

Cosplay:

Kursholder: Sara, også kjent som Saharasara_cosplay.

Sara er en veteran innenfor cosplay, og har laget cosplay i mer enn 10 år. Hun brenner for cosplaykonkurranser og har deltatt i mange konkurranser i utlandet, og vant nylig «Best costume» i E2C i Frankrike. Worbla er hennes største kjærlighet, og hun gleder seg til å inspirere flere til å bruke dette vindundermaterialet.

Har du alltid hatt en drøm om å lage ditt eget cosplay? Har du en OC som du ønsker å lage noe kult til? Eller har du bare lyst til å lære deg noe nytt og kreativt? På dette kurset skal du få en god introduksjon til de kjente cosplay-materialene: worbla og foam. Disse materialene kan bli brukt til å lage alt mulig som sverd, rustninger, horn, klør, tryllestaver osv. Bare fantasien setter grenser!

På kurset kommer vi til å gå over hvordan vi designer og lager mønster, bruker materialene på best mulig måte, lager detaljer, og hvordan vi maler slik at det ser ut som ekte metall. For å lære dette skal vi designe og lage våre egne kroner. Så bli med og gjøre noe kreativt og gøy!

E-sport: *VIL FOREGÅ PÅ ENGELSK*

Kursholdere: Filip Lewandowski og Zahir Mohamed

This course blends the creative world of game design with the competitive and strategic side of esports. Across three days, participants will explore how games are made, how the esports industry functions, and how players train and compete at a high level.

Daily Overview

Day 1 – Game Design

Introduction to how games are created, the elements that shape gameplay, and the roles involved in game development. Includes a group task where participants break down a favourite game into design components.

Day 2 – Esports & The Industry

Covers esports genres, how esports compares to traditional sports, and the wider industry—including roles like coaching, event production, and content creation.

Day 3 – Strategy & Performance

Focus on competitive strategy, game analysis, and performance science.

What You'll Learn

- What esports is and how it's used in education, society, and industry
 - The strategic side of gaming: tactics, analysis, and team-based decision-making
 - The science of performance: mental focus, reaction speed, and health in esports
 - Real-world roles in esports—from coaching and content creation to event production
 - How to reflect on your own gameplay and improve through structured practice
-

Laiv:

Kursholder: Tyra Grasmø.

Tyra Grasmø er tidligere ansatt som aktivitetssekretær i Hyperion og var med som arrangør av Hypercamp i 2023 og 2024. I år er de tilbake som kursholder i laiv!

Tyra har spilt og laget laiv i 30 år. De har erfaring med utallige sjangre, alt fra tradisjonell fantasy, til historisk "strømpelaiv", blackbox og samtidsdrama, både nasjonalt og internasjonalt. Gjennom laivrelaterte verv, foredrag og workshops om blant annet laivhistorie, ritualer og scenekunst, har de bred og dyp kunnskap om hvilke følelser, utfordringer og muligheter man møter i laiv.

Dag 1: Første dag av kurset vil gi en introduksjon til ulike aspekter av laiv. Vi skal også jobbe med relasjoner, kalibrering og ulike laivteknikker.

Dag 2: Andre dag skal vi utforske hvordan man kan kroppsliggjøre en karakter på forskjellige måter og bruke det vi lærte dagen før til å spille laiven Eventyrfigurenes Landsforening.

Dag 3: Siste dag skal vi debriefe, altså reflektere over laiven og hvordan det var å spille. Det er også mulighet for å prøve en mikrolaiv, eller leke med andre teknikker og øvelser.

Målet for kurset er å lære deltakerne å bli gode laivere: dvs gode til å sette grenser for seg selv, spille hverandre opp og tørre å spille. Vi skal blant annet ta for oss ting som brave space vs safe space, hvordan stoppe spill og be om mer spill, kalibrering, relasjonsbygging og hvordan spille med kroppen, ikke bare med ord. Vi skal også få innsikt i det brede spekteret av laiv og ha det gøy!

Drag:

Kursholdere: Helle Munthe-Kaas og Remi Johansen Hovda

Remi Johansen Hovda: Universitetslektor i drama og dragfag ved Oslo Metropolitan University. Hovda, aka. Nabi Yeon Geiah, er utøvende dragartist og produsent for Norwegian Drag Production/ Open Drag Stage, festival ansvarlig for Norges første og eneste dragfestival, Oslo Drag festival, og reiser rundt med sitt dragkonsept, Dronningtimen, hvor han som Nabi forteller eventyr med en skeiv tvist for barn og unge.

Helle Munthe-Kaas: Helle Munthe-Kaas er tidligere sentralstyremedlem og leder i Hyperion med bakgrunn fra wrestling og cosplaymiljøet og har lang fartstid på Hypercamp, blant annet vært ansvarlig for gender bending sminkeworkshop. Hun har vært aktiv dragking siden 2021, opptrådt på flere pridearrangementer landet over og er blant annet ansvarlig for drag musikkbingo på Inferno Metal Festival, en av de eldste og mest kjente black metal-festivalene.

Velkommen til Dragworkshopen, *Get Ready, Set, Drag!* Dette er et tredagersworkshop i kunstformen DRAG. Har du en dragartist inne i deg? Vil du utforske karakterspill på scenen? Har du sett RuPauls Drag Race og tenkt, "Yas! "Det kunne jeg gjort!". Ja, meld deg på denne workshopen!

