

**XXI OGÓLNOPOLSKI FESTIWAL FANTASTYKI FALKON 2024**  
**16-18 lutego 2024 r., LUBLIN**

**Organizator:**

Federacja Fantastyki Feniks

**Współorganizator:**

Fundacja Po Innej Stronie Mocy

**Partnerzy:**

Województwo Lubelskie

Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie

**Strona internetowa:**

[www.festiwalfalkon.pl](http://www.festiwalfalkon.pl)

**PEŁNY PROGRAM FESTIWALU Z OPISAMI**

**PIĄTEK**

**16:00**

**AI w edukacji - prof. Robert Trypuz (AULA 018)**

Bez wątpienia, miniony rok był rokiem sztucznej inteligencji (AI). Nikt, a przynajmniej niewielu, wątpi, że AI należy do technologii, które wywierają globalny i nieodwracalny wpływ na społeczeństwo i ekonomię. AI, podobnie jak wcześniej silnik spalinowy, elektryczność czy internet, wkracza w naszą codzienność niosąc ze sobą nie tylko szereg udogodnień, ale także niebezpieczeństw. Edukacja jest jednym z obszarów, który musi, a przynajmniej powinien ulec głębokim zmianom w obliczu postępu technologicznego. Podczas prelekcji wspólnie zastanowimy się, jakie korzyści i potencjalne zagrożenia (przy)niesie AI dla edukacji.

**Słowiańskie stwory i gdzie je znaleźć - Franciszek Piątkowski (AULA 019)**

Mimo że chrześcijaństwo skutecznie rozprawiło się z dawnymi bogami i stworami słowiańskimi, to okazały się one trochę jak feniksy, powstały z popiołów i wciąż siedzą w naszych głowach, rytuałach i zwyczajach. Gdzie ich szukać? Zapraszamy na prelekcję!

**Tolkien: twórca zasadniczo (nie)katolicki - Dr Maksymilian Roszyk (Sala 111)**

Od pewnego czasu modne jest interpretowanie twórczości J.R.R. Tolkiena w kluczu chrześcijańskim i podkreślanie, że był twórcą katolickim, do czego asumpt daje – obok jego prywatnych zaangażowań – wypowiedź w jednym z listów, w którym stwierdził, iż „Władca pierścieni” jest dziełem „z gruntu religijnym i katolickim”. Czy jednak rzeczywiście jego twórczość jest tak bardzo „z gruntu katolicka”, jak on sam chciałby sądzić? W tym wykładzie poddam krytyce jeden z głównych sposobów uzasadniania tego sposobu interpretowania, starając się pokazać, że fakt, iż konstrukcja świata świata wyobrażonego u Tolkiena ma charakter teistyczny, nie oznacza automatycznie, że jego dzieło ma charakter chrześcijański – a tym bardziej katolicki.

### **Kina studyjne vs multipleksy - Ewelina Jędrasik (Sala 121)**

Pogadanka na temat sensu istnienia kin studyjnych w czasach multipleksów i platform stramingowych. Rozważania na temat czy małe, kameralne kina mają szansę na przyciągnięcie widzów, a jeśli tak, to w jaki sposób.

### **Konkurs: Suche 1 z 10 - Dawid Palinowski (Sala 122)**

Czy wiesz co jest czerwony i źle robi na zęby? Jak nazywa się niejadalna część warzywa? Zapraszam na sucharowe 1 z 10. W zależności od ilości chętnych konkurs będzie indywidualny lub drużynowy. Nie zapomnijcie zabrać wody!

### **Budowanie "fantastycznego" zespołu – dr Andrzej Borowski (Sala 114)**

Warsztat. Budowanie zespołu na przykładzie postaci z fantastyki. Liczba osób do 15.

### **Niech ta walka będzie naprawdę spektakularna! - Ziemowit Karłowicz (Sala 219)**

To, czy wygrasz czy przegrasz, nie jest ważne - tak długo jak będziesz przy tym dobrze wyglądać" - powiedział pewien słynny NPC. Weteran tysiąca RPGowych pojedynków, potyczek i bitew opowie o technikach mistrzowania, sztuczkach i trikach, które mogą uczynić wasze sesje naprawdę niezapomnianymi. Zapraszamy tak początkujących jak i doświadczonych Mistrzów Gry!

### **Pluto - historia o zacieraniu się granicy człowieczeństwa - Agata "Zesk" Kowalska (Sala 220)**

"The Greatest Robot on Earth" jest jednym z najbardziej wielbionych na świecie momentów z historii "Astro Boya" Osamu Tezuki, nie każdy jednak wie że Naoki Urasawa, autor "Monstera" postanowił stworzyć reinterpretację tego arcydzieła i przerobić je w coś absolutnie nowego. Oto historia siódemki robotów, których losy zostały wplecione w intrygę większą niż ktokolwiek początkowo zakładał, a opowieść która zaczęła się jako niepozorny kryminał przerodziła się w historię o tym czym jest człowieczeństwo.

### **Budowanie ze słomek konstrukcyjnych (Sala 101)**

Rozpocznijmy weekend od kreatywnej zabawy! Przygotujcie się na fascynujące chwile konstruowania z wykorzystaniem słomek konstrukcyjnych. Dzieci będą miały okazję rozwijać swoją wyobraźnię, tworząc unikalne i trwałe konstrukcje ze słomek.

### **Warsztaty: malowanie figurek - The Office of Gaming (do 22:00) (Games Room)**

Jeśli chcesz zobaczyć, jak maluje się figurki do gier bitewnych, jeżeli chciałbyś nauczyć się tej umiejętności, wymagającej cierpliwości, uwagi i nieco talentu, to musisz przyjść. Zapraszamy!

**17:00**

### **Głębia - wszechświat Wypalonej Galaktyki – spotkanie autorskie z Marcinem Podlewskim (AULA 018)**

Space opera po polsku. Seria *Głębia* to zdecydowanie jedna z największych niespodzianek w rodzimej fantastyce w ostatnich latach. Autor, po ukończeniu cyklu GŁĘBI bestsellerowym tomem *Bezkręś*, stworzył też dylogię dark fantasy o tytule *Księga Zepsucia*, której finałowy tom ukazał się w 2023 r. Autor ma także kilka innych, oczekujących projektów. Jeden z nich jest już w trakcie tworzenia – to kolejna część *Głębi* stanowiąca nowe otwarcie w tym wyjątkowym uniwersum.

### **Zajazdy w dawnej Polsce - Jacek Komuda (AULA 019)**

Z szablą, pozwem i chłopami na sąsiada. Czy zajazdy były przejawem okrucieństwa i anarchii, czy odmianą XVII-wiecznych Larpów?

### **Fantastyka naszego dzieciństwa – panel dyskusyjny (Sala 111)**

Kiedy był Twój fantastyczny pierwszy raz? Może Karolcia, Hobbit, Harry Potter? A może już bajki czytane przez rodziców lub dziadków? A może jeszcze inaczej. Zapraszamy do dyskusji.

### **Adaptacja literatury w filmie na przykładzie Odyseji Kosmicznej Kubricka – dr Wojciech Bobrowicz (Sala 121)**

Wystąpienie podejmie próbę analizy zjawiska transpozycji utworu literackiego na potrzeby filmu. Szczególną uwagę poświęcono kwestii przekładu werbalnych opisów zawartych w książce Arthura C. Clarke'a i scenariuszu na audiowizualny język filmu oraz problemowi swobody twórczej reżysera w odniesieniu do materii literackiej (tu porównanie z innym filmem Kubricka – „Lśnienie”).

### **Obalamy Narnijskie Mity a potwierdzamy Fakty - Mateusz Paczos (Sala 114)**

Prelekcja, na której obalimy lub potwierdzimy kilka Mitów na temat świata Narnii. Postaramy się wyjaśnić, jak to tak naprawdę było z powstaniem Narnii i czy wszystko szło jak powinno podczas jej tworzenia. Dowiemy się, czy Narnia to Biblia ubrana w szaty fantastyki, co tak naprawdę ukształtowało świat. Postaramy się również docenić wielowarstwowe przesłanie, jakie zostawił nam C.S. Lewis.

### **Emotional land – nowa gra przeglądarkowa – Sempre a Frente (Sala 219)**

Prezentacja nowej gry przeglądarkowej / mobilnej w stylu Pixel Art 2,5D, która ma pomóc młodym ludziom w bardziej świadomym doświadczaniu emocji.

### **Sega - czyli jak wygrać Nintendo, ale przegrać z samym sobą - Michał "Swarley" Stempkowski (Sala 220)**

Sega - firma, która była w stanie rzucić rękawicę Nintendo i pomimo niesprzyjających warunków wyjść z tego starcia zwycięsko. Dlaczego firma zamiast pójść za ciosem i ugruntować swoją pozycję na rynku konsol postanowiła wepchnąć sobie kij w szprychy? Prześledźmy tę historię razem!

### **Spotkanie z bohaterami ze Star Wars (Sala 101)**

Czas wyruszyć w galaktyczną przygodę! Dzieci będą miały niepowtarzalną szansę spotkania się z ulubionymi postaciami ze świata Star Wars. Niech Moc będzie z nami podczas tego niezwykłego spotkania!

### **Magic: The Gathering (Games Room)**

Stół 1 Vintage Cube, Stół 2 Desert Cube

### **To nie po rycersku! (Witcher RPG) (Games Room)**

#### **Ostrzeżenia: czarny humor, erotyka, przemoc, zdrada**

Rycerz Ruprecht z Babenburga dotarł do Touissant mniej niż pół roku temu, a już zdobył pewną sprawę. Zakończył on już z powodzeniem kilka niebezpiecznych misji oraz wygrał niejedną pojedynek. Prawda jest jednak taka, że ten przybysz z północy nie zawsze walczy czysto. Wprawilo to w furie młodego Leblanca de Surmana, rycerza bez skazy i zmazy, który zamierza ukrócić niegodne zachowanie Ruprechta. Ojciec tegoż, Rafael, jest gotów dobrze zapłacić za to, żeby jego syn nie pożegnał się przy okazji z życiem.

### **By ktoś czuwał nade mną-Someone to Watch Over Me (Zew Cthulhu) (Games Room)**

**Ostrzeżenia: przemoc, używki, nierówność społeczna wynikająca z czasów ,w których toczy się przygoda**

Akcja scenariusza jest osadzona w Nowym Jorku w latach dwudziestych ubiegłego wieku, zwanych okresem „RoarTwenties”. Szalone lata jazzu „Harlem Renaissance”u, przemian kulturowych i obyczajowych, rozkwitu światła Broadway’u ale też czas prohibicji, narodzin mafii, nielegalnych klubów speakeasy, nierówności ekonomicznej, szarej imigracji i szemranych interesów. Nowy Jork wraz z całym swoim kolorytem stanowi tło wzbogacające opowieść. Ciąg zdarzeń sprawia, że gracze zostają wmieszani w historię miłości, przyjaźni, zdrady i mafijnych porachunków.

### **Wygrać, czyli przeżyć (Neuroshima 1,5) (Games Room)**

**Ostrzeżenia: może pojawić się wszystko, zwłaszcza że jest to świat post-apo**

Musicie przetrwać w świecie po wojnie atomowej. Każde zlecenie to ryzyko utraty życia i za każde jest wam płacony psi pieniądz. Podróżujecie od osady do osady i zajmujecie się czym się da. W końcu uśmiechnie się do was szczęście. Kto wie, może już dzisiaj?

**18:00**

### **Oficjalne otwarcie Festiwalu (AULA 018)**

Zapraszamy na część oficjalną, gdzie zostaną zaprezentowane założenia Festiwalu, osoby, które tworzą imprezę, oraz podmioty, jakie ją wsparły na najrozmaitsze sposoby.

### **Co jest prawdziwe w wirtualnej rzeczywistości? Filozoficzne refleksje snute na marginesie opowiadań Stanisława Lema - Dr Piotr Lipski (AULA 019)**

Czy gdyby okazało się, że żyjemy w symulacji komputerowej, to większość naszych przekonań byłaby fałszywa? Czy znaczyłoby to, że wszystko co widzimy, słyszymy i czujemy nie istnieje, jest tylko jakimś złudzeniem? Przedstawię filozoficzny argument przeciwko takiemu sceptycyzmowi i zastanowię się, co na ten temat można wyczytać u Stanisława Lema.

### **U korzeni fantazy - kilka słów o balladzie - Ignacy Wiński (Sala 111)**

Gdy Tolkien i Howard konstituowali literaturę fantazy ich koncepcje nie wzięły się z nikąd. Opowieści o niestniejących krainach, magicznych istotach i heroicznych śmiałkach są tak stare jak ludzka kultura. W toku procesu historycznoliterackiego przybierały one formę różnych gatunków i konwencji literackich. Jednym z najciekawszych jest zrodzona w średniowieczu i na nowo odkryta w dobie romantyzmu ballada. Niniejsze wystąpienie, około półgodzinne, ma za zadanie przybliżyć słuchaczom opowieści o królach Elfów i nieumarłych rycerzach w nie-szkolny sposób. Szczególny nacisk pragnę położyć na porównanie wybranych ballad niemieckich, wyrosłych z przekazów ludowych i ich wtórnych adaptacji w romantyzmie polskim.

### **We need BOOM Studios power – Dawid Marzec (Sala 121)**

“Once a Ranger always A Ranger” - zdanie to było dla mnie jedynie sloganem, aż do czasu ‘Wielkiego BOOM’, kiedy to odkryłem, że historie, które kiedyś umilały mi dzieciństwo, a które z perspektywy osoby dorosłej wydawały się dosyć naiwne, mają drugie dno. Dzięki komiksom od Boom Studios wiem, że historie z Power Rangers nie ustępują rozmachem złotej erze MCU, tragedie, przez które przechodzą bohaterowie są większe nawet od tego, jaką tragedią był Batman v Superman, a romanse bywają bardziej wciągające od najlepszych

komedii romantycznych rodem z Netflixa. W tej prelekcji postaram się pokazać Wam to wszystko i jeszcze więcej.

### **Flawless Story - fabuła serii Mortal Kombat - Michał Stempkowski (Sala 122)**

Udamy się w podróż w głąb fabuły Mortal Kombat - kultowej serii, która skrywa w sobie zarówno brutalność, jak i zaskakujące narracje. Odkryjemy historię turnieju, poznamy bohaterów z własnymi motywacjami. Odbędziemy podróż od pierwszych wątków z lat 90, aż do dzisiejszego multiwersum. Zanurzymy się w świecie fantasy, gdzie lojalność i zemsta splecione są w opowieść o walkach na śmierć i życie. Mortal Kombat to nie tylko gra - to opowieść.

### **Opowieści z Narnii na srebrnym ekranie - Mateusz Paczos (Sala 114)**

Porozmawiajmy o ekranizacjach Opowieści z Narnii. Zbadajmy co poszło nie tak jak powinno a co było ukłonem w stronę fanów serii. Podsumujmy każdą część pod kontem adaptacyjnym oraz o przyszłości Narnii na srebrnym ekranie. Nie jest to kolejna sztampowa prelekcja w której tylko słuchacie, to wy zadajecie pytania i komentujecie powyższe zagadnienie.

### **Osoby lgbt w grach RPG - panel dyskusyjny (Sala 219)**

W dzisiejszym świecie coraz bardziej widoczne są osoby utożsamiające się ze środowiskiem lgbt. Nic zatem dziwnego, że coraz częściej pojawiają się jako postaci w różnych utworach. Także w grach fabularnych ma to miejsce. Jak postrzegane jest to zjawisko? Jak postaci lgbt są odbierane przez graczy? Zapraszamy do dyskusji.

### **Dziewięć kręgów piekła anime: najmroczniejsze twory - Kamila "GojoSatoru" Dąbska i Kaja "Rudy" Dąbska (Sala 220)**

Wyobraź sobie najgorszą rzecz o swojej ulubionej postaci z anime i pomyśl sobie, że ktoś to już napisał lub narysował i podobało się mu to. W tym programie przedstawimy parę wynaturzeń świata animacji i będziemy je rankingować na podstawie ich spaczenia! [Nie oceniamy, ale oceniamy]

### **Zabawy i animacje (Sala 101)**

Przygotujcie się na wspaniałą dawkę radości i śmiechu! Zabawy i animacje zapewnią dzieciom niezapomniany czas pełen ruchu, energii i wesołych chwil. Każdy moment będzie pełen uśmiechu!

