

NARESZCIE KRÓTKO!

Tym razem witam Was Wszystkich prawie wakacyjnie – i polecam miłą lekturę „stotrzydziestkiczwórki”!

...A swoją drogą – kiedy doczekamy się powrotu na te łamy stałych rubryk Jacka Inglota i Dawida Brykalskiego?..

JPP

PS I. Dnia 9 maja zmarła **Beata Matuszak**. Młodszym czytelnikom to nazwisko może nic nie powie, gdyż od lat nie miała ona nic wspólnego z fandomem SF (zaangażowała się w działalność bractwa rycerskiego przy gniewskim zamku). „Kruszyna” pozostanie jednak legendą GKF-u: współtworzyła nasze Stowarzyszenie, a wcześniej KF „Collaps”.

PS II. W dniu 10 czerwca zawarli związek małżeński **Adrianna Ragan** (nie zrzeszona - ale bywała na „Nordconach”, więc „widziały gały, co brały...”) i **Piotr Mazurowski** (prezes KF „Angmar”). Młodej Parze życzymy fantastycznie owocnego pożycia!

PS III. Naszemu zasłużonemu (choć od lat przebywającemu za oceanem) przyjacielowi, **Sławomirowi Wojtowiczowi**, urodziła się córeczka, o wdzięcznym imieniu **Jamie Lisie** i **Sławkowi** – serdecznie gratulujemy (i wołamy: „Idźcie za ciosem!”).



MAJOWE POSIEDZENIE ZARZĄDU GKF

Odbyło się w dniu 20.5.2000 roku. Ważniejsze z poruszanych spraw:

I. SPRAWY PERSONALNE

1. Zmiany funkcyjne

Wyniki wyborów na Walnym Zebraniu KF „Angmar”:

Prezes	Piotr Mazurowski
Wiceprezes	Adam Cetnerowski
Sekretarz	Piotr Kozina
Skarbnik	Łukasz Zakrzywicki

2. Mianowanie członków rzeczywistych

Zarząd GKF nadał członkostwo rzeczywiste Piotrowi Rozenfeldowi (KF „Angmar”).

3. Skreślenia z listy członków GKF

Za nie płacenie składek zostali skreśleni:

KF „Angmar” Przemysław Baranowski, Lech Ugriczlcz, Tomasz Sitek, Łukasz Zachulski, Marcin Karpiuk, Artur Borzewski, Dominik Chojnacki, Wojciech Jankowski, Piotr Pawłowski, Filip Szczepański

KFP „Ordo” Izabela Jędrzejewska, Marcin Markowski, Piotr Kątnik;

KF „Hydrus” Krzysztof Krakowski;

KCzK Grzegorz Grundszok, Dariusz Juszczyński, Ryszard Żal, Wojciech Żurański, Maria Michalczyńska, Karolina Korbel, Małgorzata Wilk.

II. SPRAWY FINANSOWE

1. Skarbnik GKF omówił składkopłatność w I kwartale 2000 r.
2. Prezes GKF podał stan subkont KL-ów i KS-ów.

III. PRACA KOMISJI REWIZYJNEJ

1. Rozpoczęto kontrolę sekcji obcojęzycznej biblioteki GKF.
2. Komisja ma przygotować nowy spis byłych członków GKF, którzy nie rozliczyli się z biblioteką i filmoteką.

NADZWYCZAJNE WALNE ZEBRANIE GKF

Walne Zebranie przeprowadzono w dniu 13 maja 2000 r. Na 44 delegatów Klubów Lokalnych Stowarzyszenia było obecnych 35. Zanim jednak osiągnięto quorum minęło kilkanaście minut i Zebranie rozpoczęło się z opóźnieniem.

Wśród gości Zebrania byli obecni: prezes Konfederacji Fantastyki „Rassun” Witold Siekierzyński oraz prezes Elbląskiego Klubu Fantastyki „Fremen” Marcin Grygiel.

Zebranie wybrało nową Komisję Rewizyjną GKF, w składzie:

1. Emir Muchła (EKFT „First Generation”)
2. Rafał Niedziela (KF „Brethren”)
3. Michał Szklarski (KF „Angmar”)

Przewodniczącym Komisji został Emir Muchła.

Drugim punktem porządku Zebrania była sprawa przystąpienia GKF do Związku Stowarzyszeń FANDOM POLSKI. W tajnym głosowaniu delegaci większością głosów podjęli decyzję, że GKF przystąpi do Związku.

URODZINY

Niech Lipcowym Świętem będą Wasze urodziny
Boście się wtedy urodzili kochane maminsyny (i mamincórki)
Na rymy częstochowskie teraz przyszła pora
Więc je Wam składa Zarząd i redakcja „Informatora”

2 Krzysztof Papierkowski	17 Elżbieta Tchórzewska
3 Krystian Kanabrodzki	19 Kuba Kuran
Maciej Kuśmierczyk	20 Jan Horydowiec
Michał Makowski	Piotr Zgirski
8 Michał Kozina	23 Wojciech Szczepanek
10 Anna Papierkowska	26 Robert Halaczek
13 Aleksandra Papierkowska	Wojciech Świdziniewski
14 Tomasz Hoba	27 Marcin Makołowski
15 Paweł Świerk	29 Agata Kozłowska



NOMINACJE, NAGRODY

NOMINACJE DO NAGRODY im. JANUSZA A. ZAJDLA

POWIEŚCI

Anna Brzezińska „Zbójecki gościniec”
Marek S. Huberath „Gniazdo światów”
Tomasz Kołodziejczak „Schwytyany w światła”
Andrzej Sapkowski „Pani jeziora”
Marcin Wolski „Według Św. Malachiasza”

Głosowano na 11 powieści (11 autorów).

OPOWIADANIA

Ewa Białolecka „Nocny śpiewak”
Alicja Joker, Malivia Rec. „Gdybym wiedział, że żyję”
Maja Lidia Kossakowska „Schizma”
Maja Lidia Kossakowska „Sól na pastwiskach niebieskich”
Konrad T. Lewandowski „El Ninio 2035”
Antonina Liedtke „Cyber Joly Drim”

Głosowano na 40 opowiadań 28 autorów.

Bezpłatną akredytację na NORDCON 2001 (nie mylić z Nordconem Tysiąclecia!) wylosowali Robert Osowiecki i Dariusz Donat.

NOMINACJE DO HUGO

Ogłoszono tegorocznych nominowanych do nagrody HUGO.
Cereemonia wręczenia odbędzie się na Worldconie w Chicago (31-08 do 04-09).

Powieść:

A Civil Campaign - Lois McMaster Bujold
Cryptonomicon - Neal Stephenson
Darwin's Radio - Greg Bear
A Deepness in the Sky - Vernor Vinge
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban - J.K.Rowling

Mikropowieść:

The Astronaut From Wyoming - Adam-Troy Castro & Jerry Olton
Forty, Counting Down - Harry Turtledove
Hunting the Snark - Mike Resnick
Son Observe the Time - Kage Baker
The Winds of Marble Arch - Connie Willis

Nowela:

10¹⁶ to 1 - James Patrick Kelly
Border Guards - Greg Egan
The Chop Girl - Ian R. MacLeod

Fossil Games - Tom Purdom
 The Secret History of the Ornithopter - Jan Lars Jensen
 Stellar Harvest - Eleanor Armason

Opowiadanie:

Ancient Engines - Michael Swanwick
 Hothouse Flowers - Mike Resnick
 macs - Terry Bisson
 Sarajevo - Nick DiChario
 Scherzo with Tyrannosaur - Michael Swanwick

Film (a właściwie Prezentacja dramatyczna):

Being John Malkovich
 Galaxy Quest
 The Iron Giant
 The Matrix
 The Sixth Sence

Jak widać wśród nominowanych większość stanowią starzy znajomi (a opowiadanie „macs” mogliśmy nawet już przeczytać po polsku).

Jedyne zaskoczenie to brak nominacji dla SW 1: The Phantom Menace.

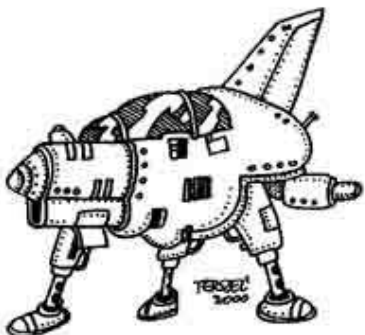
Nagrodę Philip K. Dick za rok 1999 otrzymał Stephen Baxter za powieść „Vacuum Diagrams”

(przypominam, że tą nagrodę przyznaje się najlepszej powieści danego roku, która miała swoją premierę w wydaniu miękkoobładkowym - tak, tak, tam fantastykę wydają także w hardcoverach).

NEBULA 1999

20 maja ogłoszono tegorocznych laureatów nagrody Nebula

POWIEŚĆ:	Octavia E. Butler - Parable of the Talents
MIKROPOWIEŚĆ:	Ted Chiang - Story of Your Life
NOWELA:	Mary A. Turzillo - Mars Is No Place for Children
OPOWIADANIE:	Leslie What - The Cost of Doing Business
SCENARIUSZ:	M. Night Shyamalan - The Sixth Sence
GRAND MASTER AWARD:	Brian W. Aldiss



NAGRODA ELEKTRYBAŁT '99 ROZDANA!

