

HARRY POTTER I NASI TALIBOWIE – CZYLI: CZARÓW NIE MA, SĄ TYLKO BAŚNIE!

Nie będzie dywagacji o kolejnym jubileuszu naszego periodyku. Choć już co trzeciemu numerowi „Informatora GKF” miał zaszczyt rednaczcować niżej podpisany.

Będzie o awanturze wokół książki dla dzieci. Awanturze roznieconej przez grupki ponurych ciemniaków. Ciemniaków powołujących się na autorytet chrześcijaństwa; bardzo zresztą specyficznie (i chyba nie po soborowemu?) pojętego. Takowe pojmowanie sytuuje ich bowiem w sferze jakichś nieokreślonych zabobonów – nie zaś przemysień Św. Augustyna i Św. Tomasza...

Dziwnie mi pisać o książce, której nie czytałem – i której przeczytać raczej nie planuję.

Mam przeogromny sentyment do literatury dziecięcej. Wyżej cenię dobrą książkę dla dzieci niż kiepską książkę dla dorosłych. Podobnie zresztą wyżej cenię udaną książkę SF od nieudanej książki „glównonurtowej”. (Jest oczywiście odwrotnie, gdy to właśnie utwór dziecięcy czy fantastyczny jest diabła wart!) Z jedną różnicą: z literatury dla dzieci się wyrasta; fantastyce – gdy już się połkneło „bakcyła” – pozostaje się wiernym.

Mile wspominać zarówno arcydzieła literatury dziecięcej, jak i utwory czysto rozrywkowe, lecz posiadające swoisty urok. Idolami mej szczenięcej wyobraźni byli Pan Kleks, Doktor Dolittle, Pan Samochodzik, Tomek Wilmowski, Karol Gordon i jego Przyjaciel Chirurg, Kapitan Nemo, Old Shatterhand – i wielu innych (np. pyszne panoptikum z utworów Niziurskiego). Jednak na owym sentymencie się kończy. Nie da się dwa razy wejść do tej samej rzeki! Czytelnik będący we mnie – dorósł. Dorósł – i sięgnął po inne wrażenia. Trudniejsze, bardziej wyrafinowane. Jednocześnie jednak gdzieś przepadło owo naiwne i szczerze zauroczenie wykreowanymi światami, postaciami, przeżyciami... Mimo rozpoczęcia czytelniczej „gry” na wielu nowych poziomach – nie będzie się już przeżywało literatury tak intensywnie, jak w podstawówce i na początku szkoły średniej. Choć czasem trafia się także za dorosłości taki literacki „szok”, jak np. odkrycie *Mistrza i Małgorzaty*, *Paragrafu 22*, *Stu lat samotności*. Nie znam jednak ostatnich powieści Wernica, Nienackiego, Szklarskiego ani spóźnionych tłumaczeń Loftinga, Maya, Verne’a. Niestety – dla mnie przyszły one za późno...

Dlatego też nie sięgnę po *Harry’ego Pottera*.

Ale w tym przypadku powód jest jeszcze jeden. Wszyscy recenzenci, których znam i cenię, określają ów cykl mianem (mistrzowskiego, fakt!) produktu komercyjnego – nie zaś dzieła literackiego (na naszych łamach pisał o tym niedawno Andrzej Pilipiuk). Nie jest to więc *Niekończąca się historia* Endego, dla której warto „zgrzeszyć” (paradoksalnie – film Columbusa może być bardziej udany niż film Petersena: autentyczną literaturę zawsze trudniej przenieść na ekran!). Cieszy mnie jednak fakt – czemu dawałem już wyraz – iż dzieciarnia staje w kolejce nie po multimedialną płytę, lecz po tradycyjną książkę!

Tu konieczna uwaga metodologiczna. Są dzieła literackie napisane w konwencji książek dla dzieci – ale dopiero dorosły czytelnik doceni wszystkie ich „smaczki” (*Kubuś Puchatek*, *Mały Książę*) oraz napisane dla czytelnika dorosłego – lecz po latach „zdegradowane” do kanonu lektur dziecięcych (*20000 mil podmorskiej żeglugi*, *Winnietou*).

Jak więc domyślacie się z tego wywodu – nigdy nie sądziłem, że kiedykolwiek wystąpię w roli Potterowego „adwokata”.

Wieczorem, z 28 na 29 września, gdy zbliżała się pora premierowej sprzedaży czwartego tomu przygód małego czarodzieja, TV Puls nadała bezpośrednią transmisję z „debaty” dotyczącej fenomenu *Harry’ego Pottera*. Oglądałem tylko jej fragmenty. Przerazili mnie jednak niektórzy uczestnicy dyskusji. Zadeklarowani przeciwnicy tych powieści. Lecz ich niechęć nie wynikała bynajmniej z powodów podanych przeze mnie wyżej. Oni cykl p. Rowling oskarżyli o... propagowanie magii, instruktaż do czarów i odrywanie dzieci od religii.

Brzmi to niewiarygodnie – ale ci ludzie całkiem serio wygadywali te bzdurne brednie. Jeden z nich powiedział wręcz o konieczności wyboru między Harry'm Potterem a Jezusem Chrystusem! Ocenę tej bluźnierczej wypowiedzi pozostawiam teologom (chyba wiara w gusła i zabobony jest grzechem ciężkim?), choć bardziej na miejscu byłby tu chyba psychiatra... Ja wypowiem się jako filolog.

Dołuje niezrozumienie czegoś tak, wydawałoby się, oczywistego, jak konwencja literacka! Czy Krasicki w swych *Bajkach* głosi, że zwierzęta potrafią mówić, a do tego tworzą strukturę społeczną? Czy ktoś będzie się uczył historii Francji na podstawie *Trzech muszkieterów* i *Józefa Balsamo Dumasa*? Czy czytelnik Lemowskiej *Cyberiady* powinien założyć istnienie galaktyki zamieszkałej przez rozumne maszyny, każdy zaś fan horrorów – wierzy w duchy? A może wielbiciel Conan Doyle'a są kryminalistami?

Poraża – w początkach XXI w. – mówienie o magii (czarnej, białej czy seledynowej w pomarańczowe kropki) jako o bycie realnie istniejącym! Ja zresztą nigdy nie pojmę ludzi traktujących serio astrologię, alchemię, parapsychologię – i temu podobne „mądrości”...

Ponadto śmieszny ignorancja naszych „talibów”: mogliby się oburzyć dużo wcześniej, z powodu *Czarnoksiężnika z Archipelagu*, ale arcydzieło Le Guin jest „nieco” trudniejsze w odbiorze – i ich pociechy doń nie dotarły (że nie wspomnę o *Silmarillionie* Tolkiena; ale jakoś nawet ortodoksyjni starozakonni nie uznali literackiej przypowieści o Eru za bluźnierczą „aternatywę” *Księgi Rodzaju*). Magia zawsze była motywem dawnych mitów oraz dziecięcych baśni. Obecnie uchowała się tylko w tej drugiej postaci; czasami jeszcze w horrorze i parodii. I po co w to mieszać powagę przywoływanego bezpotrzebnie Imienia?

Przy podobnym podejściu do bytów literackich ci nasi „talibowie” mogliby się np. oburzać, że Tytus, Romek i A'Tomek nie chodzą co niedzielę do kościoła; a także tym, że – nie płacą oni podatków, pilotują najdziwniejsze pojazdy będąc osobami nieletnimi, jeżdżą po świecie bez paszportów i rodziców, a w ogóle – od parudziesięciu lat nie dorastają! Na tym przykładzie widzicie sami, do jakich absurdalnych konstrukcji myślowych może doprowadzić nierozróżnianie świata rzeczywistego od artystycznej fikcji...

Żeby było jednak do końca jasne: głos paru szalonych dyskutantów nie był oczywiście oficjalnym stanowiskiem rzeczonyj stacji telewizyjnej; zresztą również pierwsze październikowe „Życie”, zaraz po weekendzie, opublikowało artykuł, w którym jego autor (nb. książd!) wyraził się z entuzjazmem o wychowawczych walorach powieściowego cyklu p. Rowling (w ocenie walorów artystycznych *Pottera* był bardziej powściągliwy; napomknął, że obojętnie woli *Matrixa*).

Mam jednak nadzieję, iż ostatnie wydarzenia (zbrodniczy zamach terrorystów islamskich oraz pseudokatolicka awantura o dziecięcą książkę) nie spowodują nowej dyskusji „teologicznej” na tych łamach... Ja w każdym razie będę przycinał wszelkie takie „przerosty”!

Życzę miłej (i „nieoburzającej”) lektury „stupięćdziesiątki”!



PAŹDZIERNIKOWE POSIEDZENIE ZARZĄDU GKF

Odbyło się w dniu 21 października 2001 roku. Ważniejsze z poruszanych spraw:

1. Sprawy organizacyjne

- Przegłosowano przyjęcie do GKF Klubu Graczy Warhammera „SNOT” na prawach Klubu Lokalnego. Poinformowano o składzie jego Zarządu:

Prezes: Paweł Kruciński

Wiceprezes i sekretarz: Joanna Ejsmont

Skarbnik: Andrzej Łuczyński

- Omówiono i przyjęto projekt zmian w strukturze Działu Gier, polegający na utworzeniu w jego miejsce trzech niezależnych działów i autonomicznej Sekcji Paintballa.

2. Sprawy personalne

- Zmiany funkcyjne

- Maciej Bulanda zrezygnował ze stanowiska szefa Działu Gier w związku z jego likwidacją;

- Zarząd mianował szefem Działu Gier Strategicznych Pawła Krucińskiego. Piotr Adrian został jego zastępcą;

- Zarząd mianował szefem Działu Gier Fabularnych Adama Lewandowskiego. Jego zastępcą została Marta Witkowska;

- Zarząd mianował szefem Działu Gier Karcianych Michała Kozinę.

- na stanowisko Kronikarza GKF wybrano Marcina Jana Szklarskiego.

- Zakończenie stażu kandydackiego

Staż kandydacki zakończyli i zostali awansowani na członka zwyczajnego GKF:

KF „Angmar”: Maciej Świsk i Wojciech Nieradko.

- Skreślenia z listy członków

Za niepłacenie składek skreślono z listy członków następujące osoby:

KL „Angmar”: Piotr Wyszomirski, Adam Siudymak, Maciej Gnijański, Anna Grabowska

KL „Brethren”: Maciej Dintar, Piotr Okrój, Małgorzata Siwicka

KL „Ordo”: Artur Biesiadowski

- Przeniesienia

Paweł Kruciński i Wojciech Nieradko przenieśli się z KL „Angmar” do Klubu Graczy Warhammera „SNOT”.

- Urlopy

Beacie Makałowskiej udzielono urlopu na IV kwartał 2001 r. z powodu rejsu.

3. Sprawy finansowe

Omówiono składkopłatność KL-ów oraz stany subkont KL i KS.

4. Praca komisji rewizyjnej

Omówiono plan i ustalono termin kontroli Działu Gier Strategicznych. Omówiono plan kontroli Działu Bibliotecznego oraz plan prac nad wydzieleniem majątku Działu Gier Fabularnych.

5. Imprezy

- Poinformowano o „Wiecu Goblinów”, organizowanym przez kluby Angmar, Snot, Ordo i Brethren. Termin: 2 – 4.XI.2001 r., godz. 12.

- Omówiono tematy na spotkanie Komitetu Organizacyjnego Nordconu.

URODZINY

W tym sto pięćdziesiątym numerze naszego „Informatora” - grudniowym Jubilatom

życzymy oczywiście
STU PIĘĆDZIESIĘCIU LAT
FANTASTYCZNEGO ŻYCIA!

3 Anna Zawadzka	18 Jan Jakóbczyk
4 Lance Oszko	21 Piotr Buczek
6 Krzysztof Szczepanik	24 Marcin Borowski
8 Mariusz Czach	25 Tytus K. Mikołajczak
Maciej Pilarski	Paweł Roginiewicz
Szymon Sztetner	Marcin Tchórzewski
9 Tomasz Świdorski	26 Adam Lewandowski
13 Juliusz Kopka	28 Katarzyna Manikowska
Piotr Terszel	Maciej Telicki
14 Ewa Białołęcka	29 Adam Kalisty
16 Piotr Łęcki	30 Agata Słomińska
Bogdan Tomaszycy	



W stu pięćdziesiątym „Informatorze”,
przed piętnastym „Nordconem” –
przypominamy dzieje naszego Konwentu...



Historia „Nordconów” w zarysie

Konwent Polskich Klubów Fantastyki (dawniej: Konwent Klubów Fantastyki Polski Północnej) „Nordcon” zorganizowano po raz pierwszy przed piętnastu laty. W tym czasie stał się on sztandarową imprezą Gdańskiego Klubu Fantastyki, a i jednym z najważniejszych konwentów polskiego fandomu (ruchu fanów fantastyki). Ze względu na swój specyficzny charakter (łączy w sobie elementy poważnej sesji krytycznej z pierwiastkami zgoła ludycznymi) – posiada zaciekle zwolenników i nieprzejednanych wrogów. Uznaliśmy, że zaprezentowanie tego krótkiego przeglądu historii „Nordconów” jego tegorocznym uczestnikom nie będzie pozbawione sensu: kto wie, jaką drogą potoczy się tegoroczny zjazd, skoro jego organizatorami są członkowie GKF?