### **Trójbój dla par (korytarz 2 piętro)**

Wyścig w parach na 3 nogach. Parom sklejamy „środkowe nogi”. Wygrywa para, która pierwsza dotrze do mety.

### **Use the Arcade Stick! (Sala 202 i 203)**

Turniej bijatyk Arcade na konsoli Sega Saturn!

### **Mniejsze zło (Warhammer 3 ed.) (Games Room)**

#### **Ostrzeżenia: takie treści będą uzgodnione z uczestnikami przed sesją**

Warhammer 3 edycja to system budzący silne emocje - według niektórych to planszówka, a nie rpg, ale jest też sporo głosów, że to najlepsza edycja Warhammera RPG, która rozwiązaniami wyprzedzała swoje czasy. Znaczące jest to, że WFRP 3 edycja to protoplasta mechaniki Star Wars od FFG, a w rezultacie Genesys RPG. Zapraszam wszystkich, którzy chcą się przekonać czy ta wersja Warhammera jest godna uwagi. Co do samej sesji - Mniejsze

Zło (LesserEvil) to scenariusz zawarty w kampanii "GatheringStorm". Śladami zaginionego kupca rusza grupa osób kierowanych różnymi motywacjami. Poszukiwania doprowadzą ich w mroczne miejsca, gdzie niebezpieczeństwo czyha na każdym kroku. Z jednej strony to klasyczna historia do Warhammera, z drugiej opowieść o rodzinie, grzechu i żalu. Warunkiem uczestnictwa jest znajomość języka angielskiego na poziomie przynajmniej średniozaawansowanym (A2/B1), ponieważ elementy gry (karta postaci, karty akcji itd.) są w tym języku.

**18:30**

### **Pokaz mody gotyckiej (AULA 018)**

Zapraszamy na niezwykle pokaz wyjątkowych mrocznych i niewypowiedzianych strojów zaprojektowanych przez Barbare Dumańską. Gotycka muzyka, półmrok, wybieg pełen niebanalnych postaci. Zapraszamy!

### **Turniej Karak (Games Room)**

Labirynt pełen skarbów... i potworów! Ośmielisz się wejść do labiryntu, by zdobyć jak najwięcej złota i klejnotów? Zapraszamy, powiedział smok, wydłubując z zębów resztki ostatniego bohatera...

**19:00**

### **Mechy - czyli wielkie roboty - Jarosław Dobrowolski (AULA 019)**

Od anime do srebrnego ekranu. Te najbardziej znane, te zapomniane i te wyjątkowo dziwne.

### **Człowiek – naćpana małpa - Tomasz Winiarczyk (Sala 111)**

Należymy do naczelných, naszymi kuzynami są inne małpy człekokształtne. Pytanie brzmi, co się takiego stało, że jednak się różnimy od szympanów czy goryli postawą, intelektem itd. Niektórzy obstawiają kwestie żywieniowe – nasz jadłospis miał się stać na tyle specyficzny, że dało to nam kopa ewolucyjnego. Chodzić może o mięso, o podgrzewanie żywności, o spożywanie kiszzonek. Ale Terence McKenna, amerykański pisarz, filozof i etnobotanik, zaproponował hipotezę, według której za zmiany w rozwoju ludzkiego umysłu mogą być odpowiedzialne grzyby psychodeliczne. Twierdził, iż psylocybina, która w niewielkich ilościach mocno zwiększa aktywność wzrokową, w nieco większych bardzo pobudza seksualnie, w dużych wywołuje halucynacje i glosolalię, pozwalając w międzywymiarowej podróży widywać nadprzyrodzone byty, duchy przodków i mentalne emanacje Ziemi. To wszystko miało nam dać ewolucyjną przewagę i doprowadzić do miejsca, w którym jesteśmy dzisiaj... Przyjrzyjmy się temu!

### **Najciekawsze pomysły nowego kanonu Star Wars - Magda Cathia Kozłowska (Sala 122)**

Nie tak dawno dyskutowaliśmy na StarFeście o najgłupszych pomysłach towarzyszących pomysłom Lucasfilmu pod egidą Disneya. Jednak nie bądźmy tacy negatywni, przecież muszą być i te ciekawe, te jak najbardziej dobre! Pewnie, zazwyczaj nie znajdziemy ich w filmach, ale rzeczywiście są! Cathia zaprasza zatem na zupełnie inne, acz równie subiektywne zestawienie tego, za co nowy kanon szczerze podziwia.

### **Teorie stosunków międzynarodowych jako forma analizy fikcji - Agata Zesk Tesla (Sala 121)**

Wszystko jest polityczne, wszystko bez wyjątku, każda napisana kiedykolwiek narracja reprezentuje sobą jakieś polityczne idee, to może być film, gra, serial, komiks, książka, a nawet piosenka. Teorie stosunków międzynarodowych to jeden pryzmatów przez jakie można

analizować dzieła fikcji i jest to unikalna perspektywa, z którą warto się zapoznać. Przyjrzyjmy się więc podstawowym teoriom stosunków międzynarodowych, oraz temu jakie dzieła fikcji je reprezentują.

### **Pomniejszy Konkurs Chaosu - Dawid Palinowski (Sala 114)**

Zapraszamy na konkurs ogólnofantastyczno-ogólny. Zakres wiedzy od "czym się żywił Mistrz Yoda" do "jakiego koloru jest czerwony maluch". Pytania będą abstrakcyjne, głupie i czasami bez odpowiedzi, a reguły zmieniane jak w kalejdoskopie. Ale będzie też normalnie. Prawie jak w 1 z 10, tylko zupełnie inaczej.

### **Poruszyć serca graczy i Gmów. Warsztaty o perswazji i tworzeniu argumentów - Piotr Libra Sikora (Sala 219)**

Łatwo jest powiedzieć na sesji "przekonuje strażników żeby zostawili nas w spokoju" i rzucić na charyzmę. Trudniej kiedy GM pyta co dokładnie mówisz. Na tym warsztacie zastanowimy się: co to jest perswazja, jak tworzyć argumenty, jak dobierać je do konkretnych osób i sytuacji, żeby uzyskać krytyczny sukces.

### **Czy Mappa potrafi w muzykę? - Marta Mieczkowska i Mateusz Cheda (Sala 220)**

Jak studio Mappa wybiera muzykę do swoich anime, aby osiągnąć popularność? Opowiem, jakie decyzje podejmuje studio, aby stworzyć klimat, wybrać odpowiedni utwór tak, aby przyciągnął widzów. Przeanalizujemy przykłady sukcesów Mappy, zwracając uwagę na artystów, z którymi studio współpracowało.

### **Spotkanie z bohaterami ze Star Wars (Sala 101)**

Zakończmy pierwszy dzień weekendowych atrakcji kolejnym spotkaniem z bohaterami ze Star Wars. Niech siła i przygoda towarzyszą nam do samego wieczora!

**19:30**

### **Jazda na krawędzi (Sala 202 i 203)**

W Forza Horizon (turniej singlowy) jeździmy jeden tor na czas bez wspomagaczy, jedną strefę drift oraz jedną pokazowy skok w dal. Niech wygra najlepszy

**20:00**

### **Koncert zespołu Ethnopolia (AULA 018)**

Ethnopolia to lubelska grupa artystów inspirującą się etniczną muzyką z całego świata. Stanowią pomost między tradycją a współczesnością. Na każdym kroku dążą do niezależności, zdrowego stylu życia i świadomego rozwoju. Od sześciu lat organizują również Ethno Polana Festiwal, siejąc prospołeczne idee i rozpowszechniając etniczną kulturę na Lubelszczyźnie. Występują jako zespół etniczny, specjalnie na Falkon przygotowali muzyczną niespodziankę.

### **Zło w literaturze fantastycznej – panel dyskusyjny (AULA 019)**

Jednym z najczęściej występujących wątków w fantastyce, w szczególności w fantasy, jest wielkie zło, które czyha na bohaterów i dąży do zniszczenia świata, w którym żyją. Postaci usiłują pokonać przeciwności losu i stojącego na końcu szlaku wroga – mściwego, okrutnego, brutalnego, po prostu złego. Czym jest owo zło, w jaki sposób się przejawia i czy to tylko kwestia narracji, czy jednak wartości. Zapraszamy do dyskusji.

### **Warsztaty literackie z "Nową Fantastyką" - Agnieszka Hałas (Sala 111)**

"Nowa Fantastyka" to czasopismo literackie z ponad 40-letnią tradycją, publikujące fantastykę polską i zagraniczną, otwarte na debiutantów. Zapraszamy młodych twórców na konfrontację z doświadczonym redaktorskim okiem!

### **Baba Jaga i słowiańskie boginie – dr Agata Świdzińska (Sala 121)**

Kobiece postacie z europejskich wierzeń ludowych, w tym słowiańskich, są tematem rozpalającym wyobraźnię malarzy i pisarzy różnych epok. Baba Jaga w świecie baśni i opowieści jest postacią niejednoznaczną. Na czym polega jej fenomen i siła? Czy jest ucieleśnieniem sił natury, czy totemicznym żeńskim przodkiem? A może jednym z wcieleń innych bogiń? Wykład z prezentacją procesu motania Baby Jagi.

### **Przyczyny upadku Republiki Galaktycznej – Patryk Sztajdel (Sala 122)**

Podczas rozważań, dyskusji i prelekcji upadek Republiki w świecie Star Wars jest traktowany często powierzchownie, jego przyczyny są nierzadko spłaszczane a Republikę traktując się jako projekt polityczny, który z zasady nie miał szans na przetrwanie. Jednocześnie blisko 20 000 lat istnienia Republiki Galaktycznej zdaje się temu zaprzeczać. Podczas prelekcji przyjrzymy się przyczynom, wpływie zakonu Jedi oraz głównym aktorom zmięczenia Republiki.

### **Skrajności w Dubbingu Polskim – Trzy wiedźmy (Sala 219)**

Zaprezentujemy Wam wybrane dubbingi filmowe, kreskówkowe, dubbingi gier komputerowych, anime oraz pełnometrażowych animacji, których polski dubbing zarówno: bije na głowę dubbing oryginalny (w przypadku anime dubbingiem oryginalnym będzie język japoński) jak i taki, podczas słuchania którego ma się ochotę wyłączyć telewizor, komputer, czy wyjść z sali kinowej.

### **Turniej Carcassonne (Games Room)**

Usiądź z przeciwnikami przy stole i ich pokonaj, wspólnie budując z niewielkich żetonów łąki, twierdze, całe miasta i drogi, rywalizując między sobą o przejęcie kontroli nad coraz bardziej atrakcyjnymi lokacjami. Sprytnie zagranie może pozbawić rywala możliwości ukończenia ogromnego miasta lub pozwoli Ci przejąć kontrolę nad wielką łąką.

### **Smoczy oddech (korytarz 2 piętro)**

Trzeba bez pomocy kończyn doprowadzić piłeczkę ping pongową do mety, jedynie w nią dmuchając. Zwycięża ten, kto pierwszy wdmuchnie swoją piłeczkę w wyznaczone miejsce. Można wydmuchiwać z toru piłeczki przeciwników.

### **Anioł Śmierci (WH40K: Wrath&Glory)**

#### **Ostrzeżenia: brutalność, groteska, szaleństwo**

Atosh jest niezbyt znaczącym rolniczym światem. Żył tu spokojnie. Niestety, trzy dni temu przybyły do stolicy z kurtuazyjną wizytą inkwizytor został znaleziony martwy w swoich komnatach. Towarzyszący mu potężny Adeptus Astartes, Kosmiczny Marines i Anioł Imperatora stwierdził, że sam wyjaśni sprawę tej śmierci. Ruszył w miasto w poszukiwaniu zabójcy. Zostawia za sobą zgliszcza i rozczłonkowane ciała. Nikt dotąd nie był w stanie go powstrzymać siłą ni słowem. Teraz Wasza kolej, by spróbować.

**21:00**

**Koncert zespołu Runika (AULA 018)**



Zespół z charyzmatycznym damskim wokalem, grający inspirowane folkami melodie w rockowo-metalowej oprawie. Na scenie łączy mistycyzm z energią czterech żywiołów, przenosząc słuchaczy do czasów epickich bitew, sutych biesiad przy kupalnym ogniu, tajemnic zaklętych w posągach i niezwykłych istot kryjących się w leśnych ostępach. Runika istnieje od 2014 roku. Gra autorskie utwory inspirowane w warstwie tekstowej podaniami i legendami z całej Polski, mitologią słowiańską i germańską oraz literaturą fantasy. W ich muzyce przeplata się wiele gatunków, takich jak folk, gotyk, power metal czy klasyczny rock.

### **Ceres, Psyche i .. Kosmici? - Jacek Warda (Sala 121)**

Sonda Dawn, wysłana przez NASA odkryła w 2018 roku na planecie karłowatej Ceres bardzo dziwną strukturę geologiczną. Wygląda ona jak .. kopalnia odkrywkowa oraz nasyp zrobiony z urobku. NASA twierdzi że to krioskrywan ( takie wielki i tylko jeden?) a o zapadlisku nic nie mówi, choć krater meteorytowy to nie jest. Jeśli rzeczywiście jest to kopalnia odkrywkowa – to co z tego wynika?

### **Mój Batman jest lepszy niż Twój - o wyższości Neonowego Rycerza Joela Schumachera - Michał Stempkowski (Sala 114)**

I am Batman, because I choose to be - przejażdżka batmobilem z silnikiem odrzutowym, czy przejażdżka Tarpanem? Nieskrępowana zabawa, czy nieskrępowany marazm? Używanie gadżetów, czy wysłuchiwanie wykładów jak i dlaczego działają? Wybór jest tylko jeden, wybierz mądrze.

### **Dlaczego kochamy wariatki? – Kamila Burtan, Agata Aya Rozwadowska (Sala 219)**

Oj wariatki, to te kobiety które są bardzo nieprzewidywalne, raz cię głaskają i komplementują, drugi raz próbują cię zamordować z uśmiechem. Można by zapytać, skąd ich chaotyczny charakter? Czy to dla nich naturalne czy to zostały wychowanie? I najważniejsze, dlaczego są tak popularne od innych trope dziewczyn? Tyle pytań a odpowiedzi... znajdziemy na naszej prelekcji w której będziemy omawiać najbardziej popularne nieszablonowe kobiety popkultury które skręcają serca swoich fanów. W przenośni i dosłownie. Serdeczne zapraszamy!

### **Jak obejrzeć 1000 odcinków i ~~nie zwariować~~ żałować, że nie ma więcej - Marlena "Tay" Podleśna (Sala 220)**

Są serie które są długie i nie zostawiają żadnego śladu emocjonalnego. Są serie, które są długie, bo hajs się musi zgadzać. I jest One Piece. Jedyne shounen z Wielkiej Trójki, który nie tylko dalej gromadzi rzesze fanów, ale staje się coraz lepszy z arcu na arc. Gigant, który mimo upływu lat dalej ma tak wiele do zaoferowania. Pokażemy wam, dlaczego warto rzucić się w ten wir szaleństwa, dlaczego ludzie wciąż się tego kurczowo trzymają i być może przekonamy do wyruszenia w tę przygodę razem z nami.

## **SOBOTA**

**08:00**

### **Warsztaty: malowanie figurek - The Office of Gaming (do 22:00) (Games Room)**

Jeśli chcesz zobaczyć, jak maluje się figurki do gier bitewnych, jeżeli chciałbyś nauczyć się tej umiejętności, wymagającej cierpliwości, uwagi i nieco talentu, to musisz przyjść. Zapraszamy!

**10:00**

### **Kosmiczni żeglarze – Marcin Podlewski (AULA 018)**

Prelekcja o istniejących i fantastycznych napędach statków kosmicznych.

