



Szanowni Państwo,

w imieniu Komitetu Organizacyjnego serdecznie zapraszam do udziału w konferencji naukowej „**Wiedźmin i słowiańska fantastyka: interdyscyplinarne perspektywy i twórcze eksploracje**”, organizowanej przez **Fantastyczny UAM** oraz **Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej UAM** przy współpracy **Wy-**

działu Historii, Wydziału Fizyki i Astronomii oraz **Wydziału Biologii**. Wydarzenie towarzyszy tegorocznej edycji Pyrkonu – największego święta fanów i fanek fantastyki w Polsce.

Konferencja odbędzie się w dniach **6-7 czerwca 2025 r.** w **Collegium Maius w Poznaniu**.

Szczególną uwagę poświęcamy **motywom słowiańskim w fantastyce** oraz jednemu z najważniejszych fenomenów popkulturowych ostatnich dekad – **Wiedźminowi**. Konferencja stanowi wyjątkową okazję do połączenia świata akademii z kulturą fandomu i przemysłami kreatywnymi, integrując **naukowczynie i naukowców, literatki i literatów, twórczynie i twórców sztuk audiowizualnych oraz gier**. Pragniemy stworzyć przestrzeń do wymiany myśli, budowania nowej społeczności badawczej i fanowskiej oraz pogłębiania refleksji nad współczesnymi strategiami światotwórstwa, narracją transmedialną i rolą wspólnoty akademicko-fanowskiej w rozwoju kultury fantasy.

W ramach konferencji wyodrębniamy trzy główne sekcje:

1. **Sekcja naukowa** – analizy teoretyczne i interdyscyplinarne ujęcia fenomenu Wiedźmina oraz słowiańskości w fantastyce, zarówno w literaturze, grach, filmie, jak i komiksie. Dodatkowo, zapraszamy do eksploracji nauk ścisłych w kontekście fantastyki – od fizyki koniunkcji sfer, przez biologię i ekologię fantastycznych światów, po algorytmy i sztuczną inteligencję w narracji interaktywnej.
2. **Sekcja literacka** – refleksja nad literackimi adaptacjami świata Wiedźmina i ich kontekstami, warsztaty z kreatywnej konstrukcji światów słowiańskich, budowanie transmedialnych strategii narracyjnych, rola mitów i legend w konstrukcji świata Sapkowskiego; szerokie spektrum słowiańskości w fantastyce. Sekcja obejmie także spotkania z literatkami i literatami, twórczyniami i twórcami oraz ekspertkami i ekspertami, którzy podzielą się swoimi doświadczeniami w zakresie kreacji światów fantasy.
3. **Sekcja sztuk audiowizualnych i interaktywnych** – światotwórstwo w grach wideo, filmach, serialach, komiksach oraz grach tradycyjnych poświęconych Wiedźminowi

i czerpiących inspiracje z szeroko rozumianej mitologii słowiańskiej; wyzwania adaptacyjne, strategie opowiadania historii wiedźmińskich; interakcje w słowiańskich światach. Szczególny nacisk kładziemy na wymianę doświadczeń twórczyń i twórców, prezentacje ich prac oraz prowadzenie warsztatów poświęconych adaptacjom, budowaniu narracji i rozwijaniu immersyjnych światów słowiańskiego fantasy i Wiedźmina.

Badaczki i badacze oraz naukowczynie i naukowców zachęcamy do zgłaszania **wystąpień konferencyjnych, paneli dyskusyjnych, a także innych form prezentacji badawczych**. Tematyka obejmuje między innymi:

- Historyczne aspekty słowiańskości w literaturze i mediach;
- Nauki ścisłe w kreacji światów fantasy – fizyka, biologia i ekologia fantastycznych krain;
- Flora i fauna światów słowiańskich w literaturze i gamedevie;
- Biologia i ekologia światów fantastycznych – naukowe podejście do flory i fauny;
- Muzyka Słowian – inspiracje, rekonstrukcja i współczesne interpretacje;
- Bohaterowie i bogowie Słowian – ich ewolucja w popkulturze;
- Cuda i objawienia (od słowiańskich świętych do superbohaterów);
- Demonologia słowiańska;
- Wizje innych światów (życie pozagrobowe, niebo, piekło, czyściec, raj, koniec świata);
- Fizyka koniunkcji sfer – naukowe i narracyjne interpretacje;
- Symulacje fizyczne w kreacji światów fantasy – jakie narzędzia wykorzystywane w fizyce mogą wspomóc twórców?
- Fizyka multiversum i koncepcja równoległych światów w fantastyce;
- Mitotwórstwo w światach fantasy – od literatury po gry wideo;
- Transmedialne światy Wiedźmina – wyzwania i strategie opowiadania;
- Queerowa słowiańskość – reinterpretacje i nowe narracje;
- Gatunki fantastyczne a inspiracje folklorem słowiańskim;
- Adaptacje i reinterpretacje – jak media wpływają na odbiór słowiańskich mitów;
- Pastiche i dekonstrukcja słowiańskości w fantastyce;
- Rola fanów i community w rozwijaniu lore i ekspansji światów fantasy;
- Przyszłość światów wiedźmińskich – jakie narracje przed nami?
- Tworzenie światów Wiedźmina – warsztaty, analiza i doświadczenia twórców;

- Dźwięk i muzyka w budowaniu immersyjnych światów fantasy;
- Algorytmy, sztuczna inteligencja i fizyka narracji interaktywnej w grach o tematyce fantastycznej.

