.2.B du présent appel bénéficieront directement d'une bourse qui comprend les frais d'inscription, l'hébergement et les repas pendant les jours du cours. Le déplacement, l'assurance du voyage et la gestion des visas pris en charge par chaque demandeur.

3.3. Toutes les techniques d'animation sont acceptées (3D, 2D, stop-motion...)

3.4 L'appel accepte les formats suivants: longs métrages et séries d'animation. Ils peuvent également être considérés comme des projets de courts métrages qui ont le potentiel pour devenir un long métrage ou d'une série.

3.5 L'appel s'adresse à des projets dans les étapes suivantes de production: préproduction, développement et production. Les projets déjà réalisés ne peuvent pas être admis.

3.6 Chaque participant pourra présenter un unique projet.

3.7 Le projet peut-être en espagnol, anglais, ou français. Les projets sélectionnés seront obligés à fournir une copie en anglais au moins 45 jours avant le début du séminaire.

3.8 La langue de travail est l'anglais donc une bonne maîtrise de l'anglais est requise (minimum B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues).

3.9 La date limite d'envoi de projets est le 15 avril 2016.

3.10 La sélection des projets participants sera annoncée au cours de la première moitié de mai 2016 par e-mail.

4. BOURSES BRIDGING THE GAP 2016

4.1 Bridging the Gap donnera un total de 5 bourses parmi les inscriptions des nationalités suivantes:

Amérique Latine et Caraïbes: Bolivie, Colombie, Cuba, Equateur, Salvador, Guatemala, Haïti, Honduras, Nicaragua, Paraguay, Pérou et République Dominicaine.

Afrique du Nord et Proche Orient: Mauritanie, Maroc, Sahara occidental et les Territoires de Palestine.

Afrique Subsaharienne: Mali, Niger, Sénégal, Ethiopie, Guinée Equatoriale et Mozambique.

Asie: Philippines

4.2 Cettes bourses comprennent: les frais d'inscription (le cours), l'hébergement et les repas pendant les jours du cours (ne comprend pas le transport, l'assurance du voyage et la gestion des visas).

5. MATERIELS NÉCESSAIRES POUR CHAQUE TYPE DE PROJET

5.1 Pour les projets de séries d'animation et long-métrages d'animation, il est nécessaire d'envoyer: 2 images en haute définition, description des personnages, dossier de présentation du projet, historique de la société de production et biographie/ filmographie du réalisateur.

5.2 Pour les projets de court-métrages d'animation, il est nécessaire d'envoyer: 2 images en haute définition, description des personnages, dossier de présentation du projet, historique de la société de production et biographie/ filmographie du réalisateur.

5.3 L'envoi de matériel additionnel (matériels graphiques, teasers, trailers, workingg déons, etc.) permettant de mieux connaître le projet sera valorisé.

5.4 Il est indispensable d'envoyer un scan de la carte d'identité ou passeport.

5.5 Tous les matériels doivent être envoyés DANS UN SINGLE PDF à: info@bthegap.com

5.6 En plus de l'envoi de matériels il est nécessaire de compléter le formulaire qui se trouve sur [ce lien](#).

6. SELECTION DE PROJETS

6.1 Le comité de sélection sera formé de professionnels et spécialistes de l'animation.

6.2 Les producteurs ou auteurs devront garantir être en possession légale des droits du projet, y compris ceux de relation indirecte (par exemple, la musique).

6.3 Le projet sélectionné sera annoncé sur la page web <http://www.bthegap.com>

6.4 Il pourrait y avoir un maximum de 12 projets participants.

6.5 Les projets sélectionnés se compromettent à inclure le logo Bridging the Gap dans leurs projets réalisés. Le logo devra apparaître dans le générique de début des oeuvres.

7. CONDITIONS D'INSCRIPTION

7.1 La participation à cet appel à projets par le biais de l'envoi de matériel et la réalisation de l'inscription, implique l'entière acceptation de ce règlement.

7.2 La personne qui présente et inscrit l'oeuvre doit être en possession des droits nécessaires sur l'oeuvre pour pouvoir la présenter.

Pour plus d'information sur cet appel à candidatures veuillez consulter la web <http://www.bthegap.com> ou écrire à l'email suivant: info@bthegap.com

Coorganiza



Colabora



Apoya