**Jak być kochanym przez studentów i zdobywać nominacje do branżowych nagród – spotkanie z Łukaszem Kucharczykiem (AULA 019)**

Doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Polskiej Literatury Współczesnej i Krytyki Literackiej UKSW. Autor monografii naukowej pt. Granice ciała. Somapoetyka w twórczości Stanisława Lema oraz kilkudziesięciu artykułów naukowych i krytycznoliterackich traktujących o polskiej literaturze współczesnej. Prowadzi zajęcia z zakresu polskiej literatury współczesnej, krytyki literackiej, literatury fantastyki i science fiction oraz metodyki nauczania języka polskiego jako obcego. Współpracownik kilku czasopism literackich, m. in. „Nowe Książki”, „Nowy Napis” i „Topos”. Juror w konkursach literackich. W swojej pracy badawczej zajmuje się polską literaturą fantastycznonaukową, fantastyczną oraz polską krytyką literacką. Pracuje również w charakterze nauczyciela języka polskiego jako obcego. W 2022 roku zadebiutował jako pisarz zbiorem opowiadań fantastycznych pt. Granty i smoki. Swoje opowiadania publikuje w antologiach i czasopismach. Laureat Chrysalis Award Europejskiego Stowarzyszenia Science Fiction dla najbardziej obiecujących debiutów, nominowany do Śląfki 2023 w kategorii Twórcy Roku, nominowany do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza Zajdla. Niebawem ukaze się jego książka poświęcona twórczości Jacka Dukaja.

**Latający chłop pańszczyźniany, czyli Jan Wnęk i jego wynalazki. - Radek Rak (Sala 111)**

Jan Wnęk (1828-1869) był chłopem z Odporyszowa w cyrkułe tarnowskim, w zaborze austriackim, i rzeźbiarzem samoukiem. Przypisuje mu się jednak o wiele bardziej interesujące dokonania, w tym budowę maszyny latającej, w której wykonywał ponadkilometrowe loty ślizgowe. Udziałem Wnęka stały się także inne dzieła inżynieryjne, architektoniczne i artystyczne, co jest tym bardziej zdumiewające, że cieszący się opinią dziwaka Wnęk był prawdopodobnie niepiśmienny.

**Przyszły rynek pracy - wizja fantastyczna czy rzeczywista - dr Bartosz Sobotka (Sala 121)**

Bliska przyszłość to jeden z obszarów często występujących w utworach science fiction. Rozwój nauki i technologii sprawia, że rynek pracy zmienia się dynamicznie. Jesteśmy u progu kolejnej rewolucji, która może całkowicie ulec głębokim modyfikacjom. Co nas czeka? Zapraszamy na prelekcję.

**Konkurs wiedzy o Mando - Manda`Yaim (Sala 122)**

Sprawdź swoją wiedzę o tajemniczych wojownikach, przed którymi drży cała Galaktyka! Konkurs obejmuje zarówno wiedzę z kanonu jak i tzw. Legend.

**Słowianie wczoraj i dziś, czyli co nam zostało z wiary przodków - Franciszek Piątkowski (Sala 114)**

Opowieść o słowiańskiej mitologii, demonologii i wierzeniach i gdzie je odnaleźć w naszych czasach.

**Jesteś bogiem, uświatuj to sobie – Nordine Sekkar (Sala 219)**

Prelekcja o tworzeniu fikcyjnych światów i przeplatania ich z historią oraz postaciami.

**Zatrącenie Osamu Dazai - czyli jak kobiety i alkohol mogą zniszczyć człowieka - Natalia Puźniak i Kamila Stańkowska (Sala 220)**

Może się spodziewać dyskusji na temat twórczości literackiej Osamu Dazai'a, przemyslenia, teorie i ogólne spostrzeżenia na temat jego książki „Zatracenia”.

### **Magiczne kolorowanki (Sala 101)**

Rozpocznijmy sobotę od chwili spokoju i kreatywności. Magiczne kolorowanki pozwolą dzieciom wyrazić swoją wyobraźnię i stworzyć piękne dzieła sztuki.

### **Magic: The Gathering (Games Room)**

Stół 1 Innistrad Boosterlike Draft, Stół 2 Khans of Tarkir Boosterlike Draft

### **PMC 2670: pokaz i nauka gry (do 17:00) (Games Room)**

„PMC 2670” autorstwa Marcin Gerkowicza (Assault Publishing Studio), jest drugą, znacząco rozwiniętą, edycją popularnego i uznanego systemu sci-fi „PMC 2640” przeznaczonego głównie do skali 15mm. Ta dynamiczna gra w skali „platoon size” charakteryzuje się bardzo dopracowanymi, ostrymi jak brzytwa zasadami, naciskiem na łamanie morale oddziałów przeciwnika oraz dużym naciskiem na manewrowanie i zajmowanie dogodnych pozycji.

### **Warsztat w Laboratorium Pyramid Games (do 14:00) (Sala 206)**

Modelowanie grafiki 3D do gier komputerowych - Paweł Piotrowski

### **Lublin GameDev (do 16:00) (Games Room)**

Pokazy kilku gier, które powstały w Lublinie.

**11:00**

### **Spotkanie autorskie z Jackiem Komudą (AULA 018)**

Jacek Komuda, pisarz i niezależny historyk, obecnie obywatel woj. podkarpackiego, opowie o Przygodach Komudowej Kompanii oraz literackich planach na przyszłość.

### **Czy fantastyka umiera? - panel dyskusyjny (AULA 019)**

Od pewnego czasu znane są statystyki jak to literatura fantastyczna wytraca swój impet z początku XXI w. na rzecz innych gatunków. To sprawia, że pojawiło się wiele głosów o śmierci gatunku. Czy naprawdę jest tak źle? A może coś odrzuca czytelników od fantastyki? Trzeba się zmierzyć z niełatwym zadaniem diagnozy tego problemu.

### **CV bohatera literackiego - Agnieszka Hałas (Sala 111)**

Co rodzi się pierwsze: bohater czy fabuła? Jak wykreować postać, która będzie wiarygodna psychologicznie, nieszablonowa i sprawi, że czytelnik zaangażuje się w jej losy, a może wręcz zapragnie napisać ich własną wersję? Podyskutujemy o CV bohatera literackiego, o modelach osobowości, inspiracjach i traumach, o wymyślonych przyjaciółach, a nawet larwach (w znaczeniu ezoterycznym), jak również o pisaniu fanfików i zjawisku Mary Sue.

### **Audiowizualność w autorskim filmie dokumentalnym prof. Natasza Ziółkowska – Kurczuk (Sala 121)**

Celem spotkania jest ukazanie możliwości kreacyjnych w sferze audiowizualności w realizacji autorskiego filmu dokumentalnego. Wskazane zostaną treści oniryczne i wręcz magiczne, które stają się częścią narracji filmów takich, jak: "Magiczne miasto" (2000, film o Lublinie), "Niezidentyfikowany obiekt latający" (2005, m.in. o lądowaniu UFO w Emilcinie), "Komeda, Komeda..." (2012, o kompozytorze Krzysztofie Komedzie), "Twarze

nieistniejącego miasta" (2013, film złożony z fotografii), "Zawód Fotograf" (2015, m.in. o fotografii spirytualnej).

### **Warsztaty z kreowania nowego uniwersum - Kamila Goszczyńska (Sala 114)**

Prelegentka jest autorką trylogii fantasy "Kwiat datury", bajki "Zaginiona księga" oraz licznych opowiadań. Opowie, jak tworzyć przekonujący fantastyczny świat, w który uwierzą czytelnicy.

### **Jak grać z dziećmi, by wszyscy byli zwycięzcami? - P&A Games (Sala 219)**

Jesteśmy rodzicami 6 letniej córki. Mamy świadomość, że gry mają uczyć, bawić i pomagać tworzyć wspólne relacje. Jednocześnie na rynku występują również gry rywalizacyjne, a wiadomo smak porażki bywa gorzki. Podczas naszego spotkania opowiemy jak radzimy sobie z wyzwaniami jakie stawia przed nami decyzja, że w nasze planszówkę hobby zdecydowaliśmy się wciągnąć naszą córkę.

### **Warsztaty origami - składanie papieru - Izabela "König" Horoch (Sala 220)**

Podczas warsztatów można nauczyć się składać techniką origami najpopularniejsze modele, warsztaty są przystosowane dla każdego kto chce się nauczyć lub doszkolić.

### **Spotkanie z bohaterami ze Star Wars (Sala 101)**

Czas na kolejne emocjonujące spotkanie z bohaterami z odległej galaktyki. Niech dzieci zanurzą się w magicznym świecie Star Wars podczas tego wyjątkowego spotkania.

### **Turniej Wirus (Games Room)**

W szpitalu w Leśnej Dziurze wybuchła panika, gdy laboranci odkryli, że pojemniki z próbkami są puste! Eksperymentalne hodowle wirusów rozprzestrzeniły się po całym budynku i teraz tylko Wy możecie je powstrzymać. Waszym zadaniem będzie stawienie czoła epidemii, rywalizowanie o to, komu pierwszemu uda się zwalczyć wirusy i uratowanie świata przed pandemią.

### **Saga: pokaz i nauka gry (do 17:00) (Games Room)**

Saga jest grą typu skirmish, która rozgrywa się w epoce bohaterów, zarówno tych, których znamy z kart historii i mitologii, jak i tych zrodzonych przez umysły pisarzy. Saga to bitwy pomiędzy wyjątkowymi wojownikami – Wodzami, którzy stawiają czoła wrogom prowadząc do boju swą drużynę.

### **One page rules: pokazy i nauka gry (do 17:00) (Games Room)**

Nauka gry One Page Rules, zarówno w odświeżeniu fantasy, jak i grimdark future. Rozegranie niewielkiej, ale pełnowymiarowej rozgrywki, z nauką zasad „od zera” to czas ok 20-30 min. W ciągu dnia możemy rozegrać takich partii kilkanaście. Jeśli jesteś zainteresowany, zapraszamy!

### **Argatoria: pokaz i nauka gry (do 17:00) (Games Room)**

Argatoria to dynamiczna gra bitewna fantasy, pozwalająca ci się stać wielkim dowódcą, który prowadzi swoją armię na wielkie wojny o dominację. Musisz wybrać, po której stronie staniesz i jakie wartości są ci bliskie - czy będą to armie zuchwałych, barbarzyńskich plemion Vaendral czy bogobojnych Dirandis? A może zdecydujesz się na armie wojowniczych Jaszczuroludzi Arox lub tajemniczych Sorgax? Bez względu na twój wybór, doświadczysz wspaniałych wrażeń, tocząc zażarte bitwy na rozległych polach Argatorii!

### **Mario Speedrun (Sala 202 i 203)**

Sprawdź, ile punktów zdobędziesz w 2 minuty w Super Mario World.

**12:00**

### **Spotkanie autorskie z Radkiem Rakiem (AULA 018)**

Spotkanie z jednym z najbardziej utytułowanych polskich pisarzy fantastyki. Za powieść "Baśń o węzowym sercu albo wtóre słowo o Jakóbie Szeli" (Powergraph 2019) otrzymał Nagrodę Nike, Nagrodę im. Janusza A. Zajdla, Nagrodę Jerzego Żuławskiego, Nagrodę Nowej Fantastyki oraz European Science Fiction Society Award w kategorii Best Written Work of Fiction. W ubiegłym roku ukazał się pierwszy tom jego trylogii "Agl" pt. "Alef", który otrzymał Nagrodę Krakowa Miasta Literatury UNESCO. Drugi tom pt. „Aurora” ukazał się w październiku 2023 r.

### **CRISPR - koniec ewolucji człowieka? - Filip Merklejn (AULA 019)**

Coraz częściej rzeczy znane nam z książek i filmów SF okazują się być częścią naszej teraźniejszości, a nie bliżej nieokreślonej przyszłości. Jedną z najbardziej rewolucyjnych technologii jest CRISPR (Clustered Regularly Interspaced Short Palindromic Repeats) - rewolucyjna technologia edycji genów, która umożliwia dokonywanie precyzyjnych zmian w DNA organizmów żywych. Dla laika, można to porównać do działania bardzo dokładnych "genetycznych nożyczek", które pozwalają "wyciąć" lub "wkleić" określone sekwencje genetyczne. Rozpowszechnienie tej metody zakończy dotychczasową erę opartą na losowości i doborze naturalnym - z jakim skutkiem?

### **Gothic w świadomości graczy – Historie Prosto z Khorinis (Sala 121)**

Poruszmy ogólną kwestię w sprawie gier studia „Piranha bytes”, a zwłaszcza gry Gothic. Co zadziało dobrze w tej produkcji, a co poszło nie tak? Porównamy, jak niektóre, przygotowane przez nas aspekty były poruszane w innych znanych tytułach na rynku gier typu RPG. Porozmawiamy także o najważniejszym aspekcie – community gry Gothic, które w głównej mierze odpowiada za nieśmiertelność tego tytułu. Przyjrzymy się także samemu studio odpowiadającemu za grę o przygodach bezimiennego Bohatera i jaka przyszłość twórców może czekać.

### **Postać Ahsoki Tamo w nowym Kanonie Star Wars – panel dyskusyjny (Sala 122)**

W odległej galaktyce, gdzie walka między siłami dobra a siłami zła trwała od wieków, pojawiała się postać, która stała się jednym z najważniejszych i najbardziej uwielbianych bohaterów Star Wars. Mowa tutaj o Ahsoko Tano, jednej z najważniejszych postaci w tym wszechświecie science fiction. Kim jest Ahsoka Tano i dlaczego jest tak istotną postacią w świecie Gwiezdnych Wojen? Zapraszamy do dyskusji.

### **Dlaczego Frankenstein miał daddy issues? - Wiktoria Koput (Sala 114)**

Historia Frankensteina i jego potwora to jeden z najpopularniejszych współczesnych mitów, źródło archetypu szalonego naukowca oraz kanwa niezliczonych ekranizacji, adaptacji i retellingów. Książka Mary Shelley jest jednak nie tylko przestroga przed niewłaściwym wykorzystaniem nauki i krwawym horrorem zemsty potwora - to także opowieść o rodzinie (i to nie jednej!) i jej dysfunkcjach, która jak w soczewce odbija biografię samej autorki. Nieobecne matki, zaniedbujący ojcowie i kazirodcze związki, a w tle - dwa pokolenia skandalizujących angielskich intelektualistów.

### **Coś z niczego – warsztaty - Lans Macabre (Sala 219)**

Czas na kreatywne wyzwanie. Najpierw zbierzemy z sali pulę luźnych, niepowiązanych ze sobą pomysłów, a potem wspólnie ułożymy z nich spójny pomysł na gotową do poprowadzenia przygodę. Od czego zaczniemy i na czym skończymy, zależy tylko od Was!

### **Malowanie twarzy (Sala 101)**

Przemieńmy się w barwne postacie i stwórzmy niepowtarzalne oblicza! Malowanie twarzy to nie tylko kreatywna zabawa, ale również sposób na stworzenie magicznego świata na własnej twarzy.

### **Hulaj dusza Hop (korytarz 2 piętro)**

Zawody w parach. Jeden z uczestników jest celem, na który trzeba zarzucić hula. Cel może pomagać rzucającemu, jednak nie może odrywać stóp od ziemi, a żeby nie było za prosto, cel stoi tyłem do swojej pary.

### **Tajemnice Drakwaldu (Warhammer 2 ed.) (Games Room)**

#### **Ostrzeżenia: Przemoc**

Na północ od Carroburga, jak i na zachód od Middenheim, rozciąga się wielki Las Drakwaldzki. Niegdyś lasy te były częścią prowincji zwanej Drakwaldem, lecz te czasy dawno już przeminęły. Mroczny Las pochłonął wiele osad, część z nich została zniszczona przez zwierzoludzi, inne opustoszały po Skaveńskich Plagach. Dziś las ten jest pełen niebezpieczeństw czy to ze strony zbrojnych stad zwierzoludzi, czy licznych mutantów kryjących się w opuszczonych wioskach na prawdziwych bestiach kończąc. Wy jednak zostaliście wynajęci przez pewnego szlachcica, by ruszyć dawno zapomnianym szlakiem łączącym Miasta Fassberg i Rosche. Musi on niezwłocznie dotrzeć do Fassbergu, a stary szlak to najszybsza droga. Jednak jedynie Sigmar wie co spotkacie po drodze.

