

**VI Konwent Fantastyki Fantasmagoria w Gnieźnie
6 i 7 lutego 2015, Miejski Ośrodek Kultury, ul. Łubieńskiego 11**

**Opisowy program wybranych wydarzeń:
Otwarcie konwentu: piątek, 6 lutego, 17.00 – hol MOK**

Sala prelekcyjna (s. 402)

Piątek, 6 lutego:

18.00 Dlaczego warto zakochać się w kosmosie o dwóch sercach?

Jak to się dzieje, że ponadtysiącletni kosmita z serialu „Doktor Who” przemierzający czas i przestrzeń w niebieskiej budce od 51 lat króluje na ekranach telewizorów z niesłabnącą popularnością? Co sprawia, że nieustannie rosnąca rzesza fanów oczekuje każdego kolejnego odcinka? Podczas prelekcji spróbujemy odpowiedzieć na te pytania opierając się zarówno na nowych jak i klasycznych seriach „Doktora”. Zapraszamy zarówno fanów wariata w niebieskiej budce, jak i osoby, które z serialem dopiero planują się zapoznać. *(Kasia)*

19.00 Czy kody kreskowe są drogą do zniewolenia ludzkości?

Czy można otworzyć drzwi skanując oko trupa? Czy kody kreskowe są drogą do zniewolenia ludzkości? Czy w niedalekiej przyszłości wszyscy zostaniemy ochipowani? Co z tego co znamy z filmów i gier na temat automatycznej identyfikacji jest prawdą, a co fikcją? Odpowiedzi na te i inne pytanie udzieli nauczyciel i wykładowca akademicki zawodowo zajmujący się automatyczną identyfikacją. *(Krzysztof Celka)*

20.00 Kanibalizm w historii i popkulturze

Wszystko jest kwestią smaku. Kanibalistyczne motywy towarzyszą popkulturze od dawna, czy to za pośrednictwem seryjnych zabójców i ich nieco topornych metod, czy też wizualnie zachwycających posiłków Hannibala Lectera w jego różnych odsłonach. Jak to jest z tymi kanibalami i ich apetytem? Czy wąska grupa kanibali doczekała się swojej Julii Child, Gordona Ramseya lub Jamiego Oliviera? Ostrzegam: spożycie posiłku przed prelekcją może nie być najmądrzejszym rozwiązaniem. *(Aneta Jadowska)*

21.00 Progresywne elementy w fandomie i kanonie Marvela

Kiedy kolor skóry bohatera jest jego nieodłączną cechą? Czy orientacja seksualna definiuje postać? Czy "slash" i feminizm wykluczają się wzajemnie? *(Katarzyna "kasssumi" Maciejewska)*

22.00 O potworach w grach i filmach oraz bestiariusz Godzilli

Przegląd potworów z gier oraz z filmów wraz z bestiariuszem Godzilli przedstawiony przez Astridr i Bogza z przymrużeniem oka. Zapraszamy wszystkich zainteresowanych *(Boguś i Astridr)*

23.00 Konkurs wiedzy: Kto to powiedział?

Znasz na pamięć sagę Andrzeja Sapkowskiego i mógłbyś cytować ją na wrywki? Sprawdź, czy rozpoznasz, kto wypowiedział przytoczone słowa. Jeśli czytałeś tylko raz, ale za to pokochałeś całym sercem - też przyjdź i spróbuj swoich sił. Przecież "trzeba działać, śmiało chwycić życie za grzywę". *(Pani od Kotów)*

0.00 Animkowe karaoke z nagrodami (Ru D.A.)

Sobota, 7 lutego:

7.00 **Kalambury filmowo-serialowe** (*Asbiel*)

10.00 **Czy ten zając nie dodał czegoś do herbatki? - gra fabularna dla osób w wieku 10-13 lat**

