

PROGRAM | KOLA 2017 | LUBLIN

PIĄTEK, 10 LUTEGO 2017

15:00-17:00 | miejsce: openspace, poziom -1 | czas: 60 min.

Moc pracy w grupie – Darek Figura

Podstawowe ćwiczenia, pokazujące potencjał, jaki daje praca w grupie. Od niebanalnych ćwiczeń integracyjnych, ice-breakerów i energizerów, po zadania wspierające komunikację oraz budujące zespół. Program zakłada przekazanie wiedzy na temat pracy uwzględniającej specyfikę procesu grupowego oraz zaprezentowanie konkretnych narzędzi do wykorzystania. Warsztaty dla osób, które chcą poznać metody zarządzania zespołem i dla tych, którzy lepiej chcą zrozumieć zakres własnych zachowań i interakcji w grupie.

Darek Figura – animator kultury, trener, artysta amator. Prezes Fundacji TEAM „Teatrikon”. Filolog ukraiński. Pomysłodawca i wieloletni koordynator młodzieżowych Spotkań Teatralnych „Zwierciadła”, stypendysta MKiDN i Prezydenta Miasta Lublin, zapalony działacz NGO, uczestnik wielu projektów animacyjnych, doświadczony w pracy z młodzieżą oraz w koordynowaniu prac projektowych.

17:00-17:40 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 40 min.

Otwarcie Koli 2017 – LubLarp

17:40-17:55 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Mów jak TED – Patrycja Krakowiak

Poznaj zasady przygotowania i wystąpienia mówców konferencji TED/TEDx i wykorzystaj je w swoich wystąpieniach.

Patrycja Krakowiak – od dwóch i pół roku współtworzy TEDxLublin, czyli konferencje, warsztaty i spotkania, podczas których są prezentowane ciekawe idee oraz rozwijana jest lokalna społeczność otwartych i chcących zmieniać świat ludzi. Jest również wiceprezesem w lubelskim klubie Toastmasters, gdzie doskonalili swoje umiejętności przemawiania publicznego.

18:00-20:00 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 120 min.

Co, gdzie, kiedy 2017 – uczestnicy Koli

Odbývajúca się na początku roku Kola jest dla wielu ekip dobrym miejscem na prezentację larpów i festiwali planowanych na dany rok. „Co, gdzie, kiedy” to prezentacje wszystkich tegorocznych larpów i festiwali w jednym czasie i miejscu. I co najważniejsze – w jednym formacie.

PIĄTEK, 10 LUTEGO

18:00-18:15 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Trzy proste kroki – Marcin Słowikowski

Mówi się o tym, że najtrudniejszy pierwszy krok, a kiedy już go wykonasz, będzie z górki. Jak sprawić, żeby osobom, które nigdy nie grały w larpy, ten krok nie wydawał się przepaścią nie do przeskoczenia? Przejdziemy przez temat metodą małych kroczków.

Marcin Słowikowski – rocznik Wielkiego Brata, z wykształcenia kulturoznawca, z zamiłowania larpowiec, gracz i autor gier, propagator i trener larpowy, związany z projektem LubLarp, w trakcie Koli również zabiegany organizator.

18:00-19:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

Typy gracza – Grzegorz Olifirowicz

Podczas warsztatów opowiemy sobie bliżej o typologiach graczy według Bartle’a i Marchewskiego. Dzięki nim dowiemy się, z jakimi graczami mamy do czynienia podczas sesji. Co ich motywuje. I dlaczego w ogóle ludzie grają w gry.

Grzegorz Olifirowicz – twórca gier i grywalizacji, trener, animator. Współtwórca studia Mutated Byte. Członek zarządu Fundacji Teatrikon. Realizator kilkudziesięciu projektów edukacyjno-kulturalnych. Współpracował m.in. z Fundacją TEAM Teatrikon, ITC Lab Centrum Szkoleń Informatycznych, Fundacją Nowy Staw, Europejskim Forum Studentów AEGEE, ESN oraz Westhill Consulting. Współorganizator projektów Lublin Jam. Autor książki „Gamifikacja - 100 sposobów gamifikacji Twojego biznesu”. Właściciel bloga grzegorzolifirowicz.pl poświęconego grom, grywalizacji i biznesowi.

18:00-19:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Biznes lubi larpy, ale nie zawsze o tym wie – Joanna Wawiórka-Kamieniecka

Jak mówić o larpach dla biznesu? Jak rozpoznawać potrzeby zleceniodawcy? Jak uszyć larpa na miarę? Gra skończona i co dalej?

Joanna Wawiórka-Kamieniecka – ma ponad dziesięcioletnie doświadczenie we współpracy z biznesem, tworzy eventy rozrywkowe, integracyjne i edukacyjne. W zdecydowanej większości przypadków kluczowymi elementami są teatr, improwizacja i gra.

18:00-20:00 | miejsce: Mediateka, poziom +3 | czas: 120 min.

Larpotworzenie – konkurs – Anna Rogala

Spróbujcie przez czas trwania konferencji wymyślić i opisać krótko koncepcję larpa w oparciu o zadany przez organizatorów temat. Będziecie też musieli dodatkowo uwzględnić pewne ograniczenia dotyczące miejsca i sposobu prowadzenia larpa. Oczywiście nie chcemy, by każdy knuł swój pomysł po cichu - połączymy chętne osoby w czteroosobowe grupy. Tak, będziecie mieli okazję współpracować w zupełnie nietypowych dla Was gru-

kola.org.pl | fb.com/larpowa

pach kreatywnych. My też jesteśmy niesamowicie ciekawi, jaki larp może zaproponować zespół składający się z młodego miłośnika terenówek, weterana gier post-apo, zwolenniczki wolnej formy i twórczyni cyklicznych larpów spod znaku Świata Mroku.

Anna Rogala – od kilkunastu lat scenarzystka i organizatorka larpów, m.in. Gry Głównej na Flambergu czy komedii obyczajowej Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki w Mirowie. Najbardziej w larpach lubi interakcje z innymi ludźmi i tworzenie ciekawych historii. Zawodowo zajmuje się psychologią zdrowia w pracy i psychologicznymi interwencjami internetowymi. Sędzia konkursu Larpy Najwyższych Lotów (2013), nominowana do Złotej Maski w kategorii reżyseria za larpa Złota Wydra (2015), zdobyła również nagrodę Larpa Najwyższych Lotów 2015 za larpa Łaska. Koordynator Programu Konferencji Larpowej 2016 w Warszawie.

18:00-20:00 | miejsce: Sala Baletowa, poziom +2 | czas: 120 min.

Mam tę moc! Czyli o spontaniczności i roli postaci – Konrad Kowalski

Zastanawialiście się kiedyś, jak połączyć dokładne odegranie postaci i spontaniczność? Jak nie wypaść z roli, a jednocześnie pozwolić sobie na pełną swobodę? Razem spróbujemy odkryć w sobie moc postaci i możliwości z nią związane. Za pomocą role play i klaunady odkryjemy wiele talentów, a także będziemy mieć świetną zabawę.

Konrad Kowalski – miłośnik fantastyki, ognia, teatru i działania. Absolwent kulturoznawstwa, aktor, animator kultury, instruktor i warsztatowiec, prezes LSF „Cytadela Syriusza”. Ma za sobą setki przeprowadzonych zajęć animacyjnych, teatralnych, fireshow z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi.

18:20-18:35 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Syndrom Uroborosa – Piotr Milewski

Abyśmy rozwijali się jako twórcy, musimy przekraczać granice - na wielu płaszczyznach. Jedną z nich jest grupa naszych odbiorców. Niniejsza prezentacja to zbiór przemyśleń o tym, dlaczego nie tylko można, ale i trzeba robić gry dla nielarpowców. I czym grozi twórcza wsobność środowiska.

Piotr Milewski – nadmorski gracz i twórca, dumny ojciec takich dzieci jak Hardkon i BlackBox 3City.

18:40-18:55 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Jak to u nas się zaczęło... – Hanna Sudoł, Magdalena Głowacka

Stalowa Wola, hutnicze miasto położone gdzieś w środku Puszczy Sandomierskiej, w którym nic z fantastyką związanego się nie działo... Do czasu. Wszystko zmieniło się, gdy... Jeżeli chcecie posłuchać, od czego nasza przygoda z larpami się zaczęła, przyjdźcie na prelekcję :)

Hanna Sudoł – z wykształcenia technolog żywności oraz technik weterynarii. Miłośniczka fantastyki i larpów. Po raz pierwszy z larpami zetknęła się w 2009 roku, kiedy to przyszła na spotkanie Studenckiego Klubu Miłośników Fantastyki Grimuar. Po ukończeniu studiów wróciła do Stalowej Woli, gdzie teraz zaczyna tworzyć swoje pierwsze larpy. Współzałożycielka grupy larpowej Królicza Nora - Larp Stalowa Wola.

Magdalena Głowacka – z wykształcenia germanista. Zawód wykonywany: optyk. Miłośniczka Orientu i fantastyki. Od 8 lat wolontariuszka w MDK w Stalowej Woli. Kierownik artystyczny zespołu tańca oriental-

nego Nimbooda. Członkini stalowowolskiej grupy larpowej Królicza Nora. Pomysłodawczyni Stalowowolskich Spotkań z Fantastyką i Stalowowolskiego Festiwalu Tańca Orientalnego „Odcienie Orientu”.

19:00-19:15 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Zarobić na larpie? – Grzegorz Olifirowicz

Nazywam się Grzegorz Olifirowicz i tworzę gry. To moja pasja, na której zarabiam. Podczas swojego wystąpienia opowiem o tym, jak szukać, znaleźć i zatrzymać klientów naszych projektów.

Grzegorz Olifirowicz – twórca gier i grywalizacji, trener, animator. Współtwórca studia Mutated Byte. Członek zarządu Fundacji Teatrikon. Realizator kilkudziesięciu projektów edukacyjno-kulturalnych. Współpracował m.in. z Fundacją TEAM Teatrikon, ITC Lab Centrum Szkoleń Informatycznych, Fundacją Nowy Staw, Europejskim Forum Studentów AEGEE, ESN oraz Westhill Consulting. Współorganizator projektów Lublin Jam. Autor książki „Gamifikacja - 100 sposobów gamifikacji Twojego biznesu”. Właściciel bloga grzegorzolifirowicz.pl poświęconego grom, grywalizacji i biznesowi.

19:00-20:00 | miejsce: openspace, poziom -1 | czas: 60 min.

Sesje kreatywne – przygotowanie – LubLarp

Chcesz poprowadzić w trakcie Koli sesję kreatywną, ale nie do końca wiesz, jak się za to zabrać? Przyjdź, dostarczymy Ci wszelkich narzędzi, pomożemy sprecyzować temat, postawić cele i zachęcić uczestników Koli do pracy nad wybranym tematem.

19:00-20:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

Syndrom Uroborosa – dyskusja – Piotr Milewski

Abyśmy rozwijali się jako twórcy, musimy przekraczać granice - na wielu płaszczyznach. Jedną z nich jest grupa naszych odbiorców. Niniejsza prezentacja to zbiór przemyśleń o tym, dlaczego nie tylko można, ale i trzeba robić gry dla nielarpowców. I czym grozi twórcza wsobność środowiska.

Piotr Milewski – nadmorski gracz i twórca, dumny ojciec takich dzieci jak Hardkon i BlackBox 3City.