W zastępstwie Artura Długosza, odpowiedzialnego za przebieg drugiej edycji Nagrody Elektrybałta dla tekstów poświęconych w fantastyce i opublikowanych w sieci, który miał wysłać te informacje, ale nie może ze względów technicznych, mam przyjemność zakomunikować, iż:

Kapituła w składzie (alfabetycznie):

- Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki (reprezentowany przez Michała Stachyrę "Puszonia")
- Fahrenheit (reprezentowany przez Andrzeja Ziemiańskiego)
- Framzeta (reprezentowana przez Konrada R. Wąrowskiego)
- Magazyn "Fantastycznie!" (reprezentowany przez Jołę Pers)
- Miesięcznik ŚKF (reprezentowany przez Piotra W. Cholewę)
- Stowarzyszenie Fantastyki Framling (reprezentowany przez Olgierda Moczulskiego)
- The Valetz Magazine (reprezentowany przez Artura Długosza)



podjęła następujące decyzje:

W kategorii "Innej formy literackiej"

(publicystyka, eseje, felietony, short stories) Nagrodę Elektrybałta otrzymuje

Piotr W. Cholewa za tekst "Coś trzeba jednak wiedzieć" !

pochodzący z Magazynu "Fantastycznie!"

(<http://www.magazyn.pl/sf/publicystyka.php3?ID=505>)

W kategorii "Opowiadanie i powieść" Nagrodę Elektrybałta przyznano:

**Grzegorzowi Wiśniewskiemu
 za opowiadanie "Dobrzy, źli ludzie" (Framzeta IV)**

(http://framzeta.art.pl/fr99_04/teksty.02.html)

Gratulacje dla laureatów!!!

Pełne listy nominowanych w tym roku tekstów powinny znaleźć się wkrótce na stronach członków Kapituły.

Miło mi też dodać, że wybrano mnie na przewodniczącego nadchodzącej trzeciej edycji.

Konrad R. Wąrowski

GDAŃSKI REGIONALS

7 maja w Gdańsku odbył się Regionals – turniej kwalifikacyjny na Mistrzostwa Polski w Magic: the Gathering. W turnieju wzięło udział 46 graczy z całej Polski. Turniej odbył się w formacie Standard (Type II). Gracze rozegrali 6 rund w systemie szwajcarskim. Po tych sześciu rundach wyłoniono ósemkę finalistów. Zwycięzcami w turnieju zostali: Krzysztof Markowski, Paweł Treppner, Piotr Gład, Tobiasz Kozłowski, Krzysztof „Kris” Pietroń, Bartosz Rygielski, Dominik Gaska i Piotr Świercz. Te osiem osób otrzymało zaproszenia na Mistrzostwa Polski (odbędą się 10-11 czerwca w Warszawie). Mimo tego – zegrali jeszcze systemem pucharowym finały. W finałach Bartosz Rygielski wygrał z Tobiaszem Kozłowskim, obydwaj finaliści w ramach dodatkowej nagrody będą mieli opłacony udział w Mistrzostwach Polski.

Ale Regionals były tylko ukoronowaniem Gdańsk Open – Regionals. W sobotę rano 26 graczy uczestniczyło w turnieju Extended (zwycczyli Sebastian Bracikowski). Wieczorem w turnieju Mercadian Masques Block Constructed (22 uczestników) wygrał Adam „Puzon” Strzelecki. W nocnym drafcie najlepszym okazał się być Ryszard Jankowski.



Adam Cetnerowski

CONVENTIA

W dniach od 31 marca do 2 kwietnia 2000 roku Klub Fantastyki „Brethren” zorganizował w siedzibie GKF konwent pt. „Conventia: Konwencja Pierwsza”. Była to pierwsza impreza naszego klubu. Pomyślana była jako konwent dla miłośników fantastyki i RPG z całego Trójmiasta, a także dla ewentualnych gości z Polski. Tych niestety było jednak niewiele, gdyż w tym samym czasie odbywały się w kraju trzy inne konwenty.

Impreza zaczęła się od konkursu wiedzy o świecie Warhammera, którego organizatorem był Rafał „Manfred” Niedziela, przy czym pytania obejmowały zarówno wersję bitewną, jak i RPG. Okazało się, że poprzeczka była podniesiona bardzo wysoko, gdyż pytania były bardzo trudne. Jednak wyłoniono zwycięzcę, a mianowicie Maćka Wiktora.

Pierwszy dzień zakończyliśmy drugą odsłoną LARPa „Gdańsk Nocą” rozgrywanego się w realiach systemu Wampir: Maskarada. Jest on częścią ogólnopolskiej inicjatywy znanej pod nazwą „Poland by Night”. Organizatorami byli Rafał „Manfred” Niedziela, Tytus Kamil „Belphegor” Mikołajczak i Lech „Harry” Ugriczicz.

Następny dzień rozpoczęliśmy od turnieju Magic: The Gathering (w typie 2), który organizował Dominik „Bran” Gaworczyk. Współorganizatorem był także Michał „Michael” Kozina, któremu dziękujemy za pomoc. Zwycięzcami turnieju zostali: pierwsze miejsce Adam „Puzon” Strzelecki, drugie: Łukasz „Adaś” Musiał i trzecie ex equo: Paweł „Łoś” Świercz i Grzegorz Pitalus.

Następnie Manfred przeprowadził kolejny konkurs, tym razem wiedzy o filmie *Matrix*,

korzystając z pytań ułożonych przez naszego klubowicza – Pawła Chwina. Okazały się one obejmować bardzo specjalistyczną wiedzę, jednakże uczestnicy konkursu byli doskonale przygotowani. Po wyrównanej i emocjonującej walce wygrał Fabian „Cyril” Mikołajczak.

W dalszej części konwentu odbyły się dwie prelekcje. Najpierw Paweł „Glimmung” Łęcki, nasz klubowy specjalista od Philipa K. Dicka, przeprowadził wystąpienie pt. „Bez cytatu. Dick i kobieta. Kto tutaj rządzi?”, którego tematem była kobieta w twórczości tego pisarza. Wszystkich nas zadziwił swoją wiedzą i erudycją, a interesujący wykład przykuł uwagę słuchaczy, inspirując ich do zadawania pytań i polemiki z prelegentem.

Drugą prelekcję pt. „Sztuczna Inteligencja w literaturze S-F i Cyberpunk” przeprowadził Maciej „Malcolm” Bulanda i Łukasz „Bimber” Binaś. Na początek Malcolm rozpoczął akcentem humorystycznym, którym rozbawił publiczność, a potem dał przekrojowy obraz różnych form sztucznej inteligencji w literaturze.

Pytania do następnego konkursu ułożyli Manfred i Belphegor, a był to konkurs wiedzy o Świecie Mroku, popularnej serii RPG. Turniej przeprowadzono w formie znanej z teleturnieju „Jeden z dziesięciu”. Pytania jak zwykle okazały się arcytrudne. Stosując inteligentną strategię – Agata „Diana” Kozłowska wyeliminowała innych przeciwników, zwyciężając tym samym w konkursie.

Ostatnim punktem programu był kolejny LARP. Z jego organizację odpowiadali Jerzy „Dracon” Kruszewski, Krystian Dzikowski, Belphegor i Manfred. Dramę tą oparto na słynnej serii książek Rogera Zelaznego „Amber” i systemie RPG na ich podstawie. Gracze wcielili się w postaci z tych książek, by rozgrywać misterne intrygi na zamku Amber.

W czasie dnia, a szczególnie w nocy trwały projekcje filmów, z których chyba największą popularność zdobył film anime pt. *Mononoke*. Konwent zamknęliśmy w niedzielę, 2 kwietnia.

Impreza, choć miała kameralny trójmiejski charakter, zgromadziła pokaźną grupę uczestników. Oceniamy, że wraz z nami przewinęło się ich około dziewięćdziesięciu. Wszyscy się doskonale bawili, równolegle kilkoro mistrzów prowadziło sesje RPG, a w konwentowej kawiarence kwitło życie towarzyskie, również nocą. Szczególnie pochlebne oceny zgromadził konkurs *Matrixa*, któremu towarzyszyła spora publiczność, żywo reagująca na powodzenia i niepowodzenia uczestników. Podobnie, pozytywnie oceniano ostatniego LARPa, w „Amberze”. Skomplikowana sieć intryg i wzajemne powiązania Amberytów zapewniły dobrą zabawę około dwudziestu uczestnikom.

Zainteresowanych odsyłam na naszą stronę <http://www.brethren.from.pl>, gdzie znajdziecie także informacje o organizowanych przez nas inicjatywach i kontakt z naszym klubem.

Tytus Kamil „Belphegor” Mikołajczak





I Ogólnopolski Konwent Gier Gildia 2000 IV Wielki Turniej „Gryfa Pomorskiego” Zamek Krzyżacki w Bytowie

Bytów 17- 23 lipca Anno Domini 2000

...*“Z woli miłościwie panującego nam Pana ogłaszam wszem i wobec, co następuje...*

...Do wszystkich Panów Rycerzy i Pań nadobnych, mieszczanstwa, rzemieślników, pospólstwa i wszystkich zainteresowanych stanów. W dniach 17-23 lipca A.D. 2000 odbędzie się na Zamku Bytowskim i ziemiach mu podległych zjazd, konwentem zwany GILDIA 2000 wraz z turniejem dla kwiatu rycerstwa przygotowanym przez szlachetną Radę Bractwa „Pomorskiego Gryfa”. Niechaj zabaw Pan nasz w lasce swojej dla ludności wszelakiej przygotował i zaprosić was raczy ku uciechu wszelakiej...”