1986. I Konwent Klubów Fantastyki Polski Północnej „Nordcon” odbywał się w dniach 5-8 grudnia. Organizatorami były: KF „Collaps” i Stocznioowy Klub Fantastyki „SF-2001”. Imprezę przeprowadzono w ośrodku Stoczni im. Komuny Paryskiej w Wieżycy. Zjechało około 120 fanów. Mottem konwentu była INTEGRACJA. Z wydarzeń godnych odnotowania wyróżnić należy udział jako prelegenta Roberta Głębockiego – późniejszego Ministra Edukacji Narodowej – oraz niezwykle kontrowersyjny Konkurs Fandomu, podczas którego omal nie doszło do rękoczynów w łonie komisji sędziowskiej. Jako niezwykle cenną inicjatywę oceniono organizację Studia Przegranicowego (czy wyobrażacie sobie, że przyjeżdżano wówczas na konwenty z magnetowidami i kopiowano na miejscu ile wlezie?). Wielu uczestników tamtego pierwszego „Nordconu” podkreślało sprawną organizację i takż sam przebieg imprezy.

1987. II KKFPP „Nordcon” miał miejsce 4-7 grudnia w Bałtyckim Centrum Spotkań Młodzieży (Gdańsk-Sobieszewo). Był to pierwszy konwent organizowany oficjalnie przez Gdański Klub Fantastyki (wcześniej „odsunięto” od organizowania „Nordconów” SKF „SF-2001”). Motywem przewodnim pozostała INTEGRACJA, ale każdy dzień konwentu poświęcono innemu zagadnieniu, wokół którego skonstruowano program. Na imprezę przybyło około 200 fanów, również z krajów ościennych, a gościem honorowym był Michelangelo Miani (nb. notorycznie porwany przez komando KF „Mordor”). Główną atrakcją „Nordconu '87” był morderczy happening przeprowadzony przez ekipy z „Collapsa” i „Mordoru”.

1988. III KKFPP „Nordcon” przebiegał w dniach 8-11 grudnia ponownie w BCSM. Liczbę uczestników szacuje się na 300! Filmy wyświetlano na 4 salach! Poza nimi w programie było istne zatrzęsienie spotkań autorskich i prelekcji oraz happeningów, które na stałe weszły do tradycji GKF-owskich konwentów. Dużym uznaniem cieszyły się: Turniej „Magią i Mieczem” (przeprowadzony na plaży), a także „Sąd nad Fantastyką Polską”. „Sądy” staną się później specjalnością imprez organizowanych przez GKF.

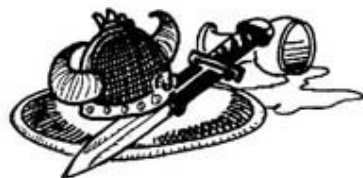
1989. GKF organizował „Polcon” (najważniejszy krajowy konwent środowiska fanów fantastyki) i z tej racji „Nordcon” nie odbył się. „Polcon” miał miejsce również w Sobieszewie.

1990. IV Konwent Polskich Klubów Fantastyki „Nordcon” odbywał się w dniach 5-9 grudnia w DW „Antracyt” (Gdynia). Hasłem, które przyciągnęło ponad 180, fanów była „Fantastyka za Żelazną Kurtyną”. Największą gwiazdą konwentu okazał się Andrzej Sapkowski. Przeprowadzono całą masę konkursów i happeningów. W trakcie konwentu miał miejsce sławny „Babicon”. Niestety, do stylizyki imprezy dołączyli się właściciele „Antracytu” – którzy przerażeni swawolami fantastów – wymusili na organizatorach wprowadzenie „gulagowej godziny policyjnej”. Ale skoro wywoływało się wilka z lasu...

1991. V KPKF „Nordcon” miał miejsce w dniach 5-8 grudnia w DW „Rzemieślnik” (Gdańsk-Jelitkowo). Kryptonimem konwentu był: „Obóz Kondycyjno-Przygotowawczy Służb Specjalnych i Kosmicznej Grupy Bezpieczeństwa” (OKP SS i KGB – ciekawe, kto dziś jeszcze pamięta, co oznaczał ten pierwszy skrót). Impreza miała ściśle tajny i militarny charakter. Podkreślała to jego scenografia, nomenklatura i uniformy ochroniarzy. Zasztyrowano nawet program imprezy, którego wielu uczestnikom do ostatniego dnia nie udało się rozwikłać. W trakcie konwentu przeprowadzono wybory na Prezydenta Światlanej Rzeczypospolitej Odmorządowca, którym został Lechu Olczak. Po raz kolejny zorganizowano „Babicon”, a jego kulminacją były „loty czarownic” – uczestniczek Konkursu na „Wiedźmę Fandomu”. Sporo poruszenia wprowadzały również nieustające polowania na Obcych. To właśnie na tym „Nordconie” doszło do poważnego zadrażnienia ze słynnym „Maruchą”.

1992. VI KPKF „Nordcon” przeprowadzono w dniach 3-6 grudnia w DW „Hutnik” (Jastrzębia Góra). Konwent odbywał się pod hasłem: „Gdański Dom Wariatów”, i rzeczywiście był zwariowany. Turnus leczniczy liczył ponad 180 jednostek chorobowych. Gośćmi byli: Maciej Parowski, Andrzej Sapkowski i Eugeniusz Dębski. Przygotowano liczne zamachy stanu, po raz kolejny odbył się „sąd” – tym razem doraźny, nad Prezydentem ŚRO i jego kliką. Spotkania z redakcjami i wydawcami dla zwielokrotnienia efektu kuracyjnego postanowiono grupować. Tradycyjnie nie zabrakło konkursów i innych niespodziewanych atrakcji, np. Przewodas „prywatyzował swój talent”, rozsprzedając książeczkę „Sen o istnieniu”. Spora popularnością cieszyła się szpitalna izolatka. Organizatorem tak bardzo przypadł do gustu „Hutnik”, że postanowili uczynić go stałym miejscem „Nordconów”.

1993. VII KPKF „Nordcon” odbył się w dniach 2-5 grudnia w miejscu j.w. Tematem imprezy był „Alting Wszystkich Magicznych Sił”. Do zamczyszca Ironman w Hawk Hill przybyło około 180 fanów. Najważniejszym elementem dekoracji były dyby, a uczestnicy konwentu zadbali o to, aby nie pozostawały puste ani na chwilę. Na tym konwencie sądzono tzw. św. Jerzego, którego za eksterminację smoczego plemienia skazano na ścięcie. Święty wyłgał się dzięki jakiemś dziewczęciu, które założyło mu nałęczkę na głowę. Ostatecznie oblubienica okazała się chłopcem, co w najmniejszym stopniu nie odwróciło Jerzego od chęci poślubienia wybaczy („Nobody’s perfect”). W losowaniu Jaja Fortuny Małgorzata Kłosowska wygrała darmowe Nordcony w latach 2000 i 3000. Odnotowano obecność Lance’a Oszko z Baltimore (jego klub organizował w 1998r. Worldcon). O konkursach i happeningach nawet nie wspominam, kto by je zliczył, a co dopiero zaliczył?



1994. VIII KPKF „Nordcon” miał miejsce w dniach 24-27 listopada w Jastrzębiej Górze. Hasłem spotkania było: „Czas na reBelle”, a to ze względu na finansowe wsparcie elbląskiego browaru. Blisko 250 rebeliantów przygotowywało się do ataku na Gwiazdę Śmierci III. To był chyba najlepszy konwent w historii Nordconów. Bliska sercu każdego fana Gwiazdna Trylogia spowodowała prawdziwą erupcję pomysłów. Nie znaleziono żadnego uczestnika, który śmiałby wyglądać jak jakiś „cywil”. Konwent swoją obecnością zaszczyliła Bridget Wilkinson (szefowa europejskiego fandomu). Na proces sądowy załapał się tym razem Han Solo, który za nielegalne zdeformowanie Księżniczki Lei Organy skazany został na 34 lata hibernacji. Mniejszych i większych atrakcji było całe mnóstwo, a najżywiej komentowano fakt spontanicznego pozbywania się ubrań w przytomności rebeliantów przez dwie nie pierwszej urody agentki Imperatora. Oj, było na co nie-patrzeć!

1995. IX KPKF „Nordcon” i XI KPF „Polcon” (PiN) odbywał się w dniach 29 listopada-3 grudnia w gościnnym „Hutniku”. Tematem konwentu była „I Konferencja Nauk Magicznych i Alternatywnych”. Uczestników przybyło ponad 500! I było ich o jakieś dwie setki za dużo. Zaplanowane happeningi nie dochodziły do skutku, gdyż – z powodu ścisłości – po prostu nie było ich gdzie przeprowadzać. Grupa Operacyjna stanęła jednak na wysokości zadania i przynajmniej najważniejsze punkty programu zostały zrealizowane. Tym razem oskarżono Rafała A. Ziemkiewicza o obrażanie Wartości Chrześcijańskich i skazano na napisanie 18 powieści zgodnych z owymi. Wręczono „Zajdle” (najważniejsze nagrody w dziedzinie sf, które otrzymali wówczas Andrzej Sapkowski i Ewa Białoleńska). Nie zabrakło jednak skandali. Po pierwsze: nieprzemyślane komentarze w „Uboocie” (gazetce konwentowej), po drugie: przesadna – nawet jak na słynącą z lekkości obyczajów fantastykę – dawka erotyzmu. Nie wyszło także na zdrowie „Nordconowi” łączenie go z „Polconem” oraz wspomniana już frekwencja, która zabiła kameralną i przyjacielską atmosferę poprzednich spotkań.

1996. X KPKF „Nordcon” przebiegał w dniach 28 listopada – 1 grudnia w Jastrzębiej Górze. Tematem imprezy były „Saturnalia”. Liczba uczestników sięgnęła 400. Tym razem sądzono niejakiego Kościeja Papiginisa (*alter ego* Krzysztofa Papierkowskiego), oskarżonego o deprawowanie nieletnich. Podejrzanego uniewinniono i w ten sposób, oczyszczony z zarzutów, stanął do wyborów na Prezydenta Fandomu Polskiego. Został wybrany przytłaczającą większością głosów. Najbardziej udanym punktem programu był „Konkurs Strojów”, który stał się jednym z firmowych znaków tego konwentu. Ponieważ w 1996. nie zorganizowano „Polconu” „Zajdle” przyznawano w Jastrzębiej Górze; otrzymali je: Rafał Ziemkiewicz i Konrad T. Lewandowski. Niestety, wielu uczestników miało zastrzeżenia do nazbyt bachicznego nastroju konwentu. W efekcie Krzysztof Papierkowski zrezygnował z koordynowania następnym „Nordconem”.



1997. XI KPKF „Nordcon” miał miejsce 4-7 grudnia w dobrze znanym DW „Hutnik”. Tym razem ponad 350 uczestników bawiło się w „Świecie Dzikiego Zachodu” pod okiem nowego koordynatora Roberta „Alberta” Szewczyka. Konwent stał pod znakiem nieobecności, zarówno zapowiadanych (szalejąca grypa) jak i nieusprawiedliwionych. Pomimo braku kilku znanych twórców uczestnicy imprezy nie mogli narzekać na brak atrakcji. Tradycyjnie już świetnie udał się konkurs strojów. Sporo zainteresowania wzbudziła prelekcja etnologa Leszka Michalika, który wystąpił w stroju indiańskiego szamana. Skrzyżcy się od ciętych i celnych, wywołujących salwy śmiechu, ripost „pojedynek w słońcu” stoczyli Dębski z Inglotem. Odnosiło się jednak wrażenie, że oczekiwania sporej grupy uczestników –

zwłaszcza tych słabo związanych z fantastyką – ograniczają się jedynie do dostępu do taniego alkoholu. Dla sanacji imprezy zdecydowano się więc ograniczyć ilość miejsc dla osób z (i spoza) fandomu.

1998. XII KPKF „Nordcon” odbył się w dniach 3-6 grudnia w Nadolu. Mottem spotkania było „Imperium kontratakuję”. W konwencie wzięło udział około 350 fanów, a dla ponad 100 zabrakło miejsc. Na stanowisko koordynatora powrócił Krzysztof Papierkowski i „Nordcon” zaczął odzyskiwać sf-owy charakter. Najczęściej komentowanym zjawiskiem w trakcie i po konwencie był budynek Hotelu „Nadole”, zaprojektowany zapewne przez jakiegoś dalekiego krewnego Dedala. Tym razem na zaproszenie organizatorów stawili się wszyscy goście – spotkania autorskie były więc mocną stroną imprezy. Znowu udało się konkurs strojów, w czasie którego Maciej Bałasz przerwał pasmo zwycięstw Witolda Siekierzyńskiego. Ogromną popularnością cieszył się paintball. Skandalem natomiast zakończyło się spotkanie z Sapkiem, który przybył na nie wyraźnie niedysponowany. Podczas uroczystości zakończenia konwentu dowódca Gwiazdy Śmierci przyznał, iż jest agentem rebelii i oddał bazę we władanie księżniczki Lei, która przybyła na nią potajemnie z grupą komandosów. „Nordcon” po kilku latach chudych powrócił do dobrej formy.