19:00-20:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Portret z papugą – zdjęcia na larpie, jak to ugrzyć i się nie udławić – Marcin Butryn

Jakie można napotkać trudności podczas pracy z aparatem? Jak najlepiej zorganizować sesję portretową dla graczy? Jak sprawić, żeby wszyscy mieli piękne zdjęcia i dlaczego zazwyczaj to się nie udaje? Spotkanie z Marcinem Butrynem to rodzaj interaktywnego poradnika, dlatego liczymy również na Wasze uwagi i doświadczenia. Bez względu na to, czy sam fotografujesz, czy organizujesz larpa, czy zwyczajnie chciałbyś dobrze wyjść na zdjęciach, na tym spotkaniu znajdziesz odpowiedź na przynajmniej jedno z tych pytań. A kto wie, może nawet wszystkie?

Marcin Butryn – absolwent wydziału Filozofii i Socjologii UMCS, ze specjalizacją z filozofii kultury. Zawodowo i z zamiłowania fotograf. Na co dzień zajmuje się dokumentacją wydarzeń artystycznych, współpracując z instytucjami kultury i organizacjami pozarządowymi. Finalista Grand Press

Photo 2016. Najczęściej zajmuje się reportażem i portretem. Prywatnie miłośnik głośnej muzyki i węgierskich arbuźów, fascynat rpg'ów po przejściach. Czasami zdarza mu się fotografować larpy ;]

19:20-19:35 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Customer service a larpy – jak gracze odbierają nasz produkt? – Marcin Borowski

Kilka słów o tym, jak gracze odbierają larpy w kategoriach produktu. Szybkie przejście przez to, jak ta tendencja zmieniała się w ostatnich latach i co z tego wynika. Garść porad odnośnie tego, jak można zaaplikować schematy customer service w praktyce, aby polepszyć odbiór imprezy i komunikację z graczami.

Marcin Borowski – organizator Fantazjady, jedynej w Polsce Górskiej Fabularnej Gry Terenowej. Prywatnie pracuje przy wsparciu klienta jako Support Hero w LiveChacie. Oddany fan psów, kiepskich tłumaczeń i serii Gothic.

19:40-20:00 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Czy fabuła pomaga w ucieczce – Agnieszka Niedziałek, Archiwum Kryminalne

Agnieszka Niedziałek – współtwórcza fabuły w Archiwum Kryminalnym, autorka kilkunastu scenariuszy gier kryminalnych Kto Zabił. Od lat związana z branżą eventową i rozrywkową.

Archiwum Kryminalne – escape room inny niż wszystkie. Zapewnia emocje i angażuje w historię kryminalną. W tworzeniu fabuły twórcy Archiwum współpracowali z lubelskim autorem kryminałów Marcinem Wrońskim. Losy bohaterów historii toczą się w roku 1936, a zatem przekraczając próg Archiwum, przenosimy się w czasie.

SOBOTA, 11 LUTEGO 2017

10:00-11:00 | miejsce: openspace, poziom -1 | czas: 60

Śniadanie larpowe – LubLarp

Śniadanie to najważniejszy posiłek w ciągu dnia, dlatego w sobotni i niedzielny poranek zapraszamy Was na śniadania larpowe. To już niepisana tradycja, że wspólnie dzielimy się jedzeniem i opowieściami - wspominamy larpy, opowiadamy o postaciach, snujemy plany na nadchodzący sezon... Nie wyobrażamy sobie lepszej atmosfery do niezobowiązujących rozmów o larpach niż leniwe poranki jeszcze przed rozpoczęciem punktów programu. Będą koce, poduszki, kawa, herbata i oczywiście coś do przekąszenia. Możecie również przynieść swoje jedzenie i podzielić się nim z innymi. No i zyskacie pewność, że nie ominie Was żaden poranny punkt programu! ;)

11:00-11:15 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Mapy na larpach – tworzenie i wykorzystanie – Szymon Stachańczyk

Jak łatwo zrobić mapę, gdzie szukać ciekawych podkładów mapowych, jakich programów użyć. Instrukcja krok po kroku tworzenia mapy zarówno na potrzeby larpa fantasy, jak i SF.

PIĄTEK, 10 LUTEGO / SOBOTA, 11 LUTEGO

Szymon Stachańczyk – leśnik, przyrodnik, współorganizator konwentu Orkon. Larpuje od 13 lat.

11:00-11:15 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Dlaczego to nie działa – kilka uwag o ekonomii na larpach – Jacek Jakubczak

Money makes the world go around... ale nie na larpach. Istnieje szereg powodów wywracających ekonomię na larpach oraz czyniących cały system pieniężny niegrywalnym i to niezależnie od tego, czy mówimy o złotych koronach, czy punktach many. Postaram się przybliżyć najważniejsze przyczyny tego stanu rzeczy.

Jacek Jakubczak – asystent na Wydziale Ekonomicznym UMCS i miłośnik larpów. Lubi rozważać dziwne teoretyczne koncepcje i mierzyć to, co niemierzalne.

11:00-12:00 | miejsce: openspace, poziom -1 | czas: 60 min.

Sesje kreatywne – przygotowanie – LubLarp

Chcesz poprowadzić w trakcie Koli sesję kreatywną, ale nie do końca wiesz, jak się za to zabrać? Przyjdź, dostarczymy Ci wszelkich narzędzi, pomożemy sprecyzować temat, postawić cele i zachęcić uczestników Koli do pracy nad wybranym tematem.

11:00-12:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Chyba jednak Cię nie skrzywdzę, kochanie – Marcin Szurpicki

Wystąpienie jest rezultatem obserwacji graczy na kilku larpach, które wprost były nakierowane na konflikt, a w trakcie których gracze udowodnili, że tak naprawdę mało kto chce być zły. Antagoniści w grach często są groteskowi, przerysowani, bezpieczni. Wydaje się, że nikt nie chce się ubrudzić. Dlaczego? Czy na pewno? A co gdyby?

Marcin Szurpicki – gracz od lat nastu, autor od kilku. Współtworzył Zachód: Przebudzenie Opowieści, Geas: Pielgrzymka, Mir, The Third Side i wiele mniejszych gier. Granica comfort zone jest dla niego początkiem dobrej zabawy. Prawdziwe uczucia i odczucia to podstawa wszystkiego. Zwolennik prawdy materialnej, prawnik, wykładowca.

11:00-12:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

Larp na Twoją miarę – Monika Maja Borysiewicz

Liźnij tego i owego! Tak jak każdy wybiera ten rodzaj larpów, który najbardziej mu odpowiada, każdy również inaczej odbiera jeden i ten sam larp, biorąc z niego to, czego potrzebuje lub co lubi. Jak przy szwedzkim stole! Różnorodność gustów i możliwość sposobów podania pokażę, używając najprostszyc składników. Każdy ma swój jedyny słuszny przepis na kawę czy najlepszą jajecznicę, prawda? Przyjdź, podziel się nim z innymi. I przekonaj się, że larpy są pyszne!

Monika Maja Borysiewicz – pracuje w radomskim teatrze, gdzie – z małą przerwą – do dziś rzeźbi, maluje, po czym się tylko da, naprawia oraz knuje w każdej skali. Ostatnio coraz częściej konstruuje lalki. Udział w grach fabularnych traktuje zarówno jako miejsce do twórczego wyhasania jak i poligon psychologiczny. Domniemany kinestetyzm, ciekawość kozy i przekonanie, że wszystko jest

kuliste, utrzymuje ją w stanie ciągłego zdziwienia.

11:00-13:00 | miejsce: Mediateka, poziom +3 | czas: 120 min.

Larp i jeepform – dwie strony tego samego medalu – Mariusz Kapczyński

Larp i jeepform często opierają się na wspólnym trzonie - historii. Jednak ze względu na różnice w formie i podejściu do przekazywanej opowieści ta sama historia może zostać ukazana w jeepformie zupełnie inaczej niż na larpie. Na warsztatach sprawdzimy, jak bardzo i dlaczego tak bardzo.

Mariusz Kapczyński – gracz, twórca, pasjonat, nerd - nie lubi pisać o sobie.

11:00-13:00 | miejsce: Sala Baletowa, poziom +2 | czas: 120 min.

Warsztaty: budowanie relacji przed grą – Łucja Mańk

Jak sprawić, by relacje postaci na grze były prawdziwe i wiarygodne? Czy warsztaty przed grą mogą w tym pomóc? Sprawdźmy to w praktyce - wypróbujemy różne typy ćwiczeń stosowanych przed larpami i zobaczymy, które z nich są najskuteczniejsze.

Łucja Mańk – zawodowo zajmuje się marketingiem, PR-em i HR-em; bywa także redaktorem oraz event managerem. Bierze udział w larpach od siedmiu lat, od pięciu także je tworzy w ramach Stowarzyszenia Larpowego Sabat Team. Koordynator działu larpowego na warszawskiej Awangardzie (2014, 2015) i zjAvie (2014, 2015), twórczyni konkursów larpowych Ava Larp i Best Player, juror w konkursie LNL (2015), koordynator komunikacji na warszawskiej KOnferencji LArpowej 2016, działaczka warszawskiej Fundacji Immersja. W larpach najbardziej ceni możliwość twórczej ekspresji oraz rozwoju osobistego, a także relacje pomiędzy graczami.

11:20-11:35 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Larp jak serial – case study Witcher School – Krzysztof Maj

Cykliczne larpy mocno angażują i przywiązują graczy. Każdy chce kontynuować i rozwijać losy swojego bohatera, każdy chce przeżyć kolejne wydarzenia na własnej skórze. Jak skonstruować larpa, żeby wciągał jak dobry serial, w którym gracze kształtują fabułę? Jak wygląda to na Witcher School, opowie Krzysztof „Flapjack” Maj.

Krzysztof Maj – gracz i twórca larpów, działacz fandomu. Wieloletni członek Zielonogórskiego Klubu Fantastyki Ad Astra, kapituły Kawalerii Berg, obecnie związany z grupą kreatywną Beyond The Wood oraz stały współpracownik Agencji 5 Żywiołów. Były scenarzysta postapokaliptycznego larpa Old Town. Wraz z Kawalerią Berg dwukrotnie zdobył nagrodę Złote Maski w kategorii: najlepszy MG Team za gry OldTown: Początek (2010) oraz Ostatni Rejs (2013). Dwukrotnie sędziował konkurs Larpy Najwyższych Lotów (2013 i 2014). Twórca larpowego festiwalu Replay, scenarzysta larpów: The Witcher School, Battle Quest, Ostatni Rejs, Space Quest i wielu innych. Współtwórca aplikacji Spindle - narzędzia do kompleksowego pisania larpów.

11:20-11:35 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Larp i medycyna – Maciej Antkiewicz

SOBOTA, 11 LUTEGO

Krótka prelekcja o medycynie na larpach. Zarówno od strony organizatorów, jak i uczestników. O tym, co i jak może zranić ludzkie ciało oraz jak to potem leczyć, jak dobrze chorować i umierać na larpie, a także o tworzeniu i funkcjonowaniu klimatycznych szpitali.

Maciej Antkiewicz – urodzony w Cieszynie, obecnie mieszkaniec Wrocławia. Pasjonat szeroko pojętej fantastyki, wieloletni uczestnik i twórca larpów. Zawodowo chirurg naczyniowy pracujący w Uniwersyteckim Szpitalu Klinicznym we Wrocławiu. Hobbystycznie programuje i gra na fortepianie.

11:40-11:55 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15

Larp dokumentalny nie istnieje – Kamil Bartczak

Koncepcja larpa dokumentalnego zaczęła ostatnio zdobywać pewną popularność. Idea jest możliwie dokładne odwzorowanie okoliczności historycznych. Podobnie jak w filmie dokumentalnym, przyjmuje się tutaj, że teza autora jest obecna, ale dzięki przedstawieniu jej jedynie za pomocą obrazu faktycznych wydarzeń argumentacja za nią jest rzetelna. Czy larp jest medium, które może zrealizować takie założenie?

