

REGULAMIN KONKURSU ANIMACJI ŻYWEJ ANIMATION SLAM 2026

WSTĘP

Animation Slam to konkurs animacyjny, który został zaplanowany i po raz pierwszy zrealizowany w trakcie festiwalu filmowego Young Animation w 2019 roku w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Organizatorem tegorocznego Festiwalu jest Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku. Pomysł zrodził się w Pracowni Animacji i Działań Wizualizacyjnych na Wydziale Grafiki. Konkurs Animacji Żywej to kilkunastogodzinne wydarzenie, w trakcie którego w jednym miejscu, na zaaranżowanych obok siebie stanowiskach animacji poklatkowej, powstawać będą równolegle etudy realizowane klasycznymi, manualnymi metodami animacyjnymi. W konkursie wezmą udział trzyosobowe zespoły studenckie z zaproszonych przez organizatora akademickich pracowni polskich uczelni wyższych. Dodatkowo zaprosiliśmy także reprezentacje wybranych Liceów Plastycznych (Gdańsk, Gdynia, Bydgoszcz).

Celem konkursu jest spotkanie i integracja środowisk dydaktyczno-studenckich na płaszczyźnie dziedziny, którą wszyscy wybraliśmy z fascynacji i uprawiamy z zaangażowaniem. To ciekawe pole do użycia, weryfikacji i przenikania się animacyjnej energii twórczej nas wszystkich.

Do udziału w konkursie zostają wytypowani studenci przez swoich nauczycieli akademickich. Pojawią się na Gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych w takich właśnie składach 6 maja około godziny 14:00. To orientacyjny czas przyjazdu do Gdańska.

WARUNKI REALIZACYJNE KONKURSU

1. Przygotowanie i aranżacja stanowisk rozpocznie się 6 maja o godzinie 09:00 w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku (Podziemia).
2. Prosimy zespoły o przywiezienie własnych laptopów z programem DragonFrame, After Effects oraz odpowiednich aparatów fotograficznych, zasilaczy, kabli mini USB, USB C itp. oraz słuchawek do odsłuchu montowanego dźwięku (nie dysponujemy odpowiednią ilością tego sprzętu).
3. Na laptopach może znajdować się program montażowy typu After Effects lub Premiere - wyłącznie w celu udźwiękowania filmu i postprodukcji (!) zrealizowanego materiału.
4. Każde z miejsc zostanie wyposażone w statyw do mocowania kamery, lightbox A3, szybę do ewentualnego stworzenia dwu planu oraz jedną lampę softboxową światła dziennego.
5. Po rozstawieniu stołów animacyjnych i podstawowego wyposażenia – około godziny 17:00 (6.05.2026) nastąpi losowanie miejsc. Nieobecne zespoły wylosują swoje stanowiska spośród pozostałych zaraz po pojawieniu się na sali.
6. Organizator zapewnia takie samo wyposażenie materiałowe wszystkim zespołom:
 - tektura czarna A2 – 1 arkusz
 - tektura biała A2 – 2 arkusze

- tektura kolorowa – 5 kolorów A3 po jednym arkuszu
 - papier A4 60 g/m² + bolce animacyjne „biurowe”
 - bibuła kolorowa marszczona – wiele kolorów
 - plastelina Astra 5 kolorów – około po 200 gramów na zespół
 - plastelina Astra biel, szarość, czern – około po 300 gramów na zespół
 - węgiel rysunkowy – sztyfty 2 szt.
 - kreda rysunkowa – sztyfty 2 szt.
 - ołówki 8B, 10B – 4 szt.
 - grube mazaki czarne – 4 szt.
 - farba tempera – podstawowe kolory – łącznie 6 litrów na wszystkich
 - czarny tusz „pieczątkowy” Astra – 1 szt.
 - nożyk do papieru – 1 szt.
 - nożyczki – 1 szt.
7. Dopuszcza się używanie własnych podstawowych narzędzi (nożyk, nożyczki, mazaki, ołówki, kredki, węgiel, farby, pędzle, gumka, pastele).
 8. Nie dopuszcza się używania materiałów o charakterze rekwizytowym, np. przygotowane wcześniej elementy graficzne i lalkowe, takie jak opracowanie grafiki, fotografie, ich fragmenty, materia inną niż zaproponowana przez organizatora (w rodzaju wykonanych wcześniej lub zakupionych elementów, które mogłyby być wykorzystane jako fragmenty kompozycji animowanej). Wszystko, co będzie filmowane, ma zostać stworzone w oparciu o zapewnione materiały tylko w trakcie planowanego czasu konkursu.
 9. Temat konkursu zostanie ustalony przez gremium nauczycielskie 7 maja 2026 o godzinie 8:45 na podstawie szybkiej narady (8:30) jury festiwalowego.
 10. Konkurs rozpocznie się tego samego dnia o godzinie 9:00 ogłoszeniem tematu zebraniem przy stanowiskach zespołom. Godzina zamknięcia pracy pierwszego dnia zostanie podana w dniu 7 maja.
 11. Konkurs potrwa do godziny 13:00 dnia następnego. Przewidujemy przerwę nocną na odpoczynek - najprawdopodobniej około 12 godzin.
 12. W trakcie działań konkursowych każdy uczestnik w dowolnym momencie może skorzystać z przerwy na doraźny posiłek lub wyjście do toalety.
 13. Organizator zapewnia wodę mineralną i proste przekąski (kanapki).
 14. Program montażowy na laptopie może być użyty do udźwiękowania materiału oraz korekcji barwnej i podstawowego montażu (kontrast, jasność, odwrócenie negatywowe, proste cięcia), a także do działania na warstwach, przeników i nakładania efektów. Jednak podstawowym kryterium oceny pracy będzie poziom realizacji produkcyjnej - efekt działań pod kamerą.
 15. Można używać dźwięków z własnej biblioteki audio. Jednak powinny to być same efekty dźwiękowe i ewentualnie pojedyncze tony instrumentalne. **Nie dopuszcza się używania wcześniej przygotowanych ścieżek dźwiękowych lub ich fragmentów. Nie wolno także używać nagrań dialogowych czy kwestii lektorskich (nawet pojedynczych słów).**
 16. Filmy zostaną zrealizowane anonimowo, oznaczone numerami wylosowanych stanowisk. Nie będą podpisane ani nazwiskami autorów, ani informacjami o ich

pochodzeniu.

17. W skład jury wejdą wszyscy nauczyciele przybyli ze swoimi zespołami (każda uczelnia głosuje jednoosobowo).
18. Zasady wyboru wyróżnionych filmów: W pierwszym etapie każda pracownia głosuje równorzędnie na 3 najlepsze etiudy. 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 odrzuceniu filmu trzeciego i ponownym głosowaniu lub w drodze dyskusji. **NIE WOLNO głosować na prace studentów z własnej uczelni.** Jury przydziela nagrodę za najlepszy film oraz nagrodę za najciekawsze nawiązanie do...
19. Wyboru najlepszych etiud należy dokonać do godziny 17:00 drugiego dnia konkursu (8 maja). 17:00–18:00 - to czas na przygotowanie dyplomów.
20. Wyniki konkursu Slam oraz wyniki Konkursu Filmowego zostaną ogłoszone o godzinie 19:00 na uroczystej gali festiwalowej.
21. Realizowane 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
współpraca prof. Jacek Adamczak
22 03 2026