Twórcynie i twórców, artystki i artystów zapraszamy do prezentacji swoich prac oraz dzielenia się doświadczeniem w różnorodnych formach. W ramach konferencji przewidujemy:

- **masterclassy** – prowadzone przez doświadczonych pisarzy, scenarzystów i twórców gier, poświęcone kreowaniu narracji fantastycznych.
- **warsztaty** – praktyczne zajęcia z zakresu narracji interaktywnej, concept artu oraz światotwórstwa.
- **panele dyskusyjne i round table** – rozmowy na temat adaptacji Wiedźmina, transmedialnego storytellingu oraz roli społeczności fanowskiej w rozwijaniu lore.
- **pokazy** – w tym m.in. pokaz cosplay, do którego zapraszamy studentów oraz twórców kostiumów fantasy.

Pierwszy dzień konferencji dedykowany jest Wiedźminowi. W tym roku mija 10 lat od premiery „Dzikiego Gonu” (CD Projekt Red, 2015), niedawno ukazała się najnowsza książka Andrzeja Sapkowskiego z młodym Geralem w roli głównej, wciąż powstają opowieści, komiksy oraz audiowizualne i interaktywne adaptacje tego uniwersum. Zapowiedź „Wiedźmina 4” potwierdza, że mamy do czynienia z dynamicznym, ewoluującym supersystemem rozrywkowym. Pierwszego dnia konferencji zachęcamy więc do refleksji nad potencjałem świata Sapkowskiego w kontekście naukowym i artystycznym.

Drugi dzień poświęcamy szerokiemu kontekstowi słowiańskości w fantastyce – od historycznych aspektów, przez biologię i ekologię słowiańskich światów, aż po fizykę koniunkcji sfer oraz ich możliwe interpretacje w kontekście nauk ścisłych i narracyjnych. Zapraszamy do refleksji nad tym, jak nauka i sztuka wzajemnie inspirują się w kreowaniu światów fantasy, a także do udziału w warsztatach i dyskusjach z twórcami, literatami i badaczami nad sposobami włączania elementów słowiańskości w różne media i formy ekspresji.

Zapraszamy do współtworzenia tej fantastycznej przestrzeni dialogu i budowania nowych form naukowo-artystycznego fandomu!

Zgłoszenia prosimy przysyłać do **30 kwietnia 2025 r.** za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie <https://forms.office.com/e/HTz4zRh1t8>. Z kolei w razie jakichkolwiek pytań zachęcamy do kontaktu pod adresem marcin.pigulak@amu.edu.pl.

W imieniu Komitetu Organizacyjnego,

dr Marcin Pigulak

Komitet Organizacyjny:

prof. UAM dr hab. Krzysztof Skibski, Dziekan Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM

prof. UAM dr hab. Justyna Czaja, Dyrektor Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych UAM

dr Patrycja Rojek, Zastępczyni Dyrektora Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych UAM

dr Joanna Pigulak, Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych UAM

dr Marcin Pigulak, Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych UAM

prof. UAM dr hab. Anna Gawarecka, Zastępczyni Dyrektora Instytutu Filologii Słowiańskiej UAM

prof. UAM dr hab. Joanna Rękas, Pełnomocniczka Dyrektora ds. dydaktycznych Instytutu Filologii Słowiańskiej UAM

dr Paweł Dziadul, Instytut Filologii Słowiańskiej UAM

prof. UAM dr hab. Rafał Kochanowicz, Instytut Filologii Polskiej UAM

dr hab. Szymon Konwerski, Kierownik Zbiorów Przyrodniczych na Wydziale Biologii UAM

prof. UAM dr hab. Maciej Michalski, Prodziekan Wydziału Historii UAM ds. naukowych

dr Magdalena Grajek, Pełnomocniczka Dziekana ds. koordynacji studenckimi kołami naukowymi oraz pełnomocnik Dziekana ds. popularyzacji Wydziału Fizyki i Astronomii UAM

dr Mateusz Frankiewicz, Biblioteka Collegium Historicum (Wydział Historii UAM), Koordynator Fantastycznego UAM

dr Jakub Wojtczak, Koordynator Fantastycznego UAM