Kamil Bartczak – twórca larpów i teoretyk. Członek stowarzyszenia Argos, współautor gier: Geas, Mir, The Third Side, On The Road i Fight Club. Twórca Spindle - oprogramowania do wydajnego tworzenia kart postaci. Zawodowo - analityk IT.

11:40-11:55 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

„Larpecadło” – propozycja ogólnej teorii larpowej – Robert Jurczyk

Podstawowym problemem teorii larpowej jest wielka ilość tekstów, przez które musimy się przebić, nim będziemy w stanie zdobyć choćby pobieżny jej ogląd. Aby ułatwić nam wszystkim komunikację i przyswajanie cudzej wiedzy, wypracowałem zwięzłą miniteorię, którą pragnę Wam pokrótce przedstawić. Mam nadzieję, że w przyszłości posłuży nam ona nie tylko do analizy larpów, lecz także do ich nauczania. Po prezentacji zapraszam chętnych do dyskusji w ramach panelu „Larpecadło i inne perspektywy na teorię larpową - dyskusja”.

Robert Jurczyk – larpowiec od prawie dekady, uczestnik wielu zróżnicowanych larpów i gier larpopodobnych. Członek Liveformu w latach 2012-2016, wychowawca na obozach Twierdzy Fantastyki od 2016. Student game designu na UKW, członek PTBG. Organizator larpów, gier miejskich, gier bitewnych, rekonstruktor, miłośnik teorii larpowej i zbieracz larpowego szpeju.

12:00-12:15 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Stylistyka hard science fiction - jakie daje nam to możliwości w tworzeniu gier? – Marcin Ziemniak, Maciej Kozubal

Wątki związane z „hard” science fiction (realistyczny opis nauki i techniki) są dość rzadko poruszane, a mają duży potencjał do budowania gier. Nie chodzi nam jednak o zarzucenie ogromną ilością detali oraz „technobabbling”, ale wykorzystanie idei związanych z rozwijającymi się technologiami (inżynieria genetyczna, poszerzona rzeczywistość, sztuczna inteligencja etc.) do tworzenia ciekawych i złożonych emocjonalnie postaci. Nawet obecnie mamy często wrażenie, że szybki postęp nauki i techniki zaczyna nas przerastać.

kola.org.pl | fb.com/larpowa

W niedalekiej przyszłości uczucie, że świat nas wyprzedził, może być jeszcze silniejsze. Konfrontacja postaci graczy z technologią może być dramatyczna, dać możliwości do stawiania pytań oraz powodować wiele emocjonalnych sytuacji. Obecnie pracujemy nad grą w takiej tematyce i chcielibyśmy przedyskutować nasze pomysły (setting, sposób prowadzenia, koncepcje postaci) z zainteresowanymi osobami.

Marcin Ziemiak – miłośnik science fiction i fantasy od dłuższego czasu (teraz już kilkanaście lat). Z tematyką LARP związany od niedawna (1,5 roku) jako gracz. Obecnie próbuje swoich sił również przy tworzeniu gry - w tej materii stawia pierwsze kroki. Z wykształcenia chemik, pracuje na Uniwersytecie Warszawskim.

Maciej Kozubal – od dawna zafascynowany science fiction i fantasy, głównie jako gracz i czytelnik. Gra w RPG i LARPy od kilku lat, a obecnie też chce spróbować stworzyć własną grę. Z wykształcenia jest fizykiem, kończy pracę doktorską w Instytucie Fizyki PAN.

12:00-12:15 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Magiczny krąg larpa – Kamil Bartczak

Idea i proponowany model magicznego kręgu larpa. Z czego składa się mindset w trakcie gry? To trudne do określenia coś, co sprawia, że turysta z aparatem jest odbierany jako agresywny intruz w naszym subtelnym larpowym doznaniu? Jak doprowadzić gracza do Króliczej Nory Wielkiej Immersji?

Kamil Bartczak – twórca larpów i teoretyk. Członek stowarzyszenia Argos, współautor gier Geas, Mir, The Third Side, On The Road i Fight Club. Twórca Spindle - oprogramowania do wydajnego tworzenia kart postaci. Zawodowo - analityk IT.

12:00-13:00 | miejsce: openspace, poziom -1 | czas: 60 min.

Networking – Bartosz Łoboda

Zasady są proste. Pięć grup. Pięć wybranych przez Was tematów. Dwadzieścia minut na dyskusję. Powtarzamy trzy razy. START! Szybki, intensywny, inspirujący sposób na znalezienie sposobu na Wasze największe larpowe bolączki.

Bartosz Łoboda – dwudziestosiemioletni wrocławianin. Uważa sztukę larpową za żywną glebę, której od jakiegoś czasu jest nieśmiałym rolnikiem (Ciało, The Game, Fight Club). Za dnia pracuje jako QA Think Tank Analyst w firmie Techland, w nocy zamienia się w potwora pochłaniającego gigantyczne ilości muzyki. W wolnych chwilach... pogrywa na konsoli, czyta komiksy, wciąga filmy i seriale. Interesuje się MMA (Mixed Martial Art) oraz game designem. Chętnie spędza czas ze swoimi przyjaciółmi, którzy nakręcają go na kolejne projekty.

12:00-13:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

„Larpecadło” – propozycja ogólnej teorii larpowej – Robert Jurczyk

Dyskusja na temat teorii larpowej, tak polskiej, jak i zagranicznej. Dla kogo jest przydatna? Jakie jej kierunki uważacie za ślepe zaułki historii? Co uznać możemy za wartość rozwoju, a co na pewno nie zadziała w Polsce? Dyskusja powiązana jest z prezentacją „Larpecadło - propozycja ogólnej teorii larpowej”, która zarówno pomoże uporządkować tok dyskusji, jak

i zaprezentuje nowy punkt widzenia.

Robert Jurczyk – larpowiec od prawie dekady, uczestnik wielu zróżnicowanych larpów i gier larpopodobnych. Członek Liveformu w latach 2012-2016, wychowawca na obozach Twierdzy Fantastyki od 2016. Student game designu na UKW, członek PTBG. Organizator larpów, gier miejskich, gier bitewnych, rekonstruktor, miłośnik teorii larpowej i zbieracz larpowego szpeju.

12:00-13:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Mapy na larpach – warsztaty – Szymon Stachańczyk

Jak łatwo zrobić mapę, gdzie szukać ciekawych podkładów mapowych, jakich programów użyć. Instrukcja krok po kroku tworzenia mapy zarówno na potrzeby larpa fantasy, jak i SF.

Szymon Stachańczyk – leśnik, przyrodnik, współorganizator konwentu Orkon. Larpuje od 13 lat.

12:20-12:35 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Taplanie się w ciepłej wodzie, czyli granie członkiem wiejskiej społeczności też może być fajne – Justyna Czabanowska, Maciej Kośnik

Sądziś, że larp, w którym nie porusza się tematów wielkiej polityki lub nie rozwiązuje egzystencjonalnych problemów rodem z epoki dekadentyzmu, jest nudny i nieatrakcyjny? Pokażemy Ci, że wcale nie musi tak być. Za pomocą łatwych środków można stworzyć grę opartą na prostych, acz prawdziwych i realistycznych relacjach, które dają graczom dużo frajdy i wielkie pole do popisu.

Justyna Czabanowska – od 2010 roku szalenie zakochana w larpach. Jej przepis na udaną grę? Wystarczy jeden impuls, który stanie się inspiracją, a do tego emocje, emocje i jeszcze raz emocje, a wszystko napisze się samo. Żeby dobrze bawić się na larpie, nie musi wcale grać pierwszych skrzypiec, uprawiać wielkiej polityki ani ratować świata. Przede wszystkim liczy się więź ze swoją postacią.

Maciej Kośnik – energiczna, mała kulka, która zawsze z entuzjazmem podchodzi do swoich pomysłów. Wielki fan grania i tworzenia prostych, nieskomplikowanych postaci, które nie umierają w zimnej wodzie i nie stoją na świeczniku.

12:20-12:35 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Bohater nie-zależny, czyli jak stworzyć dobrego NPCa – Bartek Ziolo

NPC nie są ważni, oni mają jedynie służyć graczom, prawda? Daj mi 15 minut, a przekonam Cię, że jest zupełnie inaczej. I nawet jeszcze powiem, jak zrobić to dobrze. Wraz z przykładami prosto z The Witcher School.

Bartek Ziolo – larpowiec od 2002, ale gracz od trzeciego roku życia. Autor wielu gier, artykułów na ich temat, konwentów czy festiwali larpowych. Własne gry prowadził także za granicą, obecnie larpami zajmuje się zawodowo. Wierzy w interdyscyplinarność gier jako ogółu i w to, że w larpach są dopiero na początku swojej drogi.

SOBOTA, 11 LUTEGO

kola.org.pl | fb.com/larpowa

12:40-12:55 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Głowologia walki wręcz – Piotr Smolański

Lateksido z punktu widzenia siedzącej w nas mały, czyli co dzieje się w człowieku w sytuacjach bojowych na larpach. Czemu gracze, którzy naprawdę chcą walczyć, tak często nie walczą i jaki wpływ mają na to przywódcy.

Piotr Smolański – larpowiec, programista, rekoludek, maruda.

12:40-12:55 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

To, czego chcesz, jest tłem? – Aleksandra Tomicka-Kaiper

NPC – nieodzowny element larpa czy przeżytek? Tło czy maszyna wprawiająca grę w ruch?

Aleksandra Tomicka-Kaiper – z wykształcenia historyk wojskowości. W pierwszego larpa zagrała w 1996 roku na Szedariadzie i stamtąd wyniosła fandomową ksywkę. Od 1996 związana z Orkonem, od 2003 również w rolach współ- i organizatora konwentu. Na stałe przebywa w mglistym Albionie, co nie przeszkadza jej czujnie śledzić polskiego larpowego fandomu i zachodzących w nim zmian. Niedobór larpów we krwi pokrywa wymyślaniem nowych, nigdy niezrealizowanych.

13:00-14:30 | miejsce: wszystkie przestrzenie konferencji | czas: | 90 min.

Sesje kreatywne – uczestnicy Koli

Sesje kreatywne to przestrzeń i sposób, żeby w programie tegorocznej Koli znalazły się tematy, które aktualnie angażują środowisko. To kolejny krok, by dać uczestnikom szansę poruszenia ważnych spraw, wyprowadzenia dyskusji z kularów, usłyszenia nowych głosów, znalezienia rozwiązań na trawiące bolączki. Chcemy przeszczepić na nasz grunt pomysł co-creative sessions, z którym zetknęliśmy się na Knudepunkcie 2015 w Danii. W harmonogramie Koli przeznaczamy 1,5 godziny (w sobotę przed obiadem) wyłącznie na tematy zgłoszone przez uczestników. W tym czasie nie odbywają się żadne inne punkty programu.

16:00-16:15 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Jak zostać władcą czasu? – Katarzyna Karpińska

Jak zmieścić stulecia w jedną godzinę? Jak cofać się w czasie? Jak wiarygodnie pokazać przemijanie pokoleń? Na te i inne pytania postaram się odpowiedzieć w swoim krótkim wystąpieniu oraz zaprezentować parę mechanizmów, które pozwolą Wam dowolnie bawić się motywem czasu na larpach, żeby opowiedzieć Waszą historię w całości i bez potrzeby faktycznego grania non stop przez tydzień.

Katarzyna Karpińska – urodzona w Lublinie, mieszkająca długo na wschodzie Europy i osiadła w Warszawie. Fan dobrego i solidnego larpowania oraz wróg przekombinowanego przerostu formy nad treścią. Hobby: wtrącanie do rozmów zdania „no a w Rosji...”

16:00-17:00 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 60 min.