Gracze i mumaki wszelkiej maści i pokroju !!!

Autorzy serwisu Gildia mają zaszczyt zaprosić Was na jedną z największych i najciekawszych (mamy nadzieję!) imprez roleplayowo-karciano-bitewnych na Pomorzu, odbywającą się w Bytowie, w terminie 17-21 lipca 2000 roku. Jest ona współorganizowana z Radą Stowarzyszenia Kaszubsko-Pomorskiego Bractwa Rycerzy w Bytowie i współlistnieje z działającym już od kilku lat Wielkim Turniejem Bractw Rycerskich „Gryfa Pomorskiego”. Oba spotkania przeznaczoną są dla miłośników wszelkiego rodzaju gier fantasy i sf oraz osób zafascynowanych kulturą średniowiecznego rycerstwa.

Impreza odbędzie się w pięknie położonym, średniowiecznym Zamku Bytowskim oraz w pobliskiej szkole. Organizatorzy zapewniają bazę noclegową (stosowną dla wszystkich stanów), posiłek oraz mnóstwo atrakcji dla fanów i uczestników, m.in.:

- RPG w murach zamkowych okragle 24 (a nawet więcej) godzin na dobę,
- rozgrywki i turnieje w Magic the Gathering, Star Wars, Kult i co się da,
- turnieje w Warhammera Fantasy Battle, Warhammera 40K, Mordheima, Warzone, Chronopię i jak wyżej,
- LARP fantasy połączony z biesiadą i pokazem ogni sztucznych oraz występy zespołów grających muzykę dawną i folkową,
- ciekawe dyskusje i prelekcje, tematycznie związane z grami fabularnymi,
- prezentacje i promocje znanych oraz nowych systemów RPG, bitewnych i karcianych,
- profesjonalści przekazujący swoje umiejętności w grach karcianych i bitewnych dla żądnych wiedzy i nowych wrażeń,
- sale kinowe i komputerowe.

Dzięki współpracy z bytowskim Bractwem Rycerskim – uczestnicy konwentu będą mogli zapoznać się z arkanami sztuki rycerskiej i życia dworskiego w formie praktycznych pokazów i dyskusji. Odbędzie się również:

- „Dzień Rycerski” - dyskusje, praktyczne porady i ćwiczenie z bronią i uzbrojeniem ochronnym, pokazowe walki na miecze i topory,
 - turniej rycerski dla uczestników - turniej kusznicy i łuczniczy, rycerski tor przeszkód.
- Ponieważ konwent organizowany jest w większości siłami amatorów-zapaleńców, którzy traktują swoje hobby bardzo poważnie (no może bez przesady!) i chcą swoją wiedzę

i doświadczenie przekazać innym, nie ukrywam, że chcielibyśmy wykształcić nową formułę, według której przebiegałby jego program.

Po pierwsze, chcielibyśmy odejść od standardu większości tego typu imprez, które polegają raczej na dyskusjach i spotkaniach z wielkimi tego światka, niż na tym co jest przecież sednem takiego spotkania - **na graniu**, we wszystkim w co można zagrać, o każdej porze i każdą komórką swego jestestwa (ale zabrzmiało, co?). Nie będziemy zatem szczerzyć wysiłków, aby Wam ten element jak najszerszej udostępnić i uprzyjemnić.

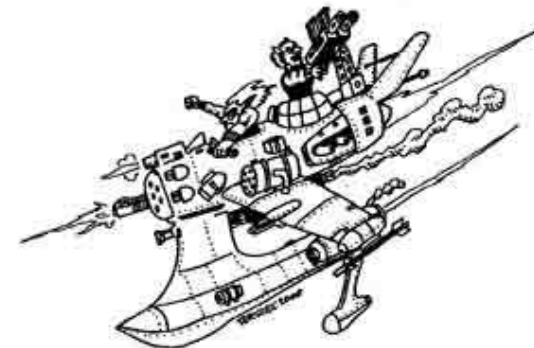
Po drugie, wszyscy doskonale wiedzą, że są mistrzowie i gracze różnej „jakości”. „Jakość” ta zależy nie tylko od perfekcyjnej znajomości systemu czy techniki gry, ale także od odpowiedniego poziomu wiedzy w tematach ogólnych dotyczących historii, wojskowości, znajomości broni i technik walki czy choćby najprostszych i najrealniejszych elementów życia codziennego – słowem: „żeby dobrze grać, trzeba życie znać”. Dlatego na drugi element konwentu składać się będą dyskusje i praktyczne zajęcia z dziedzin, które w różnego rodzaju grach mogą się Wam bardzo przydać (np. każdy doświadczony gracz świetnie zna się na szermierce, ale czy kiedykolwiek trzymał prawdziwy miecz w ręku i stał naprzeciw szarżującego z wściekłym rykiem goblina? Wszyscy gracze doskonale poznali również smak rany postrzałowej lub zadanej bronią białą, ale – czy na pewno? (oczywiście obiecujemy, że nie będziemy do nikogo strzelać).

Trzeci element, chyba najważniejszy, polegałby na możliwości współtworzenia programu konwentu przez wszystkich uczestników i traktowaniu programu imprezy jako niezobowiązującego planu, który mógłby podlegać zmianom i przekształceniom w razie potrzeby (BWM - czyli Bardzo Ważnym Miejscem będzie TABLICA OGŁOSZEŃ). Dlatego prosilibyśmy wszystkich zainteresowanych o przemyślenie i wypełnienie punktów 6, 7 i 8 załączonej ankiety, a my ze swojej strony postaramy się uwzględnić wszystkie wasze propozycje. Z tego powodu – jeśli macie jakieś swoje pomysły, chcecie poznać nasze wszystkie dodatkowe informacje o konwencie – znajdziecie na naszej stronie internetowej www.gildia.pl w Konwentowych News'ach.

Dla utrzymania odpowiedniego klimatu średniowieczno-fantasy proponujemy uczestnikom przygotowanie na konwent odpowiedniego stroju, w którym mógłby uczestniczyć w biesiadzie (będą nagrody!!!).

Więcej informacji o konwencie przekazemy w terminie późniejszym w prasie hobbyistycznej i na stronach WWW oraz bezpośrednio do rąk zainteresowanych (patrz – zgłoszenie i ankieta).

Serdecznie zapraszamy.



PLENER

MALARSKO-RZEŹBIARSKI
DLA
TWÓRCÓW
INSPIROWANYCH
LITERATURĄ
J.R.R.TOLKIENA



J.S.T. Wieża wraz z Miejskim Ośrodkiem Kultury i Sportu w Bielawie jest organizatorem pleneru malarsko rzeźbiarskiego dla twórców profesjonalnych i nieprofesjonalnych, których inspiruje literatura fantasy, a w szczególności „dzieła wszystkie” J.R.R. Tolkiena.

Bielawa jest miastem leżącym u podnóża Gór Sowich. Na szczytach wzgórz otaczających miasto znajdują się trzy wieże, a tereny obfitują w piękne krajobrazy, tajemnicze miejsca, bukowe ostępy, przeróżne gatunki roślin, roślinek, zwierząt (rezerwat ścisły muflonów) i owadów. Jednym słowem „klimaty” czysto „tolkienowskie”.

Plener malarski odbędzie się w terminie 24.06-02.07.2000 r., a jego tematem jest wkomponowanie „wizji tolkienowskich” w bielawskie i sowiogórskie krajobrazy. Ponad to, w trakcie trwania pleneru, organizator zapewni kilka imprez towarzyszących. Ze strony uczestników oczekujemy dobrych humorów, chęci do pracy, mocnego obuwia sportowego i niekrepującej odzieży.

Plener rzeźbiarski odbędzie się również w tym terminie, jednak ze względu na „pracochłonność” rozpocznie się min. tydzień wcześniej.

WARUNKI UCZESTNICTWA

- Każdy z uczestników przekazuje na własność organizatora prace :
 - malarstwo olejne – min. jedna praca wykonana podczas pleneru format 30x40cm do 70x100cm;
 - grafika, pastela, akwarela – min. trzy prace wykonane podczas pleneru format A4 do A3;
 - rzeźba, płaskorzeźba – materiał zapewnia organizator po wcześniejszym zgłoszeniu, dzieło wykonane w czasie pleneru pozostaje u organizatora;
 - graffiti – powierzchnie do malowania zapewnia organizator. W kilku miejscach obowiązuje zakaz używania farb fluorescencyjnych. Materiały własne.
- Organizator zastrzega sobie prawo bezpłatnych prezentacji materiałów z pleneru w mediach, prasie i internecie.
- Organizator zapewnia nieodpłatne noclegi (pokoje 2 - 5 osobowe) i wyżywienie (śniadanie, obiad, kolacja).
- Dojazd do miejsca pleneru na koszt własny.
- Prosimy o przysłanie zgłoszenia do dnia 10.06. wraz z kilkoma reprodukcjami dotychczasowych prac (zdjęcia, ksero lub inne – format do A4).
- Ponieważ organizator zastrzega sobie prawo doboru form artystycznych informacje o uczestnictwie w plenerze wraz z dokładnym programem zostaną przekazane do dnia 15.06.2000 r.