**13:00**

### **Spotkanie autorskie z Michałem Gołkowskim (AULA 018)**

Najszybsze pióro polskiej fantastyki. Debiutował w nie tak znów odległym 2013 roku, od tego czasu zasypując wydawnictwo isticie hurtową ilością co najmniej dwóch-trzech książek rocznie. Wciąż poszerzający się zakres jego tematów krąży pomiędzy tematyką wojenną, thrillerem psychologicznym, groteską, powieścią grozy, historią oraz wręcz rasowym, krwistym fantasy. Książki spływają mu z palców na klawiaturę tak szybko, że przeważnie sam nie pamięta, ile ich wydał. Od pewnego czasu zaangażowany – jakby mało tego było! – w prace dwóch spółek gamedevowych: Sylen Studio oraz Red Square Games, zajmujących się produkcją gier wideo, RPG oraz planszowych na podstawie jego wciąż poszerzanej, pogłębianej i rozciąganej poza granice przyzwoitości twórczości.

### **Nawiedzona Europa - Magda Cathia Kozłowska (AULA 019)**

Stali bywalcy Falkonów doskonale pamiętają Cathiową serię prelekcji o duchach – rozmawialiśmy już o wielu upiorach i legendach, czasami w ujęciu tematycznym, czasami terytorialnym. Tym razem zapraszam na podróż po Europie – a przy okazji przypomnimy sobie te najstraszniejsze miejsca w Polsce!

### **Patrzę na Ciebie i liczysz się tylko Ty - czyli zalety i wady narracji pierwszoosobowej – Feranos (Sala 111)**

Pisząc "Spowiedź abysalu" ryzykowałem przechodząc z klasycznej narracji trzecioosobowej na pierwszoosobową w czasie teraźniejszym na zasadzie strumienia świadomości. Teraz uważam, że jest to najlepszy sposób narracji, ale czy nie jest pozbawiony wad?

### **What if...? Czyli historia alternatywna w polskiej fantastyce - Damian Podoba (Sala 121)**

Według niektórych złośliwych obserwacji Polacy mają kompleksy na punkcie swojej historii, dlatego wiele rzeczy mitologizujemy. Niektórzy idą wręcz dalej tworząc historię biegnącą innymi torami. Przedstawię pewne trendy wśród historii alternatywnych stworzonych przez polskich autorów. Wybór totalnie subiektywny.

### **Konkurs wiedzy o Gwiezdnym Wojnach dla najmłodszych - Manda`Yaim (Sala 122)**

Czy wiesz na jakiej planecie ukrywał się Yoda? Albo jaki kolor miecza miał Mace Windu? Sprawdź swoją wiedzę w konkursie i zdobądź tytuł Mistrza! Zapraszamy wszystkich fanów filmów i seriali do niezmiernie rywalizacji.

### **Produkcja kosmiczna – Kamil Muzyka (Sala 114)**

Prelekcja przybliży słuchaczom zagadnienie wykorzystania warunków przestrzeni kosmicznej w produkcji, tak w fantastyce (stocznie kosmiczne, fabryki) jak i obecny stan eksperymentów oraz projektów badawczych i przemysłowych.

### **Dark Souls zniszczyło mi życie- może zniszczyć i Twoje! - Jakub "Alrayaus" Skorupa (Sala 220)**

Jeśli zastanawiasz się czasem nad tym, że życie jest zbyt łatwe i powinieneś znaleźć sposób na jego poważne utrudnienie- po pierwsze, powinieneś poszukać profesjonalnej pomocy. Dopóki jednak wciąż jesteś na tym konwencie, zapraszam na panel o Dark Souls. Samej serii raczej nie ma potrzeby nikomu przedstawiać. Trudna? Tak. Zagmatwana? Bezapelacyjnie. Wysoki próg wejścia? Owszem, ale postaram się z tym pomóc! Panel skierowany do osób które chciałyby rozpocząć swoją przygodę z FromSoftware. ale i dla weteranów może być zabawnie. Od mechanik, poprzez wprowadzenie do lore aż po spojrzenie na community i wszystko co warte uwagi pomiędzy. I najważniejsze- kim w końcu jest John DarkSoul? Wszystkiego dowiedziecie się na miejscu!

### **Spotkanie z bohaterami ze Star Wars (Sala 101)**

Czas na kolejną porcję przygody w towarzystwie bohaterów ze Star Wars. Niech siła będzie z nami podczas tego fascynującego spotkania!

### **Ucieczka z Alloven (Pathfinder 1) (Games Room)**

#### **Ostrzeżenia:Wszystkiego można się spodziewać**

Rok temu na północy zaczęły pojawiać się doniesienia o dziwnych wydarzeniach. Zaczęło się od pojedynczych przypadków, chorób czy okazyjnych nieumarłych. Dziś niebo zasnuwane jest czarnymi chmurami stosów pogrzebowych, a Wy - musicie uciekać. Alloven było potężnym miastem, klejnotem wschodniej części Królestwa Maren. Czasy jego świetności przeminęły jednak, gdy po jego ulicach zaczęły snuć się krwiożercze bestie. Ale czy aby na pewno to właśnie one będą Waszym najgroźniejszym przeciwnikiem?

### **Gęsin impact (One honk before midniht) (Games Room)**

#### **Ostrzeżenia:Jeśli chleb to narkotyki to tak**

Jesteś gęsią, chleb ponad wszystko. Aby chłopi dali chleba.

**14:00**

### **Spotkanie autorskie z Jarosławem Grzędowiczem (AULA 018)**

Współtworzył grupy literackie TRUST oraz Klub Tfurcuf. Wraz z grupą znajomych pisarzy założył w 1990 roku magazyn literacki FENIX i w latach 1993-2001 był redaktorem naczelnym czasopisma. Debiutował w 1982 roku w tygodniku Odgłosy opowiadaniem Azył dla starych pilotów. Od tego czasu opublikował kilkadziesiąt opowiadań i wydał 8 książek. Najszerzej znany jest czytelnikom jako autor Pana Lodowego Ogrodu, powieści w 4 tomach (Fabryka Słów 2005, 2007, 2009, 2012). Wielokrotnie nominowany i nagradzany. Najwięcej nagród, w 2006 roku, zdobyła powieść Pan Lodowego Ogrodu tom 1. (nagroda im. Janusa A. Zajdla za 2005 rok, w kategorii powieść, Śląka w kategorii Twórca Roku 2005, Sfinks, w kategorii Polska Powieść Roku i nagroda redakcji Fahrenheita, w kategorii Dzieło Roku 2005). W tym samym roku Zajdel w kategorii opowiadanie Wilcza zamieść również powędrował do Jarosława Grzędowicza. W 2007 roku powieść Popiół i kurz została nagrodzona Zajdlem za rok 2006.

### **Ćma - polski superbohater i życie w obrazkach (AULA 019)**

„Ćma” to ewenement na polskim rynku komiksowym. Seria o superbohaterze z retrofuturystycznej Warszawy XX-lecia międzywojennego szybko zaskarbiła sobie sympatię rodzimych czytelników oraz doczekała się nominacji do Nagrody „Nowej Fantastyki” w kategorii Polski Komiks Roku. O planach na nowe zeszyty, animacji oraz życiu w obrazkach opowiedzą Tomasz Grodecki (pomysłodawca i scenarzysta „Ćmy”) oraz Kacper Wilk (rysownik, animator). Spotkanie poprowadzi dziennikarz Mateusz Godlewski.

### **Zarządzanie ludźmi w wydaniu science fiction - czy to możliwe? - Paweł Prokop (Sala 111)**

Istnieje wiele koncepcji urządzenia świata, państwa, społeczeństwa w literaturze fantastycznej. Na gruncie polskim szczególne zasługi ma w tym względzie nurt fantastyki socjologicznej, którego najwybitniejszymi twórcami byli Janusz Zajdel i Edmund Wnuk-Lipiński. Czy jednak zawarte w fantastyce naukowej wizje i koncepcje zarządzania ludźmi mają sens? Czy można się spodziewać, że się ziszczą? Nifdy nie wiadomo, ale z pewnością co nieco dowiemy się na tej prelekcji.

### **Płeć a fantastyka – panel dyskusyjny (Sala 121)**

Nierzadko można spotkać określenie danego utworu, że to „męska” albo „kobieca” literatura. Co to jednak tak naprawdę oznacza. Czy chodzi o adresata tekstu, czy może o osobę, która go stworzyła. Jak sądzisz? Zapraszamy do dyskusji.

### **Biblioteka Ossus Niezwykłe inspiracje Georga Lucasa - Piotr Yako Wasiak (Sala 122)**

Wszystkie dzieła, jakie powstają, są mocno nacechowane tym, co czytał, czy oglądał wcześniej ich twórca. Szczególnie widoczne jest to w klasycznych Gwiezdnym Wojnach, w których jak w zwierciadle odbija się to, czym inspirował się George Lucas. A niejednokrotnie są to inspiracje nieoczywiste. Będzie zatem o filmach z nazistowskich Niemiec i o pierwszych serialach science-fiction. Poszukamy razem tego, co wpłynęło na Lucasa, kiedy tworzył swoje wiekopomne dzieło. Zapraszam do dyskusji i wspólnego wgrzania się w świat Star Wars!

### **Telewizyjne porażki duetu Moffat-Gattis - Gracja Grzegorzczak-Tokarska (Sala 114)**

Jekyll, Sherlock czy Dracula to tylko kilka przykładów pokazujących, że klasyka współczesnej literatury, czyli przysłowiowy samograj, przełożona na grunt współczesnej telewizji nie zawsze okazuje się być zamierzonym sukcesem artystycznym. Choć z perspektywy widza wszystko wygląda pięknie, ładnie i ponętnie, to gdy zagłębimy się m.in. w



powyższe twory, okazuje się, iż z perspektywy czasu to nie są nawet poprawne produkcje, a bardziej te z kategorii „tak złe, że aż dobre”; co stanowi przede wszystkim domenę kina klasy B. W mojej prelekcji postaram się przeanalizować kilka najbardziej znanych produkcji duetu Moffat-Gattis, które w momencie premiery święciły triumfy na małym ekranie, zaś dziś stanowią dobitne przykłady tego, jak jako widzowie po prostu daliśmy się złapać na obietnicę obejrzenia czegoś naprawdę dobrego; obietnicę, która trzymała nas przed telewizorami przez bardzo długi okres.

### **Przewodnik po Dworach Końca Świata - Jakub Zapala, Marta Zapala (Sala 219)**

Zapraszamy do renesansowego świata politycznych intryg, prochu i szpady, magii i podróży w nieznaną. W tej grze wcielicie się w ambitnych specjalistów, których w budowaniu wspólnego dziedzictwa łączy zaufanie, a ich wielkie cele zrealizują dopiero ich dziedzice. Takie opowieści o dziedzictwie, władzy i zaufaniu, renesansowej polityce, magii i odkryciach mogą tutaj przerodzić się w pokoleniowe sagi. Pozwólcie, że Wam opowiemy o tej grze i planach wydawniczych jej linii na roku 2024.

### **Lepiej być świnią, niż faszystą" polityka i syndrom ocalałego w Porco Rosso - Maja Różańska (Sala 220)**

O tym, jak trauma potrafi zmienić człowieka w świnię. Dyskurs o polityce i zaburzeniach psychicznych głównej postaci w filmie Studia Ghibli "Porco Rosso".

### **Zabawy z chustą animacyjną (Sala 101)**

Rozwijajmy wyobraźnię i sprawmy, że nasze ciała poruszają się w rytmie radości! Zabawy z chustą animacyjną dostarczą dzieciom mnóstwo śmiechu i wrażeń.

### **King of Iron Fits Tournament (Sala 202 i 203)**

Turniej Tekken 7.

### **Modowe wyścigi (korytarz 2 piętro)**

Ubieranie na czas. Uczestniczy w ciągu minuty muszą założyć na siebie jak najwięcej części garderoby. Zwycięża ten, kto założy najwięcej.

**14.30**

### **Magic: The Gathering (Games Room)**

Stół 1 Pauper Cube, Stół 2 Vintage Cube

**15:00**

### **Jak rozmawiać? Kanał na YT Wojna Idei – spotkanie z Szymonem Pękałą (AULA 018)**

Jak mówić aby być zrozumianym, jak zrozumieć człowieka z innej bańki i jak przekonywać do swoich racji w tematach o które zwykle potrafimy się tylko kłócić? Szymon Pękała - publicysta, youtuber, autor kanałów Wojna Idei oraz Szymon mówi, promujących ideę otwartego dialogu, zwłaszcza z osobami, z którymi się nie zgadzamy.

### **Wszystkie kobiety Pratchetta - Katarzyna Wierzbicka (AULA 019)**

Niewidzialne żony, seksowne wojowniczkę i groźne czarownice, ale także krasnoludzkie kobiety walczące o swoją tożsamość i wątki feministyczne. Świat Dysku pełen jest intrygujących, ciekawych postaci kobiecych, ale czy wszystkie jego bohaterki są równie dobrze wykreowane? W jaki sposób Pratchett rozprawiał się ze stereotypami i jak wykorzystywał schematy klasycznej fantasy, aby ukazywać ważne problemy społeczne?

### **Czarownice i demonologia – Marcin Podlewski (Sala 111)**

Krótki kurs praktyczny czarnoksiężstwa.

### **Grafik w świecie AI – spotkanie z Andrzejem Łaskim (Sala 121)**

Sztuczna inteligencja, która stała się szeroko znana przez słynnego Chata GPT I kolejne podobne aplikacje mocno wpływa na branżę twórczą. Prelegent opowie, jak to wygląda w przypadku grafiki. Andrzej Łaski to urodzony w Łosicach ilustrator, komiksiarz, storyboardzista, czasami malarz, niedoszły filmowiec i epizodyczny nauczyciel plastyki. Absolwent Grafiki na warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych, gdzie studiował od 1982 roku plakat, film animowany, malarstwo ilustrację. Współzałożyciel magazynu literackiego „Fenix”. Od dwudziestu lat portretuje Jakuba Wędrowczyca w prozie Andrzeja Pilipiuka.

### **Prezentacja Polish Garrison i Eagle Bas (Sala 122)**

Polish Garrison i Eagle Base to polskie oddziały międzynarodowych organizacji kostiumowych Legion 501st i Rebel Legion, zrzeszających fanów Gwiezdných Wojen z całego świata. Do głównych celów tych działających na międzynarodowej scenie od ponad dwudziestu lat stowarzyszeń należy propagowanie kostiumingu oraz działalność wolontariacka i pomoc lokalnym społecznościom. Liczące obecnie wspólnie niemal dwustu członków z terenu całego kraju polskie przyczółki obydwu legionów rokrocznie uczestniczą w licznych konwentach, festiwalach i akcjach charytatywnych. Jeśli macie ochotę przenieść się na chwilę do odległej galaktyki albo dowiedzieć się, w jaki sposób do nas dołączyć – i czym się właściwie zajmujemy – serdecznie zapraszamy na nasze stoisko podczas tegorocznego Falkonu!

### **Lolita i Labirynt - bajka o dojrzewaniu czy przemocy seksualnej? - Małgorzata Wieczorek (Sala 114)**

Co łączy „Labirynt”, pozornie kukiełkową bajkę, z „Lolita” Nabokova? Obie opowieści uzupełniają się i można uznać „Labirynt” z Davidem Bowie za oniryczną wersję Lolity. Wiele z elementów istniejących w „Lolocie” pojawia się w „Labiryncie” i warto się zastanowić, co za to odpowiada.

### **Znajoma okolica, czyli o budowaniu świata wokół postaci Graczy w RPG - Jakub Zapala, Marta Zapala (Sala 219)**

Gracze dostarczają Mistrzowi Gry inspiracji poprzez swoje postaci, tak celowo, jak i zupełnie nieświadomie. Każdy gdzieś się urodził, w jakimś miejscu pobierał nauki czy przeżywał pierwsze wzloty i upadki. Historia BG, umiejętności postaci czy nawet jej miano mogą ułatwić MG tworzenie świata, z którym Gracze będą chcieli wchodzić w interakcje. W końcu ktoś zwany Valorem z Bambenburga chętnie tenże Bambenburg odwiedzi – o ile nie będzie chciał uciec od niego jak najdalej! Na tej prelekcji porozmawiamy o tym, jak szybko i łatwo budować lokalny obraz świata wokół BG.