Ankieta larpowa 2016 – Dominik Dembinski

Od 2012 roku z inicjatywy Dominika Dembinskiego przeprowadzana jest ankieta larpowa dotycząca graczy/twórców oraz larpów w danym roku. Na spotkaniu autor przedstawi wyniki kolejnej edycji badania ukazującego polskie środowisko larpowe w liczbach.

Dominik Dembinski – pół-hanzeacki, pół-górnośląski organizator larpów filmowych, bohaterskich i spektakularnych (jak sam lubi powtarzać w tempie 220 słów na minutę). Autor licznych artykułów skupionych wokół rozmaitych elementów designu larpowego. Do jego najszerzej rozpoznawalnych projektów należą: seria larpów New Age, All my Loving oraz (współ)zapoczątkowanie serii College of Wizardry. W prywatnym życiu przedsiębiorca, restaurator i browarnik.

16:00-17:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

Złote Maski – co dalej? – Julia Kowalska, Michał Karzyński

Od 2010 roku Złote Maski są stałym punktem na polskiej scenie larpowej i co roku odbywają się na Festiwalu Fantastyki Pyrkon. Przez 6 lat inspirowały twórców, promowały larpy, a przede wszystkim zapewniały wielką rozrywkę uczestnikom Pyrkonu. W tej chwili jednak konkurs stoi w miejscu, a my potrzebujemy Waszej pomocy. Larpowcy, co dalej ze Złotymi Maskami? W którą iść stronę? Zapraszamy na dyskusję.

Julia Kowalska – organizatorka bloku larpowego na Pyrkonie, wcześniej organizatorka bloku larpowego na Coperniconie, obecnie związana ze Stowarzyszeniem Gier i Miłośników Fantastyki Thorn.

Michał Karzyński – główny koordynator największego Festiwalu Fantastyki w Polsce - Pyrkonu, związany z Poznańskim Klubem Druga Era.

16:00-17:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Helperzy i enpece – poradnik współpracy z wolontariuszem – Agata Świstak

Na niemal każdym larpie wykorzystuje się wsparcie wolontariuszy - ta prezentacja ma za zadanie uporządkować różne „oczywistości” na temat tego, jak ta współpraca powinna wyglądać. W jaki sposób zrobić larpa, nie zabić siebie i innych, a przy tym wszystkim... nie zwariować?

Agata Świstak – feministka, liderka, organizatorka larpów. Na co dzień pracuję jako koordynatorka wolontariuszy, maczam palce w blockbusterach na polskich zamkach i Larp Design Conference. Pod osłoną nocy przebiegam się za Super-Dziobaka i staram się nieść zmianę w świecie larpów: prowadzę warsztaty i wykłady, piszę scenariusze i pojawiaję się wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ciekawego.

16:00-17:00 | miejsce: Mediateka, poziom +3 | czas: 60 min.

AAAAA Larpa kupię – Mikołaj Wicher, Danai Chondrokouki

Czy larp to produkt? Czy gracz jest klientem i obowiązuje zasada „płacę i wymagam”? Po krótkim wprowadzeniu odbędą się warsztaty, których celem będzie odpowiedź na powyższe pytania oraz wypracowanie rozwiązań.

Danai Chondrokouki – zarażona bakcylem organizacyjnym od 2010 roku, na koncie ma Grojkony, Flamborg oraz Polcon, obecnie jej oczkiem w głowie jest Dreamhaven. Zawodowo - kolekcjonerka doświadczeń i tłumacz.

Mikołaj Wicher – człowiek, którego całe dorosłe życie związane jest z larpami. Od pewnego czasu profesjonalny twórca. Wielokrotny laureat nagród larpowych, trener w szkoleniach LubLarp, sędzia w konkursach, działacz środowiskowy. Redaktor „Księgi Larpów Polskich”.

16:00-17:00 | miejsce: Sala Baletowa, poziom +2 | czas: 60 min.

Postaci drugoplanowe – Weronika Pęter

16:20-16:35 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Liźnij tego i owego. Larp ze smakiem – Monika Maja Borysiewicz

Jest takie popularne stwierdzenie, że jeśli czegoś nie ma w internecie, to nie istnieje. Inne stwierdzenie mówi, że dobrze zaprojektowanej rzeczy nie widać, bo po prostu działa. Przyjrzyjmy się razem fenomenowi ludzkich zmysłów pod kątem wykorzystania ich w grach. Bo człowiek to całkiem niezłe zaprojektowany obiekt. Zaraz, zaraz, tego nie było w internecie...

Monika Maja Borysiewicz – pracuje w radomskim teatrze, gdzie – z małą przerwą – do dziś rzeźbi, maluje, po czym się tylko da, naprawia oraz knuje w każdej skali. Ostatnio coraz częściej konstruuje lalki. Udział w grach fabularnych traktuje zarówno jako miejsce do twórczego wyhasania jak i poligon psychologiczny. Domniemany kinestetyzm, ciekawość kozy i przekonanie, że wszystko jest kuliste, utrzymuje ją w stanie ciągłego zdziwienia.

16:40-16:55 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Zmysł węchu – zastosowania larpowe – Andrzej Pierzchała

Słów kilka na temat celowego wykorzystania zmysłu węchu na polskich larpach, jak i potencjalnych możliwości rozwojowych w tym kierunku.

Andrzej Pierzchała – historyk specjalizujący się w tematach, które nikomu nic nie mówią. Z zamiłowania twórca cykliczków. Twórca recenzji i artykułów larpowych, nie całkiem pojmujący, że ludziom nie chce się czytać AŻ TYLE.

17:00-17:15 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

„Widzisz to, co ja?” – jak symulować subiektywną percepcję – Michał Mochocki

Sny, wizje, halucynacje, złudzenia. Nadnaturalnie czułe zmysły. Postrzeganie pozazmysłowe. Wszelkie formy subiektywnej percepcji, skutkiem której postać odbiera świat gry inaczej niż inni. Jakimi technikami można to symulować w larpach? Jak przekazywać informacje graczom, by jedni widzieli odmiennie od drugich?

Michał Mochocki – za młodu twórca larpów historycznych w settingu „Dzikich Pól”, na starość - akademicki badacz i popularyzator edu-larpów (też często historycznych). Organizator specjalizacji „Gamedec - badanie i projektowanie gier” na Humanistyce 2.0 UKW w Bydgoszczy, gdzie larp design zajmuje pokaźne miejsce w programie.

17:00-17:15 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Erotyka w larpach – podsumowanie ankiety – Kamil Bartczak

Jaka część larpowców jest skłonna odgrywać sceny erotyczne? Jak rozkładają się orientacje seksualne w naszej społeczności? W jakiej formie larpową erotykę lubimy najbardziej? Będziesz miał okazję dowiedzieć się w krótkiej prezentacji przeprowadzonej w środowisku ankiety.

Kamil Bartczak – twórca larpów i teorytyk. Członek stowarzyszenia Argos, współautor gier Geas, Mir, The Third Side, On The Road i Fight Club. Twórca Spindle - oprogramowania do wydajnego tworzenia kart postaci. Zawodowo - analityk IT.

17:00-18:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

Projektowanie kultury larpowej – Dominik Dembinski

Na larpa, poza szeregiem świadomie projektowanych elementów, składa się cały wachlarz zazwyczaj niedostrzeganych mechanizmów psychologicznych i społecznych. Wspólnie budują one szeroko pojętą „kulturę” wokół wydarzenia. Nierzadko ta kultura stanowi kluczowy element doświadczenia, a jej świadome projektowanie może pozwolić nam na udoskonalenie gry, poprawę bezpieczeństwa lub rozwinięcie całej społeczności wokół larpa. „Projektowanie kultury larpowej” składa się z 20-minutowej prezentacji połączonej z intensywną 10-minutową dyskusją oraz (po krótkiej przerwie) 20-minutowymi warsztatami.

Dominik Dembinski – pół-hanzeacki, pół-górnośląski organizator larpów filmowych, bohaterkich i spektakularnych (jak sam lubi powtarzać w tempie 220 słów na minutę). Autor licznych artykułów skupionych wokół rozmaitych elementów designu larpowego. Do jego najszerzej rozpoznawalnych projektów należą: seria larpów New Age, All my Loving oraz (współ)zapoczątkowanie serii College of Wizardry. W prywatnym życiu przedsiębiorca, restaurator i browarnik.

17:00-18:00 | miejsce: FOyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Postać moich marzeń – Agata Godun, Piotr Gacuta, Rafał Żukowski

Czy wymyśliłeś postać, którą bardzo chciałbyś zagrać, ale nikt jeszcze nie stworzył pasującego do niej larpa? A może udało Ci się wcielić w taką rolę, a odgrywanie jej nie sprawiło Ci spodziewanej satysfakcji? Porozmawiajmy o oczekiwaniach wobec postaci larpowych i o ich konfrontacji z rzeczywistością.

Agata Godun, Piotr Gacuta, Rafał Żukowski – Żywiolaki. Woda, Ziemia i Ogień.

17:00-19:00 | miejsce: Mediateka, poziom +3 | czas: 120 min.

Nanolarp – walka z czasem – Mikołaj Wicher

Wystąpienie będzie opisywać na przykładzie larpa Alien stworzonego na Liveconie w 2015 jeszcze inny sposób na zdefiniowanie nanolarpa. Idea jest prosta: nanolarp to larp, którego szybciej się pisze niż gra. Przyjdź i przekonaj się, że stworzenie larpa nie musi ciągnąć się w nieskończoność i może być zabawą! Po krótkim wystąpieniu podsumującym doświadczenia, zapraszam chętnych na udział w godzinnej sesji kreatywnej, gdzie w

trzyosobowych zespołach spróbujemy stworzyć grę spełniającą kryteria. Następnie chętni będą mogli zagrać w ukończone gry.

Mikołaj Wicher – Człowiek, którego całe dorosłe życie związane jest z larpami. od pewnego czasu profesjonalny twórca. Wielokrotny laureat nagród larpowych, trener w szkoleniach LubLarp, sędzia w konkursach, działacz środowiskowy. Redaktor „Księgi Larpów Polskich”.

17:00-18:00 | miejsce: Sala Baletowa, poziom +2 | czas: 60 min.

Kartą, karteczką, słowem czy pięścią?

Warsztaty mechaniki walki w larpach – Katarzyna Karpińska

Kolejne warsztaty z cyklu „sex, violence & rock ,n’ roll”! Na ostatniej KOLI zapoznaliście się już z kreatywnymi mechanikami seksu, więc przyszła pora na mechaniki walki. Wypróbujecie na własnej skórze różne metody i stoczyć epickie pojedynki! Uwaga! Do wzięcia magiczne pudełko z tajemniczą nagrodą!

Katarzyna Karpińska – urodzona w Lublinie, mieszkająca długo na wschodzie Europy i osiadła w Warszawie. Fan dobrego i solidnego larpowania oraz wróg przekombinowanego przerostu formy nad treścią. Hobby: wtrącanie do rozmów zdania „no a w Rosji...”.

17:20-17:35 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Mistrzowie trzeciego planu – Aleksandra Bromblik

Prezentacja ma na celu próbę zebrania pomysłów na zapewnienie dobrej zabawy postaciom wypełniającym trzeci plan larpa. Zacznie się od opisu trzyplanowej struktury gry oraz wizualizacji układu powiązań między postaciami w tego typu grze.

Aleksandra Bromblik – wychowanka lubelskiej szkoły larpowania.