Informacja : Jarosław Elek Florczak
Miejski Ośrodek Kultury i Sportu
ul. Piastowska 19a
58 -260 Bielawa
tel.fax 074 8333 007, 074 83445 64

DEBIUTY: Dawid Brykalski jako pisarz GKF jako wydawca książek



PRZEWRÓT MAJOWY

czyli fantaści wszystkich krajów - łączcie się!

1. Nie będę pisał, że stała się rzecz straszna, że zamach stanu, że sprzedaliśmy się itd., bo żadne rejtanowskie słowa i gesty są tu niepotrzebne. Ot, kilka osób popełniło grube głupstwo, i ciężko się teraz będzie z niego wykaraskać z twarzą.

Bodaj po raz pierwszy nie mogłem się zgodzić w ważnej sprawie z Papierem, który argumentując za naszym przystąpieniem do konfederacji Fandom Polski nie był w stanie mnie przekonać, a dotąd bardzo często mu się to udawało. Co więcej - tu pozwolę sobie na wycieczkę osobistą - jego zachowanie w czasie ustalania trybu głosowania (jawne - tajne) zdecydowanie mi się nie podoba - rękę podnosi się od razu, a nie kiedy brakuje głosów do uchwalenia tajności głosowania.

2. Idea centralizmu odrzuca mnie jak mało która. Idea centralizmu warszawskiego odrzuca mnie i powoduje torsje. Zachodzę w głowę, jak ludzie, którzy wydawali mi się dotąd istotami rozsądnymi, dali się kupić nie dopracowanym pomysłem - tym bardziej, że wielu z nich doskonale pamięta efekty działań organizacji centralnych - bądź to PSMF-u, bądź innych jedynie słusznych organizacji wdrażających dyktaturę proletariatu.

Wchodząc do konfederacji GKF pograżył nie tylko siebie, ale też wszystkie inne mniejsze stowarzyszenia, które chciałyby mieć zdanie odmienne - teraz nie znajdują już silnego oparcia u silnej organizacji niezależnej. A taką był GKF od zawsze - silny, niezależny i prężny. Teraz każda nowa organizacja będzie musiała wejść na orbitę warszawską, żeby nie zostać na peryferiach. Mam wrażenie - że wzmacniając organizację centralną - pozbawiamy się właśnie naszej niezależności i nieprzewidywalności. Zostaliśmy oswojeni, a oswojone istoty tracą tożsamość i przestają mówić własnym głosem. Nie wiem, czy ktoś zwrócił uwagę na to, że w wielu punktach program konfederacji jest identyczny ze statutem GKF - myśmy po prostu już robili to, co „centrala” ma dopiero zamiar robić. Wychodziło nam to. Czy będzie wychodzić teraz? Zgodnie z prawem Murphy'ego - im większa organizacja, tym większy stopień jej niekompetencji.

3. W całej tej Kołomyi nie chodzi o możliwość rozstrzygnięcia sporów, bo w obecnej sytuacji najpierw należałoby zażegnać te już istniejące, a znając stopień zacietrzewienia i pieniactwa niektórych person jest to co najmniej mało prawdopodobne - wiem to z własnego doświadczenia. Nie chodzi o wzmocnienie organizacyjne, bo „warszawka” już niejednokrotnie udowodniła, że ma w głębokim poważaniu „prowincję” - dopiero jak „prowincja” urastała w moc, to „warszawka” wyciągała po nią swe nienasycone łapska. Nie chodzi w końcu o możliwości większej reprezentacji na forum Fandomu europejskiego - ten argument wydaje mi się po prostu śmieszny, bo mówi o możliwości zajmowania stanowisk w fandomie europejskim, a to jest już zabawne - w końcu Piotr Cholewa nie potrzebował kampanii wyborczej i lobbyingu w Davos, żeby zostać sekretarzem naszej europejskiej organizacji, jak też nie potrzebowali jej inni nasi oficjalni przedstawiciele gdziekolwiek. Oczywiście, chodzi w tym wszystkim jak zawsze o pieniądze.

Konfederacja stawia sobie za cel pozyskiwanie funduszy na rzecz imprez ogólnopolskich - czyli Polconu, bo jest to jedyna impreza ogólnopolska, do której żaden klub nie może sobie rościć praw. Tyle, że - jak dotąd - Polcony organizowane przez poszczególne kluby naprawdę się udawały bez odgórnej koordynacji z Warszawy. Bywało tak, że poprosiło się tego lub owego fana spoza klubu o pomoc, bo się akurat znalazł na tym czy owym

- i taki fan przyjeżdżał, robił, jakże często tylko za „dziękuję”. Pracami organizacyjnymi związanymi z Nagrodą Fandomu im. J. Zajdla kierował SKF - i świetnie sobie dawał z tym radę. Z tego, co się orientuję, to w konfederacji też głównie oni będą się tym zajmować - więc po co nam, do cholery!, ta konfederacja?!

4. Jeżeli konfederacja ma zamiar podejmować różne decyzje, to musi to robić na forum **publicznym i demokratycznie**. Zajmijmy się tymi dwoma słowami w kontekście konfederacji.

Jeżeli działania mają być podejmowane na forum publicznym, to najlepszym do tego miejscem są różne konwenty, odbywające się dość regularnie - przynajmniej raz na kwartał jest taka impreza, gdzie są prawie wszyscy moi nasi. Obywa się na takiej imprezie forum Fandomu, na które wstęp ma każdy fan, i każdy fan może zabrać głos, bo i jego dotyczą sprawy tam poruszane. Czy tak będzie w przypadku, gdy do Warszawy zjeżdżać się będą bossowie poszczególnych klubów, a potem będą tylko informować o podjęciu decyzji? I po co ponosić kluby mają dodatkowe koszty związane z kosztami podróży do Warszawy?

Do konfederacji wejdą różne kluby - małe i duże. Ale wszystkie mają tylko jeden głos - bez względu na ilość fanów, których reprezentują. A powinno być tak, że każda organizacja członkowska ma proporcjonalnie tyle głosów bądź reprezentantów, ilu ludzi zrzesza - o tym zdaje się zapomnieli twórcy statutu konfederacji. W końcu konfederacja ta to nie bezwładny ONZ, który od dziesięcioleci nie jest w stanie uchwalić rezolucji potępiającej łamanie praw człowieka w Chinach.

5. Walne Zebranie GKF przegłosowało akces do konfederacji przede wszystkim głosami fanów zbyt młodych, by pamiętali centralizm sprzed 10 lat, i co najmniej jednym głosem fana, któremu być może cni się do przeszłości. O ile głos starszego pokolenia można sobie jakoś tłumaczyć, to trudno mi zrozumieć zarówno młodzież, która wydaje mi się po prostu niedouczona, jak i niedoświadczona. Szef GKF powinien wiedzieć, że nasze kluby lokalne powstają i upadają, są takie, co to od lat..., i takie co to pierwszy raz... Obawiam się, że oparcie się na szybkim głosowaniu może mieć taki skutek, że kluby, które nas wmanewrowały w ten bigos odejdą w niebyt - a my będziemy tenże bigos jeść aż do czkawki. Długo nie zapomnę rozbijającej argumentacji naszego młodego kolegi z klubu „Brethren”. Życzę mu takiego optymizmu i niewinnej naiwności na przyszłość.

6. Słuszna wydawała mi się dawna argumentacja Papiera, że poczekamy ze wstąpieniem do konfederacji do momentu różnorakich rozliczeń po sierpniowym Euroconie. Szkoda, że w niej nie wytrwał. Parafrazując pewnego znanego polityka, z lekkim tylko przymrużeniem oka i oczywiście w świetle nadchodzącego Euroconu, powiem „Nie pytaj co GKF zrobi dla ciebie; zapytaj, co możesz zrobić dla GKF”. Tyle, że ten polityk za takie i inne teksty dostał w Dallas, i tak naprawdę do dzisiaj nie wiadomo od kogo.

7. Rozmyślając nad tytułem tego *votum separatum* wybrałem opcję bardziej rozrywkową. Druga opcja, ta niewykorzystana, była dużo mniej zabawna. A brzmiała ona: „Lemingi!”.



Robert Szewczyk

NIUSY

SPOTKANIE DWÓCH WIELKICH MISTRZÓW FANTASTYKI NAUKOWEJ

W „Gazecie Świątecznej” z dn. 6-7 maja ukazał się wywiad ze Stanisławem Lemem (przeprowadzony przez red. Jacka Żakowskiego) oraz artykuł o Herbercie George’u Wellsie (pióra prof. Jerzego Jedlickiego).

Pierwszy nawiązuje do opublikowanego niedawno zbioru esejów „Okamgnienie”; drugi – jest fragmentem trafiającej właśnie do księgarń książki „Świat zwyrodniały: lęki i wyroki krytyków nowoczesności”.

jpp

„SZÓSTY ZMYŚL” KASUJE LUCASA

„Szósty zmysł” stał się dziesiątym najbardziej kasowym filmem w Stanach Zjednoczonych, wypychając z tej pozycji „Imperium kontratakuję”. Film M. Nighta Shyamalanma zarobił już 290 mln dolarów.

MISz

ABSURDY SĄ NA ZAWSZE...