På tre dager får deltagerne en smakebit av drag-håndverket fra to av det norske dragmiljøets store stjerner, rockeren og drag king, Erik Sjon aka. Helle Munthe-Kaas, og fortellerdronningen og dragartist, Nabi Yeon Geisha aka. Remi Johansen Hovda. Her kommer du til å lære litt om drag som kultur, transformasjonsteknikker og iscenesettelse. Workshopen er lydhør for dem som vil vise noe den siste dagen og for dem som ikke vil vise noe, men bare utforske DRAG.

I løpet av workshopen skal deltagerne få innblikk i kunstformen drag, og verktøyene til å sette gang med egen dragreise.

- Finne og lage en dragkarakter ved bruk av rollearbeid, kostyme, sminke og normbrytende teknikker.
- Ta del i og lage en solo act og/eller gruppenummer som KAN fremføres mot slutten av uken.

DAG 1: GET READY: FINN DIN INDRE DRAGKARAKTER

Fokuset for denne dagen er å bli kjent med hverandre, starte med å utvikle sin karakter og arbeide frem en skisse av denne, og bli kjent med drag som en normbrytende praksis. Dagen blir fylt med aktiviteter som deltagerne gjennomfører individuelt og sammen med de andre, og blir en lett fysisk dag.

DAG 2: SET: TRANSFORMASJONSTEKNIKKER

Denne dagen går ut på å bli kjent med ulike transformasjonsteknikker for å transformere uttrykket sitt til et drag uttrykk. Dette innebærer hovedsakelig skuespillerteknikk, men lek med kostyme og sminke kan forekomme.

DAG 3: DRAG: ISCENESETTELSE

Den siste dagen dedikeres til iscenesettelse. Her skal vi sette sammen det vi har jobbet med, og mulighet for å vise frem for dem som vil. Vi kommer også sammen til å lage et gruppenummer, som det blir mulighet for å opptre på fellesavslutningen på leiren.

Tegneserie: Kursholder: Jofrid Østenstad

Kurset skal gi deltakerne en innføring i hvordan man lager en tegneserie fra start til slutt; hvordan finne på og bygge opp en historie, og hvordan fortelle den på en god måte i tegneserieformat.

Målet er at alle skal ferdigstille en tegneserieside i løpet av kurset, der de får brukt virkemidlene og teknikkene de lærer om. Hva dette er for en tegneserieside, står deltakerne ganske fritt til å velge selv.

Kurset vil bestå av kortere forelesninger om de ulike delene av tegneserieprosessen, og arbeid med eget prosjekt der deltakerne får prøvd ut teknikkene og virkemidlene de lærer om. Kursleder vil gi veiledning og svare på spørsmål underveis.

Dag 1: Introduksjon til tegneserie, hvordan lage en historie

15 min kort intro av meg og mitt arbeid som tegneserieskaper

15 min kort oppvarmings-tegnelek ("stafettserie")

15 min hva er tegneserier og hvordan lager man dem? Presentasjon av oppgaven - å lage en ferdig tegneserieside.

20 min hvordan få ideer til en historie + litt om scene/fortellingstrukt

2t 40 min eget arbeid - thumbnailing og skissing.

siste 15 min - avrunding og oppsummering, plan for i morgen

Dag 2: Virkemidler, og fortellermåter i tegneserier

15 min oppvarmings.tegnelek

30 min forelesning: skisseprosess, sidelayout og komposisjon.

1t eget arbeid med veiledning og feedback fra kursholder. Målet for dagen er skisse opp minst en komplett tegneserieside i a3-format - eller fler om de ønsker det.

siste 15 min - avrunding og oppsummering, plan for i morgen

Dag 3: Å ferdigstille en tegneserie

15 min oppvarmings-tegnelek - ulike teknikker

30 min Forelesning: tegneteknikker og stil i tegneserier

2t 20 min eget arbeid med veiledning fra kursholder: tegne ferdig en tegneserieside.

40 min - Gjennomgang av de ferdige sidene. Deltakerne får vise fram de ferdige sidene og kan velge om de ønsker konstruktiv kritikk fra gruppa. ‘

siste 15 min: Avslutning: Hva har vi lært, hvordan gikk det? veien videre, spørsmål og råd.

Rollespill: Kursholder: Rasmuss Haraldsen

Målet med kurset er å skape muligheter for bedre spillopplevelser og trygghet for rollespillere og gi muligheten til å tenke litt nytt i utførelsen av rollespill og hvordan man selv er som deltager.

Dag 1.

Vi blir kjent og går gjennom nivåer av erfaring som rollespillere.

Tema for dagen:

Hvilke forventninger og forpliktelser har de forskjellige deltagere i et rollespill?

Hvor låst er vi til spillsystemer

Spillestiler

Utfordringen med å spille rollen sin vs.spillbarhet

Dag 2

Hvordan skape en verden,hvor dypt skal man gå?

Hvordan skape følelsen av en fungerende verden?

Beskrivelse av steder og ting

Effekter/handouts.Hvor viktige er de og hvor mye kan brukes?

Fordeler/ulempes med en kampanje vs.one shot

Vi deler oss inn i grupper og lager et lite oneshot for de andre gruppene,som de skal spille gjennom på dag tre. Her har noen mulighet til å være Gm hvis de vil.

For å slippe å sette seg inn i et komplisert system bruker vi Vandrende som er et 2D6 system.

Dag 3

Gruppene møtes og vi spiller i 2-3 timer.

Så er det evaluering og tilbakemelding.