17:20-17:35 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

„Idę czy nie idę?” – czy można grać pod wpływem alkoholu? – Zuzanna Piekarska

Wydarzenia sezonu 2015 sprowokowały wśród graczy larpów terenowych burzliwe dyskusje na temat spożywania alkoholu podczas trwania gry. Niektórzy twórcy podjęli kroki mające na celu zupełne wyeliminowanie go ze swoich wydarzeń, co spotkało się ze skrajnymi reakcjami graczy. Aby lepiej poznać zjawisko spożywania alkoholu na larpach terenowych, wśród graczy zostały przeprowadzone badania na temat jego wpływu na interakcje z innymi uczestnikami oraz na jakość gry. Podjęta została próba odpowiedzi na pytanie: „Czy istnieje uniwersalna ilość alkoholu, po której można bezpiecznie przystąpić do gry?”.

Zuzanna Piekarska – na co dzień studentka antropologii fizycznej na Uniwersytecie Przyrodniczym we Wrocławiu. Po godzinach uczestniczka larpów terenowych, charakterizatorka, miłośniczka teatru i improwizacji. Rokrocznie, łącząc zainteresowania dotyczące larpów z wiedzą uzyskaną na studiach, przeprowadza badania dotyczące polskiego środowiska graczy i twórców gier terenowych.

17:40-17:55 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Karta postaci na papierku po cukierku – Kamila Kołodziej

Czy dobra karta postaci musi składać się z kilku stron A4? A może zmieści się na skrawku papieru? A co, jeśli w ogóle zrezygnujemy z jej papierowej reprezentacji? Możliwości są nieskończone. Zobacz najbardziej typowe oraz ekstremalne przykłady kart i dowiedz się, jak zastosować je u siebie.

Kamila Kołodziej – studentka badania i projektowania gier, współzałożycielka stowarzyszenia Liveform, z którym współpracowała do niedawna. Gra w larpy od 2010 roku, a od czterech lat sama je tworzy. W tym czasie organizowała kilka dużych eventów, m.in. New Age 2013, Zombie Escape, Katowce Live, jako twórczyni scenariuszy i postaci. W jej działalność wchodzi również inne projekty, jak konwenty (Fantasy Day), prelekcje idotyczne larpów, gry dla młodzieży oraz gry miejskie.

17:40-17:55 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Skala molestowania seksualnego

w polskim środowisku larpowym – Kamil Bartczak

Przeprowadzona została ankieta badająca skalę molestowania seksualnego na polskich larpach i w trakcie związanych z nimi imprez. Udało się zebrać niemal 500 odpowiedzi. Czas na prezentację wyników.

Kamil Bartczak – twórca larpów i teorytyk. Członek stowarzyszenia Argos, współautor gier Geas, Mir, The Third Side, On The Road i Fight Club. Twórca Spindle - oprogramowania do wydajnego tworzenia kart postaci. Zawodowo - analityk IT.

18:00-18:15 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Postaci – pisać czy projektować? – Aleksander Tukaj

Prelekcja, w której poznacie odpowiedź na pytanie, czy zdolności pisarskie to warunek niezbędny i wystarczający, by stworzyć dobre postaci na larpa. Dowiedziecie się, jak - zaczynając od kilku zdań - zbudować rolę, która zapewni cały dzień rozrywki i jak zminimalizować ilość pracy niezbędnej do tworzenia postaci na duże gry.

Aleksander Tukaj – z wykształcenia psycholog, z pasji twórca larpowy. Zdobywca Ślasky dla twórcy roku oraz Złotej Maski za reżyserię larpa Wszystko dla N. we współautorstwie z Mikołajem Wichrem. Współzałożyciel oraz aktywny członek Cieszyńskiego Forum Fanatyków Fantastyki od 2005 roku, a następnie od 2012 roku Stowarzyszenia Liveform. Główny scenarzysta serii LARPów New Age. Zarabia na życie, projektując escape roomy, gry szkoleniowe i edukacyjne.

18:00-18:15 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Zdrowie psychiczne graczy – zasady BHP na larpach – Anna Rogala

Czego twórcy mogą się spodziewać ze strony graczy, czyli często występujące problemy psychiczne. Co twórcy i gracze mogą zrobić dla bezpieczeństwa i dobrej zabawy wszystkich zainteresowanych oraz dlaczego to wspólna odpowiedzialność obu stron. Bonusowo - czy i kiedy możemy wykorzystywać larpy do rozwiązywania swoich problemów psychicznych.

Anna Rogala – od kilkunastu lat scenarzystka i organizatorka larpów, m.in. Gry Główniej na Flambegu czy komedii obyczajowej Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki w Mirowie. Najbardziej w larpach lubi interakcje z innymi ludźmi i tworzenie ciekawych historii. Zawodowo zajmuje się psychologią zdrowia w pracy i psychologicznymi interwencjami internetowymi. Sędzia konkursu Larp Najwyższych Lotów (2013), nominowana do Złotej Maski w kategorii reżyseria za larp Złota Wydra (2015), zdobyła również nagrodę Larpa Najwyższych Lotów 2015 za larp Łaska. Koordynator Programu Konferencji Larpowej 2016 w Warszawie.

18:00-19:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

Gdzie jest ten wymarzony świat? – Michał Rogala, Piotr Kucharski

Dyskusja na temat sposobów adaptacji i tworzenia światów dla dużych larpów. Czego potrzebują gracze, czego potrzebuje twórca? Co to znaczy dobry świat dla larpa?

Michał Rogala – w larpy gra od 17 lat, a od 15 także je tworzy. Najwięcej w życiu zrobił larpów fantasy, ale jego ulubiona konwencja to science-fiction. Najważniejsza w larpach jest dla niego fabuła, tworzona wspólnie przez scenarzystów i graczy. Jego najbliżsi przyjaciele do dzisiaj do końca nie wiedzą, czym się zawodowo zajmuje, ale ma to na pewno coś wspólnego z bankami i IT. Miłośnik historii i dobrego jedzenia.

Piotr Kucharski – rodowity Łodzianin, larpuje od 2003 roku z różnym natężeniem. Zwyczajowo związany z konwentem Flambeg. Wychowany na książkach Terry'ego Pratchetta, propagator hasła „humor to jedyna obrona przed podstępными zakusami szarej rzeczywistości”. Prywatnie konsultant językowy/marketingowiec. Gdyby miał patronusa, to byłaby to panda.

18:00-19:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Pimp my play! – Aleksandra Ososińska

W życiu chyba każdego gracza przychodzi taki moment, gdy mówi sobie „kurczę, bawiłem się dobrze, ale mógłbym się bawić o wiele lepiej, gdyby tylko...” Sporo tych „gdyby” zależy od nas samych i naszego przygotowania do gry. Co zrobić, żeby było lepiej? O czym porozmawiać ze współgraczami, żeby wspierać także ich grę? Jakie pytania warto zadać twórcom? Jeśli masz pomysł, jak odpowiedzieć na te kwestie - zapraszam na burzę mózgów, w trakcie której stworzymy zbiór wskazówek, jak przygotować się do larpa, by zapewnić sobie (i innym) jak najlepszą grę (zabawę?).

Aleksandra Ososińska – gra w larpy od 2008 roku. Laureatka pierwszej Złotej Maski dla Najlepszego Gracza, w latach 2011-2015 także organizator konkursu. Pracowała przy tworzeniu takich gier, jak: College of Wizardry, Inside Hamlet, The Solution. Napisła setki stron kart postaci, chociaż pisanie szczerze nie cierpi. Jej larpowe marzenie to gra o amerykańskim high school w konwencji iluzji 360 stopni, na którym mogłaby zagrać cheerleaderkę.

18:00-19:00 | miejsce: Sala Baletowa, poziom +2 | czas: 60 min.

Za twardy? Nie. Za miękki? Nie. To co z nim? Fajny, nie? Broń larpowa świata oraz sposoby odgrywania walk – Remigiusz Maciupa

Jak sprawić, aby walki na larpie były efektywne i realistyczne? Bezpieczna ma być broń czy jej użytkownicy? Mechanika walki - pomaga czy przeszkadza? Porównanie „lateksów”

SOBOTA, 11 LUTEGO

od różnych producentów.

Remigiusz Maciupa – gracz i twórca larpów, prekursor „hardcore larpingu” w Polsce, twórca Wioski Fantasy, producent kostiumów i rekwizytów oraz broni larpowej.

18:20-18:35 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Porzucić workologię – Piotr Milewski

Workologia to termin, który zdefiniował Mikołaj Wicher podczas drugiej edycji Hardkon Larpers' Retreat. Oznacza ona larp, który wszystkie postacie rozpoczynają na tym samym etapie „podróży bohatera”. Tymczasem nie musi i chyba nie powinno tak być. Prezentacja będzie więc o tym, czym jest monomit i podróż bohatera oraz jak mają się one do współczesnych typologii graczy.

Piotr Milewski – nadmorski gracz i twórca, dumny ojciec takich dzieci jak Hardkon i BlackBox 3City.

18:20-18:35 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Larpy w pracy z młodzieżą – studium przypadku – Jakub Gdyk

Krótkie spotkanie, w trakcie którego autor opowie o swoich doświadczeniach w pracy z młodzieżą, podczas której założył sobie jeden główny cel: popularyzację fantastyki oraz zagadnień związanych z RPG i LARPami. Autor po prezentacji zaprasza do dyskusji.

Jakub Gdyk - działacz społeczny, miłośnik larpów i gier RPG. Twórca obozów fantasy i wydarzeń angażujących takie formy rozrywki, jak gry terenowe, jeepformy czy gry miejskie. Członek grupy zakładającej Wioskę Fantasy w Kuńkowcach pod Przemysłem. Prywatnie student oraz marketingowiec, który w praktyce przekonał się, że na swojej pasji da się zarobić.

18:40-18:55 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Pięć sposobów, jak być Beznadziejnym Game Designerem – Bartosz Łoboda

Projektanci gier mają świetną pracę. Tworząc postaci, fabuły, mechaniki, scenerie, rekwizyty i wiele innych elementów składowych gier, sprawiamy, że gra daje „radość”. Oto pięć najbardziej problematycznych i najbardziej powszechnych błędów, które popełniamy przy projektowaniu gier, w kontekście naszych projektów, zespołów i nas samych.

Bartosz Łoboda – dwudziestosiedmioletni wrocławianin. Uważa sztukę larpową za żyzną glebę, której od jakiegoś czasu jest nieśmiałym rolnikiem (Ciało, The Game, Fight Club). Za dnia pracuje jako QA Think Tank Analyst w firmie Techland, w nocy zamienia się w potwora pochłaniającego gigantyczne ilości muzyki. W wolnych chwilach... pogrywa na konsoli, czyta komiksy, wciąga filmy i seriale. Interesuje się MMA (Mixed Martial Art) oraz game designem. Chętnie spędza czas ze swoimi przyjaciółmi, którzy nakręcają go na kolejne projekty.

18:40-18:55 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

O edu-larpach w teorii – Marta Szmigiel

Ta prezentacja przybliży Wam ideę tworzenia i prowadzenia larpów edukacyjnych dla dzieci i młodzieży. Odpowie zarówno na przyjemne pytania dotyczące inspiracji czy odświe-

kola.org.pl | fb.com/larpowa

zania szkolnej nauki, jak i na te trudniejsze, związane z przyziemnymi realiami systemu edukacji czy logistyką i finansami. Będzie też wprowadzeniem do drugiej części dotyczącej praktyki edu-larpowej :)

Marta Szmigiel – na co dzień nauczycielka i edukatorka z wykształceniem pedagogicznym. W ramach studiów i prac badawczych tworzy oraz opisuje zagadnienie edu-larpów. Współtwórczyni i działaczka Stowarzyszenia Liveform, aktywny larpowiec, zdobywczyni Złotej Maski w kategorii Najlepszy Gracz w roku 2015. Z pasji do larpów i nauczania organizowała takie edu-larpy, jak: W Baśniowej Krainie, Akademia Bohaterów, Przebudzenie Opowieści – interaktywne lekcje biblioteczne, Słowiański dzień: od wschodu do zachodu Słońca.