1999. XIII KPKF „Nordcon” przeprowadzono w dniach 2-5 grudnia w Jastrzębiej Górze. Ponad 350 fanów przygotowywało się do rychłego „Armageddonu”. Konwent wrócił do niezastapionego „Hutnika” – i już sam ten fakt zdawał się wystarczająco zadawała większość uczestników. Do tematyki zjazdu dostosowała się aura, która zafundowała fanom sztorm o sile 10 stopni w skali Beauforta. Ponownie odbył się proces sądowy: tym razem w stan oskarżenia postawiono George’a S. Lucasa i skazano go zaocznie na 90 lat zamrożenia. Ponieważ Krzysztof Papierkowski ustąpił ze stolca Prezydenta Fandomu Polskiego – odbyły się wybory nowego. Został nim Witold Siekierzyński z KF „Rassun” (Warszawa). Sukces w wyborach uczcił ponownym zwycięstwem w konkursie strojów (wspólnie z Mackiem Nowakiem). Swoje nagrody po raz pierwszy wręczyła także w trakcie „Nordconu” Asocjacja Polskich Pisarzy Fantastyki; otrzymali je Krystyna Kwiatkowska i Jacek Dukaj. Opuszczający Jastrzębią Górę fanowie umawiali się już na Eurocon w Gdyni.

2000. XIV KPKF „Nordcon” był imprezą, która w kalendarzu imprez fandomu pojawiła się niespodziewanie (po „Euroconie”!). Może z tego powodu liczba uczestników, którzy w dniach 7-10.12. odwiedzili OW „Hutnik” w Jastrzębiej Górze, była mniejsza niż zwykle. Zabrakło również niektórych stałych bywalców z grona autorów, ale mimo to – a może właśnie dlatego że – konwent uznano za udany, a najbardziej chwalono kameralną atmosferę zjazdu. Odbywał się on jako „Konferencja Korporacji Nordcon Technologies”, a jego tematyka krążyła wokół cyberpunka, nanotechnologii i globalizacji. Nieustannie prowadzono polowania na androidy, nie udało się zapobiec kilku aktom terrorystycznym, innym happeningom nie było końca. Warto zaznaczyć, że konwent przygotowany został przez młodsze pokolenie działaczy GKF (bardziej doświadczeni odpoczywali po trudach euroconowych), a jego sprawne przeprowadzenie zapowiada sukcesy imprezy i klubu również w przyszłości.

czerwiec 2000, październik 2001.
opracował Grzegorz Szczepaniak

literatura:

„Informator GKF”: #31, #61, #71, #81, #91, #103, #115, #128/129, #140.

„Czerwony Karzeł”: #1, #3, #5.

Krasnoludy, anioły i ołowiane żołnierzyki

Imladris V, 26-28.10.2001

Wróciłem właśnie z Krakowa i na gorąco spisuję wrażenia z interesującego konwentu Imladris. Ta znaczna impreza rozrosła się niebywale w ciągu trzech lat, od których biorę w niej udział. Od kameralnego spotkania doszła do tłumnego zgromadzenia graczy i innych entuzjastów szeroko rozumianej fantastyki, wypełniających pokaźnych rozmiarów szkołę, gdzie odbywały się trzy równoległe sesje oficjalne, nie licząc spotkań zorganizowanych przez samych uczestników (była taka możliwość) oraz, rzecz jasna, rozgrywanych gier. Chyba rozmiar imprezy jeszcze nie sięgnął „Krakonu”, ale kto wie, co będzie za rok.

Graczy umyślnie wymieniłem na pierwszym miejscu, bo stanowili większość, a pokaźna liczba prelekcji dotyczyła różnych problemów związanych z grami, np. czy lepiej grać wampirem, czy krasnoludem, jak budować intrygę i prowadzić śledztwo w RPG, jak tworzyć postać, epickość narracyjnych gier fabularnych, wojny skrzatów z koboldami itd., itp. Sporo wystąpień traktowało o historii, a z niej gracze czerpią pełnymi garściami. Nic dziwnego, że książki idą w ką, jak można sobie tak ekstra pograć. Piszę „nic dziwnego”, bo nie ma co nad tym faktem załamywać rąk, tylko przyjąć go jako zjawisko i zaakceptować. Najpewniej grę większość młodych ludzi przeżywa silniej niż literaturę, bo jest to impreza grupowa, medialna, a intrygę tworzą sami uczestnicy na bieżąco. Zjawisko, rzecz jasna, jest typowe dla wszystkich konwentów, a nie tylko krakowskiego Imladrisu.

Nadal w obszarach nadprzyrodzonych, chociaż już poza salami gier, poruszała się Maja Kossakowska. Pisarka ukazała nam wizję istic z nieba rodem, bo okazało się, że diabły to upadłe anioły, że prawdziwe anioły to żadne niewiniątka, a w piekle, którego terytorium zostało kiedyś arbitralnie określone, rezydują Bogu ducha winni autochtoni. W inny sposób zadziwił mnie Marek Huberath, wszak pisarz science-fiction, który stworzył pokaźnych rozmiarów pracę dowodzącą fizycznej niemożliwości istnienia smoków, krasnali i innych fantastycznych stworów w takich postaciach, w jakich zamieszkują karty opowieści sf&f. Do swoich kosmicznych robali z „Miejsca lęgowego” się nie ustosunkował, jak również do faktu splukania Gromberlandu do morza przez stale padające tam deszcze.

Było też trochę prelekcji na inne, bardziej „klasyczne” tematy, jak m. in. Anny Karwińskiej o SF i socjologii, Mariana Wierzhonia o social i political fiction, Mirosława Jabłońskiego o kinie Polańskiego, niżej podpisanego o zarazach XXI wieku (i bioterroryzmie), Szymona Sokoła o sztucznej inteligencji. Oczywiście nie zabrakło spotkań autorskich i spotkań z redakcjami pism, a także pokazów tańców i licznych konkursów. Kto chce więcej szczegółów, niech postudiuje program albo poszpera w sieci.

Donoszę ponadto, że w Krakowie jest już przynajmniej 10 000 wspaniałych knajp i że kularowe spotkania w tych knajpach udały się w 102%. A jeśli ktoś obliczy, że to niemożliwe, poradzę mu, żeby rankami uprawiał matematykę, a dopiero wieczorami, po zawieszeniu swojego naukowego krytycyzmu, czytywał poezję i literaturę, w tym teksty fantastyczne.

Andrzej Zimniak

P.S. Jako próbkę tekstu „z realu” dołączam fragment swojego wystąpienia, traktujący o wągliku i ospie (patrz str. 25).

Jestem z Wyspy Zielonej...

Bohaterowie, czyli my...

Nasza ekipa, w składzie Kasia, Piotrek, Waldek i niżej podpisany, wyruszyła do Irlandii 28 czerwca, ze szczerym zamiarem spędzenia na wyspie ponad 2 miesiące.

Po dwóch tygodniach spędzonych w Dublinie, Waldek wrócił do Polski na ślub (dodam, że na własny), a reszta nas ruszyła w trasę.

Trudne początki...

Na początku było marzenie. Nieśmiały plan – z mieczami na plecach objechać Zieloną Wyspę. Plan, który wydawał się szalony – troje Polaków chcących podbić Irlandię swoimi występami walk na miecze. Od pubu do pubu, od wioski do wioski – przemieszczając się autostopem w poszukiwaniu wikt i opierunku. Bez kasy, ścisłych planów, jedynie z mapą w rękę i entuzjazmem w sercu.

Potem był program w irlandzkiej telewizji. Był dziwny, ale niezwykle klimatyczny. Traktował o starym podróżniku, który przemieszczał się po wyspie pieszo, odwiedzając miejsca zapomniane przez ludzi. Co ciekawe – był to chyba jedyny raz, w ciągu dwóch tygodni w Dublinie, kiedy oglądaliśmy TV.

Nieco później dowiedzieliśmy się, że podróżnicy to pewna specyficzna kasta w irlandzkim społeczeństwie. Jest ich niewiele. Mówią własnym językiem – specyficzną odmianą gaelika. Cieszą się ludzkim szacunkiem i poważaniem, co ułatwia im podróżowanie.

Ten program dał nam motywację, kopniaka, który wypchnął nas z Dublina, z pułapki wielkiego miasta. Pokazał nam ścieżkę, którą później podążyliśmy, i dodał nam odwagi.

Jako, że kiepski ze mnie bohater, przed wyjazdem na prowincję miałem piekielnego stracha. Szybko okazało się jednak, że nasz plan działa zaskakująco sprawnie. Można go streścić w kilku zdaniach.

Po przyjeździe do miasteczka odwiedzaliśmy lokalne puby i hotele, proponując, że w zamian za jedzenie i mieszkanie na noc, zrobimy tego samego wieczoru pokaz walk na miecze. Irlandczycy to naród niezwykle gościnnie i bardzo lubiący rozrywki, a przeciętne irlandzkie miasteczko ma kilkanaście pubów¹, dlatego też raczej nie było problemów ze znalezieniem miejsca. Kiedy już się zadomowiliśmy i wrzuciliśmy coś na ząb, szliśmy zwiedzać okolicę. A jest co zwiedzać. Wieczorem robiliśmy pokaz, piliśmy piwo (ach ta irlandzka gościnność) i gadaliśmy z tubylcami do późnych godzin nocnych.

A rano, po przebudzeniu (około południa) znów wychodziliśmy na drogę, łąpać stopa.

Jak to zawsze jest w dobrej role-playowej drużynie, i u nas szybko nastąpiła specjalizacja.

Kaśka i ja załatwialiśmy zazwyczaj kontrakty, rozmawiając z właścicielami pubów i hoteli.

Piotrek i ja, walczyliśmy wzbudzając, powiem nieskromnie, zachwyt damskiej części publiczności. Po pokazie Kasia zbierała napiwki od publiczności, wzbudzając podobny zachwyt, tym razem męskiej części publiki, który w sposób bezpośredni przekładał się na



ilość posiadanej przez nas gotówki (nieprzypadkowo ochrzciliśmy ją ksywą Kasiasta).

No i *last but not least*, Piotrek regularnie rozmawiał z kierowcami, którzy brali nas na stopa, co zwykle kończyło się, że odwozili nas dalej niż początkowo chcieli.

I tak upłynęło nam 8 tygodni. Odwiedziliśmy w tym czasie 12 hrabstw, 28 miejscowości, poznając ten piękny kraj.

Bywało różnie...

Niezwykle ciekawą częścią naszej podróży była wielka różnorodność miejsc, w których mieszkaliśmy i robiliśmy pokazy. Jednego dnia spaliliśmy w luksusowym pokoju hotelowym, a już następnego w zatłoczonym schronisku młodzieżowym, na łózkach piętrowych. Raz jedliśmy obiad w wspaniałej restauracji, a kiedy indziej gotowaliśmy fasolę z najtańszych supermarketów, zagryzając chlebem o konsystencji waty.

Miejsca naszych pokazów także były dosyć zróżnicowane. Generalnie były to puby, ale zdarzały się również hotele, zamki, kluby nocne lub prywatne imprezy urodzinowe. Jak mawiają Irlandczycy – *you never know!*

Najzabawniej było w Kieran's Folkhouse Inn w Kinsale (hrabstwo Cork). Ta nazwa zdawałaby się wskazywać na tradycyjny irlandzki pub. Właściciel zażyczył sobie jednak, żebyśmy robili pokaz w przylegającej do pubu dyskotekce o 1 w nocy!

Cóż, bardzo to dziwne miejsce jak dla średniowiecznych polskich wojowników. Najemnicy jednak dostają pieniądze za walkę, a nie za gadanie, więc ostro wzięliśmy się do roboty. Aby zachować resztki konwencji średniowiecznej, zapytaliśmy DJ'a, czy na czas naszej walki mógłby puścić jakąś tradycyjną irlandzką muzykę.

Facet włączył „tradycyjne irlandzkie” techno, błyskające światełka dyskotekowe, stroboskop oraz dym. To była dziwna walka...

Kiedy indziej zostaliśmy zaproszeni do zamku Glin (XVIIIw.), w hrabstwie Limerick, który wynajmowała w tym czasie amerykańska rodzina z Las Vegas (około 20 osób). Walczyliśmy w pięknym zamkowym salonie, otoczeni zabytkowymi lampami, wazami i obrazami. Amerykanie zaś byli, wszyscy od małego dziecka do starego dziada, wyposażeni w aparaty z lampą błyskową, których używali z podziwu godną zawziętością. Za cud uznaję fakt, że nie zniszczyliśmy niczego.



