**About**

With the name Illusive Eye the optical process by which animation occurs in our brain by generating movement from the illusion produced by the rapid exposure to images in sequence is evoked. Animation offers the construction of credible universes, capable of freeing us from the limits of immediate reality.

With the coming of current communication technologies, animation has gained even more ground than it had in Film, Didactics and Videogames. Now, with the internet and the power of cell phones, mobile applications and the interconnection of devices and institutions with the network, animation has become an essential part of the language of interaction between the user and the world.

This audiovisual language has extended its discursive horizons as far as the human imagination reaches, and technically its evolution has allowed it to overcome reality by opening a fantastic vortex that provides immersive experiences and high doses of empathy as well as tons of fans of all ages and throughout the world, developing any theme with great aesthetic contributions and various levels of depth.

In honor of this abyss of creativity and as an invitation to immerse ourselves in it, this meeting space has been created for creators, scholars and amateurs. Looking to show not only its strength in the current film narrative but the presence of other types of speeches built on this means of visual expression: GIFs, memes, stickers, emoticons, headers, symbols for social networks, interface elements, banners, promotions , and any type of element generated from the illusion of an eye.

**Descripción/Acerca de**

Con el nombre Ojo Iluso se evoca al proceso óptico por el cual la animación ocurre en nuestro cerebro al generar movimiento a partir de la ilusión producida por la rapidez de exposición a imágenes en secuencia. La Animación ofrece la construcción de universos creíbles, verosímiles, capaces de liberarnos de los límites de la realidad inmediata.

Con la llegada de las tecnologías de comunicación actuales, la animación ha ganado aún más terreno que lo que había avanzado en el Cine, la Didáctica y los Videojuegos. Ahora, con la internet y el poder de los celulares, las aplicaciones móviles y la interconexión de aparatos e instituciones con la red, la animación se ha vuelto parte esencial del lenguaje de interacción entre el usuario y el mundo.

Este lenguaje audiovisual ha extendido sus horizontes discursivos hasta donde la imaginación humana alcanza, y técnicamente su evolución le ha permitido superar la realidad abriendo un vórtice fantástico que brinda experiencias inmersivas y altas dosis de empatía, así como toneladas de fans de todas las edades y en todo el mundo, desarrollando cualquier temática con grandes aportes estéticos y diversos niveles de profundidad.

En honor a este abismo de creatividad y como una invitación a sumergirnos en él, se ha creado este espacio de encuentro para creadores, estudiosos y aficionados. Buscando mostrar no solo su fuerza en la narrativa cinematográfica actual sino la presencia de otro tipo de discursos construidos en este medio de expresión visual: los GIFs, memes, stickers, emoticones, headers, símbolos para redes sociales, elementos de interfaz, banners, promociones, y cualquier tipo de elemento generado a partir de la ilusión de un ojo.

**Awards & Prizes**

CATEGORIES

1. Animated short film: Refers to narrative works, whose purpose is entertainment or the cultural fabrication of a narrative message.

2. Advertising or Promotional Animation: Any animated material (or that contains animation as part of its composition) in which promotion is made to an event or direct advertising to a product or service.

3. Infographic, instructional or didactic animation: All animation for didactic, educational, instructional, infographic, signage or informational purposes, that are fully animated or that make use of animation as a complementary language / enhancer of speech / audiovisual message.

4. Animated intro / outro: Animated, final or initial titles of an audiovisual product of any genre, format or platform (short film, series, feature film, cinema, television, videogame, mobile app, etc.), even if it does not contain animation.

5. Animated Music Clip: All animated work developed specifically for a piece of music.

6. Animated Video Art: All animation work whose technical and discursive elaboration responds primarily to aesthetic inquiries and intentions.

7. Animation for social networks: The coexistence of GIFs, stickers, emoticons, and any symbol that features changes over time and creates illusion of movement or animation (no still images), developed for use in the field of social networks and communication applications.

8. Animation for User Interfaces (UI) Applications, Videogames and / or Web Pages: Headers, lettering, gifs, navigation symbols, banners, character movements, and any animation element used in a digital environment, whether by an application, videogame or a web portal.

9. Animation of Logos or Visual Identity Marks

10. Animated Visual Effects (VFX): For both animated and real-action audiovisual products intervened or complemented with animation; be these in 2D or 3D, and in any technique and style.

11. Animated children's short film: Refers to narrative works, whose objective is the entertainment or cultural fabrication of a narrative message appropriate for children.

PREMIOS / CATEGORÍAS

1.Mejor Cortometraje animado de ficción
2.Mejor animación publicitaria
3.Mejor Animación infográfica, instruccional o didáctica
4.Mejor Videoclip Musical animado
5.Mejor VideoArte animado
6.Mejor Animación para redes sociales
7.Mejor Animación para Interfaces de Usuario (UI) Aplicaciones, Videojuegos y/o Páginas Web
8.Mejor Animación de Logotipos o Marcas de Identidad Visual
9.Mejor Efectos Visuales Animados (VFX)
10.Mejor cortometraje Infantil
11.Mejor animación de creditos (intros/outros)
12. Mejor Cortometraje animado documental
13. Mejor serie animada

**Rules & Terms**

1. From June 1, 2021 the call for papers is opened.

2. The final limit for the reception of short films is March 16, 2022. The event will take place on May 6 and 7, 2022 in San Cristóbal, Táchira, Venezuela.