### **Who's that Pokemon? Quiz - Kamil Nawrocki (Sala 220)**

Każdy, kto oglądał pokemony pamięta przerywnik w trakcie odcinka, w którym trzeba było odgadnąć pokemona tylko po jego sylwetce. Ten quiz będzie polegał dokładnie na tym samym, ale odbędzie się w większej i lepszej wersji. Zabawa obejmie wszystkie dotychczasowe pokemony łącznie z ich giga wersjami, mega ewolucjami i innymi niestandardowymi formami. Na odważnych czeka ponad 1000 pytań. Zobaczmy ile uda się zrobić w wyznaczonym czasie. Na pewno przyda się znajomość pisowni nazw pokemonów, chociaż bez tego też będzie można się bawić.

### **Tworzenie zwierzątek balonowych (Sala 101)**

Czas na kreatywność i zdolności manualne! Dzieci będą mogły samodzielnie tworzyć swoje ulubione zwierzątka z balonów, co zapewni im nie tylko zabawę, ale także satysfakcję z własnej twórczości.

### **Turniej Rój (Games Room)**

Rój jest logiczną grą dla 2 graczy w wieku od 9 lat. Celem gry jest otoczenie królowej przeciwnika. Proste reguły i ogromna ilość dostępnych kombinacji sprawiają, że Rój jest prawdziwym wyzwaniem dla graczy ceniących sobie intelektualną rozrywkę. Gracze muszą wykazać się umiejętnościami strategicznego planowania, taktycznego myślenia i wyobraźni przestrzennej. Kluczem do zwycięstwa jest sprytnie atakowanie królowej przeciwnika i pozostawienie wystarczających odwodów do obrony własnej.

### **Hej wesele! (Avatar Legends RPG) (Games Room)**

**Ostrzeżenia: Spoilery do serialu Avatar: Legenda Korrry, krew, przemoc, poruszanie tematu homofobii**

W Mieście Republiki szykuje się ślub aktorki Yuki z nomadką Chai. Wszystko odbyłoby się bez większego echa, gdyby nie seria podejrzanych zdarzeń na parę dni przed ceremonią. Gdyby tego było mało, do Yuki dotarły jeżące włosy na karku groźby. Jako przyjaciele jednej z pań młodych zobowiązaliście się odkryć sprawcę oraz jego motyw. Czy uda wam się rozwiązać zagadkę, zanim rozbrzmieją weselne dzwony?

**16:00**

### **W zaciszu katowskiej izby - Andrzej Pilipiuk (AULA 018)**

Kim byli kaci? Czym zajmowali się, gdy nie obcinali głów? Z czego żyli? Co jedli? Jak się rozmnażali? Na te i inne frapujące pytania odpowie Andrzej Pilipiuk.

### **Od demokracji do zamordyzmu - Michał Gołkowski (AULA 019)**

Jak upadł ZSRR, powstała Rosja, powstała i umarła demokracja, narodził się nacjonalizm i co z tego wynikło.

### **Groteska i absurdem. Rodzaje humoru w fantastyce - Łukasz Kucharczyk (Sala 111)**

Fantastykę humorystyczną można uznać za istotny podgatunek literatury fantastycznej. Stało się tak, co oczywiste, głównie za sprawą twórczości Terry'ego Pratchetta, którego powieści pod warstwą szeroko rozumianego humoru kryją wiele sensów natury filozoficznej i socjologicznej. Prelekcja będzie dotyczyła twórczości polskich i zagranicznych autorów oraz tego w jaki sposób operują oni komizmem na kartach swoich utworów. Na ile prezentowany przez nich humor jest rzeczywiście zabawny a na ile zabiegi te stają się "krindżowe".

### **Mapa w naszej głowie – dr Kamil Nieścioruk (Sala 121)**

Wszyscy funkcjonujemy w przestrzeni, uczymy się miejsc nowych, bez problemu poruszamy się po dobrze znanych. Mimo wszechobecności cyfrowych map, cały czas polegamy na naszym wyobrażeniu przestrzeni. Czy mamy w głowie nawigację i kompas? W jaki sposób organizujemy informacje o tym, co nas otacza i dlaczego zwracamy uwagę na wybrane elementy środowiska? Czym są mapy mentalne i dlaczego warto zaglądać do mózgu, gdy jest się kartografem lub urbanistą. Sprawdź, czy trafisz na prelekcję bez korzystania z mapy.

### **Mandalorianie, czyli poboczna frakcja, która zyskała popularność i dlaczego? - Manda`Yaim (Sala 122)**

Mandalorianie przebyli długą drogę w uniwersum Gwiezdných Wojen, stając się jedną z ważniejszych frakcji w tym uniwersum, frakcji która mimo wysiłków Jedi i Sithów, Republiki i Imperium nigdy nie chciała zniknąć i ustąpić miejsca. Pytanie jest jedno - jak im się to udało?

### **Ekstremalnie Kultowe Suchary - Marcin Grygo (Sala 114)**

Konkurs na poprawę humoru i rozluźnienie szarych komórek Kto nie lubi sucharów, kto nie wie jak się one kończą, jak rozwijają i zasuszają nasze gardła Zabawa w dokończenie najbardziej znanych sucharów jakie można znaleźć, plus kilka nowych, autorskich i zaskakujących.

### **Smoczy Jeźdźcy - kim są i dokąd zmierzają- Airis Kamińska (Lans Macabre) (Sala 219)**

Dlaczego Smoczy Jeźdźcy to epicka gra fabularna i co trzeba poświęcić, żeby mieć własnego smoka? Czy Magia Kryształów może zagrozić strukturze rzeczywistości i jakie dodatki planujemy wydać w 2024 roku? Czy wszyscy Wybrańcy wierzą w Aslauga i czy szykuje się kolejna zbiórka na Wspieram.to? Na te i inne pytania odpowiemy podczas prelekcji!

### **Nie taki diabeł straszny, jak go renderują - o animacji 3D w anime słów kilka - Marlena "Tay" Podleśna" (Sala 220)**

Animacja 3D ma niepochlebną opinię, szczególnie w kręgach fanów anime. Nic dziwnego, patrząc na najsłynniejsze krążące po Internecie klipy z postaciami, które wpadły tak głęboko w dolinę osobliwości, że tylko wystaje im koniuszek głowy. Ale każdy postęp rodzi się w bólach, a w świecie powoli dominowanym przez sztuczną inteligencję kwestia krzywej animacji wydaje się wręcz trywialna, a perełki ostatnich lat pokroju Spiderverse czy Kota w Butach tylko uchylają rąbka tajemnicy, pokazując, gdzie może znajdować się sufit naszych możliwości. Patrząc na to wszystkim trzeźwym okiem - czy obecne anime animowane w 3D naprawdę zasługuje na tak kiepską renomę? Czy przypadkiem nie przegapiamy cichej rewolucji dziejącej się tuż przed naszymi oczami?

### **Malowanie twarzy (Sala 101)**

Powrót do magicznego świata malowania twarzy, aby zakończyć sobotę wyjątkowym kolorem i uśmiechem na twarzy każdego dziecka.

### **Złów pączusia (korytarz 2 piętro)**

Zawody w parach. Trzeba nakarmić swojego partnera pączkiem na wędce. Partner nie może używać rąk do jedzenia. Zwycięza para, której pączek będzie pierwszy w całości zjedzony.

### **Zamek nad jeziorem (Dwory Końca Świata 3 ed.) (Games Room)**

#### **Ostrzeżenia: brutalność, humor, intryga, erotyka, romans**

Przed laty na uboczu ziem Ligi istniała niewielka prowincja Kertanelle. Trzęsienie ziemi i podniesienie się poziomu wody sprawiły, że zniknęła ona w wodach wielkiego obecnie jeziora. Nad jego brzegiem stoi jednak pamiątka po niej: opuszczony i niszczący powoli zamek. Jest to miejsce, do którego córka grafa von Schuttenbacha, Oliwia, wolałaby, aby jej ojciec tego wieczora nie dotarł. W tej sprawie prosi Was o pomoc.

**17:00**

### **J.R.R. Tolkien vs Sztuczna Inteligencja - Szymon Pękala (Wojna Idei) (AULA 018)**

J.R.R. Tolkien przejawiał ostrożne, lub wręcz krytyczne podejście do postępu technologicznego i coraz powszechniejszego używania maszyn. Czy i jak jego perspektywa może być użyteczna dziś, oraz czy jego obawy ziszczają się w dobie postępującej rewolucji AI?

### **Maszyna do opowiadania – spotkanie autorskie z Joanną Gajzler (AULA 019)**

Studiowała twórcze pisanie na Uniwersytecie Łódzkim. Zadebiutowała powieścią *Bóg Maszyna*, która zdobyła nominację do nagrody Zajdla za 2021 rok. Zawodowo techniczka weterynarii, która kocha herbatę i własne stadko zwierzaków, towarzyszących jej podczas wszystkich procesów twórczych. W 2023 roku nakładem wydawnictwa SQN Imaginatio ukazały się dwa tomy cyklu Necrovet.

### **Prawo kosmiczne i astropolityka – Kamil Muzyka (Sala 111)**

Tematem wykładu będzie omówienie podstawowych zagadnień prawa kosmicznego, funkcje jaką pełni, tego jak polityka międzynarodowa i fantastyka wpłynęły na jego obecny kształt oraz jak może się w najbliższym czasie kształtować.

### **Pleść jak Piekarski na mękach, czyli tortury w dawnej Polsce - Kamil Wilkos (Sala 121)**

Prelekcja będzie mieć charakter popularnonaukowy z zakresu szeroko rozumianej historii prawa. Konkretnie jej wycinku jakim jest kwestia stosowania tortur w dawnym Polskim prawie. W trakcie prelekcji zamierzam omówić kiedy i na jakiej.

### **Drużynowy konkurs o Star Wars dla starszych - Manda`Yaim (Sala 122)**

Zbierz drużynę i razem sprawdźcie jak wiele wiecie o tym co wydarzyło się dawno, dawno temu w odległej galaktyce... Konkurs dotyczy tylko kanonu.

### **Oddaj władzę graczom - sprawczość na sesji - Airis Kamińska (Lans Macabre) (Sala 219)**

Najbardziej angażujemy się w to, co dotyczy nas samych. Dlatego najlepszym sposobem na zaangażowanie graczy podczas sesji jest umiejscowienie ich w samym centrum fabuły i dopilnowanie, żeby ich działania i decyzje miały kluczowy wpływ na świat przedstawiony. No dobra... ale jak to zrobić? Mam kilka sprawdzonych patentów, którymi chętnie się z Wami podzielę.

### **Żyjemy w czasach rewolucji (animacji 3D) - panel dyskusyjny - Marlena "Tay" Podleśna (Sala 220)**

Wszyscy uwielbiamy żartować z tego, jak wyglądał Berserk. Przez pobieżne rozmowy przewija się anegdotka, jakoby Miyazaki miał nie dopuścić do wydania jakiegokolwiek filmu, który był w ponad 10% renderowany komputerowo. Czasy się jednak zmieniają, a technika idzie do przodu, coraz więcej studio animacji tnie koszty sięgając po pomoc komputerów. Zapraszam do wspólnego zastanowienia się, jak dobrze im to wychodzi? Jak zrobić dobrą animację 3D? Czy dalej możemy bezpiecznie śmiać się z każdej serii animowanej komputerowo?

### **Spotkanie z bohaterami ze Star Wars (Sala 101)**

Ostatnie spotkanie z bohaterami ze Star Wars tego dnia. Niech dzieci zanurzą się w świecie przygód i bohaterstwa przed zakończeniem sobotnich atrakcji.

### **Żmije w Domu Szacha (Smoczy jeźdźcy) (Games Room)**

### **Ostrzeżenia: przemoc, uprzedzenia, uzależnienie**

Czy Spełnieni - Smoczy Jeźdźcy na emeryturze - powinni posiadać władzę? Co bardziej nimi kieruje, doświadczenie czy krzywda? Ile należy wybaczyć dawnemu bohaterowi?

### **Nowa groźba (Sanguis Vitae Est, system własny podczas tworzenia) (Games Room)**

**Ostrzeżenia: Może pojawić się wszystko. Acz jak ktoś czegoś wybitnie nie chce, to Mistrz Gry to uwzględni**

Powstający, acz już bogaty świat. Jest wiek XVII a od 70 lat na świecie istnieje magia, zaś niektórzy ludzie potrafią jej używać. Magowie zrzeszeni są w państwowe organizacje i często mają własnych ludzi. Gdy trzeba, sami obejmują nad nimi bezpośrednią komendę, by odkryć pewne tajemnice, zlikwidować zagrożenie lub jedno i drugie. Jesteście taką drużyną. Dla łatwiejszej aklimatyzacji w świecie rzecz ma miejsce w Państwie Obojga Narodów

**18:00**

### **Konkurs: Cosplay (AULA 018)**

Konkurs Cosplay polega na rywalizacji między uczestnikami, zwanych Cosplayerami, którzy wcielają się w postacie z różnych mediów, takich jak filmy, seriale, komiksy, gry, anime czy książki. Głównym celem konkursu jest zaprezentowanie niesamowitych kostiumów, charakterystyki oraz umiejętności aktorskich, które pozwolą uczestnikom jak najdokładniej odwzorować wybrane postacie. Jeśli kochacie tworzyć lub oglądać niesamowite kostiumy, wcielać w role bohaterów z różnych światów i przenosić w światy fantazji, to ten konkurs jest dla Was!

### **Astronauta z Palenque, lewatywa z pulque - Michał Gołkowski (AULA 019)**

Prawie wszystko o Aztekach i Majach, czego możecie albo wolelibyście nie wiedzieć, ale i tak zapytacie.

### **O czołgach inaczej - Andrzej Szczolko (Sala 121)**

Krótką historią o mniej znanych konstrukcjach. Tych starszych i tych młodszych. Bo nie samym Tygrysem człowiek żyje.

### **Ekstremalne Kultowe Cytaty – Marcin Grygo (Sala 114)**

Konkurs filmowy z najbardziej klasycznych polskich cytatów. Słowa które każdy nas zna, ale czy zawsze pamiętamy w jakim filmie one padły naprawdę?

### **Papierowe RPG 1:1- Aleksandra Kuśmierz (Sala 219)**

Powszechnie wiadomo, że największym wrogiem każdego RPGowca jest ustalanie wspólnego terminu sesji. Gdyby to jednak ominąć i umawiać się tylko z JEDNYM graczem? Koncept grania jeden na jeden dla wielu jest intrygujący, nie widzą go jednak w dłuższej perspektywie – a jest to świetna opcja dla ambitnych i zaangażowanych graczy oraz Mistrzów Gry. Przyjdźcie poznać więc recepturę na wiele godzin swojej rozgrywki w tak nietypowej formie.

### **Kultura Japonii wśród nas - Adam Rutkowski (Sala 220)**

Japonia jest bliżej nas niż sobie to zdajemy. Ukrywa się w naszej codzienności i to dość dobrze. Chciałbym wam pokazać jak Japonia zinfiltrowała nasze życia.

### **Zabawy muzyczno-taneczne (Sala 101)**

Ruszmy ciałem i podbijmy parkiet! Zabawy muzyczno-taneczne zapewnią dzieciom wspaniałą okazję do swobodnego wyrażania się przez ruch i muzykę.

### **Turniej Fifa (Sala 202 i 203)**

Gramy zespołami 3-gwiazdkowymi, czas 5 min.

### **Śliska sprawa (korytarz 2 piętro)**

Na rozwiniętej rolce papieru (na końcowym listku) umieszczamy szklankę/kieliszek wypełniony wodą. Uczestnicy muszą szybko, acz delikatnie zwinąć swoje rolki tak, żeby szklanka z zawartością się nie przewróciła, papier nie rozerwał, a ich napój dotarł do nich jak najszybciej. Zwycięża ten, kto pierwszy się napije.