19:00-21:00 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 120 min.

FuckUp Night – dzielimy się larpowymi porażkami – Jakub Krassowski

Podzielmy się naszymi błędami w tworzeniu i organizacji larpów. O pozytywnych doświadczeniach mówi się łatwo, ale to porażki stanowią największą naukę – zarówno dla nas, jak i innych twórców w Polsce. Oszczędźmy sobie konieczności uczenia się wyłącznie na swoich błędach – poznajmy błędy innych!

Jakub Krassowski – gdańszczanin, który pół życia spędził na wygnaniu w Warszawie. Z wykształcenia trener rozwoju osobistego, pracuje w sprzedaży. Rozpoczął larpowanie w roku 1999. Związany kiedyś z ruchem rekonstruktorskim i amatorską sceną muzyczną, obecnie fan dobrej kuchni. Larpowo aktywny w zespole BlackBox 3City.

19:00-19:15 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę – Michał Rogala, Jakub Ziobroń

Drużynowa gra terenowa, jeden z najstarszych modeli tworzenia gier na polskiej scenie larpowej. Chcemy przedstawić jego genezę, opowiedzieć o kierunkach rozwoju na przykładzie Flambegu. Chcemy krytycznie spojrzeć na zalety, wady oraz potencjał, jaki się kryje za tym mocno już leciwym podejściem.

Michał Rogala – w larpy gra od 17 lat, a od 15 także je tworzy. Najwięcej w życiu zrobił larpów fantasy, ale jego ulubiona konwencja to science-fiction. Najważniejsza w larpach jest dla niego fabuła, tworzona wspólnie przez scenarzystów i graczy. Jego najbliżsi przyjaciele do dzisiaj do końca nie wiedzą, czym się zawodowo zajmuje, ale ma to na pewno coś wspólnego z bankami i IT. Miłośnik historii i dobrego jedzenia.

Jakub Ziobroń – gra w larpy od 1999 roku, wieloletni członek Śląskiego Klubu Fantastyki, od 2009 roku związany z konwentem Flambeg. Od dwóch lat współtworzy tam Grę Główną. Zawodowo zajmuje się projektowaniem gier komputerowych, obecnie pracuje w firmie Artifex Mundi. Prywatnie zwolennik teorii wyższości psów nad kotami i spokojny optymistą.

19:00-20:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

Płeć postaci i płeć gracza – a co, jeśli będą różne? – Katarzyna Karpińska

Czy w RPGach lub grach komputerowych często grasz dzielnego wojownika, a na LAR-Pie średniowiecznym potykasz się o długą suknię lub siedzisz w namiocie i wyszywasz

krzyżkiem? Czy może często marzyłeś o graniu sprytniej wdowy na wydaniu, która swoimi intrygami czeka na zgarnięcie majątku kolejnego męża-jelenia, czy po raz kolejny musisz być tym mężem-jeleniem? Często zachowanie poprawnej konwencji historycznej lub fabularnej wymaga przypisania konkretnych ról poszczególnym płciom. Czy powinno to blokować gracza przed wyborem dokładnie takiej roli, jaka sprawi mu radość w grze? Bez względu na płeć - dyskusja.

Katarzyna Karpińska – urodzona w Lublinie, mieszkająca długo na wschodzie Europy i osiadła w Warszawie. Fan dobrego i solidnego larpowania oraz wróg przekombinowanego przerostu formy nad treścią. Hobby: wtrącanie do rozmów zdania „no a w Rosji...”

19:00-20:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

O edu-larpach w praktyce – Marta Szmigiel

Warsztaty praktyczne będące uzupełnieniem wystąpienia, poświęcone tworzeniu i prowadzeniu larpów edukacyjnych dla dzieci i młodzieży.

Marta Szmigiel – na co dzień nauczycielka i edukatorka z wykształceniem pedagogicznym. W ramach studiów i prac badawczych tworzy oraz opisuje zagadnienie edu-larpów. Współtwórczyni i działaczka Stowarzyszenia Liveform, aktywny larpowiec, zdobywczyni Złotej Maski w kategorii Najlepszy Gracz w roku 2015. Z pasji do larpów i nauczania organizowała takie edu-larpy, jak: W Baśniowej Krainie, Akademia Bohaterów, Przebudzenie Opowieści – interaktywne lekcje biblioteczne, Słowiański dzień: od wschodu do zachodu Słońca.

19:00-21:00 | miejsce: Mediateka, poziom +3 | czas: 120 min.

A będzie więcej, a będzie ludzi masa – Aleksandra Tomicka-Kaiper

Warsztaty o tym, jak stworzyć podwaliny otwartego scenariusza na dużo, dużo postaci.

Aleksandra Tomicka-Kaiper – z wykształcenia historyk wojskowości. W pierwszego larpa zagrała w 1996 roku na Szedariadzie i stamtąd wyniosła fandomową ksywkę. Od 1996 związana z Orkonem, od 2003 również w rolach współ- i organizatora konwentu. Na stałe przebywa w mglistym Albionie, co nie przeszkadza jej czujnie śledzić polskiego larpowego fandumu i zachodzących w nim zmian. Niedobór larpów we krwi pokrywa wymyślaniem nowych, nigdy niezrealizowanych.

19:00-21:00 | miejsce: Sala Baletowa, poziom +2 | czas: 120 min.

Nataku warsztaty o improwizacji i komunikacji – Maciej Maciejki

Chcesz poprawić to, jak inni Cię odbierają? Ulepszyć swoje zdolności odgrywania i wymyślenia rozwiązań na poczekaniu? Pozwól, bym podzielił się swoją wiedzą i wzbogacił Twoje larpowanie.

Maciej Maciejki – aktor, planszówkarz, larpista. Ogólnie przyjazny człowiek i król sucharów (TM). Nie umie opowiadać o sobie, ale jest w stanie rozmawiać na prawie każdy temat. Jeśli jeszcze o mnie nie słyszałeś, to nie wahaj się do mnie podbić, z chęcią Cię poznam. TFTBA, Nataku

19:20-19:35 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Fraction Construction 101 – Filip Szejser

Larp to ludzie, a ludzie dzielą się na frakcje, drużyny i strony konfliktu. Strony, które rywalizują ze sobą o zadania, wpływy, pieniądze i władzę. Co robimy, aby je zorganizować? Jak powstają? Jak się zmieniają? Kiedy umierają? Co powoduje, że dane postaci gdzieś przynależą i co je tam trzyma? Spróbujmy dowiedzieć się, dlaczego przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę.

Filip Szejser – larpowicz, nerd, właściciel escape roomu, koordynator i kwatermistrz Flying Carvans, org OldTown.

19:40-19:55 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Larpy cykliczne – jak można to robić? – Paweł Jurgiel

Przedstawienie różnych rozwiązań cykliczności na podstawie pięciu lat gry i sześciu różnych cykli larpowych. Możliwości i pułapki związane z każdym z tych rodzajów.

Paweł Jurgiel – z zamiłowania twórca fabuł i hobby to mocno przeważa nad „normalnym życiem”, które też stara się prowadzić. Głównie realizuje się w grach RPG. Larpami zajmuje się od około piętnastu lat, poprowadził ich wraz z różnymi współtwórcami sporo ponad setkę. Uwielbia to narzędzie, które wciąż jeszcze zaskakuje go swoimi możliwościami.

20:00-20:15 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Larpy cykliczne – uwaga, można się zapomnieć – Paweł Jurgiel

O tym, jakie dodatkowe i często wcale niepozytywne emocje i relacje mogą pojawić się w związku z częstą grą na larpach cyklicznych. Na co należy być przygotowanym i jak próbowałeś sobie z tym radzić. Na podstawie pięciu lat i sześciu różnych gier cyklicznych rozegranych w warszawskim Paradoxie.

Paweł Jurgiel – z zamiłowania twórca fabuł i hobby to mocno przeważa nad „normalnym życiem”, które też stara się prowadzić. Głównie realizuje się w grach RPG. Larpami zajmuje się od około piętnastu lat, poprowadził ich wraz z różnymi współtwórcami sporo ponad setkę. Uwielbia to narzędzie, które wciąż jeszcze zaskakuje go swoimi możliwościami.

20:00-21:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

Czego chcą dziewczyny (na larpach)? – Ida Pawłowicz, Agata Świstak

Zapraszamy do dyskusji o tym, w jaki sposób możemy uczynić larpy duże i małe miejscem bardziej bezpiecznym, przyjaznym i inkluzywnym dla kobiet (a przy okazji - dla każdego!).

Ida Pawłowicz – graczka, organizatorka i feministka. Zaangażowana w organizację dużych larpów (College of Wizardry, Fairweather Manor, Convention of Thorns, Geas Burgkon 1&2) i gier mających na celu popularyzację larpów w popkulturze. Jedna z założycielek BlackBox 3 City. Stara się, aby środowisko larpowe było miejscem bezpiecznym i przyjaznym dla wszystkich. Kocha się w Wonder Woman i Rose Tyler i wierzy, że larpy mogą zmienić świat.

SOBOTA, 11 LUTEGO / NIEDZIELA, 12 LUTEGO

Agata Świstak – feministka, liderka, organizatorka larpów. Na co dzień pracuję jako koordynatorka wolontariuszy, maczam palce w blockbusterach na polskich zamkach i Larp Design Conference. Pod osłoną nocy przebieram się za Super-Dziobaka i staram się nieść zmianę w świecie larpów: prowadzę warsztaty i wykłady, piszę scenariusze i pojawiaję się wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ciekawego.

20:00-21:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Jak stworzyć własny 20-metrowy grobowiec (i nie tylko) i się nie narobić? Tylko tutaj, tylko teraz... – Marek Franiak

Na warsztatach pokażę, co i jak można zrobić ze styrduru, czego unikać i jak to wykończyć nie tylko na terenówkach. Zobaczycie także przykłady, w tym wielki grobowiec i cmentarz na ponad 20 nagrobków - lokacje z zeszłorocznych Ogrodów Szaleństwa.

Marek Franiak – jego działalność larpowa ogranicza się w sumie do Flambergu, ale ma już kilka współtworzonych gier na koncie. Nie ogranicza się w tworzeniu tylko do technikaliów, choć jest to częścią, w której czuje się najlepiej.

20:20-20:35 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Czy stajemy się tym, co gramy? – Ismena Ładecka

W swoim wystąpieniu pragnę postawić kilka pytań związanych z tym, jak grane postacie wpływają na nas i naszą tożsamość. By zainspirować do refleksji, popatrzymy na larpowanie i związane z nim zjawiska, takie jak „bleed”, przez pryzmat wybranych koncepcji tożsamości.

Ismena Ładecka – z wykształcenia psycholog i trener: zajmuje się prowadzeniem szkoleń i warsztatów (interwencyjnych, integracyjnych, z umiejętności miękkich itp.). Interesuje się empatyczną komunikacją, dynamiką grupową, przeciwdziałaniem przemocy, a także twórczością i rozwojem. Prywatnie ceni dobre historie i intensywne przeżycia. W larpy i RPG grywa od ponad 15 lat.

20:40-20:55 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Jak odmieniamy larpy polskie środowisko – podsumowanie ankiety – Weronika Pęter

NIEDZIELA, 12 LUTEGO 2017

10:00-11:00 | miejsce: openspace | czas: 60 min.