Sylwester Chęciński (w maju br. ukończył 70 lat – życzymy zdrowia i weny!) planuje nakręcenie drugiej części „Rozmów kontrolowanych” (a tym samym trzeciej części „Misia”) – czeka tylko na scenariusz, nad którym pracuje Stanisław Tym (z pewnością też odtwórca głównej roli!).

„MIŚ” kończył się utopieniem pokracznej kukły symbolizującej „nową [świecką] tradycję”. W finale „Rozmów kontrolowanych” rozlatywał się socrealistyczny Pałac-dar [Stalina]. Ciekawe, co pierdyknie teraz?..

jpp

GKF NAWIĄDUJE NOWE KONTAKTY!

Wiele wskazuje na to, że w czasie „Euroconu ’2000” uda się nam nawiązać współpracę z gdyńską galerią „78” (pod tym numerem mieści się ona przy ul. Świętojańskiej).

Właścicielka tegoż przybytku sztuki współczesnej myśli o sprezentowaniu GKF-owi jednej z prac (przyda się jako nagroda, fant lub upominek!) oraz o zorganizowaniu którejś z euroconowskich imprez (spotkanie z pisarzem, grafikiem lub happening) w pomieszczeniach galerii.

Po nader udanym mariażu naszego Klubu ze światem Nauki (seminarium filmowe na Uniwersytecie Gdańskim, seria wydawnicza „Anatomia Fantastyki”) – szykuje się może również interesujący kontakt ze światem Sztuki?..

jpp

BLISKO, CORAZ BLIŻEJ...

W trójmiejskich mediach coraz częściej mówi się i pisze o tegorocznym „Euroconie”.

jpp

„ZŁOTA PALMA” DLA GURU DOGMY

Zakończył się 53 festiwal filmowy w Cannes.

Laureatem został głośny duński reżyser Lars von Trier, za nietypowy musical „Tańcząc w ciemnościach”. Ponieważ autor „Przełamując fale”, „Europy” i „Idiotów” ma tyluż oddanych wielbicieli, co zaprzysięgłych wrogów – na pewno decyzja jury (któremu w tym roku przewodniczył Luc Besson) wzbudzi podobne kontrowersje, co swego czasu uhonorowanie Quentina Tarantino za „Pulp fiction”.

Poza tym – Cannes ’2000 zdominowały filmy ze strefy Dalekiego Wschodu oraz islamu; wielkim nieobecnym była kinematografia amerykańska (której honor ocalili Bracia Coen niezwykłą parafrazą „Odyssey”).

jpp

DZIWNĄ PRETENSJĄ...

W pierwszej majowej „Polityce” (19/2000) ukazała się recenzja książki Jerzego Szyłaka „Komiks” (wydanej przez „Znak” - w serii „Krótko i węzłowato”).

To dobrze, że tak poważny tygodnik zauważył tę („komiksową”) publikację... Dziwne tylko, że recenzent (Mariusz Czuba) ma pretensje do autora, iż ten o sztuce opowiadania obrazkami napisał... krótko i węzłowato!

jpp

19 x „AQQ”

Pierwszy w tym roku numer „AQQ” już na rynku – także w sieci „Empików”, gratulujemy!

Jak zwykle warto przeczytać od deski do deski! Z gdańskich akcentów są przede wszystkim: recenzja przedostatniej (która już wkrótce będzie przedprzedostatnią!) książki Szyłaka oraz nader życzliwa notka o *reamake’u* „Wampiurów” (przejechano się tylko – bo inaczej przecież nie można było! – po okładce i czcionce).

Oczywiście – komiksy, reportaże, recenzje, eseje... Poznański prozin jest wciąż *the best!*

Ponadto sensacyjna informacja dla kinomanów: po kilkunastu latach powstała druga część kultowego filmu animowanego „Heavy Metal”!

Ponieważ kolejny numer periodyku zapowiadany jest na koniec czerwca – wygląda na to, że 20. nr „AQQ” ukaże się jeszcze w XX wieku...

...A z Witkiem Tkaczykiem można już korespondować elektronicznie. Jego adres: twitek@glos.com.

jpp

WIEDZMIN NA EKRANIE c.d.

Ustalono obsadę ekranizacji Sapkowej sagi o Wiedźminie. Jak podał Super Express w roli Geralta wystąpi czołowy amant ostatnich lat polskim kinie - Michał Żebrowski. W roli Yennefer zobaczymy Agnieszkę Sitek (gra podobno w Złotopolskich czy innym Klanie), a w rolę Jaskra wcieli się Zbigniew Zamachowski. Film reżyserował będzie Marek Brodzki (drugi reżyser „Pana Tadeusza”). Zdjęcia rozpoczną się w połowie sierpnia, będą kręcone podobno w Sudetach, Górach Świętokrzyskich oraz w okolicach Malborka. Muzykę skomponuje Grzegorz Ciechowski.

PRZEGLĄD FANZINÓW

* INNE PLANETY nr 6

Kolejny numer poznańskiego kwartalnika dedykowano planecie Saturn i szaleństwu. Nie może więc nikogo dziwić, że na „Wyznania idioty” zdecydował się Jacek Sobota, o „zwarowanej” prozie Vonneguta pisał Paweł Ostrowski a Wojtek Szyda prowokował tym razem rozważaniami na temat prawdy i rzeczywistości w ogóle. Wśród recenzowanych pozycji znalazły się zbiór opowiadań Zimniaka „Łowcy meteorów”, powieści: „Wróbel” M. D. Russell i „Wybrańcy bogów” RAZa oraz film „I stanie się koniec”. Z archiwum poezji socrealistycznej wyciągnięto antycoccolowskie strofy Ważyka i Brzechwy (przepysznel!). Atak na „Matrix” przypuścili Jakub Marszałkowski i Joanna Wołyńska a „sekwencję” filmową pisma uzupełnił szkic Marcina Bornharda o jakościowej zapaści kina sf lat 90. XX wieku. Kontrowersyjnych argumentów na poparcie tezy o wyższości sf nad fantasy użył Tomasz R. Barczyk a w „Planetarium” swoje przepowiednie na temat kształtu polskiej fantastyki w nadchodzącej dziesięciolecie przedstawił Jacek Sobota i Grzegorz Szczepaniak.

Chociaż lektura zinu wciąż jest zajmującym zajęciem odniosłem wrażenie, że impet z jakim „IP” podbiły nasz rynek fanzinów osłabł. Prezentują wciąż wysoki poziom, ale tendencja rosnąca została wyhamowana i trzeba mieć nadzieję, że nie jest to objaw zadyszki poznaniaków.

(kontakt: os. Piastowskie 85/37, 61-161 Poznań)

** FANTOM #8, kwiecień 2000

Biorąc do ręki „Fantoma” jednego można być pewnym: będzie o Parowskim i „Fantastyce”. Tym razem komentowano nie tylko ostatnie enuncjacje „Pisma” (jak tytułuje je Paulina Braiter), nieznośny charakter jego naczelnego (Ziemkiewicz, a któżby inny), ale również sprawę starcia dwóch współpracowników redakcji w jej siedzibie (Pawlak). Ponieważ poważne pisma – jak nasz „Informator” – nie zajmują się rozsiewaniem plotek, nie skomentuję sprawy, której nie byłem świadkiem. Szkoda tylko, że niektórzy marnują tyle energii na tego typu zabawy. W drugiej edycji „Transformersów” nagrody „Fantoma” przyznano Markowi S. Huberathowi za „Gniazdo światów” oraz Jiremu Pilchowi wydawcy polskiej fantastyki w Czechach. Gościem pisma była tym razem Olga Tokarczuk – jedna z najpopularniejszych polskich powieściopisarek lat 90. XX wieku.

Podobnie jak w przypadku „IP” nowy numer „Fantoma” nie zachwyca. Dobrze, że przynajmniej utrzymano jego wysoką jakość poligraficzną.

(kontakt: Artur Szejter, ul. Kędzińskiego 6 m 43, 01-493 Warszawa)

Długa przerwa między kolejnymi wydaniami „Przeglądu fanzinów” była nie tylko przejawem lenistwa Waszego „krytyka dyżurnego”, ale również zapaści wydawniczej w drugim kwartale br. Wygląda na to, że albo wszystkie redakcje szykują się na Eurocon, albo się porozwijały. Czekam niecierpliwie na nowe numery polskich zinów, tym bardziej, że ostatnio wydane nie mogą zadowolić wymagającego czytelnika.

gs

Co jest grane? (12)

Co jest grane? (12)

LIST OTWARTY

do małżonek, narzeczonych, konkubin, kochanek i wszelkich innych lepszych połówek graczy RPG – od „staruchy” ze słupskiego KS STRONG

Kiedyś nasz klubowy kolega, chcąc obłaskawić swą skądinąd ukochaną i naprawdę uroczą żonę, aby nie dała się na jego wybywanie z domu w celu oddawania się rozkoszom gier fabularnych, wymyślił taki oto „liryk”:

*Dam ci bankę albo dwie,
tylko mnie puść na RPG!!!*

O tym, że zdarzają się połowice niechętnym i zazdrośnym okiem patrzące na hobby swego mężczyzny wiedzą zarówno wędkarze, szachiści, brydżyści, jak i niektórzy gracze RPG. Skąd się bierze owa niechęć?