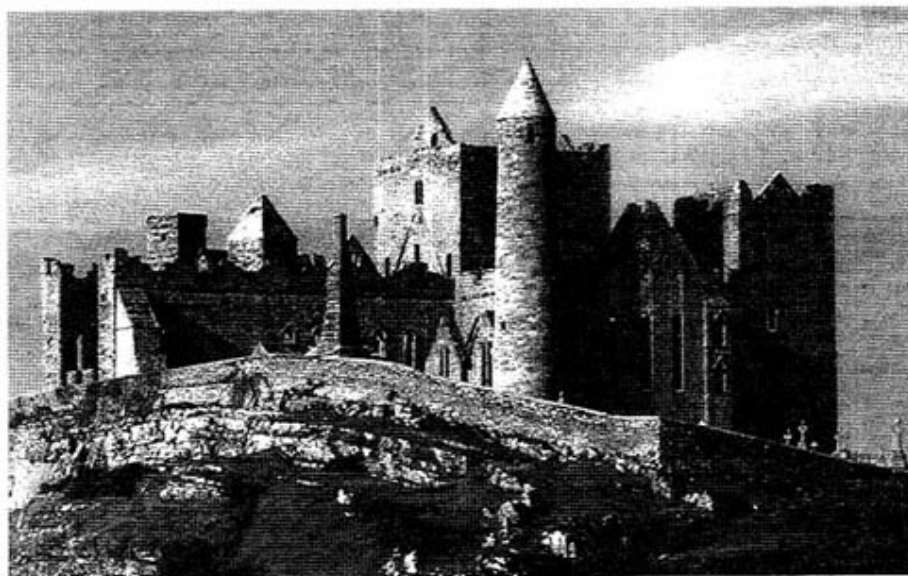
¹ Absolutnym rekordzistą w tym względzie jest miasteczko Listowell w hrabstwie Kerry, w którym zamieszkuje 3000 mieszkańców, a które ma 55 pubów (sic!)

Irlandia, jaka jest, każdy widzi...

Wszystkich, którzy chcieliby wybrać się na Zieloną Wyspę zapewniam, że krajobrazy irlandzkie są olśniewające. Irlandia jest też bardzo różnorodna – od ciągnących się po horyzont pastwisk, pełnych zrujnowanych zamków i opactw, przez niezwykle widowiskowe wzgórza, do pięknych klifów² nad oceanem.

Często zdarzało, że szliśmy polną drogą, spostrzegając nagle, że na środku łąki, pełnej owiec i krów, stoją ruiny zamku.

Jeśli lubicie ruiny, Irlandia to pierwszy kraj, który powinniście odwiedzić – według informacji Heritage Service (coś na kształt naszego ministerstwa kultury) znajduje się w tym kraju ponad 30 tysięcy ruin (zamków, opactw, katedr, itp.).



Irlandia, to również mały kraj, co jest odczuwalne na każdym kroku – poza Dublinem ich największe miasta to Cork (175 tyś. mieszkańców), Limerick (ok. 90 tyś.) oraz Galway (ok. 50 tyś.). Reszta to niewielkie miejscinki po kilka tysięcy mieszkańców.

Jest jednak i trochę ciemniejsza strona Irlandii, czego nie można pominąć. Po pewnym czasie spędzonym w tym kraju, czuje się, że jest to miejsce stworzone dla turystów i widać w nim pewną sztuczność. Przez pewien czas czułem się, jakbym był w czymś na kształt wielkiego Disneylandu. Centra turystyczne, równie powszechne, co bezużyteczne, pełne są pamiątek, drogich, ale tandetnych i, jak mówią sami Irlandczycy, produkowanych w Chinach.

Większość biznesów nastawiona jest na turystów i maksymalne wyciąganie z nich gotówki.

To jest trudne do opisanie, ale wyczuwalne po dłuższym pobycie na Zielonej Wyspie.

² W Irlandii znajduje się największy klif morski w Europie. Slieve League, w hrabstwie Donegal, ma ponad 500 metrów wysokości.

To co najważniejsze, czyli ludzie...

To co nas najbardziej ujęło w tym kraju – to jednak ludzie. Irlandczycy są bardzo specyficzni w swoim podejściu do innych – przyjaźni, otwarci, ale pełni słomianego zapachu. Mają również specyficzne poczucie humoru, które najlepiej zilustruje przykład.

Bohaterką tej opowieści jest Hanah, niezwykle miła starsza pani, szefowa pubu W.N.Byrne's w Kilkenny, dla której robiliśmy przez weekend pokazy.

Kiedy opuszczaliśmy Kilkenny poprosiliśmy ją, aby wystawiła nas na drogę wyjazdową za miasteczko, aby łatwiej było nam złapać stopa.

Po krótkim zastanowieniu, Hanah zawiozła nas za miasto i zostawiła w pobliżu wjazdu do dużej posesji, umieszczonej w środku parku, mówiąc „to będzie dobre miejsce dla was”.

Miejsce rzeczywiście wydawało się być dobre – byliśmy widoczni, kierowcy mieli sporo miejsca, żeby się zatrzymać. Nie mogliśmy jednak nic złapać i staliśmy 3 godziny w padającym deszczu. Wreszcie podwiózł nas starszy pan, który uświadomił nas, że spędziliśmy 3 godziny przed wjazdem do szpitala dla upośledzonych umysłowo. No comment...

Jeżeli jesteście niecierpliwi i zawsze Wam się spieszy, nie dogadacie się z Irlandczykami. Generalnie wyznają oni dwie zasady – po pierwsze „take your time” (w znaczeniu „wyluzuj się, poczekaj i baw się dobrze”) oraz „no panic!”.

Jest to widoczne na każdym kroku – ci ludzie nigdzie się nie spieszą. Irlandzkie „przyjdę za 15 minut” znaczy w przetłumaczeniu na polski „będę w przeciągu godziny”.

Potrzebowałem ponad 2 tygodni, żeby się przestawić na ich tryb życia i – uwierzcie – było warto. Po co się spieszyć?

Legendarna jest irlandzka gościnność. Odczuliśmy to bardzo wyraźnie. Zdarzyło się kilka razy, że szukając miejsca do pokazów, szefowie pubów mówili: „Nie mogę wziąć Was na dzisiaj, ale nie zostawię Was głodnych” i zapraszali nas na obiad. Kiedy indziej, kiedy w żaden sposób nie mogliśmy znaleźć pubu, który by nas chciał, i jechaliśmy stopem do hotelu, facet, który nas wiozł, zaproponował, że przenocuje nas u siebie, bo „po co macie płacić za hotel”. Spędziliśmy noc w domku jego rodziny nad oceanem, a rano po śniadaniu odwiózł nad do następnej miejscowości.

I to już koniec...

Ostatnie dwa dni w Irlandii spędziliśmy w Dublinie. Sprzedałem swój miecz – wisi na ścianie The Castle Inn, pubu położonego w pobliżu zamku dublińskiego. Odwiedziliśmy również polską ambasadę w Irlandii. Pan Ambasador Janusz Skolimowski, niezwykle sympatyczny człowiek, przyjął nas na kawę i bardzo zainteresował się naszą podróżą. Obiecał też, w przyszłym roku, jeśli zdecydujemy się na powtórkę naszego „tourne”, pomóc nam w bardziej profesjonalnym przygotowaniu tego wyjazdu.

Kto wie, może wrócimy...

Marcin Zajdel



Nowości biblioteki GKF w październiku 2001

- Barclay James „Złodziej świtu”. Fantasy – „Saga o krukach” księga I
- Berger Thomas „Artur Rex”. „Satyryczne przedstawienie legendy arturiańskiej”
- fanzin „Miesięcznik 137”
- Eddings David & Leigh „Kodeks rivański”. „Starodawne teksty Belgariady i Malloreonu” – opis świata przedstawionego powieści
- Gemmell David „Legenda kroczącej śmierci”. Fantasy
- Harman Andrew „Lemingrad”. Humorystyczne fantasy
- Keyes Greg „Ostrze zwycięstwa I: Podbój”. Star Wars: Nowa Era Jedi
- Knaak Richard A. „Diablo 1: Dziedzictwo krwi”. Fantasy
- Knaak Richard A. „Dzień Smoka”. Fantasy (Warcraft)
- komiks: Anderson – Carrasco „Opowieści Jedi: Upadek Imerium Sith”
- komiks: Arleston & Tarquin „Lanteust z Troy: Kość Magohamotha”
- komiks: Marini – Smolderen „Cygan: Syberia w ogniu”
- komiks: Marini – Smolderen „Cygan: Cygańska gwiazda”
- komiks: Rosiński – Van Hamme „Thorgal: Słoneczny miecz”
- Norton Andre „Nie ma nocy bez gwiazd”. Fantasy
- Nylund Eric S. „Miasteczko Day Water”. Groza
- Preston Douglas & Child Lincoln „Relikt”. Groza
- Rowley Christopher „Miecz dla smoka”. Fantasy
- Rowling J.K. „Harry Potter i czara ognia”. Czwarty tom cyklu.
- RPG: Forgotten Realms „Campaign setting”. Podręcznik
- RPG: Dungeons & Dragons „Tome and Blood: A guidebook to wizards and sorcerers”. Podręcznik
- Sapkowski Andrzej „Rękopis znaleziony w smoczey jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy”
- Sasaki Mirek „Kamienie słońca i serca”. Fantasy – „Pieśń o Ludziach Ziemi”, tom III
- Stewart Heike, Stewart Sean „Nocna straż”. Science fantasy
- Stirling S.M. „Piąta kolumna”. SF
- Wolski Marcin „Rekonkwista”. Kontynuacja „Psa w studni”.

przyg. misz



NIUSY

„WYBORCZA” O KLASYKACH

„Gazeta Wyborcza” opublikowała w piątek 5 bm. wywiad z wdową po Stanleyu Kubricku, a w sobotę 6 bm. – artykuł o twórczości i obsesjach Philipa K. Dicka.

jpp

FANTAZYJNY „PRZEKRÓJ”

Popularny krakowski tygodnik, w numerze z 14 października, bardzo dużo miejsca poświęcił literaturze *fantasy*, zwłaszcza prozie Tolkiena i Sapkowskiego – oraz powstającym właśnie ich adaptacjom filmowym. Wśród kilku tekstów jest m.in. artykuł Marka Oramusa.

jpp

„CO SIĘ ODLECZE – TO NIE UCIECZE”, CZYLI: „POWITANIE JESIENI”

14 października odbyło się wreszcie, ciągle w tym roku odwlekane, tradycyjne *Garden Party w Kwiatkach u PIPIDziejów*. Ponieważ październik mieliśmy ładniejszy niż wrzesień (a nawet niż sierpień) – w wejherowskim ogródku było miło, ciepło i... kameralnie (Przechlewscy, Mazurowscy, Papierkowscy, Szczepaniakowie, bracia Szklarscy).

Jeśli klimat będzie się nadal tak „ocieplał” – przyszłoroczne *Garden Party* ma szansę odbyć się w listopadzie, pod bardzo fantastycznym (bo nawiązującym do samego Witkacego) hasłem: *Pożegnanie jesień!*

pak

NIE TYLKO MY MAMY JUBILEUSZ!

Ukazał się 25. nr komiksowego proziny „AQQ” (z 3. nr barwnej „Komixoramy” w środku). Podwójne gratulacje dla naszych poznańskich Przyjaciół!

Wewnątrz jak zwykle: komiksy, publicystyka, recenzje innych pism komiksowych. Polecamy!

jpp

„GW” O SF & F

W „Gazecie Wyborczej” z dnia 26 października ukazała się recenzja z powieści Jacka Dukaja *Czarne oceany*. Całkiem życzliwa i wnikliwa. Recenzent „Wyborczej” zauważył, że Dukaj napisał swe pierwsze (głośne!) opowiadanie mając 15 lat; teraz, w wieku lat 27 – debiutuje jako powieściopisarz. Stanisław Lem opublikował *Astronautów* mając już lat 30. Co będzie zatem pisać Dukaj, gdy będzie wieku Lema-autora *Solaris*?

Za to w wydrukowanym dzień wcześniej „Magazynie” zdrowo dowalono *Harry’emu Potterowi* – odmawiając mu nie tylko jakichkolwiek walorów literackich, ale nawet logicznej konstrukcji fabularnej oraz pozytywnego oddziaływania wychowawczego (i to bynajmniej nie z pozycji „integrystycznych”).

jpp

WIEŚCI FILMOWE

• Dotychczasowy dystrybutor „Drużyny Pierścienia”, firma Kino Świat International, zrezygnował z dystrybucji filmu. Tytuł przejął Warner Bros. Poland. Kino Świat nie sprecyzowało, co konkretnie zmusiło ich do porzucenia trwającej już od kilku miesięcy promocji, powołując się na „nieoczekiwane okoliczności”.

