



IBERANIME

CONCURSO ANIME MUSIC VIDEO IBERANIME Porto 2024

ÂMBITO E PARTICIPAÇÃO

O concurso é aberto a todos os jovens a partir dos 14 anos de idade.

Cada participante só pode participar com um Anime Music Video (AMV). Caso seja enviado mais que um AMV, será usado apenas o último enviado para concurso.

O tema e material do AMV são de livre escolha dos autores, desde que pelo menos 80% do seu conteúdo seja de animação japonesa.

INSCRIÇÃO

A data limite de inscrição e envio de vídeos a concurso é dia 27 de Setembro de 2024.

A inscrição no concurso é individual e feita através do respetivo formulário, que se encontra disponível no site www.iberanime.pt.

Os vídeos deverão ser submetidos para iberanime@manz.pt através de plataformas como: Wetransfer, Dropbox, googledrive ou similar; links do Youtube não serão aceites.

A organização reserva-se o direito de rejeitar ou anular qualquer inscrição.

Os AMVs que não cumpram os requisitos presentes neste regulamento não serão aceites e os autores serão notificados da situação. Caso sejam encontrados problemas extraordinários, a organização entrará em contacto com o participante para garantir que esses problemas sejam ultrapassados.

Caso o número de inscritos seja superior a 15, poderá ser feita uma pré-seleção de participantes para os dias do evento, sendo essa seleção feita pela organização.

O evento realiza-se na Exponor, Matosinhos, nos dias 12 e 13 de outubro de 2024.

O AMV

O participante deve ter em atenção a natureza do evento, direcionado a jovens de todas as idades e às respetivas famílias. O AMV não deverá apresentar nudez ou atos de cariz sexual explícitos, referências político-partidárias e outros pontos menos éticos como incitação ao racismo, homofobia, etc.

REQUISITOS TÉCNICOS

O ficheiro com o AMV deverá respeitar os seguintes requisitos:

- Duração: Entre 1 a 4 minutos
- Formatos: MOV, AVI ou MP4.



IBERANIME

AVALIAÇÃO

- A avaliação é feita por um júri dedicado no momento de exibição.
- Todos os jurados têm peso igual na votação.
- Cada jurado atribui um valor entre 1 a 10 (ordem crescente de qualidade), arredondado às décimas, a cada critério de avaliação abaixo citado.
- Cada critério tem um peso percentual, e a média ponderada dos critérios pelos vários jurados dá a classificação final.
- O autor cujo AMV obtenha a maior classificação final será dado como vencedor do concurso.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Fluidez / Timing (30%)

Este critério avalia a fluidez entre o vídeo e o áudio apresentado no AMV. A música escolhida deve ajudar ao propósito do vídeo e a composição do vídeo deve adaptar-se à estrutura rítmica da música. Em suma: o vídeo e o áudio devem funcionar como um todo, fluído e com temporizações corretas.

Visão Artística / Completude (25%)

Este critério avalia a criatividade do autor, assim como a completude do AMV. Um AMV deve ser capaz de transmitir o seu objetivo para com a audiência de forma única e clara. Por completude, entende-se que o público-alvo não necessita de fontes externas (e.g. conhecer os acontecimentos de determinada série) para acompanhar o sentido do AMV e perceber o que lhe está a ser transmitido.

Edição de Vídeo (25%)

Este critério avalia os aspetos mais técnicos do vídeo, como a qualidade de imagem, os cortes e as transições. Um AMV deve apresentar alguns cuidados na sua criação, principalmente na área de edição. As transições devem ser trabalhadas com o som e os cortes apurados.

Correções/Efeitos (20%)

Este critério avalia os aspetos mais profundos e minuciosos num AMV. Apesar de, tecnicamente, ser também um critério que explora a edição do vídeo, pretende servir de desafio aos autores para que apresentem trabalho adicional e mais profissional. Trabalho este que inclui correção na imagem (compensação de cor, filtragem, trabalho no contraste/brilho), recortes, montagens visuais e utilização correta de efeitos sobrepostos ao vídeo.

Apesar da diferenciação entre critérios, existe sempre alguma correlação inerente. Uma má edição de vídeo pode causar problemas na fluidez do AMV, assim como um jogo de cores correto e uma boa adição de efeitos podem trabalhar na visão artística.



IBERANIME

DIREITOS DE AUTOR

- A organização reserva-se o direito exclusivo de reproduzir a obra premiada durante dois anos. Após este período os direitos de reprodução serão do autor.
- As obras devem ser criações próprias e inéditas dos participantes. Os participantes assumem total responsabilidade sobre a autoria das obras, desprovedo-se a organização do evento de qualquer responsabilidade sobre plágios.
- A organização reserva-se no direito de pedir versões anteriores ou inacabadas como prova da autenticidade artística.

DICAS PARA O PARTICIPANTE

- Se é a tua primeira vez com AMVs, sugerimos que comeces por definir o teu objetivo com o vídeo. Escolher o propósito e o objetivo do AMV é meio caminho andado para o sucesso!
- Quando seleccionares excertos de vídeo, certifica-te que não contêm elementos que distraiam o público, como legendas desnecessárias ou transições mal cortadas. Sê paciente e dedica tempo à edição.
- Se pretendes fazer um AMV de uma série, pensa sempre fora da caixa: não te prendas a um só episódio.
- Aposta na qualidade da imagem e do som. Um vídeo de baixa resolução ou com problemas na imagem prejudica imenso a qualidade do mesmo.
- Trabalha nas transições e escolhe bem a música a acompanhar.
- AMVs longos tendem a cansar os espectadores, e as transições devem trabalhar a música com o seu ritmo. Atualmente, com a facilidade oferecida por alguns softwares em trabalhar com efeitos e correções de imagem, tornou-se mais acessível a todos aperfeiçoar os seus AMVs.
- Não tenhas medo de arriscar, arrisca em efeitos subtis como mudanças de contraste e vais ver que ganhas novos graus de liberdade no trabalho de AMVs.

PRÉMIO

O criador do AMV vencedor irá ganhar uma formação Curso de Edição de Vídeo.

O vencedor terá, ainda, acesso gratuito ao evento, na edição do ano seguinte, através da oferta de uma entrada de fim de semana.

Por ordem de força maior, os prémios poderão ser alterados.

O prémio será oficialmente entregue na semana após o Iberanime, em dia e hora a confirmar posteriormente, salvo motivo de força maior que possa levar a uma entrega do prémio em data a definir.

Os prémios mencionados não poderão ser convertidos em dinheiro nem poderão ser reembolsados. Contudo, poderão ser transmissíveis em caso de não utilização dos mesmos, dentro de um prazo razoável estabelecido entre a organização e, quando aplicável, a entidade formadora.

CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

A participação no concurso depreende a leitura e aceitação de todos os termos anteriores.

Declaração de Participação para menores de 18 anos (preenchimento e envio obrigatório).