„Słownik języka polskiego” PWN pod redakcją prof. Szymczaka przy haśle **zazdrość** podaje następujące objaśnienia: „**1. uczucie przykrości, żalu spowodowane czymś powodzeniem, szczęściem, stanem posiadania itp. i chęć posiadania tego samego 2. uczucie niepokoju co do wierności osoby kochanej, podejrzliwości i dążenie do wyłączenia w tym zakresie, chęć przeciwdziałania ewentualnemu naruszeniu tej wyłączności**”.

Przed laty symbolem babskiej zazdrości – tej na tle zdefiniowanym pod numerem 1 – była zazdrość skierowana do sąsiadki-posiadaczki futra. Oczywiście czasy się zmieniły i teraz wachlarz motywów zazdrości statystycznej Kowalskiej do innej Kowalskiej-szczęściary jest praktycznie nieograniczony: klimatyzacja w samochodzie, wakacje w Tunezji, parcela w Beskidach, bidet w łazience... – przykładów można mnożyć i żaden z nich nie pretenduje już do rangi symbolu. Spróbujmy się zastanowić, o co mogą być zazdrośne połowice graczy rolle play? Przypomnijmy zatem, czym spowodowane jest owo „uczucie żalu i przykrości”:

a/ *czymś powodzeniem, szczęściem* (!?)

Ależ możecie być spokojne, drogie Koleżanki! Daję Wam słowo, że na sesjach powodzenia Wasz mężczyzna przeważnie ma tyle, co kot napłakał: a to manto mu spuści jakiś smok, a to ciągi oberwie od goblinów, to znów super mag zamieni go w obślizgły żabi skrzek, wampir gardło mu podgryzie, demon mózg wypali, zombiak zaszlachtuje, cyborg rozpląśnie na marmoladę. Dzięki za takie szczęście!

b/ *stanem posiadania* (???)

I czego tu zazdrościć? Stan posiadania przeciętnego gracza składa się z: siedmiu kostek do gry (fakt, ładne jak biżuteria; chcecie to sobie kupcie za piętnaście pięćdziesiąt), karty gracza (skserujcie od małżonka, i po krzyku). Acha, co niektórzy mają jeszcze „Podręcznik gracza”, który nota bene leży w Waszej domowej biblioteczce i, w razie czego, może stanowić wspólnotę majątkową.

Konkludując – nie w pierwszej części słownikowej definicji leży pies pogrzebany. No cóż, przeanalizujmy alternatywną regułkę. Co tam mamy pod numerem 2? Niewierność. Sięgnijmy jeszcze raz do prof. Szymczaka: **niewierność** – *niedochowanie wierności małżeńskiej, zdrada małżeńska, wiarołomstwo*.

Hm... 90% graczy RPG stanowią osobnicy rodzaju męskiego, a ponieważ nie sądzę, abyście podejrzewały swych partnerów o przynależność do kochających inaczej, domyślam się, że może Wam chodzić raczej o ten drobny odsetek samic biorących udział w sesjach. Ależ nonsens! Nic bardziej absurdalnego od przypuszczenia, że jakkolwiek zapaleniec urwie się z

sesji, by resztę nocy spędzić na figlach erotycznych z k u m p l e m ; który ma co prawda mniej szczątkowe od niego gruczoły mleczne, ale nie przyzna mu PeDeków, choćby nie wiem jak ciekawe rozwiązania strategicznie stosować i nie wiem jak dokładnie penetrować ciemne labirynty. Co tam PeDeKi zresztą! A co z innymi męskimi przyjemnościami? Toć żłobanie piwa w trakcie takich figlów odpada, dłubanie słonecznika czy fistaszków w ogóle nie wchodzi w rachubę. I jakby nie dość tego, TraKo (trafienia) są dalece niepewniejsze od losowych rzutów kostką, a KP (klasa panczerza) zerwał – jednym słowem: banalny dreszczowiec klasy „C”. Gdzie mu się równać do prawdziwych majstersztyków, wymyślanych przez mistrza i kreowanych przez stuprocentowych mężczyzn, jakimi się czują gracze RPG!

A może połowice rolleplayowców są zazdrosne o te fantazje erotyczne, które (zdarza się, przyznaję) mają miejsce w czasie gry? Co do wplecionych w scenariusze zamtułów, hożych dziewczyn w wiejskich karczmach i anemicznych dziewic odbijanych z łapsk potworów – to możecie spać spokojnie, Koleżanki. Równie dobrze mogłybyście się lekać zagrożenia ze strony piękności z telewizyjnej brazyliady, kiedy w innym programie leci „Pluton”, „Blade Runner”, „Wywiad z wampirem” czy, dla odmiany, mecz Gołota kontra Mohamed Ali (to by dopiero było spotkanie, co?!).

Reasumując – hobby w postaci gier fabularnych to kiepski powód do zazdrości. A ma dojść do wiarołomstwa w Waszym związku, i tak dojdzie, bez względu na to czy brzydziej jego połowa w ogóle posiada jakieś hobby, czy nie. Statystyki wykazują, że mężczyzna zdradza kobietę najczęściej z jej własną przyjaciółką bądź z koleżanką z pracy. Nie robi tego na rybach, ni na meczach, podczas wspinaczek skałkarskich, kanioningu, paraglidingu, ani w trakcie innych typowo chłopięcych zabaw, do których (póki co) rolle playing się zalicza.

A teraz już całkiem serio. Jeśli Twój problem, Koleżanko Małżonko, polega na tym, iż sprawia Ci przykrość, że mąż (narzeczony, konkubent, kochanek) wychodzi na cały wieczór i nie możesz znieść, że być może świetnie się bawi, podczas gdy Ty czujesz się samotna i opuszczona, to... nie jest dobrze. W tej sytuacji bowiem mamy do czynienia już nie ze zwykłą zazdrością, lecz z paskudną, małostkową **zawiścią** („silne uczucie niechęci do kogoś na widok jego sukcesów” – prof. Sz., podkreślenie moje). A paskudnym emocjom należy się przeciwstawiać, zwalczać je jak najpotężniejszego wroga, nie tylko zabójczego dla harmonii Waszego stadła, ale i wypaczającego Twój charakter.

Jak zwalczać? Możesz po prostu wykorzystać taki wolny od małżeńskich obowiązków czas, poświęcając go na maseczkę, manicure, książkę, spotkanie z przyjaciółkami... Jednak proponuję Ci lepsze rozwiązanie – spróbuj też pobawić się w RPG! Co ryzykujesz? To może nawet okazać się całkiem ciekawym doświadczeniem na drodze wzajemnego poznawania i konfrontacji pewnych zachowań przy teoretycznie założonych sytuacjach, których w codziennej szarej krzątaninie nigdy nie będzie Ci dane z Twoim partnerem wspólnie przeżyć. Skosztuj takiej mini-perwersji duchowej. Potraktuj ją jako eksperyment mogący wnieść do Waszego związku interesujące elementy. Jeśli wyczujesz, że chłop wolałby nie mieć Cię w swojej drużynie, „zapisz się” na początek do innej ekipy. Wybierz zespół, który gra stosunkowo niedługo (nie będziesz wówczas miała kompleksów nowicjuski), a w męzowskiej niechęci do wspólnego rolleplayowania nie dopatruj się niczego podejrzanego i droźnego. Pograsz – sama zrozumiesz, dlaczego takie zajęcie stanowiło.

A tak na koniec – jako miłośniczka RPG – powiem Wam, Dziewczyny, że to naprawdę pyszna zabawa i znakomity sposób obcowania z bliźnimi. Nie takie dziedziny zdominowałyśmy, sfeminizujemy więc i gry fabularne! Dlaczego mają być męską domeną, pytam się? Przecież ogólnie wiadomo, że w sferze wyobraźni nasze zdolności przewyższają zdolności statystycznego samca homo sapiens.

(cdn.)

Ignis

P.S. Adresatka przytoczonego na początku liryku (znam go zresztą od niej, nie zaś od jej małżonka) dawno pogodziła się z męzowskim dziwactwem cotygodniowych RPG-ów, wspaniałomyślnie rezygnując z egzekwowania zawartej w wierszu finansowej obietnicy. Nie jest więc ani zazdrośnicą, ani zawiśnicą. Wierszyk jednak stanowił świetny punkt wyjścia w poruszeniu problemu, z którym się borykają niektórzy nie-wolni gracze, dlatego pozwiliłam sobie go zacytować.

Wszyscy jesteście weseli, wszyscy jesteście piękni,

czyli dlaczego Marsjanie dbają o polityczną poprawność
(sarkastyczna recenzja „Misji na Marsa”)

Kiedy na początku roku przeczytałem w jednej z gazet zapowiedź wejścia na ekrany „Misji na Marsa”, pomyślałem: „Oho, zaczyna się nowa moda” i zacząłem ostrzyć sobie zęby na wizję eksploracji Czerwonej Planety. Mina zrzędała mi nieco, gdy usłyszałem pierwsze opinie o filmie, mimo to zdecydowałem się wydać na seans dziesięć złotych; byłem przygotowany na wiele, nie spodziewałem się jednak czegoś tak przerażającego.