Picie herbatki z Marcowym Zającem i Szalonym Kapelusznikiem to istna loteria. Równie dobrze możesz wybrać dla siebie koktajl truskawkowy, co musztardę z bitą śmietaną, a trudno jest się skupić, gdy właściwie Twoim zadaniem jest złapanie białego królika, podczas gdy Ciebie samą goni talia kart. No i jeszcze ten kot... Po raz pierwszy w historii Fantasmagorii przygotowaliśmy punkt programu szczególnie przeznaczony dla osób, które z wieku dziecięcego już wyrastają, ale na większość naszych atrakcji wciąż są za młodzi. (*Mleko*)

12.00 **Spotkanie autorskie z Jakubem Ćwikiem**

13.00 **Fancharacters – za co je kochamy i nienawidzimy**

Skąd się wzięły? Czym różnią się od Original Characters? Co sprawia, że darzymy je sympatią, a co nas w nich irytuje? Dlaczego mają zwolenników i przeciwników? Zobaczmy! (*Silver*)

14.00 **O tatuażu nie tylko w fantastyce**

Skąd wziął się tatuaż? Czy faktycznie był używany tylko dla oznaczenia kryminalistów? Kim jest Otzi? Na co zwrócić uwagę robiąc sobie pierwszy tatuaż?. (*Xweet*)

15.00 **Szaleństwa pola walki**

Słów kilka o machinach wojennych, które nigdy nie powinny być posłane w bój, lecz mimo swej niedorzeczności i szaleństwa niejednokrotnie wyszły poza deski kreślarskie, jak choćby okręt lądowy, czołg wielkości domu, czy pojazd do strzelania zza krzaków. (*Krzysztof*)

16.00 **Żyjemy w cyberpunku. Rzeczywistość 2.0.**

Korporacje śledzą każdy nasz ruch, technologia prześciga to, o czym śniły elektroniczne owce. Czy jesteście gotowi na Rzeczywistość 2.0? (*Xweet*)

17.00 **Bohater o wielu twarzach**

W popkulturze nie ma wyłączności: serialowy Hannibal nie zainteresowałby publiczności, gdyby ta nie znała go z ról, w które wcielili się Cox i Hopkins, oraz z książek Harrisa. Czy Kłamca byłby odbierany tak samo, gdyby nie rola Hiddlestone'a? I co Loki ma wspólnego z Daimonem Freyem? Wreszcie: jak ma się do "Chłopców" Arkadiusz Jakubik? Czyli o tym, jak nowe media i utwory wpływają na odbiór innych dzieł. (*Jakub Ćwiek*)

18.00 **Kultowe, czyli jakie?**

Co sprawia, że niektóre produkcje (niekoniecznie najpopularniejsze) zdobywają serca widzów na zawsze i doczekują się własnego, zaangażowanego i wiernego fandomu? Na to pytanie spróbujemy odpowiedzieć z naszymi gośćmi: **Aneta Jadowską i Jakubem Ćwikiem**

19.00 **Warsztaty dla prelegentów wg Xa. Jak prowadzić prelekcję?**

Jak prowadzić prelekcję? Jak się przygotować na niespodzianki? Wszystko to i jeszcze więcej w postaci warsztatów drużynowych. (*Xweet*)

20.00 **Karaoke z nagrodami** (*Ru D.A*)

Sala warsztatowa (s. 419)

Piątek, 6 lutego:

18.00 Znajdź swój Dream Team – zajęcia integracyjne

Choć ten panel z koszykówką niewiele będzie miał wspólnego, pozwoli nawet najbardziej nieśmiałym znaleźć sobie kompanów na czas konwentu. Jeśli wciąż masz wątpliwości, czy przyjechać samemu i nie wiesz, czy znajdziesz tu coś dla siebie, zdecydowanie musisz wstąpić na te warsztaty. *(Mleko)*

19.00 Cosplay: strój, makijaż czy coś więcej?

Porozmawiamy o tym, skąd wziąć elementy kostiumu, jak odegrać postać, ale przede wszystkim o tym, czy cosplay to tylko strój, czy coś więcej. *(Kanashii)*

21.00 Wiatyk – kilka słów o systemie RPG (Antoś)

22.00 Warsztaty z postarzania dokumentów (Sandman)

23.00 Kilka słów o KF Fantasmagoria (Mleko)

Sobota, 7 lutego:

11.00 Tylko nie gotujcie Kopciuszka - blok dla dzieci

Najmłodsze dzieci będą się mogły wybrać do pewnej niezwyklej szkoły, do której uczęszczają Jaś, Małgosia, Kopciuszek, Śpiąca Królewna, Baba Jaga, a nawet Duży Zły Wilk. Spotkanie wypełnione będzie kreatywnymi zabawami związanymi z wycinaniem, tworzeniem, poszukiwaniem oraz rozwiązywaniem zagadek. Wszystko to powiązane będzie tematycznie z serią książek o Koszmarnym Karolku autorstwa Franceski Simon. *(Biblioteka Publiczna Miasta Gniezna)*

13.00 Paragrafówki, czyli trudne wybory zamierchłych czasów

No, może nie aż tak zamierchłych... Jesteś fanem gier RPG, ale irytuje Cię, że Twój mistrz wiecznie nie ma dla Ciebie czasu? Czasem ilość możliwości w grze Cię przytłacza? A może chciałbyś zacząć grać, tylko że wstydzisz się błędów, które z pewnością popełnisz jako początkujący? Jeśli choć na jedno z tych pytań odpowiedziałeś tak, ten panel jest dla Ciebie. W ramach warsztatów poznamy ideę paragrafówek, rozegramy jedną z nich, a także wykorzystamy nasze pomysły do stworzenia własnych. *(Mleko)*

15.00 Jak narysować postać?

Warsztaty rysunkowe dla początkujących artystów oraz osób, które dopiero chcą zacząć przygodę z rysowaniem. W planie:

- krótkie omówienie stylów: mangowego i fantasy
- uchwycenie "ruchu postaci"
- twarz, włosy i dłonie - klucz do sukcesu
- podstawy cieniowania

Uczestnik po zakończonych warsztatach powinien umieć samodzielnie narysować postać wykorzystując nowo nabytą wiedzę. *(Bora)*

17.00 "Dzień, w którym skończył się świat" – LARP (Arturo)

Sala mangi i anime (s. 329)

Piątek, 6 lutego:

18.00 Spotkanie ze sportem

Asbielkowe gadanie o najciekawszych anime sportowych – ich plusach, minusach, szablonach i odchodzeniu od normy i o tym, co w takim anime jest tak naprawdę najważniejsze. Znaczący szesnaście praw sportowego anime? Jeśli nie, to przyjdźcie koniecznie. *(Asbiel)*

19.00 Najdziwniejsze motywy w anime

Każdy wie, że Japończycy są dziwni. Szkolne życie, walka na miecze - toż to stare i niemodne. Czasami w szaleństwie jest metoda i wychodzi majstersztyk, a czasami wychodzi po prostu horror. Popatrzmy na jedno i drugie. *(Thorrek)*

20.00 Szamanów królem być – zapomniany fandom

Szamani i duchy. Walka i turniej. Komedia i dobry humor. Zawarte w jednej, znanej z Jetixa serii. Krótkie przypomnienie, czyli luźna dyskusja na temat odłożonego na bok "Króla Szamanów". *(Sinarii)*

21.00 Ogólna Wiedzówka z anime

Jeśli oglądasz wiele anime od A do Z, to ten konkurs jest dla Ciebie, tak samo jeśli nie lubisz szczegółowych pytań o imiona, daty czy nazwy wszystkich ataków w serii. Miły prowadzący da punkt, nawet jeśli jesteś tylko obok prawidłowej odpowiedzi. Przy dużej liczbie chętnych możliwe rozgrywki parami/drużynami. *(Thorrek)*

23.00 Okiem fujoshi

Trochę o yaoicach, trochę o wyłapywaniu tego, co nie jest wprost powiedziane, trochę o naciąganiu faktów, ale przede wszystkim o tym, dlaczego yaoistki do szczęścia nie potrzebują tego właśnie gatunku mangi i anime. (panel 18+) *(Asbiel)*

Sobota, 7 lutego:

9.00 Niedoceniona sztuka endingów

Przegląd najciekawszych animkowych endingów. Zwykle niewiele osób je pamięta, bo każdemu zostają w głowie tylko openingi – a szkoda... *(Asbiel i howler)*

10.00 Animkowe kalambury

Weź kolegę, namów koleżankę i przyjdźcie się powyglupiać. Pokażcie, na co Was stać i zawalczyć o pierwsze miejsce. Gwarantowany ubaw. *(Thorrek)*

12.00 Gesty japońskie (Sasu i Nek(r)o)

13.00 Konkurs „Screen w ciemno”

Uczestnicy w parach mają zgadnąć, z jakiej to serii anime pochodzi screen – ale, żeby nie było łatwo, jedna osoba siedzi tyłem do ekranu, a partner opisuje, co widzi tak, żeby zgadujący podał poprawną odpowiedź w określonym czasie. Oczywiście są pewne zakazane słowa – imiona postaci, tytuł anime, etc. *(Asbiel)*

14.00 Wielka kłótnia z opiniami

Porównanie zdań trójki fanów anime, którzy nie zawsze się zgadzają – a kiedy mają różne zdania, dyskusja staje się wyjątkowo interesująca. Rankingi „Top 3” animkowych tematów wybranych przez prowadzących i losowanych przez publiczność. *(howler, Asbiel, Thorrek)*

19.00 Sengoku Jidai – między prawdą a anime

Japończycy kochają wracać pamięcią do Ery Sengoku. Jest wielu otaku specjalizujących się wyłącznie w tym temacie. Dodatkowo, co roku widzimy kilka

anime, które nawiązują choć trochę do tamtych wydarzeń – totalnie wyolbrzymiając fakty i koloryzując wyczyny postaci. Dowiedzmy się, jaka była prawda, a potem porównajmy ją z wizjami japońskich reżyserów. (*Thorrek*)

21.00 **Otaku i fanserwis – co poszło nie tak?**

Panel i dyskusja o tym, dlaczego nowe mangi i anime są coraz gorsze... A może macie inne zdanie? (*Jakub*)

Sala RPG (s. 502)

Piątek, 6 lutego:

22.00 **Sesja RPG dla początkujących w świecie „Warhammer”** (*Ragnar*)

23.00 **Sesja RPG dla zaawansowanych w świecie „Neuroshima” / „Warhammer”**
(*Antoś*)

Sobota, 7 lutego:

18.00 **Sesja RPG dla początkujących w świecie „Neuroshima” / „Warhammer”**
(*Antoś, Ragnar*)

Sala gier (sala widowiskowa)

Piątek, 6 lutego:

17.00 **Pokaz cosplay oraz występ kabaretu "Ogień w szopie"** (po otwarciu konwentu)

0.00 **„Wiedźmin”** – nauka gry (*Thorrek*)

Sobota, 7 lutego:

3.00 **„Arcadia Quest”** – nauka gry (*Thorrek*)

10.00 **Początek Turnieju “Magic: The Gathering”** (*Ayo*)

Strefa militarna (galeria MOK)

Sobota, 7 lutego:

11.00 **Start Strefy Militarnej grupy “The Punishers”**

12.00 **Repliki broni palnej w skali 1:1**

13.00 **Jak posługiwać się bronią palną w terenie – warsztaty**

14.00 **Pierwsza pomoc – warsztaty**

15.00 **Czym jest broń palna?**

16.00 **Działanie i zastosowanie sprzętu radiokomunikacyjnego – pokaz**

Ponadto:

Fantastyczna Kawiarenka Konwentowa – I piętro, obok strefy militarnej.

Kącik zapisów na RPG i LARP i grę konwentową oraz informacja – hol MOK, koło portierni. Godziny: piątek od 17.00 do 22.00, sobota od 11.00 do 18.00.

Wystawa Star Wars – hol.

Wystawa prac plastycznych klubowiczów – hol.

Stoiska: książki, komiksy, gry, gadżety, koszulki – hol, sobota od 11.00 do 17.00.