**19:00**

### **Weird west – Jarosław Dobrowolski (AULA 019)**

Od duchów na poddaszu po Deadlands RPG - weird west na przestrzeni czasu.

### **Fenomen true crime - jednej z bardziej makabrycznych form rozrywki - Ewelina Jędrasik (Sala 111)**

Kanały podcastowe na YouTube i Spotify, seriale na Netflixie, książki w najpopularniejszych księgarniach (a nawet w koszu z taną literaturą w Biedronce). True crime jest wszędzie. Czy świadczy to o naszym braku wrażliwości? A może za ogromną popularnością „prawdziwych zbrodni” stoi coś zupełnie innego?

### **Fantastyka spiskowa – Michał Kubacki (Sala 121)**

Spiski, tajne stowarzyszenia, krwawe rytuały i mroczne tajemnice. W którym miejscu rzeczywistość przechodzi w fikcję? W powieści Kyna granica między prawdziwymi historiami a wyobraźnią rozmywa się, stawiając czytelnika wobec niewygodnych, acz fascynujących pytań.

### **Wojny Klonów przed Filonim - Manda`Yaim (Sala 122)**

Zanim Dave Filoni w 2008 roku zrobił swój znany serial o Wojnach Klonów, ten konflikt był opisywany w komiksach, książkach, grach i w serialu. Dowiedz się, czym Wojny Klonów stały bez Ahsoki, Dartha Maula w czasach, gdy generał Grievous siał postrach.

### **Karta X jako szkodliwy substytut rozmowy - Wojciech Khaz Bubela (Sala 219)**

Spotkanie prezentujące wady i zalety znanej w świecie RPG metody dbania o dobrą atmosferę przy stole nazywaną od sposobu użytku "Kartą X". Przedstawione zostaną mocne i słabe strony z założeniem iż celem spotkania jest przedstawić metodę jako substytut rozmowy i działanie doraźne o słabszym efekcie a nawet szkodliwości społecznej.

### **Warsztat: Własne papierowe breloczki i naklejki (Sala 220)**

Na początku wytłumaczę na czym na początku wytłumacze co będziemy robili po kolei kroki po prostu i każdy będzie mógł zrobić sobie do około pięciu naklejek i jednego breloczka czy dwóch jak się uda i potem właśnie będziemy je wykonywać z papieru taśmy i papieru do pieczenia jeszcze możesz sztywnego takiego kartonu a potem będziemy je wycinali po prostu i najwyżej doczepiali sznureczek

### **Przechodzenie przez kolorowy tunel (Sala 101)**

Zakończmy sobotę magicznym przechodzeniem przez kolorowy tunel, który wprowadzi nas w świat snów i fantazji. Niech każdy krok będzie krokiem do innego wymiaru zabawy i przygody.

### **Magic: The Gathering (Games Room)**

Stół 1 Khans of Tarkir Boosterlike Draft, Stół 2 Innistrad Boosterlike Draft

### **Pęknięty Kufel (Pathfinder 1) (Games Room)**

**Ostrzeżenia: Przemoc, Strach, Alkohol, Używki, Prostyucja, Okaleczenie, Dyskryminacja... Wszystko**

Wasza karawana zatrzymała się w popularnym zajeździe. Szyld nad bramą dumnie błyszczał mosiężnymi literami stojąc "Wielki Kufel". Rzecz jasna była to instytucja tak popularna, jak i niebezpieczna. W połowie drogi do Westerhafen - pogranicznego fortu, gdzie od wielu lat toczyła się zaciekle wojna. To miejsce jednak widziało wiele i przeżyło niejedną potyczkę. Strudzeni podróżą, głodni i wyziębieni późnojesienną zlewą - w końcu możecie wyciągnąć kopyta przed paleniskiem i napchać żołądek za cudze pieniądze. Do fortu już blisko, nie ma się co bać... Prawda?

**20:00**

### **Koncert zespołu Bergamasca (AULA 018)**

Zespół muzyki dawnej „Bergamasca” istnieje od 2017 roku, a w swoim repertuarze mają utwory od średniowiecza po wczesny barok, nie zawsze poważne. Obok znanych i lubianych kompozycji dawnych można w ich repertuarze znaleźć utwory mniej popularne, jak choćby gorszące i zabawne „broadside ballads” czy piosenki niższych warstw społecznych. Koncertowali na festiwalach i wydarzeniach rekonstrukcyjnych w Polsce i za granicą – można ich było usłyszeć między innymi na Szturmie Twierdzy Zamość, Polconie, Starfeście czy Slag om Bourtange. Podczas swoich koncertów wykorzystują repliki instrumentów dawnych takich jak lira korbowa, lutnia, szałamaja, dudy, cytara czy liczne instrumenty dęte i perkusjonalia. Na Falkonie wystąpią w składzie: Beata Baran – wokół, flet prosty, perkusjonalia; Anna Kozimala – lira korbowa „symphonia”, dudy, szałamaja, flet prosty, wokół, perkusjonalia; Alicja Janusz – gitara renesansowa, wokół, perkusjonalia.

### **Promieniowanie na śniadanie! - Nauka po głębszym (AULA 019)**

Atomowi ogrodnicy hop, hop, hop! W ciągu ostatniego roku cały świat znów ogarnęła atomowa gorączka... Kinomanii ścigali się ze sobą po bilety na Oppenheimera niczym Sowietci z USA w trakcie zimnowojennego wyścigu zbrojeń. Okresu w trakcie którego promieniowanie było tak modne, że można je było znaleźć wszędzie, od głowic nuklearnych, przez zabawki, jedzenie, kosmetyki aż po płatki śniadaniowe. O tych i innych szalonych zastosowaniach promieniotwórczych materiałów dowiedzie się z naszej prelekcji!

### **Zło i makabra w literaturze - jakie utwory fundują czytelnikom traumę? – panel dyskusyjny (Sala 111)**

Literatura fantastyczna wugenerowała cały gatunek, który zajmuje się złem, makabrą i sianiem przerażenia. Strach, potworność, okrucieństwo pojawiają się w literaturze, filmie i grach, pożerając serca odbiorców złaknionych lęku i grozy. Co takie jest w tych utworach, że mają grono oddanych wyznawców. I jak wywołują w nich traumę? Zapraszamy do dyskusji.

### **Bliska przyszłość i okolice - replika Lubelskiego Festiwalu Filmowego – Andrzej Rusin (Sala 121)**



Selekcja najciekawszych filmów o tematyce okołofantastycznej pokazywanych w ciągu szesnastu edycji Lubelskiego Festiwalu Filmowego.

### **Dyskretny urok przemocy. Jak zrobić dobrą walkę w fantasy - Janusz Stankiewicz (Sala 122)**

Walki, tortury, zabójstwa, bitwy, bójk - te zrobione dobrze i te nie do końca. Prelekcja o tym, jak zrobić dobrą scenę przemocy w fantasy.

### **20 lat Falkonu – Krzysztof Księżki (Sala 114)**

W latach 2000-2019 odbyło się 20 edycji festiwalu, który właściwie od początku stał się ważnym konwentem w polskim fandomie, będąc przez wiele lat jednym z największych w Polsce. Prelekcja przedstawi pokrótce historię imprezy i najważniejsze zmiany, jakie przechodziła. Spotkanie będzie pełne wspomnień, anegdot, zdjęć i filmów z poprzednich edycji Falkonu.

### **Dekalog dobrego gracza RPG - Refur Narrator (Sala 219)**

Łatwo jest być graczem RPG, trudniej jest być dobrym graczem. W czasie tej prelekcji przedstawione zostanie 10 przykazań pomagających stać się lepszym towarzyszem turlania kostek, tak na polu organizacyjnym, społecznym, jak i odgrywania postaci.

### **Polskie mangi: (nie)znane i ... lubiane? - Marlena "Tay" Podleśna (Sala 220)**

Cudze chwalicie, swego nie znacie, jak mawiał wieszcz. Zakusy polskich twórców na polskim rynku mangowym trwają od ponad dekady, z mniejszymi lub większymi tytułami. Niektóre pozycje skupiają zastępy wiernych fanów, niektóre doczekują się fali niesławy, inne natomiast zapadają w niepamięć, wiele niestety przechodzi bez echa. Czemu polacy nie zawsze przepadają za rodzimymi twórcami? Czy odbiorcy są gotowi na zaakceptowanie lokalnych talentów? I jaką rolę odgrywa w tym wszystkim nowa platforma ułatwiająca twórcom publikowanie dla polskiego odbiorcy? Po te i wiele innych pytań bez jasnych odpowiedzi zapraszam do żarliwej dyskusji.

### **Rdzawa krew (Dwory Końca Świata 3 ed.) (Games Room)**

#### **Ostrzeżenia: brutalność, intryga, spisek, zdrada**

Śmierć nie oszczędza nikogo, równo traktuje silnych i słabych. Nie ma więc powodu, by ominęła Petera Grundera, doradcę Krwawej Księżnej Pogranicza. Jedni mówią, że to idealistyczny pacyfista. Inni nazywają go skorumpowanym tchórzem, przyjmującym pieniądze od ościennych mocarstw. W każdym razie chodzi o to, by przydarzył mu się wypadek. Dacie radę go zorganizować?

### **Morrowe powietrze (Warhammer 2 ed.) (Games Room)**

#### **Ostrzeżenia: Przemoc, Halucynacje, Mistycyzm**

Podróżując przez Middenland z misją dostarczenia pewnego listu, grupa poszukiwaczy przygód dociera do niewielkiej wioski otoczonej przez dziwną mgłę. Jej mieszkańcy wydają się pozbawieni życia, jakby jakaś tajemnicza siła wysysała z nich całe życie. Czy uda się im rozwiązać zagadkę i ocalić wioskę przed niechybną zagładą? Przekonajcie się sami!

**20:30**

### **Pokaz gry Mroczny Amulet (Games Room)**

Mroczny Amulet to fabularna gra karciana dla 1-12 graczy, w której aby wrócić do naszego świata, musicie pokonać Żywą Kłatwę. Problem w tym, że jesteście tylko zwykłymi ludźmi.

**21:00**

**Pokaz Ledshow – Grupa Nizar (AULA 018)**

Grupa Nizar organizuje profesjonalne pokazy pirotechniczne, ogniowe spektakle, pokazy fajerwerek, a także pokazy świateł LED. Ich spektakle można zobaczyć m. in. w parkach rozrywki Magiczne Ogrody, EnergyLandia czy PKL Solina, występują także na festiwalach, imprezach firmowych czy okolicznościowych. Są w stanie przygotować pokaz o wybranej tematyce dopasowany na każdą okazję. Zapraszamy!

**Jak lekarze plagi przeniknęli do popkultury - Szczepan Rutkowski (AULA 019)**

Moja prelekcja będzie dotyczyła tego, jak historyczne postacie lekarzy plagi zaczęły przenikać do znanych nam mediów jak muzyka, filmy, gry czy chociażby memy. Będzie to luźna opowieść o samych początkach lekarzy plagi i ich działalności aż dojdziemy do tego, jak pochwyciła ich wizerunek popkultura, aby zakończyć na tym, jak i gdzie dzisiaj ukazują się owi lekarze.

**Jak wydać swój pierwszy komiks niezależnie? - Mateusz Michnowicz (Sala 111)**

Na podstawie swoich dotychczasowych doświadczeń jak niezależnego twórcy komiksowego, opowiem w jaki sposób zacząć swoją przygodę z komiksem, gdzie publikować swoje prace oraz w jaki sposób wydać swój pierwszy własny komiks na papierze bez udziału wydawnictwa przy wsparciu crowdfundingowym. Prelekcja w formie wykładu/pogadanki będzie bazowała na serii komiksowej WOLFHUNT.

**Synkretyzm religijny - Marcin Gutek (Sala 122)**

Synkretyzm religijny na podstawie przykładów z Ptolemejskiego Egiptu, Meksyku i świętych figurek, przybijanie azteckiej gwiazdy do krzyża i biwakowanie w kościele. Co ma wspólnego woodoo z katolicyzmem i dlaczego baron Sobota został szatanem? Czy w Polsce jest miejsce na synkretyzm, i jaki ma to wpływ na dzisiejszy konserwatyzm religijny. Słowem dlaczego kościół uważa, że to religia antychrysta a i tak ją stosuje od początków swojego istnienia.

**Wyjątkowa gra '2 rooms and a boom' - Jan Yoda Zdunkiewicz, Błażej Bliski (Sala 219)**

„Two rooms and a boom” to krótka gra z prostymi zasadami i ukrytymi rolami, ale w wyjątkowej odsłonie. Jej rozgrywka mieści się w czasie 10 minut (zazwyczaj), a grać w nią może nawet 30 osób! Gra toczy się dosłownie w dwóch pokojach i niektórzy będą mogli między nimi przechodzić. Z czasem będziemy dodawać nowe role. Wszystko wyjaśnię na miejscu, nie wymagane żadne umiejętności. Fani planszówek mile widziani. Do zobaczenia!

**Akira – manga vs film - Agata "Zesk" Kowalska (Sala 220)**

Akira to jeden z najbardziej wpływowych filmów w historii kina, w końcu „Bez Akiry nie byłoby Matrixa”, więc jest to ważne żeby każdy zaznajomił się z tą historią w pewnym momencie swojego życia, jest niesamowity. Problem zaczyna się po przeczytaniu mangi, ponieważ film pokrywa może 2.5 z 6 tomów historii i zmienia naprawdę dużo wątków. Dlatego też film musiał być poprowadzony odrobinę inaczej co sprawiło że, na swój sposób, jest to zupełnie inna historia. Zestawmy więc ze sobą obie wersje czegoś co w teorii powinno być dwiema wersjami tej samej opowieści.

**WIELKA GRA ogromny turniej wiedzy o grach, a także sprawności w nich w ramach którego 10 Wybrańców pokaże, czy stać ich by nazywać się Mistrzami FALKONU (Sala 202 i 203)**

Spośród chętnych uczestników drogą eliminacji w teście teoretycznym wyłonimy 10 wybrańców, którzy zmierzą się w serii 3 zadań o wspaniałe nagrody! Następnie wpadamy za kierownicę auta do demolki w BURNOUT 2 na niedocenianym Nintendo GameCube. Potem każdy z graczy ma 3 życia na zdobycie jak największej ilości punktów w Shooterze RADIANT SILVERGUN na konsoli Sega Saturn. Na koniec gracze w ramach rozluźnienia nabijają jak największy high score w kultowym TONY HAWK'S PRO SKATER 2 i nie mniej kultowej planszy HANGAR. Punktuje każdy z 10 WIELKICH GRACZY. Do wygrania poza nagrodami dostarczonymi przez FALKON oryginalna konsola Super Famicom ze stajni Nintendo przygotowana przez Ekipę Wesołej Konsolówki.

**21:30**

### **Koncert zespołu Suma Pragnień (AULA 018)**

Debiutujący zespół z Dębli Suma Pragnień to projekt muzyczny Eweliny Pisarskiej i Mirosława Mazura. Znany Wam dobrze głos Eweliny w połączeniu z gitarą Mirka to istny romans dźwięków. Suma Pragnień to wyjątkowy projekt muzyczny oparty na autorskich utworach osadzonych w klimacie akustycznego folk-rocka.

**22:00**

### **Kogo kręca "chińskie geje"? Danmei, yaoi, azjatyckie BL. - Ewelina Jędrasik (Sala 220)**

Pogadanka o azjatyckim BL - mangach i dramach. Od czego zacząć? Dla kogo to jest? Czy oglądanie/czytanie treści BL można uznać za "rozrywkę na poziomie"?

## **NIEDZIELA**

**8:00**

### **Warsztaty: malowanie figurek - The Office of Gaming (do 16:00) (Games Room)**

Jeśli chcesz zobaczyć, jak maluje się figurki do gier bitewnych, jeżeli chciałbyś nauczyć się tej umiejętności, wymagającej cierpliwości, uwagi i nieco talentu, to musisz przyjść. Zapraszamy!

### **Wolne granie (do 16:00) (Sala 202 i 203)**

Przyjdź o pograj w wybraną gier na konsolach różnych producentów i różnych generacji. Na pewno nie pożałujesz. Zapraszamy!