Najpierw – parę słów o treści: Ziemiańskie wysyłają na Marsa kilkusobową ekspedycję, która napotyka przypadkiem dziwną górę; góra zamienia się w trąbę powietrzną i wybija wszystkich członków załogi oprócz jednego, który traci łączność z naszą planetą. W tej sytuacji zmartwione szefostwo misji wysyła ekipę ratunkową, która, naturalnie, musi przeżyć mnóstwo fajnych (to zdecydowanie najlepsze określenie) przygód, na czele z zatknięciem flagi Stanów Zjednoczonych w czerwonym gruncie. Musi też (wiadomo to od początku) skontaktować się z Marsjanami, którzy najwyraźniej maczali we wszystkim palce. Musi również (w innym wypadku tak mało inteligentny film byłby nudny) przeżyć kilka efektownych i bardzo wesolych (ewentualnie wesolo-sentymentalnych) nieszczeń, awarii itp. Niestety, de Palma i scenarzyści pełnymi garściami czerpali ze schematów i tanich akcesoriów rodem z komiksu.



Ale oprócz fanów tego ostatniego nie zawiodą się tym filmem także zwolennicy *political correctness*: jest tu całkowicie wystarczający procent Murzynów, bohaterowie emanują wręcz wolnością, demokracją i uwielbieniem najlepszego i najpiękniejszego państwa na Ziemi, a także tolerancją międzyrasową, ba! – międzyplanetarną! „Misja na Marsa” jest też idealna dla zwolenników ckiego melodramatu (parę scen – aż palce

lizać) i radosnych filmów przygodowych typu „Mrocznego widma” (które zresztą bije we wszystkich wspomnianych elementach na głowę).

A nieco poważniej (i mniej złośliwie) – z początku (mimo pewnej schematyczności fabuły) można mieć nadzieję, że coś „wykluje się” w drugiej części filmu... Im dalej jednak, tym częściej sceny rażą swoją płytkością, banalizmem, coraz trudniej traktować cokolwiek poważnie. Przyczynia się do tego przede wszystkim przygrywająca nachalnie (choć bardzo dobra) muzyka, która narzuca jednoznaczny, wesoło-sentymentalny odbiór filmu; w „Misji...” nie ma nic prawdziwego, nie ma prawdziwych uczuć, nie ma samotności w kosmosie (główne zajęcia astronautów to dowcipkowanie, słuchanie rocka i ćwiczenie tańca w stanie nieważkości), nie ma strachu (f a j n a - warto powtórzyć to określenie – jest nawet śmierć jednego z członków załogi! – powstrzymam się od dalszego komentarza). Na dodatek autorzy – poza efektami współpracy technicznej z NASA – nie wykazali się nawet cieniem oryginalności, ośmieszając się wprost naiwnością i tanią ckliwością ostatnich scen.

A przecież wcale tak być nie musiało; realizmu dodałoby choćby wyciszenie muzyki. Jest przeciwnie, w efekcie wrażenia nie zmienia nawet perfekcyjna – to typowe dla Hollywood – realizacja: znakomite, efektowne zdjęcia, fantastyczne, trudne i pracochłonne efekty specjalne (szczególnie w scenach kosmicznych i marsjańskich, które wymagały pokolorowania na czerwono całej powierzchni planety) i bardzo dobra mimo wszystko, sprawna reżyseria de Palmy. Niestety – nawet genialna produkcja nie uczyni dobrym filmem opartego na słabym scenariuszu.



A jednak są ludzie, którzy obejrzą „Misję na Marsa” z przyjemnością (a przynajmniej bez politowania) – mam na myśli dzieci (i, oczywiście, Amerykanów). Sęk w tym, że to nie dla nich została ona (jak sądzę) przeznaczona... Wyślijcie więc do kina swoją latorość (jeśli ją macie), sami jednak – nie marnujcie lepiej czasu i pieniędzy.

Marcin Szklarski

„Misja na Marsa” („Mission on Mars”), USA 1999. Reżyseria: Brian de Palma. Scenariusz: Jim i John Thomas, Graham Yost. Zdjęcia: Stephen H. Burum. Efekty specjalne: Industrial Light & Magic, Dream Quest Images. Koordynacja efektów specjalnych: Hoyt Yeatman, John Knoll. Scenografia: Ed Verreaux. Muzyka: Ennio Morricone. Aktorzy: Gary Sinise, Don Cheadle, Connie Nielsen, Kim Delaney, Tim Robbins.

MROŻĄCE KREW W ŻYŁACH PRZYGODY ODWAŻNYCH ŚMIAŁKÓW

czyli recenzja „Wiedźmy Blair”

Kiedy w kwietniu w kinach pojawił się „The Blair Witch Project”, przemianowany później na „Wiedźmę Blair”, zdecydowałem, że nie warto wydawać pieniędzy na bilet. Jak się okazało (obejrzałem na komputerze) – słusznie.

O czym jest film? Jak zapewne już wiecie: troje studentów kręcących reportaż zagłębia się w las, poszukując tajemniczej wiedźmy, odpowiedzialnej ponoć za porywanie dzieci, etc. Oczywiście, bohaterowie gubią się, zaczynają błądzić i przeżywają mnóstwo przerażających (sic!) przygód (głównie kłócąc się między sobą i przeklinając). Nie odnajdują się już, pozostawiają jednak swoje zdjęcia, które naturalnie, możemy oglądać.

I – to właściwie wszystko, można jeszcze wspomnieć, że film ma formę paradokumentu, kręconego kamerami czarno-białą i kolorową na trzęsącej się ręce. Jest to, owszem, film przyzwoity, ale – tylko! – jak na film amatorski. Można go, oczywiście, obejrzeć, ale jedynie jako interesującą ciekawostkę; na pewno nie zasłużył on na wyświetlanie w kinach.

Dlaczego więc obejrzało go już tylu widzów? Wszystko to, oczywiście, efekt potężnej reklamy, która nawet tandetę potrafi uczynić hitem, a także rozmaitych mód, snobizmu, które szerzyły się, na szczęście, głównie w Stanach Zjednoczonych, do nas nie dotarły. To rzeczywiście – jak się mówi – fenomen socjologiczny... Wolalbym jednak, aby takich fenomenów było jak najmniej.

Marcin Szklarski

„Wiedźma Blair” („The Blair Witch Project”), USA 1999. Scenariusz i reżyseria: Daniel Myrick i Eduardo Sanchez. Występują: Heather Donahue, Michael Williams, Joshua Leonard.



WSZYSTKIE WCIELENIA ANDY'EGO KAUFMANA

recenzja „Człowieka z księżyca”

Kim był Andy Kaufman? Można by powiedzieć: jednym z najlepszych, najoryginalniejszych, najbardziej niezwykłych komików Stanów Zjednoczonych, legendą tamtejszego show-bussinessu. Ale najlepiej nie mówić nic (dlaczego – o tym za chwilę).

Przede wszystkim – Andy Kaufman chciał być komikiem doskonałym, nie zadowolając się „zwykłą, banalną rozrywką”. Na scenie bawił siebie, nie widzów, często szokował i obrażał tych ostatnich, wyzywając czy wylewając na głowy wodę. Nieustannie zaskakiwał – udawał na przykład nieudolnego mitomana, po czym ujawniał swoje uzdolnienia, swój talent piosenkarski. Wymyślał kolejne, genialne odtwarzane postaci, często o całkowicie odmiennych osobowościach, i uprawdopodobniał je zachowaniami otaczających go, wynajmowanych aktorów; „Czy to gra, czy mówi prawdę, czy znowu wszystkimi manipuluje?” – takie pytania zadawali sobie widzowie jego występów, a nawet przyjaciele, znajomi, także i rodzina (!). „Kim jest prawdziwy Kaufman?” – na to pytanie wszyscy zgodnie odpowiadają: „Nie ma prawdziwego Andy'ego Kaufmana, o nim nic nie wiadomo.” Sam komik stwierdził zapewne, że stracił rozeznanie między fikcją a fałszem, grą a rzeczywistością. W efekcie jego postawy nikt nie uwierzył nawet, że jest nieuleczalnie chory; pod znakiem zapytania stawiano nawet jego śmierć.

Dlaczego? Po co? Czy miało to sens? – takie wątpliwości nurtują widza filmu „Człowiek z księżyca” Miloša Formana. Czy warto poświęcać się w takim stopniu sztuce? Czy to przejaw dążenia do sukcesu? Ale przecież Kaufman był wrażliwym człowiekiem, kilka godzin dziennie spędzał na medytacjach! Jego życie jest pasjonującą łamigłówką, trudną, ale możliwą do rozwiązania.

Pomaga to zrobić znakomity, pełny precyzyjnie pozostawionych tropów film Formana, przedstawiający najważniejsze i najbardziej charakterystyczne momenty życia komika. Reżyser starał się być możliwie wiernym szczegółom, dlatego też przeprowadzał długie wywiady z ludźmi mającymi styczność z Kaufmanem, a nawet zatrudnił ich w filmie (Danny DeVito – grający z nim w serialu, George Shapiro – postać autentyczna, agent komika, i wielu innych); zastosował też parę nietypowych chwytów, chcąc zagmatwać zagadkę (w pierwszej scenie, na przykład, główny bohater, zwracając się do widzów, namawia ich do... powrotu do domów, mówi, że film jest zły; po chwili stwierdza, że w rzeczywistości jest świetny, chciał się tylko pozbyć nudziarzy).