Światowa premiera filmu „Władca pierścieni: Drużyna pierścienia” odbędzie się w Londynie 10 grudnia. Polska premiera obrazu zaplanowana była na 8 lutego 2002 roku. Nowy dystrybutor ustalił datę wejścia do kin na 15 lutego.

• Film „Harry Potter i Kamień Filozoficzny” będzie miał swoją polską premierę 18 stycznia 2002 r. Dystrybutorem w Polsce jest Warner Bros. Poland.

• Jak donosi „Rzeczpospolita”, David Lynch zamierza założyć w Polsce studio filmowe. Siedziba wytwórni ma się mieścić w Łodzi. Polskim partnerem reżysera będzie Fundacja Tumult, organizator festiwalu Camerimage.

Budowa studia ma rozpocząć się w przyszłym roku, a współpracę z nim zapowiedzieli między innymi Peter Weir i Roland Joffe. Studio zajmować ma się przede wszystkim pracami postprodukcyjnymi i nagrywaniem muzyki, jednak uczestniczyć będzie również w produkcji filmów od początku do końca.

Swoją najnowszy obraz chciałby w studiu wyprodukować sam Lynch. Bardzo prawdopodobne, że z usług studia skorzysta również Peter Weir, który na potrzeby swojego najnowszego projektu szukał będzie w Europie Środkowowschodniej plenerów i statystów. Roland Joffe chciałby w studiu prowadzić kilkutygodniowe warsztaty filmowe, do udziału w których zapraszani byłiby studenci szkół filmowych z Europy Środkowowschodniej. Uczestników warsztatów Lynch, Weir i Joffe wybieraliby na podstawie nadesłanych etiud.

• „Dreamcatcher” to kolejna powieść Stephena Kinga, która zostanie przeniesiona na duży ekran. Reżyserem filmu będzie Sara Shaak. Zdjęcia rozpoczną się w styczniu przyszłego roku; kręcone będą w kanadyjskim miasteczku Prince George.

• Steven Soderbergh (ostatnio „Traffic”) wyreżyseruje „Solaris”. To już druga ekranizacja tej powieści Lema, po filmie Andrieja Tarkowskiego z 1972 r. Reżyser pisze także scenariusz. Oby uniknął amerykańskiej pompatyczności...

misz



TO LUBIĘ

Stanisław Lem „Opowieści o pilocie Pirxie”

**Diabeł w człowieku, diabelska technika,
człowieczeństwo robotów**

[Uwaga, to jest szkic krytyczny, nie recenzja. Więc żeby nie było zaskoczeniem, że opisana jest cała treść książki].

Kto nie zna „Opowieści o pilocie Pirxie” Stanisława Lema, ten bardzo wiele traci. To arcydzieło gatunku na trwałe weszło do kanonu literatury science fiction.

„Opowieści...” zostały napisane i wydane tuż po historycznym postawieniu stopy na Księżycu przez Larsa Armstronga. Odzwierciedlają typowe dla tego okresu emocje ludzkie: zachwyt nad otwierającymi się nagle przed ludźmi niebywałymi perspektywami i horyzontami. W tym czasie wydawało się, że nowo odkrywana technika jest już bliska ostatecznego triumfu, a już tylko kwestią czasu jest odwiedzenie przez człowieka Marsa i dalsza eksploracja kosmosu.

Taki jest też nastrój opowiadań Lema o pilocie Pirxie. W każdym razie pierwszych z nich.

Pierwsze strony książki naszego mistrza SF to opis typowych losów eksploratora kosmosu. Rozpoczyna się „Test”, gdzie Pirx jest ledwie kadetem, studentem szkoły kosmicznej. W czasie jego pierwszego lotu na Księżyc omal nie ginie, cudem ratując statek przed upadkiem na powierzchnię; dopiero poniewczasie okazuje się, że w rzeczywistości (ukryto to przed nim) leciał w symulatorze. Następnie ukazany jest Pirx udający się na patrol do mało uczęszczanego sektora kosmosu, gdzie w tajemniczy sposób znikają rakiety wraz z ich pilotami. Pirx odkrywa przyczynę tego – jest nią pojawiające się na radarze dziwne światelko, wyglądające jak ślad tajemniczego statku kosmicznego. Bohater „Opowieści...” omal nie ginie, odlotując jego śladem poza Układ Słoneczny (ograniczone są zapasy tlenu), aż wreszcie odkrywa, że jest to jedynie efekt awarii radaru. W pewnych specyficznych warunkach ukazuje on nie istniejące obiekty.

W kolejnym opowiadaniu, „Albatrosie”, Pirx jest na pokładzie tytułowego statku świadkiem katastrofy innej, pobliskiej rakiety, na której wybucha reaktor atomowy. Tu po raz pierwszy pojawia się wyraźne (wyraźniejsze niż w poprzednim „Patrolu”) zwątpienie w niezawodność techniki, która daje ludziom wiele, ale może i doprowadzać do nieszczęść.

Dalej następuje cała seria opowiadań, w których powoli maleje fascynacja odkrywaniem kosmosu, rośnie natomiast poczucie niepewności i zagrożenia techniką. „Terminus” to historia podróży bardzo starym, odremontowanym statkiem kosmicznym, na którym trzydzieści lat wcześniej doszło do katastrofy. Tytułowy człecopodobny robot wystukuje nocami na rurach – nieświadomie – wypowiedzi nadawane w czasie minionej awarii alfabetem Morse’a przez odciętych na różnych pokładach, umierających członków załogi. Terminus zapamiętał sygnały i wciąż odtwarza ich dźwięki podczas prac remontowych. Pirx postanawia oddać go na złom.

W „Odruchu warunkowym” opisane jest zdanie przez bohatera najlepiej na rym (jeszcze podczas studiów) dziwnego testu; polega on na odcięciu wszystkich wrażeń zmysłowych w wodzie o temperaturze ciała, w masce przesłaniającej oczy, tuż pod powierzchnią. W nagrodę Pirx jedzie na opuszczoną przez Anglików i Brytyjczyków stację badawczą po ciemnej stronie Księżyca, na wpół zawałoną osuwiskiem skalnym. Jest to pretekst do opisu centralnego miasta satelity Ziemi i do przedstawienia fascynujących krajobrazów lunarnych. I tu jednak kryje się mroczna tajemnica: w okolicach stacji zginęło dwóch ludzi. Z niewiadomych przyczyn w czasie zupełnie pozbawionej światła nocy przebywali oni w pobliżu wysokiego urwiska (jeden z nich spadł). I tę tajemnicę Pirx wyjaśnia, w ostatniej chwili ratując przed śmiercią towarzysza. Znów

przyczyną jest awaria radaru: w momencie, gdy bohater schodzi do studni przy stacji i nie wychodzi z niej przez dłuższy czas, urządzenie podaje jego fałszywe położenie – właśnie przy urwisku. Towarzysz Pirxa udaje się tam na poszukiwania, ten ostatni w porę jednak odpala race sygnalizacyjne.

Następnie tematyką opowiadań Lema staje się problem udoskonalania techniki i budowy coraz bardziej samodzielnych, coraz bardziej przypominających człowieka robotów. W „Polowaniu” jeden z nich, o nazwie Setaur, jako pierwszy taki automat w historii buntuje się i zaczyna zabijać osoby pracujące na pustyni księżycowej. Następuje pościg, prowadzony przez ludzi kompletnie nie przygotowanych do takiego zagrożenia. Oprócz – jak zwykle fascynującego – opisu tajemniczej powierzchni lunarnej, przedstawione zostają niepokojąco inteligentne zachowania automatu. Motyw podobieństwa robotów do człowieka jeszcze silniej zostaje wyeksponowany w „Wypadku”. Tu Pirx, przebywając z braku innego zajęcia na misji badawczej na niezamieszkałej planecie, odkrywa, że robot Aniel, zamiast zgodnie ze swym programem zbierać próbki gruntu, podjął wspinaczkę po bardzo wysokiej ścianie górskiej. Bohater razem z towarzyszem rusza za nim. W końcu obaj odkrywają, że Aniel, nie mając innej możliwości dostania się wyżej, zdecydował się na ryzykowny skok w stronę jedynej dostępnej półki skalnej. Spadł kilkaset metrów w dół. Pirxowi nasuwa to na myśl pytania o ludzkie motywy robota – chęć pokonania samego siebie (wspinaczka) oraz przyjęcie za dopuszczalne ryzyka przez ten arcyracjonalny i arcylogiczny (z pozoru?) automat.

Kolejne jest „Opowiadanie Pirxa” – najbardziej niezwykle i odbiegające od pozostałych w zbiorze. Pirx odkrywa, że razem z pyłem kosmicznym, przybyłym z odległej części galaktyki, dryfuje z ogromną szybkością olbrzymi, niezwykle stary, nie stworzony przez ludzi statek kosmiczny. Spłot pechowych okoliczności sprawia jednak, że bohaterowi nie udaje się zanotować trasy wyprzedzającego go obiektu – dane wprowadzane przez niego do „kalkulatora” (Lemowy komputer) nie zostają wydrukowane, ponieważ skończyła się taśma papieru. Szansa na poznanie obcej cywilizacji zostaje stracona. Ta opowieść, jedyna w książce pisana subiektywną narracją pierwszoosobową, jest jakby wytchnieniem dla superrealizmu pozostałych jej części. Dowodzi, że nawet scjentyista Lem potrzebuje czasem niesamowitości. Jako pierwsza w zbiorze ukazuje też, że nawet najbardziej wyrafinowana technika może być niczym wobec niedoskonałego człowieka.

Następne opowiadanie, jedno z najbardziej dramatycznych i fascynujących, to „Rozprawa”. Jest to historia testu, jaki zobowiązał się przeprowadzić Pirx: sprawdzenia zachowania androidów wysokiej klasy, będących nie do odróżnienia od człowieka. Test ten może zdecydować o ich przyszłej masowej produkcji lub o rezygnacji z niej. Jeden z robotów z załogi (jej część – jąka, Pirx nie wiedział – stanowili ludzie, część zaś androidy, tak by bohater nie poddawał tych ostatnich nadmiernym rygorom) dokonuje na statku sabotażu. Chce w ten sposób wykazać, że androidy nie nadają się do lotów kosmicznych, będą za to przydatne na Ziemi, tę zaś chce z innymi automatami sobie podporządkować. Aby zdobyć władzę na planecie, musi oprócz spowodowania wypadku udowodnić, że góruje nad człowiekiem umiejętnościami. W tym celu doprowadza do katastrofy: zablokowania się w luku transportowym wyrzucanej w przestrzeń sondy i utraty stateczności przez raketę na orbicie Saturna. Następnie podejmuje szalony manewr, polegający na przeprowadzeniu statku wąską przestrzenią między pierścieniami planety. Zamiast zrobić to bezpiecznie (co potrafił), zmienia jednak nagle plan: fałszywie przypisując Pirxowi chęć ośmieszenia go (w wyniku niezrozumienia motywów człowieka), postanawia dokonać zemsty. Ludzkiej części załogi w ostatniej chwili udaje się powstrzymać go od uruchomienia przyspieszenia, które by ją zabiło. W opowiadaniu znaleźć można rozważania o człowieczeństwie robotów, które musiały inspirować twórców takich jak Philip Dick. Jest tu też słynne chyba pytanie, które Pirx zadaje robotowi: „Czy pan wierzy w Boga?”

I jest wreszcie ostatnie, złowróżbne, puentujące wszystkie poprzednie historie opowiadanie „Ananke”. Ananke to grecka bogini przeznaczenia; Pirx myśli o niej, spowodowany do tego katastrofą statku kosmicznego nowego rodzaju na Marsie. Ananke uderza we wszystkich kosmonautów, dawniej tak pełnych marzeń: każdy start rakiety, każde przyspieszenie powodują obumieranie pewnej ilości neuronów w mózgu i w tempie szybszym niż u innych ludzi wyniszczają organizm. W pewnym momencie doświadczonym wygom kosmicznym zabrania się dalszego pilotażu; przywiązanie do Ziemi jest dla nich tragedią. Lepsi z nich są zatrudniani przy testowaniu nowych komputerów pokładowych, zdolnych do automatycznego lądowania i startu. I tu są jednak w stanie spowodować tragedię. Komandor Cornelius, chory na nerwicę natręctw, przygotowując komputer rozbitej później przy lądowaniu rakiety, zmusił go do zajmowania się naraz tak wielką ilością spraw, do powtarzania dla pewności swoich obliczeń tyle razy, że ten po prostu nie wytrzymał przeciążenia. Pirx, uczestniczący w pracach komisji badającej przyczynę wypadku, domyśla się tego, wie jednak, że pozostali członkowie grupy – między innymi naukowcy teoretycy z firmy, która wyprodukowała komputer – w to nie wierzą. Tymczasem do Marsa zbliżają się kolejne dwie maszyny nowego typu; te też prawdopodobnie ulegną katastrofie. Pirx postanawia wydobyc od Corneliusa przyznanie się do winy. Wysła do niego telegram, wiedząc, że jego tekst będzie dla niego ostatecznym ciosem; robi to w teatralny sposób, cytując słowa ulubionego pisarza Corneliusa, Edgara Poe: „THOU ART THE MAN” („Ty stwarzasz człowieka”). Cornelius odpisuje, że działał w dobrej wierze, lecz bierze na siebie pełną odpowiedzialność, a następnie w desperacji popełnia samobójstwo. Opowiadanie kończy się puentą: skończyła się pewna epoka. Mars przestał być nieosiągalną plamką na niebie i inspiracją do marzeń. Teraz trwa już na nim zwykle, mozolne życie, po pustyniach Czerwonej Planety przewala się w gwałtownych wichurach piasek, a człowiek, tak jak zawsze, jest zdolny do zła i zbrodni.