3. The El Ojo Iluso Festival does not require the exclusivity of the participating works. Works that have been premiered or entered in other contests, festivals or samples can participate. Even be available online. Still, you are welcome to sign up.

4. The production date of the work must not be before January 1, 2020.

5. The competition categories are:

• Best Animated Short Film
• Best advertising animation
• Best Infographic, Instructional or Didactic Animation
• Best Animated Music Video Clip
• Best Animated Video Art
• Best Animation for social networks
• Best Animation for User Interfaces (UI) Applications, Videogames and / or Web Pages
• Best Animation of Logos or Visual Identity Marks
• Best Animated Visual Effects (VFX)
• Best Animated children's short film

6. Short films that are not spoken in Spanish must include subtitles in this language.

7. Works of all themes are accepted.

8. Participants from any region of Venezuela and other countries are welcome.

9. The participation of professional filmmakers as well as students and amateurs is allowed.

10. The reception of works will be digital. Participants outside of Venezuela must register through the FilmFreeway platform. While Venezuelans must request the registration form through elojoiluso@gmail.com

11. More than one job per director is accepted. However, registration does not guarantee selection at the festival.

12. For participants residing outside Venezuela, we request a registrarion fee, in support of the event production. This is in consideration of a current phenomenon of national hyperinflation that we are going through and seriously affects the development of our activities. For Venezuelans, registration has no cost.

13. The selected short filmmakers will receive a digital certificate as participants and laurel of selected or winner of some category.

14. The costs of manufacturing the statuette and shipping are borne by the winner, this if you want the trophy.

15. The Festival Organizing Committee assumes the responsibility of presenting a quality program to the public, subject to a curatorial process that will consist of our official selection of short films as well as special samples, conferences and workshops. Additionally, we are responsible for appointing a specialized jury and providing them with the material and evaluation criteria necessary to achieve adequate and satisfactory work for the public and participants. Likewise, we guarantee suitable conditions for the worthy projection of the selected works.

-----

**BASES / NORMAS DE PARTICIPACIÓN**

1. Desde el 1 de junio de 2021 se abre la convocatoria para recepción de trabajos.

2. El límite final para recepción de cortometrajes es el día 16 de marzo de 2022. El evento se llevará a cabo entre el 6 y 8 de mayo de 2022 en San Cristóbal, Táchira, Venezuela.

3. El Festival El Ojo Iluso no exige la exclusividad de las obras participantes. Pueden participar trabajos que hayan sido estrenados o inscritos en otros concursos, festivales o muestras. Incluso estar disponibles online. Aun así, son bienvenidos a inscribirse.

4. La fecha de producción de la obra no debe ser anterior al 1ro de enero de 2020.

5. Las categorías de competencia son:

• Mejor Cortometraje animado
• Mejor animación publicitaria
• Mejor Animación infográfica, instruccional o didáctica
• Mejor Videoclip Musical animado
• Mejor VideoArte animado
• Mejor Animación para redes sociales
• Mejor Animación para Interfaces de Usuario (UI) Aplicaciones, Videojuegos y/o Páginas Web
• Mejor Animación de Logotipos o Marcas de Identidad Visual
• Mejor Efectos Visuales Animados (VFX)
• Mejor cortometraje animado Infantil

6. Los cortometrajes que no sean hablados en español deben incluir subtítulos en este idioma. Se aceptarán títulos en inglés cuando no estén disponibles en español.

7. Se aceptan obras de todas las temáticas.

8. Son bienvenidos participantes de cualquier región de Venezuela y otros países.

9. Se permite la participación de realizadores profesionales, así como de estudiantes y aficionados.

10. La recepción de trabajos será en digital. Los participantes fuera de Venezuela deben inscribirse a través de la plataforma FilmFreeway. Mientras que los venezolanos deben solicitar la planilla de inscripción a través de elojoiluso@gmail.com

11. Se acepta más de un trabajo por realizador. Sin embargo, la inscripción no garantiza la selección en el festival.

12. Para participantes residentes fuera de Venezuela, solicitamos una cuota de inscripción para apoyar la producción del evento, en consideración a un fenómeno actual de hiperinflación nacional que atravesamos y afecta gravemente el desarrollo de nuestras actividades. Para los venezolanos la inscripción no tiene costo.

13. Los cortometrajistas seleccionados recibirán un certificado digital como participantes y laurel de seleccionado o ganador de alguna categoría.

14. Los gastos de la fabricación de la estatuilla y su envío corren por cuenta del ganador, esto si desea el trofeo.

15. El Comité Organizador del Festival asume la responsabilidad de presentar al público un programa de calidad, sometido a un proceso de curaduría que consistirá en nuestra selección oficial de cortometrajes además de muestras especiales, conferencias y talleres. Adicionalmente, nos responsabilizamos de designar a un jurado especializado y proveerlos del material y criterios de evaluación necesarios para lograr un trabajo adecuado y satisfactorio para público y participantes. De igual modo garantizamos condiciones aptas para la proyección digna de los trabajos seleccionados.

16. La inscripción en el evento implica la autorización de los realizadores a los organizadores para la exhibición de sus trabajos no sólo en el festival, sino también en muestras especiales, además de la utilización de imágenes, afiches o parte de su obra (no más de 20 segundos) para la promoción del festival.