Największą atrakcją filmu jest jednak arcygenialna gra Jima Carreya, który wciela się dosłownie w Kaufmana – jest nim w każdym geście, ruchu twarzy, w każdym słowie, jest każdą z odtwarzanych przez niego postaci, często całkowicie różniących się charakterem, temperamentem. Nie znam drugiego tak znakomitego aktora; stanowczo twierdzą, że jego roli nie potrafiły odegrać w taki sposób nikt na świecie. Bez wątplenia zasłużył on nie tylko na Złoty Glob, ale i na Oscara (nie otrzymał nawet nominacji).

I właśnie dla jego kreacji warto obejrzeć film. Jest to, oczywiście biografia, trudno więc oczekiwać szybkiej akcji, mimo to wybierając się nań, na pewno się nie zawiedziecie – obejrzycie fascynujący portret człowieka.

Marcin Szklarski

„Człowiek z księżyca” („Man on the Moon”), USA 1999. Reżyseria: Miloš Forman. Scenariusz: Scott Alexander, Larry Karaszewski. Zdjęcia: Anastas N. Michos. Muzyka: Peter Buck, Mike Mills, Michael Stipe. Scenografia: Patrizia von Brandenstein. Aktorzy: Jim Carrey, Danny DeVito, Courtney Love, George Shapiro, Paul Giamatti

CALINECZKA



J. KAW. GRAFICZKA • KALINECZKA 2004

MACHINA DEBIUTANTÓW

Od wielu już lat brakowało w Polsce konkursu na opowiadanie fantastyczne. Zapomniał już chyba o czymś takim redaktor Parowski, stojąc na Reducie Fantastyki Problemowej i broniąc jej zaciekle przed „fantastyką rozrywkową”. Lukę tę wypełnia na szczęście w pewnym stopniu zorganizowany w ubiegłym roku konkurs miesięcznika „Machina”. Najlepsze teksty z niego pochodzące trafiły do antologii „Archowum XXI”.

Najważniejszym walorem tego rodzaju przedsięwzięcia jest przede wszystkim mobilizacja do pisania. Konkurs umożliwia pokazanie się zdolnym debiutantom, którzy w wyskonakładowych pismach mieliby z tym więcej problemów. W konkursach ujawniają się często przyszli niezłi pisarze. Po lekturze antologii muszą stwierdzić, że tak jest i tym razem. Chociaż nie wszystkie „najlepsze” teksty stoją na dobrym poziomie, a jedno z nich doprowadziło mnie wręcz do białej gorączki, to ogólnie poziom jest dobry.

W konkursie „Machiny” wzięli udział nie tylko debiutanci, ale i uznani pisarze: Grzegorz Janusz, Jacek Ingłot i Eugeniusz Dębski. Dwaj ostatni trzymają klasę – ich opowiadania należą do najlepszych w zbiorze. „Gandalf w trójkacie bermudzki” Dębskiego to ciekawy dreszczowiec o kręceniu „Władcy Pierścieni”; Ingłot w nastrojowym i sentymentalnym opowiadaniu „Śniąc o Dulcynei” szuka celu w życiu. Z przykrością muszę natomiast stwierdzić, że na całej linii zawiódł Janusz. Jego tytułowe „Archowum XXI” jest najgorszym tekstem w całej antologii i może skutecznie zniechęcić do dalszej lektury. Autor „Panzerfausta” bawi się tu w tworzenie neologizmów w rodzaju „prezydenta”, „szperacji”, „spustoletu”, „schwytografii”, „przezomatywy”, itd., itp. Na dodatek co drugie zdanie zawiera „pomysłowe” porównania w rodzaju „zapominalski jak po maśle”, „nudne jak mleko” czy „czerwona od krwi jak makiem zasiał”. Wszystko to wynika co prawda z założenia, a nie błędu – ale kompletnie nie daje się czytać. Jękateligenca, ot co. Na dodatek na każdej stronie znaleźć możemy obrzydliwe, wulgarnie wierszyki (nie będę cytował, to naprawdę przekracza granicę dobrego smaku). Żeby to miało chociaż jakiś sens. Z wielkim bólem, przeklinając co chwilę, dotarłem do końca, ludząc się, że może chociaż zakończenie przyniesie cokolwiek inteligentnego. Guzik. Zadnego sensu nie ma. Zero. Nic poza uciążliwą zabawą językiem i niczemu nie służącymi wulgaryzmami. Nie wiem, dlaczego miałbym czytać taką szmirę. Jak jury mogło przepuścić coś tak żałośnie, żenująco słabego?

Tytułowe opowiadanie Grzegorza Janusza umieszczone zostało na samym początku antologii, nic zatem dziwnego, że właśnie od niego zacząłem. Gdy w następnym tekście, jaki przeczytałem – „Śwulni” Piotra Fryczkowskiego – ujrzałem tę samą manierę językową, niemal się załamane i naprawdę miałem ochotę rzucić to w diabły. Skoro to jest „najlepsza fantastyka z konkursu Machiny”, to jakie były te odrzucone prace? Na szczęście potem było już lepiej. Słabe jest jeszcze „Wszystkiemu winni jesteśmy my” Michała Orzechowskiego (o rozmiarze i poziomie tzw. miniatur z „NF”; autor tłumaczy w rozdziale „Autorzy o sobie”, że pisał to, zanim powstał „Truman show”, ale takie podobieństwo jest tylko jego pobożnym życzeniem); przeciętne jest natomiast „Tylko płakać, gdy staną tramwaje” Jacka Świły. To ostatnie byłoby całkiem niezłe, gdyby nie beznadziejnie przestyżowane opisy. W przeciwieństwie do bardzo dobrych dialogów – nie nadają się one do czytania.

Na szczęście pozostałych dziewięć opowiadań stoi na wysokim poziomie. Cieszy kilka udanych debiutów (lub prawie debiutów). Krzysztof Suchomski (były prezes poznańskiej „Orbity”) udanie rozważa historię alternatywną, w której nie istnieje kontynent amerykański. Małgorzata Sikorska-Miszczuk akceptuje ludzką niedoskonałość. Jan Krasnowolski w świetnej antyfeministycznej „Muzie model SX 13” rozprawia się z wredną wirtualną żoną bohatera. „Tataż” Łukasza Kalińskiego to jedyny w całym zbiorze (niezły) horror. Adam Pećkać bardzo dowcipnie pisze o kontakcie pewnego rolnika z obcym, który rozbił się na dachu jego stodoły.

Na końcu wymienię najciekawsze, moim zdaniem, opowiadania antologii. Wspomniałem już o ciekawych tekstach Dębskiego i Ingłota. „Zasromany” Cypriana Skały to pomysłowa hipoteza, że szatan walczy z Bogiem za pośrednictwem kierujących ludźmi wirusów. Największe wrażenie zrobił na mnie „Ptaczek” Piotra Fryczkowskiego – pełna franciszkańskiej pokory, nostalgiczna opowieść o tym, czym jest szczęście (wg autora).

W sumie antologia jest udana, chociaż dobór kilku tytułów jest co najmniej kontrowersyjny. Konkurs spełnił jednak swoje zadania i wyłonił kilku ciekawych, mało znanych autorów. Oby nie spoczęli na laurach i pisali dalej, jeszcze lepiej. Czego im (i czytelnikom) życzę

Michał Szklarski

ZOOLOGIA:

WIĘC JEDNAK CZŁOWIEK SPOTKAŁ DINOZAURA?

Szwajcarski biolog Marcelin Agnagna (zatrudniony w kongijskim Ministerstwie Wód i Lasów) doniósł, iż na własne oczy widział... żywego dinozaura! Zwierzę taplało się w wodzie, było koloru ciemnobrązowego, mierzyło 5-6 metrów długości, a ważyć mogło 3-5 ton.

Podobne wieści docierały z Afryki już dawniej. Tubylcy znają to zwierzę od niepamiętnych czasów – i posiada ono w ich języku nawet swoją nazwę: *mokele-mbembe*. W ręce naukowców nie wpadł jednak dotąd żaden żywy osobnik ni jego doczesne szczątki.

Czyżby zatem ocalała bardziej bezpośrednia pamiętka po „świecie zaginionym” niż „późne wnuki” dinozaurów – ptaki?..

Jean-François
/wg: „Dziennik Pomorski”
z dn. 18 maja 2000 r./



GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

INFORMATOP
134

ADRES GKF: Gdańsk-Przymorze, ul. Opolska 2
ADRES KORESPONDENCYJNY: skr. poczt. 76, 80-325 Gdańsk 37

E-MAIL: gkf@gkf.3miasto.pl

STRONA: www.gkf.3miasto.pl

REDAKCJA: Jan Plata-Przechlewski (red. nacz.), Grzegorz Szczepaniak

Tytus Mikołajczak (Internet), Krzysztof Papierkowski, Robert Szewczyk

GRAFIKI: Marek Dąbrowski (1, 8), Irene Salzmann (26),

Piotr Storoniak (11, 22), Piotr Terszel (5, 6, 7, 8, 10, 14)

KOMIKS: Jarosław Krawczyk

KONTO BANKOWE GKF: PKO BP I O/GDYNIA nr 10201853-237451-270-1

Nakład 500

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

Teksty drukowane w „Informatorze” odzwierciedlają przekonania Autorów i nie zawsze pokrywają się z poglądami redakcji