Tyle tego przydługiego opisu treści książki – jest ona jednak po prostu niezwykle wprost bogata. Trudno jest opisać rozmiary niezwyklej, nieprawdopodobnej erudycji i wiedzy Lema. Swobodnie operuje on wiedzą z prawie każdej z nauk technicznych, a często i bardzo daleko wyprzedza je w swoich twórczych hipotezach. „Opowieści o pilocie Pirxie” fascynują niebywałą dokładnością i precyzyjnością. Każdy szczegół świata przedstawionego jest dokładnie przemyślany, zaplanowany i użyty w określonym celu, a aby znaleźć jakikolwiek wyłom w rozumowaniu Mistrza SF (czy to możliwe?) – trzeba by było... drugiego Lema, gdyż człowieka tak wszechstronnego znaleźć jest niezwykle trudno. „Opowieści...” biją na głowę pod względem wiadomości nauce przytłaczającą większość pozostałych powieści fantastycznonaukowych, zarówno teraźniejszych momentowi ich powstania, jak i przeszłych oraz przyszłych.

Książka ta to jednak nie tylko fascynujące i fenomenalnie dokładnie rozwinięcie teorii naukowych – to również filozofia. Zmienia się ona tym bardziej, im dalsze są stronicie zbioru. Początkowo Lem wykorzystuje (twórczo) schemat prozy przygodowej, rozważań o naturze otaczającego nas świata jest stosunkowo niewiele. Później jednak opowiadania stają się coraz głębsze, a myśli takie zaczynają stanowić ich centrum. Nie bez przyczyny Lem nazywa siebie (a inni jego) filozofem komputerów.

Cóż więc książka mówi o człowieku w świecie gwałtownie rozwijającej się techniki? Początkowo występuje tu fascynacja możliwościami ludzkiego umysłu: oto wymyślił on rakiety, zaczyna nowy, wielki rozdział w swoich dziejach, wszystkie drzwi stają przed nim otworem, ten zaś prędzej czy później (raczej prędzej) je otworzy. Przed człowiekiem niewiele zostało już ograniczeń. W najbliższej przyszłości czeka go przygoda zapełniania białych plam na mapie galaktyki. Jeśli będą występowały jakieś przeszkody, sprawią mu one problem, ale ostatecznie je usunie. W pierwszych fragmentach Lem jest więc mało krytyczny.

Później krytycyzmu zaczyna przybywać, i to tak gwałtownie, że przeradza się wręcz w wielką obsesję. Dostrzegane zaczynają być również zagrożenia związane z techniką: jej

aludzkosc, zimne wyrachowanie procesów matematycznych, którego władzy się poddajemy i w nieznanym tylko stopniu ją kontrolujemy; niedoskonałość automatów, nieustannie powtarzające się ich awarie, powodujące niejednokrotnie śmierć eksploratorów kosmosu; a także niepokojące, coraz większe człowieczeństwo robotów. Ich coraz bardziej przypominające ludzkie motywy (jak skok na półkę skalną z „Wypadku”), coraz większa samodzielność, bunty, czy wręcz otwarte dążenie do zdominowania i zapanowania nad ludźmi – wszystko to potęguje poczucie zagrożenia człowieka przez technikę wymykającą się z jego rąk i władzy. Początkowy zachwyt zastępuje uczucie dokładnie odwrotne – stwierdzenie, że, mówiąc obrazowo, wychowało się żmiję na własnym tonie.

Wszystko to prowadzi do wniosku – no właśnie, jakiego? To ludzie przecież stworzyli sobie samym tak wielkie zagrożenie! Dobrym komentarzem jest tu stwierdzenie Lema, że jeśli tylko człowiek ma możliwość czynienia zła, na pewno to zrobi. A w każdym razie zawsze znajdzie się jakiś chętny.

Trzeba bowiem spojrzeć także na drugą stronę swobodnego duetu ludzie-technika: na nas. Nawet najlepsza, najnowocześniejsza technika nie będzie nigdy doskonała i nie zapewni nam szczęścia, jeśli będzie programowana przez – niedoskonałego! – człowieka. Płyne stąd bardzo głęboki pesymizm: człowiek nigdy nie sięgnie swoich marzeń o wielkości, nigdy się nie zmieni, zawsze będzie popełniał te same błędy (choć w różnych sytuacjach) i skłonny będzie czynić zło, najgorsze podłości.

I trzeba to zaakceptować, ponieważ nie ma innego wyjścia.

*

Poprzez swoją mądrość i głębię „Opowieści o pilocie Pirxie” weszły na stałe do grupy najwybitniejszych dokonań literatury światowej. Dziś, ponad trzydzieści lat po napisaniu, nie

zestarzały się ani odrobinę, nie straciły nic ze swej wartości i tak samo fascynują. I nie przeszkadza w tym wcale fakt, że – na przykład – loty transportowe na Marsa i z powrotem nie opłacałyby się nawet, gdyby jego powierzchnia była pokryta brylantami (mówi to sam Lem), a komputer nazywany jest „kalkulatorem”. Nie to jest bowiem w książce najważniejsze, a jej przesłanie, które wciąż jest świeże i odkrywczе, a nawet nabrało w ostatnich latach niespotykanej dotąd aktualności. Tym bardziej podziwiać należy autora, który wskazał najważniejsze (jak się w dzisiejszej perspektywie wydaje) problemy stojące przed człowiekiem tyle lat temu, i to w epoce największego technicznego hurraoptymizmu.

„Opowieści...” są niezwykłym połączeniem scjentyzmu i jego filozofii z bardzo mądrymi przemyśleniami o człowieku. Są po prostu książką uniwersalną – i dlatego pamiętać o niej będzie jeszcze wiele pokoleń.

Marcin Jan Szklarski



W następnym wieku (4) Co robią marynarze w kosmosie



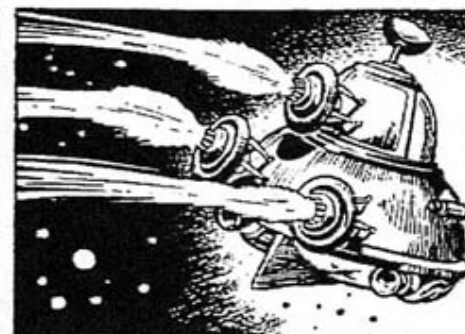
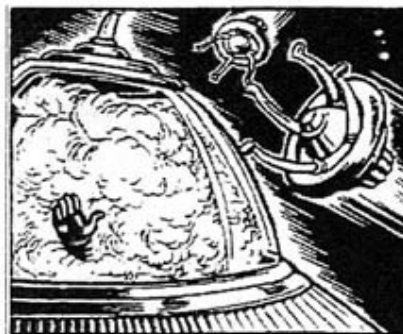
„Kajtek i Koko w kosmosie” Janusza Christy to komiks mający już trzydzieści lat – jest zatem starszy ode mnie... Ukazywał się codziennie w odcinkach w „Wieczorze Wybrzeża” aż przez cztery lata: 1968-72. Jest najdłuższym polskim komiksem – i jednym z najlepszych polskich komiksów. Wydawnictwo Egmont postanowiło w tym roku przypomnieć czytelnikom niezwykle przygody dwóch marnarzy, godzących się na udział w eksperymencie zwariowanego profesora Kosmosika, który wysłał ich do gwiazdozbioru Oriona.

Nie jest to pierwsza próba odświeżenia dzieła Christy – na początku lat 90-tych ukazały się trzy jego tomy w wersji pokolorowanej, następne jednak nie ujrzały światła dziennego. Przedsięwzięcie Egmontu po raz pierwszy zbiera niemal wszystkie (1120 na 1265) „paski” w jednym zbiorze. Powstał gigantyczny album w formacie nieco mniejszym od A4, o objętości 566 stron, z twardą oprawą. Cena jest oczywiście adekwatna do rozmiarów – warto jednak wydać te 50 złotych.

Dla jednych lektura będzie odświeżeniem po latach starych historii; dla innych, którzy tak jak ja znali dotąd owe trzy kolorowe albumy, rozwinięcie emocjonujących wątków poznanych przed niemal dekadą; ci, do których komiks Christy w ogóle dotąd nie dotarł, również spędzą czas bardzo przyjemnie.

Konstrukcja serialu komiksowego ma oczywiście swoje prawa – stąd dwa paski znajdujące się na każdej stronie nie zawsze są do końca spójne; całość dzieli się na krótkie, „zamknięte”, spuentowane odcinki, w wyniku czego niektóre plansze „rozerwane” są na dwie połowy. Nie przeszkadza to jednak w lekturze – trzeba to po prostu zaakceptować.

Czytelnik znajdzie tu to, co najlepsze u Christy: ironię, humor i nieskrępowaną wyobraźnię. Są one dla autora ważniejsze od ścisłego trzymania się prawdopodobieństwa – jego intencja jest czytelna i w odczycie nie zwraca się uwagi na szczegóły w rodzaju lądowania na obcych planetach całą rakieta, zamiast tylko lądowikiem (tutaj usprawiedliwia Christę fakt, że wymyślił to jeszcze przed lądowaniem na Księżycu!), albo błyskawiczna nauka języka obcych ras przez naszych bohaterów. (Na plus należy pomyśleć o „kabinie antygravitacyjnej”). Zamiast tego cieszy ukazana



przez autora „obyczajowość” – akcja nie skupia się wyłącznie na „posuwaniu do przodu”, sporo jest natomiast zabawnych (albo i nie) epizodów. I tak np. Koko przekracza zakaz zrywania rzodkiewki (czego efektem jest pokąsanie przez mechanicznego psa); chór robotów śpiewa nudzącemu się Kokowi „szła dziewczeczka do laseczka”; niektóre roboty są nalogowcami (uzależnienie od oliwy); roboty silują się na ręce; robot, kłócąc się z Kokiem, wskazuje na niego palcem i mówi: „niech mi odda trybik”; robot, któremu przeszkadza hałas, bije wszystkich przekraczających znośny poziom decybeli; itp. Najwięcej zaś jest „iskrzenia” i kłótni między bohaterami. Chwył to wypróbowany, który i tutaj sprawdza się znakomicie: stworzyć skontrastowanych bohaterów. Kajtek jest odważny, bohater i poważny; Koko jest tchórzem, ale tchórzem sympatycznym, który nie opuści przyjaciela w niebezpieczeństwie (lub przynajmniej stara się go nie opuścić) – natomiast w chwili spokoju lubi pozować na herosa. Koko jest źródłem większości komizmu w komiksie – gdyby był tak poważny, jak Kajtek, to cała historia byłaby o niebo nudniejsza! Dzięki temu wszystkiemu świat przedstawiony naprawdę żyje.

Bardzo ciekawe są też wizje obcych cywilizacji – nie powstydziliby się ich najlepsi pisarze fantastyki (celowo nie piszę: sf, bowiem w pewnym momencie w środku sf pojawia się „80-procentowe” fantasy!); sporo pomysłów z tej części opowieści rozwinął Christa w „Kajku i Kokoszu”. Spośród nich szczególnie przypadł mi do gustu niezwykle świat nadwodniaków i podwodniaków, w którym podwodniacy wyglądają jak ludzie, lecz mają błony między palcami; nadwodniacy natomiast nie mają błon, ale ich głowy wyglądają jak duże flądry.

Z przyjemnością należy stwierdzić, że „Kajtek i Koko w kosmosie” nie zestarzał się ani trochę przez 30 lat – odczytywany w roku 2001 nadal jest znakomity. Niewątpliwym wpływem na to ma fakt, że Christa nie opisywał wynalazków technicznych, w ogóle prawie nie tykał techniki – wszystkie sprawy związane z trudną sztuką prowadzenia statków kosmicznych zrzucił na „elektronowy mózg centralny” lub obcych. Dzięki temu mógł się skupić na tym, co umie najlepiej. A co umie najlepiej, ilustruje znakomicie cytując jedną z wypowiedzi Koka: „Od takich przygód już dawno byłbym siwy jak gołąb, gdyby nie to, że jestem łysy jak kolano”.

