REGULAMIN KONKURSU Mappingowego ANIMATION SLAM 2026 6-8 maja 2026

WSTĘP

Przegląd Akademickich Realizacji Mappingowych to kolejny konkurs organizowany w ramach Festiwalu Animation Slam, którego organizatorem jest Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku. To pierwsza edycja działań mapping owych w trakcie istnienia festiwalu SLAM Animacyjny.

Główny Pokaz projekcji Mappingowych odbędzie się w Sopocie na elewacji budynku klubu artystycznego Sfinks, przy ulicy Alei Franciszka Mamuszki 1, 6-tego maja 2026 roku. W trakcie festiwalowego spotkania inauguracyjnego.

Do przeglądu filmowego zaproszone zostały Uczelnie, których studenci biorą udział w Konkursie Animacji Żywej Animation Slam 2026.
Celem przeglądu jest prezentacja animacji studenckich w formule projekcji w przestrzeni publicznej. Mamy nadzieję wyjść z realizacjami studentów wprost do jak najszerszej publiczności Trójmiasta.

WARUNKI REALIZACYJNE KONKURSU MAPPINGOWEGO **ANIMATION SLAM 2026**

1. Konkurs odbędzie się w kategorii: projekcja mappingowa

2. Każda z biorących udział w konkursie pracowni proponuje jedną realizacje mappingową Materiał projekcyjny może być realizowany indywidualnie lub zespołowo.

3. Długość zaproponowanych realizacji - minimum 3 minuty.

4. Temat zadania: **Bohema** (można go traktować swobodnie: bardzo otwarcie i abstrakcyjnie - artystycznie)

5. Dopuszcza się wykorzystanie przez realizatorów fragmentów wcześniej wykonanych animacji w ramach zajęć akademickich lub autorskich prac badawczych. Animacje mappingowe zrealizowane specjalnie na konkurs (nie oparte na wcześniej zrealizowanych, archiwalnych materiałach pracowni) będą bardziej doceniane.

6. Realizatorzy proponują “autorskie” - samodzielnie wybrane ścieżki dźwiękowe do swoich prac.

7. Realizacje powinny być przygotowane w zaproponowanej przez organizatora w wielkości 1200x1920 pixeli i formacie video mp4.

8. Wielkość zespołu realizacyjnego jest dowolna, jednak organizator jest w stanie zaprosić i sfinansować festiwalowy pobyt tylko dwóm przedstawicielom zespołu realizacyjnego.

9. Projekcje będą prezentowane przez trzy wieczory festiwalowe w godzinach 21.00 -22.00

10. Projekcje mappingowe zostaną zaprezentowane w dniu 8 maja w trakcie otwarcia Festiwalu na elewacji Budynku przy Alei Mamuszki 1 w Sopocie. Organizator udostępnia szablony i fotografię obiektu.

11. Kolejność prezentacji będzie wynikać z losowania, którego dokona organizator.

12. W skład jury wejdą wszyscy nauczyciele przybyli ze swymi zespołami (każda uczelnia głosuje jednoosobowo). W przypadku nieobecności wykładowcy - reprezentanta uczelni, jury będzie reagować i szukać rozwiązania doraźnie i zespołowo.

13. W głosowaniu biorą także udział uczelnie, które nie zgłosiły swoich realizacji.

14. Organizator przewiduje trzy nagrody:
    pierwsza nagroda w wysokości 5 000 pln,
    pierwsza druga w wysokości 3 000 pln,
    pierwsza trzecia w wysokości 2 000 pln,

15. Zasady wyboru wyróżnionych projekcji mappingowych: W pierwszym etapie każda pracownia (wykładowca) głosuje równorzędnie na 3 najlepsze realizacje. W drugim etapie głosy oddawane są na trzy najwyżej ocenione prace. Tu jurorzy dysponują pojedynczymi głosami. W wypadku sytuacji spornej, (równoważnej) wybiera się zwycięzcę, po odrzucenie filmu trzeciego i ponownym głosowaniu, lub w drodze dyskusji. **NIE WOLNO głosować na prace studentów z własnej uczelni.**

16. Wyboru najlepszych realizacji mappingowych należy dokonać do godziny 16.00 w piątek tj. 08 05 2026, w trakcie festiwalowych obrad Jury.

17. Wyniki konkursu Slam oraz Wyniki Konkursu filmowego ogłoszone o godzinie 19.00 w trakcie uroczystej gali festiwalowej.

18. Realizatorzy form mappingowych “Bohema” zgłoszonych do konkursu udzielają zgody i praw autorskich na wykorzystanie ich prac konkursowych w projekcjach konkursowych oraz projekcjach na murach klubu SFINKS będących przyszłymi retrospektywami naszego konkursu i odniesieniem bezpośrednim do Klubu Sfinks i festiwalowej realizacji

19. Zrealizowane w trakcie konkursu filmy mogą być prezentowane we fragmentach w mediach publicznych i społecznościowych w celu promocji festiwalu, konkursu i spotkania naszych pracowni przez wszystkich uczestników Animation Slam 2026 i miasta sopotu finansującego organizację konkursu. z zachowaniem poszanowania osobistych praw autorskich realizatorów filmów.

Robert Turło
organizator Festiwalu Animacji Żywej - SLAM Animacyjny
22 03 2026