

WEIRD MARKET 2022

REGLAMENTO DE LA CONVOCATORIA WEBSERIES DE ANIMACIÓN

1. Organización y objetivos

Weird Market cumple 14 años. A partir de su 12ª edición, Weird Market es mucho más que animación, videojuegos y new media, incluyendo nuevos sectores como juegos de mesa o cómics. Es por eso que se convierte en WEIRD MARKET, un nuevo nombre que da la bienvenida a grandes ideas e IPs sin importar su origen.

Weird Market organiza la **14ª edición** del Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media en Valencia, España, del **27 de septiembre al 2 de octubre de 2022**. El objetivo del encuentro es crear colaboraciones entre distribuidores, productoras, canales de televisión, programadores, desarrolladores de videojuegos, estudiantes y directores de animación, internacionales y nacionales.

Weird Market dedica esta **convocatoria a webseries de animación** que quieran darse a conocer en sus diferentes estados de producción: en preproducción, en producción o finalizado.

De los proyectos recibidos se hará una selección que se publicará en el catálogo del Weird Market, con el fin de promocionar y ayudar a la distribución. La publicación se distribuye de forma online y cada año llega a más de 7.000 profesionales del sector.

A su vez se seleccionará uno o varios proyectos para ser presentado/s de la mano de sus autores durante Weird Market 2022.

2. Condiciones de participación

2.1. La convocatoria de proyectos de webseries de animación está abierta a todo el mundo, en sus diferentes estados de producción, entendiéndose por estos: preproducción, producción o finalizado.

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

2.3. Cada proyecto solo podrá estar inscrito en una sola categoría y en un único estado de producción, este no se podrá repetir en la próxima edición del mercado

2.4. El número máximo de proyectos participantes por empresa / creador en cada edición será de tres títulos.

2.5. No hay cuota de inscripción.

2.6. No es necesario tener productora para presentarse

2.7. Existe derecho de admisión a obras que hieran la sensibilidad de las personas, inciten a conductas violentas, discriminatorias o contrarias a los usos sociales.

2.8. La fecha límite de inscripción y envío de materiales es el **15 de julio de 2022**.

3. Materiales necesarios para la inscripción

3.1. Además de completar el formulario es necesario enviar los siguientes materiales para formalizar la solicitud: dossier del proyecto en PDF, 2 imágenes horizontales en alta calidad limpias (sin logos ni títulos), breve historial del director y breve historial de la productora.

3.2. Se valorará positivamente el envío de material extra que ayude a conocer mejor el proyecto.

3.3 En el dossier puede haber imágenes de referencia pero en ningún caso las 2 imágenes representativas podrán serlo

3.4. Todos los materiales deben enviarse a: weird@weirdmarket.es. Toda la documentación debe ser enviada en un único email, preferiblemente en un único enlace.

4. Selección de proyectos

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

4.2. Los trabajos seleccionados aparecerán con su ficha informativa y datos de contacto en el catálogo de Weird Market.

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

4.4. El material audiovisual y adicional de cada uno de los títulos seleccionados estarán a disposición de los profesionales acreditados de manera digital, salvo que los creadores indiquen expresamente lo contrario.

5. Asistencia de profesionales

5.1. Solamente se concederá una acreditación a aquellos proyectos que estén seleccionados para presentarse.

5.2. Todos los profesionales que necesiten más información o deseen acudir a Weird Market 2022 se pueden poner en contacto con nosotros en weird@weirdmarket.es

6. Presentación de proyectos durante el evento

6.1. Los proyectos seleccionados serán publicados en la página web www.weirdmarket.es en septiembre de 2022.

6.2. A los proyectos seleccionados para ser presentados durante el mercado de la mano de sus creadores, la organización les proporcionará transporte, alojamiento y comidas para un representante.

7. Reconocimientos

7.1. Se podrán conceder diferentes reconocimientos que anunciaremos mediante nota de prensa.

8. Condiciones de inscripción

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

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

8.3. Weird Market no se reserva ningún tipo de propiedad sobre la obra, salvo la publicación en el catálogo.

8.4. En el siguiente enlace pueden acceder al formulario de inscripción:

[PROYECTOS DE WEBSERIES DE ANIMACIÓN](#)

Para más información sobre la convocatoria de proyectos:

Raquel Izquierdo

weird@weirdmarket.es