Śniadanie larpowe – LubLarp

Śniadanie to najważniejszy posiłek w ciągu dnia, dlatego w sobotni i niedzielny poranek zapraszamy Was na śniadania larpowe. To już niepisana tradycja, że wspólnie dzielimy się jedzeniem i opowieściami - wspominamy larpy, opowiadamy o postaciach, snujemy plany na nadchodzący sezon... Nie wyobrażamy sobie lepszej atmosfery do niezobowiązujących rozmów o larpach niż leniwe poranki jeszcze przed rozpoczęciem punktów programu. Będą koce, poduszki, kawa, herbata i oczywiście coś do przekąszenia. Możecie również przynieść swoje jedzenie i podzielić się nim z innymi. No i zyskacie pewność, że nie ominie Was żaden poranny punkt programu! :)

kola.org.pl | fb.com/larpowa

11:00-11:15 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Zapis elementów tradycji ustnej jako sposób zapisu pamięci pokoleniowej – Andrzej Pierzchała

„Tradycja to dąb, który tysiąc lat rósł w górę. Niech nikt kielka małego z dębem nie przy mierza! Tradycja naszych dziejów jest warownym murem. To jest właśnie kolęda, świąteczna wieczerza, to jest ludu śpiewanie, to jest ojców mowa, to jest nasza historia, której się nie zmieni. A to, co dookoła powstaje od nowa, to jest nasza codzienność, w której my żyjemy”. Larpny bez swych korzeni są niczym. Mimo iż wiedza o tych początkach nie jest nam na co dzień potrzebna, po stukroć biedniejsi będziemy za dekadę czy dwie, jeśli pamięć owa nie zostanie zachowana. O sposobach jej zachowania słów kilka i zachęć parę.

Andrzej Pierzchała – historyk specjalizujący się w tematach, które nikomu nic nie mówią. Z zamiłowania twórca cyklików. Twórca recenzji i artykułów larpowych, nie całkiem pojmujący, że ludziom nie chce się czytać AŻ TYLE.

11:00-11:15 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Scenariusze solo plus – Marek Golonka

„Scenariusz solo plus” to mój autorski format scenariusza do gier fabularnych, który pozwala przekroczyć granicę między „stołowymi” erpegami a larpami i jeepformami. Takie scenariusze zakładają udział dwojga graczy, z czego jedno wciela się w głównego bohatera historii, drugie zaś w najważniejsze związane z nim postaci. Przebieg historii opiera się w dużej mierze na informacjach zawartych na kartach postaci, rola prowadzącego może się ograniczyć do moderowania scen i odpowiadania na pytania. Poziom zaangażowania w odgrywanie postaci może, zgodnie z potrzebami i preferencjami graczy, wahać się od opisywania działań po pełną grę aktorską.

Marek Golonka – prywatnie doktorant kulturoznawstwa i student psychologii na UW. W fandomie niestrudzony prelegent i projektant erpegów, czasami występujący pod pseudonimem Planetourist. Na koncie ma przede wszystkim scenariusze i dodatki do znanych systemów - Wolsunga, Adventurers, Savage Worlds oraz Pathfinder - ale obecnie jego działalność skupia się na eksperymentach z formą i treścią gier opisywanych na blogu Laboratorium Fabularne. Zwycięzca i kilkukrotny finalista, a obecnie juror Quentina - konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej.

11:00-13:00 | miejsce: Mediateka, poziom +3 | czas: 120 min.

Poprawność polityczna czy kłująca kontrowersja? – Kamila Kołodziej

W telewizji, w prasie, na uniwersytecie dużo mówi się ostatnio o poprawności politycznej. Nic więc dziwnego, że ten temat porusza również larpowców. Chcesz wyrazić swoje zdanie i dowiedzieć się, jak inni to widzą? Przyjdź na kulturalną dyskusję światopoglądową, na której dowiesz się trochę o samej poprawności politycznej i zobaczysz temat z innej perspektywy. Dyskusja będzie miała format debaty oksfordzkiej i zakończy się głosowaniem.

Kamila Kołodziej – studentka badania i projektowania gier, współzałożycielka stowarzyszenia Liveform, z którym współpracowała do niedawna. Gra w larpny od 2010 roku, a od czterech lat sama je tworzy. W tym czasie organizowała kilka dużych eventów, m.in. New Age 2013, Zombie Escape,

Katowce Live, jako twórczyni scenariuszy i postaci. W jej działalność wchodzi również inne projekty, jak konwenty (Fantasy Day), prelekcje dotyczące larpów, gry dla młodzieży oraz gry miejskie.

11:00-12:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Cierpienie uszlachetnia: tortury larpowe

– Paweł Jasiński, Zofia Urszula Kaleta

Pokaz tortur larpowych z elementami warsztatów. Jak prowadzić je bezpiecznie, sprawnie i tak, by zarówno kat, jak i ofiara, czerpały z tego fun. Charakteryzacja, podstawy wiązania, gra zmysłami oraz scenografią, budowanie klimatu. Przyjdź i poczuj na własnej skórze!

Paweł Jasiński – projektant i scenarzysta gier. Współpracował z portalem Polter.pl, czasopismem Magia i Miecz oraz wydawnictwami Kuźnia Gier i Gry Leonardo. Autor scenariusza „Operacja Wotan” do gry fabularnej Wolsung, członek kapituły konkursu Quentin w latach 2013-2016, trener warsztatów LubLarp, główny koordynator Konferencji Larpowej 2016 i sędzia Złoty Masek na Pyrkonie 2016. Od prawie 4 lat zawodowo tworzy gry komputerowe jako game designer w ATGames.

Zofia Urszula Kaleta – projektantka gier, organizatorka eventów. Autorka takich larpów, jak: The Witcher School, Ostatni Rejs, Chłopiec, który. Administratorka grupy Larp Poland, organizatorka konferencji larpowej KoLa i festiwalu Replay. Trenerka szkoleń LubLarp (2014-2015), jurorka Larpów Najwyższych Lotów (2015). Zdobywczyni dwóch Złoty Masek (Najlepszy Gracz 2011, Najlepsza Reżyseria 2013). Współpracowała z magazynem Magia i Miecz. Od dwóch lat zawodowo projektuje larpny.

11:00-13:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 120 min.

Religia w larpie, larp w religii – dyskusja – Kamil Bartczak

Czy larpny mogą poruszać temat religii? Czy powinny? A jeżeli tak - to jakie zasady powinny zostać zachowane?

Kamil Bartczak – twórca larpów i teoretyk. Członek stowarzyszenia Argos, współautor gier Geas, Mir, The Third Side, On The Road i Fight Club. Twórca Spindle - oprogramowania do wydajnego tworzenia kart postaci. Zawodowo - analityk IT.

11:00-13:00 | miejsce: Sala Baletowa, poziom +2 | czas: 120 min.

Ruch ekspresyjny, czyli ciało jako narzędzie tworzenia postaci – Jakub Szwed

Podczas warsztatu zaprezentowane zostaną techniki indywidualnej i grupowej pracy kreatywnej z wykorzystaniem ciała. Główne tematy, wokół których będziemy się poruszać, to: jakość ruchu, forma a naturalizm, impuls, ciężar, dynamika.

Jakub Szwed – Artysta, reżyser, trener nowego cyrku. Współzałożyciel oraz członek zarządu Fundacji Sztukmistrze, współzałożyciel oraz artysta Kolektywu ŁŁ, finalista programu „Mam talent!”, reprezentant Polski w Europejskim Stowarzyszeniu Żonglerskim.

11:20-11:35 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Policzmy polskich larpowców! – Artur Woźniak

Od wielu lat zastanawiamy się, ilu ludzi tak naprawdę gra w Polsce w larpy. Na tej prelekcji opowiemy o inicjatywie, która ma dać konkretną odpowiedź na to pytanie.

Artur Woźniak – gracz od 1997, twórca od 2000. Organizator Flambegu. LNL 2014, Złota Maska 2015.

11:20-11:35 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Jak i dlaczego uczyć się z branży gier wideo? – Bartosz Łoboda

Stworzona w 1947 roku gra „Tennis for Two”, zapoczątkowała jeden z najbardziej dochodowych rynków w historii. Gry wideo i sama branża zmieniła się od tamtego czasu i wypracowała wiele rozwiązań, które można z powodzeniem wykorzystać w tworzeniu larpów.

Bartosz Łoboda – dwudziestosiedmioletni wrocławianin. Uważa sztukę larpową za żywną glebę, której od jakiegoś czasu jest nieśmiałym rolnikiem (Ciało, The Game, Fight Club). Za dnia pracuje jako QA Think Tank Analyst w firmie Techland, w nocy zamienia się w potwora pochłaniającego gigantyczne ilości muzyki. W wolnych chwilach... pogrywa na konsoli, czyta komiksy, wciąga filmy i seriale. Interesuje się MMA (Mixed Martial Art) oraz game designem. Chętnie spędza czas ze swoimi przyjaciółmi, którzy nakręcają go na kolejne projekty.

11:40-11:55 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Larp międzymiastowy? Zróbmy to! – Jacek Chmielewski

Oto nowy projekt Fundacji Immersja – Occulta Mundi, przedsięwzięcie integrujące różne środowiska larpowe z całej Polski. Larp, który odbywa się symultanicznie w wielu miastach, zachowujący lokalne style gry po to, by opowiedzieć jedną porywającą historię. Gra utrzymana w klimacie teorii spiskowych, tajnych stowarzyszeń i niepokojącego okultyzmu. W trakcie KOLI chcemy zaprosić twórców do współpracy – przyjdź i przekonaj się, czy chcesz stać się częścią Occulta Mundi (choć pewnie i tak już jesteś...).

Jacek Chmielewski – pochodzi ze Skulska, a obecnie mieszka w Warszawie, gdzie studiuje robotykę. Larpuje od 2012 roku, najbardziej ceniąc wyraziste postaci i silne emocje. Współorganizator larpa Kręgi. Potrafi zrobić sowę.

11:40-11:55 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 15 min.

Larpy we wszystkich kolorach tęczy (i nie tylko) – Ida Pawłowicz

W larpach możemy grać kogokolwiek. Postać może różnić się od gracza zawodem, wiekiem, marzeniami czy wiarą, ale także płcią czy orientacją seksualną. Społeczeństwo jest niesłychanie zróżnicowane i jego odbicie w fikcji, również larpowej, powinno być również zróżnicowane. Krótka prezentacja, w której spróbuję odpowiedzieć na pytania, czym w zasadzie jest reprezentacja i dlaczego ma znaczenie.

Ida Pawłowicz – gracza, organizatorka i feministka. Zajmująca się organizacją blockbusterów (College of Wizardry, Fairweather Manor, Convention of Thorns, Geas Burgkon 1&2) oraz gier mających na celu popularyzację larpów w popkulturze. Jedna z założycielek BlackBox 3 City. Stara się, aby środowisko larpowe było miejscem otwartym i przyjaznym dla wszystkich. Kocha się w Wonder Woman i Rose Tyler i wierzy, że larpy mogą zmienić świat.

12:00-12:15 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Projekt „Larpowa ulotka” – Andrzej Pierzchała, Kaja Skorzyńska

Projekt „Larpowa ulotka” powstał z myślą o wszystkich nowych larpowcach, którzy po zagranu pierwszego larpa nie mają pojęcia, co dalej i gdzie szukać gier. W trakcie zbierania kontaktów poruszyliśmy niebo i ziemię, by znaleźć jak najwięcej stowarzyszeń larpowych, szczególnie lokalnych, o małym rozgłosie. Zaprezentujemy efekty naszej pracy, a następnie zapraszamy do open space’a, gdzie będziemy mogli wspólnie podyskutować nad wartością ulotki, rozwiązać ewentualne wątpliwości i zebrać pomysły dotyczące kolportacji i finansowania projektu.

