

# REGULAMIN KONKURSU FILMOWEGO ANIMATION SLAM 2026 6-8 maja 2026

## WSTĘP

Przeegląd Akademickich Realizacji Filmowych to drugi konkurs organizowany w ramach Festiwalu Animation Slam, którego organizatorem jest Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku. Pomysł zrodził się w Pracowni Animacji i Działań Wizualizacyjnych na Wydziale Grafiki. Główny przegląd filmów zgłoszonych do konkursu odbędzie w Gdańsku 6 i 7 maja 2026 roku.

Do przeglądu filmowego zaproszone zostały uczelnie, których studenci biorą udział w Konkursie Animacji Żywej Animation Slam 2026. Celem przeglądu jest prezentacja animacji studenckich w kontekście przekrojowego zestawienia realizacji filmowych jak największej liczby pracowni akademickich biorących udział w przedsięwzięciu.

## WARUNKI REALIZACYJNE KONKURSU FILMOWEGO ANIMATION SLAM 2026

1. Konkurs odbędzie się w dwóch kategoriach: Ćwiczenie i Film.
  - **Ćwiczenia** w rozumieniu warunków konkursu to realizację semestralne lub plenerowe o charakterze ćwiczeń, wykonane przez studentów samodzielnie lub zespołowo w ramach zajęć akademickich w różnych technikach lub w oparciu o propozycje tematów zaproponowanych przez wykładowców. Długość ćwiczenia nie może przekroczyć 2 minut.
  - **Filmy** w rozumieniu warunków konkursu to dzieła powstałe w trakcie studiów lub dyplomowe – o autorskim charakterze realizacyjnym, zarówno scenopisarskim, jak i w wyborze formy i techniki animacji. Długość realizacji dowolna.
2. Każda z biorących udział w konkursie pracowni proponuje dwie realizacje: jedną realizację filmową do konkursu Filmowego i jedną ćwiczenie do konkursu Ćwiczeń. Filmy mogą pochodzić z lat 2022–2026. Na filmy czekamy do piątku 1 maja 2026 roku.
3. Długość zaproponowanych realizacji powinna być dobrana z szacunkiem dla wytrzymałości percepcyjnej widzów. (Długość ćwiczenia, nie powinna przekraczać 2 minut)
4. Filmy zostaną zaprezentowane w trzech zestawach w trakcie tego samego pokazu konkursowego. Kolejność prezentacji będzie wynikać z losowania, którego dokona organizator. Ćwiczenia i czołówki zostaną zaprezentowane pomiędzy zestawami filmowymi.
5. W skład jury wejdą wszyscy nauczyciele przybyli ze swoimi zespołami (każda uczelnia głosuje jednoosobowo). W przypadku nieobecności wykładowcy – reprezentanta uczelni – jury będzie reagować i szukać rozwiązania doraźnie i zespołowo.
6. Zasady wyboru wyróżnionych filmów: W pierwszym etapie każda pracownia (wykładowca) głosuje równorzędnie na 3 najlepsze realizacje. W drugim etapie głosy oddawane są na trzy najwyższej ocenione prace. Tu jurorzy dysponują pojedynczymi głosami. W wypadku sytuacji spornej (równoważnej) wybiera się zwycięzcę po odrzuceniu filmu trzeciego i ponownym głosowaniu lub w drodze dyskusji. **NIE WOLNO głosować na prace studentów z własnej uczelni.**
7. Przewidujemy wybór po jednej pracy zwycięskiej i po dwa dodatkowe wyróżnienia w każdej z obu kategorii.
8. Wyboru najlepszych filmów i ćwiczeń należy dokonać do godziny 16:00 następnego dnia. 16:00–18:00 – to czas na przygotowanie dyplomów.

9. Wyniki konkursu Slam oraz wyniki Konkursu Filmowego zostaną ogłoszone o godzinie 19:00 w trakcie gali festiwalowej.
10. Zrealizowane w trakcie konkursu filmy mogą być prezentowane w mediach publicznych i społecznościowych w celu promocji festiwalu, konkursu i spotkania naszych pracowni przez wszystkich uczestników Animation Slam 2026, z zachowaniem poszanowania osobistych praw autorskich realizatorów filmów.

Robert Turło  
22 03 2026