Już przy pierwszym odczytaniu (w czasach, gdy jeszcze podstawówki nie opuściłem) komiks wzbudzał we mnie emocje swoją niesamowitością i tajemniczością, atmosferą spotkania z nieznanym. Wtedy dane mi było niestety poznać tylko niewielką jego część. Dzisiaj czytałem „Kajtkę i Koka” z równie wielką przyjemnością. Co wskazuje, że trafiać on może do każdego – i trafiać będzie jeszcze długo.

Michał Szklarski

Janusz Christa „Kajtek i Koko w kosmosie”. Egmont 2001. Cena 49,90 zł.

P.S. Dziękuję PIPiDżejowi za wypożyczenie książki!



FILMOWE ALBUMY – CIĄGLE W MODZIE!

Przypomniały mi się lata 80. i popularne wtedy albumy „Wydawnictw Artystycznych i Filmowych” omawiające najśłynniejsze filmy danego kraju (*100 filmów angielskich, Film japoński, Film skandynawski*). Formuła tych książek była prosta: czołówka filmu, krótkie streszczenie i omówienie, fotos... i następny! Wtedy, gdy nie było tylu stacji telewizyjnych, oraz kaset VHS i płytek DVD (zostawały DKF-y i Iluzjon Filмотeki Polskiej) – był to jedyny sposób utrwalenia i kolekcjonowania wiedzy o tych dziełach.

Do podobnej koncepcji nawiązują kieszonkowe leksykony wydane przez „Rabit”, pod „patronatem” Andrzeja Pitrusa – „żywej legendy” młodego krakowskiego filmoznawstwa.

Trzy albumiki pożyczył mi niedawno Michał Szklarski: o *science fiction*, o filmie grozy, o westernie.

Przejrzałem je z wielką przyjemnością i uwagą. Ocena dzieła sztuki jest zawsze subiektywna, nie ze wszystkimi uwagami autorów więc się zgadzam (większości jednak przyklaskiwałem!) – ale była to kapitalna okazja do uporządkowania swej wiedzy nt. niektórych omawianych w leksykonach zjawisk (np. o, trudno w Polsce dostępnym, kinie *gore*).

I tu nasuwa się smutna refleksja: mimo rozwoju technologii audiowizualnych – ciągle o wielu trudno dostępnych tytułach możemy sobie tylko poczytać. Przydałyby jakieś „publiczne wypożyczalnie wideo” – gdzie oprócz najnowszych hitów kina akcji można by było

wypożyczyć wszelaką klasykę (zarówno tę „ambitną”, jak i tę „rozrywkową”). Ale jest to w naszych realiach utopia: biblioteki nie mają na zakup książek, co więc mówić o VHS i DVD...

Na zakończenie coś z nieco „innej beczki”. W poprzednim „Informatorze” znalazł się nius poświęcony rankingowi filmowemu na tysiąclecie. Ranking był dokonany przez widzów, amatorski, subiektywny, przeważały tytuły stosunkowo niedawno obejrzone. I w takim zestawie, w pierwszej dziesiątce, zauważyłem *Śniadanie u Tiffany’ego* Blake’a Edwardsa. Zrobiło mi się bardzo miło... Są takie, pozornie skromne, filmy – które jednak nie zestarzeją się nigdy!

PIPiDżej



Andrzej Pitrus, *100 filmów grozy. Leksykon*, Kraków 1999

Krzysztof Loska, Andrzej Pirus, *100 filmów science fiction. Leksykon*, Kraków 2000

Jacek Ostaszewski, Łukasz A. Plesnar, *100 westernów. Leksykon*, Kraków 2000

Wąglík - i co dalej?

O "pocztowym" węgliku wszyscy wiemy, ale warto zadać pytanie, dlaczego akurat węglik? Można przecież brać pod uwagę od 20 do 80 mikroorganizmów, zaklasyfikowanych przez odpowiednie służby jako potencjalna broń biologiczna. Węglik spełnia jednak pewne istotne warunki, kwalifikujące go jako broń wygodną i selektywną. Bardzo istotny jest fakt, że w niesprzyjających warunkach natychmiast wytwarza zarodniki i w takiej postaci może przetrwać przez lata, a nawet dziesięciolecia. Gdy taki zarodnik trafi np. na skórę lub do płuc, "ożywa" w ciągu niewielu godzin i rozpoczyna dzieło zniszczenia. Ponadto, jego działanie jest piorunujące: postać płucna bywa z reguły śmiertelna, a zgon następuje w ciągu 2-3 dni. Kolejną - wbrew pozorom - zaletą węglika, jest jego niezaraźliwość: nie przenosi się między ludźmi, a więc stanowi broń wysoce selektywną, nie zagrażającą stronie atakującej.

Czy atak przy użyciu węglika może w poważny sposób zagrozić dużemu zbiorowisku ludzi, np. miastu? Nie sądzę. Do skutecznego przeprowadzenia takiego ataku potrzeba byłoby rozpylić tony preparatu z odpowiedniej wysokości w optymalnych warunkach atmosferycznych (wiatr, wilgotność). Efekt mógłby być co najwyżej lokalny i psychologiczny. Natomiast grozą może napawać wizja użycia wirusa czarnej ospy. Ta choroba przenosi się jak grypa, drogą kropelkową, jest bardzo zaraźliwa, a światowa populacja człowieka nie ma pożądanej odporności, bo szczepień zaniechano już dawno. Co prawda w USA wznowiono produkcję szczepionki, ale to nie zmienia sytuacji na dziś, kiedy epidemia mogłaby przybrać zakres globalny z liczbą ofiar 2-3 miliardy. Ponieważ wirus ospy jest bronią strasliwą, lecz wysoce nieselektywną, należy założyć, że bardzo szybko dotrze również do strony atakującej (strona zaatakowana w najlepszym razie nie będzie temu przeciwdziałać, a kto wie czy nie pomoże). Jednak jakie to ma znaczenie dla współczesnych kamikadze, którym śmierć dla ideałów ma torować drogę do zbawienia? Mogą się tylko cieszyć. A że przy tym zginie jeszcze miliard ludzi, czy dwa? Cóż, potem, na gruzach, można budować nowy porządek, jednak historia uczy, że trzeba będzie zaczynać od najniższego dziś dostępnego poziomu. O tym ani przedwczorajsi barbarzyńcy spod rzymskich murów, ani wczorajsi rewolucyjniści z „Aurory”, ani dzisiejsi azjatyccy bojownicy nie chcieli i nie chcą pamiętać.

Andrzej Zimniak



odrodzenie

Apokaliptyczna Gra Fabularna

Wyobraźcie sobie świat zupełnie odmienny od naszego... Świat bez smogu, kryzysów naftowych, marketingu bezpośredniego i trzebień zagrożonych gatunków. Te wszystkie zjawiska przeminęły, znikły na zawsze ...wraz ze wszystkimi zdobyczami cywilizacji.

Już nikt nie pamięta, co doprowadziło do kataklizmu. Wszystko, co znają ci, którzy przetrwali, to ciągnąca się przez setki mil w każdą stronę wypalona pustynia, naszpikowana niebezpieczeństwami, które powodują, że każdy następny przeżyty dzień jest świętem.

Taki właśnie świat, odmieniony i zniszczony potężną katastrofą, proponuje nam nowa gra fabularna „Odrodzenie”: świat po niemal całkowitej zagładzie, w którym wszystkie formy władzy i organizacji uległy rozkładowi, w którym panuje prawo silniejszego. Świat nowej, dopiero dźwigającej się z gruzów cywilizacji.

To trudny dla wszystkich czas, przy którym Era Hyboryjska może wydawać się złotym wiekiem. Większość obszarów zamieszkałych niegdyś przez ludzi została im wydarta przez zmiany klimatyczne i niepowstrzymaną ekspansję piaszczystych terenów pustyni. Niektórzy z ludzi, którym udało się przetrwać kataklizm, rozproszyli się w niewielkich grupach po bezdrożach i obecnie prowadzą czysto nomadyczny tryb życia. Inni skupili się w dużych osadach, budowanych na ruinach dawnych miast, i wiodą tam spokojną, co nie znaczy, że do końca pewną, egzystencję. Dla większości z tych ludzi świat skurczył się praktycznie do własnej osady.

Nadrzędną sprawą stało się przetrwanie. Tylko nieliczni mają dość odwagi, aby ryzykować podróże po pustyni i wystawiać się na zagrożenie ze strony rozbójników, dzikich zwierząt, mutantów, promieniowania, palącego słońca i Bóg jeden wie, czego jeszcze. Wśród żyjących na zniszczonych połaciach ludzi zaczęły się szerzyć ekstremistyczne ideologie, usprawiedliwiające w ich mniemaniu brak ilości i pełnienie wobec innych okrucieństwa.

Świat stacza się nieustępliwie w otchłań barbarzyństwa. Zapomniane zostały umiejętności dawnych lekarzy i uczonych, zniszczone zostały wielkie miasta. Większość ludności vegetuje w prymitywnych warunkach. Nawet narzędzia służące do zabijania stały się mało wyrafinowane – zazwyczaj walczy się przy pomocy noży lub mieczy, broń palna, tak powszechna przed katastrofą, teraz jest jedynie rzadko spotykana.

Jednak „Odrodzenie” to również coś więcej. System, oprócz opisów profesji i postaci, których można spodziewać się w postapokaliptycznym społeczeństwie, zawiera również wiele nowatorskich elementów. Pięć osad opisanych w podręczniku jest wprawdzie niczym wobec bezkresu pustyni, jednak każde z nich jest osobliwe: bogaty Almadan, opanowane przez kryminalistów anarchistyczne Artown czy tajemniczy Valvikk. Opisy dają pewne pojęcie na temat miejsc, gdzie rozgrywać się będzie właściwa gra. Gracze mogą wcielić się w całą gamę różnych postaci, od myśliwych, przez poszukiwaczy skarbów, na milicjantach i łowcach nagród kończąc.



Osobny rozdział poświęcony jest postaciom cyborgów, pół-ludzi, pół-maszyn powstałych w wojskowych laboratoriach jeszcze przed kataklizmem, których można napotkać przemierzając pustynię. Mają oni swoje własne miejsce w osadach i posiadają szereg przewag nad tzw. „szarymi obywatelami”; w nich również mogą wcielać się BG. Cyborgi również ucierpieli z powodu Zagłady. W tej chwili elektroniczne podzespoły, z których zbudowane są ich ciała, zużywają się, a nikt nie potrafi ich naprawiać. Część Cyborgów pragnie jedynie przeżyć, robiąc to, co umieją najlepiej – walcząc za sprawę, która akurat się opłaca, część snuje własne, sekretne plany. Plany nieznanie nikomu, może oprócz garstki ludzi, dla których zajrzenie w głąb cudzego umysłu jest fraszką. W świecie tym występują bowiem również zjawiska paranormalne, jak np. zdolności telepatyczne lub też – uwaga! – zdolność posługiwania się magią.

Nie wiadomo, skąd nagle wzięła się w świecie tak potężna siła, ale wiadomo, że można ją kontrolować. Okazuje się, że niektórzy, bardzo nieliczni ludzie potrafią rzucać prawdziwe czary i widok maga spopielającego przy pomocy tajemnego zaklęcia mierzącego doń z M-16 przeciwnika nie jest wcale halucynacją. Zazwyczaj jednak magowie wybierają życie w pustynnych samotniach, nie mieszając się do spraw zwykłych śmiertelników, a i trzeba wiedzieć, że w miastach rzadko wita się ich chlebem i solą. Telepaci natomiast (w których tak nawiasem również mogą wcielać się BG) na własną rękę wyciągają korzyści ze szpiegowania wszystkich, którzy mogą mieć coś do ukrycia.

„Odrodzenie” leży więc na pograniczu science fiction i dark fantasy, a umieszczenie akcji w świecie wyniszczonych, niemalże bezludnych piaszków nadaje mu bardzo specyficzny klimat. Chociaż od zniszczenia starej cywilizacji nie upłynęło zbyt wiele czasu, mało kto pamięta, jak właściwie ona wyglądała, zdążyły już natomiast narosnąć legendy na temat pustyni i czyhających na niej niebezpieczeństw. Które z nich zawierają ziarno prawdy, zadecydować będzie musiał MG, a przekonać się na własnej skórze gracze.

Sposób rozgrywki nie odbiega od tego, co możemy znać z innych gier fabularnych. Postaci opisane są przy pomocy przejrzystego systemu 6 cech i licznych dodatkowych umiejętności, a każdy BG może sobie dodatkowo wybrać jedną szczególną, właściwą tylko dla niego specjalną umiejętność. Rozwój postaci w trakcie rozgrywki pozostawia wiele swobody, tylko od gracza zależy, które cechy i umiejętności jego postać doprowadza do mistrzostwa. Jedyne rzuty w grze wykonuje się kośćmi sześciocienneymi, których nikomu w domu nie brakuje. Walka w grze jest naprawdę niebezpieczna i bardzo często pierwszy celny cios lub trafienie jest śmiertelne, dzięki czemu po pierwsze walka nie zabiera zbyt dużej ilości czasu, a jednocześnie nie odbiera uczestnikom towarzyszących emocji. System rzucania czarów jest natomiast w ciekawy sposób rozwiązany przy pomocy zwyczajnych kart do gry.