**10:00**

### **Spotkanie autorskie z Franciszkiem Piątkowskim (AULA 018)**

Książę słowiańskiego fantasy. Pisarz i autor serii powieści w stylu słowiańskiego urban fantasy zgromadzonych pod nazwą Uniwersum Powiernika, na który składają się: „Powiernik”, „Widzący”, „Obrońcy”, "Wybrani" oraz zbiory opowiadań „Powiernik – Bogowie i stwory” oraz "Widzący-Bogowie i Stwory". Miłośnik wszelkich podróży, klimatów śródziemnomorskich i latynoamerykańskich, owoców morza i historii, z naciskiem na historię dawnych Słowian. Muzycznie osadzony w neoprogracku, powermetal i folku oraz wszelkich odmianach wyżej wskazanych stylów muzycznych.

### **W poszukiwaniu zysku pozaziemskiego. Astrobiologia przemysłowa – Kamil Muzyka (AULA 019)**

Od Diuny po obcego aż do czworączków - omawiać będziemy przykłady wykorzystania życia pozaziemskiego lub ziemskiego życia zmodyfikowanego na potrzeby funkcjonowania w warunkach pozaziemskich, dla celów przemysłowych.

### **Czy małe konwenty mają rację bytu? – panel dyskusyjny (Sala 111)**

Coraz więcej imprez fantastycznych się rozrasta. Wielkie festiwale ściągają rzesze fanów i jest o nich bardzo głośno. Czy w tej sytuacji jest jeszcze miejsce dla małych, kameralnych konwentów? Z jakimi problemami muszą mierzyć się ich organizatorzy? Zapraszamy do dyskusji.

### **Starożytni kosmici i Antyczni Lechici - teorie spiskowe dla każdego! - Nauka po głębszym (Sala 121)**

Zapraszamy do świata teorii spiskowych! Gdzie nauka, niszczycielka dobrej zabawy i pogromczyni dziecięcych uśmiechów, nie ma wstępu! Że niby Egipcjanie piramidy zrobili?! A masz na to dowody? Wtedy pewnie nawet jutuba nie potrafili odpalić, a co dopiero postawić kamień jeden na drugim. To musieli być kosmici. Tylko jeszcze nie wiadomo skąd przylecieli, bo Ziemia przecież jest płaska, a kosmosu nie ma, to tylko projekcja. Ale to, że przylecieli to wiemy, bo Amerykanie ich ukrywają. Tak mówił sąsiad, a to przecież łebski facet...

### **Śmierć i powrót starego kanonu Star Wars - Manda`Yaim (Sala 122)**

Kiedy w 2013 roku ogłoszono zamknięcie starego kanonu Star Wars i swoisty reboot uniwersum, wielu fanów myślało, że to już koniec. Po ponad dekadzie warto zadać sobie pytanie: czy mieli rację? Czy Legendy jednak żyją?

### **45 lat rudego miłośnika lazanii - Ewa Brzeziecka, Kamil "Khaki" Kijańczuk (Sala 114)**

Garfield niedawno obchodził swoje 45 urodziny, ale czy wiesz, ile lat ma Nermal, najbardziej uroczy kot na świecie? Kto był pierwszym właścicielem Odie'go? Może chcesz spotkać kogoś, kto podziela Twoją nienawiść do poniedziałków? A może tworzysz własne komiksy i się martwisz, że Twoje postaci wyglądają na końcu komiksu zupełnie inaczej niż na początku? Przyjdź i posłuchaj o historii rudego, leniwego kota, który pomimo czterdziestki na karku nie przestaje bawić publiczności

### **Po co nam Warhammer, skoro jest Warhammer, Warhammer i Warhammer? - Jakub Zapala (Sala 219)**

Mówi się czasem, że polskie RPG Warhammerem stoi. Nic w tym dziwnego, w końcu pierwsza edycja WFRP była też pierwszym zachodnim RPG-iem wydany w Polsce. Dziś na naszym rynku namnożyło się różnych RPG-ów spod znaku Wojennego Młota w różnych jego odsłonach. Na tej prelekcji opowiem Wam o nich wszystkich, ich mocnych i słabych stronach, skupiając się zwłaszcza na tych, których linie wydawnicze są aktywne – tak, żebyście mogli wybrać Warhammera dla siebie.

### **Rozpoznaj Tę Mangę! – konkurs - Marlena "Tay" Podleśna (Sala 220)**

Uważasz się za rasowego wyjadacza? Czytasz każdą mangę, która wpadnie Ci w ręce? Nie obce ci perełki z minionych lat? Przyjdź i udowodnij, że to przed Twoją wiedzą mają klękać wszyscy znajomi!

### **Magiczne kolorowanki (Sala 101)**

Rozpocznijmy niedzielę od spokojnej aktywności, która pozwoli dzieciom cieszyć się chwilą twórczego relaksu. Magiczne kolorowanki to idealny sposób na rozpoczęcie ostatniego dnia pełnego atrakcji.

### **Magic: The Gathering (Games Room)**

Stół 1 Desert Cube, Stół 2 Pauper Cube

### **Turniej Pirackie kości (Games Room)**

Klasyczna gra w kości w małym, poręcznym opakowaniu, które łatwo zabrać ze sobą dosłownie wszędzie. Instrukcja zawiera opis aż 9 różnych wariantów gry takich jak: 10 000, Strity, Generał, Do Bazy, Sto Dwadzieścia, Piątka, Siedemnastka i dwie wersje Skreślanki.

### **PMC 2670: pokaz i nauka gry (do 15:00) (Games Room)**

„PMC 2670” autorstwa Marcin Gerkowicza (Assault Publishing Studio), jest drugą, znacząco rozwiniętą, edycją popularnego i uznanego systemu sci-fi „PMC 2640” przeznaczonego głównie do skali 15mm. Ta dynamiczna gra w skali „platoon size” charakteryzuje się bardzo dopracowanymi, ostrymi jak brzytwa zasadami, naciskiem na łamanie morale oddziałów przeciwnika oraz dużym naciskiem na manewrowanie i zajmowanie dogodnych pozycji.

### **Saga: pokaz i nauka gry (do 14:00) (Games Room)**

Saga jest grą typu skirmish, która rozgrywa się w epoce bohaterów, zarówno tych, których znamy z kart historii i mitologii, jak i tych zrodzonych przez umysły pisarzy. Saga to bitwy pomiędzy wyjątkowymi wojownikami – Wodzami, którzy stawiają czoła wrogom prowadząc do boju swą drużynę.

### **One page rules: pokazy i nauka gry (do 14:00) (Games Room)**

Nauka gry One Page Rules, zarówno w odsłonie fantasy, jak i grimdark future. Rozegranie niewielkiej, ale pełnowymiarowej rozgrywki, z nauka zasad „od zera” to czas ok 20-30 min. W ciągu dnia możemy rozegrać takich partii kilkanaście. Jeśli jesteś zainteresowany, zapraszamy!

### **Argatoria pokaz i nauka gry (do 14:00) (Games Room)**

Argatoria to dynamiczna gra bitewna fantasy, pozwalająca ci się stać wielkim dowódcą, który, prowadzi swoją armię na wielkie wojny o dominację. Musisz wybrać, po której stronie staniesz i jakie wartości są ci bliskie - czy będą to armie zuchwałych, barbarzyńskich plemion Vaendral czy bogobojnych Dirandis? A może zdecydujesz się na armie wojowniczych Jaszczuroludzi Arox lub tajemniczych Sorgax? Bez względu na twój wybór, doświadczysz wspaniałych wrażeń, tocząc zażarte bitwy na rozległych polach Argatorii!

### **Warsztat w Laboratorium Pyramid Games (do 14:00) (Sala 206)**

Wstęp do tworzenia gier w Unreal Engine 5 - Michał Nowak.

### **Lublin GameDev (do 16:00) (Games Room)**

Pokazy kilku gier, które powstały w Lublinie.

**11:00**

### **Czterysta pijanych królików - Michał Gołkowski (AULA 018)**

Kosmogonia, mity i legendy Azteków.

### **Conan, Aragorn, Vuko Drakkainen - archetypy męskości w fantastyce – panel dyskusyjny (AULA 019)**

Silny, zaradny mężczyzna to postać występująca w wielu dziełach fantastycznych. Od rozpowszechnienia się tekstów o Conanie Barbarzyńcy powstał cały nurt heroic, który podbił serca fantastów na całym świecie. Jednak sama postać twardego, niezłomnego bohatera podlegała ewolucji. Szczególnie dziś, kiedy podważa się kanony męskości, archetyp męskości stał się nieco mglisty. Co o tym sądzicie? Zapraszamy do dyskusji.

### **Życie bardów w dawnych wiekach – spotkanie autorskie z Alicją Janusz (Sala 111)**

Zanurzona w muzyce dawnej, o której uwielbia opowiadać. Lingwistka, lutnistka, autorka cyklu fantastyki o bardach. Pracuje jako tłumacz, przekładając na polski starodruki, literaturę i teksty piosenek. Większość czasu pochłania jej pisanie doktoratu o kodach kulturowych w fantastyce i zajęcia ze studentami. Współtworzy zespół muzyki dawnej "Bergamasca", prowadzi dział tłumaczeń w Grupie Wydawniczej Fantazmaty, jako tekściarz i dialogista związana jest z Grupą Dubbingową NanoKarin. W wolnym czasie jeździ na rekonstrukcje historyczne i warsztaty muzyczne, gdzie gorszy publiczność karczemnymi piosenkami, które wyszukuje w starodrukach.

### **Transhumanizm a Nowe Zagrożenia Geopolityczne - dr Marcin Garbowski (Sala 121)**

Prelekcja ta stanowi analizę transhumanizmu jako potencjalnej siły przeciwdziałającej nowym, groźnym wyzwaniom geopolitycznym, z jakimi mierzymy się we współczesnym świecie. Transhumanizm, jako ruch dążący do doskonalenia ludzkiego ciała i umysłu za pomocą najnowszych technologii, może okazać się kluczowym czynnikiem w konfrontacji z narastającymi zagrożeniami. W trakcie prelekcji skoncentrujemy się na analizie bieżących zagrożeń geopolitycznych i przedstawimy, w jaki sposób transhumanizm może stanowić skuteczną obronę przed tymi wyzwaniami. Przeanalizujemy potencjalne technologiczne innowacje, takie jak zaawansowana sztuczna inteligencja, manipulacje genetyczne czy technologie augmentacji, i jak mogą one wpływać na przeksztalcenie równowagi sił na arenie międzynarodowej. W ramach prezentacji przyjrzymy się także kwestiom etycznym i społecznym związanym z transhumanizmem, zastanawiając się nad możliwościami zastosowania tych technologii w kontekście bezpieczeństwa globalnego. Prezentacja będzie prowokującym głębką refleksję spojrzeniem na ewentualne scenariusze przyszłego konfliktu i geopolitycznych zmagania w kontekście narastających transhumanistycznych dylematów.

### **Zaprojektuj swój hełm - konkurs - Manda`Yaim (Sala 122)**

Zapraszamy wszystkich młodych fanów Mandalorian! Jeśli uważnie oglądaliście serial zapewne wiecie jak każde obyczaj i że każdy Mandalorianin ma swój unikalny hełm. I wy możecie stworzyć wasz własny projekt i przedstawić, jak będzie wyglądał wasz Mando. Zapraszamy na konkurs, podczas którego wybierzemy najciekawsze i najładniejsze rysunki hełmów mandaloriańskich.

### **Jak NIE pisać - poradnik koneserki zlej literatury - Joanna Gajzler (Sala 114)**

Autorka poczytnych książek opowie, jak pisać, by miało to sens. Nie sztuka bowiem zapełnić kartkę papieru tekstem, ale zrobić to tak, by inni chcieli czytać, to, co zostało wymyślone. Jak uniknąć różnych pułapek literackich? Zapraszamy na prelekcję.

### **Postać a nie wydmuszka, czyli jak tworzyć zniuansowanych BG – RefurNarrator (Sala 219)**

Statsy wylosowane, talenty wybrane, imię wpisane - karta postaci gotowa; niekoniecznie! W czasie tej prelekcji przyjrzymy się temu, na jakie nieoczywiste pytania warto sobie

odpowiedzieć, by stworzyć postać RPG, która na długo zostanie z Tobą, MG i współgryzami.

### **Animkowe podsumowanie roku - Kacper "Hoki" Kopec (Sala 220)**

Zapraszam was na pogadankę o tym co się wydarzyło w przeciągu ostatniego roku w naszym ulubionym medium, czyli anime. Porozmawiamy o tym co nas zachwyciło, zaskoczyło lub zawiodło. Także zrobimy małe Falcon Anime Awards by zdecydować co najbardziej w przeciągu tych ostatnich 12 miesięcy się wyróżniło.

### **Spotkanie z bohaterami ze Star Wars (Sala 101)**

Ostatnie spotkanie z bohaterami z odległej galaktyki tego weekendu. Niech dzieci wchłoną ostatnią dawkę magii ze świata Star Wars.

### **Mała chatka w lesie (Zew Cthulhu 7 ed.) (Games Room)**

**Ostrzeżenia: przemoc, krwawe sceny, ogólnie horrorowe klimaty**

Trójka osób jedzie starym autem przez las. Resztę sami sobie dopowiedzcie...

### **Cholernie długa wachta (Obcy RPG) (Games Room)**

**Ostrzeżenia: przemoc, groza**

Załoga statku Valerie nie spodziewała się niczego nadzwyczajnego, gdy podpisała kontrakt z korporacją wydobywczą Gemini Exoplanet Solutions. Mieli po prostu dotrzeć do odległej kolonii w podrzędnym układzie gwiazdowym. Prosta robota. Zrzucić sprzęt, zmienników i zabrać poprzednią ekipę. No co może pójść nie tak?

**12:00**

### **Spotkanie autorskie z Andrzejem Pilipiukiem (AULA 018)**

Andrzej Pilipiuk - fandomowy celebryta znany z tego, że jest znany oraz z posiadania brody. Podobno pisze też książki, ale lista tytułów jest tak długa, że uznaliśmy ją za mało prawdopodobną. Byli redaktorzy miesięcznika Fenix twierdzą, że to kozacki dżin, który wyskoczył z butelki po szmuglowanej ukraińskiej horyłce. Byli współpracownicy Nowej Fantastyki uważają natomiast, że stanowi karę przewidzianą w artykule „7 grzechów głównych Polskiej SF”.

### **Fantastyka jako zwierciadło prawdy, fantazji i lęków - ile czego w czym? - panel dyskusyjny (AULA 019)**

Czy jest fantastyka? Do czego służy? Dlaczego twórcy sięgają po elementy fantastyczne? Co chcą przez to powiedzieć? Zapraszamy do dyskusji.

### **Najbardziej odjechane (ale wciąż możliwe) końce świata – Grzegorz Oliwirowicz (Sala 111)**

Lista 10-ciu najdziwniejszych, najbardziej odjechanych i najbardziej absurdalnych końców świata, które mogą się wydarzyć. Od napromieniowania cząstek węgla po masową hipnozę. Chcesz wiedzieć jak skończy się świat? Na pewno nie tak, jak sądzą wszyscy...

### **Czytając Supernaturala – Magda Cathia Kozłowska (Sala 121)**

Chociaż *Supernatural* skończył się po 15 latach emisji (zyskując tytuł najdłuższej kręconego serialu SF), nadal możemy zapoznać się z przygodami braci Winchesterów i ich sojuszników na kartach książek. Cathia zaprasza Was na prelekcję o tym, co takiego można znaleźć na rynku wydawniczym i czy do czegoś się to w ogóle nadaje.

### **Czy Mandalorianie to kosmiczni Wikingowie? - Manda`Yaim (Sala 122)**

U Mandalorian widać wiele cech ludów i frakcji z naszego świata, zwłaszcza tych wojowniczych. Jednak, tą która jest najbardziej do Mandalorian podobna są moim zdaniem ludzie północy - straszliwi Wikingowie!