Andrzej Pierzchała - historyk specjalizujący się w tematach, które nikomu nic nie mówią. Z zamiłowania twórca cyklików. Twórca recenzji i artykułów larpowych, nie całkiem pojmujący, że ludziom nie chce się czytać AŻ TYLE.

Kaja Skorzyńska - larpy poznała 4 lata temu w... szkole. Od tego czasu sprawdziła już wiele różnorodnych gier. Stara się nie zamykać na nowości, eksperymentuje z różnymi typami larpów. Jednak sercem wciąż pozostaje przy lubelskiej szkole larpowania - tam, skąd pochodzi. Członek grupy LubLarp, organizatorka LubLarp Festiwalu 2016. Zwolenniczka promowania larpów i otwierania środowiska na nowych graczy.

12:00-14:00 | miejsce: Sala Kinowa, poziom -1 | czas: 120 min.

Larpotworzenie – prezentacja i głosowanie – Anna Rogala

Prezentacja stworzonych w ramach konkursu pomysłów na gry, głosowanie i wybór zwycięzców konkursu.

Anna Rogala – od kilkunastu lat scenarzystka i organizatorka larpów, m.in. Gry Głównej na Flambegu czy komedii obyczajowej Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki w Mirowie. Najbardziej w larpach lubi interakcje z innymi ludźmi i tworzenie ciekawych historii. Zawodowo zajmuje się psychologią zdrowia w pracy i psychologicznymi interwencjami internetowymi. Sędzia konkursu Larpy Najwyższych Lotów (2013), nominowana do Złotej Maski w kategorii reżyseria za larp Złota Wydra (2015), zdobyła również nagrodę Larpa Najwyższych Lotów 2015 za larp Łaska. Koordynator Programu Konferencji Larpowej 2016 w Warszawie.

12:00-13:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Zaplątani w larpach – Aleksander Tukaj, Aleksandra Wdowiak

Warsztaty z używania lin na larpach. Pokażemy Wam na nich, jak związać kogoś estetycznie, bezpiecznie i zostawiając mu możliwość wyjścia w nagłej sytuacji. Wyjaśnimy, jak prowadzić związanych larpowych jeńców, pleść kajdany dla więźniów i tworzyć ozdobne elementy strojów do mrocznych lub plemiennych rytuałów :)

Aleksander Tukaj – z wykształcenia psycholog, z pasji twórca larpowy. Zdobywca Ślaskfy oraz Złotej Maski za larpa Wszystko dla N. we współautorstwie z Mikołajem Wichrem. Współzałożyciel oraz aktywny członek Cieszyńskiego Forum Fanatyków Fantastyki od 2005 roku, a następnie od 2012 roku Stowarzyszenia Liveform. Główny scenarzysta serii larpów New Age. Zarabia na życie, projektując escape roomy, gry szkoleniowe i edukacyjne.

Aleksandra Wdowiak – z larpami zetknęła się w 2009 i ją wciągnęło. Robi charakteryzację FX, rozwi-

ja się w stronę rekwizytów i scenografii. Interesuje się zastosowaniem elektroniki w larpach i grach, nie ograniczając się do cyfrowych. Lubi gry wymagające fizycznie i psychicznie. Jeśli zostaje jej trochę wolnego czasu, praktykuje alchemię kuchenną. Na co dzień projektuje oraz szyje stroje i ubrania.

12:20-12:35 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Strategie krytyki – Agata Świstak

Krótkie wystąpienie, które ma za zadanie zainspirować zarówno twórców, jak i graczy do krytykowania się wzajemnie. Dlaczego warto? I w jaki sposób się za to zabrać?

Agata Świstak – feministka, liderka, organizatorka larpów. Na co dzień pracuję jako koordynatorka wolontariuszy, maczam palce w blockbusterach na polskich zamkach i Larp Design Conference. Pod osłoną nocy przebieram się za Super-Dziobaka i staram się nieść zmianę w świecie larpów: prowadzę warsztaty i wykłady, piszę scenariusze i pojawiaję się wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ciekawego.

12:40-12:55 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

10/10, czyli metody ewaluacji larpów – Jakub Krassowski

Zbieranie feedbacku od graczy w ustrukturyzowanej formie nadal należy do rzadkości. Podczas prezentacji prześledzimy wybrane metody ewaluacji larpów, ich zalety i ograniczenia. Następnie przejrzymy wyniki ewaluacji większych i mniejszych gier z ostatnich dwóch lat, a także sformułujemy płynące z nich wnioski.

Jakub Krassowski – gdańszczanin, który pół życia spędził na wygnaniu w Warszawie. Z wykształcenia trener rozwoju osobistego, pracuje w sprzedaży. Rozpoczął larpowanie w roku 1999. Związany kiedyś z ruchem rekonstruktorskim i amatorską sceną muzyczną, obecnie fan dobrej kuchni. Larpowo aktywny w zespole BlackBox 3City, ostatnio współpracuje przy innych trójmiejskich inicjatywach.

13:00-13:15 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Postaci na świeczniku – jak je zagrać i jak konstruować – Piotr Nowakowski

W oparciu o doświadczenia gracza próbuję sformułować garść porad - jak zagrać centralne postaci larpa i na co zwracać uwagę przy konstruowaniu takich postaci.

Piotr Nowakowski – zapalony gracz i autor larpów.

13:00-14:00 | miejsce: Mediateka, poziom 0 | czas: 60 min.

Larpy we wszystkich kolorach tęczy (i nie tylko)

– Ida Pawłowicz, Mikołaj Wicher

W larpach możemy grać kogokolwiek. Postać może różnić się od gracza zawodem, wiekiem, marzeniami czy wiarą, ale także płcią czy orientacją seksualną. Społeczeństwo jest niesłyszane zróżnicowane i jego odbicie w fikcji, również larpowej, powinno być równie zróżnicowane. Krótka dyskusja, w której spróbujemy porozmawiać, czym w zasadzie jest reprezentacja i dlaczego ma znaczenie.

Ida Pawłowicz – graczka, organizatorka i feministka. Zajmująca się organizacją blockbusterów (College of Wizardry, Fairweather Manor, Convention of Thorns, Geas Burgkon 1&2) oraz gier mających na celu popularyzację larpów w popkulturze. Jedną z założycielek BlackBox 3 City. Stara się, aby środowisko larpowe było miejscem otwartym i przyjaznym dla wszystkich. Kocha się w Wonder Woman i Rose Tyler i wierzy, że larpy mogą zmienić świat.

Mikołaj Wicher – człowiek, którego całe dorosłe życie związane jest z larpami. Od pewnego czasu profesjonalny twórca. Wielokrotny laureat nagród larpowych, trener w szkoleniach LubLarp, sędzia w konkursach, działacz środowiskowy. Redaktor „Księgi Larpów Polskich”.

13:00-14:00 | miejsce: Mediateka, poziom +3 | czas: 60 min.

Projektowanie gracza: warsztaty modułujące styl grania w larpa – Dominik Dembinski

Prezentacja „Projektowanie kultury larpowej” wprowadziła was już w temat świadomego zarządzania pewnymi normami i nawykami graczy. Warsztaty „Projektowanie gracza” są rozwinięciem jednej, konkretnej myśli z szerokiego zakresu poruszanych tematów we wspomnianej prezentacji: kultury odgrywania. Podczas warsztatów poznacie kilka kluczowych elementów warsztatów dla NPC i graczy używanych podczas wybranych edycji College of Wizardry oraz New Age dotyczących norm odgrywania, nauczycie się szeregu prostych chwytów pozwalających zmienić styl odgrywania i zobaczycie, jak prezentować mechanikę, by przy okazji nauczyć graczy także pewnego stopnia ekspresji. Uczestnictwo w warsztatach nie wymaga uczestnictwa w prezentacji „Projektowanie kultury larpowej”.

Dominik Dembinski – pół-hanzeacki, pół-górnośląski organizator larpów filmowych, bohaterkich i spektakularnych (jak sam lubi powtarzać w tempie 220 słów na minutę). Autor licznych artykułów skupionych wokół rozmaitych elementów designu larpowego. Do jego najszerzej rozpoznawalnych projektów należą: seria larpów New Age, All my Loving oraz (współ)zapoczątkowanie serii College of Wizardry. W prywatnym życiu przedsiębiorca, restaurator i browarnik.

13:00-14:00 | miejsce: Foyer, poziom +2 | czas: 60 min.

Jak zmierzyć... satysfakcję – Michał Szewczyk

Prowadziłeś larpa i chcesz poznać opinie uczestników, ale nie wiesz, jak to zrobić. O co pytać? Kiedy? W jakiej formie? Na warsztatach postaram się nauczyć Cię, jak to przygotować i przeprowadzić.

Michał Szewczyk – z wykształcenia psycholog i socjolog. Wieloletni wykładowca uniwersytecki. Specjalizuje się w przygotowaniu i analizie badań społecznych. Trener umiejętności miękkich. Członek Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza”. Projektant, recenzent, tester i redaktor gier planszowych.

13:00-14:00 | miejsce: Sala Baletowa, poziom +2 | czas: 60 min.

Warsztaty z odgrywania potworów – Jacek Chmielewski

Masz dosyć drętych potworów, przez które immersja pryska jak bańka mydlana? Sam stań się częścią zmiany i naucz się, jak robić to dobrze!

Jacek Chmielewski – pochodzi ze Skulska, a obecnie mieszka w Warszawie, gdzie studiuje robotykę. Larpuje od 2012 roku, najbardziej ceniąc wyraziste postaci i silne emocje. Współorganizator larpa Kręgi. Potrafi zrobić sowę.

13:20-13:35 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Skąd brać inspiracje do strojów na larpa i jakich błędów unikać – Patryk Kulpok

Czy miałeś problem z doborem stroju na larpa? Nie wiedziałeś, jakich butów użyć zamiast gланów? Nie wiesz, jakie wady i zalety ma wełna? Ta dyskusja jest dla Ciebie.

Patryk Kulpok – larpowiec od 2013 roku. Z zamiłowania i wykształcenia historyk; pasjonat gier figurkowych, planszowych oraz karcianych. Współtwórca larpa New Age 2016: From Louisiana with love. Gaduła.

13:40-14:00 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 15 min.

Graczu, stwórz sobie postać sam! – Bartek Ziolo

Jasne, pewnie robiłeś to mnóstwo razy - wysyłałeś potem taką postać do organizatora i on już wplatał ją w fabułę gry. A co by się stało, jeśli pominąć ten ostatni krok? Szaleństwo? Może. Przyjdź i przekonaj się sam.

Bartek Ziolo – larpowiec od 2002, ale gracz od trzeciego roku życia. Autor wielu gier, artykułów na ich temat, konwentów czy festiwali larpowych. Własne gry prowadził także za granicą, obecnie larpami zajmuje się zawodowo. Wierzy w interdyscyplinarność gier jako ogółu i w to, że w larpy są dopiero na początku swojej drogi.

14:00-14:30 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 30 min.

Wybory organizatora Koli 2019 – LubLarp

W niedzielę, przed oficjalnym zakończeniem, usłyszemy prezentacje zgłoszonych kandydatów do organizacji Konferencji Larpowej w roku 2019. Osoby obecne na wystąpieniach, będą mogły zagłosować i wspólnie wybrać gospodarza Konferencji, który przejmie ją z rąk krakowskiej Larpowni w 2018 roku.

14:30-15:00 | miejsce: Sala Kameralna, poziom +2 | czas: 30 min.

Zakończenie Koli 2017 – LubLarp

Wszystko, co dobre, szybko się kończy. Ostani moment rezerwujemy na podsumowania, i podziękowania. Przekażemy także organizacyjną pałeczkę ekipie z Krakowa, która zaprezentuje założenia programowo-organizacyjne 7 edycji Koli.