Oprócz podstawowego podręcznika istnieje również krótki „podręcznik sztuki przetrwania”, adresowany głównie do graczy. Zawiera on liczne pomocne (i jak najbardziej prawdziwe) wskazówki dotyczące sposobów przeżycia na pustyni i stanowi pomocne źródło informacji o tym, jak zachować się w czasie rozgrywki.

(Mora)

Więcej informacji:

www.oil69.prv.pl

oil69@net.e.pl



RANKING TYSIĄCLECIA - PODSUMOWANIE

Głosowało 89 osób (15 kobiet, 73 mężczyzn, 1 para). 82 głosy przysłały pocztą elektroniczną, 7 głosów pocztą zwykłą. W sumie oddano 1593 pojedyncze głosy.

I. DZIEŁO LITERACKIE

W kategorii **dzieło literackie** oddano 724 pojedyncze głosy, w tym 170 (23,5%) na utwór polski.

Głosowano na 265 tytułów (130 autorów), w tym 64 polskie (23 autorów).

Ranking **utworów polskich**, które zdobyły 3 lub więcej głosów:

Miejsce	Autor	Tytuł	Liczba głosów
1	Janusz Zajdel	Limes Inferior	19
2	Andrzej Sapkowski	saga o Wiedźminie	14
3	Stanisław Lem	Opowieści o Pilotcie Pirxie	10
	Andrzej Sapkowski	cykl o Wiedźminie	10
5	Stanisław Lem	Dzienniki Gwiazdowe	7
	Stanisław Lem	Solaris	7
7	Marek S. Huberath	Gniazdo Światów	6
	Stanisław Lem	Cyberiada	6
9	Stanisław Lem	Powrót z gwiazd	5
10	Ewa Białołęcka	Tkacz Iluzji	4
	Stanisław Lem	Głos Pana	4
	Konrad T. Lewandowski	Noteka 2015	4
	Andrzej Sapkowski	Miecz Przeznaczenia	4
	Andrzej Sapkowski	Wiedźmin - wszystkie opowiadania	4
15	antologia	Kroki w nieznanie	3
	Feliks W. Kres	cykl Księga Całości	3
	Stanisław Lem	Eden	3

Ranking **wszystkich utworów**, które zdobyły co najmniej 5 głosów:

Miejsce	Autor	Utwór	Liczba głosów
1	J.R.R. Tolkien	Władca Pierścieni	55
2	Orson Scott Card	Gra Endera	25
3	Frank Herbert	Diuna	23
4	Janusz Zajdel	Limes Inferior	19
5	Terry Prattchett	cykl Świat Dysku	16
6	Michaił Bułhakow	Mistrz i Małgorzata	15
	Philip K. Dick	Ubik	15
	A. i B. Strugaccy	Piknik na skraju drogi	15
9	Ursula Le Guin	cykl Ziemiomorze	14
	Andrzej Sapkowski	saga o Wiedźminie	14

11	Philip K. Dick	Człowiek z Wysokiego Zamku	11
	Frank Herbert	cykl Diuna	11
	Roger Zelazny	cykl Amber	11
14	Stanisław Lem	Opowieści o Pilotach Pirxie	10
	Andrzej Sapkowski	cykl o Wiedźminie	10
16	J.R.R. Tolkien	Hobbit	9
17	Ursula Le Guin	Czarnoksiężnik z Archipelagu	8
	George Orwell	1984	8
19	William Gibson	Neuromancer	7
	Stanisław Lem	Dzienniki Gwiazdowe	7
	Stanisław Lem	Solaris	7
	A. i B. Strugaccy	Poniedziałek zaczyna się w sobotę	7
	J.R.R. Tolkien	Silmarillion	7
24	Orson Scott Card	Mówca Umarłych	6
	Marek S. Huberath	Gniazdo Światów	6
	Robert Jordan	cykl Koło Czasu	6
	Stanisław Lem	Cyberiada	6
	Clive Staples Lewis	cykl Narnia	6
	Frederic Pohl	Gateway, brama do gwiazd	6
30	Isaac Asimov	cykl Fundacja	5
	Kirył Bułyczow	cykl Opowiadania Guslarskie	5
	Stanisław Lem	Powrót z gwiazd	5
	George Martin	Piaseczniki	5
	A. i B. Strugaccy	Trudno być bogiem	5
	Herbert G. Wells	Wojna Światów	5

Ranking **polskich autorów**:

Miejsce	Autor	Liczba głosów
1	Stanisław Lem	53
2	Andrzej Sapkowski	38
3	Janusz Zajdel	23
4	Marek S. Huberath	8
5	Jacek Dukaj	6
6	Konrad T. Lewandowski	5
7	Ewa Białołęcka	4
	Feliks W. Kres	4
9	Krzysztof Boruń, Andrzej Trepka	2
	Tomasz Kołodziejczak	2
	Andrzej Ziemiański	2
	Maciej Żerdziński	2

Po jednym głosie otrzymali: Grzegorz Babula, Anna Brzezińska, Eugeniusz Dębski, Stefan Grabiński, Jacek Ingłot, Mirosław Jabłoński, Korewicki, Marek Oramus, Henryk Sienkiewicz, Wiktor Żwikiewicz

Ranking **wszystkich autorów**, którzy zdobyli co najmniej 5 punktów:

Miejsce	Autor	Liczba głosów	Miejsce	Autor	Liczba głosów
1	J.R.R. Tolkien	75	18	Brian W. Aldiss	7
2	Stanisław Lem	53		William Gibson	7
3	Philip K. Dick	41		Frederic Pohl	7
4	Andrzej Sapkowski	38	21	Arthur C. Clarke	6
5	Orson Scott Card	36		Jacek Dukaj	6
6	Frank Herbert	34		Robert Jordan	6
7	A. i B. Strugaccy	30		Stephen King	6
8	Ursula Le Guin	28		Clive Staples Lewis	6
9	Janusz Zajdel	23		George Martin	6
10	Terry Pratchett	18		Edgar Allan Poe	6
11	Roger Zelazny	16	Herbert George Wells	6	
12	Michaił Bułhakow	15	29	Douglas Adams	5
13	Isaac Asimov	14		Konrad T. Lewandowski	5
14	Howard P. Lovecraft	9		Mike Resnick	5
15	Kirył Bułyczow	8		Jules Verne	5
	Marek S. Huberath	8			
	George Orwell	8			

II. DZIEŁO KOMIKSOWE

W kategorii **dzieło komiksowe** oddano 278 pojedynczych głosów.

Ranking **komiksów**, które otrzymały co najmniej 3 głosy:

Miejsce	Autor	Tytuł	Liczba głosów
1	G. Rosiński, J. Van Hamme	Thorqal (cykl)	48
2	J. Christa	Kajko i Kokosz (cykl)	32
3	G. Rosiński, J. Van Hamme	Szninkiel	21
4	R. Goscinny i A. Uderzo	Asterix i Obelix (cykl)	15
5	B. Polch, M. Parowski, J. Rodek	Funky Koval (cykl)	14
6	H.J. Chmielewski	Tytus, Romek i A'Tomek (cykl)	10
	J. Davis	Garfield	10
	Marvano, Haldeman	Wieczna Wojna	10
9	G. Rosiński, Z. Kasprzak, A. P. Duchateau	Yans (cykl)	9
10	T. Baranowski	Skąd się bierze woda sodowa	8
11	Watterson	Calvin i Hobbes	6
	różni autorzy	Batman (cykl)	6
13	Katsuhiro Otomo	Akira	5
	A. Mostowicz, A. Górny, B. Polch	seria Daenikenowska	5

15	Grant, Bisley	Lobo (cykl)	4
	Stan Lee i inni	X-men (cykl)	4
	T. Baranowski	Antresolka profesorka Nerwosolka	4
	scen. N. Gaiman, rys. różni	Sandman	4
19	Andreas	Rork	3
	Grant, Wagner, Bisley	Batman/Sędzia Dredd: Sąd nad Gotham	3
	Śledziu	cykl Osiedla Swoboda (Produkt)	3

I. DZIEŁO FILMOWE

W kategorii **dzieło filmowe** oddano 591 pojedynczych głosów.

Ranking **filmów**, które otrzymały przynajmniej 5 głosów:

Miejsce	Tytuł filmu	Liczba głosów
1	Blade Runner	51
2	Gwiezdne Wojny (cykl)	32
3	2001: Odyseja Kosmiczna	31
4	Obcy - 8 pasażer Nostromo	28
5	Matrix	26
6	Gwiezdne Wojny - pierwsza trylogia (IV, V, VI)	21
7	Seksmisja	17
8	Obcy (cykl)	13
9	12 małp	12
	Ghost in the Shell	12
11	Star Trek (cykl)	11
	Terminator	11
13	Babylon 5 (cykl)	10
	Nieśmiertelny	10
	Willow	10
16	Akira	8
	Conan Barbarzyńca	8
	Cube	8
	Piąty Element	8
	Terminator II	8
21	Brazil	7
	Dracula (Coppola)	7
23	Bliskie spotkania III stopnia	6
	Diuna (Lynch)	6
	Imperium kontratakuje	6
	Lśnienie	6
	Obcy - decydujące starcie	6
	Truman Show	6
29	Indiana Jones (cykl)	5
	Miasto zaginionych dzieci	5
	Poszukiwacze zaginionej arki	5
	The Thing	5

Tak, tak, Drodzy Czytelnicy: raz na 1000 lat odezwał się niecałe 100 osób. Gdyby nie wcześniejsza obietnica – nie pisalibyśmy o tej kompromitacji...

Opracowanie:
Witold Siekierzyński "Szaman"
(shaman@hell.pl)
Pomoc: cała lista dyskusyjna fandomu, a w szczególności (kolejność alfabetyczna):
Łukasz A. Czyżewski, Paweł Furman, Tomasz Kokodziejczak, Paweł Pluta, Joanna Słupek, Szymon Sokół, Michał "Puszon" Stachyra, Łukasz Wiśniewski
Ranking dostępny jest także na stronie internetowej
<http://www.fandom.art.pl>

MARCHOLTOWE DUMKI JACKA INGLOTA



Długo to w sobie tłumilem, Bracia moi, ale dłużej już zdzierżyć nie mogę, tedy otwarcie wyznam: zakochałem się! Od lipca płonę miłością namiętą, intensywną, jedyną w swoim rodzaju; pokochałem od pierwszego wejrzenia, powalony na kolana urodą i zaletami mej bogdanki. Od tej chwili sen mnie odszedł i spokojność wszelka, a myśli moje zajęła tęsknota za tą, co za górami i rzekami w lubej dziedzinie, która mi odjęta. Dnie pędzę niczym Pielgrzym z sonetu Mickiewicza, jako i on rozstargniony wzdycham bez ustanku, / Do tej którą kochałem w dni moich poranku...

Tak, przyszła kryśka na Matyska, zakochałem się bez pamięci... w mieście nad miastami, złotej Pradze, ojczyźnie Szwejka, znakomitego piwa i knedliczków, najlepszym miejscu na ziemi, w którym człek w spokoju, nie niepokoiony przez gnającą ku zatraceniu globalną cywilizację, może nad kuflem bez pośpiechu dumać nad zagadkami bytu albo i niebytu, którym to medytacjom sprzyjają zwłaszcza ceny jadła i napitku (dwa razy mniejsze niż w tym zbójckim socrealnym mieście pt. Warszawa), cudowne widoki (Praga w czasie II wojny była tylko raz bombardowana) oraz atmosfera luzu i tak miłego wszystkim powszechnego rozleniwienia. Zaiste, znakomite miejsce to do życia albo i zapicia się na śmierć – jeśli się ono komu znudziło.

Dochodzą do mnie głosy, że znowu spada frekwencja na polskich konwentach – kryzys i drożyzna, żeby przyjechać na imprezę, trzeba dać pół pensji. Bracia moi, po kiego licha przepłacać, kiedy można bez problemów do Czech? *Plawajmy na tę skorupę* i chodu nad Weltawę! Przenieśmy tam wszystkie nasze konwenty, czeka na nas nie tylko złota Praga, a i Liberec, Hradec Kralove, Pardubice, Kladno i dziesiątki arcsympatycznych miast i miasteczek! Wypadnie taniej niż w Polsce, jest co pozwiedzać, a i to piwo po dwa złocisz od kufla...

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

INFORMATOR

150

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. nac.), Krzysztof Papierkowski,
Grzegorz Szczepaniak, Michał Szklarski
OKŁADKA: Sławomir Wojtowicz
GRAFIKI: Marek Dąbrowski (3, 5, 17, 24, 25), Janusz Christa (22, 23),
Łukasz Mielicki (26, 27), Piotr Terszel (7, 8, 9)
KONTO BANKOWE GKF: PKO BP I O/GDYNIA nr 10201853-237451-270-1

Nakład 400

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

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