### **Emilcin i UFO. Zwariowane historie – Krzysztof Drozd (Sala 114)**

Emilcin, niewielka wioska położona kilka kilometrów od Opola Lubelskiego, zapisała się w historii spotkaniem miejscowego rolnika, 71-letniego Jana Wolskiego z załogą tajemniczego pojazdu, którą stanowiło cztery niewielkiego wzrostu istoty o zielonych twarzach. Mimo upływu ponad czterdziestu lat od wydarzenia z 10 maja 1978 roku, ciągle wzbudza emocje. Pojawiają się nowe (nowo odkrywane?) historie i teorie. Jedne mają wyjaśnić tamte wydarzenia, inne mnożą zagadki i kreują świat pełen tajemnic.

### **Dynamiczne sceny akcji... najlepiej ze smokami!- Zbigniew Zed Zych (Lans Macabre) (Sala 219)**

Jak prowadzić sceny akcji, które zaangażują graczy? Jak wykorzystać do tego narrację - a jak mechanikę? Zbiór sprawdzonych porad na podstawie konkretnych przykładów m.in. z epickiej gry fabularnej Smoczy Jeźdźcy (ale o Warhammerze też będzie mówione).

### **LobotomyKaisen - Marta Mieczkowska i Mateusz Cheda (Sala 220)**

W oczekiwaniu na trzeci sezon omówmy razem najdziwniejsze rzeczy, które fandum JJK kiedykolwiek zrobił.

### **Malowanie twarzy (Sala 101)**

Ostatnia szansa na przemianę w ulubioną postać lub stworzenie własnego niepowtarzalnego oblicza. Malowanie twarzy zakończy weekendową przygodę w kolorach.

### **Turniej Splendor (Games Room)**

Splendor jest dynamiczną i niemal uzależniającą grą w zbieranie żetonów i kart, które tworzą zasoby gracza, umożliwiające mu dalszy rozwój. Gracze wcielają się w renesansowych kupców, którzy próbują nabyć kopalnie klejnotów, środki transportu, sklepy - wszystko to w celu zdobycia jak największego prestiżu. Gdy będziesz już dostatecznie bogaty, być może zaszczyci Cię swą wizytą przedstawiciel szlachty, co jeszcze podniesie Twój prestiż w oczach konkurencji.

### **Równowaga to podstawa (korytarz 2 piętro)**

Zwycięzca musi ukończyć wyścig z różnymi rządzeniami/przerwykami utrudniającymi przejście. W ustach ma łyżeczkę, na niej piłeczkę pingpongową, która oczywiście nie może spaść podczas wyścigu.

**13:00**

### **Oficjalne zakończenie Festiwalu (AULA 018)**

Zapraszamy na oficjalne zakończenie Falkonu. Podsumujemy festiwal, opowiemy anegdoty związane z jego organizacją i przebiegiem. Podziękujemy za tworzenie i udział w wydarzeniu. Wrócimy również do tradycji, organizując konkurs wiedzy z różnych dziedzin życia – jedno pytanie, jedna odpowiedź, jedna nagroda. I tak kilkanaście razy. Zapraszamy!



### **Opowieści z Narnii, czyli coś więcej niż bajki dla dzieci - Mateusz Paczos (AULA 019)**

Zapraszam serdecznie na krótką prelekcję o niedocenianym świecie stworzonym przez C. S. Lewisa. Dajcie się porwać w świat między światami, poznajcie burzliwą historię kontynentu i jego ewolucje. Bądźcie świadkami nocy spadającej na Narnię oraz poznajcie jej zamorskie krainy. Poznamy ciekawostki oraz symbolikę świata, który na pierwszy rzut oka jest fantastyczną krainą, ale czy do końca tak jest?

### **Czy magia uratuje auta elektryczne? - spotkanie autorskie z Michałem Kubackim (Sala 111)**

W świecie Kyny główną walutą jest Moc. Władające intrygują, przepychają się, walczą z ludźmi oraz między sobą, aby zabezpieczyć sobie dostęp do jej źródeł. Jak się okazuje, również śmiertelnicy zaczęli poznawać jej smak. Na kartach powieści kryzys Mocy splata się z wiszącym nad głowami kryzysem energetycznym. Michał Kubacki, rocznik 1977. Gnieźnianin. Wychowany na Lemie, dorastał z rozpadającymi się w rękach przed przeczytaniem kolejnymi tomami Sapkowskiego. Uczył się pisać w szkole filmowej na wydziale scenariopisarstwa. Debiutował pod okiem Macieja Parowskiego w Nowej Fantastyce w 2001 roku. Budował mury antysejsmiczne we Friuli i tworzył nowe technologie w Londynie, ale najchętniej czuje się wśród lasów i jezior Wielkopolski.

### **Rasy odległej galaktyki, które warto znać - Manda`Yaim (Sala 122)**

Czy wiesz, po co Twi'lekom ich lekku? Kto jeździł na Rancorach? Dowiedz się tych i wielu innych rzeczy o najważniejszych i najciekawszych rasach świata Star Wars.

### **Sinister Project - panel o nieszablonowym podejściu do wydawania jakościowej fantastyki (Sala 121)**

Uczestnicy: Kaja Flaga-Andrzejewska, Janusz Stankiewicz, Jarosław Dobrowolski.

### **Fabula Idol - poznaj grę RPG o Idolkach - Klaudia May Kowalczyk (Sala 219)**

Fabula Idol, to nowy one-page, opowiadający o Idolkach. Jesteś ciekawy, jak można w niego zagrać? Jakie zastosowane są w nim mechaniki? Czy jest przyjazny początkującym? Czy będzie do niego więcej dodatków? Serdecznie zapraszamy na prelekcję.

### **Spotkanie z bohaterami ze Star Wars (Sala 101)**

Ostatnie spotkanie z bohaterami ze Star Wars, które zakończy weekendową przygodę w światach fantazji i przygody.

**14:00**

### **Palcem po mapie... Islandia! - Magda Cathia Kozłowska (AULA 018)**

Każdy z nas raz na jakiś czas przypomina sobie o wyspie lodu i ognia na dalekiej północy. Często wspominana jako świetne miejsce do obserwacji zorzy polarnej, jest też niesamowitym przeżyciem w lecie. Cathia zaprasza Was na krótką podróż do tego niesamowitego świata – będą zdjęcia i opowieści... o elfach, płytach kontynentalnych i teściowej w salonie kilka lat po jej odejściu... I tak, wie, jak wymówić nazwę tego cholernego Eyjafjallajökull!

### **Jak Aragorn pod Czarną Bramą - warsztaty z tworzenia przemówień - Piotr Sikora (AULA 019)**

Chcesz przemawiać jak prawdziwy lider? Da się zrobić! Rozłożymy sobie przemówienie Aragorna na czynniki pierwsze i ustalimy co sprawia, że pamiętamy je przez całe lata. A

potem, bazując na tym co zrobiliśmy, przygotowujemy sobie uniwersalny schemat, który pozwoli ułożyć epicką mowę w 5 minut.

### **Akta Departamentu Czasu - premierowe spotkanie autorskie - Kamil Brach (Sala 111)**

Spotkanie autorskie z Kamilem Brachem, które poprowadzi znany bookstagramer i recenzent @Uncelek (Paweł Stryjecki). Porozmawiamy o najnowszej książce "Akta Departamentu Czasu" (zbiór opowiadań), która premierę będzie miała 3 dni wcześniej i FALKON będzie premierowym festiwalem, na którym będzie ona dostępna. Opowiadaniu "Prorocy", które dzieje się w Lublinie, poświęcimy osobną chwilę. Oprócz nowej książki, porozmawiamy również ogólnie o fantastyce, autorskich inspiracjach. Przewidziane jest również wspomnienie o wcześniejszych książkach "Continuum" i "Panta rhei", których fabuła opiera się na perypetiach współczesnych bohaterów z wehikułem czasu.

### **Muzyka dawna, która ryje banię - Alicja Janusz, Anna Kozimala, Beata Baran (Sala 121)**

Czy muzyka dawna zawsze była nudna? Czy na instrumentach dawnych nie da się zagrać hardbassu? A może jednak dawni muzycy – i współcześni – potrafili skutecznie zryć banię słuchaczom? Jeśli nurtują Cię odpowiedzi na te pytania, ta prelekcja jest dla Ciebie! (Uwaga! Będzie goło, wesoło i niecenzuralnie – osoby niepełnoletnie wchodzi na odpowiedzialność opiekuna)

### **Przebieg rozkazu 66 i jego konsekwencje dla klonów - Patryk Kosmulski (Sala 122)**

Stworzenie armii klonów było pomocne dla Jedi i całej Republiki do walki z separatystami. Tajemnicza geneza powstania armii była jednak związana z mrocznym planem Dartha Sidiousa. Jego założenia się ziściły doprowadzając do rozkazu 66. Większość Jedi została zabita, lecz nie wszystkie klony wykonały rozkaz. W prelekcji opiszę przebieg rozkazu 66 i omówię poszczególnych dowódców armii klonów, którzy rozkaz wykonali! bądź też nie. Skupię się również na konsekwencjach rozkazu dla samych klonów i tego jak zaangażowano je w nowe galaktyczne Imperium.

### **Harry Potter Fanfiction Universe (HPFU). Nieobiektywne wprowadzenie – Dawid Marzec (Sala 114)**

„Ostatecznie, dla należycie zorganizowanego umysłu, śmierć to tylko początek nowej wielkiej przygody” - ten, kto to powiedział, miał całkowitą rację. Pozwól więc, że będę Twoim przewodnikiem w tej wspaniałej przygodzie, jaką jest HPFU. Przygody, w której upadłe anioły okazują się najszlachetniejszymi istotami, w której jedenastolatki bawią się w dorosłą politykę, w przygodzie, w której miłość nie ma znaczenia dla płci, rasy czy nawet gatunku, a mrocznych lordów pokonuje się za pomocą przedmiotów budowlanych.

### **TOP 5 Gier Planszowych 2023 roku – 3k6 kolektyw - P&A games, Patryk Sztajdel (Sala 219)**

Podczas prelekcji porozmawiamy o najlepszych – naszym zdaniem - grach 2023 roku.

### **Konkurs muzyki anime - Kacper "Hoki" Kopeć (Sala 220)**

Zapraszam was do wspólnej zabawy i integracji w zgadywaniu muzyki z waszych ulubionych anime. Nie będzie to jedynie Opening Quiz, które widzicie na YouTube, ale także chce dodać do puli piosenek endingi, soundtracki oraz popularną muzykę z kraju kwitnącej wiśni.

### **Zabawy z chustą animacyjną (Sala 101)**

Ostatnia porcja radości i śmiechu podczas zabaw z chustą animacyjną. Niech dzieci roztańczą się i rozbawią, tworząc wspomnienia na zawsze.

### **Żelkowy zawrót głowy (korytarz 2 piętro)**

Łowienie ustami żelek z wypełnionego wodą pojemnika. Zwycięża ten, kto w ciągu 15 sekund wyłowi najwięcej.

**15:00**

### **Spotkanie z organizatorami Festiwalu (AULA 018)**

Falkon 2024 dobiega końca. Było męcząco, pracowicie i cudownie. Konwent był świętem fantastyki, którym cieszyliśmy się przez 3 dni. Za organizacją festiwalu stoi Federacja Fantastyki Feniks, czyli grupa miłośników fantastyki, która postanowiła reaktywować tak ważną imprezę, jaką jest Falkon. Zapraszamy na spotkanie z kilkoma osobami spośród wielu, które opowiedzą, jak wyglądało tworzenie konwentu. Opowiedzą także o tym, co Feniks robi jeszcze i jakie ma plany na najbliższe miesiące.

### **Wampir jaki jest, każdy widzi - Kaja Flaga – Andrzejewska (AULA 019)**

Typy wampirów w literaturze i filmie.

### **Smok na fasadzie! - Marcin Redkowiak (Sala 111)**

Jestem Lublinianinem, pasjonującym się historią lokalną, a także historią sztuki w ujęciu mikro. Moje zainteresowanie fantastyką również wiąże się z tymi obszarami. Proponuję autorski przegląd detali architektonicznych, które odwołując się do legend i mitów, uatrakcyjniają przestrzeń Lublina. Całość ujęta została chronologicznie – w przykładach reprezentujących kolejne style, epoki. Uczestnik będzie miał okazję do wysłuchania gawędy, przy jednoczesnym pokazie slajdów. Następnie zaproszę publikę do dyskusji: wymiany spostrzeżeń, zadawania pytań, czy konfrontacji z moimi przemyśleniami. Prelekcję opracowałem na podstawie informacji dostępnych w internecie, literaturze, a przede wszystkim własnych spostrzeżeń wyniesionych ze spacerów po mieście, obserwacji jego przestrzeni. Zdjęcia umieszczone w prezentacji są mojego autorstwa; wzbogaciłem ją również o dwa krótkie teksty poetyckie oraz tematyczną ilustrację (to również moja własna twórczość).

### **Wszystko zaczęło się od Myszki! Historia ikony studia Disney – Mateusz Godlewski (Sala 122)**

Myszkę Miki znają wszyscy! Ale czy wiedzieliście, że pierwowzorem tego najpopularniejszego rysunkowego gryzonia był... królik? Co porabiali członkowie Klubów Myszki Miki? Dlaczego Myszon przez pewien czas utracił swoją sławę na rzecz Donalda i Goofy'ego? Tego wszystkiego dowiedzie się z prelekcji o historii tej kultowej postaci, której pierwotna wersja, znana z kreskówki „Parowiec Willie”, weszła w tym roku do domeny publicznej. Nie zabraknie nagród i całej masy sucharów... w sam raz do sera!

### **Kosmologia Tajemniczych Zwojów - Adrian Skubiszewski (Sala 114)**

Uczestnicy mogą spodziewać się szczegółowego opisu świata tajemniczych zwojów, głównie konceptów metafizycznych, wyjaśnienia kosmologii, różnych planów oraz planet. Przedstawione również będzie spekulowane stworzenie świata, zgodnie z przypuszczeniami postaci w serii, wyjaśnienie znanych bogów oraz ewolucja ich koncepcji.

### **Remastery i remaki – ukłon w stronę graczy czy żerowanie na nostalgii? - Joachim Wałęga (Sala 219)**

Czym właściwie różni się remake od remastera? Wbrew pozorom nawet twórcy nie zawsze umieją to orzec jednoznacznie – przykładowo, studio Vicarious Visions ochrzciło wydaną w 2017 roku "Crash Bandicoot N. Sane Trilogy" enigmatycznym sformułowaniem "remaster plus", zaś w poświęconym jej wpisie na anglojęzycznej Wikipedii terminy "remake" i "remaster" padają zamiennie. Owe wątpliwości pragnę obrać jako punkt wyjścia do rozważań nad tym, kiedy remasterowanie/remake'owanie istotnego dla dziejów branży tytułu jest uhonorowaniem, a kiedy zbezczeszczeniem podążającego za nim dorobku kulturowego. Dlaczego Microids wymieniło studio pracujące nad remakiem "XIII" po niespełna dwóch latach od premiery, skąd tak znacząca rozbieżność w jakości remake'u "Mafii: The City of Lost Heaven" i remastera "Mafii II" i czy aby na pewno Strauss Zelnick miał rację co do tego, jakoby "glitch" w "GTA: The Trilogy – The Definitive Edition" został naprawiony? Powyższe kwestie chętnie przedyskutuję wraz z uczestnikami prelekcji.

### **AI: the somniumfiles – Nirvana Initiative czyli gra, która cię okłamuje - Agata "Zesk" Kowalska (Sala 220)**

Jest wiele dzieł fikcji które mają zwyczaj zaskakiwania swojego odbiorcy, ale nie ma wielu takich które kłamią swojemu odbiorcy w żywe oczy i to do tego stopnia, że kiedy wprost mówi ci prawdę, to ty nie jesteś w stanie jej zaakceptować. Oto historia MizukiDate i KurutoRyukiego, oraz tego jak oboje próbują rozwiązać sprawę która zmieniła ich życia sześć lat temu.

### **Tworzenie zwierzątek balonowych (Sala 101)**

Ostatnia szansa na stworzenie kolorowych zwierzątek z balonów przed zakończeniem niedzielnego popołudnia. Kreatywność i zabawa na najwyższym poziomie!